БАТЛТЕХ
КАМПАНІЯ ХАОСУ
Українська
Асоціація
БатлТех
УАБ
МІНІ-КАМПАНІЯ
ВИКРАДЕННЯ КРЕСЛЕНЬ
(НЕОФІЦІЙНЕ ВИДАННЯ УАБ)

МІНІ-КАМПАНІЯ ВИКРАДЕННЯ КРЕСЛЕНЬ

Нарешті нове замовлення. Ще й замовник забезпечив транспортом до планети. Чудово і в той же час підозріло. Дивіться самі.

Ціль - викрасти креслення та документацію з Фортнер Індастріс. Це завод з виготовлення Агромехів - мехів, що призначені для обробки полей, лук та для всілякого іншого сільськогосподарського.

Ну ми припускаємо, що це просто корпоративні розбірки, просто хтось хоче самим виготовляти тих Агромехів - припускаємо. Це пояснює те, що замовник залишається інкогніто - дропшип, що нас доставив сюди теж був винайнятий кимось.

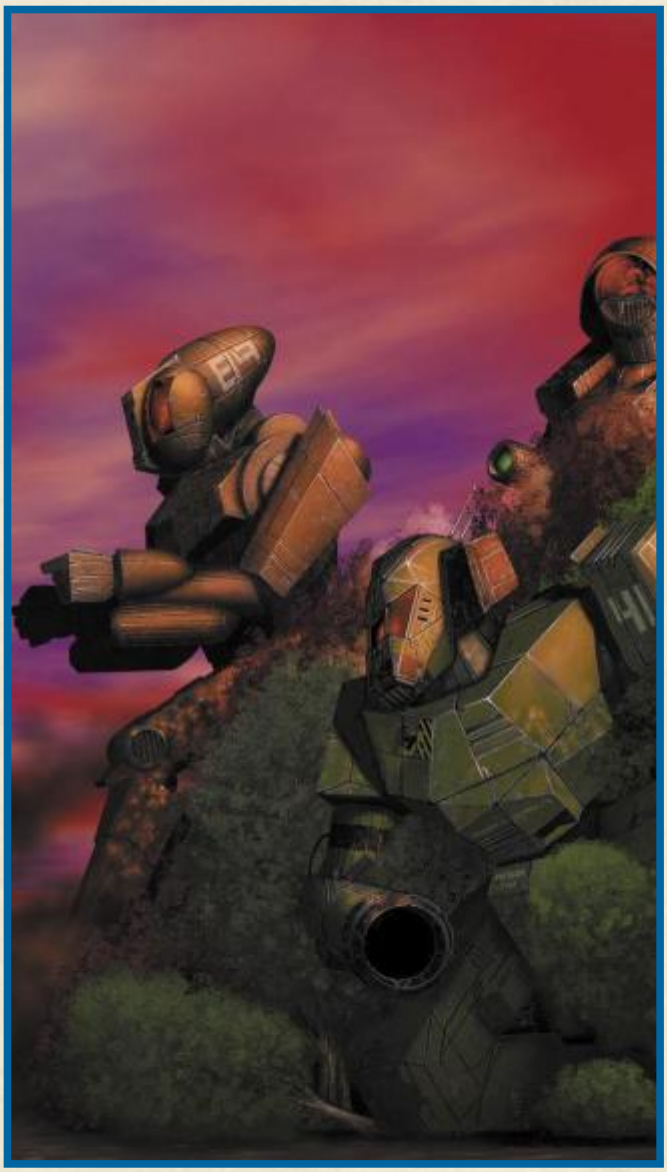
Оборона, за повідомленням замовника - лише корпоративна охорона та кілька Секюрітімехів. Нічого надто складного.

Плата щедра - 3 000 000 К-валюти. Готівкою. Це багато. Це два-три Васпи для нашої розвідної чоти.

Тим не менш ми з хлопцями готуємось до найгіршого...

ЗМІСТ

ВСТУП	СТОР. 2
СВІТ МЕЛОРІ	СТОР. 3
МАПА СВІТУ МЕЛОРІ	СТОР. 4
СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА	СТОР. 6
МІНІ-КАМПАНІЯ ВИКРАДЕННЯ КРЕСЛЕНЬ	СТОР. 10
ТАБЛИЦІ	СТОР. 16



ТАБЛИЦЯ МАП КАМПАНІЇ

Пустеля*		
1К6	**Мапа**	**Джерело**
1	Розкидані ліси**	Всесвітня Подія 2018
2	Пустеля #1	Стартовий Набір
3	Руїни міста	Набір Мап: Рівнини
4	БатлТех	Всесвітня Подія 2018
5	Відкрита місцевість #1	Набір Мап: Луки
6	Відкрита місцевість #2	Набір Мап: Луки

* Мапи обрані з пустельного набору згідно з Історичними Поворотними Точками: Світ Мелорі через розміщення основного місця дії на континенті Джуніпер.

** Всі ліси вважати Рідколіссям

МІНІ-КАМПАНІЯ ВИКРАДЕННЯ КРЕСЛЕНЬ

Фортнер Індастріс

Як доволі стратегічно важливий світ на малій відстані від Об'єднання Драконіс, Світ Мелорі постійно піддається набігам з боку Збройних Сил Об'єднання Драконіс (ЗСОД) протягос століть. Хоча і не важливий за відсутності військового виробництва чи інших чинників, саме місце цієї планети приваблює конфлікти на цю планету.

Названа в честь лікаря, що винайшов ліки від смертульних паразитів, що живуть в грунті планети, Світ Мелорі міг би бути райським. Колись пишний сільськогосподарський світ з родючою землею та надзвичайно довгим вегетаційним періодом, маштабні конфлікти часів Першої та Другої Нащадних Війн і, особливо, Третья Битва за Світ Мелорі в 3013 році призвела до того, що три з чотирьох континентів стали непридатними до сільськогосподарських робіт. Зараз лише на континенті Нью Хелен можливо вирощувати, як раніше, багато рослин. Континенти Джуніпер, Джошуа та Орегон виробляють лише достатню для харчування населення кількість рослин. Штурмуючі планету війська Об'єднання дотримувались сторічних домовленостей про недоторканість полей та ферм на континенті Нью Хелен задля збереження життя на планеті - нікому не потрібен мертвий світ. Без лісів та полів на трьох пустельних континентах, вісім місяців весни та літа перериваються лютими бурями, що викликають нищівні торнадо; на відміну від цього, два місяця осені/зими лагідні і приємні.

Бурхливо розваючася легка промисловість на трьох не-фермерських континентах Світа Мелорі в своїй роботі покладається на імпортовані деталі та матеріали. Більша частина їх виробництва - сільськогосподарське обладнання - трактори, комбайни тощо. Золоту жилу винайшли в 3010 році з відкриттям Пелюшкового Концерну Світа Мелорі, масивного заводу по виробляє одноразові пелюшки для семи сусідніх планетарних систем Федеративних Сонць. Насподіваний продукт озолотив власників компанії через заповнення ніші, що мала лише кілька відомих виробників. Напівпровідникова індустрія розташувалась біля озера Галіум, унікального джерела рідких металів, що з'явилось протягом двох десятиліть біля екваторіальних ліній розлому.

Малі міста розкидані по поверхні чотирьох континентів, та сконцентровані біля старих торгових постів, що були тут з колоніальних часів. Кілька віддалених поселень лишаються примарними - безмовне свідчення проблем паразитів, що зачумлили ранніх поселенців. Коли міста розростались та вирощували місцеві ДропПорти, торгівля різних місцевих компаній зміцнилась; планетарний уряд збирав мито за допомогою продажу провізії - як посередник в торгівлі. Такі справи речей зробили Світ Мелорі важливим компонентом місцевої торгівлі в Драконіс Марш.

На початку 3016 року столицю перенесли з нещодавно спустошеного міста Колтервіль в Місто Мелорі на континенті Орегон, де великий порт ДропШипів слугував для комерційного сполучення. Столиця також слугує центром неповоротливої бюрократії, що пов'язує багато світів Драконіс Марш разом.

Назважаючи на гравітацію, непошкоджений чорнозем підходить для вирощування злаків краще, ніж більшість світів з меншою гравітацією. Місцеві живі істоти обмежені маленькими ссавцями, найбільшим з яких є Мелоріанський тхір - розміром з кішку - землериюча м'ясоїдна істота зі страшними укусами. Небо були колись темним від нескінченних стай крикунів: маленькі, різкі пташки, майже винищені через їх райдужне та цінне пір'я. Ті, що лишились, зараз знаходяться під захистом Захисного Статусу Федеративних Сонць, та можуть бути знайдені в небесах над фермами Нью Хелен.

ДЕТАЛІ ПЛАНЕТИ: СВІТ МЕЛОРІ

Титулований Правитель: Перший Принц Ханс Девіон
Призначений Правитель: Губернатор Блейк Елен
Тип Зірки (Час Перезарядки): G2I (183 години)
Позиція в Системі: 6-та
Час до Точки Стрибка: 9.12 днів
Кількість Супутників: 1 (Місяць Віктора)
Гравітація на Поверхні: 1.04
Атм. Тиск: Стандартний (Придатний для дихання)
Екваторіальна Температура: 37°C (Тропічна)
Поверневі Води: 80 відсотків
Станція Перезарядки: нема
Класс Генератора Гіпер-Імпульсів: B
Найрозвинутіші Місцеві Живі Істоти: Ссавці
Населення: 160,000,000 (3016)
Соціо-Індустріальні Рівні: D-C-B-C-B

Безпечне Приземлення
Карві
ЕГОН
Нілон
Південне Індустріальне Місто
Приземлення Ванесси
Озеро Галіум
ОВЕ
РЕ
Озеро Пеклина
Південне Індустріальне Місто
ДЖУНІПЕР
Півострів Приземлення Дракона
Кактусні Рівнини
Східне море
Фарлі
Файн Кроп
Аграріа
Маєрс
Винне озеро
Плантінг
Торговий Пост
Корн Ровс
Індустріальний Басейн
Мінеральне море
Притулок Хокбат
Баклітаун
Нью Хелен
Новоботанічна бухта
Острів Анандрус

МІНІ-КАМПАНІЯ ВИКРАДЕННЯ КРЕСЛЕНЬ

ПЛАНЕТАРНИЙ СТАН

Нищевказані планетарні стани можна використовувати в місіях даної кампанії, якщо в місії дозволяється її використання.

ПОВНИЙ МІСЯЦЬ

Модифікатор ПР: +1 ПР за гекс.
Базове Число: Додайте +1 до всіх стрілецьких атак.

СИЛЬНИЙ ШТОРМ

Базове Число: Додайте +2 до всіх атак ракетами, та +1 до всіх балістичних атак прямою наводкою.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА КАМПАНІЇ

Нищевказані Спеціальні Правила використовуються в кожній місії цієї кампанії.

ОПЕРАЦІЇ З ПРЕДМЕТАМИ (СПРОЩЕНО)

ПІДНІМАННЯ ПРЕДМЕТІВ

Будь-який неживий предмет можна підняти. Для цього у Меха мають бути наявна хочаб обна рука. Мех може підняти лише предмет, вага якого не більше 5 відсотків від своєї ваги при підніманні предмету однією рукою і 10 відсотків від своєї ваги при підніманні предмету двома руками.

Для спроби підняття предмету Мех повинен не стріляти з рук в тому ході, повинен виконати Перевірку Навички Пілотування без модифікаторів, та має стояти в одному гексі з предметом в кінці Фази Фізичних Атак.

При успішній перевірці він піднімає об'єкт, при провалі предмет лишається на місці.

НОСІННЯ ПРЕДМЕТІВ

Мех може носити предмет, що він підняв. При носінні предмету Мех не може виконувати збройні атаки з локацій на торсах та руках.

При перенесенні предмету однією рукою Мех отримує можливість стріляти з вільної руки та робити удари нею.

ОПУСКАННЯ/ВПУСКАННЯ ПРЕДМЕТІВ

Мех може опустити (обережно покласти) предмет в будь-який час. Для цього Мех повинен витратити 2 Пункти Руху в Фазі Руху для розміщення предмету на суміжний гекс, що є в передній арці. Гекс може бути висоти 1 чи 2, в такому випадку витрачається лише 1 Пункт Руху.

При отриманні Мехом 15 чи більше Пунктів Пошкоджень в Фазі Стрілецьких Атак Мех впускає предмет на свій гекс із 1К6 пошкоджень предмету. Мех не може в цьому ході підняти даний предмет - від великої кількості пошкоджень МехВоін отримує легку контузію - тому лише на наступному ході є така можливість.

ФІЗИЧНІ АТАКИ (СПРОЩЕНІ)

Фізичні атаки проходять в Фазі Фізичних Атак - після Фази Атак. Тому всі пошкодження від стрілецьких атак мають бути вирішені до Фізичних Атак. У спрощених правилах мехи можуть виконувати два типи фізичних атак: удари руками і удари ногами.

Для виконання фізичної атаки Мех має бути на сусідньому гексі з ціллю.

ВИКОНАННЯ ФІЗИЧНОЇ АТАКИ

Цільовим Числом для фізичних атак є Навичка Пілотування. Модифікованим Цільовим Числом для фізичних атак є Цільове Число Фізичних Атак плюс модифікатори для конкретної фізичної атаки згідно з Таблицею Модифікаторів Фізичних Атак (праворуч), плюс всі звичайні модифікатори збройних атак - рух атакуючого, рух цілі, місцевість).

Так само, як і з збройними атаками, якщо Модифіковане Цільове Число 2 або менше, фізична атака автоматично влучає, якщо 12 і більше - автоматично промахується.

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ ФІЗИЧНИХ АТАК

Тип Атаки	Модифікатор
Удар ногою	-2
Удар рукою	+0

РІЗНІ ВИСОТИ

Правила для всіх фізичних атак вважають, що обидва Мехи знаходяться на одній висоті.

Мех можу виконати деякі атаки тоді, коли різниця висот між Мехами становить один рівень. Таблиця Різних Висот описує дозволені атаки на різних висотах. Гравці повинні використовувати різні Таблиці Місць Пошкоджень для ударів руками і ногами.

ФІЗИЧНІ АТАКИ У ВОДІ

Мех, що стоїть на Глибині 1 водяного гексу, може виконувати фізичні атаки.

УДАР НОГОЮ

Цільове Число: Навичка Пілотування -2

Мех не може виконувати удари ногою, якщо в нього є зброя на нозі і в цьому ході він з неї стріляв. Для виконання удару ногою ціль має бути в передній арці.

Удари ногою мають 1 Пункт Пошкоджень ща кожні 5 тон ваги атакуючого Меха, призначаються всі в одну локацію. Визначте місце пошкоджень кидком 1К6 та проконсультуйтесь з Таблицею Місць Пошкоджень Ударів Ногою.

УДАРИ РУКАМИ

Цільове Число: Навичка Пілотування

Мех не може виконувати удари рукою, якщо в нього є зброя на руці і в цьому ході він з неї стріляв. Для виконання удару рукою ціль має бути в передній арці. Мех може виконувати удари обома руками по одній цілі, якщо задовольняються вищевказані умови для кожної руки.

Удари рукою мають 1 Пункт Пошкоджень ща кожні 10 тон (або частки цих 10 тон) ваги атакуючого Меха, призначаються всі в одну локацію. Визначте місце пошкоджень кидком 1К6 для кожної руки окремо та проконсультуйтесь з Таблицею Місць Пошкоджень Ударів Руками.

Мех не може виконувати удари рукою, якої в нього нема.

ТАБЛИЦЯ МІСЦЬ ПОШКОДЖЕНЬ УДАРІВ РУКАМИ

1К6	Локація
1	Ліва рука
2	Лівий торс
3	Центральний торс
4	Правий торс
5	Права рука
6	Голова

ТАБЛИЦЯ РІЗНИХ ВИСОТ

Ціль стоїть на	Дозволені фізичні атаки
... 1 рівень вище	Удар рукою
... 1 рівень нижче	Удар ногою
... одному рівні	Удар рукою, удар ногою

ТАБЛИЦЯ МІСЦЬ ПОШКОДЖЕНЬ УДАРІВ НОГОЮ

1К6	Локація
1 - 3	Права нога
4 - 6	Ліва нога

ПРИМУСОВИЙ ВІДСТУП

Більшість військ не будуть битись до останнього бійця. Навпаки, коли отримано значну кількість пошкоджень, вони, скоріш за все, відступлять. Правило Примусового Відступу допомагає симулювати такі ситуації.

Під час примусового відступу, Мехи повинні відступати з поля бою коли вони стали безкорисними або коли майже зруйновані (див. Критичні Пошкодження, праворуч). Мех, що виконує Примусовий Відступ, повинен завжди рухатись в сторону домашнього краю мапи. Однак Мех може не використовувати Біг, та може відступати рухаючись спиною вперед.

Відступаючі Мехи можуть атакувати ворожі Мехи, що знаходяться на відповідній відстані для збройної чи фізичної атаки.

КРИТИЧНІ ПОШКОДЖЕННЯ

Будь-який Мех, що отримав критичні пошкодження, повинен відступати з мапи. Критичні пошкодження описані нижче, і можуть складатись більше, ніж з одного пункту:

- Один боковий торс знищено
- Втрата обох рук
- Втрата всієї зброї. Це відбувається, коли у Меха нема зброї (через її знищення чи закінчення боєприпасів) що може стріляти далі, ніж на 5 гексів та якщо загальна кількість пошкоджень всієї зброї Меха не перевищує 5 пунктів. Це не приміняється, якщо Мех на початку бою не міг стріляти на більше ніж 5 пунктів пошкоджень та далі ніж 5 гексів; в такому випадку цей пункт не може примінятись до такого Меха.

Коли при використанні цих правил вся зброя Меха знищена та він не може рухатись, Мех вважається знищеним. Це є додатком до звичайних правил визначення знищений Мех чи ні.

ЗМІНА ВИСОТИ

Коли Мех рухається вперед, він може підніматись чи спускатись з висоти/глибини - на 1 чи 2 рівня висоти/глибини за гекс - за додатковий 1 ПР за рівень висоти/глибини (вниз чи вгору).

Рух задки: Мех не може підніматись чи спускатись задки.

ТРОФЕЇ

Трофеї - це те знищене/понівечене обладнання, що лишилось на полі бою в кінці місії. Якщо гравці утримують поле битви в кінці місії, як вказано в правилах місії, та вони виконали хочаб одну Ціль, вони можуть заявити права на трофеї, якщо в спеціальних правилах місії не вказана заборона це робити. Зауважте, що якщо битва закінчена по спільній згоді сторін, жодна зі сторін не може заявити права на трофеї, як і жодна з них не може заявити про утримання поля битви. Але інколи краще зберегти своє військо, ніж втратити три Мехи, забираючи дві розвалюхи.

Мехи, що забрані як трофеї, можна відремонтувати користуючись Боєвим Бюджетом; пам'ятайте, що ви мусите повністю відремонтувати Мех перед його продажем.

ДОДАТКОВІ ТИПИ МІСЦЕВОСТІ

НЕРІВНА МІСЦЕВІСТЬ

Модифікатор ПР: +1
Модифікатор цілі: +0

ВОДА (ГЛИБИНА 1)

Модифікатор ПР: +1; зміна висоти не включена тут.

Модифікатор цілі: +0; забезпечує Часткове Прикриття (див. далі)

АСФАЛЬТ

Модифікатор ПР: +0; рух по гексам з асфальтом коштує 1 ПР, навіть при наявності в гексі іншого типу гексу (напр. Густий Ліс), але за умови, що Мех рухався лише по дорозі перед і після такого гексу.

Модифікатор цілі: +0

Спеціальне: Асфальт включає в собі бруківку, асфальтоване покриття, дороги тощо. При використанні Мехом ПР Біга при русі по Асфальту та зміні напряму руху в цій фазі киньте 1К6 та при числі рівному чи більше за Навичку Пілотування Мех успішно змінює напрям. При провалі киньте 1К6 та проконсультуйтесь з Таблицею Бігу по Асфальту, праворуч.

ТАБЛИЦЯ БІГУ ПО АСФАЛЬТУ

1К6	Локація
1	Ліва нога - 1 пункт пошкоджень
2	Ліва нога - 1 пункт пошкоджень
3	Права нога - 1 пункт пошкоджень
4	Права нога - 1 пункт пошкоджень
5	Ліва нога - 2 пункти пошкоджень
6	Права нога - 2 пункти пошкоджень

БУДІВЛЯ

Згідно з цими правилами всі Будівлі вважаються Чистими гексами з відповідною Висотою. В них не можна зайти і не можна знищити.

КАТАПУЛЬТУВАННЯ (СПРОЩЕНО)

Якщо в кінці фаз Атаки і Фізичної Атаки, під час розразування пошкоджень, виявляється, що Мех має знищеним центральний торс чи голову, виконується Автоматичне Катапультування МехВоїна задля збереження його для наступних боїв. Катапультований МехВоїн приземлюється на гекс прямо позаду свого Меха. Однак катапультування іноді буває небезпечним. Пілот має виконати Перевірку Навички Пілотування плюс модифікатори з Таблиці Модифікаторів Катапультування, щоб не отримати пошкоджень. При неуспішній перевірці пілот отримує таку кількість пошкоджень, яка різниця між кидком кісток та Модифікованим Числом Катапультування поділене на два (округлення вниз).

Знищений Мех змінює тип гексу, додаючи до нього тип Нерівна Місцевість.

МехВоїн, що таким чином опинився на полі бою, має стільки пунктів "броні", скільки незакреслених пунктів пошкоджень має, може переміщатись на 1 гекс за хід у Фазу Руху, не має зброї (що може хоч якось нашкодити Мехам), і повинен виконувати правило Критичних Пошкоджень. При успішному виході за межу мапи такий МехВоїн вважається з'єднавшимся зі своїми військами і може бути використаний в наступних боях.

ЧАСТКОВЕ ПРИКРИТТЯ

Якщо Мех стоїть у Воді (Глибина 1), за гексом з Висотою 1 (це включає Будівлю Висотою 1), то всі атаки проти нього, що мають поцілити ноги, промахується, при цьому боєкомплект витрачається як звичайно.

Мехи, що стоять за гексами Висотою 2 (чи Будівлею Висотою 2), вважаються поза Лінією Зору.

МІНІ-КАМПАНІЯ ВИКРАДЕННЯ КРЕСЕЛЬ

ВТОРИННІ ЦІЛІ

Мех може заявляти стрільбу по одній чи більше цілей. Всі цілі мають бути в передній чи задній арці стрільби.

Вторинні цілі в передній арці отримають модифікатор +1 на попадання по них; вторинні цілі в задній арці отримують модифікатор +2 на попадання по них.

Первинна ціль не отримує такий модифікатор.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Між місіями сторонам заборонено купляти Мехів і техніку - дозволено лише ремонтувати свою та трофейну техніку/Мехи.

Нападнику (Найманці) дозволено наймати МехВоїнів, але не більше 6 за всю кампанію. Ці МехВоїни мають рівень Ветеран (3/4), а не Звичайний (4/5).

Захиснику (17 Авалонські Гусари) дозволено наймати МехВоїнів за звичайними правилами, описаними у Кампанії Хаосу: Нащадні Війни на стор. 9.

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ КАТАПУЛЬТУВАННЯ

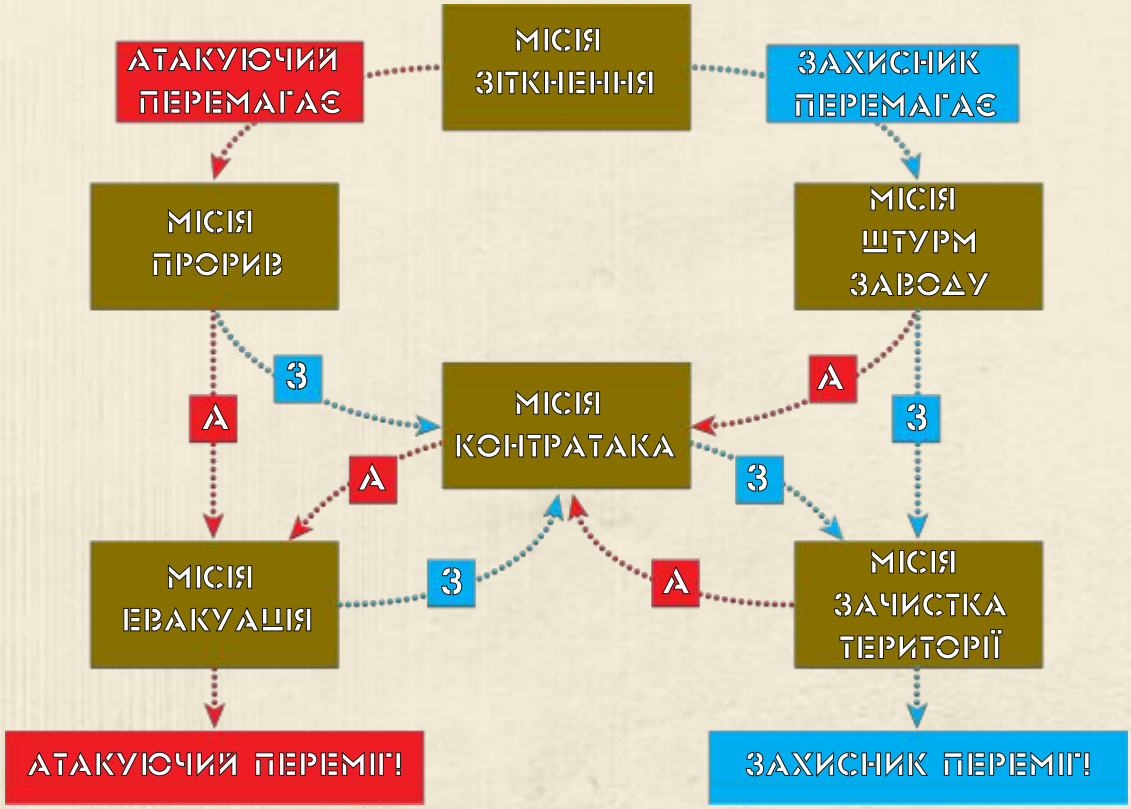
Місцевість приземлення	Модифікатор
Чиста	-2
Вода	-1
Нерівна місцевість	0
Рідколісся	+2
Густий ліс	+3
За один рівень будівлі	+1

Планетарний стан	Модифікатор
Сильний шторм	+2

Ситуація	Модифікатор
Автоматичне катапультування	+1

БЛОК-СХЕМА МІНІ-КАМПАНІЇ ВИКРАДЕННЯ КРЕСЕЛЬ

Дана блок-схема має на меті візуально зобразити всі можливі результати місій цієї кампанії. В даній блок-схемі під **Атакуючим** (**А**) мається на увазі гравець, що керує **Найманцями** - саме він прибуває на планету з місією по викраденню крісел. Під **Захисником** (**З**) маються на увазі **17ті Авалонські Гусари** - підрозділ Авалонських Гусар, регулярні частини Збройних Сил Федеративних Сонць (ЗСФС) - вони розквартировані на планеті для захисту місцевого населення і самої планети від Об'єднання Драконіс і будь-яких інших військ, що будуть атакувати Світ Мелорі.



ЗІТКНЕННЯ

СИТУАЦІЯ

Що ж, замовлення взяте, військо на планеті, локація цілі визначена. Справа за малим - дістатись Інженерного Комплексу Фортнер Індастріс та забрати контейнер з кресленнями.

Він розташований назовні, напевно це копії креслень - але нам всеодно, це теж креслення.

Ну і після цього зникаємо, намагаючись не нарватись на охорону - 17ті Авалонські Гусари, а не якась корпоративна охорона. І це вже погано.

Але не будемо песимістами - все в нас вийде!

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

На ігрову зону викладається мапа Руїни Міста з Набору Мап: Рівнини. Захисник випадково обирає одну мапу та розміщує дві мапи так, щоб східна сторона випадково обраної мапи стикувалась із західною стороною мапи Руїни Міста.

Домашньою стороною Захисника є східна сторона мапи Руїни Міста; домашньою стороною Атакуючого є західна сторона випадково обраної мапи.

На мапі Руїни Міста гекси 0404 - 0406, 0505 західного комплексу, гекси 1206 - 1209 східного комплексу, гекси 0414 - 0415 південного комплексу вважати гексами з будівлями висоти 1.

На мапі Руїни Міста гекси 0203, 0303 - 0305 західного комплексу, гекси 1106 - 1110 східного комплексу, гекс 0315 південного комплексу вважати гексами з будівлями висоти 2.

Контейнер з кресленнями розміщується випадково згідно кидку 1К6 - при 1-2 розміщується на гексі 0504 мапи Руїни Міста, при 3-4 розміщується на гексі 1306 мапи Руїни Міста, при 5-6 розміщується на гексі 1005 мапи Руїни Міста.

Контейнер має вагу 3 тони і 15 пунктів пошкоджень

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити 33% свого війська.

Атакуючий розташовує війська в радіусі 2 гексів від гексу 0716 мапи Руїни Міста в порядку Ініціативи.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити 33% свого війська.

Захисник заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 100

Опції

+100 Відьомські Години: Використовуйте планетарний стан Повний Місяць (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни).

ЦІЛІ

Познайомтесь: Перша команда що знищить чи критично пошкодить (стор. 12 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни) мінімум 50% юнітів супротивника виграє. Юніти, що примусово вийшли за мапу враховуються в ці 50%. **[200]**

Крадіжка! (лише для Атакуючого): Якщо Атакуючий успішно виносить контейнер з документацією за свою домашню сторону, він виграє. **[300]**

Попався! (лише для Захисника): Якщо Захисник успішно піднімає контейнер з документацією та утримує його два ходи, він виграє. **[300]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Наступні спеціальні правила приміняються до цієї місії:

ПРИМУСОВИЙ ВІДСТУП

Обидві сторони повинні дотримуватись правила Примусового Відступу (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни).

НАСТУПНА МІСІЯ

Атакуючий Переміг: Прорив (стор. 11)

Захисник Переміг: Штурм Заводу (стор. 13)

ПРОРИВ

СИТУАЦІЯ

Початковий супротив було зломлено і ми пішли з необхідним. Але частину наших військ, саме ту частину, що охороняла бісів контейнер, Гусари хочуть взяти в кільце, полонити нас.

Наш найшвидший Мех взяв контейнер та спішить на з'єднання з основними частинами. Ми спробуємо відволікти вогонь на себе, щоб контейнер дістався до цілі одним шматком.

Бісів контейнер, швидше б забратись з цієї планети вже...

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Перший бій скінчено, та Атакуючий зміг викрасти документацію.

Атакуючий обирає мапи для цієї місії, обираючи одну мапу для однієї повної чоти на полі бою та розміщує їх в дозволеному порядку.

Захисник першим обирає свою домашню сторону; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 40% свого війська + 1 Мех. Цей Мех не враховується при підрахунку Бойового Значення для балансування, на початку бою він несе контейнер. Юніти, що були задіяні в першій місії, можна використовувати і в цій.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи після того, як Захисник розмістить все своє військо.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 40% свого війська. Юніти, що були задіяні в першій місії, можна використовувати і в цій.

Захисник розміщує все своє військо перед Ініціативою на середній лінії ігрової зони.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 300

Опції

-100 Отримання контролю (лише для Атакуючого): Атакуючий може автоматично перемогти стільки кидків Ініціативи, якільки в нього повних чот. Атакуючий може використовувати це після кидка ініціативи.

+100 Відьомські Години: Використовуйте планетарний стан Повний Місяць (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни).

+150 Туман Непевності (лише для Атакуючого): Використовуйте Планетарний Стан Легкий Туман (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни).

ЦІЛІ

Прорив: Якщо контейнер доставлено до домашньої сторони Захисника Атакуючим, то Атакуючий перемагає. Якщо контейнер доставлено до домашньої сторони Атакуючого Захисником - перемагає Захисник. **[300]**

Утримання поля: Якщо всі юніти однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно утримує поле бою. **[100]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Наступні спеціальні правила приміняються до цієї місії:

ПРИМУСОВИЙ ВІДСТУП

Обидві сторони повинні дотримуватись правила Примусового Відступу (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни).

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї.

Атакуючий Переміг: Евакуація (стор. 12)

Захисник Переміг: Контратака (стор. 14)

ЕВАКУАЦІЯ

СИТУАЦІЯ

Ми змогли відірватись від цих Гусарів. Зв'язок з ДропШипом поганий, але ми змогли призначити йому місце й час зустрічі.

Тому зараз треба напружитись і встигнути на наш рейс - він не чекатиме нас довго, бо аерокосмічні винищувачі з орбіти можуть його закидати бомбами і всим таким.

Нам потрібна вдача, лише один останній раз...

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Успішно виконавши завдання, Атакуючому треба покинути планету.

Захисник обирає мапи для цієї місії, обираючи одну мапу для однієї повної чоти на полі бою та розміщує їх в дозволеному порядку.

Захисник першим обирає свою домашню сторону; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

Атакуючий обирає Зону Евакуації - коло радіусом 2 гекса, центр якого повинен знаходитись в 6-9 гексах від домашьої сторони Атакуючого.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 100% свого війська. Юніти, що були задіяні в першій місії, можна використовувати і в цій.

Атакуючий заходить через домашню сторону Захисника в порядку Ініціативи.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 100% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, не можна використовувати в цій.

Захисник заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи через 2К6/3 ходів.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 300

Опції

+150 Туман Непевності (лише для Атакуючого): Використовуйте Планетарний Стан Легкий Туман (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни)

ЦІЛІ

Захоплення: Атакуючий повинен розмістити 75% свого війська в Зоні Евакуації до кінця 1К6+4 хода. Якщо він буде пізніше даного часу, ДропШип злетить назад через можливість отримання критичних пошкоджень. **[300]**

Утримання поля: Якщо 50% юнітів однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно перемагає і устримує поле бою. **[300]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

В цій місії жодні спеціальні правила не приміняються.

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї.

Атакуючий Переміг: Атакуючий виграв кампанію!

Захисник Переміг: Контратака (стор. 14)

ШТУРМ ЗАВОДУ

СИТУАЦІЯ

Наші помилки призвели до цієї битви, і ми намагатимемось виправити їх. Гусари забрали той клятий контейнер і транспортували його на сам завод. Принаймні, так нам повідомили наші розвідники. Тому маємо вночі продертись та викрасти його знову.

Ми досі дихаємо, ми досі маємо можливість перемогти ворога.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Незважаючи на попередні невдачі, сторони стали обличчям до битви, де течія може змінити свій плин, за чи проти їх бажання.

Кидайте Ініціативу. Кожна сторона обирає рівне число мап для гри та розміщує їх в порядку Ініціативи, по одній за раз, в будь-якому дозволеному порядку. Переможець Ініціативи розміщує другим.

Кожна сторона знову кидає кістки для Ініціативи. Переможець обирає своє домашню сторону першим; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна стороні Захисника. Ця Ініціатива також використовується для першого ходу.

Захисник вибудовує Завод Фортнер Індастріс. Для цього він має приблизно рівно поділити і розмістити наявні будівлі в межах 4-10 гексів від своєї домашньої сторони в трьох групах - в центрі (в межах 2 гексів від центрального гексу в обидві сторони) та по боках ігрової зони (в межах 3-6 гексів від відповідної сторони).

Документація знаходиться в одному з комплексів заводу. Для успішного викрадення потрібно мінімум два Меха Атакуючого на сусідньому з одним з комплексів гексі. Потім кидається 1К6 і при результаті 5+ документація знаходиться в поточному комплексі і один з Мехів, що біля комплексу, може підняти контейнер з документацією, нехтуючи обмеженнями на атаки в цьому ході.

У випадку, якщо перевірка наявності контейнера неуспішна на двох комплексах, він автоматично знаходиться в останньому комплексі.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 50% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, можна використовувати і в цій, також як і юніти, взяті як трофеї прямо перед цією місією.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 50% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, можна використовувати і в цій, також як і юніти, взяті як трофеї прямо перед цією місією.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 200

Опції

Жодна опція доступна для цієї місії.

ЦІЛІ

Утримання поля: Якщо всі юніти однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно утримує поле бою. **[200]**

Крадіжка! (знову) (лише для Атакуючого): Викрасти контейнер і віднести до своєї домашньої сторони. [300]

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

В цій місії жодні спеціальні правила не приміняються.

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї.

Атакуючий Переміг: Контратака (стор. 14)

Захисник Переміг: Зачистка території (стор. 15)

КОНТРАТАКА

СИТУАЦІЯ

Покищо ми із перемінним успіхом боролись з надокучливими Авалонськими Гусарами. Зараз маємо змогу змінити положення, схилити ваги на свою користь.

Дуже сподіваюсь, що техніки встигли відремонтувати всі Мехи...

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Атакуючий обирає мапи для цієї місії, обираючи одну мапу для однієї повної чоти на полі бою та розміщує їх в дозволеному порядку.

Захисник першим обирає свою домашню сторону; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 50% свого війська.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 50% свого війська.

Захисник заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 300

Опції

+150 Туман Непевності: Використовуйте Планетарний Стан Легкий Туман (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни)

ЦІЛІ

Утримання поля: Якщо 50% юнітів однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно перемагає і устримує поле бою. **[300]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

В цій місії жодні спеціальні правила не приміняються.

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї. Обидві сторони можуть витрачати ПБ після цієї місії, як описано в розділі Час Між Місіями (стор. 8 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни).

Атакуючий Переміг: Евакуація (стор. 12)

Захисник Переміг: Зачистка території (стор. 15)

ЗАЧИСТКА ТЕРИТОРІЇ

СИТУАЦІЯ

Ми в дупі. Це офіційна заява. Ми в глухому куті. 17ті Авалонські Гусари загнали нас, і ми повинні дати їм останній бій. Тут вже не йде мова про викрадення чогось - тут аби вибратись живими зі всього цього.

Що ж, хлопці, було приємно з вами працювати.

А тепер ліземо в Мехи та дамо цим покитькам жару!

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Після успішної погоні війська Атакуючого заманили на одну з підготованих позицій Захисника. Чи вдарить молот по ковадлу, чи зламається о ворога?

Захисник обирає рівне число мап для гри та розміщує їх в будь-якому дозволеному порядку.

Захисник обирає своє домашню сторону першим; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 100% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, можна використовувати і в цій, також як і юніти, взяті як трофеї прямо перед цією місією.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 100% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, можна використовувати і в цій.

Захисник заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 300

Опції

+200 Громобій (лише для Захисника): Використовуйте Планетарний Стан Сильний Шторм (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни)

-100 Отримання контролю (лише для Атакуючого): Атакуючий може автоматично перемогти стільки кидків Ініціативи, якільки в нього повних чот. Атакуючий може використовувати це після кидка ініціативи.

+100 Відьомські Години: Використовуйте планетарний стан Повний Місяць (стор. 11 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни).

ЦІЛІ

Поразка: Захисник повинен критично пошкодити чи знищити всі юніти Атакуючого, при цьому не повинен втратити більше ніж 50% свого війська на початок місії. Атакуючий виграє, якщо Захисник втрачає більше ніж 50% своїх юнітів. **[600]**

Утримання поля: Якщо всі юніти однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно утримує поле бою. **[100]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

В цій місії жодні спеціальні правила не приміняються.

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї. Обидві сторони можуть витрачати ПБ після цієї місії, як описано в розділі Час Між Місіями (стор. 8 Кампанії Хаосу: Нащадні Війни).

Атакуючий Переміг: Контратака (стор. 14)

Захисник Переміг: Захисник виграв кампанію!

ЗБІРНІ ТАБЛИЦІ КАМПАНІЇ

ТАБЛИЦЯ МІСЦЬ ПОШКОДЖЕНЬ УДАРІВ РУКАМИ

1К6	Локація
1	Ліва рука
2	Лівий торс
3	Центральний торс
4	Правий торс
5	Права рука
6	Голова

ТАБЛИЦЯ МІСЦЬ ПОШКОДЖЕНЬ УДАРІВ НОГОЮ

1К6	Локація
1 - 3	Права нога
4 - 6	Ліва нога

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ ФІЗИЧНИХ АТАК

Тип Атаки	Модифікатор
Удар ногою	-2
Удар рукою	+0

ТАБЛИЦЯ БІГУ ПО БРУКІВЦІ

1К6	Локація
1	Ліва нога - 1 пункт пошкоджень
2	Ліва нога - 1 пункт пошкоджень
3	Права нога - 1 пункт пошкоджень
4	Права нога - 1 пункт пошкоджень
5	Ліва нога - 2 пункти пошкоджень
6	Права нога - 2 пункти пошкоджень

ТАБЛИЦЯ РІЗНИХ ВИСОТ

Ціль стоїть на	Дозволені фізичні атаки
... 1 рівень вище	Удар рукою
... 1 рівень нижче	Удар ногою
... одному рівні	Удар рукою, удар ногою

ТАБЛИЦЯ МАП КАМПАНІЇ

Пустеля*

1К6	Мапа	Джерело
1	Розкидані ліси**	Всесвітня Подія 2018
2	Пустеля #1	Стартовий Набір
3	Руїни міста	Набір Мап: Рівнини
4	БатлТех	Всесвітня Подія 2018
5	Відкрита місцевість #1	Набір Мап: Луки
6	Відкрита місцевість #2	Набір Мап: Луки

* Мапи обрані з пустельного набору згідно з Історичними Поворотними Точками: Світ Мелорі через розміщення основного місця дії на континенті Джуніпер.

** Всі ліси вважати Рідколіссям

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ КАТАПУЛЬТУВАННЯ

Місцевість приземлення	Модифікатор
Чиста	-2
Вода	-1
Нерівна місцевість	0
Рідколісся	+2
Густий ліс	+3
За один рівень будівлі	+1

Планетарний стан	Модифікатор
Сильний шторм	+2

Ситуація	Модифікатор
Автоматичне катапультування	+1

Користувацька кампанія для ігр по БатлТех: Кампанія Хаосу.
© 2019 Микита 'axeller' Бондаренко.

Зауваження та пропозиції надсилайте на електронну адресу
BattletechUkraine@gmail.com
або у Фейсбук-групу
fb.com/BattletechUkraine

Класік БатлТех, БатлТех, Мех та БатлМех є зареєстрованими торговими марками ТОВ Топс Компані. Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн. Всі права захищено.