БАТЛТЕХ™

Українська
Асоціація
БатлТех
УАБ

ШВИДКІ ПРАВИЛА

ТЕХНІКА ТА ПІХОТА

БАТЛТЕХ™

ПРИМІТКА ДО ЦИХ ПРАВИЛ

Ці правила є доповненням до БатлТех: Швидкі Правила та лише доповнюють їх. Вихідний матеріал для правил був взятий у попередній редакції Швидких Правил, які містили в собі, крім правил Мехів, але і швидкі правила для техніки (колесної, гусеничної та на повітряних подушках) і піхоти (звичайної та піхоти у бойовій броні).

Правила призначені для розширення тактичної різноманітності на полі бою та не є офіційними правилами у повному сенсі, хоча і є перекладом офіційних правил.

БОЙОВІ МАШИНИ

Використовуйте наступні правила для бойових машин.

РУХ

Бойові машини використовують стандартні правила руху з наступними уточненнями та винятками.

ОСНОВИ РУХУ

Транспортні засоби, так-само як Мехи, також можуть виконувати ще одну дію - поворот - за 1 ПР за сторону гексу.

НАПРЯМ ПОГЛЯДУ

Вважається, що машина "дивиться" у напрямку своєї передньої сторони. Для полегшення використання фішки, що знаходяться у цих швидких правилах, мають передню частину, чітко позначену написом.

Положення напрямку юніта впливає на рух і атаки, і його можна тільки добровільно змінити під час фази руху.

РЕЖИМИ РУХУ

Бойові машини використовують всі ті самі правила, що й Мехи для рухів, при цьому єдиною відмінністю є термінологія. Взагалі кажучи, підрозділи з ногами ходять або бігають, а машини без ніг їздять на звичайній або максимальній швидкості. Запис на кожному Листі Записів вказує, який тип руху він може зробити.

Машина використовує їзду на обраній швидкості замість ходьби або бігу, проте за його межами однакові правила застосовуються до режимів пересування, як це описано в розділі Рух, стор. 2 БатлТех: Швидкі Правила.

Рух задки: Як і при бігу Меха, якщо транспортний засіб оголошує на початку своєї черги, що він буде їхати на максимальній швидкості, він не може рухатися назад у будь-який час протягом цього ходу.

Примітка: Машини на повітряній подушці та колесні бойові машини не можуть входити до гексів із рідколіссям; жодна бойова машина не може заходити до гексу із густим лісом. Машини на повітряній подушці можуть рухатись по водяних гексах.

БІЙ

Бойові машини використовують стандартні правила бою, такі самі, як і для Мехів.

ЗНИЩЕННЯ ЮНІТА

Машина вважається знищеною та поза грою, якщо будь-яка його локація знищена.

КОЛІСНИЙ НОСІЙ ПУСКОВИХ УСТАНОВОК LRM/SRM

НОВІТНЯ ЗБРОЯ

Багато зброї в БатлТех дотримуються простого принципу - прицілься-та-стріляй, така як вся зброя, встановлена на Гріффіні та Вулверіні - Мехах, що наявні в БатлТех: Швидкі Правила. Іншими словами, крім відстані та максимальних пошкоджень, сама зброя не забезпечує додаткових ефектів під час гри. Багато інших видів зброї, однак, мають додаткові ефекти, спрямовані на покращення можливостей - і, отже, задоволення гравця від даного юніта.

Після того, як гравець визначив Модифікатори Базового Числа для місцевості, руху цілі та нападника тощо, він або вона визначає, чи є у зброї додаткові особливі ефекти.

Для того, щоб вистрілити по цілі, гравець повинен визначити, чи має відповідна зброя додаткові модифікатори для пострілу або інші спеціальні правила, які можуть впливати на постріли, перш ніж кидати кістку. Подивіться на Лист Записів відповідного юніту щоб перевірити, що обрана зброя має спеціальні позначення - літери - після цифр в стовпці Значення Пошкоджень. Тип зброї визначає, які додаткові ефекти зброя може мати крім "прицілився і вистрілив".

Нижче наведено короткий список скорочень, які застосовуються до юнітів у цих Швидких Правилах, зокрема до танку Роммель (Гаус варіант) (Rommel Tank (Gauss Variant) та Саладін (Ультра варіант) (Saladin (Ultra variant) разом із описом ефектів зброї. Зброя може потрапляти під декілька типів, тому обов'язково перевіряйте різні ефекти кожної зброї.

C: Кластерна (cluster) зброя. Кластерна зброя атакує згідно з таблицею Ройові Атаки, щоб визначити пошкодження, причому кожен вид зброї має різні групи Пошкоджень. Потім групам призначаються окремі місця пошкоджень (див. Ройові Атаки, праворуч).

P: Імпульсна (pulse) зброя. Застосувати модифікацію -2 для всіх атак з цієї зброї.

R: Скорострільна (rapid-fire) зброя. Скорострільна зброя користується наступними правилами:

- Скорострільна зброя може мати більше одного пострілу в рамках однієї Фази Атаки. Номер після "R" у стовпчику "Пошкодження" відповідних Листів Записів показує загальну кількість пострілів, які можуть бути зроблені; наприклад, зброя R2 може мати один або два постріли за один хід.
- Використовуючи скорострільність, зброя споживає стільки боєприпасів скільки пострілів вона зробила за хід, помножити на кількість боєприпасів, необхідну на кожен постріл (зазвичай один).
- Кожного раз, коли скорострільна зброя робить більше одного пострілу за хід, вона може заклинити, що робить її непрацюючою на всю залишившуся гру; однак в той хід зброя робить всі відповідні постріли. Якщо при кидку на кількість пострілів випало 2, то зброю клинить до кінця гри.
- Скорострільна зброя причиняє пошкодження як кластерна зброя і пошкодження визначаються згідно відповідного стовпця Таблиці Ройових Атак (див. Ройові Атаки, праворуч). Кожна Група Покоджень базується на пошкодженні від одного пострілу зброї (скорочено "Пшк" у стовпчику Значення Пошкоджень на відповідному Листі Записів).
- Скорострільна зброя завжди кластерна, і тому атакуючий визначає пошкодження по таблиці Ройові Атаки, коли робить атаку, у якій більше за один постріл; на відповідному Листі Записів це анотовано як R/C

V: Перемінні (variable) пошкодження. Пошкодження знижується по мірі віддалення цілі; в листах записів це вказано, наприклад, як V10/8/5 = 10 пунктів пошкодження на короткій відстані, 8 на середній, 5 на довгій).

AI: Протипіхотна (anti-infantry) зброя. Протипіхотна зброя завдає особливі пошкодження звичайній піхоті замість звичайних (див. Таблицю Покодження Звичайної Піхоти, стор. 8 цих Правил).

- Цей тип зброї застосовується тільки при використанні її проти піхоти.

РОЙОВІ АТАКИ

Якщо зброя містить "C" у стовпчику "Тип" на листі записів юніту, це кластерна зброя. У цих Швидких Правилах єдиною кластерною зброєю є Ultra AC, бо вона є скорострільною, тобто робить два постріли за один хід.

Після успішної атаки скорострільної зброї, яка робить два постріли за хід, гравець кидає 2D6 і порівнює результат з Таблицею Ройових Атак на с. 8. Результат - фактична кількість окремих пострілів, які влучили в ціль: один або два. Визначивши кількість пострілів, гравець визначає місця пошкоджень для кожного пострілу: один кидок, якщо тільки один постріл потрапив у ціль, або два кидки, якщо обидва постріли влучили (за умови, що ціль має різні місця).

ТАБЛИЦЯ РОЙОВИХ АТАК

Кидок кості (2К6)	Розмір зброї					
	2	4	5	6	10	15
2	1	2	1	2	3	5
3	1	2	2	2	3	5
4	1	2	2	3	4	6
5	1	2	3	3	6	9
6	1	2	3	4	6	9
7	1	3	3	4	6	9
8	2	3	3	4	6	9
9	2	3	4	5	8	12
10	2	3	4	5	8	12
11	2	4	5	6	10	15
12	2	4	5	6	10	15

ПІХОТА ТА БОЙОВА БРОНЯ

Незважаючи на те, що багато зоряних імперій регулярно включають піхоту як частину інтегрованих збройних сил, на рівні з Мехами та бойовими машинами,сила піхоти найбільше розкривається в оборонних операціях.

Термінологія: БатлТех використовує два різних види піхоти - звичайну та Бойову Броню. Звичайна піхота являє собою безліч типів піхоти, з різними засобами пересування - піша, моторизована, стрибаюча і т.д. - із різноманітною зброєю тощо. Бойова Броня (піхота в бойовій броні) носить силову броню, обладнану різноманітною зброєю, що робить їх набагато смертельнішими за звичайну піхоту.

РУХ

Піхотні підрозділи використовують стандартні правила пересування з наступними уточненнями та винятками.

Піхота може заходити до будь-яких гексів, крім водяних.

ТИПИ РУХУ

Піхота не має типів руху.

НАПРЯМ ПОГЛЯДУ

Піхотні підрозділи не мають напряму погляду; для переміщення в будь-який сусідній гекс потрібно витратити лише ціну заходу у вибраний гекс.

НАПРЯМОК РУХУ

Оскільки піхотні підрозділи не мають напряму погляду, вони можуть входити до будь-якого з шести гексів, що оточують той гекс, на якому стоїть юніт.

СКУПЧЕННЯ

Якщо ворожий юніт, розташована в гексі, піхота, то Мех може ввійти в цей гекс; якщо ворожий юніт - це будь-який інший тип юніта (Мех або бойова машина), то Мех не може входити в гекс за стандартними правилами. Мех може закінчити рух у тому ж гексі, що й піхота.

БІЙ

Піхотні підрозділи використовують стандартні правила бою з наступними уточненнями та винятками.

АРКА СТРІЛЬБИ

Піхота не має обмежень по напряму стрільби.

СТРІЛЬБА

Піхота це єдиний юніт, який може здійснювати атаки проти ворожого юніта в тому ж гексі, де вони самі стоять, в цьому випадку відстань вважається 1.

РУХ АТАКУЮЧОГО ЮНІТУ

Модифікатори руху атакуючого юніту не застосовуються до піхотних підрозділів, коли вони атакують.

АТАКИ ПРОТИ БОЙОВОЇ БРОНІ

Коли будь-який тип піхоти нападає на Бойову Броню, атака націлена на юніт в цілому, хоча окремі піхотинці зазнають пошкоджень. Один піхотинець у бойової броні не може бути об'єктом нападу; піхотинець, пошкоджений успішним нападом, визначається випадковим чином. Використовуйте всі стандартні модифікатори. Крім того, як показано у додатку до Таблиці Модифікаторів

ПІШИЙ ПІДРОЗДІЛ ПІХОТИ В ЗАСІДЦІ

Атаки на стор. 8, всі непіхотні юніти повинні додавати до свого Базового Числа +1 у атаках проти Бойової Броні, щоб врахувати розосередження окремих піхотинців та тактику бойової піхоти.

Атаки Бойової Броні

Коли гравець, що керує Бойовою Бронею, оголошує стрілецьку атаку, всі воїни цього юніту атакують одного й того-самого юніта супротивника з однакової зброї.

Гравці повинні використовувати всі звичайні обмеження відстані та Лінії Зору, модифікатори і так далі. Усі стрілецькі атаки на юніти в тому ж гексі, що й Бойова Броня, вважаються відстанню 1.

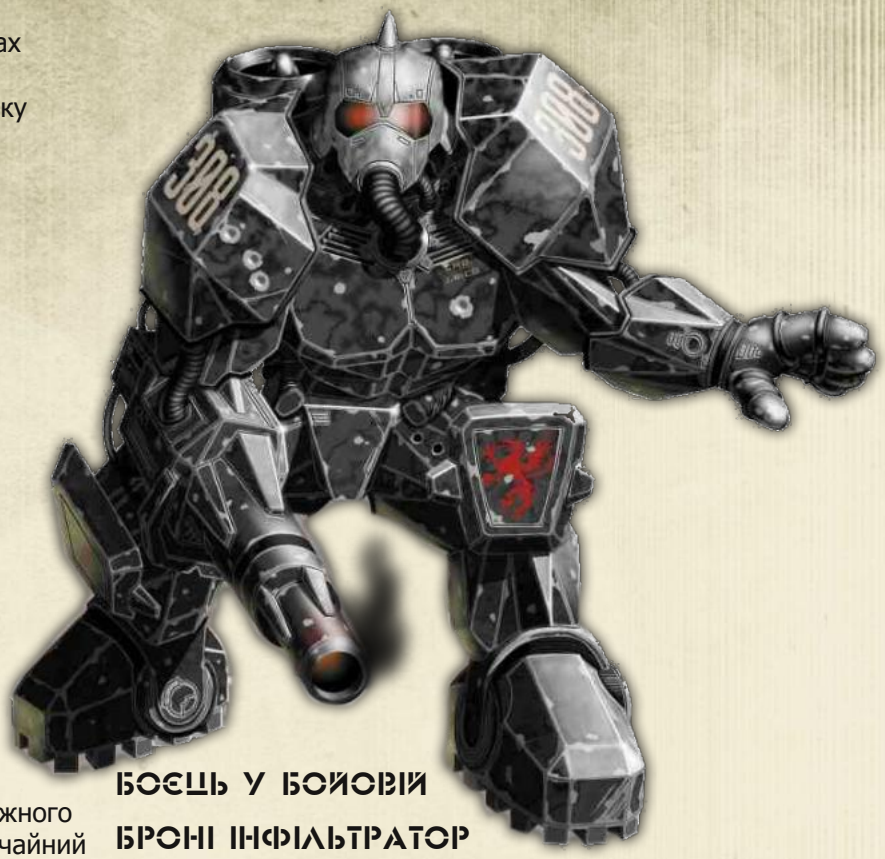
Коли Бойова Броня атакує, киньте 2D6 і зверніться до відповідного стовпця таблиці Ройові Атаки на стор. 8, та на підставі кількості піхотинців в юніті визначте скільки з них влучило в ціль. Юніт із одним піхотинцем завжди влучає в ціль. Кожен піхотинець, який влучає в ціль, наносить пошкодження відповідно до типу його зброї.

Визначте місце пошкоджень окремо для кожного піхотинця, що влучив в ціль. Якщо ціль є звичайний піхотний юніт, контролюючий його гравець просто записує пошкодження без визначення місць пошкоджень.

Атаки Звичайної Піхоти

У той час як звичайна піхота використовує ті ж модифікатори відстані, як і Мехи та бойові машини, на відміну від не-піхотних юнітів, піхота може атакувати інші юніти в гексі, де сама знаходиться. Таблиця Модифікаторів Відстані Звичайної Піхотина кожному Листі Записів звичайної піхоти показує Базові Числа для кожного підрозділу на відстані 0; для зручності в таблиці також наведено перелік модифікаторів відстаней до їх максимальної відстані в гексах.

Кількість пошкоджень, які стандартний піхотний взвод може нанести, базується на його поточній чисельності та типі озброєння, з яким воно озброєно, як показано на таблиці Максимальні Пошкодження За Кількістю Піхотинців на кожному Листі Записів звичайної піхоти. Після успішної атаки контролюючий гравець звіряється з кількістю живих піхотинців у юніті та з таблицею Максимальних Пошкоджень За Кількістю Піхотинців на кожному Листі Записів звичайної піхоти, щоб визначити фактичні пошкодження, завдані цілі. Нарешті, керуючий гравець ділить фактичну кількість пошкоджень на групи по 2 пункти пошкоджень та визначає місця пошкоджень для кожної групи. Якщо піхотинців непарна кількість, залишившийся 1 пункт пошкоджень влучає у свою окрему секцію Меха чи бойової машини. Якщо ціль є звичайним піхотним взводом, атакуючий гравець просто відмічає пошкодження.



Боєць у Бойовій Броні Інфільтратор (Infiltrator Mk. II).

Пошкодження

Піхотні юніти не мають місць пошкоджень.

Запис Пошкоджень

Пошкодження від піхоти (звичайної і у бойовій броні) використовують наступні правила для запису пошкоджень.

Пошкодження Бойової Броні

Після успішної атаки на Бойову Броню, киньте 1D6 для кожної з груп пошкоджень, щоб визначити, які піхотинці отримали пошкодження. Кожна група вражає різного, випадково визначеного піхотинця. Киньте кістку наново, якщо в юніті немає такої кількості піхотинців, або якщо результат вказую, що піхотинець знищений в поточній або попередній фазі. Якщо піхотинець знищений, будь-які надлишкові пошкодження витрачаються даремно.

Значення Броні: Кожен піхотинець у бойовій броні має міцність броні +1 (представляє солдата всередині; на Листі Записів бойової броні це представлено темним колом). Піхотинець у бойовій броні знищується лише після того, як він отримав максимальну кількість пошкоджень. Навіть якщо вся "броня" піхотинця знищена, залишивши лише +1, що представляє солдата, цей піхотинець вважається повністю боєздатним.

ПОШКОДЖЕННЯ НЕ-ПРОТИПІХОТНОЇ ЗБРОЇ ПРОТИ ЗВИЧАЙНОЇ ПІХОТИ

Тип Зброї	Кількість Звичайних Піхотинців Уражено*
Пряма наводка [DB/DE] (балістична або енергетична)	Пошкодження/10
Кластерна [C] (балістична)	Пошкодження/10+1
Імпульсна** [P]	Пошкодження/10+2
Протипіхотна [AI]	Див. таблицю Пошкодження від Скорострільної Зброї Звичайній Піхоті

*Округлюйте вгору

**Крім Малого Імпульсного Лазеру, який вважається скорострільним

ПОШКОДЖЕННЯ ЗВИЧАЙНОЇ ПІХОТИ

На відміну від інших підрозділів, звичайна піхота розосереджена по гексу, причому кожен піхотинець шукає максимальний захист, використовуючи місцевість. Це означає, що пошкодження від зброї магічно не переносяться з одного піхотинця на іншого; це означає, що піхотний підрозділ просто не отримає всіх пунктів пошкоджень, рівну значенню пошкоджень зброї. Навпаки, збиток від зброї до звичайного піхотного підрозділу залежить від типу та розміру зброї.

Коли непіхотний юніт здійснив успішну атаку проти звичайної піхоти, зверніться до колонки Кількість Поцілених Піхотинців в Таблиці Пошкодження Не-протипіхотної Зброї Проти Звичайної Піхоти (стор. 8) та порівняйте його із типом та пошкодженням кожної зброї, яка успішно вражає ціль, щоб визначити, скільки піхотинців було знищено. Коли використовуєте ройову зброю, використовуйте максимально можливі пошкодження замість використання таблиці Ройових Атак.

Скорострільна зброя: Коли звичайний піхотний взвод отримує пошкодження від будь-якої скорострільної зброї (позначається як AI - протипіхотна (AntiInfantry) -у Листі Записів), атакуючий гравець кидає кістку для визначення пошкоджень залежно від типу використовуваної зброї. Дивіться Пошкодження від Скорострільної Зброї Звичайній Піхоті (стор. 8). Додайте результат кістки для кожного влучення, щоб отримати загальний результат. Це загальна сума відображає пошкодження, нанесені юніту.

По мірі того, як юніту наносяться пошкодження, закреслюйте квадрати, що зображають піхотинців на Листі Запису, зліва направо, по одному на кожен пункт пошкоджень.

Чиста місцевість: Коли звичайну піхоту обстрілюють на відкритій місцевості, вона отримує вдвічі більше пошкоджень. Це включає в себе пошкодження від піхотної та скорострільної зброї, а також іншої зброї, встановленої на непіхотних юнітах.

Пошкодження від інших піхотних юнітів: Пошкодження, зроблені одним піхотним юнітом іншому завжди дорівнює стандартному пошкодженню. По мірі того, як юніту наносяться пошкодження, закреслюйте квадрати, що зображають піхотинців на Листі Запису, зліва направо, по одному на кожен пункт пошкоджень.

ЗНИЩЕННЯ ЮНІТА

Звичайні піхотні юніти вважаються знищеними, коли закреслено всі квадрати в рядку юніта. Бойова Броня знищена тоді, коли позначено всі кола в рядку кожного піхотинця юніта.

БАЛАНС

Тепер, коли гравці опанували всі швидкі правила, вони можуть вільно поєднувати юніти у будь-які загони та формації. Наприклад, гравці можуть розміщувати лише два Мехи з однієї сторони або два Мехи з однією бойовою машиною або пуститись берега та виставити на поле всіх юнітів, що представлені в цих правилах та у БатлТех: Листи Записів Мехів формату Швидких Правил.

Незалежно від того, як гравці вибирають свої сили, щоб зробити ігри максимально збалансованими та веселими, гравці повинні зберігати однакову кількість юнітів різних типів у грі. Наприклад, якщо одна сторона обирає один Мех, одну бойову машину і один підрозділ піхоти, інша сторона має обрати аналогічне.

ПОШКОДЖЕННЯ ВІД СКОРОСТРІЛЬНОЇ ЗБРОЇ ЗВИЧАЙНІЙ ПІХОТІ

Зброя	Пошкодження Звичайних Піхотинців
Малий Імпульсний Лазер	2К6
Кулемет	2К6
Вогнемет	4К6

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.

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ ТЕХНІКИ

ДАНІ МАШИНИ

Тип: танк Роммель (Rommel Tank)

Пункти руху:
Звичайні : 4
Максимальні : 6

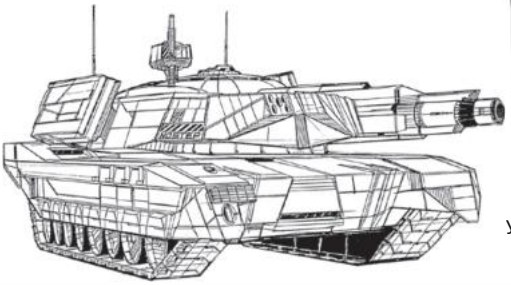
Тонаж: 65

Зброярське Вміння: 4

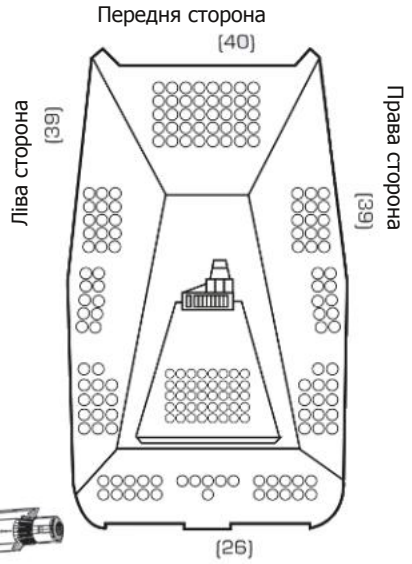
Зброя та Обладнання (гекси)

Кл	Тип	Лок	Пшк	Кор	Сер	Довг
1	AC/20	Тур	20	3	6	9
1	Малий лазер	Пер	3	1	2	3

AC/20 - 20



ДІАГРАМА БРОНІ



Українська Асоціація БатлТех
fb.com/BattletechUkraine

МІСЦЯ ПОШКОДЖЕНЬ МАШИНИ

2К6	Місце	2К6	Місце	2К6	Місце
2	Задня сторона	6	Передня сторона	10	Турель
3	Передня сторона *	7	Передня сторона	11	Турель
4	Передня сторона *	8	Передня сторона	12	Задня сторона
5	Права сторона *	9	Ліва сторона *		

* Кожного разу, як пошкоджується ця локація (незалежно від кількості самих пошкоджень), відніміть 1 від Звичайних ПР (перерахуйте Максимальні ПР, помноживши Звичайні ПР на 1,5 та округливши вгору). Ці модифікатори накопичувальні та приміняються у Фінальній Фазі ходу. Якщо Звичайні ПР знизились до 0, то юніт не може рухатись до кінця гри.

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.

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ ТЕХНІКИ

ДАНІ МАШИНИ

Тип: Штурмовий танк на повітряній подушці Саладін (Saladin Assault Hover Tank)

Пункти руху:
Звичайні : 8
Максимальні : 12

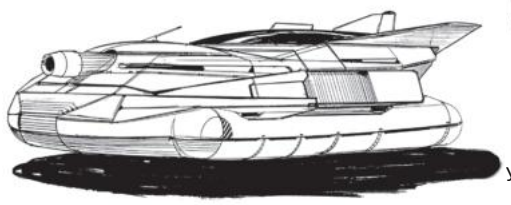
Тонаж: 35

Зброярське Вміння: 4

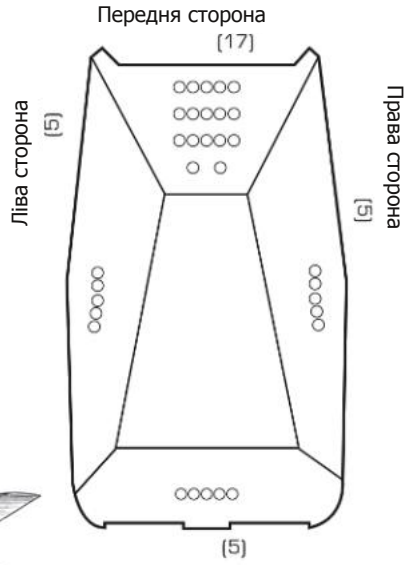
Зброя та Обладнання (гекси)

Кл	Тип	Лок	Пшк	Кор	Сер	Довг
1	AC/20	Пер	20	3	6	9

AC/20 - 15



ДІАГРАМА БРОНІ



Українська Асоціація БатлТех
fb.com/BattletechUkraine

МІСЦЯ ПОШКОДЖЕНЬ МАШИНИ

2К6	Місце	2К6	Місце	2К6	Місце
2	Задня сторона	6	Передня сторона	10	Турель
3	Передня сторона *	7	Передня сторона	11	Турель
4	Передня сторона *	8	Передня сторона	12	Задня сторона
5	Права сторона *	9	Ліва сторона *		

* Кожного разу, як пошкоджується ця локація (незалежно від кількості самих пошкоджень), відніміть 1 від Звичайних ПР (перерахуйте Максимальні ПР, помноживши Звичайні ПР на 1,5 та округливши вгору). Ці модифікатори накопичувальні та приміняються у Фінальній Фазі ходу. Якщо Звичайні ПР знизились до 0, то юніт не може рухатись до кінця гри.

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.

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ ТЕХНІКИ

ДАНІ МАШИНИ

Тип: танк Роммель із Гаусс-гарматою
(Rommel Tank Gauss Variant)

Пункти руху:
Звичайні : 4
Максимальні : 6

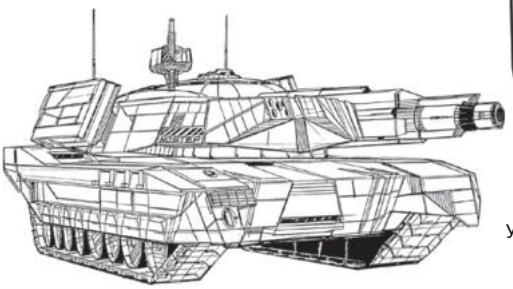
Тонаж: 65

Зброярське Вміння: 4

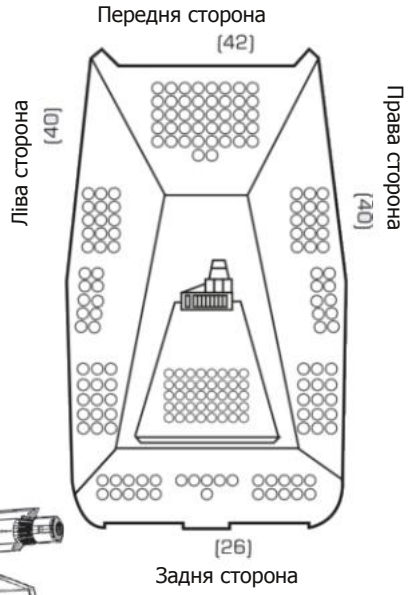
Зброя та Обладнання (гекси)

Кл	Тип	Лок	Пшк	Кор	Сер	Довг
1	Гаусс-гармата	Тур	15	7	15	22
2	Середній лазер	Тур	5	3	6	9
2	Кулемет	Тур	2 (AI)	1	2	3
2	Кулемет	Пер	2 (AI)	1	2	3
1	Кулемет	Зад	2 (AI)	1	2	3

Гаусс - 15; Кулемет - 100



ДІАГРАМА БРОНІ



Українська Асоціація БатлТех
fb.com/BattletechUkraine

МІСЦЯ ПОШКОДЖЕНЬ МАШИНИ

2К6	Місце	2К6	Місце	2К6	Місце
2	Задня сторона	6	Передня сторона	10	Турель
3	Передня сторона *	7	Передня сторона	11	Турель
4	Передня сторона *	8	Передня сторона	12	Задня сторона
5	Права сторона *	9	Ліва сторона *		

* Кожного разу, як пошкоджується ця локація (незалежно від кількості самих пошкоджень), відніміть 1 від Звичайних ПР (перерахуйте Максимальні ПР, помноживши Звичайні ПР на 1,5 та округливши вгору). Ці модифікатори накопичувальні та приміняються у Фінальній Фазі ходу. Якщо Звичайні ПР знизились до 0, то юніт не може рухатись до кінця гри.

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.

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ ТЕХНІКИ

ДАНІ МАШИНИ

Тип: Штурмовий танк на повітряній подушці
Саладін із УльтраАС
(Saladin Assault Hover Tank Ultra Variant)

Пункти руху:
Звичайні : 8
Максимальні : 12

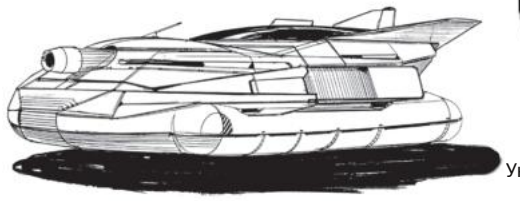
Тонаж: 35

Зброярське Вміння: 4

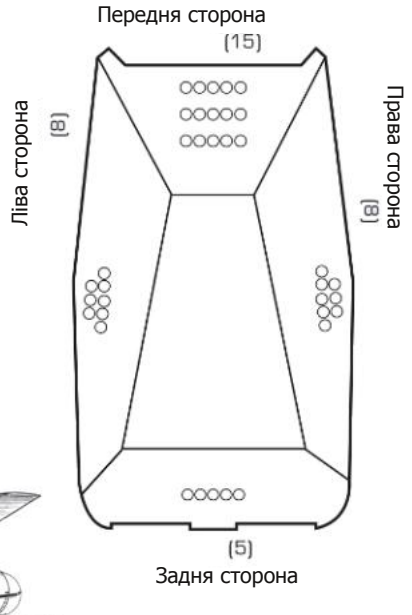
Зброя та Обладнання (гекси)

Кл	Тип	Лок	Пшк	Кор	Сер	Довг
1	Ультра АС/20	Пер	20/Пост. R2 (R/C)	3	6	9

Ультра АС/20 - 10



ДІАГРАМА БРОНІ



Українська Асоціація БатлТех
fb.com/BattletechUkraine

МІСЦЯ ПОШКОДЖЕНЬ МАШИНИ

2К6	Місце	2К6	Місце	2К6	Місце
2	Задня сторона	6	Передня сторона	10	Турель
3	Передня сторона *	7	Передня сторона	11	Турель
4	Передня сторона *	8	Передня сторона	12	Задня сторона
5	Права сторона *	9	Ліва сторона *		

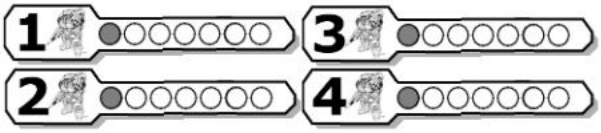
* Кожного разу, як пошкоджується ця локація (незалежно від кількості самих пошкоджень), відніміть 1 від Звичайних ПР (перерахуйте Максимальні ПР, помноживши Звичайні ПР на 1,5 та округливши вгору). Ці модифікатори накопичувальні та приміняються у Фінальній Фазі ходу. Якщо Звичайні ПР знизились до 0, то юніт не може рухатись до кінця гри.

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.

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ БОЙОВОЇ БРОНІ

ДІАГРАМА БРОНІ



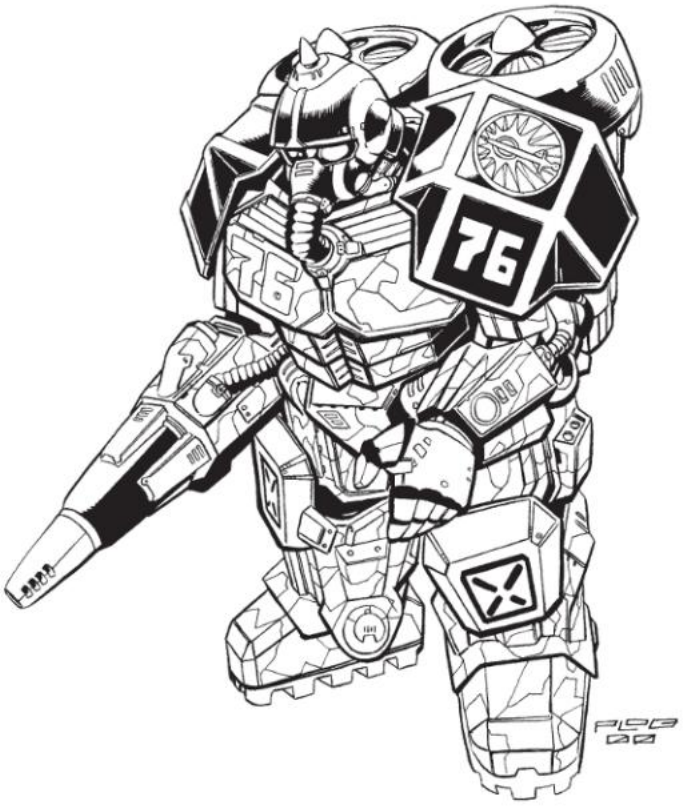
ДАНІ БОЙОВОЇ БРОНІ

Тип: Інфільтратор мод. II (Infiltrator Mk II)

Пункти руху: 3 **Зброярське Вміння:** 4

Зброя та Обладнання (гекси)

Кл	Тип	Пшк	Кор	Сер	Довг
1	Гаусс-гармата Магшот	2	3	6	9



ТАБЛИЦЯ РОЙОВИХ АТАК БРОНІ

2К6	Бійців	2К6	Бійців	2К6	Бійців
2	2	6	2	10	3
3	2	7	3	11	4
4	2	8	3	12	4
5	2	9	3		

Українська Асоціація БатлТех
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.

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ БОЙОВОЇ БРОНІ

ДІАГРАМА БРОНІ

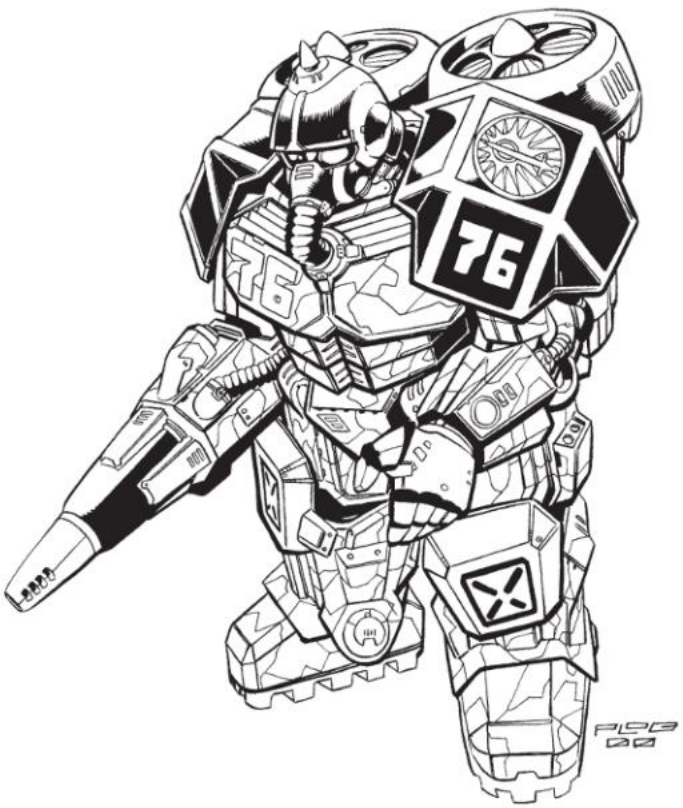
ДАНІ БОЙОВОЇ БРОНІ

Тип: Інфільтратор мод. II (Infiltrator Mk II)

Пункти руху: 3 **Зброярське Вміння:** 4

Зброя та Обладнання (гекси)

Кл	Тип	Пшк	Кор	Сер	Довг
1	Гаусс-гармата Магшот	2	3	6	9



ТАБЛИЦЯ РОЙОВИХ АТАК БРОНІ

2К6	Бійців	2К6	Бійців	2К6	Бійців
2	2	6	2	10	3
3	2	7	3	11	4
4	2	8	3	12	4
5	2	9	3		

Українська Асоціація БатлТех
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.

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ ПІХОТИ

ДАНІ ПІХОТИ

Тип: Моторизований Загін Кулеметний
(Machine Gun Motorized Platoon)

Пункти руху: 3 **Зброярське Вміння:** 4

Тип	Відстань у гексах (Модифікатор Відстані)									
	0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
Кулемет	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-

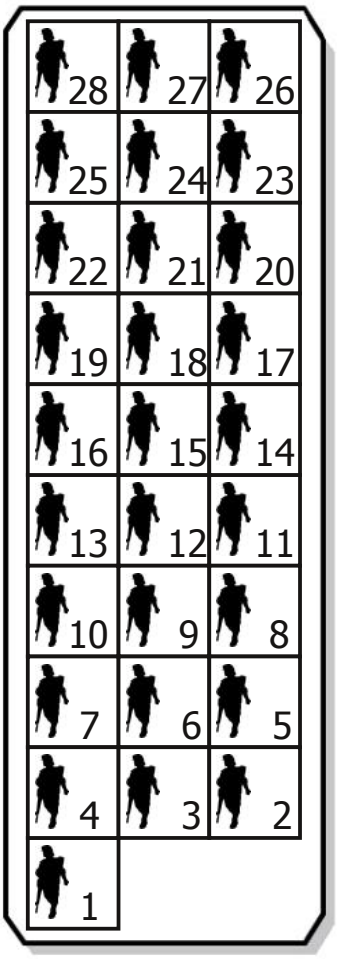
Максимальна Кількість Пошкоджень* від Кількості Бійців

28	**27**	**26**	**25**	**24**	**23**	**22**	**21**	**20**	**19**	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
16	15	15	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	3	2	2	1	1

* Пошкодження завжди приміняються у групах по 2 Пункти

Українська Асоціація БатлТех
fb.com/BattletechUkraine

ДІАГРАМА ПІХОТИ



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.

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ ПІХОТИ

ДАНІ ПІХОТИ

Тип: Моторизований Загін, Рушниці (Лазерні)
(Rifle, Energy Motorized Platoon)

Пункти руху: 3 **Зброярське Вміння:** 4

Тип	Відстань у гексах (Модифікатор Відстані)									
	0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
Рушниця, Лазерна	-2	0	0	+2	+2	+4	+4	-	-	-

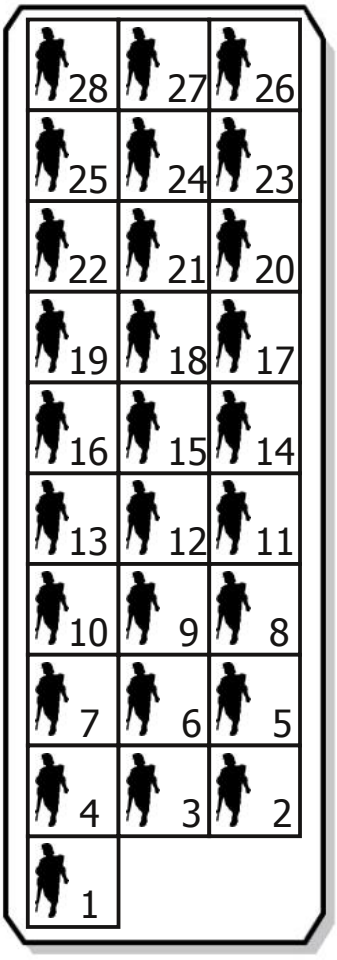
Максимальна Кількість Пошкоджень* від Кількості Бійців

28	**27**	**26**	**25**	**24**	**23**	**22**	**21**	**20**	**19**	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
8	8	7	7	6	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0	

* Пошкодження завжди приміняються у групах по 2 Пункти

Українська Асоціація БатлТех
fb.com/BattletechUkraine

ДІАГРАМА ПІХОТИ



Саладін Перед
Роммель Перед
Саладін Ультра Перед
Роммель Гаусс Перед
Піхота Моторизована (Лазери) Перед
Інфільтратор Мод. II Перед
1
Піхота Моторизована (Кулемети) Перед
Інфільтратор Мод. II Перед
2
Саладін Зад
Роммель Зад
Саладін Ультра Зад
Роммель Гаусс Зад
Піхота Моторизована (Лазери) Зад
Інфільтратор Мод. II Зад
1
Піхота Моторизована (Кулемети) Зад
Інфільтратор Мод. II Зад
2

ПОШКОДЖЕННЯ НЕ-ПРОТИПІХОТНОЇ ЗБРОЇ ПРОТИ ЗВИЧАЙНОЇ ПІХОТИ

Тип Зброї	Кількість Звичайних Піхотинців Уражено*
Пряма наводка [DB/DE] (балістична або енергетична)	Пошкодження/10
Кластерна [C] (балістична)	Пошкодження/10+1
Імпульсна** [P]	Пошкодження/10+2
Протипіхотна [AI]	Див. таблицю Пошкодження від Скорострільної Зброї Звичайній Піхоті

*Округлюйте вгору

**Крім Малого Імпульсного Лазеру, який вважається скорострільним

БОЄЦЬ У БОЙОВІЙ БРОНІ ГНОМ (GNOME BATTLE ARMOR).

ТАБЛИЦЯ РОЙОВИХ АТАК

Кидок кості (2К6)	Розмір зброї 2	4	5	6	10	15
2	1	2	1	2	3	5
3	1	2	2	2	3	5
4	1	2	2	3	4	6
5	1	2	3	3	6	9
6	1	2	3	4	6	9
7	1	3	3	4	6	9
8	2	3	3	4	6	9
9	2	3	4	5	8	12
10	2	3	4	5	8	12
11	2	4	5	6	10	15
12	2	4	5	6	10	15

ПОШКОДЖЕННЯ ВІД СКОРОСТРІЛЬНОЇ ЗБРОЇ ЗВИЧАЙНИЙ ПІХОТІ

Зброя	Пошкодження Звичайних Піхотинців
Малий Імпульсний Лазер	2К6
Кулемет	2К6
Вогнемет	4К6

Витримка правил техніки і піхоти
з БатлТех: Швидкі Правила редакції 2012 року.
Переклад © 2019 Микита 'axeller' Бондаренко.

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