

БАТЛТЕХ™

СТАРТОВИЙ НАБІР



Українська
Асоціація
БатлТех

УАБ

ШВИДКІ ПРАВИЛА

CATALYST
game labs™

335

БАТЛТЕХ™

Зараз 31 століття, час нескінченних воєн, які лютують по всьому заселеному космосу. В той час, як зіркові імперії зіштовхуються один з одним, ці епічні війни виграють і програють за допомогою БатлМехів®, 10-метрових гуманістичних сталевих титанів наїжачених лазерами, автогарматами та безліччю іншої зброї. Ваш елітний загін МехВоїнів® веде цю нищівну силу у битву, гордо тримаючи прапор вашої фракції, намірюючись розширити силу та славу вашого королівства. Стануть вони легендами або забутими жертвами?

Лише ваша вправність і вдача визначить вашу долю!

ШВИДКІ ПРАВИЛА

Ці Швидкі Правила жбурнуть вас на поля битв 31-го століття за лічені хвилини - просто прочитайте ці правила та приготуйте всі елементи гри, як вказано в розділі Сценарії (стор. 9).

ХІД ГРИ

Гра БатлТех складається з серії ходів. Під час кожного ходу Мехи на мапі мають можливість рухатися і стріляти. Кожен хід складається з декількох менших сегментів часу, що називаються фазами, які виконуються у вказаному порядку:

- Фаза ініціативи
- Фаза руху
- Фаза атаки



ФАЗА ІНІЦІАТИВИ

Один гравець з кожної сторони кидає 2D6 для визначення Ініціативи своєї команди. Команда з більш високим результатом виграє Ініціативу на поточний хід. Кидайте знову всі нічії.

ФАЗА РУХУ

Команда, яка втратила Ініціативу, рухає свого Меха першою. Команда, яка виграла Ініціативу рухає свій Мех другою. Кожен раз, коли гравець повинен рухати Меха, "рух" може бути не рухом взагалі.

ФАЗА АТАКИ

Команда, яка втратила Ініціативу, обирає Меха, щоб оголосити атаки, уточнюючи, яку зброю він буде використовувати і на якій цілі.

Потім команда, що виграла Ініціативу, робить те саме.

Кожен раз, коли гравець повинен оголосити атаку, він може оголосити, що зовсім не буде стріляти.

РОЗРАХУВАННЯ АТАК

Гравці розраховують кожен атаку по Меху за раз. В якому порядку атаки Меха залежить від контролера цього юніта. Усі атаки одного Меха повинні бути розраховані перед тими, щоб вирішувати атаки наступного Меха.

ВИЗНАЧЕННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Гравці записують пошкодження, коли атаки розраховані, але ці пошкодження не впливають на здатність атакувати в цій фазі. Це означає, що Мех може зробити свої заявлені атаки у тій самій фазі, навіть якщо цей Мех або її зброя знищені в цій фазі.

КІНЕШЬ ГРИ

Гравці повторяють всі кроки, наведені вище, доки одна команда не виконає умови перемоги сценарію. За звичайних обставин команда з останнім вижившим Мехом, який залишився

на мапі, виграє. Якщо останні Мехи з кожної команди руйнуються одночасно на одному ході, то оголошується нічия.

РУХ

(ФАЗА РУХУ)

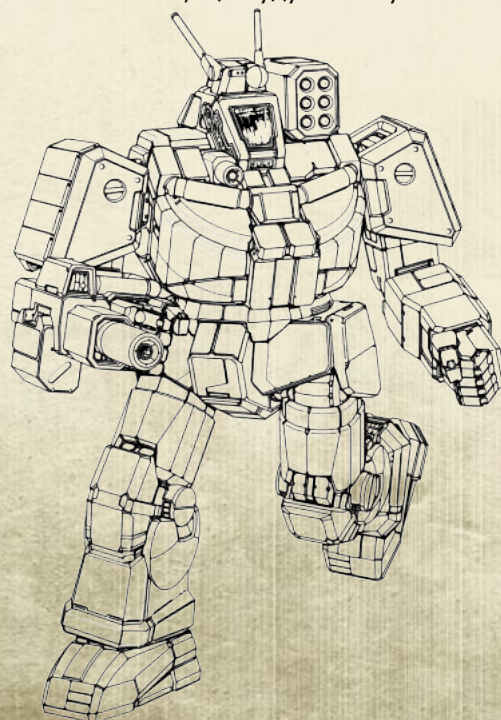
Під час фази руху на кожному кроці гравці повинні обрати тип переміщення для кожного Меха, якого вони контролюють: стояти на місці, йти, бігти чи стрибати.

ТИПИ РУХУ

На початку руху кожного Меху гравець повинен вибрати один (і тільки один) з наступних типів переміщення.

СТОЯННЯ НА МІСЦІ

Якщо гравець заявляє, що Мех буде стояти на місці, Мех залишається в гексі, в якому він почав свій хід. Ви не може витратити МР протягом цього ходу, не рухається та не змінює напрям. Стоячи на місці не дає жодних штрафів на стрільбу цьому Меху і іншим Мехам, що будуть атакувати його.



КІСТКА РУХУ

Кістка Руху допоможе гравцям пам'ятати, який Мех рухався і як саме. Це не обов'язково, але рекомендується користуватись цим задля спрощення розрахунків та запам'ятання. (Ці кістки не входять до складу цього коробочного набору.)

Зазвичай, білі кістки використовуються для позначення Мехів, що йшли, чорні для тих, що бігли і червоні для стрибавших. Номер на кістці позначає відповідний Модифікатор Цілі, який має мати Мех після свого руху, і "6" зазвичай вказує на те, що Мех не рухався. Рух не можна змінювати, коли така кістка була покладена.

Краще за все використовувати кістки для визначення атак інших розмірів та/або кольорів, щоб не заплутуватись. Після всіх вирішених атак кістки забираються з поля.



ХОДЬБА

Якщо гравець заявляє, що Мех буде ходити, він може витратити будь-яку кількість МР із МР Ходьби. Мех, що йде отримує модифікатор +1 на свої атаки. Так як цей Мех йде, в нього також може бути важче вцілити. Ці бойові ефекти вказані у Таблиці Модифікаторів Атаки, наведених на стор. 7, і роз'яснюються у розділі Атаки Зброєю, стор. 5.

БІГ

Мех може рухатися далі, коли біжить, ніж коли йде. Однак Мех не може рухатися задки, якщо до цього біг.

Якщо гравець заявив, що Мех буде бігти, він може витратити всі МР Бігу кожного ходу. Під час бігу Мех отримує модифікатор +2 на свої атаки, але його швидкість може спричинити Мех більш недоступною ціллю для інших. Ці бойові ефекти вказані у Таблиці Модифікаторів Атаки, наведених на стор. 7, і роз'яснюються у розділі Атаки Зброєю, стор. 5..

СТРИБКИ

Мех, у якого є Стрибкові МР, може вибрати цей тип руху та використати їх всі, або частково. Стрибаючий Мех отримує модифікатор +3 на свої атаки, але його важко поцілити. Ці бойові ефекти вказані у Таблиці Модифікаторів Атаки, наведених на стор. 7, і роз'яснюються у розділі Атаки Зброєю, стор. 9.

Стрибки мають кілька відмінностей від ходьби; дивись Стрибкові Рухи, праворуч.

ОСНОВИ РУХУ

Після того, як визначено тип руху, Мех може витратити МР стільки, скільки в нього є. Мех може не витратити всі МР, що в нього є, але незалежно від кількості витрачених МР, тип руху не змінюється. Невитрачені МР в кінці ходу втрачаються.

НАПРЯМ

Кожен гекс на мапі має шість сторін, і кожен Мех повинен "дивитись" на одну з цих шести сторін: це відомо як Напря́м. БатлМех "дивиться" на ту сторону, куди направлені його ноги.

Зміна напрямку коштує 1 МР на сторону гекса.

Наприклад, у діаграмі

Зміна Напрямку Погляду, поворот на 180 градусів (три Напрями, від Гексу А до Гексу В) коштує 3 МР.



• ЗМІНА НАПРЯМУ ПОГЛЯДУ •

РУХ МІЖ ГЕКСАМИ

Мех може йти вперед в Гекс, на який він дивиться, або назад в Гекс точно позаду нього. Він не може рухатись в будь-який інший Гекс без попереднього повороту, як показано на діаграмі Напрямку Руху.

Зворотний рух: Мех може рухатись назад тільки використовуючи МР руху. Мех, що йде, може йти вперед і назад на одному ходу.



• ДІАГРАМА НАПРЯМУ РУХУ •

ПЕРЕМІЩЕННЯ СТРИБКАМИ

Стрибання має численні виключення з правил руху.

Стрибаючий Мех може рухатись на 1 Гекс за кожен доступний йому Стрибковий МР, незважаючи на ландшафт. Мех може стрибати у той Гекс, де він починав рух, за 1 МР.

Стрибаючий Мех ігнорує ландшафт (та наявність інших Мехів) в гексах, над якими він стрибає. Тим не менш, він не може приземлитись у гекс, де є інший Мех. Стрибаючий Мех також ігнорує напрям руху: він може стрибати в будь-яку сторону, незважаючи на свій початковий напрям, і обирає напрям погляду після приземлення на свій розсуд.

ЛАНДШАФТ

Щоб зайти в будь-який гекс треба як мінімум 1 МР. Між тим, ландшафт інколи підвищує цю вартість, як вказано в Таблиці Вартості Руху (див. стор. 4). Наприклад, вхід до гексі із

Густим Лісом потрібно 3 МР: базові 1 МР для входу до гексу (сам вхід до гексу), і 2 МР для входу до Густого Лісу (щоб пройти повз дерева).

ЧИСТИЙ

Чиста місцевість являє собою поля, луки та інші пасовища. Земля міцна, можливо злегка бугриста, але її рівень істотно не змінюється з однієї сторони гекса до іншого.

Якщо гекс чітко не позначено як маючий інший тип місцевості, вважайте його Чистим.

ТАБЛИЦЯ ВАРТОСТІ РУХУ

Дія/Тип ландшафт

МР за гекс/ Ландшафт

Захід до гексу

1

Вхід до гексу із вказаним ландшафтом:

Чистий

+0

Рідкий Ліс

+1

Густий Ліс

+2

Додаткові дії:

Зміна напрямку

1 за сторону гексу



РІДКОЛІССЯ

Гекс із Рідколіссям покритий поодинокими деревами. Мехи не можуть проходити крізь цей гекс (+1 МР) так легко, як через Чистий гекс. Три заважаючі гекси Рідколісся блокують Лінію Зору (див. Заважаюча Місцевість, праворуч.)



ГУСТИЙ ЛІС

Гекси із Густим Лісом густо покриті деревами, що робить рух через ці райони більш важким (+ 2 МР), ніж через Рідколісся. Одне Рідколісся та один Густий Ліс блокують Лінію Зору (див. Заважаюча Місцевість, праворуч.)

СКУПЧЕННЯ

Мех не може переміщатися крізь гекс, зайнятий юнітом ворога, а також не може закінчувати рух у гексі, зайнятому іншим Мехом.

БІИ

(ФАЗА ЗБРОЙНОЇ АТАКИ)

Після того як всі гравці завершують Фазу Руху, їх Мехи беруть участь в бою.

Щоб один Мех поцілюв іншого, атакуючий Мех повинен мати чітку Лінію Зору до цілі, а ціль має бути в межах діапазону і кільця дуги зброї, яку хоче використати гравець, котрий атакує. Після цього атакуючий гравець обчислює Цільове Число, необхідне для поцілення ворога відповідно до кількох факторів: Зброярське вміння, рух Атакуючого, рух Супротивника, Інші чинники такі як ландшафт, Відстань зброї (див. примітку ЗАСІВ на стор. 5).

ЗАЯВКА АТАКИ

Як описано в Хід Гри (див. стор 2), всі атаки оголошуються, перш ніж вони будуть розраховані. Однак атака може бути перервана, якщо Модифіковане Число Попадань більше 12; див. Модифіковане Число Попадань, стор 7. Гравці не можуть робити атаки, які вони не оголосили заздалегідь.

ЛІНІЯ ЗОРУ

Для атаки цілі чітка Лінія Зору (ЛЗ) повинна бути між ціллю і атакуючим. Пряма лінія, що йде від центру гексу атакуючого Меха до центру гексу

цільового Меха визначає ЛЗ між цими Мехами. Будь-які гекси, через які проходить ця лінія, лежать уздовж ЛЗ, навіть якщо лінія ледь перетинає кут гекса.

Якщо ЛЗ проходить точно між двома гексами, гравець, який керує цільовим Мехом, вирішує, який із двох гексів входить до ЛЗ. Обраний гекс використовується для всіх атак між цими двома Мехами до кінця ходу.

Гекси, в яких знаходяться атакуючого та цільового Мехів, не враховуються при визначенні ЛЗ.

ЗАВАЖАЮЧА МІСЦЕВІСТЬ

Місцевість, яка проходить по ЛЗ між атакуючим і ціллю називається Заважаючою Місцевістю. Гекси, в яких знаходяться атакуючий та цільовий Мехи, не враховуються.

Ліси: Три або більше гексів із Рідкими Лісами блокують ЛЗ. Один гекс Рідкого Лісу, вартує 1 очко, і Густі Ліси вартують 2 очки.

ЗАВАЖАЮЧІ МЕХИ

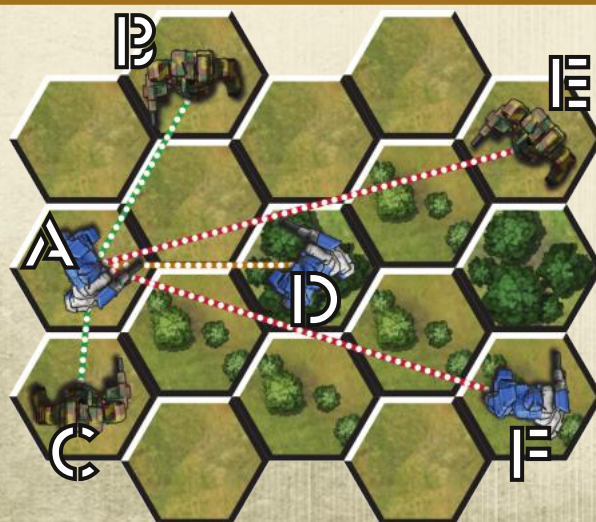
Заважаючі Мехи не впливають на ЛЗ або атаки.

Так-як Лінія Зору є важливою частиною ігрового процесу, діаграма Лінії Зору нижче включає кілька Мехів для ілюстрування її принципів. Мех в гексі А хоче зробити атаку. Перевіривши ЛЗ для Меху в гексі А до інших Мехів, ми визначимо наступне.

Мех А має чітку ЛЗ (зелена лінія) до Мехів в гексах В і С, оскільки немає заважаючої місцевості. ЛЗ до Меха в гексі D (жовта лінія) проходить прямо між чистим гексом та рідким лісом. Цільовий гравець обирає легкі ліси, щоб вплинути на ЛЗ. Цей вибір не блокує ЛЗ, оскільки густі ліси в цільовому шестикутнику не заважають і, отже, не мають ефекту.

ЛЗ на Мехи в гексах E і F блокується (червона лінія), оскільки існує принаймні один гекс із рідким та густим лісом, які заважають.

Ви можете використовувати діаграму для практики пошуку ЛЗ з іншими Мехами. Спробуйте визначити, скільки цілей кожний Мех може побачити, і порівняти свої результати з правильними результатами: Мех В має чотири цілі, Мех С має три цілі, Мех D має п'ять цілей, Мех Е має три цілі та Мех F має дві цілі.



• ДІАГРАМА ЛІНІЇ ЗОРУ •

ЗБРОЙНІ АТАКИ

Під час фази атаки, гравці використовують озброєння своїх Мехів для нанесення шкоди супротивнику. Приблизний порядок дій такий:

- Атакуючий Мех вистрілює по цільовому Меху ворога;
- Якщо постріл поцілює, це спричиняє певну кількість пошкоджень;
- Атакуючий визначає місце, куди влучив постріл;
- Цільовий гравець закреслює певну кількість кіл броні, яка дорівнює кількості пошкоджень;
- Якщо місце знищено і пошкодження ще залишаються, то пошкодження переноситься на наступне місце всередині;
- Ця процедура повторюється, доки всі постріли не будуть розраховані.

ВИТРАТИ БОЄПРИПАСІВ

Якщо використовує боеприпаси, зазначені на Листі Записів,

LRM 10	ПП	1/ПКТ	7	14
PPC	ПР	5	6	12
Тип боеприпасів		Пострілів		
LRM 10		12	###	

гравець при кожному пострілі робить відповідну позначку у ньому біля відповідного типу боеприпасів. Коли закінчується боеприпаси у зброї, вона більше не може робити постріли.

АРКА СТРІЛЬБИ

Якщо атакуючий Мех має ЛЗ до своєї цілі, то тоді гравець арку стрільби, щоб побачити, яка зброя Меху може влучити, як це показано на діаграмі Арки Стрільби. Зверніть увагу, що арка стрільби простягається від юніта до краю ігрової мапи.



● АРКА СТРІЛЬБИ ●

Максимальні відстані для різної зброї вказані на кожному листі записів

СТРІЛЬБА

Гравці використовують озброєння своїх Мехів щоб нанести пошкодження своїм супротивникам. Кожна зброя завжди стріляє окремо

РОЗРАХУВАННЯ ПОСТРІЛІВ

Коли атакуєте, використовуйте нотатку ЗАСІВ, нижче, щоб визначити Цільове Число. Тоді кидайте 2D6 щоб дізнатись чи влучила атака. Якщо результат дорівнює або більше ніж Модифіковане Число, атака влучає.

Якщо Модифіковане Число більше ніж 12, постріл автоматично промахається; результат кидка кістки 12 не означає автоматичного влучення. Якщо гравець визначає, що атака його Меху автоматично промахається, гравець може обрати не стріляти, проте він не може змінити ціль атаки.

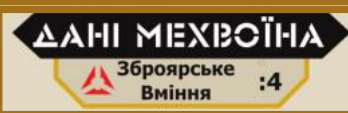
Якщо Модифіковане Число 2 або менше, постріл автоматично влучає.

Порядок Розрахування Атак: Атакуючий гравець обирає порядок, у якому заявлені атаки здійснюються з його Меху; порядок може змінюватись від ходу до ходу.

БАЗОВЕ ЧИСЛО (ЗБРОЯРСЬКЕ ВМІННЯ)

ЗАСІВ

Базове Число для стрілецьких атак - Зброярське Вміння пілота. В цих Швидких



Правилах, якщо не вказано інше, це Базове Число дорівнює 4 (воно вже написано на кожному листі записів).

МОДИФІКОВАНЕ ЧИСЛО

Базове Число може бути модифіковане кількома чинниками, включаючи переміщення, ландшафт (ліси), та відстань. Всі модифікатори накопичувальні.

РУХ АТАКУЮЧОГО ЮНІТУ

ЗАСІВ

Базове Число атакуючого модифікується відповідно до його руху, використовуючи дані в Таблиці Модифікаторів Атаки (див. стор. 7). Модифікатор руху атакуючого залежить від типу руху юніту, що використовувався в цьому ході (Ходьба, Біг чи Стрибки), а не фактичні витрачені МР або відстані переміщення (колір Кістки Руху на вашому Меху, а не число на грані)

З.А.С.І.В.

Хід атаки не складний - це просто кидки 2D6 та намагання викинути на кістках Цільове число або більше. Тим не менш, частина із підрахунками - жонглювання цих всіх чисел - може бути трохи незрозумілим. Після того, як ви зрозумієте розділ Модифікатори Цілі, вгорі, ви знайдете "ЗАСІВ" допоміжною мненонічною нотаткою, допомагаючою вам згадати все, що треба для атаки:

З Зброярське вміння атакуючого (Базове Число для атаки)
Після додайте:

А модифікатор руху Атакуючого (колір Кістки Руху на вашому Меху)

С модифікатор руху Супротивника (число на Кістці Руху на цільовому Меху)

І Інші модифікатори (в цьому наборі - модифікатор ландшафту)

В модифікатори Відстані зброї

Почніть з вашого Зброярського Вміння, потім додайте всі відповідні модифікатори, і результат буде вашим Модифікаторним Числом, яке треба викинути на кістці, або перевершити. В розділі Модифікатори Цільового Числа (а також в Таблиці Модифікаторів Атаки) модифікатори записані в порядку ЗАСІВ, починаючи з модифікатору руху Атакуючого.

РУХ СУПРОТИВНИКА

ЗАСІВ

Поцілити ціль, що рухається, важче, і тому атакуючий юніт має Базове Число, що модифіковане рухом цілі згідно значень в Таблиці Модифікаторів Атаки на стор. 7. Модифікатори цільового юніту базуються на пройдених гексах, а не на кількості витрачених МР (номер на Кістці Руху на вашому Меху, не її колір).

Якщо ціль рухалась задом і потім вперед в одному ході, модифікатор руху має рахуватись від останнього гексу, в якому Мех почав йти вперед. Наприклад, якщо ціль перемістилась задом на три гекси, а потім пройшла вперед два гекси, для вирахування Модифікатора Руху Цілі враховують лише два останні гекси, що призведе до Модифікатора Руху Цілі 0 (Кістка Руху матиме на грані 6).

Якщо ціль стрибала в цьому ході, атакуючий отримує модифікатор +1 до свого Базового Числа, в додаток до модифікатора за кількість пройдених ціллю гексів

МОДИФІКАТОРИ МІСЦЕВОСТІ (ІНШІ МОДИФІКАТОРИ)

ЗАСІВ

Місцевість може вплинути на ймовірність успішного пострілу, змушуючи нападника враховувати місцевість. Пам'ятайте, що три чи більше очків заважаючих лісів блокують ЛЗ - Рідкі Ліси коштують 1 очко, а Густі Ліси - 2 очки.

Рідколісся: Додайте модифікатор +1 до Базового Числа, якщо ціль знаходиться у гексі із Рідколіссям. Окрім того, додайте до Базового Числа модифікатор +1 за кожен гекс із рідколіссям, що знаходиться між нападником та ціллю (див. Заважаюча Місцевість, стор. 4)

Густі Ліси: Додайте модифікатор +2 до Базового Числа, якщо ціль знаходиться у гексі із Густим Лісом. Додайте 2 до Базового Числа за кожен гекс із густим лісом, що знаходиться між нападником та його ціллю (див. Заважаюча Місцевість, стор. 4).

Іншими словами, ви не можете додати модифікатор більше +2 за заважаючу місцевість, інакше ЛЗ блокується

		Модифікатор Відстані			
Зброя та Обладнання		+0	+2	+4	
Клк	Тип	Лок	Пшк	Кор	Сер Довг
1	LRM 10	ПТ	1/Ркт	7	14 21
1	PPC	ПР	5	6	12 18

МОДИФІКАТОР ВІДСТАНІ

ЗАСІВ

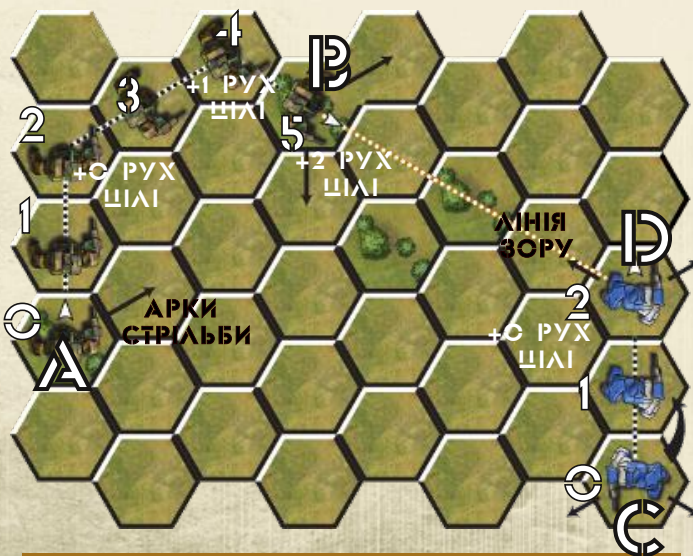
Чим далі знаходиться ціль від атакуючого юніта, тим складніше її поцілити. Щоб визначити відстань, визначте найкоротший шлях від атакуючого юніта до його цілі і порахуйте гекси, враховуючи гекс, на якому стоїть ціль. Ця кількість гексів і є відстанню до цілі.

Діаграма Руху Цілей, нижче, ілюструє як визначити Модифіковане Число.

Вулверін (Wolverine) використав свої 8 МР для бігу з гексу А до гексу В. Незважаючи на те, що він використала 8 МР, він фактично перемістився на п'ять гексів, тому гравець ставить чорну Кістку Руху із "2" зверху. Гріффіні (Griffin) мав бігти, щоб переміститись з гексу С до гексу D, та повернутись обличчям до Вулверіні. Загалом він використав 5 МР, хоча перемістився лише на два гекси, тому біла Кістка Руху із "6" ставиться поряд.

Вулверін (модифікація WVR-6R) стріляє з середнього лазера та SRM6 (Ракети Малої Дальності 6) по Гріффіні (в них обох однакова відстань, тому навіть якщо це різні зброї, гравець може визначити числа одночасно). Гравець згадує основи ЗАСІВ, як тільки починає вираховувати числа. Базове Число Вулверіні - Зброярське вміння МехВоїна - 4 (ЗАСІВ). Вулверін біг на цьому ході, тому модифікатор руху Атакуючого - +2 (чорна Кістка Руху). Так-як ціль рухалась, цього виявилось недостатньо для створення модифікатора, тому немає модифікатора руху Супротивника ("6" на білій Кістці Руху позначає 0). Рідкі Ліси знаходяться на ЛЗ, що додає +1 модифікатор Ландшафту (ЗАСІВ). Ціль знаходиться за чотири гекси, що є середньою відстанню для лазера та SRM6, додаючи Модифікатор Відстані +2 (ЗАСІВ). У результаті Модифіковане Число становить 9 [4 (Зброярське вміння) + 2 (рух Атакуючого) + 0 (рух Супротивника) + 1 (модифікатор Ландшафту) + 2 (модифікатор Відстані) = 9].

Гріффіні (модифікація GRF-1N) стріляє у відповідь з його PPC (Гармата Заряджених Часток). Базове Число Гріффіні - Зброярське вміння МехВоїна - 3 (гравець користується Карткою МехВоїна). Гріффіні йшов на цьому ході, тому модифікатор руху Атакуючого - +1 (біла Кістка Руху). Ціль рухалась на 5 гексів, створюючи модифікатор руху Супротивника +2. Рідкі Ліси знаходяться на ЛЗ та ціль сама у Рідкому Лісі, тому модифікатор Ландшафту +1. Ціль знаходиться за чотири гекси, що є близькою відстанню для PPC. Для цієї атаки Модифіковане Число - 8 [3 (Зброярське вміння) + 1 (рух Атакуючого) + 2 (рух Супротивника) + 2 (модифікатор Ландшафту) + 0 (модифікатор Відстані) = 8].



• ДІАГРАМА РУХУ ЦІЛЕЙ •

Відстань для кожної одиниці зброї поділена на дальність: мала, середня та довга. Наприклад, як вказано вище, LRM (Ракети Великої Дальності) мають дальність 21 гекс. Їх найменша дальність "7"

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ АТАК

Всі Атаки	Модифікатор
Зброярське Вміння (ЗАСІВ)	
Модифікатор руху Атакуючого (ЗАСІВ)	
Рух (модифікатори накопичувальні)	
Стояв [Біла Кістка Руху, номер 6 на ній]	Нема
Йшов [Біла Кістка Руху]	+1
Біг [Чорна Кістка Руху]	+2
Стрибок [Червона Кістка Руху]	+3
Модифікатор Руху Супротивника (ЗАСІВ)	
Рух (модифікатори накопичувальні)	
Рухався 0-2 гекси	+0
Рухався 3-4 гекси	+1
Рухався 5-6 гекси	+2
Рухався 7-9 гекси	+3
Рухався 10+ гекси	+4
Модифікатори місцевості (Інші модифікатори) (ЗАСІВ)	
Ландшафт (модифікатори накопичувальні)	
Рідкі Ліси	+1 за вхід у гекс; +1 якщо ціль у гексі
Густий Ліс	+2 за вхід у гекс; +2 якщо ціль у гексі
Модифікатор Відстані (ЗАСІВ)	
Коротка	Нема
Середня	+2
Довга	+4

вказує на те, що будь-яка атака проти цілі у 1-7 гексах буде в малій дальності для РВД.

Дальність, на якій знаходиться ціль, визначає модифікатор відстані, який застосовується до зброї, якщо з неї по цілі стріляти. Постріл на близькій відстані не додає модифікатор до Модифікованого Числа. Постріл на середній відстані додає + 2 до Модифікованого Числа, тоді як постріл на дальну відстань додає + 4. (Як показано, ці модифікатори вказані зверху дальностей на Листі Записів). Зброя не може поцілити ціль поза дальної відстані своєї зброї.

У цих Швидких Правилах це є єдиним чинником, що змінюється із зброєю; якщо ви визначили свій ЗАСІВ для однієї зброї, то просто замініть модифікатор Відстані, якщо потрібно, на будь-яку іншу зброю, замість того, щоб обчислювати наново.

КИДОК НА ВЛУЧАННЯ

Після того, як гравець визначив Модифіковане Число для кожної зброї Межа, що робить постріл, він кидає кістки, щоб визначити, чи успішна атака. Для кожної зброї гравець кидає 2D6. Якщо результат дорівнює або перевищує Модифіковане Число, то атака успішна.

Гравці самі обирають порядок, за яким вони вирішують постріли для всіх оголошених атак своїх юнітів.

МІСЦЕ ПОШКОДЖЕНЬ

Коли атака влучає в ціль, атакуючий гравець визначає точне місце, куди втрамив постріл.

ТАБЛИЦЯ РОЙОВИХ АТАК

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

ВИЗНАЧЕННЯ МІСЦЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Щоб визначити точне місце пошкодження, гравець кидає 2D6 та, користуючись Таблицею Місця Пошкодження, що знаходиться на кожному листі записів, визначає це місце (таблиця також є на сторінці 16).

Ракетні Атаки: Після кожного успішного поцілення ракетною зброєю потрібно кинути 2D6 і, згідно з Таблицею Ройових Атак, визначити кількість поцілених снарядів, що фактично потрапили в ціль.

- **SRM (Ракети Малої Дальності):** На Листі Записів у колонці Пошкодження вказано "2/ркт", позначаючи 2 пункти пошкодження за одну ракету. Атакуючий кидає окремі місця пошкодження для кожної ракети SRM, що влучила.
- **LRM (Ракети Великої Дальності):** На Листі Записів у колонці Пошкодження вказано "1/ркт", позначаючи 1 пункт пошкодження за одну ракету. Атакуючий кидає окреме місце пошкодження для кожних 5 ракет LRM, що влучила. Згрупуйте ракети, що поцілили, у групи по 5; іншими словами, після кидків по Таблиці Ройових Атак, зверху, сформуєте максимальну кількість груп по 5 ракет, формуючи залишившіся ракети у окрему групу, та визначте місця пошкодження для кожної з цих груп.

ПОШКОДЖЕННЯ

Кожна атака, що влучає в ціль, завдає пошкодження. Кожна зброя завдає конкретну кількість пошкодження, зазначену як Пункти Пошкодження, яка вказана у розділі Зброя на кожному листі записів.

ЗАПИС ПОШКОДЖЕНЬ

Пошкодження знімає кружки броні в локації (їх кількість в локації вказана поряд із фактичною бронею). Дотримуйтесь поетапної процедури, наведеної в розділі Розрахування Пошкодження, щоб визначити пошкодження.

РОЗРАХУВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Щоб застосувати пошкодження від атаки, почніть із загальної суми пошкоджень та місця пошкоджень, та почніть з кроку 1. Відповідайте на обидва питання так чи ні, та дотримуйтесь інструкцій.

1. ЧИ МАЄ СЕКЦІЯ БРОНІЮ?

Так: Закресліть одне коло на діаграмі броні у відповідному місці для кожного пункту пошкоджень, доки всі пункти пошкоджень не будуть відмічені на діаграмі або вся броня в секції знищена. Перейдіть до кроку 2.

Ні: Перейдіть до кроку 2.

2. ЧИ ЗАЛИШИЛИСЬ ШЕ ПУНКТИ ПОШКОДЖЕНЬ?

Так: Пошкодження переносяться до наступної секції (див. Діаграма Перенесення Пошкоджень на кожному листі записів Меха). Перейдіть до кроку 1, щоб відмітити залишкові пункти пошкоджень.

Ні: Атака закінчена.

ЗНИЩЕННЯ ТОРСА

Якщо правий або лівий торс Меха не має Пунктів Броні (кіл), то відповідна рука негайно визначається як знищена і не може отримувати подальших пошкоджень. Відповідна нога не пошкоджується. Якщо центральний торс зруйновано, весь Мех знищується (див. розділ Знищення Меха).

РУЙНУВАННЯ НОГИ

Якщо одна або обидві ноги Меха зруйновані, він не може переміщуватись або повертатись на місці до кінця гри. Юніт може стріляти зі зброї, поки він повністю не знищений (див. Знищення Юніту, праворуч).

ПЕРЕНОС ПОШКОДЖЕНЬ

БатлМехи можуть пережити руйнування будь-якої секції тіла крім голови або центрального торсу. Якщо будь-яка секція, крім голови та центрального торсу, отримує наступні пошкодження після того, як

вона зруйнована, або надлишкові очки пошкодження залишилися після пострілу, що знищив локацію, ці пошкодження переносяться до наступної секції всередину.

Цей принцип проілюстрований на Діаграмі Перенесення Пошкоджень на кожному листі записів Меха. Пошкодження втраченої руки або ноги переносяться до торсу на тій самій стороні (пошкодження лівої ноги або рук переносяться в лівий торс, правої руки або ноги до правого торсу). Додаткові пошкодження зруйнованого бічного торсу переносяться в центральний торс.

ЗНИЩЕННЯ МЕХА

Мех вважається знищеним, якщо її голова або центральний торс зруйновано. Знищені Мехи вилучаються з мапи в кінці фази, в якій вони були знищені, і не мають подальшого впливу на гру.



Карлі заявляє атаку свого GRF-1N Гріффіна у Вулверіну супротивника. Гріффіна влучає своїм PPC (10 пунктів пошкоджень) та 8 ракетами зі своєї LRM-10 (згруповані у одну 5-очкову групу та одну 3-очкову групу). Все потрапляє у ліву руку Вулверіна, що добре для Карлі, бо там вже 5 пунктів пошкоджень з попередньої атаки, тобто на руці лише 11 пунктів броні перед поточною атакою.

PPC зменшує броню на 10 пунктів, тому гравець закреслює 10 кіл. Перша група LRM наносить 5 пунктів пошкоджень, але так як на лівій руці Вулверіна лишився 1 пункт броні, то лишається 4 пункти пошкоджень, що не можуть бути нанесені руці; ліва рука повністю зруйнована.

Лишившись 4 пункти пошкодження з першої групи LRM переносяться згідно з Таблицею Перенесення Пошкоджень, тобто на лівий торс. Гравець закреслює 4 кола на лівому торсі. Нарешті, фінальна 3-очкова група LRM автоматично переноситься, тому ще три кола закреслюються, лишаючи 13 з початкових 20.

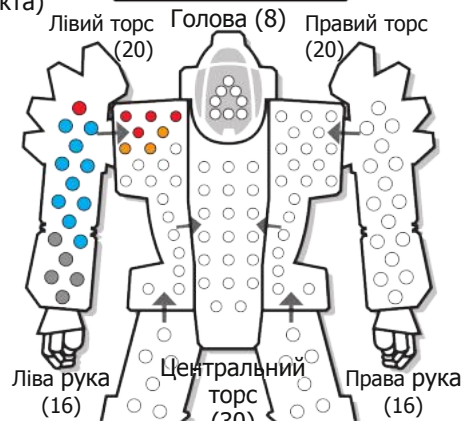
На наступному кроці, якщо PPC Гріффіна та хоча б три ракети LRM поцілять лівий торс (або ліву руку), він буде знищений, переносячи будь-які пошкодження, що поцілять ліву руку чи лівий торс, на центральний торс.

ПОШКОДЖЕННЯ

- Пошкодження з попереднього ходу
- PPC (10 пунктів)
- Група LRM 1 (5 пунктів)
- Група LRM 2 (3 пункти)

ПЕРЕНОС
ПОШКОДЖЕНЬ

ДІАГРАМА БРОНІ



СЦЕНАРІЙ

Цей навчальний сценарій відтворює одну з багатьох "новачкових" програм, що використовуються для підготовки починаючих MechWarriors по всій Внутрішній Сфері.

Кожен гравець кидає 2D6: переможець атакуючий і розміщує свого меха після програвшого.

УСТАНОВКИ ГРИ

Покладіть мапу Пустеля №1, що йшла з цими правилами.

ЗАХИСНИК

Виріжте відповідну фігурку і Лист Записів Гріффіна (Griffin GRF-1N) для використання в грі.

РОЗМІЩЕННЯ

Захисник першим виставляє свого юніта в межах 3 повних гексів від південного (короткого) краю мапи.

АТАКУЮЧИЙ

Виріжте відповідну фігурку і Лист Записів Вулверіна (Wolverine WVR-4R) для використання в грі.

РОЗМІЩЕННЯ

Атакуючий гравець може розмістити свого юніта на будь-якому з повних гексів вздовж північного (короткого) краю мапи.

ПЕРЕМОГА

Перемога належить тій стороні, що знищить ворожого юніта. Якщо юніт виходить з мапи з будь-якої причини, то він вважається знищеним. В цьому випадку, якщо юніт супротивника не знищений в тому-ж ході, то автоматичну перемогу отримує супротивник.

Тепер вперед, у ваш перший бій!

ЗНАЙДІТЬ НАС ОНЛАЙН:

classicbattletech@catalystgamelabs.com

(електронна пошта для будь-яких питань по грі БатлТех)

<http://bg.battletech.com>

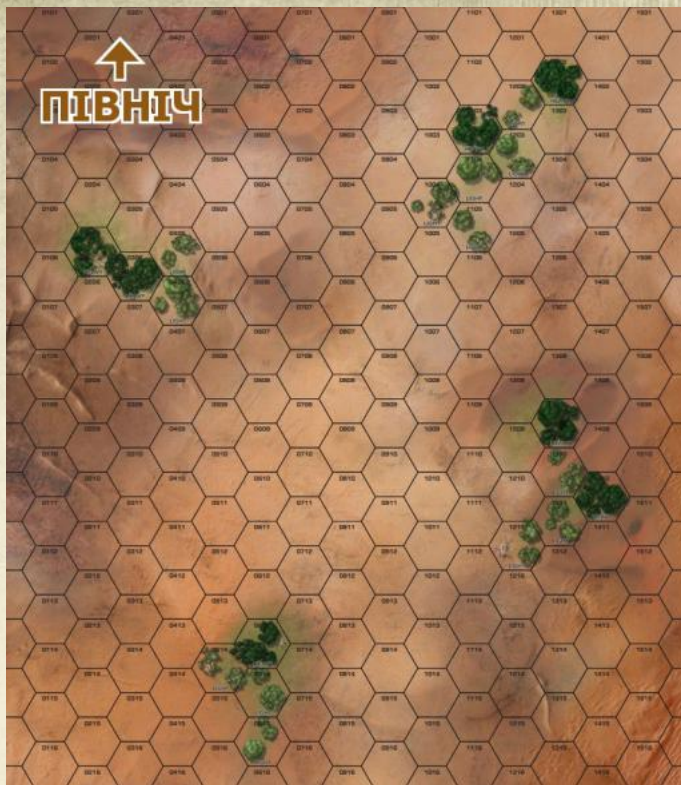
(офіційна сторінка БатлТех)

<http://www.CatalystGameLabs.com>

(сайт Каталіст Гейм Лабс)

<http://www.store.catalystgamelabs.com>

(онлайн замовлення)



• КОМПОНУВАННЯ МАПИ ПУСТЕЛЯ #1 •

Опубліковано Каталіст Гейм Лабс,
власником якої є ТОВ ІнМедіаРес Продакшнс.
113 Чері Ст #93897
Сіетл, Вашингтон 98104-2205

ОРИГІНАЛЬНИЙ ДИЗАЙН БАТЛТЕХ

Джордан К. Вейсман
Л. Росс Бебкок III
Сем Льюїс

ГОЛОВНИЙ РОЗРОБНИК БАТЛТЕХ

Брент Іванс
Помічник Головного
Розробника
Рей Аррастіа

РОЗРОБКА ПРОЕКТУ

Рендал Н. Білс
Додаткова Розробка
Рей Аррастіа
Брент Іванс
Кейт Хан
Мері Кеємпен

РЕДАГУВАННЯ

Аарон Кехол

ДОДАТКОВІ ТЕКСТИ

Аарон Кехол
Джеф Свіфт

КОМАНДА РОЗРОБКИ

Арт Директор
Брент Іванс
Помічник Арт
Директора
Рей Аррастіа
Графічний Дизайн
і Верстка
Рей Аррастіа
Девід Кербер

ОБКЛАДИНКА

Марко Мацоліні

ВНУТРІШНІЙ АРТ

Рей Аррастіа
Мет Александер
Метью Крос
Марк Хейден
Александр Іммерсіл

Девід Кербер
Марко Мацоліні
Ентоні Скроггінс
Кет Вайлдер

ДОДАТКОВА ВИЧИТКА

Річ Ценцарік

Пол Сжарджн

ВСЕРЕДИНІ СТАРТОВОГО НАБОРУ

Ці правила - лише пробіск того враження, що є в наборі БатлТех: Стартовий Набір. Ось дещо з того, що чекає на вас всередині:

- **Мініатюри:** Замість фішок, пориньте у ваші ігри з двома високоякісними, попереднь зібраними (непофарбованими) мініатюрами Гріфіна та Вулверіна.
- **Мапа:** Повністю нова 18"x22" повнокольорова паперова мапа. Одну з її сторін можна знайти в цьому примірнику, іншу можна використовувати задля різноманіття ваших ігр.
- **Гра декількома мехами:** Картонні фігурки додаткових мехів, разом із

правилами для гри кількома мехами на одній стороні, підвищать цікавість та захоплення БатлТехом.

- **Додаткові Початкові Листи Записів:** Шість додаткових листів записів підвищать різноманіття на ваших полях битв.
- **Картки Мехвоїнів:** Ці картки оживляють відомих та відзначившихся Мехвоїнів з романів до життя. Після першого бою перегляньте картки та обирайте свого Мехвоїна із його особливостями.



STORE.CATALYSTGAMELABS.COM

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ МЕХА

ДАНІ МЕХА

Тип: Гріффін (Griffin GRF-1N)
Пункти руху: Тонаж: 55
Ходьба: 5 Клас Ваги: Середній
Біг: 8 Технологічна База:
Стрибки: 5 Внутрішня Сфера

Модифікатор Відстані

Зброя та Обладнання +0 +2 +4

Клк	Тип	Лок	Пшк	Кор	Сер	Довг
1	LRM 10	ПТ	1/Ркт	7	14	21
1	PPC	ПР	5	6	12	18

Тип боеприпасів Пострілів
LRM 10 12

МІСЦЯ ПОШКОДЖЕНЬ МЕХА

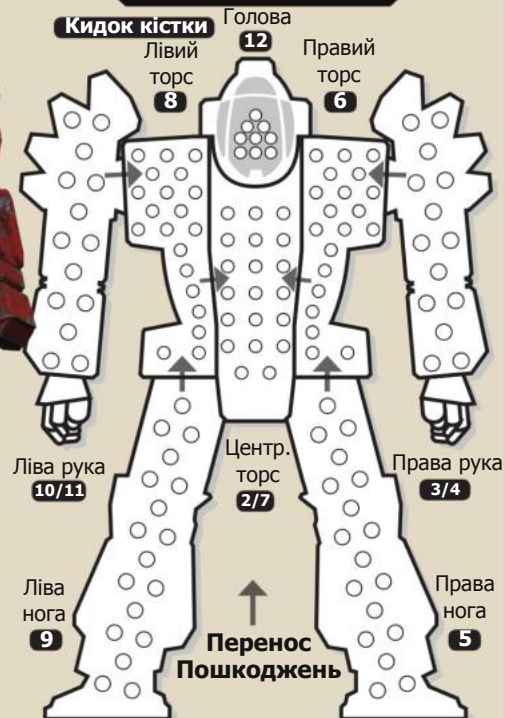
2D6	Місце	2D6	Місце
2	Центр. торс	8	Лівий торс
3	Права рука	9	Ліва нога
4	Права рука	10	Ліва рука
5	Права нога	11	Ліва рука
6	Правий торс	12	Голова
7	Центр. торс		



ДАНІ МЕХВОЇНА

Зброярське
Вміння :4

ДІАГРАМА БРОНІ



БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ МЕХА

ДАНІ МЕХА

Тип: Вулверін (Wolverine WVR-6R)
Пункти руху: Тонаж: 55
Ходьба: 5 Клас Ваги: Середній
Біг: 8 Технологічна База:
Стрибки: 5 Внутрішня Сфера

Модифікатор Відстані

Зброя та Обладнання +0 +2 +4

Клк	Тип	Лок	Пшк	Кор	Сер	Довг
1	Середній лазер	Гол	5	3	6	9
1	SRM 6	ЛТ	2/Ркт	3	6	9
1	AC/5	ПР	5	6	12	18

Тип боеприпасів Пострілів
SRM 6 20
AC/5 15

МІСЦЯ ПОШКОДЖЕНЬ МЕХА

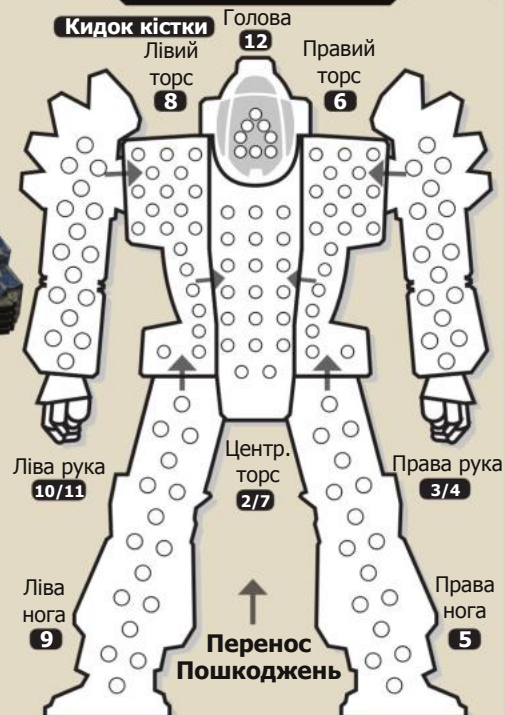
2D6	Місце	2D6	Місце
2	Центр. торс	8	Лівий торс
3	Права рука	9	Ліва нога
4	Права рука	10	Ліва рука
5	Права нога	11	Ліва рука
6	Правий торс	12	Голова
7	Центр. торс		



ДАНІ МЕХВОЇНА

Зброярське
Вміння :4

ДІАГРАМА БРОНІ



ХІД ГРИ

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ

ФАЗА РУХУ

ФАЗА АТАКИ

З.А.С.І.В.

З Зброярське вміння атакуючого
(Базове Число для атаки).

Після додайте:

А модифікатор руху Атакуючого
(колір Кістки Руху на вашому Меху)

С модифікатор руху Супротивника
(число на Кістці Руху на цільовому Меху)

І Інші модифікатори
(в цьому наборі - модифікатор ландшафту)

В модифікатори Відстані зброї

ТАБЛИЦЯ

МОДИФІКАТОРІВ АТАК

Всі Атаки	Модифікатор
Зброярське Вміння (ЗАСІВ)	
Модифікатор руху Атакуючого (ЗАСІВ)	
Рух (модифікатори накопичувальні)	
Стояв [Біла Кістка Руху, номер 6 на ній]	Нема
Йшов [Біла Кістка Руху]	+1
Біг [Чорна Кістка Руху]	+2
Стрибок [Червона Кістка Руху]	+3
Модифікатор Руху Супротивника (ЗАСІВ)	
Рух (модифікатори накопичувальні)	
Рухався 0-2 гекси	+0
Рухався 3-4 гекси	+1
Рухався 5-6 гекси	+2
Рухався 7-9 гекси	+3
Рухався 10+ гекси	+4
Модифікатори місцевості (Інші модифікатори) (ЗАСІВ)	
Ландшафт (модифікатори накопичувальні)	
Рідкі Ліси	+1 за вхід у гекс; +1 якщо ціль у гексі
Густий Ліс	+2 за вхід у гекс; +2 якщо ціль у гексі
Модифікатор Відстані (ЗАСІВ)	
Коротка	Нема
Середня	+2
Довга	+4

ТАБЛИЦЯ

РОЙОВИХ АТАК

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

ТАБЛИЦЯ РУХУ МЕХІВ

Дія/Тип ландшафт	МР за гекс/ Ландшафт
Захід до гексу	1
Вхід до гексу із вказаним ландшафтом:	
Чистий	+0
Рідкий Ліс	+1
Густий Ліс	+2
Додаткові дії:	
Зміна напрямку	1 за сторону гексу

ТАБЛИЦЯ МІСЦЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Кидок кості (2К6)	Місце
2	Центральний торс
3	Права рука
4	Права рука
5	Права нога
6	Правий торс
7	Центральний торс
8	Лівий торс
9	Ліва нога
10	Ліва рука
11	Ліва рука
12	Голова

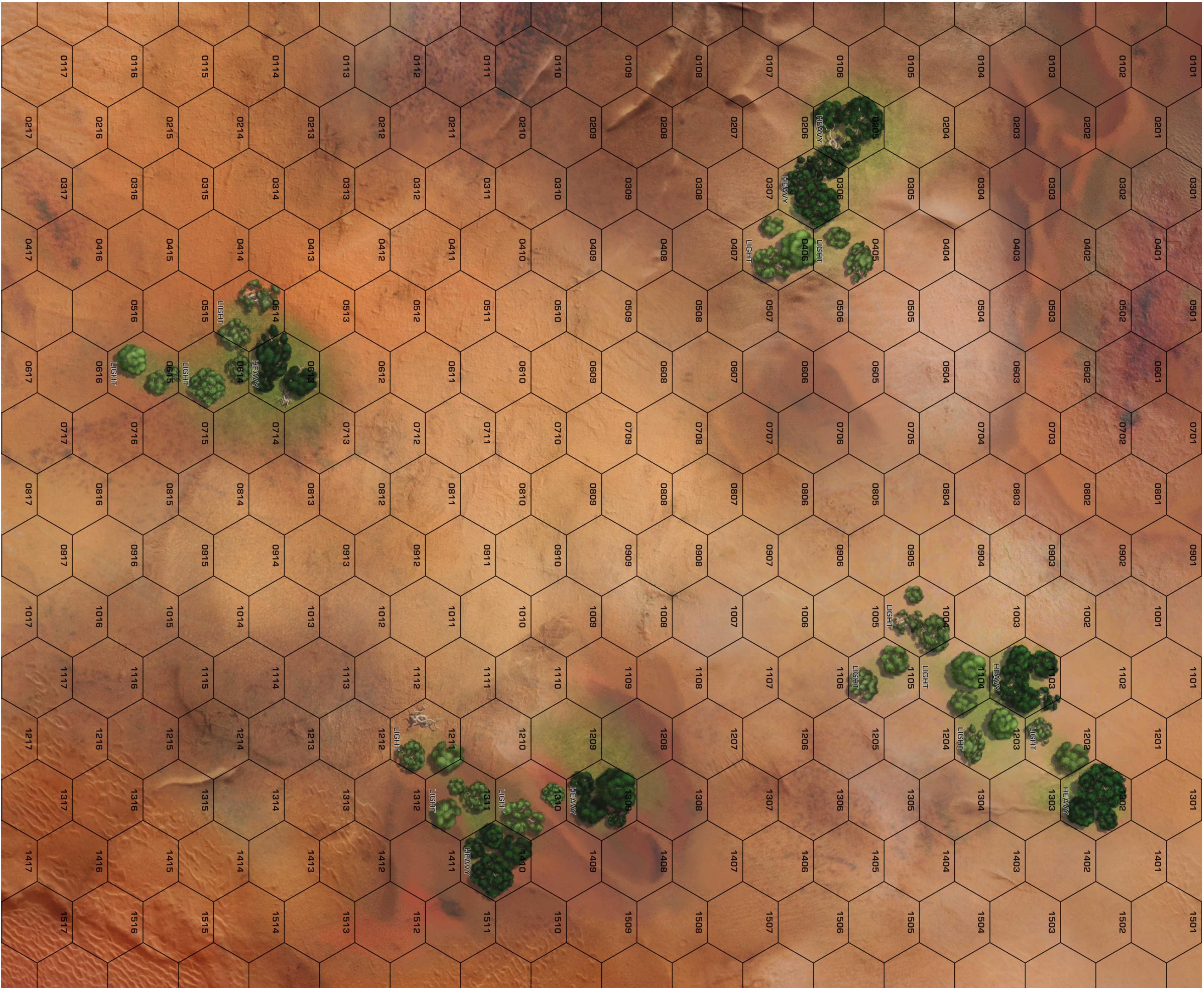
Переклад українською:
Микита "axeller" Бондаренко

Зауваження та пропозиції
надсилайте на
електронну адресу

BattletechUkraine@gmail.com

або у Фейсбук-групі

fb.com/BattletechUkraine



Формат для друку A1

