

КЛАССИЧЕСКАЯ

1700

BATTLETECH

MAXIMUM TECH

ПЕРЕСМОТРЕННАЯ РЕДАКЦИЯ

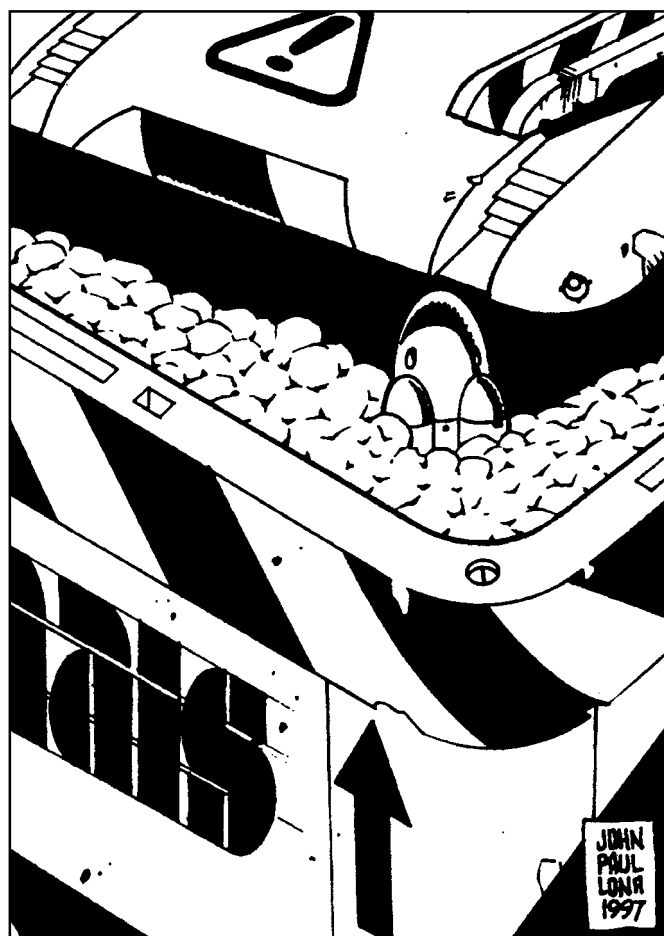


КНИГА РАСШИРЕННЫХ ПРАВИЛ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5	ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА	28
Как использовать эту книгу	6	Экипаж транспортного средства	28
Уровни <i>BattleTech</i>	6	Численность экипажа и его способности	28
ЛАНДШАФТ И ДВИЖЕНИЕ	7	Движение	28
Расширенные правила ландшафта и погоды	7	Движение копыя	28
Основной ландшафт	9	Скорость	28
Новые типы ландшафта	9	Способы поворота	29
Состояния ландшафта	10	Расширенные маневры	29
Погодные условия	11	Скольжение транспортных средств	30
Вероятность застревания	12	Битва	30
Осторожное движение	12	Арки стрельбы	30
Высокая/низкая гравитация	12	Модификаторы движения	31
Модификаторы шкалы температуры	12	Локация попадания	31
Способы движения	13	Критическое повреждение	31
Спринтерский бег	13	Повреждение от пожара	33
Уклонение	13	Минные поля	33
Движение назад	13	Разрушение транспортного средства	33
Подъем и прыгивание	14	Битва СВВП	33
Скольжение	14	Локации попадания СВВП	33
Скольжение транспортных средств	15	Критические попадания СВВП	33
Скольжение и особенности ландшафта	15	Специальные атаки СВВП	34
Бросок навыка пилотирования	15	ПЕХОТА	36
Получение повреждения	15	Правила	36
Атака пинком и ударом	16	Развертывание в отделениях	36
Попытка встать	16	Повреждение	36
Повреждение ног	16	Мораль	37
Кубики движения	16	Оборудование	38
БИТВА	17	Камуфляжные и РЭБ и костюмы	38
Общие правила	17	Полевые пушки	38
Расширенное правило критического повреждения	17	Тяжелая броня	39
Правило плавающего критического попадания	19	РДД пехота	39
Локация попадания	19	Нарк	40
Взрыв двигателя	19	СУЦ	40
Корпус внизу	20	Специальные операции	40
Скользкие удары	20	Парашютно-десантные отряды	40
Модификаторы движения цели	20	Анти-БатлМех пехота	40
Направленные выстрелы	21	Инженеры	41
Оружейные атаки	21	Подводные действия	42
Линия видимости и мертвая зона	21	РАЗЛИЧНЫЕ ПРАВИЛА	43
Повреждение	22	Артиллерия	43
Расширенные правила стрельбы	23	Расстояния и время полета снарядов	43
Частичное перекрытие	24	Повреждение	43
Физические атаки	25	Артиллерийские снаряды	43
Уровень навыка пилотирования	25	Полевая артиллерия	44
Клановские пилоты	25	On-board артиллерия	45
Новые типы атак	25	Противоартиллерийский огонь	45
Таран	26	Способности	45
Смерть сверху	26	Расширенные способности	45
Случайное падение сверху	27	Правила дуэлей	47
Температура	27	Фаза действия	47
Избежание глушения	27	Специальные правила дуэлей	47

Строения	48
Типы строений	48
Установка оружия и оборудования	49
Дым	50
Редкий и густой дым	50
Смещение/рассеивание дыма	51
Скрытие информации	51
Рекордшиты и начальные установки	51
Доступность информации	51
Сканирование	51
Правило двойного ослепления	52
Последовательность игры	52
Фаза движения	52
Фаза определения	53
Фаза оружейной атаки	54
Фаза физической атаки	55
Восстановление и ремонт	55
Временное восстановление	55
СТРОИТЕЛЬСТВО	57
Общие правила	57
Технологическая база	57
Расчет долей	57
Двигатели	57
Новые системы наведения и слежения	58
Улучшенная спутниковая связь	59
Строительство БатлМеха	59
Системы кокпита	59
Гироскопы	62
Модификации структуры	62
Башни	63
Критические ограничения слотов	63
Очень легкие Мехи	64
Низко-технологические и сервисные Мехи	64
Строительство транспортного средства	65
Супер-тяжелый танк	65
Большие морские суда	65
Башни	65
Дополнения СВВП	66
Специальные дополнения транспортного средства	67
Дроны	70
ОБОРУДОВАНИЕ	72
Активный зонды	72
Активный зонд типа Бладхаунд	72
Противоракетные системы	72
Лазерная противоракетная система	72
Использование в качестве оружия	72
Броня	72
Укрепленная броня	72
Улучшенная ферро-волоконная броня	74
Лазеро-отражающая броня	74
Реактивная броня	74
Лоскутная броня	75
Система управления огнем Артемис V	75
Артиллерийские орудия	75



Автоматические пушки	75
Необязательные способы стрельбы	76
Специальные типы боекомплекта	76
Легкие автоматические пушки	77
КЕЙС II	77
Охладительный контейнер	77
РЭБ установки	77
ПРЭБ	77
Установка электронного противодействия Ангел	77
Пульсирующий лазер расширенного радиуса действия	79
Огнеметы	73
Тяжелый огнемет	73
Топливо Инферно	78
Гранатомет	78
Стрельба	78
Типы гранат	78
Ручное оружие	79
Строительство	79
Атака	79
Повреждение	79
Радиаторы	80
Компактные радиаторы	80
Лазерные радиаторы	80

Прыжковые двигатели	80
Прыжковый ранец БатлМеха	80
Улучшенный прыжковый двигатель	81
Механические прыжковые бустеры	81
Пулеметы	81
Скорострельный метод ведения огня	81
Пусковые ракетные установки	81
Улучшенная однозарядная установка	81
Стрейк LRM	81
Ракеты	82
«Горячая загрузка»	82
Ракеты с наведением по тепловому лучу	82
Дымовые ракеты	82
Ракетный радиомаяк Нарк	82
Бола контейнер	83
Система Нуль-сигнатуры	83
Проекторная пушка Частиц (ППЧ)	83
Конденсатор ППЧ	83
Пульсирующий лазеры	84
Необязательные способы стрельбы	84
Х-пульсирующий лазер	84
Суперчарджер	84
Компьютер наведения	84
Пусковая установка Танเดอร์болт	84
СТОИМОСТЬ	87
BATTLE VALUE УРОВНЯ 3	90
Общие правила	90
БатлМех	91
Транспортные средства	92
Пехота	92
Строения	93
ТАБЛИЦЫ БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ	94



РУССКАЯ ЛИГА БАТЛТЕХ 2003

Второе издание на русском языке
на основе:

Пересмотренная редакция 1999

Откорректированное 2-е издание

BATTLETECH®, MEX®, БАТЛМЕХ®, и МЕХВОИН® зарегистрированные торговые марки Корпорации ФАСА.
Maximum Tech™ — Торговая марка Корпорации ФАСА.
Право на копию © 2003 Компания WizKids. Все права зарезервированы.

СОЗДАТЕЛИ

Составитель

Брайен Нистул
Адаптация материалов из:
BattleTech настольная книга по тактике
Джим Лонг
Исследовательский Корпус
Крис Хартфорд
MechWarrior Компаньон
Брайен Нистул и Блейн Л. Парду
Полевое руководство: Синдикат Дракона
Лорен Л. Колман
Полевое руководство: Лига Свободных Миров
Крис Хартфорд
Периферия Кристофер Хуссей

Разработчик проекта

Брайен Нистул
Помощник разработчика
Рэндалл Н. Биллс

Редакторы проекта

Роб Круз
Шэрон Тёрнер Мулвихилл
Дайна Пайрон-Джелман

Разработчик линии BattleTech

Брайен Нистул

Редакционная группа

Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулвихилл
Редактор связей
Дайна Пайрон-Джелман
Роб Круз

Производственная группа

Главный художник
Джим Нельсен
Управляющий проектом
Джон Брайдгрум
Рисунок обложки
Майк Джексон
Разработка обложки
Джим Нельсон
Иллюстрации
Джон Пол Лона
Кевин Лонг
Брад МакДевитт
Размещение
Джон «Бог Чумы» Брайдгрум

Группа перевода

Глава
Петр А. Шевцов
Переводчик
Андрей Е. Кувшинов
Редактор
Александр А. Федоров
Верстка
ЭшТри

Специальная благодарность от переводчиков :

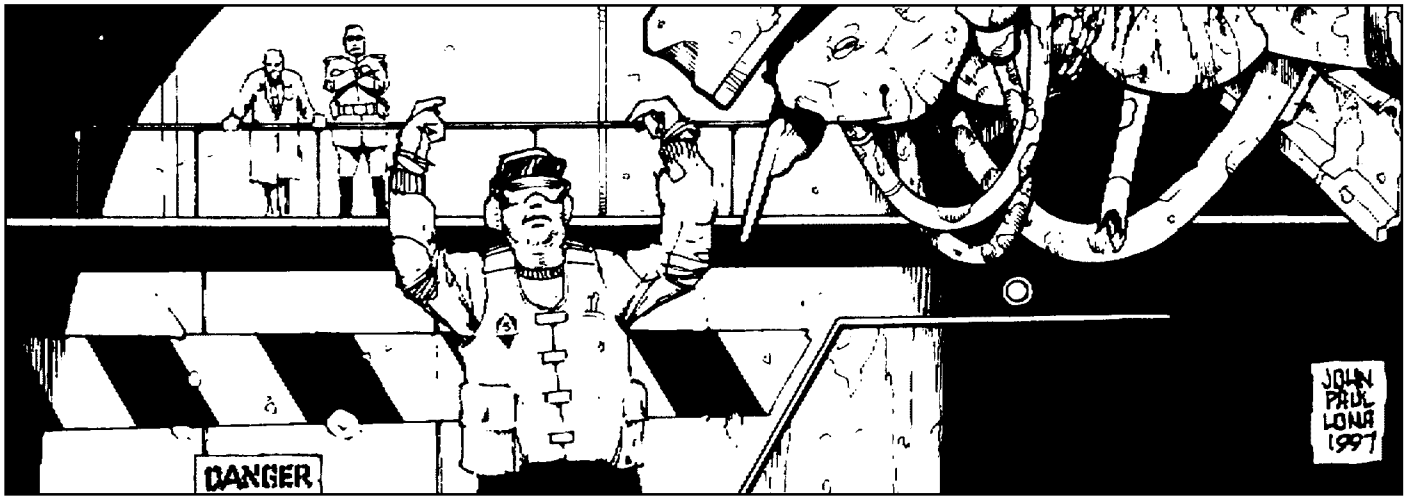
Антону Сапунову, за поддержку.

ПлейТестеры

Корд Отри, Эндрю Бэке, Питер Ли Боуман, Дэвид Бридис, Дейв Браун, Эдди Броунлоу, Рич Цен-карик, Эндрю Чаттуэй, Франк Крулл, Ричард Е. Дарр, Роберт Р. Доугерти, Стив Едмонс, Кристофер Д. Еррет, Роберт Фихан, Джордж Фуллбрунн, Дэвид Гамо, Дэн Гренделл, Брайен Р. Грубер, Андре Хафнер, Крис Хартфорд, Люис М. Хелфер, Дэн Хурда, Скотт Джамисон, Скотт Е. Джонсон, Роберт Е. Кайц, Роберт Г. Кранкер, Билл Масино, Брайен Мурман, Джеймс В. Мурман младший, Эрик Музингер, Боб Ничоллс, Генри Пеннинкилампи, Дэвид Петерсон, Грегори К. Планнбек, Джозеф Л. Поулин, Крис Поп, Рик Рейсли, Кристофер Смит, Крис Троссен, Вэнс В. Валш младший, Эдвард К. Вицлиб, Джош Уитем, Бит Фолкерст.

Специальная благодарность:

Трейси Каннар и Л. Росс Бабкок III, за их неоценимую помощь в создании системы Battle Value. Хью Броун, за его правила артиллерии.
Всем тем, кто предоставил свои предложения, вошедшие в состав этой книги. Хотя вас слишком много, чтобы упомянуть каждого по имени, но ваш вклад очень ценен.

ВВЕДЕНИЕ

С тех пор, как были найдены архивы Звездной Лиги на планете Хелм, общественность начала считать, что очень скоро во Внутренней Сфере снова наступит Золотой Век развития технологий. К тому же, полученные в последние годы трофейные образцы вооружения, в результате вторжения Кланов, казалось, предоставили возможность военным Великих Домов достигнуть в ближайшее время технологического паритета с нашими новыми врагами.

Однако научное сообщество, не восприняло всерьез подобные заблуждения, поскольку любой ученый знает, что знание только одних составляющих загадки не гарантирует быстрого решения всей задачи. Мы же пытаемся получить ответ на загадку, не имея всех ее составляющих. Конечно, в некоторых случаях, типа широко используемых сейчас экстра-легких двигателей и технологии строительства эндо-сталь, мы имели возможность достаточно быстро решить данные задачи. Благодаря тому, что наши армии сумели захватить почти исправные образцы этих технологий, мы смогли создать рабочие экспериментальные модели экстра-легких двигателей и внутренней структуры из эндо-стали за очень короткий период. Однако наши попытки скопировать другие типы Клановского оружия и оборудования, продвигаются значительно медленнее.

Прежде всего, на это влияет недостаточное количество информации и захваченных Клановских технологий, необходимых для оперативного продвижения наших исследований. Несмотря на то, что мы в Институте Наук Нового Авалона (ИННА) имели практически немедленный доступ к трофеям с полей сражений, захваченных в боях Федеративным Содружеством у Кланов, нам все-таки удалось получить только небольшую часть из всего новейшего вооружения. К тому же это вооружение зачастую было в чрезвычайно плохом состоянии. (Несомненно, сила Клановских военных машин и ограниченные возможности наших собственных отрядов, уменьшают вероятность получения с полей сражения продвинутых систем вооружения Кланов). Что же касается других исследователей во Внутренней Сфере, то они имели гораздо меньше возможностей для получения и работы с захваченной Клановской техникой.

Однако, несмотря на все эти причины, разработчики оружия и оборудования из Внутренней Сферы добились ошеломительного прогресса в копировании Клановских военных технологий. К примеру, здесь, в ИННА, проектная команда

недавно завершила работу над опытными образцами улучшенных автоматических пушек, сконструированных по образцу трофейных Клановских орудий. На Люсьене, конструкторы закончили работы по созданию усовершенствованной ракетной установки Стрейк-типа и теперь Синдикат производит большие пусковые установки для своих БатлМехов. В Лиге Свободных Миров, недавно завершилась разработка лазеров расширенного диапазона действия, и как уже говорилось, началась их повсеместная установка на военные юниты Лиги.

К сожалению, ограниченные поставки материалов для производства, высокие затраты на создание улучшенных компонентов и просто недостаток необходимой информации создают проблемы для наших наиболее честолюбивых проектов. Например, мы в ИННА, создали опытные образцы новых систем оружия, брони и увеличенного шасси БатлМеха. И хотя наши компьютерные модели показывают, что эти проекты должны работать, все они еще находятся в стадии всесторонних испытаний. В других случаях, где нам удалось скопировать Клановское оружие, мы испытываем недостаток знаний и ресурсов для начала его массового производства, и это несмотря на сводки с полей сражений о том, что наши боевые силы несут огромные потери. Несомненно, наши парни из мастерских лазерного оружия, могут сделать совершенную технологическую копию большого Клановского лазера расширенного диапазона действия, но каждый такой лазер придется собирать вручную из материалов, редких даже на Новом Авалоне. Следовательно, стоимость такого лазера будет соизмерима с ценой целого копыта БатлМехов.

В ближайшее время, мы в ИННА, как и все наши коллеги в проектных лабораториях всей Внутренней Сферы, планируем продолжить работы по совершенствованию вооружения и технологий. Данное же сообщение, лишь иллюстрирует прогресс, которого мы достигли в таких условиях и вероятные направления нашей будущей работы. Когда-нибудь, улучшенные компоненты, описанные здесь, помогут нашим ребятам стать сильнее на полях сражений. Но сегодня им приходится сражаться тем, что они имеют, в ожидании обещанного светлого завтра.

— Выдержка послания представленного доктором Герхардом Марком, Координатором Исследований ИННА, на Межзвездном Симпозиуме по Военным Технологиям, Новый Авалон, 4 марта 3059 года

Многие люди, играющие в игры, вносят в официальные правила игр свои уникальные изменения и добавления. Игроки *BattleTech* использовали свои «домашние правила» в течение многих лет, главным образом потому, что правила *BattleTech Правила Мастера* не охватывают все возникающие ситуации происходящие во время игры. После многих лет работы по разъяснению и расширению существующих правил *Классической BattleTech* мы в FASA, решили попробовать издать несколько «домашних правил» собственного производства.

Maximum Tech — результат этих усилий. Книга *Maximum Tech* это расширенные правила, содержащие богатый набор новых необязательных правил для игроков, желающих расширить возможности *Классической BattleTech* для получения большего реализма, большего количества оружия, большего объема деталей и, самое важное, большего удовольствия!

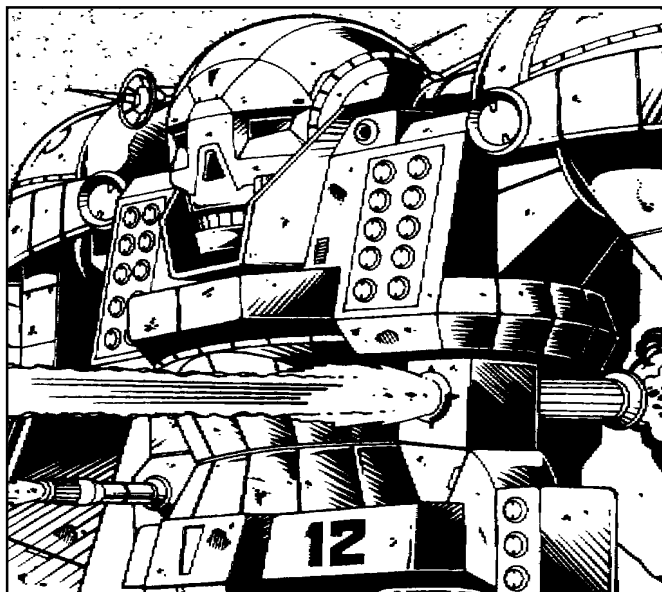
Многое из материалов *Maximum Tech* было включено в соответствии с письмами, которые мы получали от вас — наших игроков. Вы просили о расширенных правилах ландшафта, они здесь. Вы просили о расширенных правилах для транспортных средств и пехоты, они тоже здесь. Однако, мы не смогли использовать все Ваши предложения, но уверяем, что *Maximum Tech* содержит то, о чем писалось в большинстве пожеланий.

Теперь Вы имеете то, о чем просили. Наслаждайтесь!

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Все правила в *Maximum Tech* являются необязательными. Это означает, что Вы можете использовать только те правила из этой книги, которые Вы пожелаете. (Фактически, эта книга содержит очень много новых правил, поэтому мы рекомендуем Вам использовать только некоторые из них на первый раз, вместо того, чтобы использовать все правила сразу). Кроме того, большинство новых правил и многое оборудование приведенное здесь, может быть добавлено индивидуально в стандартную игру. Вы можете добавлять новые правила и оборудование в вашу игру постепенно, по одному, так как большинство правил не опираются на другие правила в этой книге, и могут использоваться индивидуально в существующих играх *BattleTech*. Это позволит Вам создать игру *BattleTech* по вашему вкусу, включив только те правила, которые, по Вашему мнению, сделают игру более интересной и увлекательной. Используйте любые новые правила и новое оборудование, которые пожелаете, игнорируя все остальные. Нам не трудно повторить это еще раз: все правила в *Maximum Tech* необязательные.

Новые правила и новое оборудование в *Maximum Tech* разделены на такие же общие главы и содержатся в том же самом порядке, как правила и оборудование в *BattleTech Правила Мастера*. Глава *Ландшафт и движение* содержит дополнительные типы ландшафта и расширенные правила движения. Глава *Битва* представляет собой разнообразие новых правил для проведения оружейных и физических атак. Главы *Транспортные средства* и *Пехота* расширяют стандартные правила транспортных средств и пехоты, делая эти типы юнитов *BattleTech* более эффективными и реалистичными. Глава *Разные правила* содержит расширенные правила зданий, структур, артиллерии, и другие новые правила. В главах *Строительство* и *Оборудование* содержатся обширные таблицы новых типов оружия и компонентов для установки на БатлМехи и транспортные средства, включая их стоимость в C-bills. Последняя глава, *Боевая Ценность уровня Три* содержит правила по использованию и расчету боевой ценности новых типов оружия и оборудования приведенных в *Maximum*



Tech. Таблицы в конце книги включают в себя все ранее изданные БатлМехи и транспортные средства, а после таблицы, новые рекордшеты, для новых типов оружия и правил.

Обратите внимание, что в дополнение к разнообразным новым правилам и оборудованию, *Maximum Tech* включает в себя много материала, впервые опубликованного в *Настольной книге по тактике*, которая уже не доступна в продаже. Однако этот материал был пересмотрен для улучшения играбельности и балансировки игры. Некоторые материалы этого издания, особенно правила для Land Air Mech (LAM) и Эксплуатации, не включены в *Maximum Tech* по различным причинам. Мы возможно пересмотрим эти материалы, и включим их в будущие издания *Классической BattleTech*. Игроки, которые предпочитают правила и оборудование, представленные в *Настольной книге по тактике*, не должны стесняться продолжая их использование.

УРОВНИ BATTLETECH

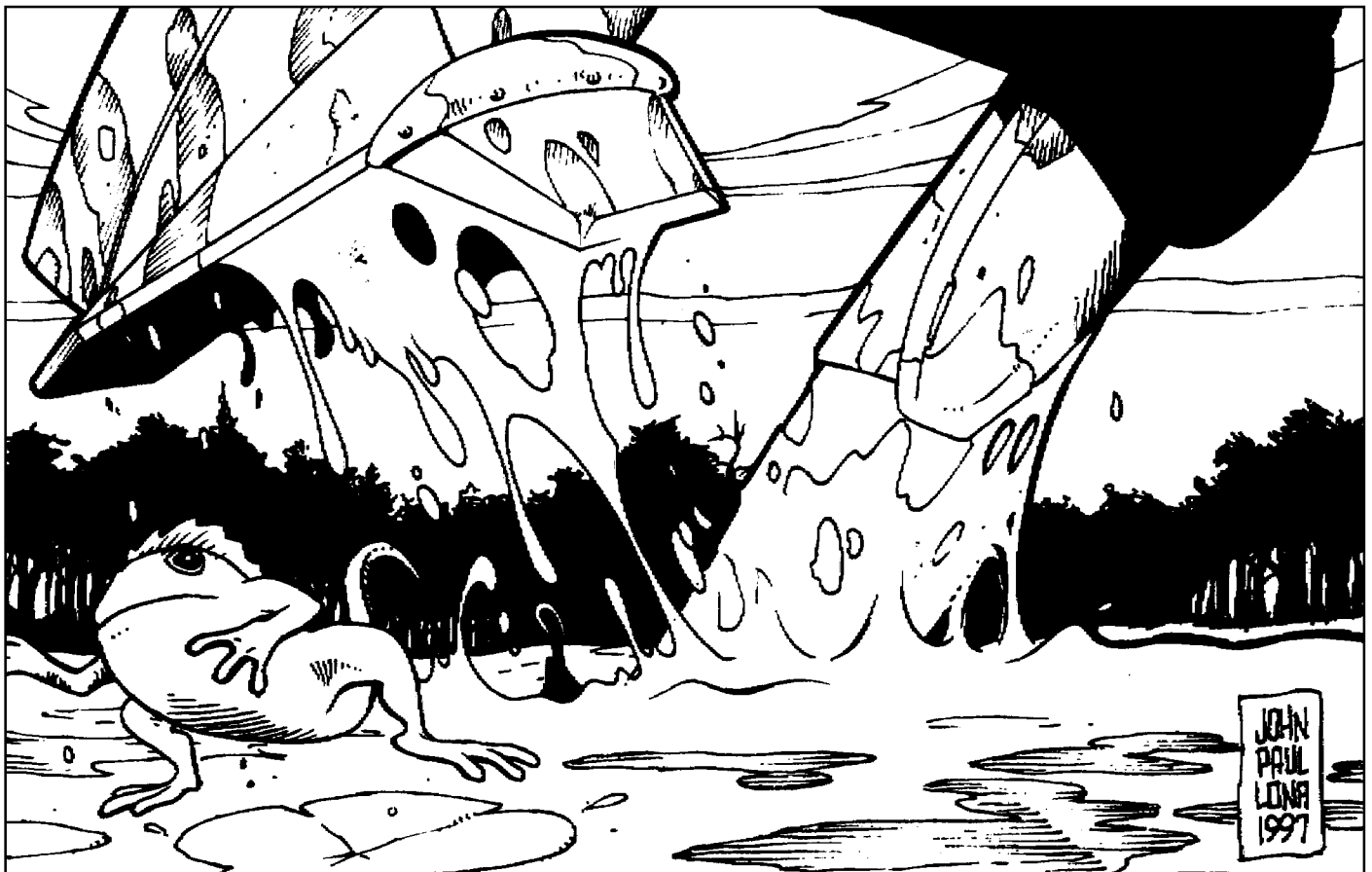
Все правила *BattleTech* теперь имеют обозначение Уровень Один, Уровень Два, или Уровень Три. Правила *BattleTech* Уровень Один представляют собой базовый уровень игры. Они описаны в наборе *Классическая BattleTech, четвертая редакция*, и используют технологии, доступные в 3025, включая все Мехи и оружие, представленное в *Техническом описании 3025*.

Правила *BattleTech* Уровень Два расширяют Уровень Один передовыми технологиями Кланов и дополнительными правилами для пехоты, транспортных средств и т.д. Эти правила используются на всех турнирах *BattleTech* и соревнованиях *MechForce*. Правила *BattleTech* Уровень Два определяются правилами, содержащимися в *BattleTech Правила мастера* и другими правилами, обозначенными как Уровень Два в любых последующих публикациях *BattleTech*.

Правила *BattleTech* Уровень Три могут включать в себя любые из необязательных правил, содержащихся в различных продуктах *BattleTech* и публикациях *MechForce*. Эти правила всегда идентифицируются как Уровень Три. Игроки могут использовать правила Уровня Три, если считают их приемлемыми для себя. Однако правила Уровня Три обычно не используются на турнирах.

Если не заявлено иначе, то все правила, оружие и оборудование приведенное в *Maximum Tech* относится к правилам Уровня Три.

ЛАНДШАФТ И ДВИЖЕНИЕ



Маневрирование БатлМехов и транспортных средств на полях сражений — возможно один из самых главных и важных тактических факторов в *Классической BattleTech*. Во многих играх *BattleTech*, как и во всей истории войн, квалифицированное маневрирование часто является ключом к победе. Любое маневрирование в *BattleTech* ограничено правилами движения, которые учитывают эффекты ландшафта и погодных условий, способности и состояние каждого Меха или транспортного средства, а также другие факторы затрагивающие боевые способности юнита.

Эта глава содержит необязательные правила ландшафта и движения для большего усложнения игры *BattleTech*. Глава разделена на четыре главных раздела: Расширенные правила ландшафта и погоды содержат правила для проведения сражений на новых типах ландшафта при различных погодных условиях; Способы движения содержат два новых способа передвижения в игре *BattleTech*; Скольжение расширяет основные правила скольжения; Бросок навыка пилотирования предлагает новые правила использования броска навыка пилотирования.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ЛАНДШАФТА И ПОГОДЫ

Основные правила ландшафта *BattleTech* представляют лишь небольшое разнообразие типов ландшафта, которые могут использоваться для моделирования боль-

шинства полей сражений. Нижеприведенные правила, расширяющие правила ландшафта из *ВГМ*, предназначены для более точного моделирования экзотических типов ландшафта и погодных условий, которые не были охвачены основными правилами.

Расширенная таблица Расхода движения и ландшафта содержит значения расхода движения, модификаторы броска навыка пилотирования и модификаторы попадания для каждого нового типа ландшафта и погодных условий. В нее также включены все типы ландшафта и погодных условий, используемых в основных правилах.

Колонка таблицы «запрещение для юнитов» включает в себя те типы юнитов, которым запрещается вхождение в данный тип ландшафта или запрещается функционирование при специфическом погодном состоянии. Термин «наземный», в таблице обозначает транспортные средства перемещающиеся на колесах, гусеницах и воздушных подушках, и не включает в себя пехоту и БатлМехов.

Модификаторы пилотирования, приведенные в таблице, применяются к любому броску навыка пилотирования, необходимость которого вызвана влиянием ландшафта или погодных условий. Описания правил ландшафта, которые приведены далее, объясняют необходимость требуемого броска навыка пилотирования для всех новых типов ландшафта или погодных условий. Обратите внимание, что если модификатор пилотирования приведен в таблице, это не означает, что бросок навыка пилотирования требуется всегда, даже при обычном перемещении в соответствующий гекс, содержащий данный ландшафт.

ЛАНДШАФТ И ДВИЖЕНИЕ

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА РАСХОДА ДВИЖЕНИЯ И ЛАНДШАФТА

Базовый ландшафт	Расход ПД за гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования	Запрещение для юнитов
Здание, легкое	2 ^{*A}	0	0	Морских
Здание, среднее	3 ^{*A}	0	0	Морских
Здание, крупное	4 ^{*A}	0	0	Морских
Здание, укрепленное	5 ^{*A}	0	0	Морских
Ровный	1	0	0	Морских
Джунгли, редкие	3	+1	+1	Наземных, Морских
Джунгли, густые	4	+2	+2	Наземных, Морских
Джунгли, очень густые	5	+3 ^{**}	+3	БатлМехов, Наземных, Морских
Магма, кора	1 ^{**}	0	+1 ^{**}	Пехоты, Морских
Магма, жидкая	2 ^{**B}	0	+4 ^{**}	Все исключая СВВП и БатлМехов
Дорожное покрытие	1 ^C	0	0	Морских
Тундра	1 ^B	0	+1	Морских
Неровный	2	0	0	Колесных, Морских
Пески	1/2 ^{**}	0	+1	Морских
Вода, глубина 0	1 [*]	0	0	Морских
Вода, глубина 1	2 ^{*D}	0 [*]	0 [*]	Пехоты, Наземных ^E
Вода, глубина 2	4 ^{*D}	0	0 [*]	Пехоты, Наземных ^E
Вода, глубина 3	4 ^{*D}	0	0 [*]	Пехоты, Наземных ^E
Лес, редкий	2	+1	0	Колесных, Воздушн. Подушке, Морских
Лес, густой	3	+2	0	Наземных, Морских
Лес, очень густой	4	+3 ^{**}	0	БатлМехов, Наземных, Морских

Состояние ландшафта	Расход ПД за гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования	Запрещение для юнитов (Включая ограничения для самого ландшафта)
Глубокий снег	+1 ^{BF}	0	+1	Колесных
Гейзер	+1 ^{**}	+2 ^{**}	+1 ^{**}	Колесных, Пехоты ^{**}
Лед	+1 ^{*CFG}	0	+4 [*]	— [*]
Грязь	+1 ^{BF}	0	+1	—
Пороги	+1 ^{BF}	0	+2	—
Дорога/Мост [*]	1 ^{HC}	0	0	—
Руины	+1 ^C	0	0	Колесных
Болото	+1 ^{*BF}	0	0	—

Состояние погоды	Расход ПД за гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования
Пурга	0	+2 к баллистическому оружию ^I , +1 ко всему другому оружию	+1 ^{**J}
Песчаная буря	0	+1 к баллистическому оружию ^I +2 ко всему другому оружию	0
Сумрак	0	+1	0
Землетрясение	0	**	**
Пожар ^K	0 ^K	0	0
Туман	+2 ^G	+1 к энергетическому оружию ^L	— ^I
Гравитация	*	*	*
Ночь	0	+2	0
Ливень, слабый	0	+1	0
Ливень, сильный	0	+1	+1
Дым ^K	0	+2	0
Снегопад	0	+1	+1
Ветер, умерянный	0	+1 к баллистическому оружию ^{**I}	0 ^{**}
Ветер, сильный	0	+2 к баллистическому оружию ^{**I}	+2 ^{**}

КЛЮЧИ РАСШИРЕННОЙ ТАБЛИЦЫ РАСХОДА ДВИЖЕНИЯ И ЛАНДШАФТА

Отметка

* Смотри специальные правила в ВПМ

** Смотри специальные правила ниже

A Необходим бросок навыка пилотирования, для предотвращения падения. Юнит пехоты расходует 1 ПД для входа и выхода из любого здания.

B Юнит входя в этот гекс может застрять. *Смотри Вероятность застревания, с. 12.*

C Применяются правила скольжения (см. с. 22, ВПМ)

D Необходим бросок навыка пилотирования, для предотвращения падения.

E Транспортные средства на воздушной подушке могут входить в любые водные гексы

F Эти модификаторы не действуют на транспортные средства на воздушной подушке.

G Не добавляется юнитам пехоты. Не пехотные юниты входя в этот ландшафт могут выбрать игнорирование добавочного расхода ПД. Однако, при таком игнорировании юнит может упасть или врезаться (*Смотри Осторожное движение, с. 12*)

H Если перемещение происходит по дороге, иначе как за обычные ландшафт.

I Включая все артиллерийское оружие, автоматические пушки, огнеметы, пушки Гауса, пулеметы, ракетные пусковые установки и установки Нарк.

J Плохая видимость. Юнит прыгающий в целевой гекс должен сделать бросок навыка пилотирования. Добавьте модификатор +1 если прыжок происходит в густой лес. Неудачный результат броска указывает на падение в целевом гексе с уровня высоты 1.

K Смотри также Пожары (стр. 91-93, ВПМ)

L Включая все типы лазеров и ППЧ

ОСНОВНОЙ ЛАНДШАФТ

Основной ландшафт - это один из базовых типов ландшафта полей сражений. Каждый гекс на любой карте может иметь один из следующих типов основного ландшафта: здание, ровный, с дорожным покрытием, неровный, водный и лесной (редкий и густой). Правила для этих типов ландшафта находятся на страницах 11-13 и 26-28 в ВПМ.

НОВЫЕ ТИПЫ ЛАНДШАФТА

В расширенной таблице Расхода движения и ландшафта представлены новые типы ландшафта — джунгли (редкие, густые, очень густые), магма (кора и жидкая), очень густой лес, тундра и пески.

Джунгли

Джунгли — это заросли кустарников и толстых деревьев увитых лианами, которые чрезвычайно затрудняют движение.

Используйте модификаторы, представленные в расширенной таблице Расхода движения и ландшафта, при движении через гексы содержащие джунгли. Гексы джунглей затрагивают линию видимости и оружейные атаки в той же самой манере, как и лесные гексы (см. стр. 12, 27, ВПМ).

Дополнительно, игроки могут очищать гексы содержащие джунгли. Используйте правило *Очистки леса* (с. 89, ВПМ) со следующей модификацией: отдельная успешная атака очистки, преобразует очень густые джунгли в густые джунгли, а густые джунгли в редкие. Очистка редких джунглей преобразует гекс в неровный ландшафт.

Магма

Вулканическая деятельность создает на поверхности планеты озера и стремительно перемещающиеся реки расплавленной магмы, которая в результате охлаждения, формирует твердую, поверхностную кору, обычно способную выдержать вес БатлМеха. Однако, высокая температура поверхности коры магмы не позволяет пехоте и колесным транспортным средствам действовать в таком ландшафте.

Прочность коры магмы трудно предсказать, поэтому в любое время, когда юнит входит в гекс содержащий кору

магмы, управляющий игрок должен бросить 1D6. При результате 6, юнит проламывает кору и проваливаются сквозь нее. Все юниты, кроме БатлМехов, которые проваливаются под кору магмы, автоматически считаются уничтоженными. (СВВП и суда на воздушной подушке не подвержены этой опасности). Что касается любого игрока, управляющего БатлМехом или терпящим крушение юнитом в гексе содержащим кору магмы, то он должен сделать бросок навыка пилотирования для определения: увязнет ли его юнит в этом гексе или нет (см. *Вероятность застревания, с. 12*).

БатлМехи, которые начинают свое движение или перемещаются через гекс содержащий жидкую магму в течение фазы движения, получают 2D6 пунктов повреждения каждой локации, попавшей в магму. Если Мех перемещается как обычно, то попадающими локациями считаются его ноги; если Мех падает, то все его локации считаются попавшими в магму. Сделайте отдельные броски для каждой попавшей локации. Юнит который начинает и заканчивает фазу движения в гексах содержащих жидкую магму, дополнительно получает 2D6 пунктов повреждения, всем своим локациям попавшим в магму.

Перемещаясь через гексы с магмой БатлМехи также получают дополнительное наращивание уровня внутренней температуры. Мех, занимающий гекс с корой магмы, дополнительно получает 5 пунктов температуры за ход; Мех, занимающий гекс с жидкой магмой дополнительно получает 10 пунктов температуры за ход. Перемещение через гекс с корой магмы добавляет 2 пункта температуры; перемещение через гекс с жидкой магмой добавляет 5 пункты температуры (см. *Модификаторы шкалы температуры, с. 12*). Любые увеличения уровня температуры применяются в течение фазы температуры.

При расчете расхода ПД на перемещение через гексы с магмой используйте расширенную таблицу Расхода движения и ландшафта.

Очень густой лес

Очень густой лес содержит огромные деревья, растущие очень близко друг к другу, подобно первозданным лесам, росшим на Земле в до индустриальном периоде. В игре термин, очень густой лес представляет собой новый тип ландшафта, с гораздо более плотным лесным массивом, чем в обычном густом лесу.



Очень густой лес непроходим для большинства наземных юнитов, включая БатлМехи. Расширенная таблица Расхода движения и ландшафта включает в себя расход ПД и другие модификаторы для очень густого леса. При определении линии видимости считается, что очень густой лес возвышается на 3 уровня высоты выше основного ландшафта. Отдельный гекс с очень густым лесом, находящийся между атакующим юнитом и его целью, блокирует линию видимости. Атаки против цели, занимающей гекс с очень густым лесом, получают модификатор попадания +3.

При использовании правила очистки леса (с. 89, ВПМ), отдельная успешная атака по очистке преобразует очень густой лес в густой лес, сокращая при этом высоту деревьев до 2-х уровней высоты, относительно основного ландшафта.

Примените модификатор броска навыка пилотирования +4, требующийся при катапультировании в гекс, содержащий очень густой лес (стр. 87, ВПМ).

Тундра

Тундра состоит из слоя темной, грязной почвы в условиях вечной мерзлоты. Несмотря на то, что выносливые травы и лишайники, обильно растущие в тундре, способствуют появлению травянистого покрова, эти гексы считаются скользкими и ненадежными. Поэтому, юнит, входящий в гекс с тундрой, может застрять (см. правила *Вероятность застревания*, с. 12).

Модификаторы для тундры, внесенные в расширенную таблицу, также могут использоваться при движении в вересковых пустошах, трясинах и болотах.

Пески

Данный тип ландшафта моделирует обычные, глубокие или перемещающиеся пески, в пустынях и по берегам рек. Устойчивое движение на песке затруднено, поэтому любой бросок навыка пилотирования, сделанный на этом ландшафте, получает модификатор +1.

Расширенная таблица Расхода движения и ландшафта включает в себя два вида расхода ПД для песка. Все юниты, исключая пехоту и колесные транспортные средства, расходуют 1 ПД дополнительно, пехота и колесные транспортные средства расходуют 2 ПД дополнительно. Прыгающая пехота может избежать увеличенного расхода ПД, используя свои ПД прыжка. Колесные же транспортные средства могут быть переделаны, для движения по пескам со стандартным расходом ПД (см. *Дюнное багги*, с. 68).

СОСТОЯНИЯ ЛАНДШАФТА

Состояние ландшафта представляет собой изменение ландшафта данного гекса, вызванное погодными условиями, геологическими изменениями или вмешательством человека.

Модификаторы и ограничения для юнита, отражающие изменения состояния ландшафта, добавляются к основным ландшафтными модификаторам и ограничениям. Например, гекс с густым лесом, заполненный грязью, увеличивает расход ПД до 4 за гекс (3 за густой лес + 1 за грязь). Выстрелы, по целям внутри такого гекса или через такой гекс получают модификатор попадания 2 (обычный модификатор попадания в густой лес), а любой бросок навыка пилотирования, сделанный в таком гексе получит +1 модификатор (обычный модификатор навыка пилотирования за состояние ландшафта (грязь)). Дополнительно, юниты, перемещающиеся в такой гекс, могут увязнуть в грязи. Морские юниты не могут входить в такой гекс.

Если основной ландшафт гекса не изменен какими-либо условиями, считается, что основной ландшафт гекса ровный.

Дорога/мост, руины и болота представляют собой состояния ландшафта. Правила для этих состояний приведены в ВПМ (для *дорог/мостов и руин* см. стр. 12-13; для *болот* см. с. 84-85). Следующие разделы описывают правила для новых состояний ландшафта.

Глубокий снег

Правила глубокого снега используются при наличии снежного покрова, глубиной более 1 метра. Меньший слой снега не имеет никакого эффекта на юниты полей сражений. Глубокий снег увеличивает расход ПД на +1 за гекс и добавляет модификатор +1 к любому броску навыка пилотирования; дополнительно, юниты, входящие в глубокий снег могут увязнуть в нем (см. *Вероятность застревания*, с. 12).

Если основной ландшафт не определяется правилами сценария, то гейммастер может определить гексы с плотно лежащим снегом как гексы со льдом или ровным ландшафтом.

Гейзер

На некоторых планетах, геологическая активность сопровождается гейзерами и струями грязи, которые могут внезапно вырваться на поверхность. Единственная возможность определить наличие гейзера — небольшие углубления или трещины в земле, которые можно не заметить при осмотре местности во время боя. Когда гейзер активизируется, он извергает облако пара и фонтан горячей воды в воздух, тем самым перекрывая линию видимости и затрудняет движение юнитов через такой ландшафт.

Перед началом игры, гейзеры могут быть размещены на карте в определенных гексах; если гейммастер наблюдает за игрой, он может тайно выбрать места расположения гейзеров и скрыть их от игроков. В любом случае, гейзер не имеет никакого дополнительного эффекта на основной ландшафт, пока он не активизируется.

Чтобы отразить непредсказуемый характер гейзеров, гейммастер или игроки определяют активность гейзеров, бросая 1D6 для каждого гейзера на карте в течение конечной фазы каждого хода. При результате 1, гейзер активизируется, создавая эффект, приведенный в расширенной таблице Расхода движения и ландшафта. Обращайтесь с активными гейзерами как с густым лесом при определении линии видимости в этот гекс или через него.

Для определения времени активности гейзера необходим еще один бросок 1D6. Гейммастер может сохра-

нить результат броска в тайне, не позволяя игрокам определить время активности гейзера.

Правила гейзера могут также использоваться, для моделирования эффектов небольших извержений магмы на вулканических планетах. В таких случаях, любой юнит, который находится внутри или входит в гекс, в котором началось извержение магмы, получает эффекты, равноценные падению в жидкую магму (см. *Магма*, с. 9). После окончания извержения, этот гекс считается заполненным жидкой магмой до конца игры.

Лед

Стандартные правила для ледяного покрова находятся на странице 83-84, *ВГМ*. Чтобы усложнить сражения на льду, используйте следующие необязательные модификации этих правил: используйте модификатор любого броска навыка пилотирования +4, при нахождении на льду; дополнительно расходуйте 1 ПД при перемещении юнитов через гексы покрытые льдом, проверяя при этом вероятность падения БатлМеха в каждом гексе со льдом (см. *Осторожное движение*, с. 12).

Грязь

Скользкая, липкая грязь делает любой ландшафт опасным. Необязательные правила грязи в этом разделе применяются только к гексам, грязевое покрытие которых меньше метра глубиной; для больших слоев грязи, используйте стандартные правила *BattleTech* для болотистого ландшафта.

По этим правилам любой юнит, перемещающийся в такой гекс или через него дополнительно расходует 1 ПД за гекс. Дополнительно, любой бросок навыка пилотирования, сделанный в гексе с грязью получает модификатор +1. По усмотрению гейммастера, юниты могут застревать в глубоких грязевых гексах (см. *Вероятность застревания*, с. 12).

Пороги

Передвижение через стремительно перемещающиеся потоки воды является трудным и опасным занятием. Чтобы отразить это, юниты перемещающиеся через пороги дополнительно расходуют +1 ПД за гекс и получают модификатор +2 к любому броску навыка пилотирования.

ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Погодные условия включают в себя природные и другие факторы (типа освещения и дыма), влияющие на состояние окружающей среды. Погодные условия могут обладать как над всей территорией поля сражения, так и в отдельных гексах.

Пожары, высокая и низкая гравитация, ночь - примеры погодных условий, приведенных в стандартных правилах *BattleTech*. (Правила для этих условий описаны в *ВГМ*. Правила *гравитации* стр. 84; правила *пожаров* стр. 13, 91-93; правила *ночных боев*, стр. 89.) Расширенная таблица Расхода движения и ландшафта на стр. 8, содержит описание правил для некоторых погодных условий; но стандартные правила тоже применяются. Следующие разделы содержат необязательные правила для новых погодных условий.

Снежная буря

Сильный снегопад, во время сильного ветра, поражает снежную бурю, при которой точное прицеливание становится чрезвычайно трудным. Чтобы отразить это условие, для атак из баллистического оружия применяют модификатор попадания +2, а для всего остального оружия — модификатор попадания +1. Дополнительно, при любом брос-

ке навыка пилотирования используется модификатор +1.

Снежная буря затрагивает броски по таблице Попадания ракет таким же образом, как и сильный ветер (см. *Ветер*, с. 12). Средства на воздушных подушках, попав в снежную бурю, подвержены скольжению.

Песчаная буря

Сильный ветер поднимает тучи песка или пыли, которые перекрывают линию видимости и затрудняют точное прицеливание. Песок и частицы пыли находящиеся в воздухе, делают энергетическое оружие менее эффективным. Чтобы отразить эти эффекты, примените к любому броску попадания для баллистического оружия модификатор +1 а для всего остального оружия модификатор +2.

Рассвет/Закат

В предрассветных и предзакатных сумерках, юниты получают модификатор попадания +1. Обратите внимание, что прожекторы не отменяют этот модификатор.

Землетрясение

Большое количество планет во вселенной *BattleTech* подвержены частым землетрясениям, которые препятствуют передвижениям БатлМехов, и создают трудности для всех других типов юнитов.

При использовании необязательных правил землетрясения, определите силу сотрясения, в пределах от +1 (умеренно) до +5 (сильно). Используйте это значение, как модификатор для любых оружейных атак, сделанных во время толчка. Дополнительно, игроки должны делать бросок навыка пилотирования для каждого стоящего БатлМеха, которым они управляют, в начале фазы движения проходящей во время толчка. Примените модификатор навыка пилотирования равняющийся силе сотрясения. Если бросок навыка пилотирования терпит неудачу, Мех падает и получает повреждение от падения по стандартным правилам. Если результат броска навыка пилотирования равен 2, то под БатлМехом может образоваться трещина. Сделайте второй бросок, используя таблицу Подвала (с. 52, *ВГМ*) чтобы определить появление и глубину трещины. Мех падает в трещину таким же образом, как при падении в подвал. Обращайтесь с трещиной как с постоянной особенностью ландшафта до конца сценария.

Для четырехногих Мехов, модификатор броска навыка пилотирования равняется половине значения силы сотрясения (дополнительные ноги обеспечивают лучшую устойчивость). Так же используется стандартный модификатор -2 для четырехногих Мехов (стр. 93-95, *ВГМ*).

Туман

Густой туман сильно ухудшает видимость на поле сражения и вынуждает юниты, во избежания падения, двигаться более осторожно. Поэтому туман увеличивает расход движения до 2 ПД за гекс и добавляет модификатор попадания +1 для атак сделанных энергетическими видами оружия. Для дополнительных правил касающихся тумана, см. *Осторожное движение*, с. 12.

Сильный снегопад

Обычно, падающий снег не имеет эффекта на сражения *BattleTech*. Однако, сильный снегопад, добавляет модификатор броска попадания +1 к любой оружейной атаке и модификатор для любого броска навыка пилотирования +1. Сильный снегопад также уменьшает наращивание внутренней температуры, как описано в расширенной таблице Пунктов температуры, с. 13. Сильный снегопад и сильный ветер, создают условия снежной бури (см. *Снежную бурю*, с. 11).

Ливень

Падающие капли дождя препятствуют нормальной видимости, поэтому добавьте модификатор броска попадания +1 к любым оружейным атакам, сделанным во время ливня. Дополнительно, сильный ливень делает землю влажной и скользкой, что отражается модификатором +1 любого броска навыка пилотирования. Ливень также уменьшает наращивание внутренней температуры, произведенной БатлМехом, как отмечено в расширенной таблице Пунктов температуры, с. 13.

Ветер

Ветреная погода уменьшает эффективность использования баллистического оружия и влияет на точность ракетных ударов. Умеренный ветер добавляет модификатор попадания +1 для атак сделанных баллистическим оружием. Сильный ветер добавляет модификатор попадания +2, а также модификатор +2 к любому броску навыка пилотирования. При броске по таблице Попадания ракет, вычитите 2 от результата броска для атак, произведенных при умеренном ветре, и вычитите 4 для атак, произведенных при сильном ветре. При модифицированном результате броска меньше 2*, ракетный удар не поражает цель.

Средства на воздушной подушке, во время сильного ветра, постоянно подвержены скольжению (см. *Скольжение*, стр. 22-23, ВПМ).

ВЕРОЯТНОСТЬ ЗАСТРЕВАНИЯ

Некоторые типы ландшафта замедляют движения юнитов и способствуют застреванию техники. Чтобы смоделировать эти эффекты, используйте стандартные правила для Болота (с. 84, ВПМ), со следующими модификациями.

Для гексов с жидкой магмой используют стандартные правилами болота при застревании.

Для тундры, корки магмы, глубокого снега и гексов с грязью применяется модификатор -1 для броска навыка пилотирования, при определении застревания юнита, входящего в такой ландшафт. Используйте этот же модификатор для броска навыка пилотирования, сделанного для освобождения застрявшего юнита. Например, неповрежденный БатлМех, пилотируемый МехВоином с уровнем навыка пилотирования 5, нуждается в результате броска навыка пилотирования 4 или более для избежания застревания.

Точно так же используйте модификатор -1 для всех бросков навыка пилотирования, сделанных в таких типах ландшафта.

Юниты способные к прыжку, при передвижении ходьбой или бегом, во время вхождения в тундру, корку магмы, глубокий снег или грязь, могут застрять. Однако, такие юниты могут освободить себя в последующих фазах движения, используя свои прыжковые способности.

ОСТОРОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Увеличенный расход ПД, при вхождение в гексы охваченные густым туманом или покрытые льдом, отражает собой дополнительную осторожность, необходимую, для избежания скольжения или падения в этих условиях. Используя увеличенную стоимость движения, юниты могут удачно пересечь любой опасный ландшафт.

Альтернативно игроки, которые не желают использовать увеличенный расход, могут перед перемещением своих юнитов, объявить о намерении пройти через такой ландшафт на полной скорости. В этом случае, после каждого перемещения юнита на 1 гекс, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования.

Если юнит является БатлМехом, а бросок терпит неудачу, то Мех немедленно падает и должен встать по стандартным правилам перед продолжением своего движения. Если бросок успешен, то Мех остается в вертикаль-

ном положении и может двигаться дальше по стандартным правилам. Однако, при этом игрок должен каждый раз делать броски навыка пилотирования при пересечении неровных гексов и изменении уровней высоты.

Если юнит является транспортным средством, а бросок терпит неудачу, то последствия зависят от особенностей и состояний ландшафта. На ледяном ландшафте транспортное средство заносит (см. *Скольжение*, с. 14). Если транспортное средство, находясь в тумане не на ровном ландшафте, проваливает бросок навыка пилотирования, то оно получает повреждение. На ровном ландшафте транспортное средство наезжает на рытвину или на другое незначительное препятствие и расходует 1 дополнительный ПД. На всех других типах ландшафта происходит столкновение, при котором движение транспортного средства прекращается, а сам юнит получает повреждение своей передней стороне, как от тарана.

Если одновременно присутствуют густой туман и лед, то общее количество расхода ПД увеличивается до 2 ПД за гекс, что отображает особенность безопасного движения в этих условиях. Все другие стандартные правила для ледяного покрытия применяются независимо от типа юнита (см. с. 83-84, ВПМ).

ВЫСОКАЯ / НИЗКАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Вообще, большинство сценариев *BattleTech* подразумевает, что сражения происходят при гравитации, идентичной Земным условиям. Однако, необязательное правило Высокой/Низкой гравитации (стр. 84, ВПМ) позволяет игрокам моделировать специфические условия битвы и движения проходящих на планетах с гравитационными условиями отличающимися от стандартных. Приведенные в ВПМ правила отражают специфические особенности движения в таких условиях. Необязательные правила Калибровки оружия моделируют специфические условия стрельбы в мирах с высокой и низкой гравитацией.

Калибровка оружия

Помимо воздействия на движение Мехов и транспортных средств, гравитация воздействует на траекторию стрельбы всех баллистических видов оружия. В условиях высокой гравитации, снаряды и ракеты преодолевают меньшее расстояние. В условиях же низкой гравитации, те же снаряды будут лететь дальше, чем обычно. Как правило, техники калибруют системы прицеливания БатлМеха перед сражением, чтобы компенсировать любые влияния гравитации, поэтому МехВоин не нуждается интересоваться этими условиями.

Иногда, оружие бывает не откалиброванным или теряет калибровку. Но любой МехВоин с навыком стрельбы выше среднего способен сам откорректировать стрельбу из такого оружия. Однако для оружия, потерявшего калибровку, добавляют модификатор попадания +2.

Если калибровка оружия не определяется правилами сценария, гейммастер может определить ее самостоятельно. Имейте в виду, что любые типы оружия, независимо от их калибровки, точно стреляют при условиях с нулевой гравитацией. Энергетическое оружие не попадает под влияние гравитации и не требует калибровки.

МОДИФИКАТОРЫ ШКАЛЫ ТЕМПЕРАТУРЫ

Различный ландшафт и погодные условия могут затрагивать процесс наращивания внутренней температуры БатлМеха. Расширенная таблица Пунктов температуры включает в себя модификаторы количества пунктов температуры зависящих от различных ландшафтов и погодных условий, а также различных действий БатлМехов и полученных ими повреждений. (Для полного описания правил температуры в *BattleTech*, см. стр. 46-48, ВПМ)

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ПУНКТОВ ТЕМПЕРАТУРЫ

Активность/Состояние	Модификатор
Ходьба	+1 за ход
Бег/Уклонение	+2 за ход
Спринтерский бег	+3 за ход
Прыжок	+1 за гекс (минимум 3 за ход)
Попытка встать	+1 за попытку
Огонь из оружия	Смотри таблицы Оружия и оборудования (ВПМ)
Радиатор	-1 за работающий радиатор -1 дополнительно за работающий радиатор погруженный в воду (не более 6 пунктов)
Двухконтурный радиатор	-2 за работающий двухконтурный радиатор -2 дополнительно за работающий двухконтурный радиатор погруженный в воду (не более 6 пунктов)
Первое попадание в Engine	+5 за ход
Второе попадание в Engine	+10 (общее) за ход
Низкая температура	-1 за ход за каждые 10°C ниже -30°C
Высокая температура	+1 за ход за каждые 10°C выше 50°C
Снегопад/Слабый ливень	-1 за ход
Пурга/Густой ливень	-2 за ход
Глубокий снег	-1 за ход если БатлМех имеет как минимум 1 работающий радиатор в ногах
Пожар/Корка магмы	+5 если занимает гекс в течении фазы температуры +2 если пересекает гекс в течении фазы движения
Магма, жидкая	+10 если занимает гекс в течении фазы температуры +5 если пересекает гекс в течении фазы движения

СПОСОБЫ ДВИЖЕНИЯ

Эта глава включает в себя правила для двух новых способов движения: Спринтерский бег и Уклонение, а также необязательные правила для движения назад, карабканья и спрыгивания.

СПРИНТЕРСКИЙ БЕГ

При спринтерском беге ПД БатлМеха равно двойному текущему ПД его ходьбы. Спринтерский бег производит 3 пункта температуры за ход.

Поскольку сохранение Меха в вертикальном положении, при движении с такой скоростью, требует от МехВоина абсолютной концентрации, то Мех, перемещающийся Спринтерским бегом в течении фазы движения, не может проводить какие-либо атаки в течение последующих фаз этого хода. Дополнительно, Мех не может являться споттером для непрямого огня РДД или выполнять любые другие действия, которые обычно требуют дополнительного контроля со стороны МехВоина. Юнит, использующий при движении спринтерский бег, не может перемещаться назад или входить в водные гексы с уровнем глубины 1 или более. Наконец, любой бросок навыка пилотирования, сделанный юнитом перемещающимся спринтерским бегом, получает модификатор +2.

Во время передвижения МехВоин полностью сконцентрирован на органах управления юнитом, оставляя без должного внимания проблему уклонения от вражеских атак, поэтому любая атака против такого юнита получает модификатор попадания -1. Однако, при этом стандартный модификатор перемещения цели применяется как обычно (см. стр. 30-31, ВПМ).

Мех, оборудованный системами МАСК или Суперчарджер (см. с. 84) может использовать любую из этих систем при движении спринтерским бегом во время фазы движения. Использование этих систем увеличивает ПД ходьбы Меха в 2,5 раза. Однако, любой юнит, который пытается использовать спринтерский бег с использованием системы МАСК, в начале хода должен сделать успешный бросок навыка пилотирования (с модификатором +2 за сприн-

терский бег) чтобы избежать падения. Если бросок терпит неудачу, Мех падает не переместившись.

Мех, оборудованный обеими системами (МАСК и Суперчарджер), может использовать их во время спринтерского бега одновременно. При такой комбинации систем, ПД ходьбы БатлМеха умножается на 3. Однако этот маневр весьма опасен. Юнит должен делать бросок навыка пилотирования, как описано выше, учитывая, что использование обеих систем увеличивает вероятность неудачи (см. с. 84).

УКЛОНЕНИЕ

Юнит, уклоняясь во время движения юнит способен избежать вражеских атак.

ПД уклонения юнита равняется его ПД бега/максимальной скорости, а любая атака против уклоняющегося юнита получает модификатор попадания +1, в дополнение к

любым другим применяемым модификаторам. Уклоняющийся юнит, производит 2 пункта температуры за ход, и не может делать любые атаки в течение этого хода.

Чтобы использовать уклонение, БатлМех должен иметь оба неповрежденных Нир актуатора. Лежащий Мех не получает никакого преимущества от уклонения, даже если он начал фазу движения, используя данный способ перемещения. Например, если уклоняющийся Мех проваливает бросок навыка пилотирования во время фазы движения, он не получает модификатор попадания +1, во время фаз оружейной и физической атак этого хода.

ТАБЛИЦА КВАЛИФИЦИРОВАННОГО УКЛОНЕНИЯ

Уровень навыка пилотирования	Модификатор попадания для уклонения
6 или больше	+1
4-5	+2
2-3	+3
0-1	+4

Квалифицированное уклонение

При использовании необязательных правил Квалифицированного уклонения, модификатор попадания для уклонения основывается на навыке пилотирования МехВоина, как показано в таблице Квалифицированного уклонения.

ДВИЖЕНИЕ НАЗАД

Правило движения назад позволяет юнитам изменять уровни высоты при перемещении задним ходом.

Это необязательное правило подразумевает, что юнит перемещающийся задним ходом может изменять 1 уровень высоты за гекс. При этом игрок, контролирующий такой юнит должен делать успешный бросок навыка пилотирования каждый раз, когда юнит пересекает линию уровня высоты.

При перемещении задним ходом, Мех не может изменить более 1-го уровня высоты за гекс.

Если бросок терпит неудачу, то БатлМех падает в гекс имеющий меньший уровень высоты: из которого он перемещался или в который он пытался переместиться.

Если бросок навыка вождения для транспортного средства терпит неудачу, то юнит оказывается не в состоянии пересечь линию уровня высоты, и остается в текущем гексе, расходуя при этом 1 дополнительный ПД. Игрок, контролирующий транспортное средство, может продолжать делать броски навыка пилотирования (вождения), чтобы попытаться изменить уровень высоты, расходуя при этом 1 дополнительный ПД каждый раз, когда бросок терпит неудачу.

ПОДЪЕМ И СПРЫГИВАНИЕ

По стандартным правилам движения, только БатлМехи с прыжковыми двигателями при подъеме или спуске могут изменять более 2 уровней высоты за гекс. Необязательные правила Подъема и Спрыгивания позволяют БатлМехам подниматься, прыгивать или спускаться более чем на 2 уровня высоты без использования прыжковых двигателей.

Подъем

Правила подъема позволяют БатлМеху переместиться из своего гекса в гекс, который имеет разницу в уровнях высоты 3 или более.

Чтобы попытаться подняться в такой гекс, БатлМех должен иметь по крайней мере один неповрежденный актуатор Ладони, который должен быть «свободен» (то есть не должен держать топор или любое другое ручное оружие).

При подъеме расходуются только ПД ходьбы; юнит не может подниматься бегом. За каждый уровень изменяемого уровня высоты при наличии двух неповрежденных hand актуаторов БатлМех расходует 2 ПД. Если имеется только один неповрежденный hand актуатор БатлМех расходует 3 ПД.

За каждый уровень подъема игрок, управляющий Мехом, должен сделать бросок навыка пилотирования. Примените модификатор +2, если Мех имеет только один неповрежденный hand актуатор. Если бросок терпит неудачу, Мех падает с высоты, равняющейся тому уровню высоты, на который он смог успешно подняться.

В некоторых случаях юнит может попытаться подняться на склон настолько высокий, что подъем потребует нескольких ходов. В таких случаях в конце каждого хода БатлМех помещают в более низкий гекс, и поворачивают его лицевой стороной к более высокому гексу, запомнив текущий уровень высоты, на который Мех поднялся или спустился. Юнит может продолжить свой подъем в следующем ходу или оставаться зацепившимся за край склона.

Во время нахождения на середине подъема, Мех может стрелять из оружия установленного назад в торсе и голове; не может выполнять физические атаки. Примените модификатор +1 к любому броску навыка пилотирования, который юнит должен сделать во время подъема или модификатор +2, если юнит имеет только один неповрежденный hand актуатор. (Эти модификаторы совокупные с любыми другими модификаторами.)

При определении линии видимости к поднимающемуся юниту, рассматривайте поднимающийся Мех, стоящим на том уровне высоты, на который он успел подняться в этом ходу. Мех во время подъема становится легкой целью, поэтому любая атака по нему, получает модификатор попадания -2.

Спрыгивание

Правила прыгивания позволяют БатлМехам спускаться вниз больше чем на 2 уровня высоты, но со значительным риском падения и повреждения ног.

При любом прыгивании, когда юнит изменяет более 2 уровней высоты, он расходует 4 ПД, независимо от количества уровней и ландшафта гекса, в который происходит

спрыгивание. Любой прыгающий Мех должен сделать два броска навыка пилотирования: один для избежания повреждения ног и один для избежания падения. Если оба броска успешны, БатлМех может продолжать движение как обычно.

При первом броске используется модификатор, равняющийся количеству уровней прыгивания умноженному на 2. Если этот бросок терпит неудачу, то каждая нога БатлМеха получает повреждение, равняющееся количеству уровней высоты, которые преодолел прыгающий юнит. Игрок, контролирующий этот юнит, также должен сделать по одному броску для каждой ноги по таблице Определения критических попаданий (с. 36, ВГМ). Игрок должен сделать повторный бросок, если в результате прыгивания была повреждена внутренняя структура ноги.

Добавочный модификатор для второго броска навыка пилотирования равняется количеству уровней высоты, на которые прыгнул БатлМех. Если этот бросок терпит неудачу, то считается, что Мех падает в более низкий гекс с высоты, равной количеству уровней высоты прыгивания. Повреждение от такого падения определяется по стандартным правилам.

Обратите внимание, что Мех одновременно может получить и повреждение ног, и повреждение от падения, если оба броска неудачны.

Свисание и прыгивание

Маневр «свисание и прыгивание» является менее опасным, но более медленным способом спуска вниз на несколько уровней высоты.

Для использования процедуры «свисание и прыгивание», Мех должен иметь оба неповрежденных hand актуатора, используя при этом полностью всю фазу движения для того, чтобы спуститься на землю, зацепившись за край склона своими руками. (Это располагает его ноги на 2 уровня высоты ближе к земле чем, при обычном прыжке вниз.) Мех помещают в более низкий гекс и поворачивают его лицевой стороной к более высокому гексу. При этом считается, что БатлМех находится на 2 уровня высоты ниже, чем более высокий гекс. До конца хода, обращайтесь с этим БатлМехом, как с находящимся на середине подъема (см. Подъем).

В следующей фазе движения, Мех может либо продолжать висеть, либо прыгнуть на землю расходуя при этом 4 ПД. Как и в случае со прыгающим юнитом, игрок должен сделать два броска навыка пилотирования, чтобы избежать повреждения ног и падения. При определении повреждения и модификаторов броска навыка пилотирования, уменьшите число уровней высоты прыжка на 2.

СКОЛЬЖЕНИЕ

Правила содержащиеся ниже изменяют правила скольжения, находящиеся на страницах 22-23 ВГМ. Эти необязательные изменения делают игру более реалистичной, немного усложняя ее. Следуйте стандартным правилам скольжения, если ниже не отмечено иначе.

Вообще Мех, бегущий по дороге или дорожному покрытию, может сделать поворот лицевой стороны без риска скольжения только в конце своего движения. Во всех других случаях, возможно скольжение юнита, если он продолжает движение после одного или нескольких поворотов лицевой стороны.

Чтобы определять скольжение юнита, сначала отслеживают полный путь движения юнита и размещают кубики или любые другие предметы в каждом гексе, где имеется потенциальная возможность скольжения. После этого рассчитывают, на сколько гексов юнит должен переместиться в течение своего движения. Используя это число, определите модификатор броска навыка пилотирования, необходимо, для избежания скольжения (см. таблицу Модификаторов скольжения, с. 22, ВГМ). Используйте этот модификатор для всех требуемых бросков. (Обратите внимание на это отличие от стандартных правил скольжения, в которых каждый бросок имеет свой модификатор, зависящий от количе-

ства гексов, пройденных до поворота лицевой стороны).

Затем игрок, управляющий этим юнитом, делает бросок навыка пилотирования с соответствующим модификатором скольжения для каждого гекса, в котором может произойти скольжение, начиная по порядку по ходу движения. Если все броски навыка пилотирования успешны — БатлМех перемещается в необходимый гекс.

Если бросок навыка пилотирования терпит неудачу — Мех падает и скользит. Поместите Мех в том гексе, для которого был произведен неудачный бросок, с соответствующим направлением его лицевой стороны, не перемещая его дальше и не поворачивая его в сторону следующего поворота. Затем, определите длину скольжения, которая равняется оставшимся в этом ходу гексам движения, разделенным на 2 (округляя вниз). Если результат - 0 гексов, юнит падает в том гексе, в котором находится и получает обычное повреждение от падения.

Если результат — 1 или большее количество гексов, юнит падает и скользит в направлении своего движения, которое было до поворота лицевой стороны, ставшей причиной скольжения. За каждый гекс скольжения, БатлМех получает повреждение, равняющееся его обычному повреждению от падения деленному на 2 (округляя вверх).

Независимо от конечного результата падения или скольжения, ход юнита заканчивается, и следовательно он больше не может расходовать ПД в этой фазе движения.

СКОЛЬЖЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Во время заноса транспортное средство сохраняет направление своей лицевой стороны (если в таблице Неудачного маневра не отмечено иначе, с. 30). Расстояние и направление заноса определяется по стандартным правилам скольжения. За каждый гекс заноса, сделайте один бросок по таблице Повреждения системы передвижения (с. 32): добавьте модификатор +1, если юнит занесло в неровный ландшафт или руины. Если длина заноса - 0 гексов, сделайте один бросок по таблице Повреждения системы передвижения.

Если транспортное средство заносит в здание, то повреждение определяется, как будто транспортное средство таранило это здание (см. с. 42, ВПМ). Если при этом здание разрушается, то занос может продолжиться по стандартным правилам.

СВВП не получают повреждений во время заноса, если при этом они не сталкиваются с какими-либо объектами.

Смотри *Движение* в главе *Транспортные средства*, с. 28, для большего количества правил заноса транспортных средств.

Переворот

Если результат броска по таблице Неудачного маневра (с. 30) приводит к перевороту транспортного средства, определите направление и расстояние заноса как описано в предшествующем параграфе. Вычтите 1 от конечного расстояния, для определения длины заноса с переворотом.

За каждый гекс заноса с переворотом, транспортное средство получает повреждение, равняющееся его тоннажу деленному на 10 (округляя вверх). Транспортное средство получает повреждение различным локациям за каждый гекс переворота.

В первом гексе переворота транспортное средство получает повреждение боковой броне, направленной в сторону заноса. Во втором гексе переворота транспортное средство получает повреждение брони башни, при ее наличии (если транспортное средство имеет две башни, то обе башни, получают полное повреждение); если транспортное средство не имеет башни, то во втором гексе применяют повреждение третьего гекса. В третьем гексе переворота транспортное средство получает повреждение боковой броне, находящейся на противоположной стороне от первоначального направления заноса. Контролирующий этот юнит игрок должен сделать бросок по таблице Повреждения системы передвижения, добавив 1 к резуль-

тату броска, чтобы определить повреждение в четвертом гексе. Если переворот продолжается больше четырех гексов, повторите эту последовательность, начиная с боковой брони транспортного средства.

В дополнение к повреждению брони, необходимо сделать один бросок по таблице Критических попаданий в транспортное средство (см. расширенную таблицу Критических попаданий наземных транспортных средств, с. 32) для каждой поврежденной стороны. Сделайте два броска для той стороны, у которой была полностью пробита броня.

Наконец, при перевороте любого транспортного средства, команда считается оглушенной. Данный эффект действует на транспортное средство до конца этого и всего следующего хода.

СКОЛЬЖЕНИЕ И ОСОБЕННОСТИ ЛАНДШАФТА

Скользящий юнит останавливается, если он врывается в холм, уровень которого выше, чем уровень ландшафта из которого происходит скольжение.

Лесные гексы сокращают длину заноса и причиняют дополнительное повреждение скользющему юниту. При определении длины заноса, каждый гекс редкого леса рассчитывает как 2 гекса заноса; каждый гекс густого леса рассчитывает как 3 гекса заноса. За каждый лесной гекс, через который перемещается скользящий юнит, он получает повреждение, равняющееся его полному повреждению от падения.

После перемещения на 8 гексов, Гранд Дракон Дмитрия теряет устойчивость и начинает скольжение. Обычно, в таком случае Мех скользил бы на 4 гекса. Однако, на траектории заноса Гранд Дракона находятся гексы с редким лесом. Каждый гекс с редким лесом рассматривается как 2 гекса скольжения, поэтому Мех останавливается после перемещения только на 2 гекса. Юнит получает повреждение, равняющееся его повреждению от падения, умноженному на 2.

Если Мех заносит в здание, то повреждение определяется, как при успешном таране здания (см. стр. 42-43, ВПМ), при котором, «расстояние перемещения» равняется расстоянию заноса и не включает в себя пройденное расстояние до начала заноса. Если скользящий Мех причиняет зданию повреждение достаточное для его разрушения — скольжение продолжается. Вычтите из расстояния заноса 10 процентов от КФ здания (округляя вверх). Если результат больше 0, занос продолжается в следующий гекс здания и дальше. Если есть необходимость, проверьте наличие подвала в здании (см. стр. 52-53, ВПМ).

Если юнит заносит в водный гекс с уровнем глубины 1 или более, занос немедленно прекращается. Повреждение при заносе в водный гекс уменьшается наполовину.

БРОСОК НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Опытные игроки могут использовать следующие изменения для стандартных модификаторов броска навыка пилотирования, чтобы увеличить реализм своей игры. Обратите внимание, что эти правила относятся только к БатлМехам.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Каждый раз, когда БатлМех получает 20 или более пунктов повреждения в течение одной фазы, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования, для предотвращения падения своего БатлМеха. Для броска используются модификаторы, зависящие от количестве пунктов повреждения, полученных в течение фазы и весового класса БатлМеха, как описано в таблице Модификаторов весо-

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ВЕСОВОГО КЛАССА БРОСКА НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Весовой класс	Модификатор
Легкий (35 тонн или меньше)	+1
Средний (40-55 тонн)	0
Тяжелый (60-75 тонн)	-1
Штурмовой (80-100 тонн)	-2

вого класса броска навыка пилотирования. За каждые 20 пунктов повреждения, юнит получает модификатор +1 к броску навыка пилотирования. Например, юнит, который получил от 40 до 59 пунктов повреждения, получает модификатор +2; юнит, который получил от 60 до 79 пунктов повреждения, получает модификатор +3, и так далее. Модификаторы весового класса приведены в таблице.

АТАКА ПИНКОМ И УДАРОМ

Бросок навыка пилотирования бывает необходим при решении физических атак. В таких случаях игрок, контролирующий юнит, делает бросок навыка пилотирования, чтобы удержать БатлМех в вертикальном положении.

Используйте модификаторы, основанные на разнице в классах сражающихся юнитов, как показано в таблице Модификаторов Пинка и Удара. Например, если легкий БатлМех пинает тяжелый, тяжелый БатлМех делает бросок навыка пилотирования с модификатором -2. Если тяжелый успешно пнул в ответ легкого БатлМеха, легкий Мех должен сделать бросок с модификатором +2.

ПОПЫТКА ВСТАТЬ

Когда БатлМех пытается встать, он использует при этом свои руки и ноги. Поэтому, отсутствующие или поврежденные актуаторы рук делают подъем более трудным.

Игроки могут смоделировать этот эффект, применяя дополнительные модификаторы к броску навыка пилотирования, необходимому для успешного вставания БатлМеха. Примените модификатор +1 для каждой руки, имеющей поврежденный или отсутствующий актуатор. Примените модификатор +2 за каждую разрушенную или полностью отсутствующую руку. Все другие соответствующие модификаторы броска навыка пилотирования применяются как обычно.

Обратите внимание, что несколько поврежденных или отсутствующих актуаторов в одной и той же руке не добавляют совокупных модификаторов. Таким образом, максимальный модификатор за поврежденную или отсутствующую руку +2.

Осторожное вставание

Если у БатлМеха имеется достаточное количество времени, он может использовать осторожное вставание. При

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ПИНКА И УДАРА

Состояние	Модификатор броска
Атакующий тяжелее цели на 1 весовой класс	+1
Атакующий тяжелее цели на 2 весовых класса	+2
Атакующий тяжелее цели на 3 весовых класса	+3
Цель тяжелее атакующего на 1 весовой класс	-1
Цель тяжелее атакующего на 2 весовых класса	-2
Цель тяжелее атакующего на 3 весовых класса	-3
Атакующий и цель равного весового класса	нет модификатора

этом, вместо обычного расхода 2 ПД на вставание, Мех должен израсходовать всю фазу движения на этот маневр. В этом случае юнит рассматривается, как использующий движение ходьбой. Если Мех имеет более 2 доступных ПД ходьбы, бросок навыка пилотирования модифицируется на -2. Если юниту доступно только 1 или 2 ПД ходьбы, этот модификатор не применяется.

ПОВРЕЖДЕНИЕ НОГ

По стандартным правилам, критическое попадание в актуатор Бедра заклинивает ногу БатлМеха, добавляя модификатор +2 к броску навыку пилотирования и уменьшая ПД ходьбы Меха наполовину, независимо от предыдущих критических повреждений в ноге. Это правило аннулирует эффекты других повреждений ноги, заменяя соответствующие модификаторы для того, чтобы чрезмерное повреждение ноги не выводило БатлМех полностью из строя.

Однако, игроки могут использовать правило «сломанной ноги». Согласно этому правилу критическое попадание в актуатор Бедра добавляет модификатор +2 к броску навыка пилотирования, и уменьшает ПД ходьбы Меха на 2. Этот эффект является совокупным, и добавляется ко всем остальным модификаторам полученным за другие повреждения ноги в процессе игры.

КУБИКИ ДВИЖЕНИЯ

«Кубики движения» могут значительно упростить ход игры и сделать ее течение более гладким, особенно, при использовании большого количества юнитов. Многие игроки *BattleTech* уже используют кубики движения в своих играх, однако, это не является формальной механикой игры или обязательным правилом.

В качестве «Кубиков движения» используются обычные шестигранные кубики, которые используются, для отслеживания перемещения каждого юнита. После перемещения юнита, просто поместите его «кубик движения» непосредственно перед ним так, чтобы его верхняя сторона показала модификатор движения цели для этого юнита. Если юнит имеет модификатор движения цели 0, поставьте кубик так, чтобы он показывал цифру «6». (Если вы не используете расширенные правила модификаторов движения с 20, то цифры больше 5-ти в игре не используются. Если вы используете расширенные правила движения цели, то необходимо использовать в качестве «кубиков движения» восьми- или десятигранные кости).

При необходимости, игроки могут использовать кубики различных цветов, для того чтобы представить ими способ движения юнита (Ходьба, Бег или Прыжок), что позволит определить способ движения юнита противостоящему игроку.

«Кубики движения» позволяют всем игрокам быстро и легко определять, как вражеские юниты передвигались в течение хода, зная модификаторы движения цели для каждого юнита. (Пропадает необходимость спрашивать вашего противника, «На сколько гексов этот Spider переместился в течении хода?»)

«Кубики движения» могут также использоваться для того, чтобы показать повороты торса и вращение башни. После того, как юнит поворачивает свой торс или вращает башню в течение фазы реакции, просто перенесите «кубики движения» юнита от его передней стороны к стороне поворота.

Во время конечной фазы, удалите все «кубики движения» с мапшита.

БИТВА

Битва — сердцевина *BattleTech*. Когда Мехи соперников сходятся, поливая друг друга огнем лазеров и автоматических пушек, появляется настоящий азарт. Эта глава расширяет набор правил, известных игрокам *Классической BattleTech*, представляя главным образом правила для БатлМехов. Расширенные правила для транспортных средств и пехоты, находятся в главах *Транспортные средства* и *Пехота*.

Как и в случае с другими необязательными правилами, все игроки должны согласовать использование конкретных правил в своей игре. Мы рекомендуем, чтобы игроки рассмотрели все приведенные в этой главе правила, перед тем как выбрать те из них, которые они захотят включить в свою игру.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Если не отмечено иначе, содержащиеся ниже правила относятся к обоим видам атак — оружейным и физическим.

РАСШИРЕННОЕ ПРАВИЛО КРИТИЧЕСКОГО ПОВРЕЖДЕНИЯ

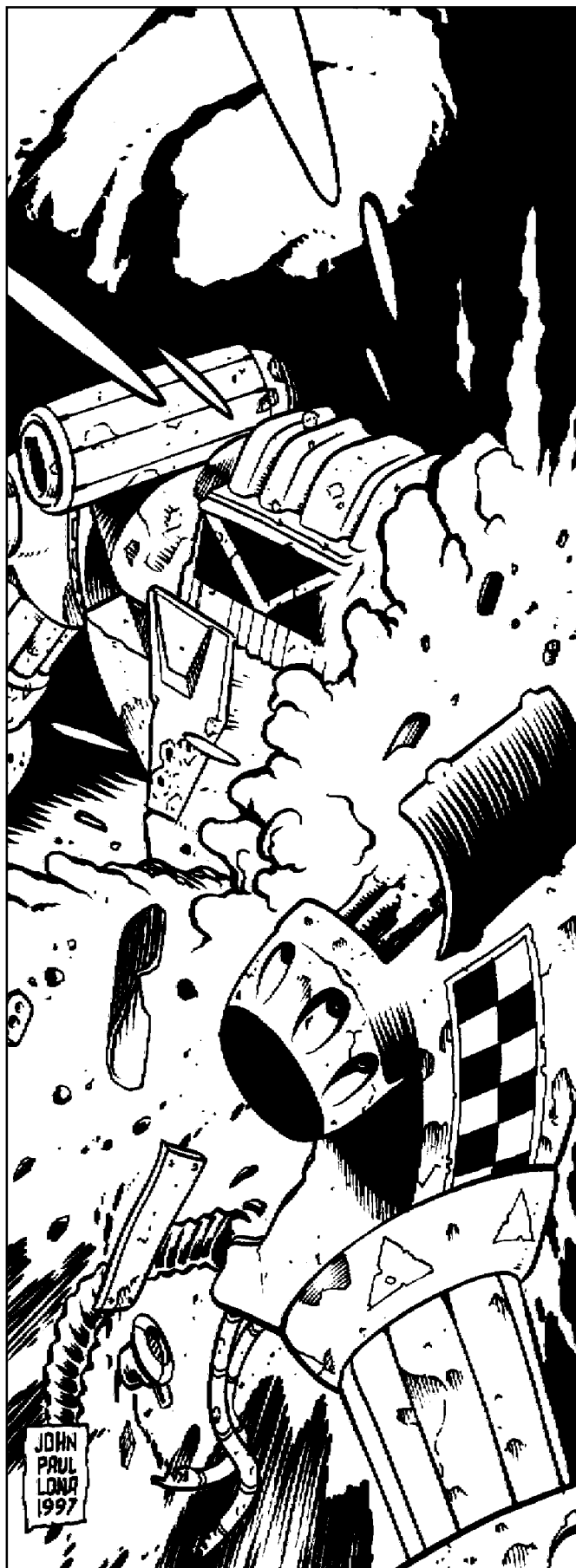
По правилам *BattleTech* Уровень 2, двигатель, гироскоп и сенсоры Меха могут получить несколько критических попаданий перед тем, как полностью выйти из строя. Оружие же и другое оборудование прекращают функционировать сразу после получения единственного критического попадания в любой слот, который они занимают. По правилам приведенным ниже, внутренние компоненты, которые занимают несколько слотов, не всегда разрушаются отдельным критическим попаданием в один из слотов. Это правило применяется только для БатлМехов, и не относится к двигателю, гироскопу, сенсорам или двухконтурным радиаторам.

Расширенное правило критического повреждения применяется следующим образом: каждый раз, когда какая то часть оборудования получает критическое повреждение, оно может быть разрушено или повреждено. Если больше половины слотов компонента были повреждены, оборудование рассматривается разрушенным. Иначе, оно может продолжать функционировать.

В конце фазы, в которой компонент был поврежден, выполняют бросок 2D6 по соответствующей таблице Критических повреждений, для определения состояния этого компонента. Добавьте общее количество поврежденных слотов компонента к результату броска. Бросьте только один раз, для каждого компонента, поврежденного в течение одной фазы, независимо от количества попаданий в компонент. Повреждение вступает в силу в конце этой фазы.

Эффекты нескольких критических попаданий совокупные. Например, две потери фокусировки для энергетического оружия (см. таблицу) приводит к снижению наносимого повреждения на 2 пункта и применению дополнительного модификатора числа попадания +2 для последующих атак выполненных на среднем и длинном расстоянии. Критический эффект, показывающий необходимость броска с определенным результатом (вроде, результата 2 при броске попадания, или результата 7+ для нормальной работы компонента) увеличивает целевое число броска на +1 при каждом дополнительном попадании. Например, если автоматическая пушка получила три критических попадания, результатом которых стало повреждение подачи боекомплекта, то взрыва боекомплекта можно избежать при результате броска попадания 4 или больше (вместо обычного результата 2, указывающего в данном случае на взрыв после первого повреждения подачи боекомплекта).

Заклинившее баллистическое или артиллерийское оружие не может стрелять. Однако эта проблема может быть устранена, если рассматриваемый Мех, имеет функционирующий актуатор Ладони, расходует один ход на извлече-



КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ЭНЕРГИТИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Результат броска * 2D6	Эффект
2-3	Небольшие повреждения; нет эффекта
4-5	Средние повреждения; атака этим оружием получает модификатор попадания +1
6-7	Потеря фокусировки; причиняемое повреждение уменьшается на 1 пункт, а атака получает модификатор попадания +1 на среднем и длинном расстоянии стрельбы
8-9	Повреждение кристалла; оружие выделяет 1 дополнительный пункт температуры при стрельбе; при результате броска попадания 2 происходит перегрузка оружия, что приводит к эффекту, эквивалентному взрыву боекомплекта. Количество повреждения при этом равно ценности повреждения от этого оружия
10-11	Сильные повреждения; нет стрельбы
12+	Оружие уничтожено

* добавьте количество поврежденных слотов к этому результату

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ БАЛЛИСТИЧЕСКОГО И АРТИЛЛЕРИЙСКОГО ОРУЖИЯ

Результат броска * 2D6	Эффект
2-3	Небольшие повреждения; нет эффекта
4-5	Средние повреждения; атака этим оружием получает модификатор попадания +1
6-7	Повреждение ствола; результат броска попадания 2 приводит к заклиниванию снаряда в стволе
8-9	Повреждение подачи боекомплекта; оружие способное стрелять различными типами боекомплекта теперь не может переключаться между ними, и будет использовать только последний тип боеприпасов; при результате броска попадания 2 происходит взрыв слота боекомплекта, используемого при этом выстреле
10-11	Сильные повреждения; нет стрельбы
12+	Оружие уничтожено

* добавьте количество поврежденных слотов к этому результату

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ РАКЕТНОГО ОРУЖИЯ

Результат броска * 2D6	Эффект
2-3	Небольшие повреждения; нет эффекта
4-5	Средние повреждения; атака этим оружием получает модификатор попадания +1
6-7	Повреждение наводящей системы; выстрелы на среднем и длинном расстоянии получают модификатор попадания +1
8-9	Повреждение подачи боекомплекта; оружие способное стрелять различными типами боекомплекта теперь не может переключаться между ними, и будет использовать только последний тип боеприпасов; при результате броска попадания 2 происходит взрыв слота боекомплекта, используемого при этом выстреле
10-11	Сильные повреждения; нет стрельбы
12+	Оружие уничтожено

* добавьте количество поврежденных слотов к этому результату

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ОБОРУДОВАНИЯ

Результат броска * 2D6	Эффект
2-7	Небольшие повреждения; нет эффекта
8-9	Средние повреждения; игрок должен сделать бросок с результатом 7+ для использования этого компонента
10-11	Сильные повреждения; игрок должен сделать бросок с результатом 10+ для использования этого компонента
12+	Компонент уничтожен

* добавьте количество поврежденных слотов к этому результату

ние заклинившего заряда, не перемещаясь и не атакуя.

Сохранение повреждения в секрете

На турнирах или играх с гейм-мастером, например в ролевой сессии *MechWarrior*, боевые действия будут более интересными, если держать эффекты, описанные выше, в тайне от игроков. Например, если АП/10 получает повреждение подачи боекомплекта, то гейммастер должен сообщить игроку, что его оружие при стрельбе производит «непонятный звук». Когда игрок получит результат 2, при броске попадания, то взрыв оружия будет для него полной неожиданностью.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ ЧЕТЫРЕХНОГОГО/ЛЕЖАЩЕГО БАТЛМЕХА

Бросок 2D6	Левая сторона	Перед	Зад	Правая сторона
2*	Левый Торс (критический)	Центр. Торс (критический)	Центр.Торс(R) (критический)	Правый Торс (критический)
3	Левая Нога	Правая Нога	Правая Рука	Правая Нога
4	Левая Рука	Правая Рука	Правая Нога	Правая Рука
5	Левая Рука	Правая Рука	Правая Нога	Правая Рука
6	Левая Нога	Правый Торс	Правый Торс(R)	Правая Нога
7	Левый Торс	Центр. Торс	Центр. Торс(R)	Правый Торс
8	Центр. Торс	Левый Торс	Левый Торс(R)	Центр. Торс
9	Правый Торс	Левая Рука	Левая Нога	Левый Торс
10	Правая Рука	Левая Рука	Левая Нога	Левая Рука
11	Правая Нога	Левая Нога	Левая Рука	Левая Нога
12	Голова	Голова	Голова	Голова

* результат броска 2 может причинить критическое повреждение. Разместите повреждение как обычно, после чего бросьте по таблице Determining Critical Hits.

ПРАВИЛО ПЛАВАЮЩЕГО КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ

По стандартным правилам результат броска 2 по таблице Локации попадания БатлМеха, при определении локации попадания, означает возможность критического повреждения, при котором любое критическое попадание затрагивает определенную локацию торса (центральный, правый или левый торс), в зависимости от направления атаки. Такой шанс нанесения критического попадания, представляется возможным при удачном выстреле, который проник сквозь брешь в броне Меха и нанес удар по его жизненно важным внутренним компонентам. Если рассуждать логически, то такие удачные выстрелы могут поражать не только торс, но и другие части Меха. Следующее правило позволяет использовать возможность нанесения критического повреждения любой локации БатлМеха. Это правило применяется только при попадании в БатлМех.

Когда выпадает результат 2 при броске по таблице Локации попадания БатлМеха, игнорируется попадание в торс. Вместо этого бросьте кубики еще раз, чтобы определить фактическое попадание выстрела. Если получен повторный результат 2, то это указывает, что выстрел попал в соответствующую локацию торса. Он не указывает на другое дополнительное критическое попадание. Если результат отличен от 2-х, то выстрел поражает соответствующую результату локацию попадания. Отметьте боксы брони в этой локации и бросьте один раз по таблице Определения критических попаданий, чтобы определить, было ли причинено критическое повреждение этой области.

Это необязательное правило повышает опасность получения критического попадания в голову, что значительно сокращает жизнь БатлМеха. Игроки должны договориться об использовании этого потенциально смертельного правила перед включением его в игру.

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ

Игроки могут использовать таблицу Локации попадания Четырехногого/Лежащего БатлМеха для более точного определения локации попадания у четырехногих (квад) и лежащих БатлМехов. По правилам Уровня 3 направление атаки против квада определяется таким же образом, как и для транспортных средств (см. с. 56, ВПМ).

Колонки левой и правой сторон в таблице Локации попадания Четырехногого/Лежащего БатлМеха, идентичны колонкам стандартной таблицы Локации попадания БатлМеха, но приведены здесь для удобства игроков.

ВЗРЫВ ДВИГАТЕЛЯ

Несмотря на то, что технологическая конструкция реакторов ядерных двигателей предотвращает их от взрыва, драматический эффект при повреждении этого дорогостоящего компонента машины, вызывающий взрыв в виде огромного огненного шара, требовало большинство игроков *BattleTech*. Поэтому было создано это правило, для удовлетворения общего желания получить хороший взрыв.

Ядерные двигатели, питающие энергией БатлМехи и некоторые транспортные средства, достаточно хорошо защищены от повреждений. Сконструированные для работы под мощным огнем противника, они способны противостоять прямым попаданиям из любого оружия. Предохранительные устройства на любом ядерном двигателе при получении катастрофических повреждений, производят немедленное глушение реактора и предотвращают его от взрыва. Однако, даже продвинутые системы контроля за оболочкой реактора могут дать сбой. Попадание в слабо защищенное место оболочки реактора может привести к сбою в механизме контроля, и вместо безопасного глушения двигателя спровоцировать мощный взрыв.

Двигатель БатлМеха может взорваться в любое время, если два или более его слотов разрушены в течении одной фазы одного хода. Обычно такое происходит когда локация содержащая критические слоты двигателя разрушена (разрушая при этом все компоненты, содержащиеся в ней).

Когда двигатель БатлМеха получает два или более критических попадания в течении одной фазы, бросьте 2D6. При результате 12 двигатель взрывается. У обычных транспортных средств, оснащенных ядерным двигателем, реактор взрывается при броске 2D6 с результатом 12 при критическом повреждении топливного бака.

Взрыв уничтожает этот юнит и все другие юниты находящиеся в этом же гексе, а также провоцирует в этом гексе пожар. Любые юниты в смежных гексах получают повреждение, равняющееся рейтингу взорвавшегося двигателя деленному на 10 (округляя 0,5 вниз, к самому близкому целому числу). Юниты, на расстоянии 2* гексов получают повреждение, равняющееся рейтингу двигателя деленному на 20. Юниты на расстоянии 3* гексов получают повреждение, равняющееся рейтингу двигателя деленному на 40. Разделите полученное повреждение на группы по 5 пунктов и примените его аналогично повреждениям от РДД и артиллерии.

Процесс самоуничтожения

Отчаявшийся пилот может уничтожить свой собственный БатлМех, не позволив ему попасть во вражеские руки или использовать эту тактику как последнее средство для уничтожения вражеских Мехов вместе с собой. Широкий радиус действия взрыва БатлМеха означает, что это действие почти всегда смертельно для пилота, даже если он в этот момент успешно катапультируется.

Чтобы начать процесс самоуничтожения, игрок должен объявить своему противнику о том, что один из его юнитов будет самоуничтожен, при этом не объявляя какой именно. Игрок тайно записывает, который из его юнитов будет самоуничтожен в течение конечной фазы. Если пилот пожелает катапультироваться заранее, он должен сделать это в течение фазы движения следующего хода, вместо обычного перемещения юнита.

В фазе оружейной атаки следующего хода, самоуничтожающийся юнит показывается всем игрокам. Однако, юнит не взрывается автоматически. Чтобы грамотно отключить систему безопасности БатлМеха и начать процесс самоуничтожения, управляющий юнитом игрок должен сделать не модифицированный бросок навыка пилотирования. Если бросок успешен — юнит взрывается. Если бросок терпит неудачу, юнит не взрывается, но он уже не способен перемещаться, стрелять или делать физические атаки. Управляющий игрок может продолжать делать броски навыка пилотирования в последующих фазах оружейной атаки до получения успешного результата, пока его пилот остается в БатлМехе. Если же пилот катапультировался заранее, а игрок проваливает первый бросок навыка пилотирования, для самоуничтожения Меха, то юнит не взрывается и врагу достается неплохой трофей.

КОРПУС ВНИЗУ

Четырехногие БатлМехи (квэд) могут использовать позицию «корпус внизу» присев на корточки позади препятствия так, чтобы противнику было видно только его оружие. Хотя Мех может совершать такой маневр в любом гексе, его выполнение оправдано при наличии частичного перекрытия от своего противника.

Занимая позицию «корпус внизу» или при выходе из нее, БатлМех расходует 2 ПД. Если квэд используя позицию «корпус внизу» не имеет частичного перекрытия, атаки против него решаются как обычно. Если между атакующим и квадом в позиции «корпус внизу» имеется частичное перекрытие, то атака получает модификатор попадания +2 в дополнение к стандартному модификатору частичного перекрытия.

Транспортные средства в позиции «корпус внизу»

Транспортные средства имеют слишком низкую высоту, чтобы воспользоваться преимуществом частичного перекрытия. Однако, ландшафт может иметь специальные места, (не обозначенные на стандартных картах), которые позволяют транспортным средствам занимать позицию «корпус внизу». Такие места на карте могут быть определены во время установки сценария или созданы инженерной пехотой в ходе сражения, как описано на с. 42. Юниты инженерной пехоты также могут создать укрепленные гексы для укрытия пехоты аналогично транспортным средствам, занимающим позицию «корпус внизу».

Если транспортное средство находится в таком гексе, оно может занять позицию «корпус внизу», расходуя на этот маневр 2 ПД. Атаки, которые направлены в переднюю сторону транспортного средства, используют модификатор +2. Кроме того, если атака успешна, она поражает башню; если у транспортного средства нет башни, то атака поражает переднюю броню. Атаки с других направлений решаются как обычно.

Во время нахождения транспортного средства в пози-

ции «корпус внизу» оружие, установленное в передней стороне транспортного средства не может стрелять, зато установленное в башне стреляет как обычно.

СКОЛЬЗЯЩИЕ УДАРЫ

Некоторые заряды вместо непосредственного удара, рикошетят от цели, нанося ей меньшее количество повреждения. Следующее правило видоизменяет механизм нанесения повреждений от проведенных атак, рассматривая некоторые попадания как скользящие удары.

Точное число результата броска попадания для оружейных или физических атак, необходимое для успешной атаки цели, рассматривается как скользящий удар. Например, если необходимо бросить 9 или больше для поражения цели, результат 9 будет являться скользящим ударом, а результат 10 или более наносить стандартное повреждение.

Скользящий удар причиняет половину от стандартного повреждения цели (округляя вниз). В случае с ракетным оружием, примените модификатор -4 к результату броска по таблице Попадания ракет. Если модификатор уменьшает результат до 2-х или менее, то только одна ракета поражает цель. Каждая попавшая ракета, наносит цели свое полное повреждение.

При скользящем ударе также уменьшается вероятность нанесения критического повреждения. Чтобы отразить это, примените модификатор -2 к результату броска по таблице Определения Критических попаданий, при критическом попадании вызванном скользящим ударом.

Правило скользящего удара не применяется к атакам которые не требуют бросок для определения повреждения. Оно также не относится к атакам некоторых компонентов не наносящих повреждения, типа СУЦ. Любые атаки пусковых установок ракет типа Стрейк, никогда не наносят скользящих ударов. При использовании правила *Группировка оружия* (с. 23), скользящим ударом рассматривается попадание всей группы.

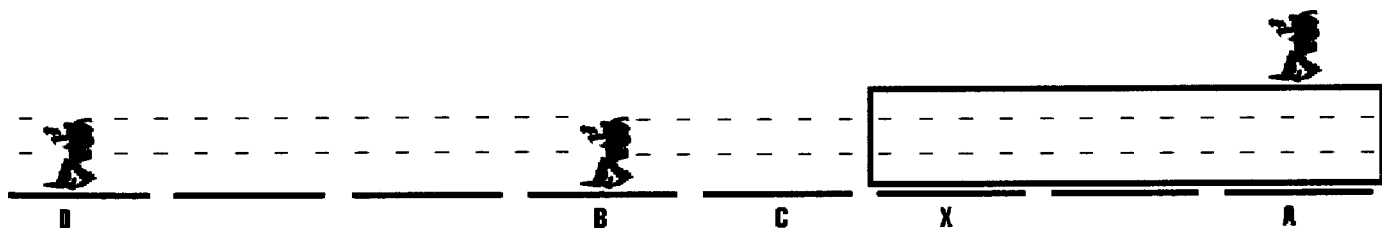
МОДИФИКАТОРЫ ДВИЖЕНИЯ ЦЕЛИ

С появлением XL двигателей и других технологических усовершенствований, боевые юниты становятся еще маневреннее. Чрезвычайно быстрые юниты могут извлечь выгоду из следующего необязательного правила, в котором используются более высокие модификаторы движения цели для юнитов, перемещающихся более чем на 10 гексов за ход.

Это правило предлагает использовать модификаторы движения цели из расширенной таблицы Модификаторов движения цели. Обратите внимание, что модификаторы движения цели основываются на фактически пройденных гексах, а не на расходе ПД. Это правило делает очень быстрые юниты более трудными целями, увеличивая их значение в игровом процессе.

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ДВИЖЕНИЯ ЦЕЛИ

Перемещение цели (в гексах)	Модификатор
0-2	0
3-4	+1
5-6	+2
7-9	+3
10-13	+4
14-18	+5
19-24	+6
25+	+7
Прыжок	+1 дополнительно



НАПРАВЛЕННЫЕ ВЫСТРЕЛЫ

Направленный выстрел подобен прицельному выстрелу, однако менее точен. Прицельный выстрел — атака в определенную локацию юнита, которая может быть сделана только против неподвижной цели. «Прицельные выстрелы» используются для успешного поражения определенных локаций цели, тогда как направленные выстрелы обоснованы желанием атаковать определенную сторону цели. Направленный выстрел, может быть сделан против активных, подвижных целей.

Любая атака может быть объявлена направленным выстрелом. Во время объявления атаки, игрок должен указать тип направленного выстрела - выстрел вверх, вниз, вправо или влево. Все направленные выстрелы получают дополнительный модификатор броска попадания +4. Если атака успешна, то попадание определяется по таблице, отличной от той, что используется при стандартной атаке. При успешном направленном выстреле вверх, консультируются с секцией «выстрел сверху» таблицы Специальной локации попадания (с. 52, ВПМ). При успешном направленном выстреле вниз, консультируются с секцией «выстрел снизу» этой же таблицы. Юниты не могут производить выстрел вниз против целей, имеющих частичное перекрытие или против транспортных средств.

Успешный направленный выстрел вправо или влево, поражает цель, как если бы атака пришла со смежной стороны гекса, с правой или левой, относительно линии видимости. Направленный выстрел влево, поражает смежную сторону гекса находящуюся по часовой стрелке, а направленный выстрел вправо поражает следующую сторону гекса против часовой. Например, при атаке правой стороны, направленный выстрел вправо поразил бы перед юнита (один гекс вправо), а направленный выстрел влево, поразил бы тыл юнита (один гекс влево) Это означает, что направленный выстрел вправо или влево находящийся в центральный передний гекс не имеет никакого эффекта, так как все три передние стороны гекса БатлМеха рассматриваются его «передом»

Физические атаки

Направленные атаки могут использоваться при ударах и атаках топором, мечом и дубиной. Однако, если атакующий и цель находятся на различных уровнях, то физическая атака не может быть объявлена направленной.

Для успешного направленного удара вниз, консультируйтесь с обычной таблицей Локации попадания БатлМеха вместо таблицы Локации удара БатлМеха. Удар не может быть направленной атакой вверх.

ОРУЖЕЙНЫЕ АТАКИ

Следующие необязательные правила применяются только при оружейных атаках.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И МЕРТВАЯ ЗОНА

Стандартные правила линии видимости отлично работают во многих ситуациях за исключением тех случаев, когда два противостоящих юнита не разделены ландшафтом, превышающим высоту обоих юнитов или смежным ландшафтом, превышающим только одного из них, и где

логически линии видимости (ЛВ) между ними быть не должно. Приведенный ниже пример иллюстрирует подобную ситуацию.

БатлМех в гексе А находится на уровне высоты 3. Он собирается стрелять в БатлМех находящийся в гексе В, который находится на уровне высоты 0. Как показывает диаграмма, линии видимости между этими юнитами существовать не должно, из-за уровня высоты 3 в гексе Х. Однако, стандартные правила ЛВ требуют, чтобы Мех в гексе В должен быть смежен с гексом Х, чтобы находиться в «мертвой зоне» холма, иначе стоящий Мех в гексе А будет иметь ЛВ к Меху в гексе В и сможет произвести оружейную атаку.

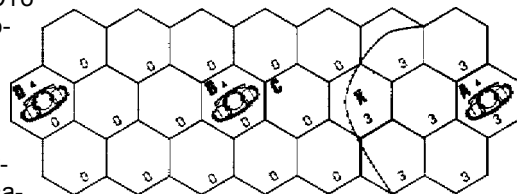
Правило мертвой зоны Уровня 3 усложняет определение ЛВ между юнитами, но обращается с мертвыми зонами более реалистично. Это

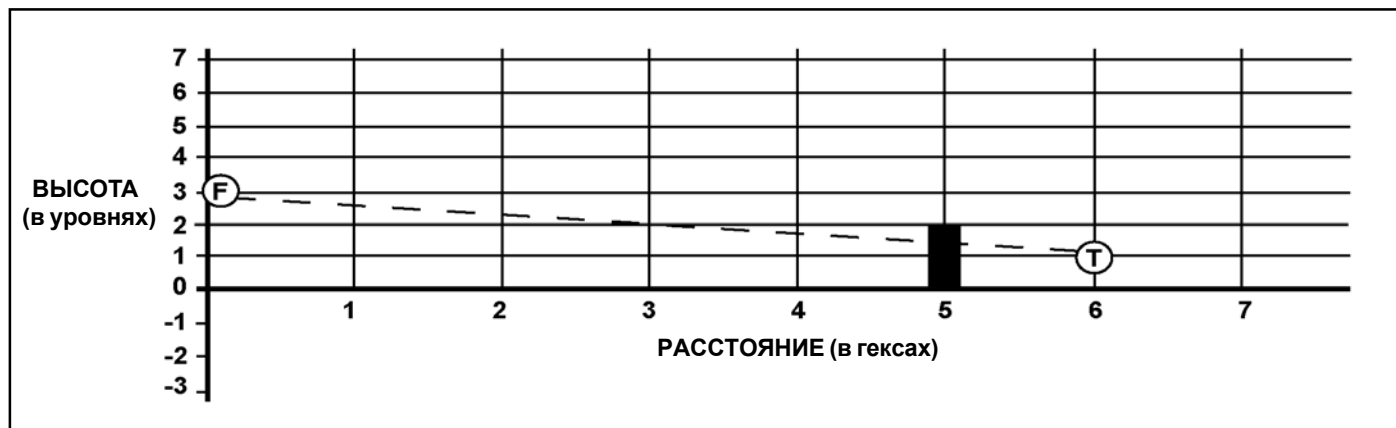
правило особенно важно при использовании пересеченной местности с провалами и каньонами, где очень часто большинство юнитов находится на различных уровнях высоты.

Правило мертвой зоны заменяет следующее стандартное правило ЛВ (с 26, ВПМ), которое читается так: «Ландшафт влияет на ЛВ между двумя юнитами если: ландшафт или особенность ландшафта выше чем оба юнита; или ландшафт или особенность ландшафта смежен с атакующим и выше чем атакующий; или ландшафт или особенность ландшафта смежен с целью и выше чем цель». Остальные стандартные правила определения ЛВ применяются, поскольку они хорошо работают в большинстве ситуаций. Расширенные правила линии видимости должны использоваться при решении спорных вопросов основанных на стандартных расчетах линии видимости. Игроки не должны использовать это правило постоянно, как абсолютное средство, поскольку оно снижает темп игры.

Правило мертвой зоны

Игроки должны использовать правило мертвой зоны, если не имеется никакого вмешивающегося ландшафта, который выше атакующего и цели, но имеются спорные вопросы относительно существования ЛВ. Определите, который из этих юнитов находится на большем уровне высоты по отношению к другому. После этого найдите гекс между этими двумя юнитами имеющий самый большой уровень высоты. Если имеется больше одного гекса с одинаковым уровнем высоты, то используйте гекс расположенный ближе к юниту находящемуся ниже, обозначив его «гекс Х». При определенных условиях уровень высоты гекса Х создает мертвую зону. Для того что бы выяснить это, следуйте шагам приведенным на следующей странице.





1 Вычтите из уровня высоты гекса X уровень высоты более низкого юнита. Это будет число «А».

2 Вычтите из уровня высоты юнита расположенного выше уровень гекса X. Это будет число «В».

3. Вычтите из числа А число В, и умножьте полученный результат на 2. Это будет число «С».

4. Сосчитайте расстояния от обоих юнитов до гекса X. Вычтите из расстояния юнита расположенного на более высоком уровне высоты расстояние юнита расположенного ниже. Число может быть отрицательным, если более высокий юнит находится ближе к гексу X, чем более низкий юнит. Добавьте это число к С.

Если окончательный результат больше 0, то юнит расположенный ниже находится в мертвой зоне и ЛВ к нему блокирована. Если результат 0 или меньше, то между этими двумя юнитами существует линия видимости.

Для примера приведенного выше, правило мертвой зоны работает следующим образом. Линия видимости к БатлМеху как рассматривается, приходит на 1 уровень высоты выше уровня ландшафта, на котором он стоит, поэтому Мех в гексе В находится на уровне высоты 1. Уровень высоты гекса X = 3; Число «А» = 2, $(3 - 1 = 2)$. Мех в гексе А расположен на уровне высоты 4. Число «В» = 1, $(4 - 3 = 1)$. Следовательно число «С» = 2, $(2 - 1 = 1 \text{ и } 1 \times 2 = 2)$. Расстояние от юнитов до гекса X одинаковое, по 2 гекса. $2 - 2 = 0$. Окончательный результат 2 $(2 + 0 = 2)$. Поскольку 2 больше 0, между этими двумя юнитами нет линии видимости.

Рассмотрим Мех в гексе D на диаграмме с. 21. Чтобы определить, имеет ли он ЛВ к Меху в гексе А, вычтите его уровень высоты (уровень 1) из 3 $(3 - 1 = 2; A = 2)$. Затем, вычтите уровень высоты гекса X (3 уровень) из уровня высоты юнита расположенного выше $(4 - 3 = 1; B = 1)$. Вычтите В из А $(2 - 1 = 1)$, и умножьте на 2 $(1 \times 2 = 2; C = 2)$. Расстояние от более низкого юнита до гекса X равно 5-ти; расстояние от X до юнита расположенного выше, равно 2 $(2 - 5 = -3)$. Прибавьте полученное число к С $(2 + -3 = -1)$. Полученный результат -1 меньше 0. Следовательно между этими двумя Мехами имеется линия видимости.

Правило мертвой зоны не изменяет способы определения частичного перекрытия. Для расширенных правил Частичного перекрытия смотрите с. 24.

Схематическое изображение ЛВ

Игроки могут использовать более легкий способ определения линии видимости, схематически изображая ЛВ между двумя юнитами, вместо использования громоздкой формулы приведенной в Правиле мертвой зоны.

При использовании диаграммы ЛВ сначала определяют уровень высоты стреляющего юнита. Уровень высо-

ты Мех равен уровню ландшафта плюс 1 (высота стоящего Мех). После этого отложите это значение на оси уровня высоты с левой стороны диаграммы. (На диаграмме приведенной выше стреляющий юнит отмечен знаком F). Затем определите расстояние от атакующего до цели и отложите это значение на диаграмме по шкале расстояние. (На диаграмме приведенной выше цель отмечена знаком T. Мех, стоящий на уровне высоты 0, на расстоянии 6 гексов от стреляющего юнита.)

После этого отметьте на диаграмме любой вмешивающийся ландшафт, расположенный между этими юнитами. (На диаграмме приведенной выше показано здание с уровнем высоты 2 на расстоянии 5 гексов от стреляющего юнита.)

Наконец, используя линейку и проведите на диаграмме прямую линию от стреляющего Мех к его цели, для определения ЛВ. (На диаграмме приведенной выше, здание блокирует линию видимости делая стрельбу невозможной).

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Следующие правила подробно останавливаются на всевозможных повреждениях, причиняемых оружием.

Измененное повреждение от энергетического оружия

Выстрел из энергетического оружия проходя через атмосферный воздух, теряет свою мощност, а следовательно и свою эффективность на длинных расстояниях стрельбы. Атмосфера планет поглощает и рассеивает часть энергии выстрела, в результате чего цель расположенная дальше получает меньшее количество повреждения, чем цель расположенная вблизи.

Правило измененного повреждения от энергетического оружия уменьшает или увеличивает повреждение от лазеров, огнеметов и РРС в зависимости от расстояния между атакующим и целью. Повреждение нанесенное на длинном расстоянии уменьшается на 1 пункт: повреждение, причиненное на экстремальном расстоянии уменьшается на половину (округляя вверх). Атаки против очень близко расположенных целей являются более эффективными, поэтому увеличьте наносимое повреждение на 1 пункт для целей в своем гексе или в смежных с атакующим гексах.

Перекрытие от леса

Лес может защищать юниты от атак практически таким же образом как здания. Оружейные атаки, вместо нанесения повреждения цели, могут поражать деревья и кустарники.

При использовании правила перекрытия от леса, лес в гексе с целевым юнитом не добавляет модификатор ландшафта. Вместо этого, лесной гекс поглощает часть повреждения нанесенного атакой. Гекс с редким лесом поглощает 2 пункта повреждения; гекс с густым лесом поглощает 4 пункта. Лес поглощает одно и тоже количество повреждения при каждой атаке таким же образом, как и здание.

Каждый раз когда лесной гекс поглощает повреждение защищая юнит, атакующий должен сделать отдельный бросок, чтобы определить, очищен ли лесной гекс (см. с. 89, ВПМ). Вмешивающиеся лесные гексы используются по стандартным правилам. Эти гексы вместо поглощения повреждения модифицируют число броска попадания.

Точность попадания ракет

Это необязательное правило отражает тот факт, от что точность попадания ракет снижается на больших дистанциях, тем самым сокращая количество ракет, поразивших цель на более длинных расстояниях. Это правило не применяется к пусковым установкам Стрейк.

Против целей расположенным на среднем расстоянии, вычитите -1 от результата броска по таблице Попадания ракет. Вычитите -2 от результата броска по таблице Попадания ракет, при атаке цели на длинном расстоянии. Добавьте +1 к результату броска по таблице Попадания ракет, если цель расположена в своем или в смежных с атакующим гексах. Если результат броска получается менее 2, следовательно только одна ракета поражает цель. Если измененный результат больше 12, все ракеты поражают цель.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА СТРЕЛЬБЫ

Следующие правила объясняют специфические условия и способы стрельбы.

Стрельба лежа

По правилам Уровня 2, лежащий Мех может стрелять только тогда, когда ни одна из его рук не была разрушена. Правила Уровня 3 позволяют Меху с одной разрушенной рукой стрелять лежа, поддерживая себя при этом на неповрежденной руке. Используйте дополнительный модификатор попадания +1 для всех выстрелов, сделанных лежа, чтобы отразить меньшую устойчивость БатлМеха в такой ситуации.

Экстремальное расстояние

Дистанционным оружием можно атаковать юниты, расположенные за пределами длинного расстояния стрельбы, но вероятность успешного попадания в таких случаях очень мала.

Согласно правилу экстремального расстояния, каждое дистанционное оружие имеет экстремальное расстояние стрельбы, которое начинается в следующем гексе после длинного расстояния и заканчивается на расстоянии равном максимальному среднему расстоянию оружия умноженному на 2. Например, экстремальное расстояние стрельбы среднего лазера имеет диапазон от 10 до 12 гексов, так как длинное расстояние стрельбы среднего лазера 9 ($9 + 1 = 10$), а максимальное среднее расстояние стрельбы 6 ($6 \times 2 = 12$). Примените модификатор попадания +8 по целям расположенным на экстремальном расстоянии стрельбы.

В случае использования специальных правил, где необходимо учитывать фактор расстояния для определения каких либо значений, обращайтесь с атаками на экстремальном расстоянии таким же образом, как с атаками на длинном расстоянии. Например, Система Нуль-сигнатуры (Оборудование, с. 83) имеет модификатор попадания для длинного расстояния +6. Что на 2 больше обычного модификатора длинного расстояния. Следовательно, необходимо также увеличить на +2 стандартный модификатор экстремального расстояния, получив +10. При использовании правила *Точности попадания ракет* (с. 23), рассматривайте экстремальное расстояние стрельбы таким же образом, как и длинное расстояние. Наконец, поскольку невозможно рассмотреть каждый отдельный случай, то при решении игроками спорных моментов в толковании этого правила, должен преобладать здравый смысл.

Аккуратное прицеливание

Вместо обычной стрельбы из своего оружия, юнит может потратить всю фазу оружейной атаки для аккуратного прицеливания в одну цель, в пределах линии видимости. При использовании аккуратного прицеливания, юнит не должен перемещаться и делать оружейные или физические атаки.

Для каждой последующей фазы оружейной атаки, в которой юнит производит аккуратное прицеливание, применяется модификатор попадания -1 для атаки по выбранной цели (максимально -3). После проведения атаки, юнит исчерпывает накопленный модификатор. Если прицеливающийся юнит перемещается в следующей фазе движения, или переключается на другую цель, или проваливает бросок навыка пилотирования, или целевой юнит выходит за пределы линии видимости, прежде чем происходит выстрел, то аккуратное прицеливание прерывается, а любые накопленные модификаторы теряются.

Стрельба с упором

БатлМех может увеличить точность стрельбы используя холмы или здания находящиеся непосредственно перед ним, как опору для своего оружия, подобно огромному двенадцатиметровому снайперу. Мех может объединить аккуратное прицеливание со стрельбой с упором (см. выше) для смертельно точных выстрелов.

Мех может использовать упор только для одной руки, при чем гекс находящийся непосредственно перед ним должен иметь на 1 уровень высоты больше, чем гекс занятый БатлМехом. Стрельба с упором производится в течение фазы движения и расходует 1 ПД.

Во время стрельбы с упором, Мех рассматривается неподвижной целью: он не может перемещаться или делать физические атаки. Мех, выполняющий стрельбу с упором, не может стрелять из оружия установленного в ногах, голове, торсе, а также из оружия в другой руке, не использующей упор. Мех не может поворачивать торс, а оружие в руке, использующей упор, может стрелять только по целям в передней арке стрельбы. Примените модификатор попадания -2 для атак, сделанным оружием руки использующей упор.

Заметьте, что Мех получает перекрытие от гекса, который он использует как упор (см. *Получение перекрытия*, с. 25). Четырехногие Мехи не могут использовать стрельбу с упором, так как не имеют рук. Мех использующий для стрельбы упор может отказаться от использования упора в течение любой последующей фазы движения путем простого перемещения. Окончание стрельбы с упором не требует расхода ПД.

Группировка оружия

Перед началом игры и в течение конечной фазы любого хода, игрок может выбрать несколько видов оружия, установленного на его БатлМехе или транспортном средстве, для его объединения в группу. Игрок транспортировать можно любое или все оружие, установленное на одном юните, учитывая что при этом оно должно иметь возможность использования общей арки стрельбы. Юнит может иметь более одной группы оружия. Например, *Блэк Хок Прайм* может сгруппировать шесть Средних лазеров левой руки в одну группу и шесть Средних лазеров правой руки во вторую группу. Все сгруппированное оружие необходимо четко отметить на рекордшите юнита.

Сгруппированное оружие всегда должно стрелять по одной цели, хотя игрок может не стрелять всем сгруппированным оружием в ходу. Игрок делает только один бросок попадания для каждой группы оружия. Число попадания для группы определяется по самому худшему модификатору расстояния и другим модификаторам для оружия группы. Если бросок неудачен, то все оружие группы не попадает по цели. Если бросок успешен, то все сгруппированное оружие поражает цель. Локация попадания определяется как обычно для каждого отдельного оружия группы.

Ответный огонь

Вместо обычной атаки, в течении фазы оружейной атаки, юнит может вести наблюдение за вражеским юнитом, который приближается или выходит на линию видимости, а затем немедленно атаковать его. Такой способ атаки называется ответным огнем. Игроки должны обратить внимание, что ответный огонь намного усложняет игру, позволяя производить атаки нарушая обычную последовательность игры. Игроки должны тщательно рассмотреть все аспекты этого необязательного правила перед включением его в свою игру.

В течение фазы оружейной атаки, вместо обычной атаки противника, игрок должен объявить о том, что его юнит ведет наблюдение за противником. С этого момента, этот юнит ожидает момент для успешной атаки. При этом сам юнит не может перемещаться или делать любые атаки до тех пор, пока игрок не объявит о прекращении ответного огня.

В любое время в течение фазы движения, любой юнит, который находится в состоянии «наблюдения», может произвести ответный огонь. Игрок может произвести ответный огонь даже на середине пути перемещения цели, позволяя своему юниту атаковать вражеский юнит, мчащийся от одного места укрытия к другому. Ответный огонь может производиться только против целей в передней арке стрельбы, без поворота атакующим юнитом своего торса или башни.

Ответный огонь решается немедленно в этой же самой фазе движения. Если два или большее количество юнитов желают проводить ответный огонь в одно и то же время, то атаки решаются в том порядке, в котором они были объявлены. Если игроки не могут договориться о том, чья атака была объявлена первой, необходимо сделать бросок 1D6, для определения приоритета. При результате 1-3 атакует игрок А, при результате 4-6 атакует игрок В.

Ответный огонь производится подобно другим типам атак, за исключением того, что такие атаки получают дополнительный модификатор попадания +2, чтобы отразить поспешность произведенного выстрела. Модификатор движения цели основывается на расстоянии перемещения цели до того места, в котором она была атакована. Как только юнит объявляет ответный огонь, он может атаковать любым или всем своим оружием, но он должен провести все свои атаки сразу. Юнит не может перемещаться или делать любые оружейные или физические атаки до конца этого хода.

Юнит может использовать ответный огонь для физических атак. Игрок, контролирующий юнит, должен выбрать какой либо один тип атаки, после проведения которой его юнит прекращает «наблюдение».

Повреждение от ответного огня вступает в силу немедленно. Если атака вынуждает игрока, контролирующего цель, сделать бросок навыка пилотирования, то он должен сделать его сразу после атаки. Как только атака закончена, цель может продолжить свое движение (если у нее осталась эта возможность) и фаза движения продолжается как обычно.

Вместо выполнения ответного огня, «наблюдающий» юнит может двигаться в течение фазы движения как обычно (если контролирующий его игрок не подтвердит продолжение наблюдения). Мех, который начинает перемещаться, больше не может наблюдать за противником и не способен произвести ответный огонь.

ЧАСТИЧНОЕ ПЕРЕКРЫТИЕ

Следующие правила подробно останавливаются на частичном перекрытии. Подобно многим другим правилам Уровня 3, они повышают реализм битвы посредством усложнения игры.

Расширенное правило частичного перекрытия

Расширенное правило частичного перекрытия позволяет юниту иметь 1/4, 3/4 и вертикальное перекрытие в дополнение к горизонтальному частичному перекрытию, разрешенному стандартными правилами.

Обычно, если линия атаки проходит непосредственно через линию между двумя гексами, то игрок контролирующий

цель выбирает, через какой из гексов проходит линия видимости. По расширенным правилам частичного перекрытия, уровни высоты каждого из двух гексов, через грани которых проходит атака, могут обеспечивать частичное перекрытие цели.

Если линия видимости проходит между двумя гексами смежными с целью, имеющими уровень высоты, равный уровню высоты цели, то ландшафт обеспечивает стандартное частичное перекрытие. Модификатор частичного перекрытия уменьшается до +1, но локация попадания определяется по стандартным правилам. Если при определении локации попадания результат броска указывает на попадание в ноги, выстрел не поражает БатлМех, а попадает во вмещающийся ландшафт, который обеспечивает частичное перекрытие. Этот метод применяется к целям имеющим стандартное частичное перекрытие.

Если один из смежных гексов ниже цели, а другой гекс имеет уровень высоты равной цели, то цель имеет 1/4 частичного перекрытия. Атака против такой цели не имеет модификатора частичного перекрытия. Если при определении локации попадания результат броска указывает на попадание в ногу перекрытой стороны, выстрел вместо БатлМеха попадает в ландшафт.

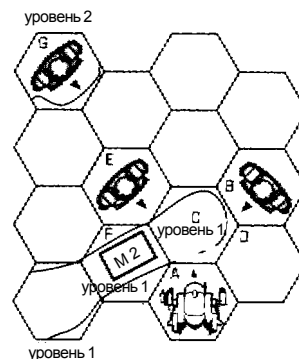
Если один гекс имеет уровень высоты выше уровня высоты цели, а другой ниже уровня высоты цели, то цель имеет вертикальное частичное перекрытие. Модификатор частичного перекрытия +1. Но любые результаты броска при определении локации попадания попадающие в перекрытую сторону поражают вместо БатлМеха ландшафт.

Если атакующий находится на более высоком уровне высоты чем цель, то 1/4 и горизонтальное перекрытие не применяется, если цель использует получение перекрытия от ландшафта (см. *Получение перекрытия*, с. 25). Цель может иметь вертикальное перекрытие, пока атакующий располагается не выше, чем ландшафт обеспечивающий это перекрытие. Перекрытие тремя четвертями считается вертикальным перекрытием, когда уровень высоты атакующего выше чем уровень высоты цели; если атакующий выше гекса, обеспечивающего перекрытие 3/4, то такое перекрытие не применяется.

Мех в гексе А попал под обстрел трех вражеских Мехов. Мех в гексе В атакует, имея 1/4 перекрытия цели, так как гекс С имеет уровень высоты 1, а гекс D - уровень высоты 0. Любые выстрелы БатлМеха из гекса В, которые поражают левую ногу, промахиваются по целевому Меху и попадают в холм, частично перекрывающий цель.

Мех в гексе Е атакует, имея 3/4 перекрытия цели, потому что уровень высоты гекса F выше чем Мех в гексе А, а уровень высоты гекса С равен высоте целевого Меха. Если результат атаки Меха из гекса Е укажет на попадание в ноги, выстрел поразит холм С. Выстрел, приходящийся на левую руку или левый торс, вместо цели попадет в здание в гексе F.

Мех в Гексе G находится на холме с уровнем высоты 2, следовательно его ЛВ происходит с уровня высоты 3. Поскольку этот Мех не выше чем здание в Гексе F, он должен атаковать, имея вертикальное перекрытие левой стороны цели. Такое перекрытие не защищает правую сторону цели, поскольку мех в гексе G находится на достаточно большом уровне высоты, чтобы



стрелять по холму с уровнем 1 в гексе С. Если Мех в гексе G, находился бы на уровне высоты 3 или больше, то он мог бы полностью игнорировать перекрытие цели.

Получение перекрытия

БатлМех может переместиться на край гекса, который он занимает, чтобы активно «получить перекрытие», через отдельно выбранную сторону гекса, независимо от уровня высоты атакующего. Естественно, гекс, из-за которого цель получает перекрытие, должен быть равен высоте этого Меха, то есть на один уровень высоты больше гекса, в котором находится целевой БатлМех. Сторона гекса должна быть выбрана в начале фазы оружейной атаки, и юнит, получающий такое перекрытие, не может поворачивать торс.

ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ

Следующие необязательные правила касаются физических атак.

УРОВЕНЬ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Чтобы более точно отразить навыки пилота, замените стандартное базовое число попадания для физических атак уровнем навыка пилотирования пилота. При этом применяются все стандартные модификаторы броска попадания. Каждый тип физической атаки имеет свой базовый модификатор, показанный в таблице Модификаторов физических атак.

Игроки должны иметь в виду, что благодаря этому правилу количество успешных физических атак может возрасти, если сражающиеся силы, состоят из Ветеранов и Элиты.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ФИЗИЧЕСКИХ АТАК

Атака	Модификатор
Удар	-1
Дубина	-1
Толчок	-1
Пинок	-2
Таран	0
Смерть сверху	0
Выхватывание	+1
Захват	0
Прыжковым двигателем	+2
Подножка	-1

КЛАНОВСКИЕ ПИЛОТЫ

Хотя Клановские пилоты хорошо квалифицированы, их обучение не допускает применение физических атак, которые рассматриваются как не совместимые с воинской честью. Примените дополнительный модификатор +1 к целевым числам для всех физических атак, сделанных Клановскими пилотами.

НОВЫЕ ТИПЫ АТАК

Следующие правила описывают некоторые новые виды физических атак. Если не заявлено иначе, то используются все стандартные правила физических атак (см. с. 39, ВПМ).

Выхватывание

Только БатлМехи, по крайней мере с одним неповрежденным актуатором Ладони, могут попытаться сделать выхватывание. Вместо причинения повреждения, этот тип

атаки предназначен для выхвата объекта, который переносит цель, например ручное оружие (см. с. 79), незащищенный груз или некоторые компоненты, которые требуется пренести в сценариях типа «захвати флаг». Этот тип атаки, не может использоваться для выхватывания компонентов, установленных в руках, вроде топоров и другого установленного в руках оружия, фактически являющегося частью Меха. Объект, занимающий критические слоты, не может быть выхвачен.

Атакующий не должен делать никаких оружейных атак выхватывающей рукой в течение всего хода. Атакующий должен в течении декларации физической атаки объявить о том, что он пытается выхватить объект. Выхватывание имеет базовое число попадания 6, которое модифицируется отсутствующими или поврежденными актуаторами таким же образом, как и удар (с. 40, ВПМ). Если атака успешна, то атакующий Мех выхватывает необходимый объект, при условии, что этот Мех способен его нести (см. Подъемные способности БатлМеха, с. 91, ВПМ). Если атакующий Мех не способен нести объект, атака выхватывает объект из рук цели, и объект падает на землю в гексе, который занимает атакующий.

Захват

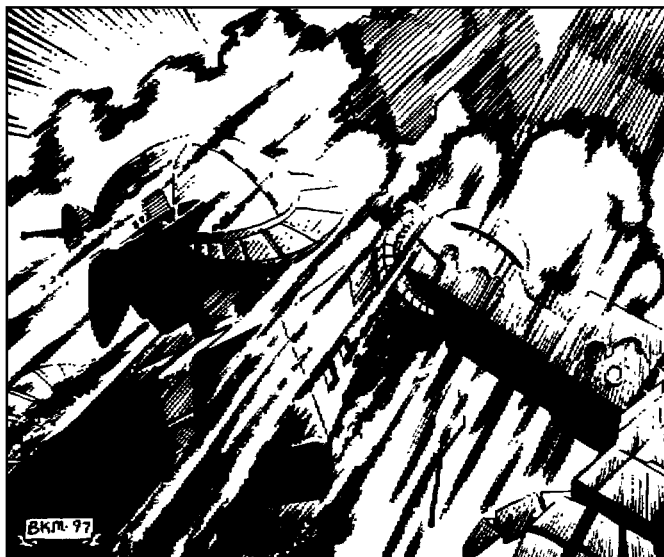
Этот опасный тип атаки является попыткой ограничить подвижность вражеского юнита, используя грубую силу. Такой вид атаки могут делать только БатлМехи и только против других БатлМехов.

Захватывающий юнит не может проводить какие-либо оружейные атаки в ходу, в котором он пытается захватить противника. Захват имеет базовое число попадания 5, с использованием дополнительного модификатора, основанного на разнице в весовых классах атакующего и цели. Для каждого весового класса, когда атакующий является тяжелее своей цели, примените модификатор -1. Для каждого весового класса, когда атакующий является легче своей цели, примените модификатор +1. Например, попытка штурмового Меха захватить средний Мех имеет модификатор -2, так как атакующий на два весовых класса тяжелее своей цели. Кроме того, число попадания может модифицироваться отсутствующими или поврежденными актуаторами таким же образом, как и при ударе (см. с. 40, ВПМ). Так как для проведения захвата необходимо использовать обе руки, то учитываются все модификаторы для поврежденных и отсутствующих актуаторов обеих рук. Все модификаторы совокупные.

При успешной атаке, атакующий производит захват цели. Переместите атакующего Меха в гекс цели. В последующих фазах физической атаки, цель может попытаться освободиться от захвата, делая бросок попадания с модификаторами, описанными выше. Например, при попытке среднего Меха освободиться от захвата штурмового Меха следует применить модификатор +2, так как средний Мех (теперь атакующий) на два весовых класса легче своей цели (штурмового Меха).

Во время захвата, оба Меха не способны перемещаться и производить физические атаки, но они могут стрелять из оружия установленного в голове и торсе, и только в противника по захвату. Такие оружейные атаки используют модификатор неподвижной цели -4; однако, юниты в захвате не могут производить прицеленные выстрелы.

Если другие юниты попытаются атаковать БатлМехи в захвате, они рискуют попасть по дружественному Меху. Чтобы отразить это, сначала сделайте бросок попадания против вражеского Меха, с модификатором +1. Если атака неудачна, сделайте второй бросок попадания против дружественного Меха, на сей раз без модификатора +1. Если эта атака успешна, то вы поразили дружественный Мех по ошибке.



Если целевой Мех освобождается от захвата, то юнит, который первоначально проводил захват перемещается в любой смежный гекс, выбранный целевым Мехом. Разместите атакующий юнит (первоначально производивший захват) так, чтобы он стоял лицевой стороной к целевому юниту. Это движение может закончиться для атакующего падением с большого уровня высоты или в воду. При разрушении одного из юнитов при захвате, выживший юнит остается в гексе.

Атакующий юнит может пожелать «отпустить» цель в последующей фазе физической атаки. Такая попытка рассматривается как физическая атака этой фазы. Когда атакующий освобождает цель от захвата, цель может немедленно сделать бросок попадания, чтобы продолжить захват; в этом случае применяются все правила захвата. При успешном броске захват продолжается и целевой юнит становится атакующим. Если эта контратака терпит неудачу или если первоначальная цель не желает контратаковать, то первоначальный атакующий может выбрать любой смежный с целью гекс и расположиться в нем лицевой стороной к целевому Меху.

Атака прыжковым двигателем

В безысходном положении Мех может использовать реактивную струю прыжкового двигателя, как оружие с очень коротким расстоянием действия. Этот тип атаки, известный в просторечии как маневр «Я нефритовый сокол», может использоваться только против целей в смежных с атакующим гексах и подчиняется всем стандартным правилам физических атак.

Только БатлМех с неповрежденным прыжковыми двигателями в своей ноге может производить ими атаку, и только, если он лежит или стоит на 1 уровень высоты выше своей цели. Атакующий Мех не может прыгать в этом же ходу.

Если атакующий Мех стоит, он может атаковать цель только непосредственно перед собой и расположенную на 1 уровень высоты ниже него. Он может производить атаку прыжковыми двигателями, установленными только в одной ноге, если не производились никакие атаки из оружия установленного в этой ноге, в течение этого хода. Лежащий Мех может делать атаку прыжковыми двигателями только против цели расположенной в гексе непосредственно позади себя. Атакующий может использовать прыжковые двигатели, установленные в одной или обеих ногах, при условии, что необходимые для такой атаки ноги не использовали оружие, установленное в них, в этом ходу.

Базовое число попадания для этого типа атаки 5; с применением всех соответствующих модификаторов, включая модификатор для стрельбы лежа, если атакующий лежит.

Если атака успешна, то она причиняет повреждение, равняющееся количеству прыжковых двигателей, установленных в каждой ноге атакующего, умноженное на 3. При использовании обеих ног, локацию попадания прыжковыми двигателями определяют для каждой ноги отдельно. Прыжковые двигатели каждой ноги наносят повреждение одной локации, по соответствующей колонке таблиц Батлмеха или Транспортных средств.

Наращивание внутренней температуры атакующего соответствует количеству использованных для атаки прыжковых двигателей. Механические прыжковые бустеры не позволяют атаку прыжковым двигателем.

Брыкающийся мул

Квад Мех может делать специальный тип атаки пинком, называемый также «брыкающийся мул», против юнита расположенного в любом из трех гексов позади него. Этот пинок решается также как и стандартный, но имеет модификатор попадания +1. Квад Мех не может делать атаку «брыкающийся мул», если он стрелял из любого оружия установленного в ногах, в этом ходу.

Подножка

Эта атака представляет собой блокировку ноги противника, для того, чтобы сбить его с ног. Подножку могут делать только БатлМехи и только против других БатлМехов.

Базовое число попадания для этого типа атаки 4. Если атака успешна, целевой юнит должен сделать успешный бросок навыка пилотирования в конце фазы физической атаки, для предотвращения падения. В отличие от пинка, в случае неудачной атаки атакующему не требуется делать бросок навыка пилотирования.

ТАРАН

По стандартным правилам тарана, атакующий получает относительно небольшие повреждения, по сравнению со своей целью. Поэтому стандартные правила провоцируют делать такие смелые атаки, как таран Hermes против Atlas, которые в более реальных условиях подобны самоубийству. Следующее необязательное правило приносит атакующему более реалистичное количество повреждения, и поубавит желание у легких юнитов таранить тяжелые.

При выполнении тарана следуйте стандартным правилам (стр. 42, ВГМ), но измените повреждение атакующему следующим образом. Атакующий получает 1 пункт повреждения за каждые 20 тонн составляющих вес цели, умноженных на число пройденных атакующим гексов в фазе движения. Округлите вверх получившийся после умножения результат. Разделите повреждение на группы по 5 пунктов, и разместите их используя колонку «Перед» таблицы Локации попадания БатлМеха.

СМЕРТЬ СВЕРХУ

Лучший способ остановить атаку «смерть сверху» состоит в том, чтобы уничтожить атакующий Мех перед тем, как он достигнет цели. Это необязательное правило позволяет обломкам, разрушенного Меха выполнявшего атаку, продолжить движение к цели и даже причинить ей повреждение.

Если при атаке «смерть сверху» атакующий Мех разрушен, то его игрок должен сделать бросок навыка пилотирования с дополнительным модификатором +1. При успешном броске атака решается, как если бы Мех не был разрушен. Единственное изменение в этой процедуре в том, что атака получает дополнительный +1 модификатор и решение повреждения происходит по-другому.

Если атакующий Мех при разрушении потерял всю внутреннюю структуру своего центрального торса, он поражает цель своими частями. Разделите повреждение на 2 (округляя вверх), затем разбейте его на группы по 5 пунктов, и разместите их, используя соответствующую колонку таблицы Локации попадания БатлМеха (а не таблицы Локации удара БатлМеха). Если атакующий был разрушен любыми другим способом, то он поражает цель одним куском. Разделите повреждение на 2 (округляя вверх) и примените его к одной локации, используя для ее определения стандартную таблицу Локации попадания БатлМеха. Цель должна сделать бросок навыка пилотирования для предотвращения падения, согласно стандартным правилам.

Атакующий Мех получает повреждение, как если бы атака потерпела неудачу. Это важно только для определения того, что осталось от него для сбора трофеев после сражения.

СЛУЧАЙНОЕ ПАДЕНИЕ СВЕРХУ

Стандартные правила запрещают юниту преднамеренно падать с холма, провоцируя атаку «случайное падение сверху» против целей расположенных ниже в смежном гексе. По правилам Уровня 3, такое действие возможно (хотя это достаточно глупо).

По правилам Уровня 3, юнит может преднамеренно

РАСШИРЕННАЯ ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

Пункты	Эффект
Температуры	
50	Глушение
49	-9 пунктов движения
48	+7 модификатор стрельбы
47	*Повреждение пилоту, число избежания 12
46	Глушение, избежание при результате 20+
45	Взрыв боекомплекта
44	** Сбой системы, число избежания 10+
43	-8 пунктов движения
42	Глушение, избежание при результате 18+
41	+6 модификатор стрельбы
40	Взрыв боекомплекта, число избежания 12
39	*Повреждение пилоту, число избежания 10+
38	Глушение, избежание при результате 16+
37	-7 пунктов движения
36	** Сбой системы, число избежания 8+
35	Взрыв боекомплекта, число избежания 10+
34	Глушение, избежание при результате 14+
33	+5 модификатор стрельбы
32	*Повреждение пилоту, число избежания 8+
31	-6 пунктов движения
30	Глушение, избежание при результате 12+

* Если бросок избежания неудачен, пилот получает 1 пункт повреждения. Если система жизнеобеспечения БатлМеха повреждена, этого повреждения не возможно избежать. Разместите это повреждение по стандартным правилам (см с. 37, ВПМ)

** Экстремальное повышение уровня внутренней температуры может повредить БатлМех. Если бросок избежания неудачен, определите локацию попадания бросив по колонке «Перед» таблицы Локации попадания БатлМеха и примените одно критическое попадание для этой локации, определив критический слот по стандартным правилам.

упасть с любого уровня высоты в течение фазы движения расходуя на это 1 ПД, если пилот сможет решиться на этот отчаянный шаг. Чтобы смоделировать падение в стандартной игре *BattleTech*, игрок делает бросок 2D6. Если результат больше 9, пилоту удастся совершить это действие. Иначе, движение юнита немедленно заканчивается. Используя персонажей игры *MechWarrior*, такое падение может случиться в один из драматических моментов, ибо сами герои редко так охотно совершают убийственные для себя действия. Гейммастер может потребовать от игрока выполнить бросок проверки социальных параметров персонажа.

Если юниту удастся упасть с холма, то переместите его в целевой гекс и решите последствия падения немедленно. Юнит заканчивает свое движение в этом гексе. Если в том гексе, куда произошло падение юнита, находится другой юнит, следуйте стандартным правилам случайного падения сверху (с. 45, ВПМ). Чтобы отразить намеренный характер атаки, добавьте модификатор +1 к базовому числу попадания.

ТЕМПЕРАТУРА

По стандартным правилам уровень температуры БатлМеха может повышаться более чем на 30 пунктов, не имея никакого дополнительного эффекта на Мех, после глушения реактора при 30 пунктах температуры. Избыточная температура лишь удлинит время ожидания до начала процедуры повторного запуска реактора Меха. Следующие правила вводят дополнительные эффекты в шкалу температуры, влияющие на БатлМех при температурах выше 30 пунктов. Это стало актуальным в связи с тем, что современные Мехи, особенно дизайна Уровня 3, могут создать намного больше 30-ти пунктов температуры. При использовании этого необязательного правила, такие чрезвычайные уровни температур могут спровоцировать страшные последствия.

Добавьте расширенную Шкалу Температуры к обычной шкале температуры находящейся на рекордшите (см., типовую рекордшит в конце книги, содержащий расширенную шкалу).

ИЗБЕЖАНИЕ ГЛУШЕНИЯ

Расширенная таблица Шкала температуры показывает, что некоторые числа избежания глушения бывают больше 12. Следующее необязательное правило рекомендуется для использования совместно с новой шкалой температуры, но может использоваться в любой игре.

Если Вы играете по ролевым правилам *MechWarrior*, то ваши герои могут использовать навык «компьютер» для избежания глушения при высоких значениях температуры (см. с. 44, *MechWarrior Компаньон*). Модификатор броска навыка «компьютер» равен числу избежания по таблице минус 8. Поэтому при уровне температуры 30 пунктов с числом избежания глушения 12+, модификатор целевого броска равен +4 (12 - 8 = 4).

Если Вы не используете ролевые правила *MechWarrior*, то для избежания глушения, можно использовать бросок навыка пилотирования так как любой квалифицированный пилот знает как отменить процедуру глушения. Используйте немодифицированный уровень навыка пилотирования пилота как базовое число избежания, после чего измените это число, как описано выше, модификатором навыка «компьютер» из *MechWarrior*. Например, при уровне температуры 34, модификатор избежания глушения будет +6 (14 - 8 = 6). Следовательно пилот Ветеран с уровнем навыка пилотирования 4 избежит глушения при результате броска избежания 10+ (4 + 6 = 10).

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Классическая BattleTech - это в первую очередь сражения между БатлМехами, которые являются негласными королями битв тридцать первого столетия. Однако другие юниты, присутствующие на полях сражений, все еще остаются серьезной боевой силой. Фактически, среди всех боевых машин, БатлМехи малочислены по сравнению с огромным количеством недорогих, транспортных средств, состоящих на вооружении большинства армий Внутренней Сферы и Периферии.

Правила *BattleTech* Уровня 2 преднамеренно снижают способности танков и других транспортных средств, чтобы сместить акцент игры в сторону БатлМехов. Игроки, которые хотят использовать более реалистичные особенности транспортных средств в своих играх, могут использовать правила приведенные в этой главе для увеличения эффективности и жизнеспособности этих боевых машин.

Мы рекомендуем чтобы игроки, которые пожелают включить правила этой главы в свою игру, использовали все эти правила полностью, вместо использования только некоторых из них. Эти правила вводят новые преимущества и недостатки транспортных средств, специально разработанные для балансировки игрового процесса. Если вы будете использовать только одни преимущества из этих правил, то транспортные средства в конечном счете оставят БатлМехов в тени. Если это путь, который вам необходим — ваше право. Если же вы хотите проводить сражения Мехов и транспортных средств более реалистично, то используйте эти новые правила полностью.

ЭКИПАЖ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

В отличие от БатлМехов, которые пилотируются одним Мех-Воином, все транспортные средства, кроме самых маленьких, управляют командой из двух или более человек. Количество членов экипажа транспортного средства определяют множество факторов, но самым важным из них — количество систем вооружения, установленных на транспортном средстве. Для упрощения хода игры, количество членов экипажа непосредственно зависит от размеров транспортного средства.

Чтобы определить количество членов экипажа, разделите тоннаж транспортного средства на 15 (округляя вверх). Численность экипажа транспортного средства редко играет роль в отдельной битве, но этот параметр становится необходимым при прохождении затяжной кампании, когда каждому члену команды необходима оплата и снабжение на протяжении нескольких сценариев.

ЧИСЛЕННОСТЬ ЭКИПАЖА И ЕГО СПОСОБНОСТИ

В зависимости от общей численности экипажа, транспортное средство может функционировать, имея некоторые ограничения или преимущества, приведенные ниже.

Один член экипажа

Небольшое транспортное средство (15 тонн и легче) имеет только одного члена экипажа, который действует и как водитель, и как стрелок, и как командир. Такое транспортное средство имеет следующие ограничения. Оно не может атаковать больше одной цели в течении каждого хода, если оно не оборудовано расширенными системами слежения и наведения, позволяющими проводить такие атаки (см. с. 58). Если заклинивает любое оружие или башня у такого транспортного средства, то оно не может перемещаться или атаковать во время попытки ликвидации заклинивания (см. *Критическое повреждение*, с. 31).

Два члена экипажа

Транспортное средство с двумя членами экипажа (16-30 тонн), обычно имеет одного водителя и одного командира/стрелка. Такое транспортное средство функционирует как обычно.

Несколько членов экипажа

Большое транспортное средство (31 тонна и более) имеет трех или больше членов экипажа, часть из которых выполняет функции заряжающих или дополнительных стрелков. Это позволяет такому транспортному средству достаточно легко атаковать несколько целей одновременно. Для каждого дополнительного члена команды более двух, транспортное средство может атаковать дополнительную цель без использования модификатора вторичной цели. Эти дополнительные цели могут находиться вне передней арки стрельбы.

Например, 50-тонный танк *Максим* на воздушной подушке имеет команду из четырех человек (50 разделить на 15 равно 3,33, округляя до 4). Два дополнительных члена экипажа позволяют этому транспортному средству атаковать до трех целей одновременно в течении одной фазы оружейной атаки без дополнительных модификаторов. Стандартный модификатор +1 для вторичной цели, применяется только в случае атаки четвертой цели.

ДВИЖЕНИЕ

Транспортные средства передвигаются по полям сражений без использования преимуществ от нейрошлемов или сложных гироскопов, имеющихся на БатлМехах. Поэтому на большинстве транспортных средств водитель использует обычные средства управления для ускорения движения, торможения и маневрирования. Следовательно, квалифицированное управление на неровном ландшафте может оказаться весьма затруднительным.

Усложненные правила Уровня 3, в большей степени, ограничивают движение транспортных средств, по сравнению со стандартными правилами Уровня 2, но предлагают водителям транспортных средств несколько специальных маневров, а также другие преимущества для компенсации уменьшенной подвижности.

ДВИЖЕНИЕ КОПЬЯ

БатлМехи имеют тенденцию действовать на полях сражений независимо друг от друга. Обычные же транспортные средства сражаются копьями, состоящими из нескольких машин в каждом, совместно выполняя свою работу для достижения единой цели.

По правилам Уровня 3, все транспортные средства должны быть организованы в копьё из четырех машин в каждом. При необходимости, оставшиеся транспортные средства могут быть организованы в отдельное малое копьё из одного, двух или трех юнитов. В течение фазы движения каждого хода, игрок перемещает свои юниты согласно стандартным правилам, где каждое копьё транспортных средств, перемещается как отдельный юнит. Все транспортные средства копьё двигаются в течение хода одновременно, независимо от потерь. Например, если в копьё, начавшем игру с четырьмя танками *Бульдог*, три танка были потеряны в бою, то перемещение оставшегося выжившего танка равнозначно перемещению всего копьё.

Необычные типы подразделений

Некоторые армии организуют свои подразделения в формации, отличные от стандартного копьё из четырех юнитов. Например, Кланов используют так называемые Звезды, состоящие из пяти юнитов. Подразделения Ком Гвардии Уровня II формируются из шести транспортных средств. Следовательно играя за Кланов, Ком Гвардию или Внутреннюю Сферу, игрок должен использовать в своей игре соответствующие подразделения. В сценариях из-

данных корпорацией FASA, транспортные средства могут быть организованы в подразделения соответствующего размера.

СКОРОСТЬ

Человекоподобная конструкция большинства БатлМехов, дает им превосходные способности по ускорению и замедлению движения. Транспортные средства из-за своей конструкции имеют некоторые ограничения скорости.

Ускорение и замедление

В отличие от БатлМехов, транспортные средства не могут достичь максимальной скорости за 10 секунд одного хода. Вместо этого, транспортные средства могут увеличить свою скорость только на один уровень скорости за ход. Например, если транспортное средство стояло в этом ходу, то оно может двигаться не быстрее чем со средней скоростью в следующем ходу. Если транспортное средство передвигалось со средней скоростью, то в следующем ходу оно способно достичь максимальной скорости. Записываете используемый способ передвижения в каждом ходу (без движения, средняя или максимальная скорость) на рекордшите каждого юнита.

Юниты могут замедлить свое движение на любой уровень в течении одного хода.

Объявление скорости

Перед перемещением каждого юнита, игрок, управляющий транспортным средством, должен объявить о том, сколько ПД израсходует его транспортное средство. Транспортное средство обязано израсходовать все эти пункты движения во время фазы движения, даже если это действие вынудит его столкнуться с препятствием или выполнить опасный маневр.

В дружеской игре, игрок может очень тщательно рассчитывать гексы, чтобы спланировать движение каждого своего транспортного средства, но для большей реалистичности игрок должен объявлять расход ПД без такого подсчета. Ведь в конце концов, водитель транспортного средства просто нажимает на газ или тормоз, уворачиваясь от препятствий по мере их появления!

Задний ход

Если транспортное средство не является СВВП, то оно не может объединять движение вперед и назад в течении одного и того же хода.

СПОСОБЫ ПОВОРОТА

Транспортные средства, в отличии от БатлМехов, не столь проворны. Любой, кто водил автомобиль, знает, что сложность вождения часто зависит от скорости транспортного средства; чем быстрее вы едете, тем более широким должен быть заход в поворот, для предотвращения заноса и опрокидывания транспортного средства.

Эта реальность представлена в игре *BattleTech* способом поворота — количеством гексов вперед (или назад, если транспортное средство перемещается назад), на которые должен переместиться юнит по прямой линии перед тем, как благополучно повернуть свою лицевую сторону. Скользкий ландшафт увеличивает способ поворота, как показано

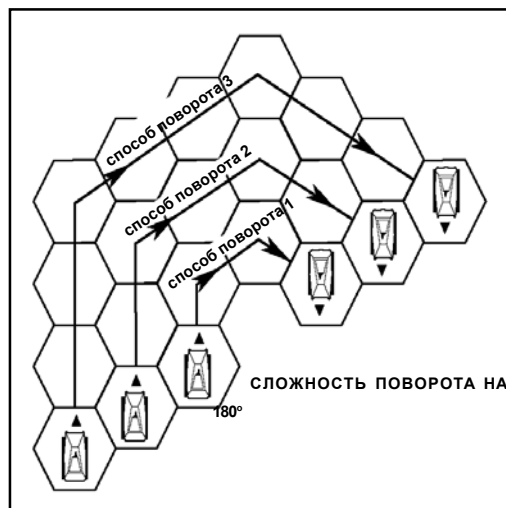
ТАБЛИЦА СПОСОБА ПОВОРОТА

Расход ПД	Способ поворота
1-4	0
5-9	1
10-14	2
15-19	3
за каждые 5 более 19	+1
Лед, Грязь или Сильный ливень	+1*

* не добавляется средствам на воздушной подушке

в таблице Способа поворота.

Транспортное средство может попытаться изменить направление лицевой стороны без перемещения на требуемое расстояние игрок, контролирующий этот юнит, должен сделать бросок



навыка вождения с модификатором равняющимся требуемому способу поворота, минус число гексов, на которые он фактически переместился. Например, для средства на воздушной подушке, расходующего 15 ПД, при попытке повернуть после перемещения только на 1 гекс вперед, необходимо сделать бросок навыка вождения с модификатором +2, так как способ поворота 3 ($3 - 1 = 2$). Если этот бросок терпит неудачу, то транспортное средство получает соответствующий эффект, приведенный в таблице Неудачного маневра. Чтобы найти точный эффект, бросьте 2D6 и добавьте к результату число, на которое не удался бросок навыка вождения, а также добавьте модификатор типа транспортного средства, указанный в таблице. Общий результат показывает, что произошло с транспортным средством.

Гексы, на которые переместилось транспортное средство во время неудачного броска навыка вождения при сложных поворотах или других маневрах, не учитываются при выполнении способа поворота. Например, юнит расходующий 10 ПД, имеет способ поворота 2. После перемещение на 1 гекс вперед, оно пытается повернуть, но проваливает бросок навыка вождения. Теперь ему потребуется переместиться вперед еще на 2 гекса, чтобы сделать поворот, так как гекс на который юнит переместился перед неудачным броском навыка вождения не защищает для выполнения способа поворота.

РАСШИРЕННЫЕ МАНЕВРЫ

Транспортные средства при маневрировании имеют некоторые преимущества по сравнению с БатлМехами. Способность к боковому движению и развороту помогает транспортному средству эффективно избегать обстрела, а также в наведении собственного оружия.

Боковое движение

СВВП и средства на воздушной подушке могут делать специальный маневр, называемый боковым движением, который похож на преднамеренный занос. Такой маневр выполняется точно так же, как боковое движение четырехногого БатлМеха (см. стр. 95, ВПМ). Однако каждый раз, когда транспортное средство делает боковое движение, игрок контролирующий юнит, должен сделать бросок навыка вождения (или пилотирования) с модификатором -1. Если бросок терпит неудачу, то транспортное средство перемещается на один дополнительный гекс в направлении движения. Если у транспортного средства оставались ПД, оно расходует их на этот дополнительный гекс как обычно. Причем, транспортное средство, при провале броска всегда перемещается на дополнительный гекс, даже если у него не осталось ПД в конце хода.

Боковое движение не является поворотом, и может быть выполнено независимо от способа поворота, так как боковое движение рассматривается как гекс движения вперед.

ТАБЛИЦА НЕУДАЧНОГО МАНЕВРА

результат броска 2D6	Эффект
2-7	Маленькая ошибка. Попытка поворота проваливается, но расход ПД на эту попытку происходит. Транспортное средство может двигаться дальше в первоначальном направлении как обычно.
8-9	Средняя ошибка. Транспортное средство следует немедленно повернуть еще на одну сторону гекса в направлении поворота, без дополнительного расхода ПД. Наземное транспортное средство должно сделать бросок по таблице Повреждения системы передвижения, с модификатором -1.
10-11	Серьезная ошибка. Транспортное средство следует немедленно повернуть еще на одну сторону гекса в направлении поворота, без дополнительного расхода ПД. Наземное транспортное средство должно сделать бросок по таблице Повреждения системы передвижения. Транспортное средство останавливается.
12-13	Занос. Поворот неудачен. Примените правила скольжения (см стр.15 в главе <i>Движение и ландшафт</i>).
14+	Сильный занос. Водитель потерял контроль над транспортным средством. Колесные средства начинают переворачиваться, получая повреждение брони боковых сторон и башни (башен). Смотри <i>Скольжение</i> . Гусеничные, на воздушной подушке и СВВП не переворачиваются, а применяют правила скольжения. Морские суда с водоизмещающими корпусами и с подводными крыльями ложатся на бок и тонут, считаясь полностью уничтоженными.

Модификатор типа средства

Гусеничное, Морское	+0
Колесное, СВВП	+2
На воздушной подушке, с подводными крыльями	+4

Разворот

Все транспортные средства кроме гусеничных и морских могут попытаться сделать быстрый поворот на 180 градусов, известный как разворот. При успешном развороте транспортное средство поворачивает свою лицевую сторону на три стороны гекса и полностью останавливается. Так как транспортное средство остается в том же самом гексе, ему не нужно подтверждать требования способов поворота.

Чтобы получить необходимый импульс при попытке разворота, транспортное средство должно переместиться, по крайней мере, на три гекса по прямой линии после последнего поворота лицевой стороны. Затем игрок, контролирующий это транспортное средство, объявляет о намерении сделать разворот, расходуя на этот маневр 2 ПД. Он делает бросок навыка вождения с модификатором, равняющимся текущему способу поворота транспортного средства +2. Если бросок успешен, транспортное средство разворачивается в противоположное направление и заканчивает свое движение. Если бросок терпит неудачу, игрок бросает один раз по таблице Неудачного маневра, как если бы его транспортное средство пыталось двигаться со способом поворота 1. Добавьте +2 к результату броска.

Транспортные средства также могут делать разворот при движении назад.

СКОЛЬЖЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

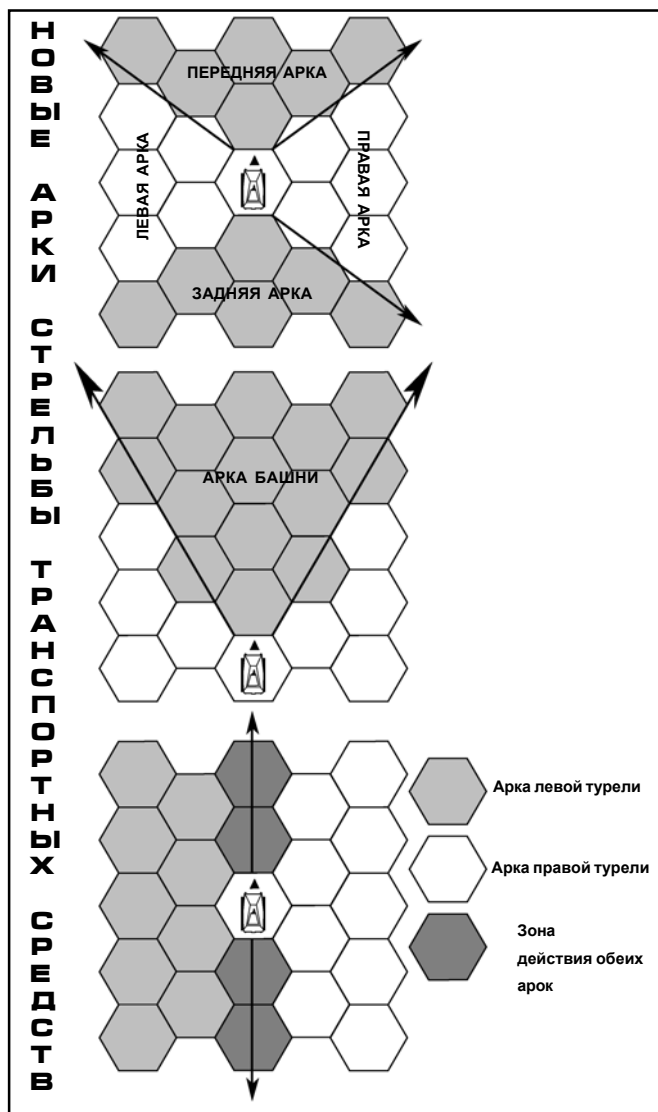
Средства на воздушной подушке, перемещающиеся на максимальной скорости, могут скользить на любом типе ландшафта, а не только на дорожном покрытии. Суда на подводных крыльях также подвержены скольжению, как и наземные транспортные средства при движении по дорожному покрытию. См. *Скольжение*, страницу 15, для пересмотренных правил Скольжения.

БИТВА

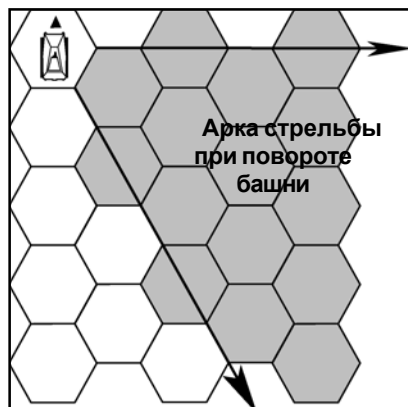
Правила Уровня 3 значительно расширяют боевые способности транспортных средств. Следующие правила содержат новые преимущества и ограничения для обычных транспортных средств. Эти правила относятся ко всем типам транспортных средств, если не отмечено иначе. См. также дополнительные правила в разделе *Битва СВВП* (с. 33) относительно этого типа транспортного средства.

АРКИ СТРЕЛБЫ

Арки стрельбы, приведенные на диаграмме ниже, уникальны для транспортных средств и должны использоваться вместо стандартных арок стрельбы для БатлМехов, приведенных на с. 29, *ВПМ*. Используйте эти арки стрельбы для всех типов транспортных средств, включая морские суда и СВВП. Правила по использованию боковых башен приведены на странице 66 этой книги.



ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА



Вращение башни

Как и в стандартных правилах Уровня 2, башня транспортного средства может быть повернута на любую сторону гекса в течение фазы оружейной атаки, во время объявления атаки игроком. Диаграмма иллюстрирует одно из возможных направлений арки стрельбы башни, при повороте на две стороны гексы вправо от лицевой стороны.

роны гексы вправо от лицевой стороны.

Правила, позволяющие установку двух башен на транспортное средство, приведены на странице 66. Если транспортное средство имеет две башни, то передняя башня должна быть установлена ниже задней, позволяя задней башне поворачиваться на 360 градусов. При этом задняя башня может атаковать в любом направлении; передняя башня может атаковать в любом направлении исключая стрельбу назад, так как в этом случае она будет стрелять сквозь заднюю башню.

МОДИФИКАТОРЫ ДВИЖЕНИЯ

Экипаж и наличие стабилизаторов оружия создают определенные преимущества атакующему транспортному средству во время движения уменьшая используемые модификаторы ниже стандартных значений. Кроме водителя, каждый член экипажа транспортного средства может стрелять из одного оружия, не получая модификатор движения атакующего. Например, транспортное средство с пятью членами экипажа может стрелять из четырех орудий, игнорируя модификатор движения атакующего. Все оружейные ата-

ки, из оставшегося оружия превышающего число членов экипажа, делаются как обычно. Если транспортное средство получает критическое попадание в стабилизатор оружия (см. с. 32), то оружие установленное в этой локации попадания, не может использоваться без модификатора движения атакующего. Все оружие расположенное в локации попадания должно стрелять по стандартным правилам, используя ограничения, причиненные критическим попаданием.

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ

Расширенные правила локации попадания Уровня 3, предлагают более широкое разнообразие результатов повреждения транспортного средства, которое повышает вероятность выживания транспортного средства.

Направление атаки

Супер-тяжелые танки и морские суда весом более 300 тонн имеют больше локаций попадания, в отличие от стандартных транспортных средств. Используйте диаграмму справа для определения направления атаки для таких типов транспортных средств.



Определение локации попадания

В игре по правилам Уровня 3, используется расширенная таблица Локации попадания наземных транспортных средств вместо стандартной таблицы из ВПМ.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Для определения критического повреждения, бросьте по расширенной таблице Критических повреждений наземных транспортных средств, если на это указывает результат расширенной таблицы Локации попадания наземных транспортных средств, а также при любом повреждении внутренней структуры.

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ НАЗЕМНЫХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Результат броска 2D6	Направление атаки			Большие средства	
	Перед	Зад	Сторона**	Передняя сторона**	Задняя сторона**
2*	Перед (крит)	Зад (крит)	Сторона (крит)	Сторона (крит)	Сторона (крит)
3	Перед†	Зад†	Сторона†	Сторона†	Сторона†
4	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона
5	Правая Сторона	Левая Сторона	Перед	Перед	Зад
6	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона
7	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона
8	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона
9	Левая Сторона	Правая Сторона	Зад	Задняя Сторона	Передняя Сторона
10	Башня	Башня**	Башня**	Башня	Башня**
11	Башня	Башня**	Башня	Башня**	Башня
12*	Башня** (крит)	Башня (крит)	Башня (крит)	Башня (крит)	Башня** (крит)

*Результат 2 и 12 может привести к критическому попаданию. Разместите повреждение как обычно, затем атакующий игрок выполняет бросок по расширенной таблице Критических повреждений наземных транспортных средств, с. 32. Результат 12 приводит к критическому повреждению башни. Если транспортное средство не имеет башни, то критическое повреждение поражает сторону, согласно направления атаки.

**если средство имеет две башни, атака поражает заднюю башню. Все другие попадания поражают переднюю башню.

†Атака может повредить системы движения средства. Разместите повреждение как обычно, затем атакующий игрок делает бросок по таблице Повреждения системы передвижения, с.32.

††Попадание в сторону определяется по направлению атаки. Например атака с правой стороны поражает Правую Сторону. Если в супертяжелый танк попадают спереди справа, то атака поражает Переднюю Правую Сторону, если справа сзади - Заднюю Правую Сторону. Если транспортное средство не имеет башни, то попадание в башню поражает сторону, согласно направления атаки.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЯ СИСТЕМЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

результат

броска 2D6	Эффект
2-7	Нет эффекта
8-9	Небольшие повреждения; +1 модификатор ко всем броскам навыка вождения.
10-11	Средние повреждения; -1 ПД средней скорости, +2 модификатор ко всем броскам навыка вождения.
12+	Серьезные повреждения; нет движения до конца игры. Транспортное средство рассматривается неподвижной целью.

Модификатор типа средства

Гусеничное, Морское	+0
Колесное, СВВП	+2
На воздушной подушке, С подводными крыльями	+4

Эффекты критических повреждений транспортных средств

Критические попадания затрагивают только компоненты находящиеся в локации попадания. Если компонент, включенный в расширенную таблицу Критических повреждений наземных транспортных средств, не установлен в текущей локации, то критическое попадание получает компонент в другой локации, выбранной случайно. Например, если правая сторона получает критическое попадание «оружие разрушено», то разрушается одно оружие, установленное на правой стороне транспортного средства. Если транспортное средство не имеет оружия установленного справа, разрушается любое другое оружие, выбранное случайным образом. Если это возможно, то попадание в такой же компонент причиняет такие же эффекты.

Башню заклинило: Механизм вращения башни временно заклинило, оставляя башню в том положении, в котором она была во время фазы оружейной атаки. Транспортное средство не может стрелять в то время, когда экипаж пытается ликвидировать заклинивание. Рассматривайте второе или последующие критические попадания «Башню заклинило», как «Башню застопорило».

Башню застопорило: Механизм вращения башни сильно поврежден, оставляя башню в том положении, в котором она была во время фазы оружейной атаки до конца игры. Дополнительные критические попадания подобного типа не имеют никаких дальнейших эффектов.

Боекомплект: Боекомплект, который несет транспортное средство, взрывается. Рассчитайте полное повреждение от всех боеприпасов, находящихся внутри, таким же образом, как для БатлМехов (см. с. 37, ВПМ). Примените повреждение непосредственно на внутреннюю структуру локации попадания транспортного средства. Если транспортное средство имеет систему СУЦ, то вместо обычной локации попадания повреждения примените повреждение к тыловой броне транспортного средства.

Дополнительно, транспортное средство при взрыве боекомплекта получает эффекты «Попадание в водителя», «Падение в командира» и «Экипаж оглушен».

Оружие заклинило: Оружие, установленное в локации попадания, заклинило и не может стрелять, пока не будет устранено заклинивание. Если транспортное средство несет несколько типов оружия в локации попадания, случайно определите, какое именно оружие заклинило. Экипаж транспортного средства должен потратить одну фазу оружейной атаки на устранение заклинивания, в течение которой транспортное средство не может делать никаких оружейных атак. Если на транспортном средстве нет оружия в локации попадания, то это критическое попадание не имеет никакого эффекта.

Оружие разрушено: Оружие, установленное в локации попадания, разрушено и не может стрелять до конца игры. Если транспортное средство несет несколько типов оружия в локации попадания, случайно определите, какое именно оружие получило такое попадание. Для трофеев, разрушенное оружие рассматривается получившим критическое попадание в половину своих критических слотов (округляя вниз).

Отстрел башни: Башня транспортного средства отстрелена. Все оружие и оборудование, установленное в башне, потеряны. Однако эти компоненты остаются неповрежденными для трофеев. Если транспортное средство имеет две башни, отстрелена только та башня, в которую произошло попадание.

Попадание в водителя: Водитель транспортного средства поврежден. До конца игры, любой бросок навыка вождения получает модификатор +2.

Попадание в груз/пехоту: Груз или пехота, перевозимые транспортным средством, получают попадание. Пехота получает повреждение, как если бы оружие, которое причинило критическое попадание, попало в юнит пехоты. Например, если критическое попадание получено от РБД, то юнит пехоты получает 2 пункта повреждения. Груз просто поврежден; точный эффект определяется только в сценарии или кампании. Если транспортное средство несет более одного типа груза или более одного юнита пехоты, предмет попадания определите случайным образом.

Попадание в двигатель: Двигатель транспортного средства сильно поврежден. Транспортное средство не может перемещаться или поворачивать свою лицевую сторону до конца игры и рассматривается как неподвижная цель.

Попадание в командира: Поврежден командир транспортного средства. Это приводит к замешательству экипажа, что равносильно критическому попаданию «Экипаж оглушен». Кроме того, до конца игры транспортное средство получает модификатор +1 к любому броску попадания, и любому броску навыка вождения.

Сенсоры: Каждое критическое попадание в сенсоры транспортного средства добавляет к любому броску попадания модификатор +1.

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ НАЗЕМНЫХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

результат броска 2D6	Локация попадания			
	Перед	Сторона	Тыл	Башня
2-5	Нет критического попадания			
6	Попадание в водителя	Попадание в груз/пехоту	Оружие заклинило	Стабилизатор
7	Оружие заклинило	Оружие заклинило	Попадание в груз/пехоту	Башню заклинило
8	Стабилизатор	Экипаж оглушен	Стабилизатор	Оружие заклинило
9	Сенсоры	Стабилизатор	Оружие разрушено	Башню застопорило
10	Попадание в командира	Оружие разрушено	Попадание в двигатель	Оружие разрушено
11	Оружие разрушено	Попадание в двигатель	Боекомплект**	Отстрел башни
12	Экипаж убит	Топливный бак*	Топливный бак *	Боекомплект**

*Если средство имеет двигатель внутреннего сгорания, иначе рассматривайте как попадание в двигатель.

**Если транспортное средство не несет боекомплекта, рассматривайте результат как Оружие разрушено.

Стабилизатор: Стабилизаторы оружия транспортного средства повышают точность стрельбы во время движения. Когда эта система получает критическое попадание, удвойте обычный модификатор движения атакующего для всех атак из оружия, установленного в локации попадания. На оружие, установленное в другой локации транспортного средства, это попадание не влияет. Если транспортное средство не имеет оружия в локации попадания, то это критическое попадание не имеет никакого эффекта. Второе и последующие попадания в стабилизатор этой же самой локации не имеют никакого дальнейшего эффекта.

Топливный бак: Повреждение топливного бака провоцирует взрыв всего транспортного средства. Это критическое попадание затрагивает только транспортные средства с двигателем внутреннего сгорания. Если транспортное средство оснащено ядерным двигателем, то этот результат рассматривается как попадание в двигатель.

Экипаж оглушен: В результате этого критического попадания экипаж юнита подвергается встряске и временно теряет ориентацию. В течение следующего хода, транспортное средство не может двигаться быстрее чем со средней скоростью и не может выполнять какие либо другие действия (стрелять из оружия и т.п.). После этого хода, транспортное средство может действовать как обычно. Многократное оглушение экипажа увеличивает число ходов действия эффекта оглушения.

Экипаж убит: Это критическое попадание поражает внутренний отсек экипажа убивая или сильно повреждая осколками весь экипаж. Транспортное средство остается неповрежденным, но рассматривается разрушенным для определения победы: оно не может перемещаться, стрелять и выполнять любые другие действия до конца игры.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ ПОЖАРА

По правилам Уровня 3, огонь не уничтожает транспортное средство напрямую. Вместо этого, транспортное средство при перемещении через горящий гекс, может получить повреждение. Игрок делает бросок по таблице Повреждение транспортного средства от пожара каждый раз, когда его транспортное средство перемещается в горящий гекс, а также каждый раз, когда транспортное средство занимает горящий гекс в фазе температуры. При успешной атаке ракетами Инферно, транспортное средство воспламеняется таким же образом, как если бы оно переместилось через горящий гекс с результатом броска 12 по таблице Повреждение транспортного средства от пожара.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЯ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА ОТ ПОЖАРА

результат броска 2D6	Эффект
2-7	Нет эффекта
8-9	СВВП: Огонь проникает внутрь. Сделать бросок навыка пилотирования, чтобы не снизиться на 1 уровень высоты. Другие средства: Сделать один бросок по таблице Motive System Damage; используйте модификатор результата -1
10-11	Броня каждой локации транспортного средства получает 1D6 повреждение.
12+	Броня каждой локации транспортного средства получает 1D6 повреждение и загорается.
Модификатор типа средства	
Гусеничное, Морское	+0
Колесное, СВВП	+2
На воздушной подушке, С подводными крыльями	+4

Пожар затрагивает СВВП, если оно приземлилось в горящем гексе или пролетает через горящий гекс на 1 уровень выше уровня гекса. Огонь не повреждает винты СВВП.

Пожар на транспортном средстве

При возгорании транспортного средства горение продолжается, пока огонь не потухнет или транспортное средство не будет разрушено. Горящее транспортное средство получает повреждение в каждой фазе температуры. Броня каждой локации транспортного средства получает 1D6 повреждения. При результате 1, локация получает один пункт повреждения, и огонь в этой локации гаснет. Другие локации брони продолжают гореть.

Специальные подразделения пехоты и транспортных средств могут попытаться погасить горящее транспортное средство. См. для большего количества информации *Инженеры* (с. 41) и *Система охлаждения* (с. 69).

МИННЫЕ ПОЛЯ

Когда наземное транспортное средство получает повреждение от взрыва минного поля, необходимо сделать один бросок по таблице Повреждения системы передвижения, с. 32.

Средства на воздушных подушках из-за своих уникальных систем подъема, редко вызывают взрывы мин при перемещении над ними. Когда такое транспортное средство входит в гекс с обычным минным полем, оно вызовет взрыв только при результате броска 12 (вместо обычного результата 7+ для всех других типов наземных транспортных средств).

РАЗРУШЕНИЕ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Транспортное средство считается разрушенным, если любая его локация, кроме башни или винта, теряет всю свою внутреннюю структуру. Если башня или винт разрушены, то все последующие попадания в башню или винт переходят на сторону транспортного средства.

БИТВА СВВП

Правила Уровня 3 делают СВВП более существенной силой, внушающей страх на полях сражений, оправдывая их высокую стоимость и репутацию в реальном мире. Хотя оставаясь все еще достаточно хрупкими по сравнению с бронированными наземными транспортными средствами, они по прежнему гораздо менее доступны.

ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ СВВП

Используйте расширенную таблицу Локации попадания СВВП, для определения локации попадания СВВП.

Попадание в винт

Винт СВВП представляет собой большую и хрупкую мишень, но его быстрое вращение означает, что даже наиболее мощные типы оружия причиняют ему только скользящие удары. Чтобы представить это в игре, каждое попадание в винт СВВП причиняет только 1 пункт повреждения, независимо от стандартного повреждения оружия.

Исключение из этого правила - физические атаки, причиняющие свое полное повреждение. Правила Уровня 3, заменяют правила Уровня 2, где успешная физическая атака автоматически уничтожает винт СВВП.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ СВВП

Используйте расширенную таблицу Критического повреждения СВВП, для определения критического попадания в СВВП.

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ СВВП

результат броска 2D6	Перед	Тыл	Сторона
2*	Перед (крит)	Зад (крит)	Сторона (крит)
3	Перед	Башня**	Башня**
4	Башня**	Зад	Сторона
5	Правая Сторона	Левая Сторона	Перед
6	Перед	Зад	Сторона
7	Перед	Зад	Сторона
8	Перед	Зад	Сторона
9	Левая Сторона	Правая Сторона	Зад
10	Винт	Винт	Винт
11	Винт	Винт	Винт
12*	Винт (крит)	Винт (крит)	Винт (крит)

*Результат 2 и 12 может привести к критическому попаданию. Разместите повреждение как обычно, затем атакующий игрок делает бросок по расширенной таблице Критических повреждений СВВП.

**Если СВВП не имеет башни, критическое повреждение поражает локацию согласно направления атаки.

Эффекты критических попаданий в СВВП

Если в этом разделе не заявлено иначе, то эффекты критических попаданий в СВВП, такие же, как и для наземных транспортных средств (см. страницу 32).

Повреждение винта: Повреждение винта уменьшает скорость СВВП. Каждое критическое попадание уменьшает среднюю скорость СВВП на 1 ПД (помните, что необходимо вновь рассчитать ПД максимальной скорости).

Попадание во второго пилота: Второй пилот или стрелок СВВП поврежден. До конца игры применяйте модификатор +1 к любому броску попадания.

Попадание в двигатель: Это критическое попадание наносит повреждение, описанное в разделе *Повреждение двигателя*, с. 59, ВПМ.

Попадание в пилота: Пилот СВВП поврежден. До конца игры применяется модификатор +2 к любому броску навыка пилотирования. Кроме того, СВВП должно немедленно сделать успешный бросок навыка пилотирования,

чтобы не спуститься на один уровень высоты. Снижение СВВП может привести к крушению.

Попадание в хвостовой винт: Стабилизирующий винт СВВП получает повреждение, в результате чего возникают трудности во время поворотов и полета по прямой линии. СВВП до конца игры может двигаться только со средней скоростью. Транспортное средство больше не может поворачивать свою лицевую сторону без требований Способа поворота (см. *Способы поворота*, с. 29). Последующие критические попадания такого типа не имеют никаких дальнейших эффектов.

Разрушение винта: Катастрофическое повреждение конструкции и осей винта, срывает его с транспортного средства. См. *Разрушение винта*, с. 59, ВПМ.

Топливный бак: Попадание в топливный бак провоцирует взрыв СВВП; см. *Взрыв СВВП*, с. 60, ВПМ.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ СВВП

В игре по правилам Уровня 3, СВВП может производить обстрел и бомбардировку почти таким же образом, как аэрокосмические истребители. В этом случае применяются стандартные правила, представленные на страницах 24-27 *AeroTech 2*, со следующими исключениями.

Обстрел

СВВП могут производить обстрел почти таким же образом, как аэрокосмические истребители. Игрок объявляет о такой атаке в течение фазы движения, но решается она во время фазы оружейной атаки. Это означает, что еще не перемещавшийся юнит, находясь на пути атаки, может выйти из обстрела и таким образом избежать получения повреждения.

СВВП, которое производит обстрел, не может делать никаких других оружейных атак в течение этого хода. Для того, чтобы провести успешную атаку, СВВП должно пролететь над каждым гексом обстрела, поддерживая постоянную высоту и не поворачивая свою лицевую сторону. Перед проведением обстрела и после него, СВВП может двигаться как обычно.

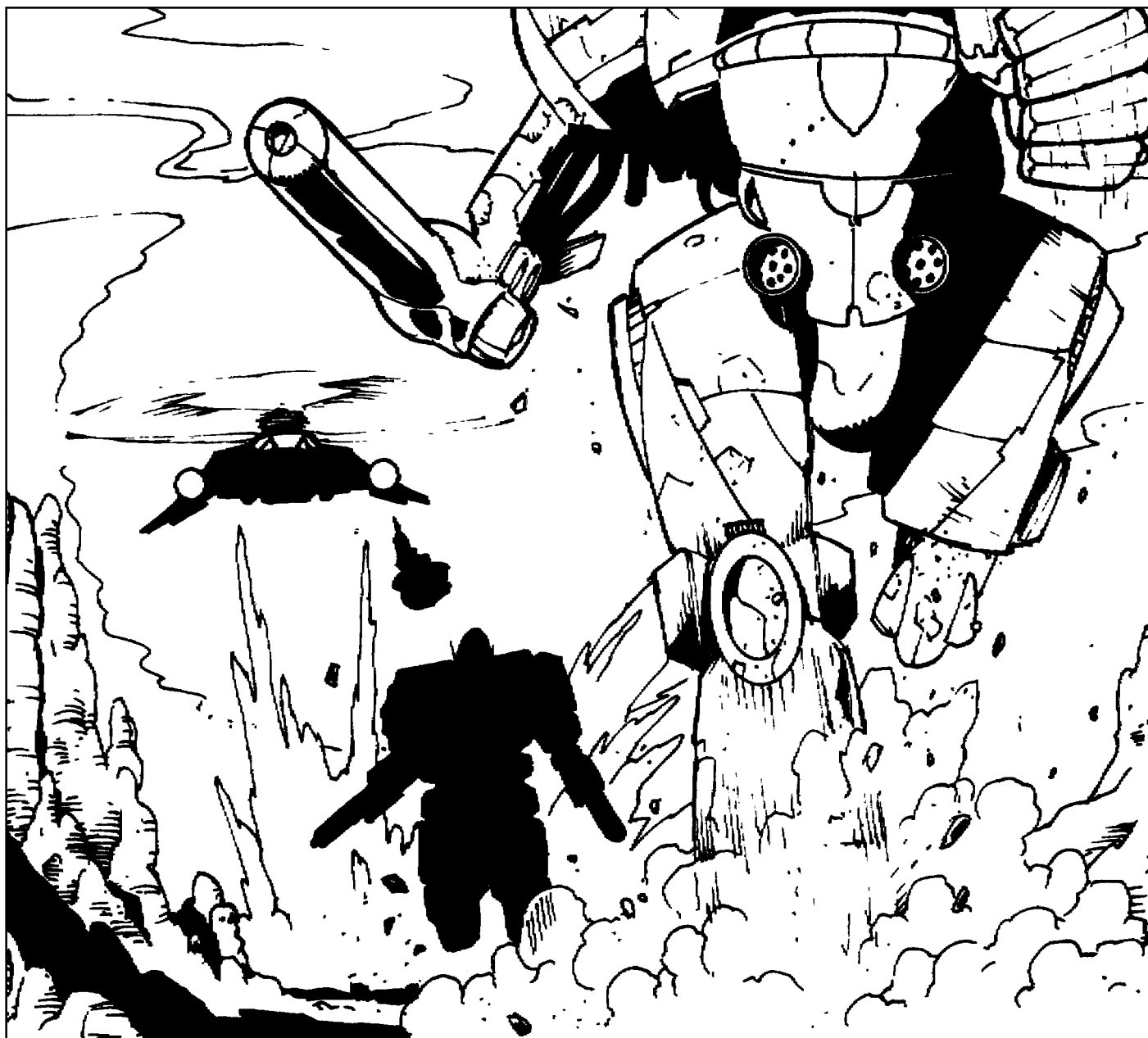
СВВП могут проводить обстрел из энергетического оружия, установленного в башне или впереди. Игрок должен сделать бросок попадания для каждого стреляющего оружия, против каждого юнита в гексах обстрела. Базовое число попадания для СВВП, проводящего атаку обстрелом равно 6, и модифицируется движением атакующего и цели, а также ландшафтом, в котором находится цель.

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ СВВП

результат броска 2D6	Перед	Локация попадания Сторона	Зад	Винты
2-5	Нет критического попадания		Нет критического попадания	
6	Попадание во второго пилота	Оружие заклинило	Попадание в груз/пехоту	Повреждение винта
7	Оружие заклинило	Попадание в груз/пехоту	Оружие заклинило	Повреждение винта
8	Стабилизатор	Стабилизатор	Стабилизатор	Повреждение винта
9	Стабилизатор	Оружие разрушено	Оружие разрушено	Попадание в хвостовой винт
10	Попадание в пилота	Попадание в двигатель	Сенсоры	Попадание в хвостовой винт
11	Оружие разрушено	Боекомплект**	Попадание в двигатель	Разрушение винта
12	Экипаж убит	Топливный бак*	Топливный бак*	Разрушение винта

* Только если СВВП оснащен Двигателем внутреннего сгорания, иначе рассматривайте как Попадание в двигатель

** Если СВВП не несет боекомплекта, рассматривайте как Разрушение оружия.



Бомбардировка

Подобно аэрокосмическим истребителям, СВВП могут нести бомбы на внешних подвесках. Бомбы можно помещать в грузовых отсеках, вместо обычного груза или пехоты; каждая бомба рассчитывается как 1 тонна груза. В отличие от истребителей, СВВП не могут нести ракеты Arrow IV в качестве бомбовой нагрузки. СВВП может нести большее количество бомб, чем позволяет его нормальная загрузка, но дополнительные заряды уменьшают скорость СВВП. Каждая бомба, загруженная сверх нормы, уменьшает среднюю скорость СВВП на 1 ПД (игрок должен заново рассчитать ПД максимальной скорости). Независимо от скорости и объема грузового отсека, полная бомбовая загрузка, которая может быть использована в бою, ограничена тоннажом СВВП. Подобно истребителям, СВВП может нести не более 1й бомбы за каждые 5 тонн собственной массы (или ее долей).

Завышенная бомбовая загрузка также ухудшает маневренность СВВП. За каждые пять бомб (или долей пяти бомб) загрузки, примените модификатор +1 ко всем брос-

кам навыка пилотирования. Как только бомбы сброшены, этот модификатор аннулируется.

СВВП может делать только одну бомбардировку в течение хода и при этом не может делать другие оружейные атаки или обстрел в этом же ходе. Как и в случае с обстрелом, игрок объявляет бомбардировку в течение фазы движения, указывая целевой гекс, через который СВВП должно переместиться в течение хода. Хотя СВВП может атаковать только один целевой гекс, оно может сбросить в него любое количество бомб за один ход. Атака решается в течение фазы оружейной атаки, аналогично атаке пикированием аэрокосмического истребителя.

ПЕХОТА

Несмотря на огромную мощь БатлМехов и их присутствие на полях сражений, в качестве главного оружия войны, солдат пехоты продолжает оставаться основой любой военной силы тридцать первого столетия. Главная причина этого — экономическая: даже притом, что для организации пехотного подразделения требуется продолжительное обучение и хорошее оборудование, расходы на содержание пехоты составляют лишь небольшую часть от расходов на эксплуатацию БатлМеха. Фактически, бедные планеты, для своей защиты, полагаются на гарнизоны, полностью состоящие только из пехотных подразделений.

Правила *BattleTech* Уровня 2 отодвигают юниты пехоты на второй план, акцентируясь на БатлМехах. Правила приведенные ниже дают отрядам пехоты большую гибкость и шансы на выживание, при сохранении присущей им простоты использования. Если ниже не заявлено иначе, используйте стандартные правила пехоты (стр. 59-66, *ВГМ*).

ПРАВИЛА

Если ниже не заявлено иначе, то следующие правила относятся только к стандартной небронированной пехоте, не затрагивая юниты в боевой броне.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ В ОТДЕЛЕНИЯХ

Во время боевых действий, пехотные подразделения очень редко сражаются в составе целого взвода. Чаще всего каждое отделение выполняет свои функции индивидуально. Следующее правило позволяет игрокам развертывать пехоту в составе отделения, вместо использования стандартного взвода.

Каждое отделение состоит из семи солдат. Взвод прыгающей пехоты состоит из трех отделений, в то время как все другие типы взводов состоят из четырех отделений. Обычно пехотный юнит участвует как единый взвод, состоящий из независимых отделений. Однако в некоторых случаях, во время сражения могут принимать участие и индивидуальные отделения.

С отделениями обращаются подобно взводу из семи солдат. Однако, БатлМехи и транспортные средства, атакуя отделение пехоты, должны добавить модификатор броска попадания +1, чтобы отразить небольшую численность солдат в отделении и их рассредоточенность. Этот модификатор не относится к взводам, в которых количество солдат во время боя было уменьшено до семи или менее.

Отделение пехоты подчиняется стандартным правилам складывания, если оно не соединяется с другим отделением этого же самого взвода. При определении пределов складывания, отделения одного взвода занимающие один гекс, рассматриваются как отдельный юнит. Кроме того, отделения одного взвода, занимающие один и тот же гекс, могут воссоединиться и сформировать больший юнит в течение конечной фазы. С этого момента, юнит рассматривается как стандартный взвод пехоты, состоящий из общего количества действующих солдат каждого отделения.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

По стандартным правилам игры *BattleTech* юнит пехоты получает повреждение, равное количеству повреждения оружия. При этом каждый пункт повреждения уничтожает одного солдата пехоты. Однако логика подсказывает, что некоторые виды оружия способны нанести больше или наоборот меньше повреждения пехоте. Наглядный пример — винтовка Гаусса, которая выпускает единственный снаряд,

ТАБЛИЦА АТАК

Множественные атаки

Автопушка
Артиллерия
Огнемёт
Пулемёт
Пульсирующий лазер
Ракеты Стрейк
РБД
РДД
Смерть сверху
Сметающая атака

Одиночные атаки

винтовка Гаусса
Дубина/Топор
Лазер
Пинок
ППЧ
Удар
УД лазер

летающий практически со скоростью звука, предназначенный для разрушения брони больших юнитов. Однако такой снаряд малоэффективен против пеших солдат. Следующее правило увеличивает реализм битвы, классифицируя типы повреждения пехоте от различных видов оружия.

Теперь все атаки против стандартной пехоты (не оснащенной боевой броней) разделяются на одиночные и множественные. Это представлено в таблице Атаки, где приведены виды оружия БатлМехов и транспортных средств, а также виды физических атак БатлМехов. Множественные атаки решаются по стандартным правилам.

Для решения одиночной атаки используйте следующее правило. Одиночная атака наносит большую часть своего повреждения отдельному солдату, хотя повреждение от оружия может причинить достаточное количество сопутствующего разрушения и повредить больше одного солдата. Если такая атака причиняет менее 10 пунктов повреждения, она уничтожает только одного солдата, даже если он экипирован тяжелой броней (см. с. 39). Если атака причиняет 10 или больше пунктов повреждения она уничтожает двух солдат. В отличии от стандартных правил, данное повреждение не удваивается при атаке пехотных юнитов находящихся на ровном ландшафте.

Окапывание

Окапываясь пехотные юниты могут уберечь себя от быстрого уничтожения: залегая на земле позади травяных куч или других естественных образований ландшафта. Окапывание возможно в гексах с любым типом ландшафта, исключая гексы с дорожным покрытием. Процесс окапывания занимает один ход, в течение которого пехотный юнит не может передвигаться и атаковать. Атака по пехотному юниту во время окапывания не получает модификаторов попадания, так как пехота еще не успела окапаться.

Все атаки, кроме огнеметов и артиллерии, против юнита «в окопах», включая наводящиеся ракеты, используют модификатор числа попадания +2. Кроме того, повреждение, полученное юнитом пехоты «в окопах» на ровном ландшафте, не удваивается.

Юнит пехоты «в окопах» должен определить направление своей лицевой стороны и солдаты могут стрелять из своего оружия только в этом направлении. Используйте стандартную переднюю арку стрельбы для определения целей, которые может атаковать юнит. Пехота находится «в окопах» до тех пор, пока не решит переместиться в другой гекс; после чего она снова должна израсходовать один ход в случае нового окапывания.

Бронированная пехота

Бронированный костюм, защищающий солдата бронированной пехоты, достаточно крепок, поэтому некоторые игроки считают, что их солдаты практически неуязвимы. Следующее необязательное правило делает юнит бронированной пехоты уязвимым в случае удачного критического попадания.

При успешной атаке против бронированной пехоты, сделайте бросок 1D6 для определения пораженного солдата. Если результат броска равен 6, то появляется шанс критического попадания. Сделайте еще один бросок. Если его результат указывает на одного из действующих солдат юнита, то он полностью уничтожен, независимо от причиненного ему повреждения. Если же результат этого броска снова 6, или указывает на ранее уничтоженного солдата, то повреждение не имеет никакого эффекта.

Механизированная бронированная пехота

По стандартным правилам, бронированная пехота, находящаяся на ОмниМехе, первой получает повреждение от любой атаки, являясь как бы дополнительной броней для Меха. Следующие необязательные правила изменяют эту процедуру.

При «передвижении» на ОмниМехе, солдаты юнита бронированной пехоты размещаются на его определенных локациях и не изменяют свое расположение во время получения Мехом повреждения. На Battle Armor Record Form каждый солдат пронумерован от 1 до 5. Во время транспортировки, это число указывает на расположение каждого конкретного солдата на ОмниМехе. Солдаты никогда не перемещаются из этих локаций и каждый всегда занимает свое определенное место при очередной погрузке на ОмниМех во время сражения. Локации размещения солдат приведены в таблице Транспортная позиция боевой брони, однако вы можете пронумеровать эти локаций на рекордшите Меха, для быстрого определения солдата получившего попадание.

Имея дело с отделением бронированной пехоты Внутренней Сферы, которые состоят из четырех солдат, игнорируйте солдата позиции №5. В этом случае, ни один из солдат юнита не будет находиться на задней стороне центрального торса ОмниМеха.

Когда ОмниМех, несущий юнит бронированной пехоты, получает попадание в одну из своих локаций торса на которой располагается активный солдат, то этот солдат получает повреждение прежде, чем его получит сам Мех. Любое оставшееся, после уничтожения солдата, количество повреждения, применяется к соответствующей локации попадания Меха. При разрушении локаций торса, все солдаты, находившиеся на этой локации, являются уничтоженными.

ТАБЛИЦА ТРАНСПОРТНОЙ ПОЗИЦИИ БОЕВОЙ БРОНИ

Номер солдата	Локация
1	Правый Торс
2	Левый Торс
3	Правый Торс (Зад)
4	Левый Торс (Зад)
5	Центральный Торс (Зад)

МОРАЛЬ

Общественное сознание небезосновательно полагает, что нарушить моральное состояние солдат гораздо легче, чем их уничтожить физически. В стандартной игре BattleTech проблем с моралью не возникает, так как предполагается, что каждый солдат будет сражаться до конца, если этого требует игрок. Следующие необязательные



правила вносят в BattleTech параметр морального состояния воинов. В игре появляется вероятность того, что отряды игрока могут самовольно покинуть поле сражения, несмотря на приказ: «Удерживать позиции любой ценой».

Правила морали относятся только к юнитам пехоты, ибо экипажи и Мехвоины защищены броней своих машин и не подвержены подобным эффектам в игре. Эти правила относятся как к стандартной, так и к бронированной пехоте.

Проверка состояния

Юниту пехоты требуется делать проверку состояния морали в конце каждой фазы, в которой он потерял половину или больше половины своих солдат, имевшихся в начале этой фазы. Например, юнит пешей пехоты начиная фазу оружейной атаки с полной численностью, должен сделать проверку состояния морали, при потере 14 или более солдат в этой фазе.

Для проверки состояния морали, сделайте бросок 2D6 для каждого нуждающегося в этом юнита, консультируясь с таблицей Морали. Для избежания нарушения морали юнита, полученный результат должен быть больше или равен целевому числу, приведенному в таблице. Примените модификаторы источника атаки (артиллерия, БатлМех на линии видимости и т.д.), так как данные типы атак особенно сильно действуют на нервную систему солдат. При этом применяют только один необходимый, самый высокий модификатор целевого числа, и только один раз. Другими словами, если юнит получает повреждение от атак трех БатлМехов, то модификатор все равно остается равным +1. Если БатлМех атакует используя огнемет, то используется только модификатор +3 для огнемета.

Отрицательные модификаторы применяются, когда юнит находится внутри здания или экипирован боевой броней. Отрицательные модификаторы совокупные.

ТАБЛИЦА МОРАЛИ

Уровень опыта	Целевое число
Новички	9
Регулярные	6
Ветераны	4
Элита	2
Источник атаки	Модификатор
БатлМех на линии видимости	+1
Артиллерия	+2
Огнемёт или пожар	+3
Другие модификаторы	Модификатор
Нарушенная мораль	+1
<i>Отрицательные модификаторы</i>	
Бронированная пехота	-1
Юнит в здании	-2

Нарушение морали

Если бросок проверки состояния морали терпит неудачу — мораль юнита нарушается. (При использовании фишек пехоты, переверните ее, тем самым указывая на нарушенную мораль). В фазах движения последующих ходов, юнит будет перемещаться прочь от врага с максимально доступной скоростью в сторону укрытий, чтобы использовать их для нарушения линии видимости от себя до любого вражеского юнита. Если холмы или леса перекрывающие линию видимости находятся недостаточно близко к юниту, чтобы достигнуть этого укрытия за один ход, то пехотный юнит должен перемещаться к своему домашнему краю карты (тот карай карты, откуда он начал игру или куда может отступить). Если такой домашний край в сценарии формально не обозначен, то пехотный юнит просто перемещается как можно дальше от любых видимых вражеских юнитов.

Юнит с нарушенной моралью все еще может атаковать, используя при этом только свое стандартное вооружение. Он не может являться споттером для артиллерии или непрямого огня РДД и не может использовать специальные виды оборудования, типа СУЦ, атаке пусковые установки Нарк или полевые пушки.

В каждой фазе, когда юнит с уже нарушенной моралью теряет еще половину или более половины своих солдат от общего количества действующих в начале фазы, он должен сделать проверку состояния морали используя дополнительный модификатор целевого числа +1. Если юнит с нарушенной моралью проваливает этот бросок, он считается полностью деморализованным. Деморализованный юнит охвачен паникой, в следствии которой он должен двигаться по прямой линии насколько это возможно, с максимально доступной для него скоростью как можно дальше от видимых вражеских юнитов. Если сценарий определяет домашний край карты или край через который возможно отступление, то деморализованный юнит будет двигаться непосредственно к этому краю. Деморализованный юнит, пытаясь как можно быстрее скрыться от врага, не может делать какие-либо атаки, а также выполнять другие действия.

Восстановление морали

Юнит с нарушенной моралью может попытаться восстановить свое моральное состояние во время конечной фазы каждого последующего хода, после хода, в котором она была нарушена. Такому юниту всегда требуется, по крайней мере, один ход, прежде чем у него появится шанс вернуть себе самообладание. Для того, чтобы обрести душевное равновесие, юнит с нарушенной моралью дол-

жен сделать бросок проверки состояния морали используя базовое целевое число; при этом броске не используются никакие модификаторы. Если бросок успешен, то юнит восстанавливает свою мораль и в дальнейшем продолжает функционировать как обычно. Если же бросок неудачен — юнит деморализован.

Деморализованный юнит далек от самоуспокоения. Он будет продолжать спасаться бегством от врага, пока не покинет карту или не будет уничтожен.

ОБОРУДОВАНИЕ

Приведенное ниже специальное оборудование включает в себя новые виды оружия и защиты, специально разработанные для повышения возможностей выживания пехоты на полях сражений. Если не описано иначе, то все оборудование доступно только для обычной, а не для бронированной пехоты.

КАМУФЛЯЖНЫЕ И РЭБ КОСТЮМЫ

Некоторые элитные подразделения пехоты экипированы улучшенными камуфляжными костюмами, что позволяет им более эффективно скрываться от врага, в отличие от обычной пехоты. Это оборудование является очень дорогостоящим и сложным в обслуживании, но иногда его ценность оправдывает все эти затраты.

В отличие от стандартных юнитов пехоты, экипированных в обычную камуфляжную форму, улучшенные камуфляжные костюмы способны постоянно изменять свой цвет в соответствии с окружающей средой, обеспечивая более эффективную маскировку. Пехотный юнит, экипированный такими костюмами может прятаться в любом типе ландшафта, включая ровный ландшафт и дорожное покрытие (см. *Скрытые юниты*, с. 93, ВГМ).

РЭБ костюмы обеспечивают дополнительную защиту от сканирования; скрытый юнит, экипированный такими костюмами, нельзя обнаружить любыми средствами, включая Активные зонды типа Бладхаунд.

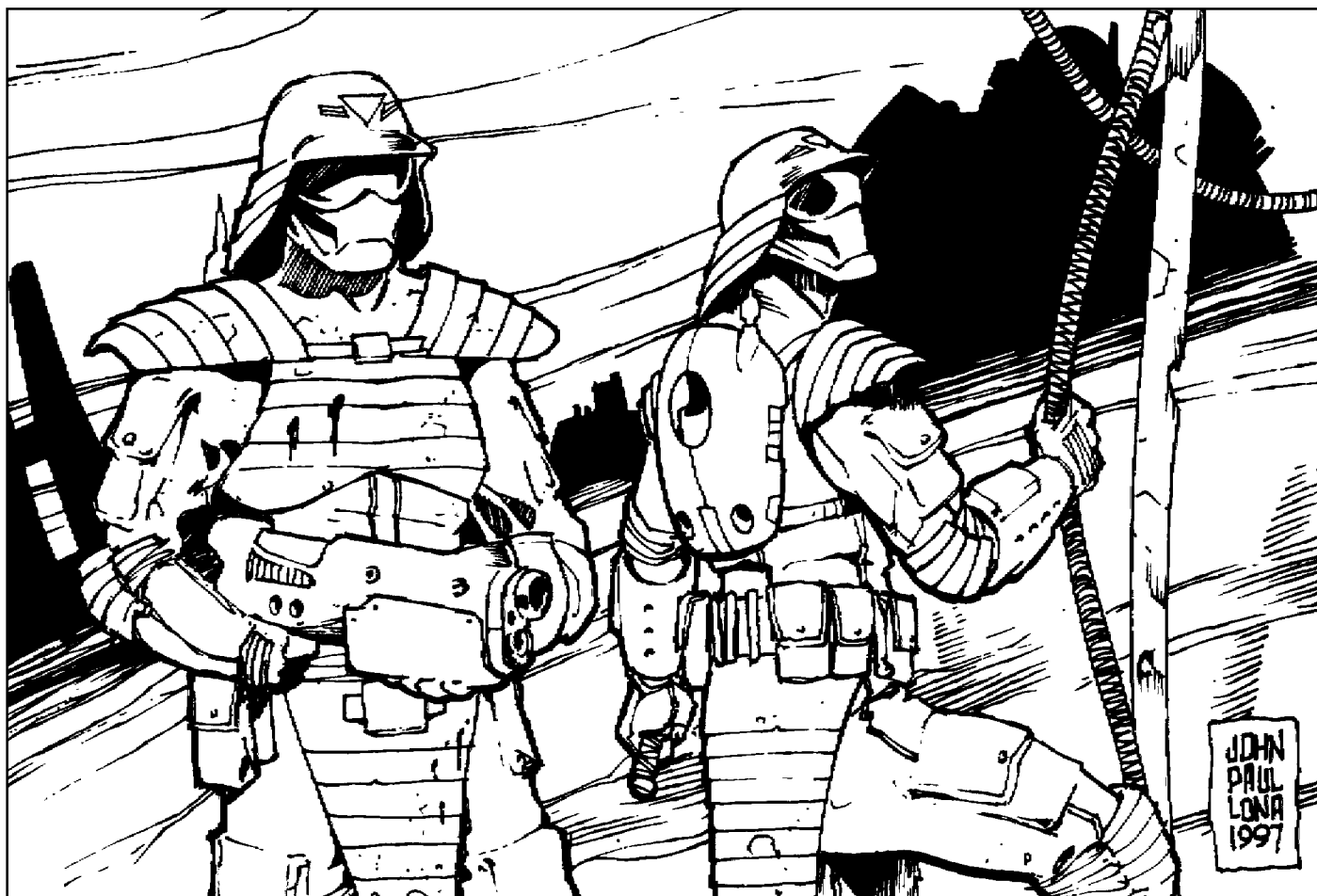
Использование камуфляжных или РЭБ костюмов удваивает стоимость пехотного юнита (в C-bill), после добавления других модификаторов стоимости (типа тяжелой брони). Игроки также могут объединить сразу оба типа костюмов, при этом обычная стоимость юнита возрастает в четыре раза.

ПОЛЕВЫЕ ПУШКИ

Моторизованные юниты пехоты могут быть оснащены полевыми пушками — передвижными автоматическими орудиями, которые значительно увеличивают их огневую мощь.

Любая автоматическая пушка или винтовка Гаусса может буксироваться как полевая пушка. Пехотный юнит может быть вооружен несколькими полевыми пушками, но все буксируемые орудия юнита должны быть одного типа. Каждое оружие обслуживает своя команда, которая будет производить наводку, перезарядку и стрельбу из пушки. Ее численность равна тоннажу орудия, тем самым ограничивая число пушек, которые может использовать пехотный юнит. Если пехотный взвод получает повреждение, уменьшающее необходимую численность его состава, для обслуживания всех имеющихся орудий, то пушки недоукомплектованные командой, рассматриваются как разрушенные.

Например, взвод в полном составе из 28 солдат может управлять четырьмя АП/2, тремя АП/5 или двумя АП/10. Состав взвода с тремя АП/5, после получения 10 пунктов повреждения, уменьшается до 18 солдат. Однако, для использования трех автоматических пушек требуется 24 солдата, поэтому одно из орудий считается разрушенным. Теперь юнит имеет только две АП/5.



Каждое орудие, как рассматривается, имеет одну тонну боеприпасов, поэтому отдельно отслеживайте оставшееся количество снарядов для каждого орудия. Если одна или более пушек разрушена, то ее боеприпасы считаются уничтоженными. Полевые пушки следует отцепить и установить на позиции, перед началом проведения атаки. Поэтому пехотный юнит не может атаковать ими в том ходу, в котором он перемещался. Все полевые пушки, которые имеет взвод, должны стрелять одновременно, как единая батарея в обозначенную арку стрельбы. В течении фазы оружейной атаки игрок, контролирующий юнит должен определить лицевую сторону орудий. Все пушки одного юнита должны стрелять в направлении его лицевой стороны, используя арку стрельбы башни (см. *Транспортные средства*, с. 30). Орудия могут стрелять по одной или различным целям, но все они должны находиться в этой же арке стрельбы. Пехотный юнит, стреляющий своими полевыми пушками, не может атаковать своим обычным пехотным оружием в этом же ходу.

Наличие полевых пушек у юнита увеличивает его стоимость, добавляя стоимость каждого орудия с одной тонной боеприпасов (см. с. 138, ВПМ).

ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ

Пехотные подразделения обычно экипируются легкой противопульной/противоосколочной броней, сохраняя оптимальную комбинацию подвижности и защиты. Однако, юниты пешей пехоты (не моторизованной и не прыгающей) могут быть экипированы тяжелой броней состоящей из броневых пластин, которая уменьшает подвижность юнита, но дает ему лучшую защиту. Такие костюмы являются дорогостоящими и требуют постоянного

обслуживания. Тяжелая броня увеличивает стоимость взвода на 100,000 C-bill (или 25,000 C-bill на отделение).

Юнит пешей пехоты экипированный тяжелой броней, функционирует как обычный пехотный юнит со следующим исключением. Каждый солдат может получить 2 пункта повреждения перед своим полным уничтожением (см. рекордшит в конце этой книги). Поэтому при отметке полученного юнитом повреждения, зачеркните обе клетки одного солдата перед переходом к следующему. (Другими словами, не отмечайте сначала всю броню, а затем уже пехоту). Солдат имеющий только одно повреждение (только одну отмеченную клетку) функционирует как обычно. При получении им второго пункта повреждения, этот солдат выходит из строя.

Для отражения меньшей подвижности юнита, оснащенного тяжелой броней, все проводимые им атаки получают модификатор числа попадания +1. Эти юниты не могут делать ройные Анти-БатлМех атаки или атаки ног.

РДД ПЕХОТА

Создание Кореев «Фар-Шот» и других портативных пусковых установок РДД привело к оснащению юнитов пехоты РДД. Хотя это оружие, в отличии от РБД, не наносит столь сильные повреждения, оно имеет больший радиус действия. Подобно своим большим братьям, пусковые установки РДД пехоты также малоэффективны на близких расстояниях.

Модификаторы попадания, расстояние стрельбы, максимальное повреждение и ПД для различных типов юнитов экипированных РДД, приведены в таблице на с. 40.

ТАБЛИЦА РДД ПЕХОТЫ

Тип	ПД	Количество солдат	Максимальное повреждение
Пешая	1	28	7
Моторизованная	3	28	7
Прыгающая	3	21	6

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ РАССТОЯНИЯ ПЕХОТЫ

Расстояние в гексах	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Число попадания	+8	+6	+4	+2	0	0	0	+2	+2	+2	+4	+4	+5

НАРК

Пехотные подразделения могут иметь однозарядные пусковые установки, стреляющие одиночными ракетными радиомаяками Нарк. Эта специальная версия контейнеров Нарк, которые меньше и легче своих братьев стандартного размера и как следствие имеют меньший радиус действия.

Каждое отделение может нести одну пусковую установку Нарк, а каждая пусковая установка может стрелять только один раз. Взвод пешей или моторизованной пехоты может нести четыре пусковые установки, а прыгающий взвод — три.

Юнит может стрелять одним или всеми своими контейнерами Нарк в течение фазы оружейной атаки. Однако, в это время он не может атаковать своим обычным оружием (или использовать другое специальное оборудование типа СУЦ или полевых пушек). Используйте модификаторы попадания для РБД из таблицы Модификаторов расстояния пехоты (стр. 62, ВПМ) для определения попадания каждого контейнера Нарк. Делайте бросок попадания отдельно для каждого выпущенного контейнера Нарк. Контейнеры, выпущенные в течении одной фазы, могут быть нацелены на одну и ту же или разные цели.

Каждая пусковая установка Нарк добавляет 10,000 C-bill к стоимости юнита.

СУЦ

Пехотные юниты вооруженные лазерами, могут иметь специальное оборудование, позволяющее «подсвечивать» цели таким же образом, как установленная на транспортных средствах система СУЦ. Если юнит использует свои лазеры для удаленного целеуказания, то он не может атаковать своим оружием по стандартным правилам, а также использовать другое специальное оборудование, типа пусковых установок Нарк или полевых пушек, в этом же ходу. Решение о попытке наведения с помощью СУЦ происходит как обычно (стр. 146, 76-77 ВПМ), но при этом используется модификатор попадания для Лазера из таблицы Модификаторов расстояния пехоты (стр. 63, ВПМ).

Экипировка пехотного юнита СУЦ добавляет 50,000 C-bill к его стоимости.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Пехота может выполнять различные спецзадания, типа парашютного десантирования, подрыва строений и подводных действий, как описано ниже.

ПАРАШЮТНО-ДЕСАНТНЫЕ ОТРЯДЫ

Небронированная пехота не может использовать стандартную процедуру боевого выброса, но она может начать сценарий, десантируясь на парашютах. Такие парашютно-десантные отряды могут выбрасываться по пра-

вилам выброски БатлМехов и бронированной пехоты (см. стр. 85-86, ВПМ), со следующими исключениями.

Сделайте бросок 2D6 для каждого отделения пехоты, чтобы определить, было ли его десантирование успешным. Результат 4 или выше указывает на успешное приземление. При результате меньше 4-х, отделение получает 1 пункт повреждения и отклоняется от целевого гекса по правилам сброса отрядов бронированной пехоты.

Способность выполнять парашютно-десантные операции удваивает базовую стоимость пехотного юнита, до экипировки его любым другим оборудованием.

АНТИ-БАТЛМЕХ ПЕХОТА

Наиболее разрушительная атака, доступная пехоте и наводящая на противника страх — ройная атака БатлМеха. Так как она доступна только высококвалифицированным, специально обученным отрядам, эта атака позволяет уничтожить БатлМех за несколько секунд. По правилам Уровня 3, пехота обученная анти-БатлМех тактике может проводить ройные атаки против транспортных средств.

Транспортные средства

Правило для ройной атаки против БатлМеха (см. стр. 72-73, ВПМ) теперь можно использовать для ройных атак против транспортного средства, со следующими изменениями.

На транспортное средство, в отличие от БатлМеха, забраться гораздо легче, поэтому в этом случае используют модификатор попадания -1. Так как транспортные средства не имеют рук и обычно не способны к прыжку, им очень трудно сбросить роящуюся пехоту. Однако, квалифицированный водитель может попытаться использовать специальное маневрирование для стряхивания пехоты. Для этого, в течение фазы движения, транспортное средство должно выполнять беспорядочные рывки и повороты. При этом оно рассматривается как перемещающееся с максимальной скоростью, однако может расходовать только количество ПД равное его средней скорости. Любой бросок навыка вождения, во время выполнения этого маневра, получает модификатор +1. Чтобы выполнить подобные маневры, транспортное средство должно быть способно к перемещению с максимальной скоростью.

В конце движения транспортного средства, игрок контролирующий этот юнит делает бросок навыка вождения с модификатором +4. Если бросок успешен, то роящаяся пехота стряхивается также, как в случае с атакуемым БатлМехом в результате его удачного прыжка.

Если роящиеся отряды остаются на транспортном средстве, то они могут проводить обычную ройную атаку, используя для этого колонку «Перед» таблицы Локации попадания транспортных средств. Как и в случае ройной атаки БатлМеха, пехотный юнит должен бросить один раз по таблице Определения критических попаданий, даже если атака не пробила броню.

Захват транспортного средства ройной атакой

Вместо обычного нанесения повреждения, роящаяся пехота может попытаться взять транспортное средство под свой контроль. Хотя такая атака гораздо более трудновыполнима, она может закончиться захватом и передачей транспортного средства противостоящей стороне.

Следуйте правилам описанным выше. Затем, в фазе оружейной атаки после успешной ройной атаки, сделайте бросок захвата вместо обычного нанесения поврежде-

ния. Используйте все модификаторы обычной ройной атаки, плюс дополнительный модификатор, равняющийся удвоенному числу экипажа на борту атакованного транспортного средства. Например, для транспортного средства с тремя членами экипажа применяется модификатор +6. Если бросок захвата терпит неудачу, то пехота остается снаружи транспортного средства и в следующем ходу может как обычно наносить повреждение или вновь попытаться взять транспортное средство под свой контроль.

Если бросок успешен, то пехота захватывает транспортное средство. В течение следующего хода, транспортное средство действует как при получении критического попадания «Экипаж оглушен» (см. *Транспортные средства*, с. 32). В это время следует произвести замену экипажа противника солдатами из пехотного юнита. Для этого удалите из юнита пехоты, атаковавшего роем, необходимое количество солдат, равное численности экипажа транспортного средства, путем простого вычеркивания бойцов, как при получении повреждения. Оставшаяся пехота (если имеется) спрыгивает с транспортного средства в конечной фазе хода и может действовать как обычно в следующем ходу. Транспортное средство возобновит свои нормальные функции после окончания одного хода.

ИНЖЕНЕРЫ

Военные инженеры — специально обученные отряды пехоты, способные выполнять различные операции поддержки на полях сражений. Несмотря на то, что в реальном мире подобные действия исполняют различные типы войск, в игре их выполнение поручено обычному инженерному юниту. Военные инженеры, в ходе сражения, способны проводить оружейные атаки. В этом случае они рассматриваются как стандартная моторизированная пехота вооруженная винтовками

Взвод инженеров стоит 3 миллиона C-bill и не может нести специальное оборудование, такое как СУЦ, пусковые установки Нарк, полевые пушки, камуфляжные и РЭБ костюмы. Военные инженеры также могут быть обучены анти-БатлМех тактике, хотя возрастающая стоимость таких подразделений настолько высока, что такие отряды создаются чрезвычайно редко.

Инженеры всегда развертываются взводами: иначе говоря, в отличие от других типов пехоты, они не могут быть развернуты в отделениях.

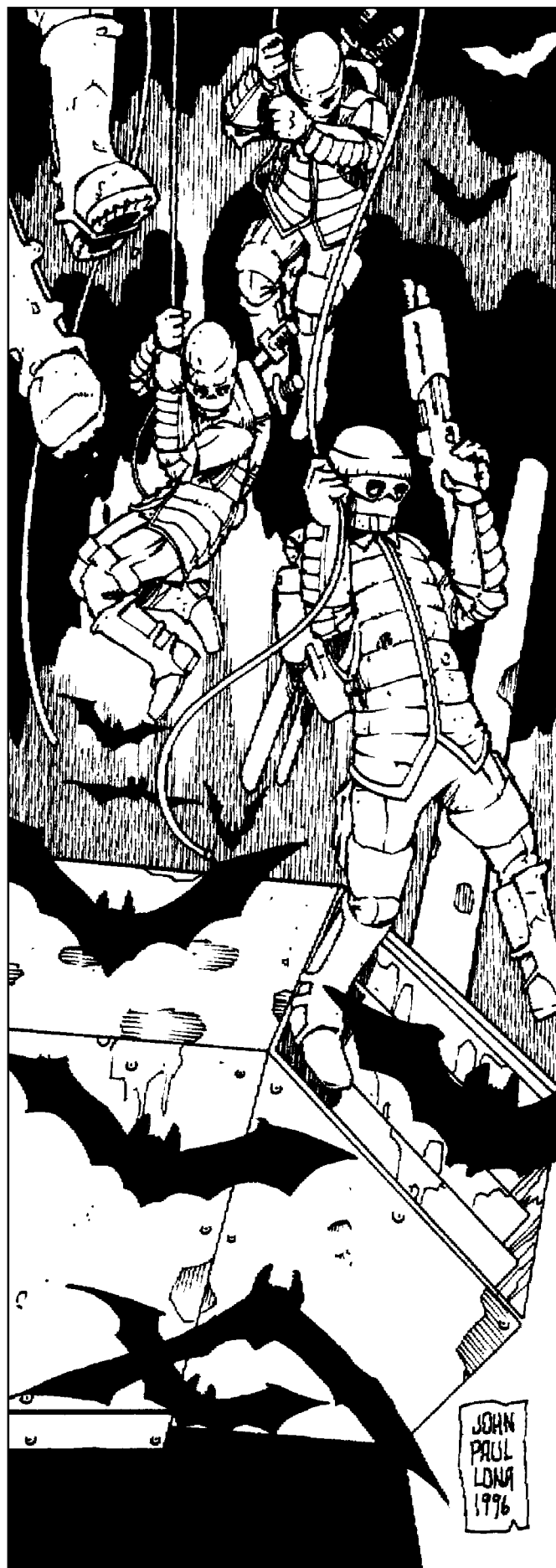
Строительство мостов

Инженерный взвод может строить мосты таким же образом, как и Мостоукладчик (см. *Строительство*, с. 67). При этом используется тот же самый принцип, с одним исключением — процесс развертывания моста занимает два хода, вместо обычного одного. Взвод инженеров в течение сценария может построить один Средний мост или два Легких.

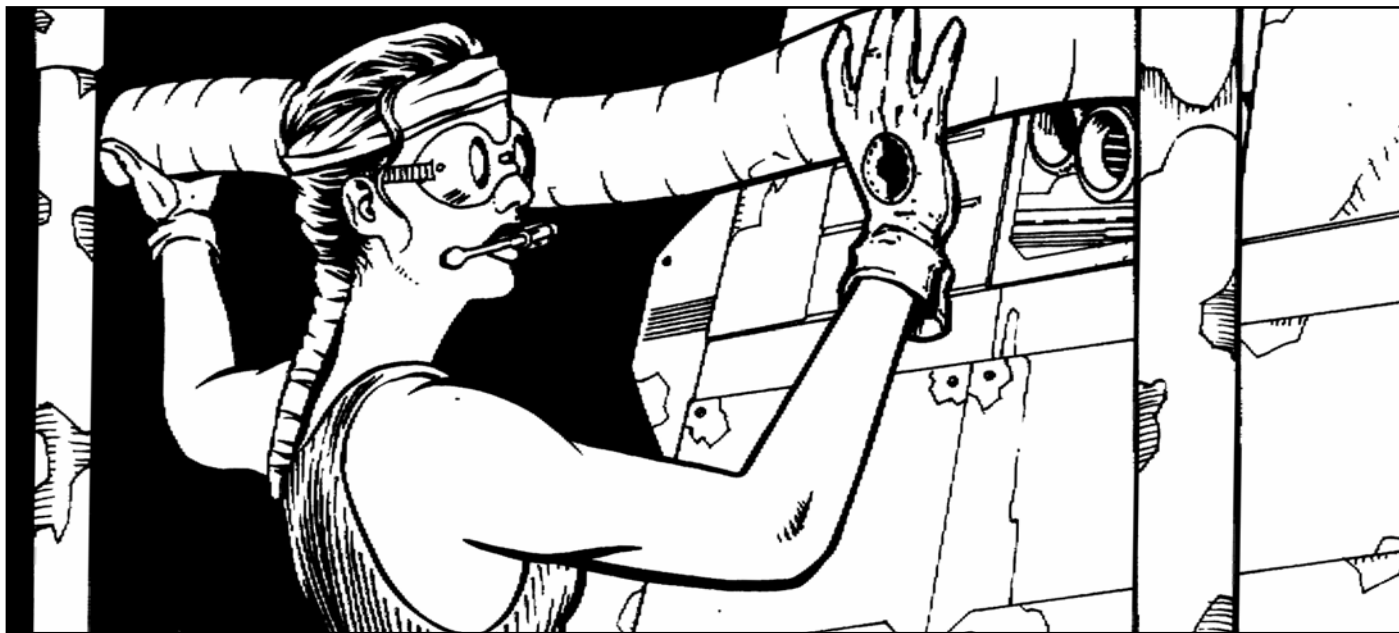
Подрыв строений

Инженеры обладают достаточным опытом для разрушения мостов и зданий (а также других строений, при использовании необязательных правил *Строений*, с. 48). Для организации подрыва здания, юнит должен находиться в гексе цели несколько ходов, в течении которых он не может перемещаться и атаковать. Если юнит, совершая подрыв, расходует один полный ход, он причинит повреждение строению, равняющееся максимальному повреждению, которое он может причинить при оружейной атаке. За каждый последующий ход, после первого, который юнит расходует на установку зарядов, его повреждение удваивается.

Например, инженерный взвод в полном составе может причинить 7 пунктов повреждения. Следовательно, расходуя один ход, на закладку взрывчатки, юнит спосо-



JOHN
PAUL
LONA
1996



бен причинить 7 пунктов повреждения. Расходуя два хода, юнит увеличивает повреждение до 14 пунктов. Три хода увеличивают повреждение до 28 пунктов, и так далее.

Если взвод поврежден во время установки зарядов, то расчет количества повреждения основывается на количестве оставшихся во взводе солдат на момент окончания закладывания зарядов. Например, если взвод в полном составе устанавливал заряды 4 хода и был уменьшен до 10 солдат (наноса в этом случае 3 пункта повреждения), то общее повреждение от зарядов составляет 24 пункта.

Это повреждение не вступает в силу немедленно. Как только игрок, контролирующий взвод, объявляет, что его юнит закончил установку зарядов, все они могут быть взорваны в течение конечной фазы любого хода. Заряды повреждают только строение, хотя разрушенное здание или мост могут причинить повреждение юнитам находящимся внутри строения или на нем.

Борьба с пожарами

Инженерный взвод может попытаться потушить возникший пожар. Для этого вместо проведения оружейной атаки, юнит может нацеливать свои водные и химические огнетушители либо на отдельный горящий гекс, либо на горящий БатлМех или транспортное средство, находящееся в смежном гексе. Игрок, контролирующий «пожарный» юнит, бросает 2D6. Если огонь был вызван ракетой Инферно или огнеметом с топливом Инферно следует вычсть из результата броска 2. При получении результата 8 или выше пожар потушен.

Саперы

Инженерный юнит специально обучен для проведения очистки минных полей и поэтому, в отличие от стандартной пехоты, имеет больше шансов на безопасное разминирование. Используйте правило *Очистки минных полей* на странице 88 ВПМ, со следующими изменениями: инженерный юнит очищает минное поле при результате броска 9 или выше, а вызывает взрыв только при результате 3 или меньше.

Траншеи и Оборонительные сооружения

Инженерные юниты могут рыть траншеи и строить оборонительные сооружения, для обеспечения более надежного укрытия обычной пехоты. Однако, эти фортификации могут использоваться и врагом. Гекс, содержащий траншеи и оборонительные сооружения, рассматривается ук-

репленным гексом. Любой гекс, кроме водного, с дорожным покрытием или зданием, может быть укреплен.

Игрок, контролирующий инженерный юнит, должен в конечной фазе хода объявить о своем намерении возвести укрепления в гексе, который он занимает. Для возведения укреплений, инженерный юнит должен оставаться в этом гексе два полных хода. При этом он не может производить оружейные атаки. В конце второго хода в гексе возводятся укрепления.

Обращайтесь с гексом, содержащим укрепления, как со стандартным гексом со следующими исключениями; любой юнит пехоты занявший эти укрепления, рассматривается находящимся «в окопах» и не должен тратить ход, на окапывание, как описано на с. 36 этой главы; наземное транспортное средство в гексе с укреплениями, может занять положение «корпус вниз», как описано на странице 20.

ПОДВОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пешая пехота и юниты в боевой броне могут быть экипированы для проведения операций под водой. Такие юниты обозначаются как подводные. Хотя бронированная пехота может пережить погружение в воду, она обычно не экипируется для действий под водой. По этой причине правила Уровня 2 запрещают бронированной пехоте вхождение в глубоководные гексы.

Подводные юниты могут входить в водные гексы и перемещаться под водой, однако их скорость ограничена 1 ПД за ход. Подводные юниты бронированной пехоты могут впрыгивать в водный гекс, но выходить из него они должны используя ходьбу (прыжковые двигатели не работают под водой). Подводная пехота может изменять уровни глубины и перемещаться под водой как описано в *Подводных действиях*, стр. 90-91, ВПМ.

Подводная пехота может делать атаки из лазерного оружия, используя обычные расстояния стрельбы и модификаторы числа попадания для этого оружия. Юниты бронированной пехоты используют расстояния приведенные на странице 91, ВПМ. Подводная пехота, экипированная РБД или РДД, может нести либо обычные ракеты, которые не функционируют под водой, либо торпеды, которые используются только под водой. Перед началом сценария игрок должен выбрать тип боеприпасов и четко отметить тип зарядов на рекордшите.

Стоимость оборудования юнита для подводных действий превышает стандартную стоимость пехотного юнита такого же типа вдвое.

РАЗНЫЕ ПРАВИЛА

Эта глава разделена на восемь частей: *Артиллерия, Способности, Правила дуэлей, Строения, Дым, Скрытие информации, Правила двойного ослепления и Восстановление и ремонт*. Каждый раздел содержит небязательные правила, которые приносят дополнительную глубину и сложность в специфические аспекты игры *BattleTech*.

В зависимости от стиля игры и опыта вашей группы вам может показаться, что некоторые из этих правил, создадут больше проблем, чем принесут удовольствие. Поэтому, мы рекомендуем Вам просмотреть всю главу целиком и использовать только те правила, которые больше всего понравятся вашей группе.

Артиллерия

Традиционно, артиллерия *BattleTech* всегда была надежным придатком к другим боевым силам — огонь артиллерии *BattleTech* в большинстве случаев не точен, а попадание по целям, из-за долгого полета снарядов, является достаточно сложным процессом.

Следующие правила предназначены для внесения большей точности и производительности артиллерии *BattleTech*, соотнося ее к современной артиллерии. Повышение эффективности артиллерии может коренным образом повлиять на стратегию ее размещения и тактику сражения, поэтому игроки должны попробовать эти правила в пробных сражениях, перед включением их в большую кампанию.

Правила приведенные ниже расширяют стандартные правила Артиллерии (стр. 73-77, *ВПМ*), и если не заявлено иначе, используйте стандартные правила артиллерии.

РАССТОЯНИЕ И ВРЕМЯ ПОЛЕТА СНАРЯДОВ

Таблица приведенная ниже содержит значения расстояния и время полета снарядов артиллерии.

**ТАБЛИЦА РАССТОЯНИЯ
Артиллерии**

Тип	Максимальное расстояние (в мапшитах)
Эрроу IV (Внутренняя Сфера)	8
Эрроу IV (Кланы)	9
Лонг Том	30
Снайпер	18
Тампер	21

**ТАБЛИЦА ВРЕМЕНИ
ПОЛЕТА СНАРЯДОВ
УДАЛЕННОЙ Артиллерии**

Расстояние от поля сражения (в мапшитах)	Время полета (в ходах)
менее 1*	0
1-6	1
7-14	2
15-20	3
21-25	4
26-30	5

* см. Удаленная артиллерия, стр. 45.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Количество пунктов повреждения, которое юнит получает от артиллерийской атаки, зависит от двух факторов: базовой ценности повреждения от снаряда/ракеты, и расстояния между юнитом и целевым гексом, во время взрыва снаряда/ракеты.

Базовая ценность повреждения снарядом/ракетой любому юниту находящемуся в целевом гексе. Уменьшите повреждение на 5 пунктов за каждый гекс между целевым гексом и юнитом, подвергшимся атаке. Например, уменьшите ценность повреждения на 5 пунктов для юнита в смежном гексе, на 10 пунктов для юнита на расстоянии двух гексов, и так далее.

Как описано в *ВПМ*, обычное повреждение от артиллерийской атаки делится на группы по 5 пунктов повреждения подобно повреждению от РДД, и каждая группа с 5 пунктами поражает собственную локацию цели. Однако, специальные заряды артиллерии, вроде сильно-взрывчатых, кластерных и осветительных, причиняют иные повреждения или приводят к другим эффектам, как объясняется в разделе *Артиллерийские снаряды*.

Артиллерийские снаряды

Изначально считается, что все артиллерийские атаки производятся сильно-взрывчатыми снарядами (все «стандартные» атаки рассматриваются, как использующие сильно-взрывчатые снаряды). Однако, артиллерия может использовать при стрельбе различные виды снарядов и ракет, для получения различных эффектов. В таблице Артиллерийских зарядов, с. 44, представлены различные виды снарядов, доступные для каждого типа артиллерийского оружия, а также их базовая ценность повреждения и радиусы действия каждого сочетания снаряд-оружие.

Любой игрок, использующий артиллерию, должен выбрать тип снаряда в течение фазы наводки и записать эту информацию наряду с указанием целевого гекса, не посвящая в это своего противника.

Если не отмечено иначе, артиллерийские снаряды доступны только силам Внутренней Сферы.

Сильно-взрывчатые

Сильно-взрывчатый снаряд поражая поверхность целевого гекса, взрывается и рассеивает облако шrapнели и осколков. Сильно-взрывчатые снаряды производят высоко концентрированный взрыв, поэтому уменьшите причиняемое ими повреждение на 10 пунктов за каждый гекс между целевым гексом и юнитом подвергшимся атаке. Например, уменьшите повреждение на 10 пунктов для юнитов находящихся в смежных гексах, на 20 пунктов для юнитов на расстоянии двух гексов, на 30 пунктов для юнитов на расстоянии трех гексов, и так далее.

Кластерные

Кластерный снаряд взрываясь над целевым гексом, создает облако малых снарядов, которые в последствии взрываются и наносят повреждение более широкой области, в отличии от сильно-взрывчатых снарядов. При решении повреждения для БатлМека в целевом гексе, используйте секцию Выстрел сверху таблицы Специальной локации попадания (с. 52, *ВПМ*). При решении повреждения для юнитов в других гексах, находящихся в радиуса взрыва, используйте стандартные таблицы локации попадания. Направление атаки определяется, как если бы атака пришла из целевого гекса.

Кластерные снаряды особенно эффективны против юнитов, скрывающихся в окопах и легких укреплениях. Пе-

ТАБЛИЦА АРТИЛЛЕРИЙСКИХ СНАРЯДОВ

Тип снаряда	Тип оружия			
	Лонг Том	Снайпер	Тампер	Эрроу IV
Сильно-взрывчатые	25	20	15	25
Кластерные	20	15	—	20
Осколочные	30	20	—	—
Куперхэд	15	10	—	—
Наводящиеся ракеты ¹	—	—	—	20
Тандер ²	—	—	—	—
(Внутренняя Сфера)	—	—	—	20
ПАРМ ² (Клан)	—	—	—	30
Невзрывчатые заряды ³	—	—	—	—
Осветительные	(радиус 3)	(радиус 2)	—	(радиус 4)
Дымовые	(радиус 0)	(радиус 0)	(радиус 0)	—

¹ Наводящиеся ракеты причиняют указанное повреждение основной цели и по 5 пунктов повреждения другим юнитам в целевом гексе.

² Снаряды Тампер и ПАРМ заполняют гекс минным полем указанной силы.

³ Приведен радиус действия для не взрывчатых снарядов. Например осветительный снаряд выпущенный из установки Лонг Том имеет эффект на расстоянии 3-х гексов. Снаряд с радиусом 0 причиняет эффект только целевому гексу.

хота в укрепленных гексах (см. с. 42), получает повреждение от кластерных снарядов, как если бы она находилась на открытом ландшафте. Однако, юниты находящиеся в лесных гексах получают только половину повреждения от кластерного снаряда.

Осколочные

Осколочные снаряды взрываются в целевом гексе на небольшой высоте, выпуская тысячи осколков металла, похожих на стрелы. Осколочные снаряды очень эффективно поражают небронированные юниты пехоты, а также колеса колесных транспортных средств и воздушные юбки средств на воздушной подушке. Чтобы определить повреждение колесному транспортному средству или средству на воздушной подушке, находящемуся в радиусе взрыва осколочного снаряда, сделайте один бросок по таблице Повреждения системы передвижения, с. 32. Обратите внимание, что осколочные снаряды не повреждают броню транспортного средства. Юниты в лесных гексах получают только половину повреждения от осколочного снаряда.

БатлМехи, транспортные средства и бронированная пехота не получают никакого повреждения от осколочного снаряда.

Куперхэд

Снаряды Куперхэд — более продвинутая версия ракетной системы Эрроу IV, для наведения которых также требуется система удаленного целеуказания (СУЦ). Используйте правила для системы Эрроу IV (стр. 76-77, ВПМ), при решении атак снарядами Куперхэд, с той разницей, что целевой юнит, пораженный этими снарядами, получает все повреждение в одну локацию попадания, а остальные юниты в этом же гексе получают по 5 пунктов повреждения.

Осветительные

Осветительные снаряды используются во время ночных боев (с. 89, ВПМ). Они взрываются на большой высоте над своими целевыми гексами и излучают яркий свет, не причиняя какого-либо повреждения. Однако атаки, направленные против юнитов, расположенных в зоне радиуса действия осветительных снарядов, делаются без применения модификатора ночного боя +2. В зоне действия осветительных снарядов также снимается модификатор для сумерек +1, если используются *Правила Ландшафта* (с. 11). Осветительные снаряды не имеют никаких дру-

гих эффектов.

В последующих ходах, после начала действия осветительных снарядов, смещение их зоны действия происходит таким же образом, как для Дыма (см. Дым), до момента окончания горения или смещения за край карты. Осветительные снаряды горят 12 ходов.

Дымовые

Стандартные дымовые снаряды (с. 76, ВПМ) заполняют целевой гекс густым дымом, возвышающимся на 2 уровня высоты над ландшафтом. См. страницу 50 для большего количества информации о дыме в игре по правилам Уровня 3.

ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

К полевой артиллерии относится любое артиллерийское оружие, которое не установлено на БатлМехе или транспортном средстве. Полевая артиллерия очень уязвима для атак и легко может быть захвачена врагом, поэтому чаще всего артиллерию размещают достаточно далеко от мест сражений.

Если же артиллерия находится на мапшите по любой причине, то для ее перемещения и стрельбы применяют правила приведенные ниже.

Движение

Каждая отдельная артиллерийская батарея рассматривается отдельным полевым артиллерийским юнитом, с полной командой и соответствующими транспортными средствами для буксирования.

При движении, юнит **Х** = целевой гекс полевой артиллерии считается моторизованной пехотой, и имеет только 1 ПД. К тому же, артиллерийский юнит должен иметь лицевую сторону, и расходовать ПД на ее поворот.



Стрельба и повреждения

Артиллерийская батарея имеет очень узкую арку стрельбы, основанную на ее лицевой стороне. Для полевой артиллерии используют арку стрельбы башни (*Транспортные средства*, с. 30). Артиллерийская батарея может стрелять только вперед в пределах своей арки стрельбы и не может производить атаки в течение того хода, в котором она перемещалась, так как оружие перед выстрелом необходимо установить и зарядить.

Любая успешная атака против полевого артиллерийского юнита уничтожает его, независимо от количества повреждений полученного им.

БЛИЗКАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

Большинство игроков, использующих артиллерию, устанавливают свои юниты, оборудованные артиллерийским оружием, вдали от мапшита сражения, другими словами Удаленной. Однако артиллерийские юниты могут занимать позицию на мапшите, другими словами Близкой.

Любая Близкая артиллерийская батарея или оборудованный артиллерийским оружием юнит могут атаковать стандартной прямой наводкой. Чтобы произвести стандартную артиллерийскую атаку прямой наводкой, юнит

должен находиться в радиусе 17 гексов от своей цели и иметь к ней нормальную линию видимости. Любая цель, которая находится на расстоянии более 17 гексов, рассматривается как Удаленная.

Стандартные артиллерийские атаки прямой наводкой используют базовое число попадания 8. Это число изменяется движением атакующего и навыком стрельбы, а также лесами или другими особенностями ландшафта находящимся на линии видимости. Не изменяйте число попадания расстоянием, движением цели или ее неподвижностью, а также ландшафтом целевого гекса. Если атака поражает свой гекс, снаряд причиняет стандартное артиллерийское повреждение целевому и смежным гексам.

Дополнительные способы атаки для Близкой артиллерии описаны в следующих разделах. Если не отмечено иначе, то все эти атаки используют базовое число попадания 8, с применением всех стандартных модификаторов попадания.

Наведение на цель

Наведение на цель позволяет Близкой артиллерии производить Аккуратное прицеливание (*Битва*, с. 23). В этом случае используются все правила Аккуратного прицеливания, а юнит может выполнять наведение на цель, даже когда цель находится на расстоянии более 17 гексов. Однако оружие не может стрелять, пока цель не будет находиться в пределах 17 гексов. Если артиллерия стреляет прежде, чем цель переместится в пределы 17 гексов, атака считается Удаленной, а все накопленные модификаторы для проведения Аккуратной атаки теряются.

При проведении атаки с наведением на цель одним или более артиллерийским юнитом, игрок должен тайно записать, какие его юниты пытаются навестись на цель и определить для них конкретную цель. Когда атакующий стреляет своим артиллерийским оружием, он передает эту запись тому игроку, юниты которого были атакованы, чтобы уведомить его как долго цели находились на прицеле атакующего юнита.

Выстрел в упор

Только скрытый Близкий артиллерийский юнит, который не стрелял и не перемещался, может делать артиллерийскую атаку выстрелом в упор. Артиллерийский юнит производит выстрел в упор из своего укрытия по правилам приведенным на странице 93 ВПМ, со следующими дополнениями.

При атаке выстрелом в упор могут использоваться только сильно-взрывчатые снаряды, а сама атака должна быть направлена на гекс, который занимает целевой юнит, и не может быть направлена на гекс расположенный позади целевого юнита или на любой другой гекс на ЛВ. Базовое число попадания 5. К данному выстрелу не применяются никакие модификаторы.

При неудачном броске попадания, снаряд отклоняется. Перебросьте результат определяющий направление отклонения, если он указывает на отклонение в сторону гекса атакующего или в сторону двух смежных с ним гексов.

ПРОТИВОАРТИЛЛЕРИЙСКИЙ ОГОНЬ

В ходе сражения предоставляется возможность для проведения ряда атак против Удаленной артиллерии противника. Такие атаки называются противоартиллерийским огнем и могут выполняться только собственной Близкой или Удаленной артиллерией игрока.

Противоартиллерийский огонь можно начать только после того, как вражеская артиллерийская атака поразит гекс мапшита, находящийся на линии видимости, хотя бы

одного из защищающихся юнитов. С этого момента защищающийся может открыть противоартиллерийский огонь против определенных вражеских артиллерийских юнитов.

Противоартиллерийский огонь решается таким же образом, как обычные Удаленные артиллерийские атаки, против целей, находящихся на карте. Однако, так как цель атаки не находится на мапшите, для определения успешности атаки, игроки должны использовать небольшие изменения стандартных правил. Расстояние до цели (в мапшитах) определяется суммой расстояний до поля сражения от атакующих юнитов и от артиллерийских юнитов защищающегося, включая мапшеты составляющие поле сражения.

Противоартиллерийский огонь всегда направлен непосредственно в «гекс», который занимает вражеская артиллерия. Если бросок атаки успешен, атака поражает целевой гекс. Если бросок атаки неудачен, выстрел отклоняется согласно стандартным правилам. Используйте правило Повреждения приведенное на странице 43, для определения повреждения от противоартиллерийского огня.

Лонг Том стреляет сильно-взрывчатый снарядом по артиллерийской позиции врага. Артиллерийская батарея атакующего располагается на расстоянии 4-х мапштитов от поля сражения, а целевая артиллерийская батарея находится на расстоянии 6 мапштитов до поля сражения. Сражение происходит на одном мапшите. Поэтому суммарное расстояние будет равно 11-ти мапштитам ($4 + 6 + 1 = 11$). Это означает, что снаряд достигнет целевого гекса через 2 хода.

Если бросок попадания атаки неудачен, выстрел отклоняется. Если он отклоняется на 1 гекс, цель получает 15 пунктов повреждения (базовое повреждение 25 минус 10 за 1 гекс от точки попадания). Если он отклоняется на 2 гекса, цель получит 5 пунктов повреждения. Отклонение на 3 или более гексов не причинит никакого повреждения цели.

СПОСОБНОСТИ

Этот раздел содержит необязательные правила, которые позволяют игрокам наделить своих МехВоинов и экипажи транспортных средств уникальными способностями.

РАСШИРЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Некоторые МехВоины оттачивая свое мастерство в процессе службы, начинают опережать своих коллег, становясь в последствии легендарными воинами. Эти индивидуумы обладают уникальными способностями, которые не могут быть представлены лишь одним улучшением уровня навыков пилотирования и/или стрельбы. Необязательные правила Расширенных способностей описывают использование таких способностей в игре *BattleTech*.

Игроки могут либо просто наделить своих воинов расширенными способностями перед началом сценария, либо их воины смогут получить эти способности в течении компании. Если игроки согласны наделить своих воинов расширенными способностями перед игрой, то каждая сторона начинает сценарий с равным количеством «пунктов» расширенных способностей, например 1 пункт на копье. Суммарное количество «пунктов» представляет собой общее количество расширенных способностей, которые каждый игрок сможет распределить среди своих воинов. Также игроки могут просто наделить расширенными способностями любого из своих воинов. В этом случае, любой воин может получить расширенную способность, снизив свой уровень опыта на 1 разряд.

При использовании правил Совершенствование навыков (с. 16, ВПМ), игроки могут вместо простого повышения уровня навыка пилотирования или стрельбы, наделить своего воина, расширенными способностями.

Расширенные способности предназначены для их использования в игре *BattleTech*. Некоторые из этих способностей похожи на способности, используемые в ролевой игре *MechWarrior* и могут оказаться бесполезными или несовместимыми, если игроки используют правила *MechWarrior*. В этом случае, вместо правил, приведенных ниже, используйте правила *MechWarrior*.

Большинством их описанных ниже расширенных способностей могут обладать как МехВоины, так и экипажи транспортных средств. Однако, некоторые способности характерны только для МехВоинов. В этих случаях, наименование способности сопровождается знаком (М) — только для «МехВоинов».

Меткий стрелок

Способность «меткий стрелок» позволяет МехВоину или экипажу транспортного средства поражать любую необходимую локацию цели.

Когда юнит использует эту способность, он не должен перемещаться и лишается возможности произвести физическую атаку в течение этого хода. Юнит может использовать эту способность только для одного своего оружия, и лишается возможности атаковать любым другим оружием в течение этого хода. Решение атаки происходит так, как будто оружие оборудовано компьютером наведения (с. 134, ВПМ).

Способность «меткий стрелок» не может использоваться совместно с компьютером наведения или технологией улучшенного отображения.

Маневр уклонения (М)

Способность «маневр уклонения» позволяет пилоту вместо проведения физической атаки, уклоняться от физических атак противника. В этом случае юнит становится более тяжелой целью для атакующего, что не маловажно для пилотов на легких Мехах, которые предпочитают избегать физических атак в бою с более крупным противником.

Маневр уклонения объявляется вместо обычной физической атаки и добавляет модификатор попадания +2 ко всем физическим атакам противника выполняемым против такого юнита.

Удача

Способность «удача» увеличивает вероятность удачного исхода в неблагоприятно сложившихся ситуациях.

Пилот или экипаж со способностью «удача» может повторно перебросить свой отдельный результат броска в течении сценария, например бросок попадания, бросок навыка пилотирования или локации попадания. При этом повторно может быть переброшен результат только одного из кубиков. Учтите что, игрок должен безоговорочно принять результат второго броска.

Вместо своего повторного броска юнит, имея способность «удача», может заставить противника повторно перебросить один из его кубиков для изменения результата броска; например для изменения результата броска локации попадания, указывающего на попадание в голову БатлМеха. Однако, противник должен перебрасывать только тот результат броска, который непосредственно затрагивает юнит со способностью «удача».

Один юнит может получить способность «удача» несколько раз. Например, юнит, получивший способность «удача» три раза, имеет Удачу 3. Это позволяет ему произвести три повторных броска одного из кубиков в течение сценария. Юнит со способностью «удача» больше 1, может дважды перебросить отдельный результат броска, что является допустимым исключением из стандартных правил.

Ас маневрирования

МехВоин или экипаж со способностью «ас маневрирования», владеют секретами выполнения быстрого перемещения, маневрируя буквально на грани допустимого. Любой юнит с такой способностью может выполнять маневр боковое движение, который обычно доступен только для четырехногих Мехов (стр. 93-95, ВПМ). Такие юниты также получают модификатор броска навыка пилотирования -1, для избежания скольжения. Экипажи транспортных средств получают этот модификатор при проверке выполнения требований способов поворота (см. *Транспортные средства*, с. 29).

Специалист рукопашного боя (М)

МехВоин со способностью «специалист рукопашного боя» провел много часов в упорных тренировках, совершенствуя трудное искусство рукопашной схватки на БатлМехах, и является мастером по проведению физических атак всех видов.

Любые физические атаки, выполненные этим юнитом, дополнительно причиняют 1 пункт повреждения. Также при броске попадания уменьшите модификатор движения атакующего на 1, при проведении физической атаки (модификатор движения не может быть ниже значения 0).

Способность «специалист рукопашного боя» не доступна Клановским МехВоинам.

Соппротивление боли (М)

Пилот со способностью «сопротивление боли» обладает терпением и достаточно успешно переносит получаемые ранения, что позволяет ему оставаться боеспособным дольше остальных, не обладающих такой способностью. Добавьте 1 к результату любого броска сознания для такого юнита, и уменьшите повреждение полученное МехВоином от взрывов боекомплекта, до 1 пункта.

Шестое чувство

Пилот или экипаж со способностью «шестое чувство» имеют уникальную способность предугадывать действия противника.

Способность «шестое чувство» может использоваться только один раз в течении битвы. Чтобы использовать эту способность, игрок должен объявить о ее использовании в начале хода. В течении всего этого хода юнит, со способностью «шестое чувство», может выполнять свои действия после действий всех остальных юнитов, независимо от броска инициативы. В течении фазы движения, юнит перемещается после перемещения всех остальных юнитов. В течении фазы реакции, юнит поворачивает свой торс или башню, после того как все юниты закончат свои повороты. В течении фазы оружия и физической атак, юнит объявляет свои действия того, как их объявят все остальные юниты. Однако повреждение он получает одновременно со всеми другими юнитами.

При использовании Правил дуэлей (с. 47), юнит со способностью «шестое чувство» может выполнять свою фазу действия в любое время в течении хода, независимо от своей инициативы. Юнит может использовать эту способность только один раз в течении сценария. Когда юнит собирается использовать способность «шестое чувство», игрок должен объявить об этом в начале данного хода.

Юниты могут получить пункт способности «шестое чувство» больше одного раза. Например, юнит с 3-мя пунктами «шестое чувство» может воспользоваться этой способностью 3 раза в течение сценария.

Демон скорости

Пилот со способностью «демон скорости» действительно быстр! Если юнит не планирует проводить оружейную или физическую атаку в течение хода, он может доба-

вить 1 пункт к своим ПД бега/максимальной скорости. Если используется правило Спринтерского бега (с. 13), юнит может добавить 1 пункт к своим ПД спринтерского бега. Способность «демон скорости» не приносит увеличений ПД юнита во время маневра уклонения.

Тактический гений

Юнит со способностью «тактический гений» может перебросить результат броска инициативы один раз за ход. Второй результат броска вступает в силу, даже если его результат хуже первого.

Любой пилот или экипаж могут иметь способность «тактический гений», но эта способность влияет на ход игры только тогда, когда юнит является командующим своей стороны. Эта особенность не позволяет игрокам использовать в своей команде несколько юнитов со способностью «тактический гений» одновременно.

Специалист по оружию

Пилот или экипаж со способностью «специалист по оружию» обладает исключительным опытом при обращении с определенным типом оружия. Игрок должен выбрать одно определенное оружие, например Стрелный лазер, РДД 10 или Ультра АП/5. Все атаки сделанные юнитом из выбранного однотипного оружия получают модификатор попадания -2.

ПРАВИЛА ДУЭЛЕЙ

Приведенные ниже правила расширяют возможности каждого игрока, но при этом несколько усложняют игру, тем самым замедляют ее ход. Следовательно, систему правил приведенную ниже, лучше всего использовать, когда на поле сражения действует небольшое количество юнитов. Фактически, эти правила идеальны для проведения турниров типа «один на один», по аналогии с битвами за Родовое Имя — отсюда и название «Правила дуэлей».

Правила дуэлей предполагают, что игроки используют стандартные правила *BattleTech* Уровня 2 наряду с некоторыми правилами Уровня 3, представленными в этой книге.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

В необязательных правилах дуэлей все стандартные фазы — фаза движения, фазы оружейной и физической атак *BattleTech*, объединяются в одну общую фазу действия для каждого юнита. Если не заявлено иначе, то в течении своей фазы действия, каждый юнит может выполнить 1 сложное или 2 простых действия в течении хода. Во время хода юниты могут выполнять неограниченное количество произвольных действий.

Непроизвольные действия

Непроизвольное действие на требуют особого внимания или какого-либо физического действия со стороны МехВоина. Такими действиями к примеру являются: передвижение ходьбой/со средней скоростью, выбор типа боеприпаса для оружия или способ ведения огня, а также поддержка связи с другими юнитами на поле сражения.

Простые действия

Простые действия МехВоин выполняет рефлекторно. К простым действиям относятся бег или прыжок, удары или пинки, а также стрельба из оружия.

Сложные действия

Сложные действия требуют полного внимания МехВоина. К сложным действиям относятся движение спринтерским бегом или уклонение от вражеского огня, выполнение тарана или атаки «смерть сверху», а также другие типы специальных действий.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДУЭЛЕЙ

Следующий раздел содержит специальные правила дуэлей, которые используются в каждой из стандартных фаз игры *BattleTech*.

Фаза инициативы

В игре с использованием правил дуэлей, каждый юнит делает бросок инициативы индивидуально. К каждому результату броска используют модификатор, равняющийся 8 минус уровень навыка пилотирования данного юнита. Например, юнит с уровнем навыка пилотирования 3 добавляет к результату броска 5. Пехотные юниты не имеют навыка пилотирования или вождения, поэтому они не получают преимуществ этого модификатора.

Модификаторы броска инициативы сражающихся сил, например создаваемые улучшенной спутниковой связью или командной консолью, применяются к каждому юниту соответствующей стороны.

Юниты выполняют свои действия в обратном порядке инициативы. Юнит с самым высоким результатом броска инициативы выполняет свои действия первым, а юнит с самым низким результатом броска инициативы — последним. (Обратите внимание, что это полностью меняет порядок стандартной последовательности игры *BattleTech*, в которой игрок с высоким результатом броска инициативы наоборот перемещает свои юниты последним). Юниты, имеющие одинаковые значения броска инициативы, должны сделать повторные броски, до получения различных результатов. Юниты, имеющие высокий результат броска инициативы, не могут откладывать свои действия на потом в течении хода. Однако они могут использовать правило ответного огня, в случае использования этого правила в игре (см. *Битва*, с. 23).

Полностью решите все повреждения и другие эффекты причиненные во время фазы действия одного юнита перед фазой действия следующего юнита. (В правилах дуэлей повреждение наносится не одновременно, как в стандартной игре). Кроме того юнит, который был разрушен перед началом своей фазы действия, уже не может принимать участие в сражении.

Фаза движения

В правилах дуэлей каждый юнит перемещается в течение своей фазы действия. Юниты могут перемещаться до или после выполнения каких-либо других действий. В фазе действия юнит может выполнять только один тип движения.

Ходьба рассматривается непроизвольным действием. Бег или прыжок является простым действием движения, а спринтерский бег или уклонение - сложным действием. (См. *Движение*, с. 13 для правил *Спринтерского бега* и *Уклонения*). Юниты пехоты расходуя свои ПД не могут использовать различные способы движения. Их перемещение рассматривается как простое действие.

Поворот торса/башни

В правилах дуэлей, обычный поворот торса/башни является непроизвольным действием.

Как необязательное правило, БатлМехи могут делать поворот торса на две стороны гекса (120 градусов) в качестве простого действия. Однако, возникающее при этом нарушение равновесия Мехы, требует сделать бросок навыка пилотирования с модификатором +1 в следующей фазе действия юнита.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПРАВИЛ ДУЭЛЕЙ

Фаза инициативы

Фаза действия

Движение

Реакция

Оружейные атаки

Физические атаки

Фаза температуры

Конечная фаза

Фаза оружейной атаки

В правилах дуэлей, стрельба юнита из одного или большего количества оружия рассматривается как отдельное простое действие. При этом каждое оружие может стрелять только один раз, как в стандартной фазе оружейной атаки *BattleTech*. В этом случае используются все стандартные правила оружейных атак, если не используется хотя бы одно из необязательных правил приведенных ниже. (Для стандартных правил оружейной атаки, см. стр. 28-39, ВПМ).

Первое необязательное правило, позволяет игрокам производить стрельбу всем оружием своего юнита атакуя несколько целей без применения обычного модификатора +1 для стрельбы по множественным целям. Это действие рассматривается как сложное.

Второе правило, позволяет игрокам использовать сложное действие для не прямых атак РДД. Эти атаки не получают стандартный модификатор +1 для непрямого огня, однако используют все другие модификаторы.

Третье правило позволяет игрокам использовать простое действие для аккуратного прицеливания один раз за ход при условии, что атакующий юнит не перемещается и имеет ЛВ к своей цели. (См. *Битва* с. 23 для правил *Аккуратного прицеливания*.)

Четвертое правило позволяет юниту стрелять одним или всем своим оружием два раза, что рассматривается как одно сложное действие. В этом случае, все атаки получают дополнительный модификатор +1. Обратите внимание, что оружие при своей стрельбе каждый раз производит нагрев, а радиаторы рассеивают температуру только один раз за ход.

Следует учитывать, что модификаторы движения цели для оружейных атак, основываются на последнем действии движения целевого юнита. Если юнит перемещался в текущем ходу, то применяется модификатор для этого движения, (если юнит еще не проводил фазу действия в текущем ходу, то применяется модификатор движения от его предыдущей фазы).

Фаза физической атаки

В правилах дуэлей, физические атаки рассматриваются действиями. Простые действия включают в себя удары, пинки, толчки, атаки дубиной и топором. Сложные действия включают в себя тараны и атаки «смерть сверху» (движение, необходимое при таких атаках, входит в сложное действие). Число попадания при проведении физических атак может изменяться согласно правилу Уровень навыка пилотирования (см. *Битва*, с. 25).

Отдельное простое действие позволяет юниту делать один или два удара, как в стандартных правилах *BattleTech*.

Используя сложное действие, юнит может делать: два пинка, или две атаки дубиной или топором, или до четырех ударов, или любую комбинацию этих атак (например один пинок и два удара, или один удар и одна атака топором). Все эти атаки получают модификатор +1, в дополнение ко всем стандартным модификаторам.

Модификаторы движения цели для физических атак основываются на последнем действии движения целевого юнита. Если юнит перемещался в текущем ходу, то применяется модификатор для этого движения, (если юнит еще не проводил фазу действия в текущем ходу, то применяется модификатор движения от его предыдущей фазы).

Фаза температуры

В правилах дуэлей, фазу температуры проводят по стандартным правилам *BattleTech*. После того, как все юниты выполнили свои действия, для всех Мехов отслеживают изменение внутренней температуры. Эффекты от изменения температуры происходят одновременно.

Конечная фаза

Решите конечную фазу по стандартным правилам *BattleTech*.

СТРОЕНИЯ

Правила приведенные ниже лишь дополняют стандартные правила *Зданий* на страницах 49-53 ВПМ. Поэтому все стандартные правила остаются в силе. Дополнительные новые правила относятся к зданиям и другим строениям, например стенам, находящимся на полях сражений.

ТИПЫ СТРОЕНИЙ

По необязательным правилам, все строения подразделяются на типы — Здания, Крепости, Ангары и Стены. К тому же строение, занимающее несколько гексов, не имеет единого значения конструктивного фактора. Вместо этого, значение CF присваивается каждому гексу здания. Строение занимающее несколько гексов получает повреждение в каждом отдельном гексе индивидуально. Поэтому разрушение одного гекса такого строения не имеет никакого эффекта на остальную часть строения.

Следующие разделы отдельно описывают каждый тип строения и содержат уникальные правила для каждого из них.

Здание

Здания представляют собой дома, офисные комплексы и другие гражданские объекты, которые имеют большое количество внутренних помещений. Все здания делятся на три категории: легкие, средние или крупные. Здания не могут быть укрепленными, и в них не может быть установлено большинство типов оружия и другого внешнего оборудования (см. *Установка оружия и оборудования*, с. 49).

Крепость

Крепость представляет собой крупное военное строение, включает в себя бункеры, сторожевые башни и укрепления. Она предназначена для ведения боевых действий и может быть приспособлена для размещения разнообразных видов оружия и другого специального оборудования.

Крепости подразделяются на средние, крупные и укрепленные.

Ангар

Ангар представляет собой большое помещение, приспособленное для размещения БатлМехов, самолетов и других больших транспортных средств или оборудования. Большинство типов складских и некоторых больших коммерческих строений классифицируются как ангары.

Ангары имеют довольно хрупкую внутреннюю структуру, поэтому в отличие от других строений, являются достаточно хрупкими сооружениями. КФ ангара равняется половине значения эквивалентного строения. Например, типичный крупный ангар имеет только 45 КФ на гекс.

Юнит, перемещающийся между гексами внутри ангара, расходует только 1 ПД. Он не получает повреждения и не причиняет повреждения ангару, если потолок ангара достаточно высок для данного юнита. Ангар с уровнем высоты 1 может вместить любое транспортное средство, в то время как ангар с уровнем высоты 2 или более может вместить БатлМеха.

Ангары не имеют этажей над землей, поэтому любой юнит в гексе с ангаром должен находиться или перемещаться по первому этажу или по крыше строения.

Стена

Стены — наиболее простые строения не имеющие внутренних пространств. Стены всегда располагаются по сторонам гекса. Если стены, располагаются на нескольких сторонах одного гекса, то каждая из этих сторон рассматривается отдельным строением и получает повреждение индивидуально.

Юниты могут занимать гексы, содержащие стены. В таких случаях, игрок должен объявить, стоит ли его юнит на уровне земли рядом со стеной или находится непосредственно на самой стене. Поместите фишку или кубик рядом с юнитом, для обозначения юнита находящегося на стене.

Хотя юниты не могут «входить» или перемещаться сквозь стены, они могут сталкиваться с ними причиняя повреждение себе и строениям. Рассматривайте такие события как таран; «атакующий» получает повреждение, как если бы он таранил самого себя, с максимальным количеством повреждения не более текущего КФ стены перед «тараном». Стена получает такое же количество повреждения.

Стены имеют такой же КФ, как и здания соответствующего типа.

Мост

По стандартным правилам *BattleTech*, мосты одновременно являются и строениями, и дорогами. По правилам Уровня 3, мосты рассматриваются как специальные стены с проходящей по ним дорогой. В этом случае используются правила стен, со следующими дополнениями.

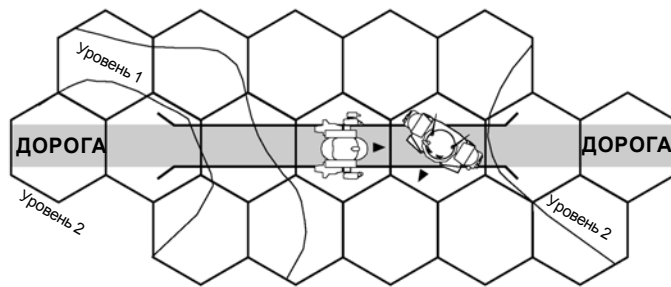
В отличие от стандартных стен, мост проходит через середину гекса, образуя в нем только одно строение, с отдельным КФ.

Каждый мост начинается и заканчивается в гексах с одинаковыми уровнями высоты, и все гексы этого моста имеют тот же самый уровень высоты. Однако в большинстве случаев ландшафт, расположенный под мостом (как имеющий более низкий уровень высоты), может быть занят любыми сражающимися юнитами. (Мосты представляют собой тот редкий случай, когда отдельный гекс без строения может иметь два различных уровня высоты).

Следовательно юнит, в гексе с мостом, может находиться на мосту или под ним (см. диаграмму), поэтому игрок должен ясно указать положение своего юнита кубиком или фишкой. Обратите внимание, что высота БатлМеха — 2 уровня над ландшафтом, поэтому он не может перемещаться под мостом, который имеет 1 уровень высоты над основным ландшафтом. (В этом случае, Мех должен перемещаться по мосту, как будто это холм с уровнем высоты 1).

В большинстве случаев мосты, особенно те, что находятся на мапшитах *BattleTech*, имеют такой же уровень высоты, что и основной ландшафт расположенный под ними. Например, большинство мостов на мапшитах *BattleTech* начинаются и заканчиваются в гексах с уровнем высоты 0, а поверхность воды, над которой они проходят, также имеет уровень высоты 0 (независимо от глубины воды). В этих случаях, корабли и суда на воздушных подушках (юниты, высота которых не превышает 1 уровень) могут перемещаться под мостом. Если же глубина водного гекса 1 или более, то БатлМех может перемещаться под мостом по дну водоема, так как он расположен достаточно низко.

Мост может выдержать вес, равный его текущему КФ. Если на мост переместился БатлМех, тоннаж которого превышает текущий КФ моста — мост разрушается.



Если два или более гекса длинного моста разрушены, то перекрытия моста между ними также считаются разрушенными.

УСТАНОВКА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ

Компоненты из таблицы Оружия и оборудования из ВПМ, например лазеры, ракетные установки, башни, броня и большие двери, могут быть установлены внутри крепостей, для проведения наступательных и оборонительных действий. (Броня также может быть установлена на стенах; см. *Броню*, с. 50.)

Оружие и оборудование должно быть размещено в определенных гексах строения. Чтобы установить оборудование в нескольких гексах одного здания, игрок должен приобрести необходимое оборудование отдельно для каждого гекса.

При размещении оборудования в крепости используйте здравый смысл — некоторые компоненты, типа МАСК, являются абсолютно бесполезными для строений. Также обратите внимание, что компоненты из таблицы Оружия и оборудования не могут быть установлены в зданиях, ангарах, на стенах или мостах.

Оружие

Чтобы определить, сколько тонн оружия и оборудования может разместить каждый гекс крепости, разделите начальный КФ гекса на 10. При этом вес боекомплекта и радиаторов не входит в полный тоннаж оружия или оборудования.

Чтобы определить сколько тонн боекомплекта может разместить каждый гекс крепости, просто разделите начальный КФ гекса на 2. Энергетическое оружие, установленное в крепости должно оборудоваться необходимым количеством радиаторов, иначе оно не будет функционировать; однако, вес радиаторов не учитывается при определении весовых лимитов. Двухконтурные радиаторы не могут быть установлены в крепостях. Баллистическое, ракетное и артиллерийское оружие не требует радиаторов.

При установке оружия, игрок должен обозначить одну из сторон гекса крепости, которая будет определять арку стрельбы для этого оружия. Форма этой арки стрельбы аналогична арке стрельбы башни, и отличается только тем, что она не может поворачиваться (см. *Транспортные средства*, с. 30).

Также игрок должен обозначить для каждого оружия или компонента определенный уровень высоты строения, учитывая что несколько компонентов могут быть благополучно размещены на одном уровне высоты крепости. Считается, что каждое оружие укомплектовано необходимой командой, которая заряжает и наводит его. Оружие и оборудование установленное в крепости может использоваться только игроком, занимающим эту крепость по определению сценария. Если вражеский юнит пехоты занимает какой-либо уровень высоты крепости, и на нем не имеется пехота защитника, то вражеский юнит может взять под свой контроль любые компоненты на этом уровне.

не. Хотя вражеский юнит не может использовать эти компоненты, все они прекращают функционировать до тех пор, пока вражеская пехота не оставит этот уровень или не будет уничтожена. В остальных случаях, все оружие и оборудование крепости продолжают функционировать, пока не будет разрушена сама крепость.

Башни

В каждом гексе крепости может быть установлена одна башня на крыше. Башня может содержать любое или все оружие крепости и позволяет игроку поворачивать арки ее стрельбы, аналогично башне транспортного средства.

Тоннаж башни крепости определяется так же, как и тоннаж башни транспортного средства: складывается тоннаж всего оружия, установленного в башне, затем полученный вес делится на 10. Тоннаж башни также зависит от максимального тоннажа оружия и оборудования, которое может разместить гекс крепости. Например, гекс крепости с КФ 120 может разместить до 12 тонн оружия и оборудования (120 разделить на 10 равно 12). Поэтому, гекс может разместить 10 тонн оружия в 1-тонной башне и при этом иметь 1 тонну свободной.

Строения не имеют локаций попадания, поэтому башни крепостей не нуждаются в броне. Башня считается разрушенной, когда гекс крепости, который она занимает, разрушен.

Броня

Любая крепость или стена может быть укреплена броней. Начальный КФ гекса крепости (или стороны гекса со стеной) равняется количеству пунктов брони, которую данный гекс (или сторона гекса) может разместить. Броня, установленная на строении не имеет лицевой стороны и защищает от атак со всех направлений. Строения могут быть оборудованы только стандартными типами брони (ферро-волоконная или другие специальные типы брони недоступны).

Когда бронированный гекс строения получает повреждение, первоначально повреждение наносится броне. КФ гекса строения не уменьшается до тех пор, пока вся его броня не будет разрушена. Непехотные юниты не могут входить или перемещаться через бронированную крепость. Однако они могут непреднамеренно переместиться в гекс с бронированной крепостью, выполняя против него таран, получив повреждение в зависимости от КФ крепости. Если атака повреждает только броню крепости, то таранящий юнит полностью расходуя свои ПД, получает повреждение по стандартным правилам и остается в своем текущем гексе.

Большие двери

Большие двери могут быть установлены в зданиях, крепостях, ангарах и стенах, для обеспечения въезда транспортных средств и БатлМехов.

Игрок определяет высоту двери при проектировании строения. Высота двери может иметь от 1 уровня высоты и до уровня высоты строения. Одна сторона строения может иметь только одну большую дверь.

Чтобы открыть или закрыть дверь, игроку необходимо иметь пехотный юнит внутри строения (или на верху стены), либо в сценарии должно быть определение, что это строение является собственностью одного из игроков. Двери можно открыть или закрыть только в течение конечной фазы хода, однако одна и та же дверь не может быть открыта и закрыта в течение одного хода.



Транспортные средства могут перемещаться через любые открытые большие двери без получения повреждения; БатлМехи могут проходить только через открытые двери, уровень высоты которых 2 или более. Открытая дверь в стене позволяет юнитам перемещаться через эту сторону гекса, как если бы там не было стены. Открытая дверь в других строениях позволяет юнитам входить в строение не получая при этом повреждение себе и не нанося повреждения зданию. Однако юнит, перемещающийся из гекса в гекс внутри крепости или здания, все еще может причинить повреждение строению и себе.

Любой юнит, который пытается переместиться через закрытую дверь, причиняет и получает повреждение, как если бы на месте двери находилась стена здания.

ДЫМ

Следующие правила расширяют стандартные правила огня и дыма (стр. 91-95, ВПМ). Обратите внимание, что эти правила усложняют игру, и неприемлемы для больших или сложных сценариев.

РЕДКИЙ И ГУСТОЙ ДЫМ

Это необязательное правило разделяет дым на две категории: редкий и густой дым.

Дым в лесном гексе значительно ухудшает видимость. Поэтому любой выстрел в гекс с густым лесом, заполненным редким дымом, получает модификатор +3 (+2 за лес и +1 за редкий дым). Обратите внимание, что 3 или более «пунктов» леса и/или дыма полностью блокируют линию видимости.

Редкий дым

Редкий дым образуется при обычных пожарах также, как и от некоторых типов оружия, стреляющего дымовыми зарядами. Во всех случаях, когда тип дыма не обозначен определенно, считается что это редкий дым.

Редкий дым действует на линию видимости и модификаторы атаки также как и редкий лес. Редкий дым располагается над основным ландшафтом таким же образом, как и лес.

Густой дым

Густой дым обычно образуется во время пожаров на крупных и укрепленных зданиях, а также при оружейных выстрелах дымовыми и Инферно зарядами.

Густой дым влияет на линию видимости и модификаторы атаки также как и густой лес. Густой дым располагается над основным ландшафтом таким же образом, как и лес.

СМЕЩЕНИЕ/РАСSEИВАНИЕ ДЫМА

При желании, игроки и гейммастеры могут использовать силу и направление ветра, для определения смещения и рассеивания дыма.

Используйте стандартные правила для определения направления ветра (с. 92, ВПМ). Для определения силы ветра бросьте 1D6 и проконсультируйтесь с таблицей Силы ветра, с. 51. (Если изначально не выбрана определенная сила ветра, предполагается что, преобладает слабый ветер.)

В течение конечной фазы каждого хода, проверяйте изменения направления и силы ветра. Сначала бросьте 1D6 для определения силы ветра. При результате броска 1, ветер становится на одну категорию слабее. При результате 6 — на одну категорию сильнее. После этого бросьте 1D6 для определения направления ветра. При результате броска 1, направление ветра изменяется на одну сторону гекса (60 градусов) по часовой стрелке. При результате 6 — на одну сторону гекса против часовой стрелки. Результаты бросков 2-5 не изменяют направление и силу ветра.

Смещение

Дым находится в гексе с пожаром (а не в подветренном, согласно стандартным правилам). При слабом и умеренном ветре, весь дым на карте смещается на 1 гекс за ход. При сильном ветре дым смещается на 2 гекса за ход. Дым смещается в течении конечной фазы каждого хода в направлении ветра. Любой дым, который смещается за край карты, удаляется из игры. Дым не смещается во время штиля.

После того, как было произведено смещение всего дыма, определяется вероятность его рассеивания.

ТАБЛИЦА СИЛЫ ВЕТРА

Бросок 1D6	Сила ветра
1	штиль*
2-3	слабый
4-5	умеренный**
6	сильный**

*При такой силе ветра пожары не смещаются

** См. Ландшафт и движение, с. 12, для дополнительных эффектов умеренного и сильного ветра.

Рассеивание

Чтобы определить рассеивание дыма, бросьте 2D6 для каждого «облака» дыма на карте в течение конечной фазы каждого хода. Облаком является скопление дыма, в отдельном гексе или в группе смежных гексов, которое было образовано в отдельном ходу. Например, группа из семи гексов дыма, созданных дымовыми зарядами РДД является отдельным облаком. (Используйте маркеры различных форм и размеров, чтобы отслеживать облака дыма.)

При умеренных ветрах, добавьте 1 к результату броска; при сильных ветрах, добавьте 3. Если окончательный результат 11 или больше, облако дыма рассеивается. Рассеянное облако редкого дыма, удаляется с карты. Облако гус-

того дыма при рассеивании преобразуется в редкий дым.

После решения смещения и рассеивания дыма, определите новые облака дыма, образованные непогасшими пожарами на карте и результат их распространения.

СКРЫТИЕ ИНФОРМАЦИИ

В крупномасштабных сражениях точная оценка состояния и сил противника очень сложна. Приведенные ниже необязательные правила скрытия некоторой информации от противостоящего игрока моделируют сложность получения точных сведений о противнике на полях сражений. Система работает весьма просто: каждый игрок скрывает от своего противника большую часть информации относящейся к своим рекордшитам до тех пор, пока один из юнитов противника не сможет получить эти сведения, определив конфигурацию и состояние юнита визуально или с помощью электроники.

Мы настоятельно рекомендуем, чтобы эти правила использовались только в играх, проходящих под контролем беспристрастного рефери, потому что скрытие информации предоставляет игрокам большие возможности для обмана и может привести к длительным и бескомпромиссным спорам.

Обратите внимание, что эти правила отличаются от правил обнаружения, приведенных в правилах Двойного ослепления (см. с. 52).

РЕКОРДШИТЫ И НАЧАЛЬНЫЕ УСТАНОВКИ

С самого начала и в течении всей игры, каждый игрок скрывает рекордшиты своих юнитов от противника. Наиболее простой способ для этого — хранение рекордшитов в папке.

Перед началом игры каждый игрок должен удостовериться, что все его рекордшиты имеют соответствующие отметки, отражающие особенности каждого из юнитов, например: статус системы автоматического катапультирования, специальные типы боекомплекта и уровни навыков пилота.

ДОСТУПНОСТЬ ИНФОРМАЦИИ

Любой юнит, который не размещен по правилам Скрытых юнитов, виден противнику уже в начале игры. Следовательно, каждый игрок может видеть локации и общий тип каждого противостоящего юнита. Например, противник может опознать CPLT-C1 *Катапульту* как *Катапульту*, но он не может знать, что это именно модель CPLT-C1. Точно так же противник может распознать общий тип пехоты (пешая, моторизованная или прыгающая), но он не может рассмотреть тип вооружения юнита.

Чтобы получить детальную информацию о противостоящем юните, игрок должен исследовать его одним из своих юнитов, посредством успешного сканирования активными зондами, либо стандартными сенсорами, либо используя визуальный осмотр во время сражения.

СКАНИРОВАНИЕ

Наиболее детальную и точную информацию о состоянии вражеских юнитов предоставляют активные зонды. Однако, когда такие системы недоступны, определенную часть информации можно получить при использовании стандартных сенсоров БатлМеха или транспортного средства, либо путем простого визуального осмотра.

Активные зонды

Когда один из юнитов игрока входит в зону радиуса действия активного зонда (активного зонда Бигл, Бладхаунд или Клановского активного зонда) используемого противником, игрок должен показать рекордшит этого юнита противоборствующей стороне. Игрок должен держать рекордшит открытым и доступным для исследования противником до тех пор, пока этот юнит будет находиться в пределах радиуса действия зонда.

Любой дружественный юнит с установкой РЭБ может блокировать активные зонды противника (см. *РЭБ установки*, с. 72). В этом случае информация о юнитах, оборудованных РЭБ и юнитах находящихся в зоне радиуса действия РЭБ остается скрытой. Однако, такие юниты могут быть исследованы при помощи стандартных сенсоров, согласно правилам приведенным ниже.

Стандартные сенсоры

Любой БатлМех, транспортное средство или юнит бронированной пехоты могут использовать свои стандартные сенсоры, для проведения исследования любой одной цели, находящейся на линии видимости, в течение конечной фазы хода. Если сенсоры юнита повреждены критическим попаданием, то они не способны выполнять эти функции.

Чтобы исследовать цель стандартными сенсорами игрок, контролирующий юнит выполняющий исследование, должен обозначить цель и объявить о ее сканировании. После этого игрок может задать один вопрос в отношении своей цели, на который его соперник должен правдиво ответить, например: сколько брони находится в определенной локации; или какая модель юнита; или сколько имеется боеприпасов для определенного оружия; или спросить о возможностях движения.

Вопрос исследования должен задаваться так, что бы на него было легко ответить. Любые вопросы, требующие от целевого игрока длительных вычислений, например «Сколько брони осталось на вашем БатлМехе?» — запрещены. Формулировка вопросов исследования должна быть очень аккуратной. Избегайте вопросов, на которые целевой игрок может ответить собственными мнениями, например «Каков ваш статус брони?» В этом случае целевой игрок может интерпретировать вопрос на свое усмотрение.

Если целевой юнит находится в зоне радиуса действия дружественной системы РЭБ, то игрок контролирующий этот юнит может заставить исследующего игрока сделать бросок 2D6, для определения влияния РЭБ на процесс сканирования, перед ответом на вопрос исследования. В этом случае для получения информации, исследующий игрок должен получить результат броска 8 или выше. Если бросок неудачен — информация не предоставляется. Исследующий игрок должен делать такой бросок только при нахождении его юнита и/или цели в зоне действия РЭБ.

Визуальный осмотр

Визуальный осмотр вражеского юнита — самая последняя возможность получить информацию о противнике. Любой юнит, включая пехоту и юнит с поврежденными сенсорами, может проводить визуальный осмотр.

Визуальный осмотр производится в том же порядке, как при сканировании стандартными сенсорами, с несколькими исключениями. Во-первых, юниты могут использовать визуальный осмотр только целей, расположенных в пределах 3 гексов от своего расположения. Во-вторых, визуальный осмотр не может дать информацию, которую невозможно получить при внешнем осмотре цели. Например, визуальный осмотр может показать исследователю состояние брони цели, но не может показать содержание корзин боекомплекта.

И последнее, система РЭБ не имеет эффекта на визуальный осмотр.

ПРАВИЛА ДВОЙНОГО ОСЛЕПЛЕНИЯ

При использовании в игре правил двойного ослепления, ни один из игроков не может «видеть» силы противника, пока они не попадут в радиус действия сенсоров или в зону визуального обнаружения. Таким образом, правила двойного ослепления приближают сражения *BattleTech* к реальной действительности, вынуждая игроков прогнозировать действия своего противника, подобно реальным командирам в ходе сражения.

Формат правил двойного ослепления требует как минимум трех игроков, один из которых действует как гейм-мастер. Гейм-мастер контролирует состояние и движение сил противостоящих игроков и сообщает игрокам результаты взаимного сканирования, гарантируя гладкий ход игры.

Для использования правил двойного ослепления необходимо три комплекта одинаковых мапшитов и Батл-Мехов: по одному для каждого игрока и один для гейм-мастера. Каждый игрок использует свою карту, для записи движения своих собственных юнитов и юнитов противника, которых ему удалось обнаружить. Гейм-мастер использует свои мапшиты для записи движения и действия обеих сторон. В дополнение к этому, каждый игрок записывает перемещение своих сил на своей копии Рекордшита хода Двойного ослепления, находящейся в конце этой книги.

Если не отмечено иначе, в игре по правилам двойного ослепления могут использоваться правила Уровня 1, Уровня 2 и Уровня 3.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Правила двойного ослепления используют следующую измененную последовательность игры *BattleTech*.

1. Фаза инициативы
2. Фаза движения
Повороты торса и башни
3. Фаза определения
4. Фаза оружейной атаки
Ответный огонь
Стандартная оружейная атака
5. Фаза физической атаки
6. Фаза температуры
7. Конечная фаза

В правилах двойного ослепления, кроме специально отмеченных случаев, фаза инициативы, температуры и конечная фаза каждого хода, следуют всем стандартным правилам игры *BattleTech* (с. 14, ВПМ). Подробные описания специальных правил для фаз движения, определения, оружейной и физической атак приведены ниже.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Каждый игрок перемещает свои юниты на своей карте и записывает их расположение. Считается, что юниты обоих игроков двигаются одновременно. Во всех случаях, когда два или больше противостоящих юнита нарушают пределы складывания гекса, сторона, выигравшая инициативу, занимает оспариваемый гекс (см. *Складывание*, с. 53).

Игроки должны отмечать перемещения своих юнитов на своей копии Рекордшита хода Двойного ослепления, используя следующие руководящие принципы:

Отметьте использованный способ движения юнита (ходьба/средняя скорость, бег/максимальная скорость, прыжок). После этого запишите все движения юнита, используя следующие обозначения:

Fx = Движение вперед на x гексов
R = Поворот вправо (на одну сторону гекса)
L = Поворот влево (на одну сторону гекса)
J = Прыжок
SU = Вставание
SL = Боковое движение влево (только четырехногие или прыгающие Мехи)
SR = Боковое движение вправо (только четырехногие или прыгающие Мехи)
Bx = Движение назад на x гексов
TL = Поворот вправо (свободное движение для прыгающего Меха)
TR = Поворот влево (свободное движение для прыгающего Меха)
Ux = Движение вверх на x уровней (только СВВП и субмарины)
Dx = Движение вниз на x уровней (только СВВП и субмарины)
0 = Ответный огонь

Обратите внимание, что для обозначения начального и конечного гекса каждого юнита, количества пройденных гексов и направления поворота торса используется диаграмма Отклонения для артиллерии (см. с. 75, ВПМ).

Локуст Ральфа занимает гекс 1406, направление лицевой стороны 4. Во время фазы движения, Ральф перемещает своего БатлМеха. Сначала он поворачивает Мех вправо на 1 сторону гекса, затем перемещает его на 4 гекса вперед, после чего поворачивает его на 1 сторону гекса влево и перемещает на 3 гекса вперед. После этого он поворачивает торс в направлении 5. Мех переместился на 7 гексов. Запись этих перемещений будет выглядеть так:

Рекордшит хода Двойного ослепления										СТОРОНА	
ХОД №											
ЮНИТ №	СТАРТОВЫЙ ГЕКС	СТАРТОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ	СПОСОБ ДВИЖЕНИЯ	ДВИЖЕНИЕ			КОНЕЧНЫЙ ГЕКС	КОНЕЧНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ	НАПРАВЛЕНИЕ ТОРСА	КОЛИЧЕСТВО ГЕКСОВ	
	1406	4	Бег	R	F4	L	F3	1011	4	5	7

Как только игроки переместили все свои юниты, каждый отдает свою копию Рекордшита хода Двойного ослепления гейммастеру. По ним гейммастер перемещает все юниты на своей карте, начиная с перемещения юнитов выигравшей инициативу стороны.

Гейммастер решает все броски навыка пилотирования вызванных заносами и боковым движением. Все другие броски навыка пилотирования связанные или не связанные с движением решаются игроками.

После окончания движения всех юнитов, гейммастер выполняет фазу определения (см. Фаза определения, ниже).

Складывание

Поскольку противостоящие силы в игре по правилам двойного ослепления не могут видеть друг друга, несколько юнитов могут попытаться занять один и тот же гекс в конце фазы движения. Всякий раз, когда количество таких юнитов превышает пределы складывания гекса (см. с. 21, ВПМ), гекс автоматически будет занят юнитами игрока, выигравшего инициативу. Вражеский юнит заканчивает свое движение в гексе, находящимся на пути следования, перед входом в оспариваемый гекс. Любой из этих юнитов может таранить своего противника в течение фазы физической атаки. (См. стр. 42, ВПМ, для правил Атаки тараном.)

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ

В течение фазы определения, гейммастер проверяет, возможности противостоящих юнитов увидеть друг друга.

Сначала он определяет, могут ли юниты обнаружить вражеский юнит визуально. После этого он проверяет, могут ли они обнаружить вражеский юнит, используя сенсоры. Затем гейммастер сообщает каждому игроку положение, направление и тип обнаруженного им вражеского юнита.

Юниты, которые начинают игру используя правило Скрытых юнитов (с. 93, ВПМ), могут быть обнаружены, только методами, приведенными в стандартных правилах. Если скрытый юнит производит выстрел, вражеский юнит может обнаружить его только по правилам визуального определения.

ТАБЛИЦА ВИЗУАЛЬНОГО РАССТОЯНИЯ

Максимальное расстояние визуального обнаружения (в гексах)

Состояние	БатлМех/Тр. Средство	Пехота
Ночь	5	2
День	60	30
Сумерки	15	8
Туман, дождь, дым	10	5

Визуальное определение

Юнит может визуально обнаружить вражеский юнит тогда, когда выполняются все три условия, приведенные ниже. Первое: вражеский юнит должен находиться в передней арке стрельбы юнита. Второе: он должен иметь чистую линию видимости к вражескому юниту. Третье: вражеский юнит должен находиться в пределах визуального обнаружения. Используйте таблицу Визуального расстояния, для определения максимального расстояния визуального обнаружения при различных состояниях окружающей среды.

Транспортные средства с более чем одним членом экипажа могут определять цели в нескольких арках стрельбы (см. Экипаж транспортного средства, с. 28). Каждый дополнительный член экипажа может обнаружить цель в одной дополнительной арке стрельбы, поэтому транспортное средство с 4 или большим количеством членов экипажа может обнаружить цель в арке в 360°.

Хотя отряды пехоты не видят так далеко как БатлМехи или транспортные средства, они могут служить превосходной системой оповещения, так как используют преимущество арки определения в 360°.

Определение сенсорами

Электронные сенсоры имеют большую зону обнаружения, чем при визуальном обнаружении, но их можно обманывать соответствующими контрмерами. Электронные сенсоры имеют арку обнаружения в 360°, независимо от арки стрельбы определяющего юнита. Все сенсоры, за исключением сейсмических, должны иметь линию видимости к вражескому юниту, чтобы обнаружить его. Диапазоны различных электронных систем сенсоров *BattleTech* приведены в таблице Расстояния сенсоров, с. 54.

При использовании сенсора, игрок бросает 2D6. Результат 7 или 8 означает что сенсор обнаруживает любой юнит в пределах своего малого радиуса действия. При результате 5 или 6 сенсор обнаруживает юниты находящиеся в зоне среднего радиуса действия. При результате от 2 до 4 сенсор обнаруживает вражеские юниты в зоне большого радиуса действия. Результат от 9 до 12 означает, что

сенсор не сумел обнаружить противника. Юнит может использовать только один тип сенсоров за ход, и контролирующий его игрок должен указать этот выбор на Рекордшите хода Двойного ослепления для каждого хода. (Обратите внимание, что правила сенсоров и активных зондов приведенные здесь, применяются только к правилам двойного ослепления.)

ТАБЛИЦА РАССТОЯНИЯ СЕНСОРОВ

Система сенсоров	радиус действия (в гексах)		
	малый (2D6 = 7-8)	средний (2D6 = 5-6)	большой (2D6 = 2-4)
Активный зонд Бигл	1-12	13-24	25-36
Активный зонд Бладхаунд	1-16	17-32	33-48
Клановский активный зонд	1-15	16-30	31-45
Сенсор БатлМеха/Мех	1-8	9-16	17-24
Сенсор тр. средства/другое	1-6	7-12	13-18
Сейсмический сенсор Меха	1-2	3-4	5-6
Сейсмический сенсор Тр. средства	1	2	3

Три вражеских Меха окружают Равин Натальи. Поле сражения залито дневным светом, и Равин легко видит первого вражеского Меха, который находится в передней арке стрельбы. Равин имеет ЛВ к вражеской машине находящейся на расстоянии 14 гексов, в пределах расстояния визуального обнаружения равного 60 гексам. Второй Мех находится на расстоянии 12 гексов, на линии видимости к Равину, но в арке стрельбы левой стороны. Третий находится в тыловой арке стрельбы Равина, на расстоянии 19 гексов, в пределах линии видимости. Равин использует систему активного зонда Бигл, которую Наталья активизировала для этого хода, поэтому гейм-мастер бросает 2D6, для определения вероятности обнаружения Равином двух других Меха. Результат броска 8, указывает на то, что обнаружены только те юниты которые расположены в пределах малого радиуса действия системы Бигл. Это означает, что Равин обнаруживает второго Меха но не видит третьего.

Транспортные средства также имеют доступ к системам сенсоров, которые подобны использующимся на БатлМехах. Однако, в большинстве случаев эти системы имеют несколько меньший радиус действия, что отражено в таблице Расстояния сенсоров. Юниты пехоты не имеют доступ к электронным сенсорам.

Если в игре используются сейсмические сенсоры, то можно обнаружить любой юнит в пределах радиуса действия сенсоров, независимо от ЛВ. СВВП не могут использовать сейсмические сенсоры, и не могут быть обнаружены сейсмическими сенсорами.

РЭБ Системы

Если специальные сенсоры помогают обнаружить врага, то специальные системы РЭБ препятствуют обнаружению противником дружественных юнитов. Общим правилом при использовании системы РЭБ, правильное расположении юнита оборудованного РЭБ для избежания его обнаружения вражескими сенсорами. Однако, мощные сигналы, забивающие системы сенсоров врага, сами за себя говорят о присутствии кого-то на поле сражения.

В игре по правилам двойного ослепления в фазе определения, установки РЭБ Ангел, Гардиан и стандартной Клановской установки РЭБ влияют на результаты броска

юнитов, пытающихся обнаружить вражеский юнит оборудованный РЭБ установкой. Поскольку различные РЭБ системы по разному влияют на различные зонды и сенсоры, то и применяемые модификаторы зависят от зондов/сенсоров определяющего юнита и РЭБ систем вражеского юнита. Эти модификаторы приведены в таблице Модификаторов РЭБ.

Чтобы оказаться в зоне влияния, определяющий юнит должен находится в радиусе действия системы РЭБ. Этот радиус не влияет на ЛВ. Если определяющий юнит находится в зоне радиуса действия нескольких систем РЭБ, то необходимо произвести комбинацию всех этих систем.

Хотя РЭБ системы способны помешать сенсорам противника обнаружить цель, сами они производят мощные, хорошо различимые электромагнитные «подписи». Поэтому, если определяющий юнит находится в зоне действия активной РЭБ системы и не в состоянии обнаружить юнит оборудованный РЭБ, то сообщите игроку, что сенсоры его юнита забиты сигналами РЭБ системы.

Правила приведенные здесь, для всех зондов/сенсоров и РЭБ систем применяются только в играх, использующих правила двойного ослепления. Для общих правил использования в *BattleTech* систем Гардиан и Клановской РЭБ установки, а также активного зонда типа Бигл, см. страницы 132, 144-145 *BattleTech* Правила Мастера. Для общих правил использования активного зонда типа Бладхаунд, см. Оборудование, страница 72.

ФАЗА ОРУЖЕЙНОЙ АТАКИ

После того, как оба игрока переместили свои юниты, а гейммастер провел все необходимые определения, начинается фаза оружейной атаки. Атакующими могут быть только те цели, которые были обнаружены в этом ходу любыми дружественными юнитами. В этом случае используются все стандартные правила ведения огня.

Сначала гейммастер проводит ответный огонь; затем все остальные оружейные атаки. Ведение огня производится сначала всеми юнитами одного игрока против любых потенциальных целей, а затем юнитами другого игрока. Когда игрок проводит ответный огонь, гейммастер заполняет соответствующие рекордшита; аналогично решается ответный огонь другим игроком. После того, как атаки ответного огня были решены, производятся стандартные оружейные атаки по той же схеме. Как только все оружейные атаки были решены, гейммастер возвращает рекордшита игрокам и при необходимости уведомляет их о необходимых бросках навыка пилотирования. Все проведенные атаки рассматриваются одновременными.

Обратите внимание, что повреждение, полученное в результате ответного огня и стандартной оружейной атаки не совокупно при определении необходимости бросков навыка пилотирования. Если юнит получает 20+ пунктов повреждения в результате ответного огня, либо в результате стандартной оружейной атаки, бросок навыка пилотирования должен быть сделан в конце соответствующей стадии.

Ответный огонь

Эта фаза позволяет юниту сконцентрироваться исключительно на потенциальных целях своего оружия. В действительности, стрелок объявивший об ответном огне замирает над прицелом своего оружия, в ожидании противника. Как только вражеский юнит появляется в поле зре-

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ РЭБ

РЭБ система целевого юнита		
Зонд/Сенсоры Обнаруживающего юнита	Ангел или Нуль-сигнатуры	Стандартная Клановская система или Гардиан
Beagle	5	4
Bloodhound	4	3
Клановский активный зонд	3	2
Сенсор БатлМеха	6	5
Сенсор тр. Средства	7	6
Сейсмический сенсор	недоступен	недоступен

ния, стрелок нажимает спусковой механизм. Любой юнит, который объявляет об атаке ответным огнем, должен сделать это в течение фазы движения. При этом он не должен перемещаться или выполнять какие-либо действия. При ответном огне применяются все стандартные модификаторы ландшафта и движения, а также дополнительный модификатор +2, отражающий поспешный характер выстрелов.

Все повреждение от ответного огня целевой юнит получает прежде, чем решаются последующие стандартные оружейные атаки. Если целевой юнит разрушен или упал, то он уже не способен выполнять какие-либо действия в текущем ходу. Упавший юнит может быть атакован другими юнитами, если к нему имеется линия видимости, но он не может стрелять в ответ. При стрельбе по упавшему юниту, применяются все стандартные модификаторы оружейных атак.

Юниты, которые объявляют о начале ответного огня, не могут проводить стандартные оружейные или физические атаки в этом ходу. Однако игрок может воздержаться от ответного огня и произвести оружейную атаку по стандартным правилам в течении фазы оружейной атаки этого же хода.

ФАЗА ФИЗИЧЕСКОЙ АТАКИ

Для физических атак используются все стандартные правила, исключая атаки тараном и «смерть сверху».

Тараны могут быть объявлены только тогда, когда оба юнита пытались занять один и тот же гекс в течение фазы движения. В этом случае один или оба юнита могут объявить об атаке тараном своего противника, если цель окажется непосредственно перед атакующим юнитом. Если оба юнита объявляют об атаке тараном, то ее может провести только игрок выигравший инициативу.

Атака «смерть сверху» может быть объявлена только в том случае, когда прыгающий юнит пытается переместиться в гекс, который уже содержит вражеский юнит.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ И РЕМОНТ

Следующие правила Уровня 3 относятся только к БатлМехам и транспортным средствам и используются совместно с правилами Восстановление и ремонт, приведенными на *стр. 82-88 в BattleTech Правила Местера*. (Пехота, включая бронированную, должна быть восстановлена, используя юнит с ПХАГ оборудованием, с. 68.)

Композитная/усиленная внутренняя структура

При использовании композитной/усиленной внутренней структуры, в соответствии с правилами Получение сменных частей, приведенными на *стр. 77-83 ВПМ*, кон-

сультируйтесь с таблицей Стоимости Скелета/Мускулатуры.

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ СКЕЛЕТА/МУСКУЛАТУРЫ

Оборудование	стоимость (в C-bill)
композитная	тоннаж x 3600
усиленная	тоннаж x 8400
композитная и миомер тройной силы	тоннаж x 17600
усиленная и миомер тройной силы	тоннаж x 22400

ВРЕМЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Хотя сменные части бывают не всегда доступны, любой склад запасных частей имеет остатки миомеров, трубок, пластин и другого хлама. С такими запасами любой техник может произвести временное восстановление поврежденных или разрушенных компонентов, пока ремонт не будет произведен более квалифицированным техником или не появится необходимая сменная часть.

Временному восстановлению подлежат актуаторы ног и рук, энергетическое оружие, двигатели и сенсоры. Чтобы сделать временное восстановление, техник должен сделать успешный бросок навыка техника. Такой ремонт может быть не безопасным или длительным по времени, но он позволяет поврежденному БатлМеху вернуться на поле сражения в очень короткие сроки и практически ничего не стоит.

Восстановление актуатора ноги

Успешное восстановление актуатора ноги позволяет БатлМеху передвигаться, со следующими ограничениями.

Во-первых, уменьшается ПД бега Меха на 1. Во-вторых, успешный таран или пинок этим Мехом автоматически уничтожает временное восстановление актуатора. Критическое попадание во временно восстановленный актуатор автоматически вынуждает БатлМеха упасть (как эффект критического повреждения этой локации). Кроме того, контролирующий игрок должен делать бросок 2D6 всякий раз, когда БатлМех прыгает. При результате 7 или больше, в результате приземления уничтожается временное восстановление. Любое уменьшение движения, вызванное временным восстановлением, совокупно, но оно не может уменьшить ПД бега ниже ПД ходьбы.

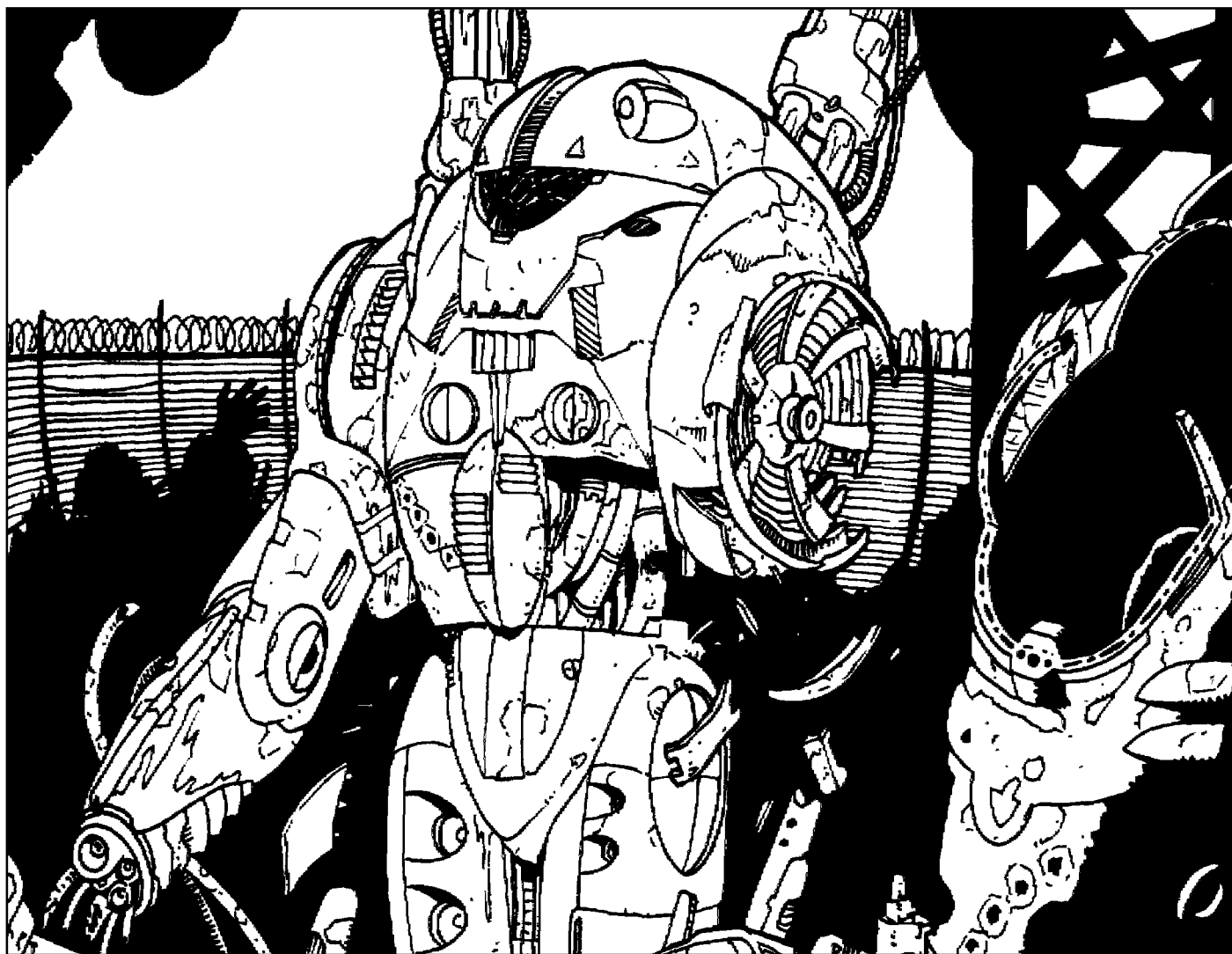
В одной ноге могут быть временно восстановлены не более двух актуаторов. Актуатор Бедр не подлежит временному восстановлению.

Восстановление актуатора руки

Успешное восстановление актуатора руки позволяет БатлМеху использовать свою руку как обычно со следующими ограничениями.

Во-первых, успешный удар или атака тараном «отремонтированным» Мехом уничтожает восстановленный актуатор, равно как и при попытке поднять любой объект тяжелее МехВоина. Во-вторых, критическое попадание в восстановленный актуатор Плеча заставляя руку бесполезно повиснуть, а любое оружие, установленное в этой руке становится не функционирующим.

В одной руке могут быть временно восстановлены не более двух актуаторов..



Восстановление энергетического оружия

Временно восстановленные лазеры и ППЧ функционируют со следующими ограничениями.

Во-первых, оружие производит на 2 пункта температуры больше. Во-вторых, любое критическое попадание в такое оружие заканчивается дополнительным выбросом 6 пунктов температуры, в течение фазы температуры. Критическое попадание также провоцирует электрическую волну в проводке систем кокпита, и игрок контролирующей юнит должен немедленно сделать бросок сознания для своего пилота. Если пилот до этого момента не имел повреждений, то он теряет сознание при результате броска 2, но автоматически восстанавливает сознание в конечной фазе следующего хода.

Если БатлМех падает, то игрок должен бросить 2D6 для каждого «восстановленного» оружия. При результате 7 или более, оружие разрушается, вызывая выброс 6 пунктов температуры, в течение фазы температуры.

Восстановление двигателя

Восстановленный двигатель позволяет БатлМеху с поврежденным ядерным реактором сражаться, со следующими ограничениями.

БатлМех лишается половины своей брони (округляя вверх) на каждой тыловой локации торса. При броске по таблице Определения критического попадания при по-

падании в заднюю локацию торса Меха, результат 6, 7, 8 или 9 причиняет 1 критическое попадание. Все другие результаты применяются как обычно. Критическое попадание в двигатель помимо обычных эффектов от потери щита, приводит к дополнительному выбросу 10 пунктов температуры в фазе температуры этого хода.

Восстановление сенсоров

Если оба слота сенсоров БатлМеха получили критические попадания, то техник может временно восстановить их работоспособность по обходному варианту. Такой «ремонт» позволяет БатлМеху использовать свои сенсоры, со следующими ограничениями.

Восстановленные сенсоры занимают только 1 критический слот; второй слот следует рассматривать как пустой, и при критическом попадании в него бросок должен быть переброшен. Сенсоры могут одновременно вести только одну цель. Они позволяют атаковать только одним оружием без дополнительных модификаторов; примените к броску попадания модификатор +2 для всего остального оружия, (это ограничение не влияет на установки Стрейк). Восстановленные сенсоры работают только в при дневном свете, поэтому юнит получает дополнительный модификатор +1, в дополнение к обычным модификаторам ночного боя или сумерек.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Эта глава содержит различные правила, которые игроки могут использовать для создания новых БатлМехов и транспортных средств. Тщательно просмотрите всю главу полностью, перед тем как выбрать те элементы, которые вы будете использовать в своих играх, потому что некоторые материалы, приведенные в этой главе, могут оказать большое влияние на ход игры.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Следующие правила строительства, если не отмечено иначе, относятся и к БатлМехам, и к транспортным средствам.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ БАЗА

По стандартным правилам, ни один юнит не может быть построен путем смешения технологической базы Внутренней Сферы и Кланов. Фактически же, несовместимость этих двух технологических баз преодолима. Наиболее общий способ их смешения — через традиционную переделку (см. *Настройка и переделка*, стр. 81-83, ВПМ). Однако в некоторых случаях, БатлМех или транспортное средство может включать в себя оборудование и Внутренней Сферы, и Кланов прямо на сборочной линии.

Юнит, который содержит в себе технологии Внутренней Сферы и Кланов имеет, как считается, смешанную технологическую базу. Такой юнит может строиться используя оборудование и особенности структуры, принадлежащие или Кланам, или Внутренней Сфере. Поскольку первоначальные правила подразумевают несовместимость технологий Кланов и Внутренней Сферы, то игроки должны использовать здравый смысл, при решении возникающих вопросов, относящихся к таким юнитам.

РАСЧЕТ ДОЛЕЙ

По стандартным правилам, при создании БатлМеха или транспортного средства, для упрощения расчетов, доли обычно округляются. Однако, опытные игроки могут не округлять доли при создании Меха или транспортного средства Уровня 3. Они могут сохранять эти доли, чтобы максимально использовать каждый грамм веса при реализации своего проекта.

Правила Расчета долей предлагают игрокам не округлять доли в течении процесса строительства, даже когда правила призывают округлить полученное значение, например при наличии долей веса XL двигателя. Согласно стандартным правилам XL двигатель номиналом 350 весит 15 тонн, а по правилам расчета долей 14,75 тонн.

В соответствии с этим правилом округляются тоннаж только тех компонентов, которые необходимо округлять вверх или вниз. Любой компонент, при строительстве которого используется фраза «или их долей», например гироскоп, должен быть рассчитан согласно стандартным правилам.

Игроки, использующие правила Расчета долей, должны округлить все полученные значения до двух десятых после запятой, чтобы чрезмерно не усложнять свои записи.

Броня

При использовании правила Расчета долей, броня может устанавливаться в любых необходимых количествах, вместо полно-тонных или полу-тонных размеров. Для определения тоннажа брони, разделите все установленные пункты брони юнита на 16. (Если юнит имеет специальную броню, которая изменяет фактор бронирования, разделите необходимые пункты брони на 16 и примените множитель специального типа брони).

Например, если Вы хотите, чтобы БатлМех имел 97 пунктов стандартной брони, то вес брони будет составлять 6,06 тонны (97 разделить на 16 равно 6,0625). Для Клановского БатлМеха со 131 пунктом ферро-волоконной брони, вес брони составит 6,82 тонны (131 разделить на 16 и умножить на 1,2 равно 6,8229166667).

Боекомплект

Правила Расчета долей позволяют Мехам и транспортным средствам нести боекомплект в количествах, отличных от полно-тонных слотов. Юниты могут нести любое количество боекомплекта, однако самый лучший способ, придерживаться стандартным полу-тонным или четверть-тонным размерам. Доли зарядов в корзине боекомплекта округлите вниз. Например, полу-тонная корзина боекомплекта РБД-4 содержит 12 зарядов (1 тонна = 25 зарядов, 25 разделить на 2 равно 12,5; или 12 полных зарядов).

Каждая такая корзина боекомплекта занимает 1 критический слот, независимо от веса корзины. Различные типы боекомплекта не могут находиться в одном критическом слоте.

ДВИГАТЕЛИ

Эксперименты в области проектирования ядерных двигателей принесли лишь серию неудач, не дав никаких реальных, крупных достижений. Вслед за вторжением Кланов, большое развитие получили легкие и уменьшенные двигатели, однако никакого существенного прогресса этим достигнуто не было. Следующие разделы описывают новые типы двигателей, полученные в различных лабораториях всего известного пространства.

Объединенная таблица Двигателей содержит различные двигатели Уровня 3, приведенные в этой книге. Двигатели, доступные в *BattleTech Правила Местера*, приведены для удобства пользования.

Компактный двигатель

Некоторые проектировщики, для освобождения большего пространства в центральном торсе БатлМеха, баловались с производством компактных двигателей. Компактные двигатели тяжелее своих стандартных собратьев, но они менее уязвимы из-за своих размеров, что дает возможность использовать большее количество брони на меньшей площади (см, с. 62).

Компактный двигатель занимает половину критических слотов в центральном торсе. При его использовании в строительстве Меха, рассматривайте три слота рекордшита в наборе «4-6» как пустые. Однако, компактные двигатели в 1,5 раза тяжелее двигателей стандартного размера (округляя до половины тонны вверх). Стоимость компактных двигателей вдвое больше. Они не могут быть созданы как XL, XXL или Большие двигатели.

Двигатель внутреннего сгорания

Хотя это абсолютно неэффективно, но на БатлМех можно установить двигатель внутреннего сгорания. См. *Низко-технологические и Сервисные Мехи*, с. 64.

Большой двигатель

Правила Уровня 3 разрешают использование Больших двигателей (рейтингом более 400), несмотря на то, что они громозкие, тяжелые и дорогие. С распространением XL технологий, все больше производителей начинают рассматривать потенциал этих массивных источников энергии. Однако увеличенные размеры, требуемые для значительного увеличения мощности, делают такие массивные двигатели, полностью непригодными для исполь-

ОБЪЕДИНЕННАЯ ТАБЛИЦА ДВИГАТЕЛЕЙ

Тип двигателя	Тоннаж двигателя	Добавочные критические слоты	Слоты компонентов транспортного средства	Базовая стоимость
Стандартный	стандартный	нет	0	5 000
Большой	стандартный	2 в ЦТ	1	10 000
Клан XL	1/2 стандартного	2 в ЛТ, 2 в ПТ	1	20 000
Клан XXL	1/3 стандартного	4 в ЛТ, 4 в ПТ	2	100 000
Клан Большой XL	1/2 стандартного	2 в ЦТ, 2 в ЛТ, 2 в ПТ	2	40 000
Клан Большой XXL	1/3 стандартного	2 в ЦТ, 4 в ЛТ, 4 в ПТ	3	200 000
Компактный	1,5 стандартного	-3 в ЦТ	нет	10 000
Внутренняя Сфера XL	1/2 стандартного	3 в ЛТ, 3 в ПТ	2	20 000
Внутренняя Сфера XXL	1/3 стандартного	6 в ЛТ, 6 в ПТ	4	100 000
Внутренняя Сфера Большой XL	1/2 стандартного	2 в ЦТ, 2 в ЛТ, 2 в ПТ	3	40 000
Внутренняя Сфера Большой XXL	1/3 стандартного	2 в ЦТ, 2 в ЛТ, 2 в ПТ	5	200 000
Внутреннего сгорания (ДВС)	2 x стандартный	нет	0	1 250
Внутреннего сгорания Большой	2 x стандартный	2 в ЦТ	1	2 500

* приведенная ниже формула определяет стоимость двигателя в C-bills:

(Базовая стоимость умножить на Рейтинг двигателя умножить на Тоннаж юнита) разделить на 75

зования в большинстве боевых транспортных средств.

Таблица Больших ядерных двигателей приводит тоннаж различных Больших двигателей. В дополнение к своему существенному весу, Большие двигатели занимают дополнительные критические слоты, подобно XL двигателям. Большие двигатели используют оба свободных критических слота в центральном торсе или один слот компонента в транспортном средстве.

Каждый Большой двигатель изготавливается для специфического транспортного средства или БатлМеха на заказ. Такое производство значительно поднимает стоимость. Стоимость Больших двигателей вдвое превышает стоимость базовой версии. Для Больших двигателей версий XL и XXL, стоимость и размеры увеличиваются совокупно, как показано в объединенной таблице Двигателей.

Обратите внимание, что гироскоп для Большого двигателя весит 5 тонн.

XXL двигатель

Экстра-легкие (XL) двигатели ознаменовали новую эру в проектировании БатлМехов, усилив желание конструкторов Внутренней Сферы продолжать эксперименты в этой области. Результатом этих усилий, по сокращению отставания от технологий Кланов, стало недавнее начало разработки экстра-легких двигателей (известных так же, как XXL или двойной XL). Однако эта осуществимая технология далека от решения всех проблем. Кланов продолжают попытки по совершенствованию таких источников энергии уже на протяжении сотни лет, но пока без ощутимых успехов.

Вес XXL двигателя составляет одну треть часть от веса стандартного двигателя, но занимает он вдвое больше критических слотов в боковых торсах, по сравнению с XL двигателем (по 4 для технологий Кланов, по 6 для технологий Внутренней Сферы). Экстра-легкие двигатели чрезвычайно дороги в производстве. Их стоимость в 5 раз выше стоимостей двигателей XL типа (см. Объединенную таблицу Двигателей).

ТАБЛИЦА БОЛЬШИХ ЯДЕРНЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ

Рейтинг двигателя	Тоннаж
405	56,7
410	61
415	66,5
420	72,5
425	79,5
430	87,5
435	97
440	107,5
445	119,5
450	133,5
455	150
460	168,5
465	190
470	214,5
475	243
480	275,5
485	275,5
490	356
495	405,5
500	462,5

Экстра-экстра легкий двигатель выделяет больше тепла. Без движения производит 2 пункта температуры, при ходьбе - 4, при беге - 6. Температура, производимая прыжком — удваивается, выделяя минимум 6 пунктов температуры.

НОВЫЕ СИСТЕМЫ НАВЕДЕНИЯ И СЛЕЖЕНИЯ

На БатлМех может устанавливаться только одна из новых систем наведения и слежения, описанных ниже. Ни одна из этих систем не влияет на физические атаки. Если не отмечено иначе, то их вес или место не рассматриваются при строительстве. Улучшенный компьютер наведения включает в себя систему наведения и слежения, поэтому его нельзя объединить с другими системами в одном юните.

Многие юниты уже имеют некоторые разновидности этих систем. Например, *ЯгерМех* известен своими способностями

точному отслеживанию летящих целей. Поэтому игроки полагают, что наличие противозвушной системы наведения не имеет никаких дополнительных весовых или пространственных требований. Однако подобные условия могут применяться к любым БатлМехам, обладающим соответствующими способностями, приведенными в *Battle Tech Техническое описание*, если оба игрока соглашаются на эти условия.

Система дальнего наведения

Система дальнего наведения делает атаки на дальнем расстоянии более точными, за счет ухудшения точности на коротком расстоянии. Юнит с такой системой наведения использует следующие модификаторы расстояния: Короткое +1, среднее +2, длинное +3.

Система ближнего наведения

Система ближнего наведения увеличивает точность стрельбы по целям, расположенным на коротком расстоянии стрельбы, за счет ухудшения точности стрельбы на дальнем расстоянии. Юнит

с такой системой использует следующие модификаторы расстояния: Короткое -1, среднее +2, длинное +5.

Система наведения переменного расстояния

Система наведения переменного расстояния комбинирует способности систем дальнего и ближнего наведения. Пилот может изменять установки системы в конечной фазе любого хода на ближнее, стандартное или дальнее расстояние.

Система наведения переменного расстояния весит половину тонны и занимает 1 критический слот в голове БатлМеха. Критическое попадание в эту систему лишает ее способности изменять диапазон наведения: система наведения остается постоянно включенной в режиме последней установки.

Противовоздушная система наведения

Эта система улучшает наведение оружия против воздушных целей, затрудняя при этом атаки против наземных целей. Все оружейные атаки против целей в воздухе (СВВП, обычные или аэрокосмические истребители) получают модификатор -2. Этот модификатор не относится к юнитам, использующим прыжковые двигатели. Против наземных целей, все оружейные атаки получают модификатор +1.

Система наведения нескольких целей

Эта система способна отслеживать несколько целей одновременно, за счет снижения точности. Юнит, оборудованный системой наведения нескольких целей, может атаковать любое количество целей в одном ходе, без применения модификатора множественных целей. Кроме того, вторичные цели могут находиться в любой арке стрельбы, соответствующей используемому оружию. Все оружейные атаки, против целей в задней и боковых арках, получают модификатор +1.

Система наведения нескольких целей

МультиТрак II

МультиТрак II более продвинутая версия стандартной системы наведения нескольких целей, описанной выше. При использовании МультиТрак II, не применяется модификатор +1 против целей, находящихся вне передней арки стрельбы. Система МультиТрак II весит половину тонны и занимает 1 критический слот в голове БатлМеха. Критическое попадание в слот, содержащий эту систему, ликвидирует преимущества МультиТрак II и не имеет другого эффекта на оружейные атаки.

Компьютер наведения

Это — улучшенный компьютер наведения, производимый Кланами (с. 134, ВПМ), доступен по правилам Уровня 3 во Внутренней Сфере и включен в эту книгу (см. *Оборудование*, с. 84). Компьютер наведения приведен здесь для полноты картины, так как он также рассматривается как система слежения и наведения и не может быть объединен с другими системами, описанными выше.

C³ компьютер

C³ — продвинутый компьютер системы тактического управления (C³ — сокращение от английского названия по первым буквам *command/control/communication*), разработанный учеными Внутренней Сферы (стр. 145-146, ВПМ). C³ компьютер приведен здесь для полноты картины, так как он также рассчитывается как система слежения и наведения, и не может быть объединен с другими системами Уровня 3, описанными выше.

Улучшенная спутниковая связь

Многие БатлМехи и транспортные средства имеют улучшенные или даже уникальные системы коммуникаций, которые практически не оказывают никакого влияния на ход игры *BattleTech*. Однако система улучшенной спутниковой связи, которую несут такие Мехи как Циклоп или Атлас, по правилам Уровня 3, приносит выгоду юниту, оборудованному ею.

Юнит с этой системой получает превосходное отображение поля битвы, транслируя его всем дружественным юнитам, но при этом он сам не может качественно координировать свои действия, так как в это время все его внимание обращено на мониторы спутниковой связи. Все подразделения юнита, оборудованного системой улучшенной спутниковой связи, получает модификатор броска инициативы +2; данные модификаторы, при использовании нескольких таких систем, не являются совокупными. Юнит, оборудованный системой улучшенной спутниковой связи не может: являться споттером для атак РДД или артиллерии; производить такие атаки, используя другой юнит как споттер; функционировать как часть сети C³; кроме того, все атаки и броски навыка пилотирования этого юнита, получают модификатор целевого числа +1.

Система улучшенной спутниковой связи может быть включена или выключена в течение любой конечной фазы. Когда система выключена, все ее преимущества и недостатки не применяются.

СТРОИТЕЛЬСТВО БАТЛМЕХА

Следующая информация относится только к строительству БатлМехов.

Обратите внимание: При установке оборудования, которое освобождает критические слоты в какой-либо локации, например компактный двигатель или малый кокпит, игрок может сгруппировать все пустые критические слоты вместе.

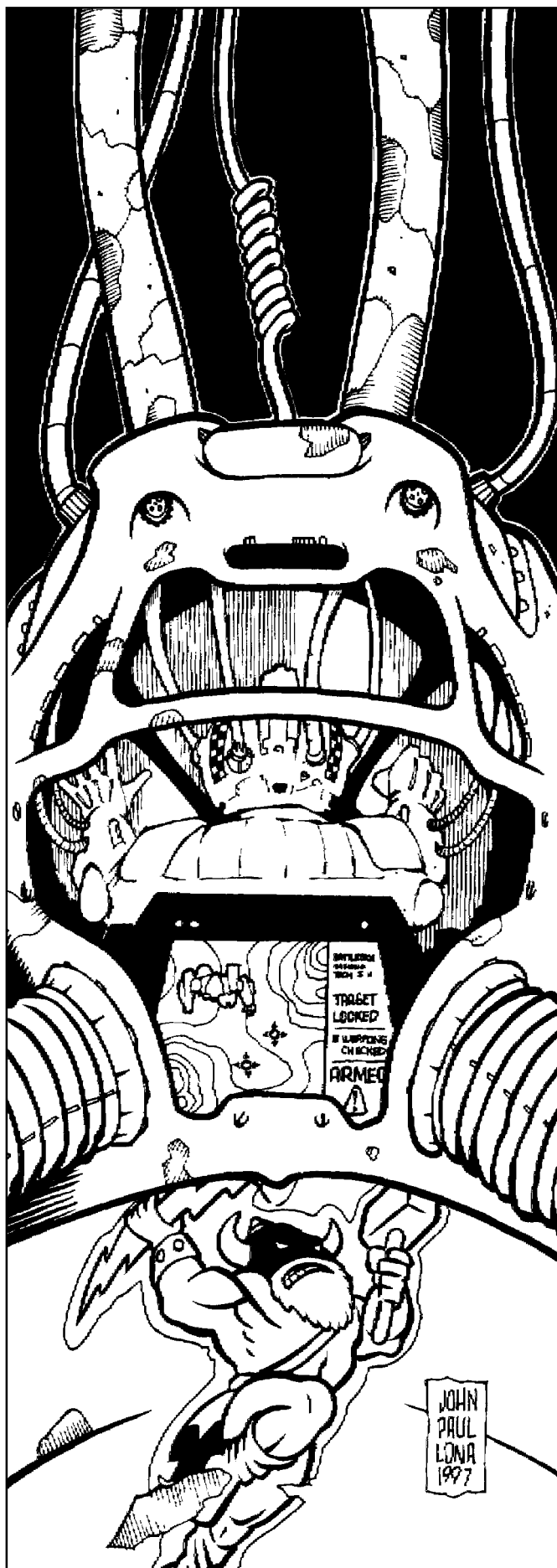
СИСТЕМЫ КОКПИТА

Кокпит (кабина) — нервный центр БатлМеха, поэтому системы, установленные в нем, имеют самое существенное влияние на способности Меха. Мех может быть оборудован только одной из систем кокпита, приведенных ниже.

Командный пульт

Командный пульт — очень и очень редкая система, производившаяся еще в годы Звездной лиги. Командный пульт — это фактически вторая cabina, которая включает в себя место для второго МехВоина, обычно командующего высокого уровня. Командный пульт содержит дополнительный набор средств управления, который позволяет второму пилоту управлять БатлМехом, если первый пилот выведен из строя. Не удивительно, что БатлМехи с командными пультами быстро стали первоочередными целями вражеских юнитов. Поэтому большинство все еще существующих БатлМехов, используется для обучения новых МехВоинов и эксплуатируется вдали от полей сражений. Клань не используют командные пульта, так как концепция управления одного БатлМеха двумя пилотами идет в разрез с их кодексом чести.

Использование командного пульта в качестве обучающего устройства, позволяет инструктору оценивать действия новичка во время упражнений, и при необходимости практически мгновенно брать БатлМеха под свой контроль. Такой бесценный инструмент может сократить месяцы учебы, необходимые для полного обучения МехВоина.



Командный пульт на полях сражений, не менее ценен. Он позволяет командиру подразделения сосредоточиться на тактическом управлении своими силами вблизи передовых линий, в то время как первый МехВоин сосредоточен на самом сражении. Когда командующий подразделения и первый пилот приучаются работать в паре, то наличие командующего, руководящего всем сражением и не задействованного в управлении машиной, повышает эффективность боевых сил.

Командный пульт может быть установлен в любой тяжелой или штурмовой Мех. Он слишком крупный, чтобы поместиться в голове меньших БатлМехов. Командный пульт весит 3 тонны и занимает 1 критический слот в голове.

Хотя системы командного пульта обычно не используют несущего их БатлМеха, они могут делать это при необходимости. Второй МехВоин, сидящий за командным пультом, не получает повреждение от взрыва боекомплекта, если он не действует как первый пилот БатлМеха, однако он получает повреждение от попадания в голову, а также в результате падения или наращивания температуры. Если первый кокпит разрушен, второй пилот может вести БатлМеха с командного пульта как обычно. Это является исключением стандартного правила, гласящего, что разрушение кокпита уничтожает БатлМех. В случае, когда Мех имеет кокпит и командный пульт, для полного уничтожения БатлМеха необходимо разрушить и кокпит и командный пульт.

Пока командующий подразделения не действует как первый пилот Меха, его присутствие за командным пультом обеспечивает всем юнитам под его руководством, модификатор броска инициативы +2. Этот модификатор совокупен с улучшенной спутниковой связью (если она присутствует). Одновременно с этим аннулируются недостатки систем связи, так как командующий не управляет БатлМехом и может полностью сосредоточиться на своих мониторах.

Подразделение не имеет совокупных модификаторов броска инициативы, при наличии нескольких машин с командным пультом и мобильных штабов (см. с. 70).

Система улучшенного отображения

Клановская система улучшенного отображения (EI) является на сегодняшний день самой совершенной системой наведения и прицеливания, значительно превосходящей последние разработки Внутренней Сферы в этой области. Наиболее продвинутые системы состоят из двух компонентов: нервной сети, имплантированной в мозг МехВоина и компьютера. Используя данные сенсоров всех дружественных юнитов, наряду с заранее загруженными данными ландшафта, компьютер строит виртуальное поле битвы, которое можно рассмотреть с любой точки. МехВоин, получающий эти данные через нервную сеть, больше не ограничен взглядом-из-кока; вместо этого, он имеет подвижную камеру, которая может переместиться в любое место поля битвы, для получения необходимой визуальной информации, которая ему потребуется.

Система улучшенного отображения упрощает взгляд МехВоина на поле сражения, предоставляя ему достаточное количество информации, фильтруя посторонние, а значит абсолютно не нужные детали и не требует от него переводить взгляд от одного экрана кокпита к другому. Система виртуально передает МехВоину всю необходимую поступающую боевую информацию. Технические данные вражеских сил могут быть вызваны простой мысленной командой, а любой Мех легко может быть опознан как вражеский или дружественный. Имплантант EI системы служит также беспроводным нейрошлемом.

Имплантант позволяет МехВоину принимать данные системы мгновенно, что может оказаться опасным для здоровья, в случае возникновения перегрузки восприятия, и закончится необратимыми повреждениями мозга, безумием или смертью.

Имплантант функционирует в сочетании со стандартной ЕІ системой отображения, позволяя МехВоину получать доступ к информации и использовать мысленные команды для управления ЕІ системой. МехВоин с имплантантом может использовать любой юнит, оборудованный ЕІ системой отображения, намного более эффективно, чем МехВоин без него. Юнит бронированной пехоты также могут использовать ЕІ имплантанты, но для получения всех преимуществ системы, каждый член такой точки пехоты должен быть оснащен таким устройством.

Только воин пилотирующий БатлМех или находящийся в боевой броне, получает выгоду от имплантанта. Обычные водители транспортных средств и пилоты аэрокосмических истребителей не получают преимуществ от имплантанта, так как их машины не обладают гуманоидной формой.

Имплантант, из-за его опасных и болезненных побочных эффектов, используют только наиболее фанатичные воины Кланов. Около 5 процентов из всех Клановских МехВоинов имеют ЕІ имплантант. Однако наблюдателям Внутренней Сферы эта пропорция кажется завышенной, поскольку Клановские пилоты имеют тенденцию воевать в одних и тех же боевых подразделениях. Количество МехВоинов, использующих ЕІ имплантант, заметно выше в таких Кланах, как Нефритовый Сокол и Звездный Уж.

Игрок может включить или выключить систему улучшенного отображения в течении конечной фазы любого хода. Когда система выключена, юнит действует как обычно, не получая преимуществ от системы; пилот также не имеет никаких преимуществ, но и не получает дополнительного повреждения от обратной связи. Статус системы улучшенного отображения каждого юнита должен быть четко отмечен на рекордшите.

Когда система улучшенного отображения включена, юнит получает следующие преимущества:

- Любой бросок навыка пилотирования получает модификатор -1. (Это не относится к бронированной пехоте).
- Модификатор попадания при стрельбе через лес и дым уменьшается, но сохраняются стандартные правила линии видимости для этих типов ландшафта. Атака через или в редкий лесной гекс (любого количества) использует модификатор +1. Модификатор атаки через или в густой лесной или заполненный дымом гекс, уменьшается от +2 за гекс до +1 за гекс.
- Модификатор ночного боя не применяется.
- Юнит может использовать оружие, стреляющее прямой наводкой, для атаки по определенной локации, как при использовании компьютера наведения. Модификатор для такой атаки +6, вместо стандартного +3. Юнит, оборудованный компьютером наведения и системой улучшенного отображения получает преимущества от обеих компонентов, а модификатор прицельной стрельбы уменьшается до +2.

Однако, система улучшенного отображения имеет серьезный недостаток. Поскольку она соединяет мозг МехВоина непосредственно с оборудованием его Меха, то любая негативная обратная связь от внутренних систем создает МехВоину потенциально смертельный удар электрическим током. Определенные эффекты обратной связи изменяются, в зависимости от типа юнита.

Пилот БатлМеха получает 1 пункт повреждения каждый раз, когда атака повреждает внутреннюю структуру Меха, если игрок не сделает бросок 2D6 с результатом 7

или больше. Критическое попадание в сенсоры выводит ЕІ систему из строя, в дополнение ко всем другим стандартным эффектам критического попадания.

Элементал, оборудованный имплантантом, получает 1 дополнительный пункт повреждения от каждой атаки. Для определения этого повреждения, атакой считается каждое попадание, повреждающее солдата, включая каждую группу повреждения от артиллерии или РДД.

Малый кокпит

Малый кокпит легче и значительно компактнее обычного, освобождая больше места в голове БатлМеха для установки других компонентов. Однако, теснота кокпита затрудняет пилотирование. Чтобы отразить это, модифицируйте броски навыка пилотирования на + 1 при использовании малого кокпита.

Малый кокпит весит 2 тонны и не занимает второй слот системы жизнеобеспечения в голове. Этот слот (номер 6) на рекордшите, может быть заполнен любым другим компонентом.

Кокпит установленный в торсе

Наиболее уязвимая часть БатлМеха - голова. Небольшая по размеру и не имеющая достаточного пространства для установки брони, голова содержит кокпит и жизненно важные сенсоры, поэтому разрушение головы выводит БатлМеха из строя. В попытке уменьшить уязвимость кокпита, разработчики БатлМехов экспериментировали с его установкой в торсе машины. Размещение кокпита в хорошо бронированном торсе Меха привело к противоречивым результатам. Самую широкую известность во Внутренней Сфере получили эксперименты профессора Бурке Кейла и его команды из ИННА. Клановские разработчики также ведут исследования в этой области. Однако эта технология пока еще далека от совершенства.

Кокпит установленный в торсе перемещает критический слот кокпита из головы в центральный торс. Два критических слота системы жизнеобеспечения перемещаются из головы в правый и левый торс (по одному в каждом). В голове остается только 2 критических слота сенсоров и 4 пустых слота, доступных для другого оборудования. Кокпит установленный в торсе, занимает один дополнительный критический слот сенсоров в центральном торсе; это дополнительное оборудование увеличивает вес кокпита до 4 тонн.

Хотя размещение кокпита в торсе создает превосходное бронирование, такая компоновка создает множество проблем. Например, небольшие размеры такого кокпита, приводят к выполнению всех расковок навыка пилотирования с модификатором +1. Попадания в голову не причиняют повреждение пилоту (как и попадания в центральный торс), но при падении пилот может получить 1 пункт повреждения как обычно. Взрывы боекомплекта также причиняют обычное повреждение пилоту. Из кокпита установленного в торсе нельзя катапультироваться.

Дополнительный критический слот сенсоров в центральном торсе позволяет Меху пережить разрушение головы. Первое критическое попадание в сенсоры имеет обычный эффект — модификатор оружейных атак +2. Два критических попадания в сенсоры увеличивают модификатор оружейных атак до +4. Если оба поврежденных сенсора находятся в голове, то этот модификатор применяется ко всем физическим атакам и броскам навыка пилотирования, потому что Мех ослеплен. Критические попадания во все три сенсора делают атаки любого вида невозможными и ко всем броскам навыка пилотирования применяют модификатор +4.

Критическое повреждение в близко расположенный от двигателя кокпит, создает серьезные проблемы. Попадание в любой критический слот системы жизнеобеспечения, вырубает всю систему. Вместо обычных эффектов такого критического попадания, пилот получает 1 пункт повреждения каждый ход, когда внутренняя температура Меха выше 0, или 2 пункта повреждения, если температура поднимается до 15 пунктов и выше.

ГИРОСКОПЫ

Гироскоп — хрупкое и сложное устройство, которое разработчики пытаются улучшить различными способами, в основном за счет увеличения прочности. Три специальных типа гироскопов описаны ниже. БатлМех может быть оборудован только одним типом; возможности различных типов гироскопов не могут быть объединены.

Компактный гироскоп

Компактный гироскоп весит в 1,5 раза больше стандартного, но занимает только 2 критических слота в центральном торсе. Два оставшихся слота в данном случае рассматриваются пустыми.

Сверхпрочный гироскоп

Сверхпрочный гироскоп весит вдвое больше стандартного, и должен получить 3 критических попадания для своего полного разрушения. При первом критическом попадании, применяется модификатор броска навыка пилотирования +2, но броски не требуются, когда БатлМех бежит или прыгает. Со вторым критическим попаданием в сверхпрочный гироскоп обращаются подобно первому критическому попаданию в стандартный гироскоп. Третье критическое попадание уничтожает гироскоп, и Мех получает обычные эффекты от разрушения гироскопа.

Экстра-легкий гироскоп

Экстра-легкий гироскоп весит половину стандартного, но занимает в центральном торсе на 2 критических слота больше. Критические попадания в экстра-легкий гироскоп имеют обычные эффекты: повреждается после первого критического попадания и разрушается после второго.

МОДИФИКАЦИИ СТРУКТУРЫ

После того, как броня БатлМеха пробита, все его внутренние компоненты становятся уязвимыми для последующих атак. Следующие модификации структуры увеличивают долговечность внутренних компонентов, в основном за счет увеличения собственного веса.

Бронированные компоненты

Любые компоненты БатлМеха, находящиеся в таблице Критических попаданий, могут индивидуально бронироваться, включая актуаторы ног и рук, кокпит, систему жизнеобеспечения, сенсоры, двигатель, гироскоп, прыжковые двигатели и любое оружие или оборудование, для своей защиты от отдельных критических попаданий. Конструктивные особенности механизмов подачи боекомплекта делают их непригодными для индивидуального бронирования, поэтому в этом случае необходимо использовать КЕЙС.

Винтовка Гаусса, взрывающаяся при получении критического попадания подобно боекомплекту, может быть бронирована индивидуально, но она не может быть защищена и броней и КЕЙС. Если КЕЙС находится в локации, где и индивидуально бронированная винтовка Гаусса, то КЕЙС не будет защищать юнит, если в результате разрушения брони оружия, винтовка Гаусса получит критическое попадание.

Броня компонента весит половину тонны за один пол-

ный слот компонента. Например, броня, защищающая стандартный двигатель весит 3 тонны. Единственное исключение из этого правила — кокпит, который имеет 1 тонну брони.

Чтобы указать на рекордшите юнита, что бронированный компонент, нарисуйте необходимое количество кружков (боксов) перед каждым из критических слотов. Когда бронированный слот получает критическое попадание, зачеркните этот кружок. При втором критическом попадании в этот же самый бронированный слот, критическое попадание вступает в силу, повреждая компонент как обычно.

Бронирование актуаторов Плеча и Бедрa может защитить БатлМех от критического попадания Отстрел конечности. В этом случае отметьте броню, как при обычном попадании. Если актуатор уже имел одно попадание, то конечность отстреливается. Броня не защищает голову Меха от отстрела.

Компоненты не могут быть бронированы ферро-волоконной или другими специальными типами брони.

Укрепленная структура

Для большей прочности, внутренняя структура БатлМеха или транспортного средства может быть укреплена. Укрепленная внутренняя структура весит в два раза больше стандартной, но она может получать в два раза больше повреждения (так же как и укрепленная броня; см. *Оборудование*, с. 72). Укрепленная структура не увеличивает максимальное количество боксов брони, которые юнит может нести, и не может быть объединена с технологией Эндо сталь.

Композитная структура

Технология Эндо сталь облегчает внутренний скелет юнита и увеличивает его прочность. Это достигается за счет увеличения размеров структуры скелета и уменьшения количества свободных слотов для размещения оборудования БатлМеха. Другие типы скелета, которые находятся в процессе развития, уменьшают вес структуры без уменьшения свободных мест для компонентов.

Вес композитной структуры составляет половину веса стандартной внутренней структуры, так же как и при использовании Эндо сталь технологии. Однако, композитная структура не занимает никакие критические слоты. Вместо этого, облегченная конструкция композитной структуры делает ее более уязвимой. Любое повреждение, полученное композитной структурой, удваивается. Обратите внимание, что это не имеет эффекта на броню юнита. Если атака уничтожает локацию внутренней структуры и повреждение переходит на броню другой локации, то броня получает повреждение как обычно.

Безрукий БатлМех

Игроки могут построить БатлМеха без рук. В игре по правилам Уровня 2, с такими Мехами обращаются как с обычными БатлМехами; руки имеют броню, внутреннюю структуру, Верхний актуатор и Плечо, но не содержат никаких других компонентов.

В игре по правилам Уровня 3, к безруким Мехам нужно относиться по-другому. Во время строительства, не размещайте броню или оборудование в руках вашего юнита. Так как руки физически отсутствуют, то попасть в них тоже невозможно. Результат броска попадания указывающий на попадание в руки, не наносит повреждение безрукому БатлМеху; повреждение не переносится боковому торсу, как в случае с разрушенной рукой.

Однако безрукая конструкция имеет ряд существенных недостатков. Безрукий Мех не может делать боль-

шинство типов физических атак и ему труднее подниматься на ноги после падения. При любой попытке встать используется модификатор броска навыка пилотирования +4; см. *Попытка встать*, с. 16 в секции *Ландшафт и движение*.

БАШНИ

Физическая конструкция большинства БатлМехов делает установку башни чистым трюкачеством. Тот факт, что МехВоин управляет машиной почти также, как собственным телом, затрудняет процесс использования башен в бою (люди обычно не рождаются с навесными башнями). По этим причинам, БатлМехи не имеют башни в игре по правилам Уровня 2.

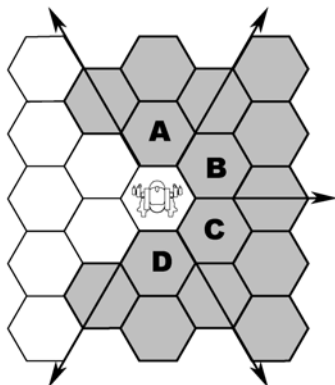
Однако по правилам Уровня 3, игроки могут устанавливать башни на БатлМехе. Наилучшим местом для установки башен являются плечи, что создает самые широкие возможности для стрельбы.

Плечевая Башня

Двуногий БатлМех (в противоположность четырехногим) может быть оборудован плечевой башней: одной башней, если голова Меха установлена не по центру (типа Thor); или двумя башнями, по одной на каждом плече. Фактически, эти плечевые башни считаются установленными в торсе Меха. Правая башня устанавливается в правом торсе, и может содержать в себе любое или все оружие установленное в этом торсе. Аналогично, левая башня располагается в левом торсе и содержит оружие установленное в левом торсе. В башне допускается устанавливать только оружие соответствующего торса; оружие, размещаемое между двумя локациями, не может быть установлено в башне.

Башня имеет такую же арку стрельбы, как и башня транспортного средства (см. *Транспортные средства*, с. 30). Она может поворачиваться в любом направлении, кроме двух сторон гекса, перекрываемых головой Меха. Например, если башня установлена в левом торсе, она может быть направлена вперед, в один из гексов слева, и назад. Башня в правом торсе может быть направлена вперед, в один из гексов справа, и назад. Как и в случае с другими арками стрельбы БатлМеха, арки стрельбы башни вращаются при повороте торса.

Диаграмма ниже показывает возможные направления арки стрельбы для башни на правом плече. Башня может поворачиваться к гексам А, В, С или D. Заштрихованные гексы показывают возможную область обстрела. Фактически, арка стрельбы в каждом конкретном ходу намного меньше, и соответствует арке стрельбы башни транспортного средства.



Если Мех с плечевой башней не имеет специальной системы слежения и наведения (см. с. 58), то он ограничен стандартными правилами атаки по множественным целям: все цели должны находиться в передней арке стрельбы, а для всех вторичных целей применяется модификатор броска попадания +1.

Вес каждой плечевой башни составляет 10 процентов от тоннажа оружия, установленного в ней, округляя вверх к самой близкой половине тонны. Оружие установленное в плечевой башне должно находиться в соответствующем торсе и четко отмечено на рекордшите юнита.

Механизм вращения башни занимает 1 критический слот. Критическое попадание в эту систему заклинивает башню в ее последнем положении.

Башня четырехногого Меха

Четырехногий БатлМех может быть оборудован башней, используя правила плечевой башни. Просто выберите левый или правый торс для размещения плечевой башни (даже при том, что башня расположена по центру). Хотя четырехногий Мех не может выполнять поворот торса, башня может вращаться на 360 градусов (в отличие от ограниченного вращения плечевой башни).

Башня головы

Вместо плечевых башен, на БатлМехе можно установить башню вместо головы, если Мех имеет кокпит, установленный в торсе (см. с. 61). Такая башня позволяет оружию, установленному в голове, иметь арку стрельбы в 360 градусов, хотя при этом применяются стандартные ограничения выбора цели.

Вес башни головы составляет 10 процентов от тоннажа оружия, установленного в голове, округляя вверх к самой близкой половине тонны. Механизм вращения башни занимает 1 критический слот в центральном торсе. Критическое попадание в эту систему заклинивает башню в ее последнем положении.

КРИТИЧЕСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ СЛОТОВ

Легкие Мехи, по сравнению с тяжелыми, имеют парадоксальное преимущество: при относительно небольшом размере, они имеют большое количество доступного пространства для установки большого оборудования. Это преимущество становится еще более очевидным с появлением ферро-волоконной брони и других специальных компонентов, требующих нескольких дополнительных критических слотов. На легкие БатлМехи можно установить больше таких специальных компонентов, чем на тяжелые Мехи, так как легкие Мехи имеют больше свободных критических слотов.

Используя правило Критического ограничения слотов, каждый класс БатлМехов, исключая штурмовой, теряет определенное количество критических слотов. Таблица Ограничения Критического пространства показывает расположение и количество критических слотов, которое не

ТАБЛИЦА ОГРАНИЧЕНИЙ КРИТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА

Класс	Тоннаж	Недоступные критические слоты
Очень легкий*	10-15	3 ПР, 3 ЛР, 3 ПТ, 3 ЛТ, 1 ПН, 1 ЛН
Легкий	20-35	2 ПР, 2 ЛР, 1 ПТ, 1 ЛТ
Средний	40-55	1 ПР, 1 ЛР, 1 ПТ, 1 ЛТ
Тяжелый	60-75	1 ПР, 1 ЛР
Штурмовой	80-100	нет

* См. Очень легкие Мехи, стр. 64 для большего количества информации.

ТАБЛИЦА ВНУТРЕННЕЙ СТРУКТУРЫ ОЧЕНЬ ЛЕГКИХ МЕХОВ

Тоннаж внутренней структуры				Боксы внутренней структуры			Максимальный фактор бронирования
Общий тоннаж	Стандартная	Эндо-	Центральный	Левый / Правый	Каждая	Каждая	
Меха	структура	сталь	Торс	Торс	Рука	Нога	
10	1	0,5	4	3	1	2	
15	1,5	1	5	4	2	3	55

обходимо отметить на рекордшите Меха каждого весового класса. Зачеркните указанные слоты внизу каждой локации попадания. Это правило применяется только к БатлМехам, построенным по правилам Уровня 3, и не влияют на существующие Меха.

ОЧЕНЬ ЛЕГКИЕ МЕХИ

Стандартные правила *BattleTech* Уровня 2, позволяют строить Меха весом от 20 до 100 тонн. Используя таблицу Структура очень легких Мехов, наряду со стандартными правилами Строительства, приведенных на *стр. 115-120, BattleTech Правила Местера*, игроки могут строить 10- и 15-тонные Меха.

НИЗКО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ И СЕРВИСНЫЕ МЕХИ

Хотя существует много разных видов Мехов, самые известные Меха тридцать первого столетия - БатлМехи. Во времена Звездной Лиги, Меха с миомерным приводом играли большую роль в различных аспектах жизни, от сельского хозяйства, до загрузки грузовых трюмов Шатлов. После падения Звездной Лиги все эти полезные механизмы вышли из употребления и большей частью пошли на запчасти для восстановления БатлМехов. За время Войн, технология строительства и восстановления Мехов пришла в упадок, а Государства Наследники сконцентрировали свои истощающиеся технологические ресурсы на БатлМехах, в которых они нуждались для продолжения непрекращающихся войн. Соответственно, сервисные Меха стали непозволительной роскошью, и во Внутренней Сфере практически исчезли как вид.

Следующие правила позволяют игрокам создавать сервисные Меха, такие как АгроМех, ЛоггерМех и КаргоМех. Эти правила также предусматривают установку двигателя внутреннего сгорания (ДВС) на БатлМехи (абсолютно неэффективная, но вполне обычная практика в наиболее бедных районах Периферии, где ядерные двигатели и техника для их восстановления и обслуживания практически отсутствуют).

Строятся сервисные Меха, используя стандартные правила строительства БатлМеха (*стр. 115-120, ВПМ*), с некоторыми незначительными изменениями, приведенными ниже. Обратите внимание, что эти Меха отличаются от БатлМехов с двигателем внутреннего сгорания (или «низко-технологических Мехов»). Правила, приведенные ниже, показывают различия между этими двумя типами юнитов.

Определение технологической базы

Хотя сервисные Меха могут быть построены на основе Клановской технологической базы, Кланов очень редко используют такие машины. Технология и в большей степени философия Кланов не позволяют техникам устанавливать двигатель внутреннего сгорания на БатлМехе.

Размещение и тоннаж внутренней структуры

Вес внутренней структуры сервисного Меха составляет 20 процентов от его общего тоннажа, но количество пунк-

тов внутренней структуры соответствует таблице на *странице 116, ВПМ*. БатлМехи с двигателями внутреннего сгорания следуют стандартным правилам размещения внутренней структуры.

Определение рейтинга двигателя

Определите рейтинг двигателя по стандартным правилам строительства БатлМехов. Сервисные Меха и низко-технологические БатлМехи могут использовать двигатели внутреннего сгорания, которые весят в два раза больше, чем ядерные с таким же рейтингом. Двигатели внутреннего сгорания дешевле и более доступны, однако они не существуют в XL версиях. *См. объединенная таблица Двигателей, с. 58.*

Если БатлМех, оборудованный двигателем внутреннего сгорания, будет вооружен энергетическим оружием, то его следует оснастить усилителями мощности, как в случае с обычным транспортным средством с двигателем внутреннего сгорания. Эти усилители весят 1 тонну за каждые 10 тонн энергетического оружия (округляя вверх к самой близкой тонне).

Критическое попадание в двигатель внутреннего сгорания, не производит дополнительной температуры. Вместо этого, игрок должен проверить, не происходит ли взрыв двигателя. В конце фазы, в которой двигатель юнита был поврежден, игрок делает бросок 2D6. При результате 10+, двигатель и Мех разрушаются. При втором попадании в двигатель, добавьте к результату броска +3. При третьем попадании в двигатель, добавьте к результату +6. Обратите внимание, что третье попадание в двигатель «уничтожает» Меха (по стандартным правилам), но игрок все равно должен определить, происходит ли взрыв двигателя, который полностью уничтожает Мех. Взрыв двигателя внутреннего сгорания уничтожает Мех, но не имеет никакого эффекта на другие юниты.

Определение прыжковых способностей

Мехи, оснащенные двигателями внутреннего сгорания, не могут использовать прыжковые двигатели, но могут быть оснащены прыжковыми бустерами (*см. Оборудование, с. 81*).

Добавление радиаторов

Добавление радиаторов происходит по стандартным правилам. В отличие от ядерных двигателей, двигатели внутреннего сгорания не имеют встроенные радиаторы. Даже в случае оснащения БатлМеха двигателем внутреннего сгорания, с его нагревом не обращаются таким же образом, как с обычным транспортным средством. Все типы оружия производят температуру по стандартным правилам БатлМехов.

Добавление оружия, боекомплекта и другого оборудования

Оружие, боекомплект и оборудование добавляется по стандартным правилам БатлМехов. Сервисным Меха также доступно оборудование, приведенное в таблице Оборудование сервисных Мехов.

ТАБЛИЦА ОБОРУДОВАНИЯ СЕРВИСНЫХ МЕХОВ

Система	Критические		Примечание
	Тоннаж	слоты	
Грузовой отсек*	специальный	1 за тонну	Укрывает груз стр. 91 ВПМ
Комбайн (АгроМех)	5	4 в каждой руке	Может наносить 1D6 повреждения пехоте
Подъемный (КаргоМех) механизм	3	3	Может поднимать груз весом в половину тоннажа Меха
Цепная пила (ЛогерМех)	5	5	Снаряжение для распилки деревьев, слишком громозкое для использования в качестве оружия

* Грузовой отсек может устанавливаться на сервисные Мехи. БатлМехи с двигателем внутреннего сгорания не могут оборудоваться Грузовым отсеком.

БОЛЬШИЕ МОРСКИЕ СУДА

Конечно, морские суда могут быть намного больше 300 тонн (максимум, разрешенный правилами Уровня 2). Следующие правила разрешают использование больших судов в *BattleTech*, хотя эти суда все еще далеки от размеров наиболее

крупных реальных судов. *BattleTech* не является военно-морской игрой, поэтому правила для морских судов не берут во внимание неправдоподобно большие линейные корабли и тысячетонные авианосцы.

Главное ограничение размера морских судов — ограниченный размер двигателей, доступных в игре *BattleTech*. До тех пор, пока высокий рейтинг двигателя позволяет судну иметь хотя бы 1 ПД средней скорости, такой проект имеет смысл. Поскольку в *BattleTech* двигателей с рейтингом выше 500 не существует, максимальный тоннаж морского судна — 555 тонн.

По правилам Уровня 3 для строительства морских судов, суда больше 100 тонн рассматриваются «большими» и используют правила приведенные ниже.

Внутренняя структура

Большое морское судно имеет шесть локаций (Перед, Левый Перед, Правый Перед, Левый Зад, Правый Зад и Зад) плюс башни (если имеются). Каждая из локаций попадания судна получает 1 бокс внутренней структуры за каждые 10 тонн, составляющих вес судна (округляя вверх).

Броня

В отличие от меньших судов, большие морские суда должны разместить броню в шести локациях, плюс в каждой башне. Даже при том, что они имеют дополнительные локации попадания, их оружие размещается на правой или левой стороне и использует стандартные арки стрельбы транспортного средства (см. *Транспортные средства*, с. 30).

БАШНИ

Игроки могут использовать следующие правила для установки башен на транспортное средство. По правилам

Таблица критических попаданий

При броске по таблице Определения критического попадания, добавьте к результату броска +2. С модифицированным результатом 13 обращайтесь как с результатом 12. При результате 14: голова или конечность Меха отстрелена; для локаций торса бросьте 4 критических попадания.

СТРОИТЕЛЬСТВО ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Этот раздел содержит добавления, необходимые для создания нового, более мощного и гибкого транспортного средства для игры *BattleTech*.

СУПЕР-ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК

Игроки могут строить супер-тяжелые гусеничные транспортные средства, которые весят до 200 тонн. Любое гусеничное транспортное средство, весящее больше 100 тонн, рассматривается супер-тяжелым танком и должно быть построено, используя правила приведенные ниже. Если не отмечено иначе, то используются все стандартные правила строительства гусеничного транспортного средства.

Внутренняя структура

Супер-тяжелые танки требуют укрепленной внутренней структуры, для поддержания массивной брони и вооружения. Поэтому, вес внутренней структуры такого танка составляет 20 процентов от полного веса танка (округляя вверх до самой близкой половины тонны), вместо обычных 10 процентов. Супер-тяжелый танк имеет 6 локаций попадания (перед, левый перед, правый перед, левый тыл, правый тыл и тыл) плюс башня (если имеется). Каждая локация попадания транспортного средства получает 1 бокс внутренней структуры за каждые 10 тонн, составляющих вес транспортного средства (округляя вверх).

Броня

В отличие от меньших транспортных средств, супер-тяжелые танки должны разместить броню в шести локациях, плюс башня. Даже при том, что супер-тяжелые танки имеют дополнительные локации попадания, их оружие размещается на правой или левой стороне и используют стандартные арки стрельбы транспортного средства (см. *Транспортные средства*, с. 30).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Наземное средство

Супер тяжелый танк	
Тоннаж	101-200
Фактор подвески	0
Запрещенный ландшафт	Густой лес и вода

Морское средство

Водоизмещающее судно или субмарина	
Максимальный тоннаж	Не ограничен
Запрещенный ландшафт	Водные гексы глубиной менее 1
Фактор подвески	
Тоннаж средства	Фактор подвески
01-300	30
301+	10% от тоннажа (округляя к ближайшей 0,5)
Оборудование для погружения	
Субмарины	10% от тоннажа Субмарины

Уровня 3, разрушение одной или обеих башен не уничтожает транспортное средство. Однако, разрушение любой другой локации, уничтожает транспортное средство.

Вторая башня

Обычно на любое транспортное средство можно установить вторую башню. Но она требует дополнительный вес и поэтому устанавливается, в большинстве случаев, только на большие транспортные средства.

Вторая башня устанавливается впереди и несколько ниже первой башни. Эта особенность предоставляет тыловой башне арку стрельбы в 360 градусов, и соответственно не позволяет передней башне стрелять в тыловую сторону гекса транспортного средства (тыловая башня переключает ЛВ).

Каждая башня имеет стандартный вес, равный 10 процентам от тоннажа компонентов, установленных в башне, округляя вверх до самой близкой половине тонны. Вторая башня имеет стандартное количество пунктов внутренней структуры и бронируется отдельно от первой башни.

По правилам Уровня 2, даже транспортное средство с несколькими башнями, должно придерживаться некоторых ограничений при проведении атаки по множественным целям (см. с. 31, ВПМ). По правилам Уровня 3, транспортное средство с достаточным количеством членов экипажа не имеет этих ограничений (см. *Экипаж транспортного средства*, с. 28 в главе *Транспортные средства*).

При использовании правил локации попадания Уровня 2, любое попадание в башню, полученное через тыловую гекс, поражает тыловую башню; попадание приходящее через передний гекс, поражает переднюю башню. Когда транспортное средство получает попадание в башню с любой стороны, определение пораженной башни происходит случайно. При использовании правил Уровня 3, для определения пораженной башни, используйте расширенную таблицу Локации попадания наземных транспортных средств на с. 31 в главе *Транспортные средства*.

Боковые башни

Боковые башни устанавливаются на сторонах транспортного средства, для расширения стандартных арок стрельбы оружия, установленного на сторонах. Боковые башни могут устанавливаться только на гусеничные, колесные транспортные средства и СВВП: конструктивные особенности морских судов и транспортных средств на воздушной подушке ограничивают установку боковых башен. Транспортное средство может оборудоваться боковыми башнями в дополнение к стандартным башням.

Транспортное средство, оборудованное боковыми башнями, должно иметь их по одной на каждой стороне, а сами башни должны иметь одинаковый тоннаж оружия и оборудования, для балансировки транспортного средства. Однако сам состав оружия не обязательно должен быть одинаковым. Транспортное средство не может иметь больше двух боковых башен.

Вес пары боковых башен составляет 10 процентов от тоннажа компонентов обеих башен, округляя вверх к самой близкой половине тонны. В отличие от стандартных башен, оружие и компоненты, установленные в боковых башнях, не рассматриваются установленными в отдельной локации попадания. Вместо этого, с оружием, установленным в боковых башнях, обращаются подобно другим компонентам, установленным на этой стороне транспортного средства.

Оружие установленное в башне может стрелять в специальную 180 градусную арку стрельбы (см. *Транспортные средства*, с. 30). По правилам Уровня 2, транспортное средство с боковыми башнями должно придерживаться некоторых ограничений при проведении атаки по множественным целям (см. с. 30, ВПМ). По правилам Уров-

ня 3, транспортное средство с достаточным количеством членов экипажа не имеет этих ограничений (см. *Экипаж транспортного средства*, с. 28 в главе *Транспортные средства*).

Передняя башня СВВП

СВВП может быть оборудовано одной башней, расположенной под кокпитом, называемой также «башней на подбородке» из-за своего расположения. Передняя башня используется согласно всем стандартным правилам для башен других транспортных средств, с одним ограничением. СВВП не может атаковать цель, расположенную на более высоком уровне высоты чем СВВП, оружием, установленным в башне, так как башня установлена на нижней стороне СВВП.

ДОПОЛНЕНИЯ СВВП

СВВП - уникальные транспортные средства. По правилам Уровня 3, они имеют несколько дополнительных опций строительства.

Размещение винта

Все СВВП в *BattleTech* имеют два винта, которые вращаются в противоположные стороны компенсируя друг друга. В большинстве случаев, это один большой главный винт и один винт меньшего размера, установленный на хвосте, который часто называют стабилизационным. Однако СВВП могут также быть построены с использованием двойных или соосных винтов.

Игроки могут использовать правила, приведенные ниже, для строительства транспортного средства с такими винтами или установить их на существующее транспортное средство, в соответствии с его внешним видом, поскольку новый тип винта не влияет на тоннаж СВВП. Независимо от фактического размещения, новые типы винтов подчиняются стандартным правилам попадания и повреждения. Локация попадания винта, представляет собой оба винта СВВП.

СВВП с двойными винтами, использует два винта одинакового диаметра, оба сверху; или оба по сторонам, или один за другим. Транспорт *Карнов UR* - пример такого размещения, которое создает большую стабильность, за счет ухудшения маневренности. СВВП с двойным винтом не могут выполнять боковое движение или разворот (см. *Транспортные средства*, с. 29). Двойные винты увеличивают способ поворота СВВП на 1 (см. с. 29). Но все броски навыка пилотирования используют модификатор -1.

СВВП с соосными винтами использует два винта одинакового диаметра на одной оси. Боевой вертолет *Уорриор Н7* является наглядным примером такого размещения, которое дает большую маневренность, за счет уменьшенной общей стабильности. При броске по таблице Неудачного маневра (*Транспортные средства*, с. 30) не применяется стандартный модификатор броска для СВВП +2. Однако, каждое критическое попадание в винт (см. с. 34), в дополнение к стандартным эффектам, добавляет модификатор броска навыка пилотирования +1.

Реактивные ускорители

Для получения дополнительной скорости, СВВП могут быть оборудованы реактивными ускорителями. Это оборудование похоже на прыжковые двигатели БатлМека. Струя реактивного ускорителя, вырывающаяся позади СВВП, обеспечивает дополнительную тягу.

Реактивные ускорители весят как Суперчарджер двигателя и используются аналогичным образом (см. *Оборудование*, с. 84). Поскольку реактивные ускорители работают по вполне безопасной технологии, бросок отказа системы не требуется. Однако при использовании реактивных ускорителей, СВВП несколько теряет свою стандарт-

ную маневренность, поэтому все числа способов поворота СВВП удваиваются, делая сами повороты во время полета практически невозможными (см. *Транспортные средства*, с. 29, правила *Способа поворота*). Кроме того при использовании реактивных ускорителей, СВВП не может выполнять боковое движение и разворот (с. 29).

Крепление на мачте

На некоторых СВВП, особенно на разведывательных вариантах, сенсоры и другое оборудование устанавливаются на мачте, расположенной над несущим винтом. Такое размещение позволяет самому СВВП скрываться позади холмов или густых лесных массивов, при сохранении линии видимости от сенсоров до цели без преград.

Конструкция крепления на мачте весит половину тонны и позволяет СВВП иметь линию видимости, исходящую на один уровень высоты больше его фактического размещения. СВВП не может иметь оружие на мачте, но оно может использовать оборудование, закрепленное на мачте, для получения линии видимости при наведении артиллерийского и непрямого огня РДД. На мачте СВВП можно установить активный зонд или С³ слейв компьютер, без дополнительных весовых или денежных затрат (но игрок должен затратить стандартную стоимость на покупку оборудования).

Любая атака, поражающая винт, уничтожает оборудование установленное на мачте и саму мачту.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

На транспортные средства можно добавлять членов экипажа или устанавливать специальное оборудование (мостоукладчик или минный трал), которое преобразуют их в специализированные боевые транспортные средства.

Многие из описанных ниже компонентов, должны быть размещены в определенных локациях транспортного средства, приведенных в конце каждого раздела. На транспортное средство можно установить только один компонент в конкретную локацию. Например, на транспортное средство нельзя установить и башню, и мостоукладчик, поскольку оба компонента устанавливаются наверху. На СВВП нельзя устанавливать любой компонент, который монтируется наверху или компоненты создающие дополнительные возможности движения, например амфибийные.

Дополнительный экипаж

Транспортное средство обычно имеет стандартную численность экипажа, основанную на его тоннаже (разделив на 15 и округляя вверх, см. *Транспортные средства*, с. 28) Однако, транспортное средство может иметь увеличенную численность экипажа. Каждый дополнительный член экипажа весит половину тонны и рассчитывает как один компонент, по правилам пространственных ограничений транспортного средства.

Мостоукладчик

Мостоукладчик несет собранный, 30-метровый (1 гекс) мост, который может быть установлен во время сражения. В походном положении, любая атака, поражающая башню, поражает мост. Повреждение применяется к конструктивному фактору моста. Любое критическое попадание в мост разрушает механизм установки. Дополнительные критические попадания не имеют дополнительного эффекта.

Игрок, управляющий мостоукладчиком, может объявить о развертывании моста в течение любой конечной фазы. В

следующем ходу транспортное средство не должно перемещаться и в конце этого хода, мост размещается в смежном гексе, находящимся прямо перед мостоукладчиком (механизм укладчика устанавливает мост по прямым направляющим системы). Мост может быть помещен в любой водный гекс, но этот гекс должен быть смежен, по крайней мере, с одним гексом земли (или другим мостом).

Мост сделан из прочного, легкого материала и способен удерживать на воде, выдерживая вес, превышающий его КФ, что противоречит стандартным правилам. Мост может выдержать юниты, весящие в два раза больше его собственного текущего КФ. При этом учитывается полный вес всех юнитов, находящихся на одном гексе моста. Например, два 80-тонных танка *Демолшер* разрушили бы тяжелый мост, так как их полный вес равен 160 тоннам, а предел тяжелого моста 90 тонн (КФ 45 умножить на 2 равно 90)

Таблица Мостоукладчика содержит КФ трех доступных типов мостов и вес механизмов развертывания, каждый из которых занимает один компонент по правилам пространственных ограничений, независимо от тоннажа.

Локация: Перед и Верх. Транспортное средство, несущее мост, не может иметь стандартную башню, но может оснащаться боковыми башнями.

Бульдозер

На транспортное средство можно установить бульдозерное лезвие, которое может помочь в расчистке обломков зданий. Транспортное средство, оснащенное бульдозерным лезвием, получает меньше повреждения при проведении тарана.

Бульдозер может расчищать путь через гекс с обломками, позволяя другим юнитам перемещаться через этот гекс как через ровный. Этот процесс занимает различное количество времени, основанное на типе строения превращенного в обломки. Расчистка руин легкого строения занимает 2 хода. Каждый следующий класс строения, удваивает время необходимое для расчистки. Например руины среднего здания расчищаются за 4 хода, крупного за 8 ходов, а укрепленного за 16. Во время расчистки завалов, транспортное средство должно оставаться в гексе, хотя оно может поворачивать свою лицевую сторону как обычно и производить оружейные атаки. При этом транспортное средство рассматривается движущимся с максимальной скоростью и использует соответствующий модификатор +2.

Бульдозер получает половину повреждения при выполнении тарана, однако повреждение не изменяется при таране самого бульдозера. Каждый раз, когда перед транспортным средством получает повреждение брони, сделайте бросок 2D6. При результате 2, бульдозерное лезвие разрушено.

Бульдозерное лезвие можно установить только на гусеничные и колесные транспортные средства. Оно весит 2 тонны и рассчитывает как один компонент по правилам пространственных ограничений транспортного средства.

Локация: Перед

Минный трал

Минный трал предназначен для обезвреживания мин перед транспортным средством на безопасном расстоянии, расчищая путь для других юнитов. Это устройство обычно состоит из большого вращающегося барабана с цепями и другими выпуклостями, предназначенными для преднамеренного срабатывания мин. Вся эта конструкция устанавливается на поддерживающих механизмах далеко впереди транспортного средства.

Процедура для использования минного трала отличается от правил Очистки минных полей пехотой (с. 88, *ВГМ*) тем, что разминирование происходит во время перемещения транспортного средства, вместо обычных затрат времени на разминирование гекса. Таким образом, эта процедура является скорее не очисткой гекса, а простым взрывом минного поля, при котором повреждение получает минный трал, а не само транспортное средство. Минный трал взрывает только обычные минные поля и виб-

ТАБЛИЦА МОСТОУКЛАДЧИКА

Тип моста	КФ	Вес (в тоннах)
Легкий	7	1
Средний	20	2
Крупный	45	6

робомбы, установленные на определенный тоннаж, равный тоннажу транспортного средства. Взрывающиеся вибробомбы соответствующего типа, причиняют 10 пунктов повреждения минному тралу.

Для обычных минных полей, сделайте стандартный бросок 2D6. Мины взрываются при результате 6+ вместо стандартного 7+. Если мина взрывается, гекс очищен полностью, а минный трал получает 6 пунктов повреждения. Если взрыва мин не происходит, сделайте второй бросок 2D6, чтобы проверить не вызвало ли взрыв само транспортное средство (который происходит при результате 7+). Если результат этого броска указывает на взрыв, повреждение получает броня передней стороны транспортного средства, а гекс продолжает оставаться заминированным по стандартным правилам до следующей «очистки» (см. с. 88, ВПМ).

При атаке транспортного средства обычное повреждение не затрагивает минный трал. Если транспортное средство делает таран или в его переднюю сторону врежется или таранит другое транспортное средство, то повреждение получают передняя броня и минный трал. Минный трал до полного разрушения, может получить 30 пунктов повреждения.

Минный трал весит 3 тонны и рассматривается одним компонентом.

Локация: Перед

ПХАГ оборудование

В тридцать первом столетии, Передвижной Хирургический Армейский Госпиталь (ПХАГ) — сложное транспортное средство, содержащее полнофункциональный полевой госпиталь. Оно перемещается недалеко от мест боевых действий и в течении нескольких часов может быстро развернуть медицинское оборудование, операционные, восстановительные палаты и врачебные кабинеты.

ПХАГ оборудование может быть установлено на любом типе транспортного средства, кроме СВВП. Основная его часть содержит центральный компьютер и диагностические системы, плюс одну операционную общим весом 3,5 тонны. Каждая дополнительная операционная весит одну тонну и рассматривается как 1 компонент по правилам пространственных ограничений транспортного средства.

Транспортное средство с ПХАГ оборудованием не имеет практического использования в стандартной игре *BattleTech*. Поскольку каждый ход длится только 10 секунд, времени одной игры для лечения и восстановления солдат будет не достаточно. Однако в длительной кампании, ПХАГ юнит может использоваться для лечения раненых пехоты и МехВоинов между отдельными сценариями.

После каждого сценария кампании, ПХАГ юнит может производить некоторое количество лечебных действий, равняющихся числу операционных, установленных на его борту (стандартный ПХАГ автомобиль, имеет пять операционных). Каждое лечебное действие удаляет 1 бокс повреждения МехВоина или 2 бокса повреждения взвода пехоты или юнита экипированного боевой броней. ПХАГ юнит не может лечить один и тот же юнит два раза в течении одного перерыва между сценариями, но он может лечить этот юнит в последующих перерывах. ПХАГ юнит, не может лечить полностью уничтоженные юниты пехоты.

Локация: Зад

Амфибия

Вода — это одно из наиболее часто встречающихся препятствий для военных сил тридцать первого столетия, поскольку она ограничивает движение обычных транспортных средств и БатлМехов. Однако, большинство транспортных средств, построенных в ранних эпохах, типа танков двадцать первого столетия, могли вести ограниченные боевые действия на воде, например могли пересечь реку или выгрузиться из носителя на пляжи. Увеличивающаяся сложность войн и тенденции к узкой специализации, привели к созданию гусеничных и колесных транспортных средств, не способных к действиям на воде; амфибийные способности были переложены на транспорт-

ные средства, типа средств на воздушных подушках, которые можно было использовать на любых типах ландшафта. В настоящее время только несколько типов гражданских гусеничных и колесных транспортных средств сохранили свои амфибийные (земноводные) способности — Исследовательский корпус КомСтара использует несколько таких транспортных средств. Правила приведенные ниже позволяя игрокам включать такие транспортные средства в игру *BattleTech* по правилам Уровня 3.

Необходимое движительное оборудование, для действий на воде и земле, занимает 10 процентов конструкции транспортного средства. Это оборудование позволяя гусеничному или колесному транспортному средству перемещаться через водные гексы (включая гексы с уровнем глубины 0) расходуя при этом 2 ПД за гекс. Однако, любое повреждение движительной системы транспортного средства, например повреждение или разрушение гусеницы, оси или колеса разрушает амфибийный привод. Амфибийное оборудование стоит 10,000 C-bills за тонну и имеет Боевую ценность равную, полному тоннажу транспортного средства.

Поскольку во время перемещения через водный гекс юнит частично погружен в воду, то используются правила герметичности корпуса (с. 91, ВПМ). Любое попадание в любую локацию юнита, кроме башни (которая находится над поверхностью воды) пробивающее броню, нарушает герметичность и автоматически топит юнит. Если вся броня в локации разрушена, эта локация также затопляется (исключая конечно башню).

Локация: Привод

Дюнное баги

Обычно, колесное транспортное средство по песку перемещается гораздо медленнее. Однако любое колесное транспортное средство может быть изменено, чтобы сделать его более приспособленным при использовании в пустыне.

Большие колеса и высокая подвеска позволяют транспортному средству перемещаться по песку, расходуя 1 ПД за ПД гекс; но эти изменения затрагивают полноту функций транспортного средства, уменьшая его ПД средней скорости на 1. Поскольку количество ПД максимальной скорости равно ПД средней скорости умноженной на 1,5; следует повторно рассчитать значения максимальной скорости.

Опытный техник с необходимыми запчастями и инструментами может переделать любое колесное транспортное средство в дюнное баги. Процесс требует Улучшенного набора инструментов, Механического ремонтного набора, специальных колес и механизмов подвески, стоимость которых равна тоннажу транспортного средства умноженному на 10 (в C-bills). Преобразование может занять несколько дней, количество которых равно тоннажу транспортного средства, разделенному на 10; если эту конверсию выполняют несколько техников, разделите это число на численность техников. Работа по преобразовании любого транспортного средства, независимо от его размера или количества техников, занимает как минимум один день (16 часов).

Локация: Привод

Снегоход

Перемещение по глубокому снегу значительно замедляет ход колесных и гусеничных транспортных средств. Однако, любое колесное или гусеничное транспортное средство может быть модифицировано для действий в арктических районах.

Дополнительные лыжи и другие изменения позволяют снегоходному транспортному средству перемещаться через глубокий снег без увеличения расхода ПД и без опасности застрять (см. *Глубокий снег*, с. 10), но все эти модификации влияют на функции транспортного средства и уменьшают его ПД средней скорости на 1. Поскольку ПД максимальной скорости равно ПД средней скорости умноженное на 1,5; следует повторно рассчитать значения максимальной скорости.

Снегоходное транспортное средство изменяется так радикально, что становится абсолютно непригодным для использования в незащищенных типах ландшафта. Когда транспортное средство перемещается по любому другому ландшафту (кроме снега или льда), оно не может двигаться с максимальной скоростью. Его ПД средней скорости, в этом случае, является максимальной.

Снегоходное оборудование добавляется к транспортному средству таким же образом, как для джонного баги.

Локация: Привод

Система охлаждения

Автомобили с системами охлаждения необходимы для быстрого охлаждения перегретых БатлМехов и соответственно, являются очень полезными юнитами на поле сражения. Следующие правила описывают, как создать и использовать такие автомобили и другие транспортные средства с системами охлаждения.

Система охлаждения весит 9 тонн и по правилам пространственных ограничений транспортного средства рассчитывается как два компонента. Система охлаждения включает в себя оборудование для циркуляции хладагента, пять точек подключения и необходимые для соединения шланги. На одно транспортное средство можно установить несколько систем охлаждения.

Игрок, управляющий любым БатлМехом, смежным с дружественным автомобилем с системой охлаждения, в конце фазы движения может объявлять о подсоединении Меха к автомобилю. Соединение занимает остаток хода, и поэтому БатлМех не может делать никаких атак. В течение фазы температуры этого хода и каждой фазы температуры следующих ходов, Мех может оставаться соединенным с автомобилем. Во время соединения, хладагент из автомобиля поступает в радиаторы БатлМеха, позволяя дополнительно рассеивать 10 пунктов температуры. Игрок может объявить об отделении БатлМеха от автомобиля в течение конечной фазы любого хода. Отделение занимает весь следующий ход, после которого БатлМех может перемещаться и атаковать как обычно.

БатлМех, соединенный с автомобилем, не двигается и рассматривается неподвижной целью, и атаки против него получают модификатор -4. Он также может стать целью прицельных выстрелов. Мех остается неподвижным во время всего процесса охлаждения, до полного разъединения.

Каждая система охлаждения имеет пять точек подключения. Легкие и средние БатлМехи (до 55 тонн) используют для охлаждения одну точку подключения, тяжелые и штурмовые (60 тонн и выше) требуют две точки подключения.

Принятые в настоящее время правила ведения войны оговаривают, что Мех подсоединенный к автомобилю с системой охлаждения, во время сражения обладает иммунитетом; его никто не атакует и он никого не атакует. Однако это правило не относится к БатлМехам, участвующим во враждебных акциях. Вражеские юниты могут стрелять по нему безнаказанно. Это соглашение является скорее данью рыцарскому этикету, чем железным и обязательным правилом.

Автомобиль с системой охлаждения, оборудованный огнеметом транспортного средства или тяжелым огнеметом, может вместо обычного для этого оружия топлива использовать хладагент. Игрок должен объявить об использовании хладагента перед атакой огнемета, а сама «стрельба» хладагентом использует «заряд» боекомплекта огнемета. Также, при стрельбе хладагентом из огнемета уменьшается число точек соединения, доступных для других целей (насосы резервуара могут перегонять очень ограниченный объем хладагента). Каждый стреляющий огнемет транспортного средства уменьшает число доступных точек подключения на 1; каждый стреляющий тяжелый огнемет уменьшает число доступных точек подключения на 2. Одно оборудование системы охлаждения установленное на транспортном средстве, может выпускать хладагент максимум через пять стандартных огнеметов транспортного средства или два тяжелых огнемета и один

стандартный огнемет; в этом случае хладагент не поступает к точкам подключения.

Автомобиль с системой охлаждения может «стрелять» хладагентом по БатлМеху, чтобы уменьшить его уровень температуры, хотя это действие не такое эффективное, как подключения Меха напрямую к системе охлаждения. Решение атаки происходит по стандартным правилам атаки огнемета. Если атака попадает, поток хладагента уменьшает уровень температуры цели 2 пункта, вместо причинения повреждения. Тяжелый огнемет, «стреляющий» хладагентом, понижает уровень температуры цели на 4 пункта.

Хладагент может быть выпущен по горящему гексу, транспортному средству или БатлМеху, для тушения пожара. Бросок попадания происходит по стандартным правилам, включая модификатор неподвижной цели при стрельбе по горящему гексу. Если выстрел поражает цель, хладагент гасит пожар.

Локация: Зад

Прицеп

Некоторые транспортные средства в *BattleTech*, такие как артиллерийский транспорт J-27 и мобильный *Лонг Том*, имеют оборудование для транспортировки прицепов. Правила приведенные ниже описывают строительство и использование прицепов в игре.

Прицеп производится согласно стандартным правилам строительства транспортного средства и рассматривается колесным или гусеничным транспортным средством, имеющим собственную внутреннюю структуру и броню. Однако, прицеп не требует компоненты управления и наличие двигателя. Только колесные или гусеничные транспортные средства могут буксировать прицеп, хотя тип прицепа может не соответствовать ведущему его транспортному средству.

Транспортное средство, предназначенное для буксировки прицепа (или прицепов) называется тягачом. Подобно стандартным транспортным средствам, тягач должен иметь компоненты управления и двигатель. Прицеп не добавляет никакого веса транспортному средству, но рассчитывается как один компонент по правилам пространственных ограничений транспортного средства. Используйте самый низкий Фактор подвески для этой комбинации юнитов. Например, если любое из этих транспортных средств гусеничное — Фактор подвески 0.

Транспортное средство может тянуть один или несколько прицепов, общий вес которых меньше или равен тоннажу самого средства. Вес прицепов уменьшает скорость транспортного средства, как в случае переноски незащищенного груза (с. 89, ВПМ). Если транспортное средство одновременно тянет прицеп и несет незащищенный груз, сложите вес обоих компонентов вместе, чтобы определить фактическое количество ПД.

На тягач можно установить двигатель с повышенным рейтингом, чем обычно необходимо, для компенсации веса прицепов. В этом случае рейтинг двигателя основывается на полном весе связки тягача и прицепа, в противовес стандартным правилам выбора двигателя (обычно только тягач) для того, чтобы транспортное средство могло тянуть прицеп без потери скорости.

Мобильный Лонг Том — 65 тонное транспортное средство, которое буксирует два 10-тонных прицепа с боекомплектом и два 5-тонных сервисных прицепа. Общий вес всех пяти составляющих юнитов — 95 тонн. На главном юните установлен двигатель с рейтингом 190, обеспечивая связке 2 ПД средней скорости (95 умножить на 2 равно 190) при полной загрузке прицепов.

Для ограничений движения юнита с прицепом, используйте наименее благоприятные ограничения ландшафта; например, если любой из компонентов колесный, применяются ограничения ландшафта для колесного транспортного средства.

ТАБЛИЦА ПРОМАХА ПО ГРУЗОВОМУ ТРЕЙЛЕРУ

Результат броска 2D6	Конечный результат
2-3	на 2 юнита вперед
4	на 1 юнит вперед
5-9	Выстрел полностью промазал
10	на 1 юнит назад
11-12	на 2 юнита назад

На прицепы можно монтировать оружие и оборудование, как и на другие транспортные средства. Однако, прицепы действуют как часть тягача при расчете движения, правил складывания и атак. Тягач может брать боекомплект из контейнеров установленных в прицепе и может использовать оборудование установленное в прицепе, как если бы оборудование было установлено в тягаче. Прицепы потребляют энергию от тягача, поэтому тип двигательной установки распространяется на всю связку целиком. Например, если тягач имеет двигатель внутреннего сгорания, то энергетическое оружие, установленное на прицепе, будет требовать усилителей мощности, которые могут быть установлены непосредственно на прицеп или тягач. При использовании правил экипажа транспортного средства (см. *Транспортные средства*, с. 28), количество членов экипажа определяется для всей связки, как для одного объединенного транспортного средства. Экипаж работает совместно, используя оборудование на тягаче и прицепах.

Любой юнит, находящийся впереди или позади тягача или прицепа в связке, запрещает тягачу или прицепу стрелять в его направлении. Например оружие, установленное на тыловой локации тягача, не может стрелять, пока прицеп не будет отцеплен или разрушен. Аналогично не может стрелять оружие прицепа, установленное в локации перед. Оружие установленное на прицепах, расположенных в цепи посередине связки, не может стрелять вперед и назад. Башня на тягаче может стрелять как обычно, однако башни установленные на прицепах, должны следовать правилам использования другого оружия, установленного на прицепах; например, башня прицепа не может стрелять вперед.

При атаке транспортного средства, которое тянет один или несколько прицепов, атакующий объявляет о конкретной цели в связке: прицеп или тягач. Цель должна быть видима атакующему юниту. Например, атака сбоку может поразить любую цель; атака спереди может поразить только тягач, а атака сзади может поразить только последний прицеп.

Если атака удачна, то выбранная цель поражается. Если бросок попадания неудачен, то выстрел может попасть по одному из юнитов в связке. После неудачного выстрела, бросьте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей Промеха по грузовому трейлеру, чтобы определить, который из юнитов связки был поражен (если есть). Рассчитайте результат вперед или назад от первоначальной цели. Если результат указывает на попадание в несуществующую цель, то выстрел промахиывается.

Разрушение тягача уничтожает всю связку. Однако, цепь может легко пережить потерю одного или более прицепов. Разрушение прицепа уничтожает все прицепы, расположенные позади него.

Тягач может добровольно отцеплять свои прицепы в конечной фазе любого хода. Игрок должен объявить о своем намерении отцепить прицепы в начале хода. В конечной фазе, прицепы остаются в гексе, который занимает в настоящее время транспортное средство. С этого момента прицепы не могут перемещаться, стрелять и рассматриваются неподвижными целями.

Локация: Перед (для одного или последнего прицепа), Зад (для тягача), Перед и Зад (для средних прицепов)

Прыжковые двигатели

Как показывает *Канга*, имеющая дурную славу со времен эры Звездной Лиги — транспортные средства, как и БатлМехи могут быть оборудованы прыжковыми двигателями. Однако, транспортные средства не имеют ног и поэтому их безопасное приземление связано с большим риском. Жесткое приземление может причинить серьезное повреждение движителям транспортного средства.

Прыжковые двигатели Транспортного средства весят столько, сколько прыжковые двигатели БатлМехов (см. с. 125, *ВПМ*), и могут монтироваться на гусеничные, колесные и транспортные средства на воздушной подушке. Вся система прыжкового двигателя, независимо от количества ПД, рассчитывает как один компонент по правилам пространственных ограничений. Прыжковые двигатели транспортного средства функционируют таким же образом, как прыжковые двигатели Меха, со следующими исключениями.

Каждый раз, когда транспортное средство прыгает, игрок должен сделать один бросок по таблице Повреждения системы передвижения (см. *Транспортные средства*, с. 32) после приземления. Модификатор типа транспортного средства, для этого броска, изменяется на противоположный; для гусеничного средства он становится +4, для средства на воздушной подушке равен 0 (для колесных транспортных средств модификатор остается не модифицированным, +2). Примените дополнительный модификатор -1 к результату броска, параллельно используя модификатор +1, если транспортное средство прыгает в лесной гекс, гекс с джунглями или обломками.

Прыжковые двигатели не позволяют транспортному средству входить в ландшафт, в который оно обычно неспособно переместиться, но оно может перепрыгнуть такой ландшафт. Транспортное средство с прыжковыми двигателями не может выполнять атаку «смерть сверху».

Локация: Стороны, привод (при установке прыжковых двигателей, транспортное средство не может оснащаться боковыми башнями).

Мобильный штаб

Командное транспортное средство, типа колесного мобильного штаба, оснащено тоннами сложного оборудования связи, которое улучшает координацию войск на полях сражений. Эта способность представлена в *BattleTech* преимуществом броска инициативы для стороны, у которой имеется мобильный штаб.

Такое оборудование, стоимостью 10,000 C-bills за тонну, можно установить на любое транспортное средство. Полный комплекс связи рассчитывается как один компонент, независимо от размера.

Если транспортное средство имеет от 3 до 6 тонн оборудования связи, оно может функционировать как базовый полевой штаб, и добавляет модификатор +1 к броску инициативы обладающей стороны. Если транспортное средство несет 7 или более тонн оборудования связи, оно считается улучшенным мобильным штабом, и добавляет модификатор +2 к броску инициативы обладающей стороны. Каждая сторона может получить преимущество только от одного мобильного штаба одновременно, включая БатлМеха с командной консолью (см. с. 59).

Если штабной юнит получает критическое попадание «Стабилизатор», модификатор броска инициативы используется только в том случае, если транспортное средство в предыдущем ходу не перемещалось. Если транспортное средство получает критическое попадание «Попадание в командира», то штаб больше не создает модификатор броска инициативы, так как руководители штаба получили серьезные ранения или вовсе погибли.

Локация: Зад

ДРОНЫ

Дистанционно пилотируемые транспортные средства, называемые дронами, являются дорогими и крайне редкими механизмами во Внутренней Сфере, и совершенно



неизвестными в Кланах. Наиболее часто они используют для разведывательных и осветительных действий в опасных окружающих средах, где люди предпочитают не покидать безопасные укрытия Шатла или большого транспортного средства, носителя дронов.

Строительство

Дронами и их носителями могут быть транспортные средства любого вида; вид носителя может не соответствовать виду дрона.

Управляющее транспортное средство, называемое носителем, должно быть оборудовано специальным массивом сенсоров, весящим 2 тонны, плюс дополнительно половина тонны за каждый переносимый дрон. Этот тоннаж включает в себя дополнительных членов экипажа, необходимых для управления дронами (1 за каждый дрон).

Вес оборудования дистанционного управления на каждом дроне составляет 10 процентов от общего тоннажа дрона. Это оборудование рассматривается одним компонентом. Кроме того, на каждый дрон должно быть установлено, по крайней мере, половина тонны специальных сенсоров, способствующих дистанционному управлению.

Использование в игре

Дрон используется подобно обычному транспортному средству, со следующими исключениями.

Дрон, как рассматривается, имеет 1-го члена экипажа, независимо от его тоннажа (см. *Экипаж транспортного средства*, с. 28). Примените для дрона модификатор +1 к всем броскам попадания и навыка пилотирования.

Если носитель находится в радиусе действия вражеской РЭБ установки в конце фазы движения, то все его дроны немедленно становятся бездействующими. Они не могут перемещаться или производить оружейные атаки и рассматриваются неподвижными целями. Этот эффект продолжается, пока носитель не выйдет из зоны действия РЭБ. Если дрон находится в радиусе действия вражеской РЭБ в конце фазы движения, то он также становится бездействующим.

Критическое повреждение

Поскольку дроны являются беспилотными, то эффекты критических попаданий в эти транспортные средства действуют несколько иначе. Правила приведенные ниже, используют правила Эффектов критических попаданий в транспортное средство (см. *Транспортные средства*, с. 32).

Критические попадания, которые обычно оглушают или убивают водителя или экипаж, не имеют эффекта на дрон, так как он не имеет на борту экипаж. Однако, критическое попадание «Попадание в командира», уничтожает аппаратуру дистанционного управления дрона, оставляя его бездействующим и неподвижным до конца игры. Попадание «Экипаж оглушен», полученное носителем дронов, влияет на всех дронов, которыми он управляет, согласно эффекту критического попадания в транспортное средство, с. 32 в главе *Транспортные средства*.

Поскольку дрон не имеет экипажа, он не может ликвидировать заклинивание. Поэтому, критические попадания «Заклинивание башни» и «Заклинивание оружия», действуют до конца игры.

ОБОРУДОВАНИЕ

Эта глава содержит правила по использованию оборудования Уровня 3 и необязательные правила для уже существующего оружия. Некоторые виды экспериментального оборудования находятся в стадии опытных образцов, но большинство компонентов, описанных в этой главе, существует только в единичных экземплярах в исследовательских лабораториях. Компьютерное моделирование показало теоретическую работоспособность компонентов, представленных ниже. Все они способны расширить и усложнить ход стандартной игры *BattleTech*. Однако, немногие из этих компонентов станут частью господствующих тенденций *BattleTech*, и почти все они не соответствуют требованиям большинства турнирных игр.

Если не заявлено иначе, все оборудование этой главы может использоваться силами Кланов и Внутренней Сферы, и может быть установлено на БатлМехах или обычных транспортных средствах.

АКТИВНЫЕ ЗОНДЫ

Активные зонды используются для обнаружения скрытых юнитов на поле битвы - БатлМехов, транспортных средств и бронированной пехоты. Активные зонды не могут обнаружить скрытую небронированную пехоту.

В игре по правилам Уровня 2, игрок определяет расположение скрытых вражеских юнитов внутри радиуса действия активного зонда, после перемещения своего юнита (с. 132, *ВПМ*). По необязательным правилам, зона может быть активна на протяжении всего пути движения юнита. Это позволяет юниту, оборудованному активным зондом, обнаруживать скрытые юниты во время своего движения, не смотря на то, что по стандартным правилам, активный зонд может не обнаружить скрытый юнит.

Другое необязательное правило позволяет активным зондам упрощать наведение оружия при стрельбе по вражеским юнитам, находящимся в пределах радиуса действия зонда. Если цель находится в пределах радиуса действия активного зонда и имеется линия видимости от атакующего к цели, то уменьшите модификатор стрельбы через лес до +1 (то есть, конечный модификатор стрельбы через лес равен 1, независимо от количества вмешивающихся лесных гексов).

Дополнительно, юнит с активным зондом может получить информацию о состоянии вражеского юнита, если игроки используют правило скрытия рекордшитов (см. *Скрытие информации*, с. 51 в главе *Разные правила*).

Активный зонд Бладхаунд

Исследователи Внутренней Сферы работают над улучшенной версией активного зонда, который при небольшом увеличении веса имеет в два раза больший радиус действия, чем у активного зонда Бигл. Кроме того, активный зонд Бладхаунд (ищейка) может обнаружить любой скрытый юнит, имеющий улучшенные скрытные способности, например боевые костюмы Каге или Инфильтратор, а также БатлМехи, оборудованные системой Нуль-сигнатуры (с. 83). Активный зонд Бладхаунд может обнаружить скрытую небронированную пехоту, если эти отряды не оборудованы РЭБ костюмами (см. *Пехоту*, с. 38).

ПРОТИВОРАКЕТНЫЕ СИСТЕМЫ

Правила приведенные ниже, подробно описывают использование противоракетных систем (ПРС). Базовые правила ПРС находятся на страницах 138-139, *ВПМ*.

Лазерная противоракетная система

Сторонники баллистической противоракетной системы отмечают ее высокие защитные способности, но даже

они признают, что малое время работы этой системы скажется на ее полноценности. Поэтому, для улучшения противоракетных систем, разработчики Кланов и Внутренней Сферы обратили свой взор в сторону лазерных технологий.

Лазерная система состоит из модифицированного малого пульсирующего лазера, оборудованного сенсорами, которые запускают систему при обнаружении летящих ракет. Поскольку даже скользкое попадание повреждает летящую ракету, лазерная система доказала свою высокую эффективность во время полевых испытаний. Однако несовершенство систем наведения и проблемы с наращиванием внутренней температуры при работе лазера, по прежнему остаются актуальными. Разработчикам удалось частично решить одну из проблем, уменьшив выход энергии лазера, но высокий темп стрельбы все еще производит большое количество внутренней температуры.

Лазерная противоракетная система использует стандартные правила баллистической противоракетной системы, со следующими исключениями. Лазерная система не требует боекомплекта. Для определения количества ракет, сбитых системой, бросьте 2D6. Результат этого броска, также показывает значение температуры, которую производит лазерная система.

Лазерная противоракетная система может быть установлена на транспортное средство, но так как она производит переменное количество температуры, то транспортное средство должно иметь достаточное количество радиаторов для рассеивания максимально возможного выброса температуры этой системой. При монтаже лазерной системы на транспортном средстве, предполагайте, что она производит 12 пунктов температуры.

Использование в качестве оружия

Стандартная противоракетная система, разработанная исключительно в качестве защитного средства, представляет собой всего лишь модифицированную версию пулемета и в исключительных обстоятельствах может использоваться в качестве наступательного оружия. Во время атаки, ПРС работает подобно пулемету, за исключением того, что этот пулемет имеет радиус действия 1 гекс; он не может атаковать цели на среднем или длинном расстоянии. Лазерная ПРС работает подобно Малому лазеру с расстоянием действия 1 гекс.

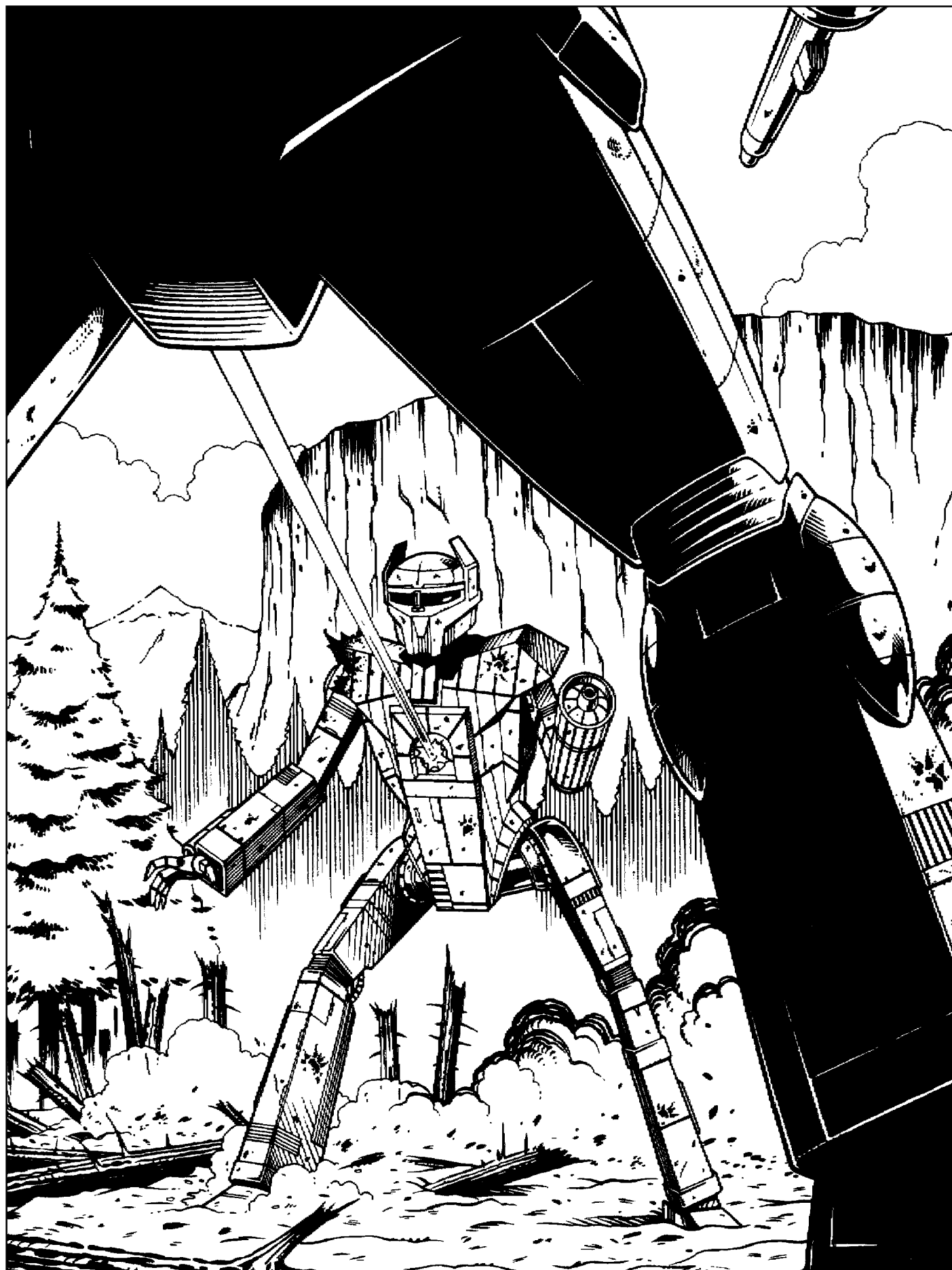
БРОНЯ

Если не используется правило Лоскутной брони (см. с. 75), то на одном БатлМехе не может быть установлена броня нескольких типов. Данный юнит может нести либо только стандартную, либо ферро-волоконную броню (либо один из типов брони приведенный ниже).

Укрепленная броня

Эта улучшенная версия брони содержит накладные пластины, защищающие жизненно важные локации БатлМеха и прочнее стандартной брони в два раза. Укрепленная броня доступна только для БатлМехов; она не может быть установлена на ОмниМехах.

Укрепленная броня состоит из 8 пунктов брони за тонну. Однако в отличие от стандартной брони, она выдерживает в два раза больше повреждения до своего разрушения, сохраняя максимальное количество Пунктов брони в каждой локации. Во время атаки, каждый отдельный бокс укрепленной брони, зачеркивается на рекордшите при получении 2 пунктов повреждения, вместо обычного 1 пункта. Как только броня разрушается, оставшееся от атаки повреждение наносится как обычно, если БатлМех не имеет Укрепленной структуры (см. с. 62). Один оставшийся пункт повреждения разрушает целый бокс брони; напри-



мер, группа из 5 пунктов повреждения от РДД уничтожает 3 бокса укрепленной брони (5 разделить на 2 равно 2 и 1 в остатке).

Если повреждение переходит в локацию, защищенную укрепленной броней, то каждый зачеркнутый бокс этой брони также поглощает по 2 пункта повреждения.

Снаряд винтовки Гаусса попал в локацию с 12 боксами укрепленной брони, нанося 15 пунктов повреждения. Защищающийся игрок отмечает 8 боксов брони в этой локации, оставляя 4 бокса неотмеченными (15 разделить на 2 равно 7,5; на 7 боксов приходится 14 пунктов повреждения, а оставшийся пункт повреждения уничтожает восьмой бокс брони). Позже, эта же локация поражается выстрелом из АП/10, причиняя еще 10 пунктов повреждения. Защищающийся игрок, отмечает 4 оставшихся бокса брони, каждый из которых поглощает по 2 пункта повреждения. Общим количеством 8. Оставшиеся 2 пункта повреждения проникают сквозь броню и поражают внутреннюю структуру цели. Защищающийся игрок отмечает 2 бокса внутренней структуры в этой локации.

Перекрывающие друг друга пластины Укрепленной брони, уменьшают шанс удачного проникающего выстрела и снижают вероятность критического повреждения. При проверке возможных критических попаданий, когда броня в локации не была разрушена, например при результате 2 по таблице Локации попадания или при успешной ройной атаке, вычитите 2 из результата броска по таблице Определения критического попадания. Если броня в локации, для которой производится проверка, разрушена, то бросок производится как обычно.

При атаке бронейными снарядами (см. с. 76), с укрепленной броней обращаются как со стандартной, за исключением того, что при этом не происходят проникающие эффекты.

Перекрывающие друг друга пластины, необходимые для надежной защиты уязвимых мест БатлМеха, сильно уменьшают подвижность Меха. Для юнитов с укрепленной броней, примените ко всем броскам навыка пилотирования модификатор +1, и уменьшите ПД бега юнита на 1 (при сохранении всех других необходимых модификаторов от критических повреждений и специального оборудования). Укрепленная броня не затрагивает ПД ходьбы юнита.

Улучшенная Ферро-волоконная броня

Разработчики Внутренней Сферы в течении нескольких лет проводили эксперименты с облегченными и утяжеленными версиями обычной ферро-волоконной брони, не достигнув при этом существенного успеха. Тяжелая ферро-волоконная броня увеличивает количество пунктов брони за тонну, по сравнению с обычной ферро-волоконной броней, в то время как легкая ферро-волоконная броня, занимая при установке меньше места, уменьшает количество пунктов брони за тонну (как показано ниже). Эти два новых типа брони доступны только для юнитов Внутренней Сферы.

Тип	Слоты (Мех)	Компоненты (Тр.средство)	Множитель брони
Легкая ферро-броня	7	1	1,06
Тяжелая ферро-броня	21	3	1,24

Лазеро-отражающая броня

Лазеро-отражающая броня, также известная как «зеркальная броня» или «рефлекс», предназначена для отражения лазерных лучей и зарядов другого энергетического оружия. Однако хрупкая материя, из которой она состоит,

делает ее более восприимчивой к ударам и встряске.

Лазеро-отражающая броня, в отличие от остальных специальных типов брони, занимает меньше места — 10 критических слотов. Лазеро-отражающая броня также может устанавливаться на Клановские БатлМехи и ОмниМехи; Клановский вариант занимает всего 5 критических слотов. Лазеро-отражающая броня, установленная на транспортном средстве, рассчитывается как отдельный компонент по правилам пространственных ограничений. Для всех юнитов, одна тонна лазеро-отражающей брони содержит 16 пунктов брони.

Лазеро-отражающая броня уменьшает повреждение, полученное от атак из энергетического оружия: все типы лазеров, ППЧ и огнеметов, а также энергетическое оружие пехотных юнитов. При таких атаках каждый пункт данной брони поглощает 2 пункта повреждения, в той же самой манере, как и укрепленная броня (см. Укрепленная броня, с. 72). Другие типы атак решаются как обычно.

Поскольку лазеро-отражающая броня относительно хрупкая, удвойте повреждение, причиненное физическими атаками или падением. Это удвоенное повреждение не относится к боксам внутренней структуры юнита, укомплектованного лазеро-отражающей броней. В процессе игры, самый простой способ решения таких повреждений, отметить 2 бокса брони за каждый пункт повреждения от такой атаки. Если в локации остается неповрежденным только 1 бокс брони, а повреждение еще остается, то этот бокс отмечается автоматически, не поглотив пунктов повреждения и не предотвратив от повреждения внутреннюю структуру.

20-тонный БатлМех с 5 пунктами лазеро-отражающей брони на правой руке получает в эту локацию 13 пунктов повреждения от топора Эксмана. Защищающийся игрок отмечает 4 бокса брони, поглощая 2 пункта повреждения (2 бокса за пункт). Последний оставшийся в этой локации отдельный бокс брони, также отмечается, не поглотив повреждение от атаки.

Оставшиеся 11 пунктов повреждения разрушают внутреннюю структуру руки БатлМеха, при этом 3 бокса структуры поглощают по 1 пункту повреждения каждый. Рука разрушена. Оставшиеся 8 пунктов повреждения переносят на правый торс Меха, который имеет 10 пунктов лазеро-отражающей брони. Игрок отмечает все 10 боксов брони, поглощая 5 пунктов повреждения. Оставшиеся 3 пункта повреждения поражают внутреннюю структуру правого торса.

Если защищающийся Мех был бы оборудован стандартной броней, то в данном случае он потерял бы только руку, не получив повреждения внутренней структуры правого торса. Если конечно Эксман вместо топора не использовал бы свои лазеры!

Реактивная броня

Реактивная броня также известная как «активная броня», состоит из взрывчатых пластин, способных уменьшить эффективность вражеских ракет. Она занимает 14 критических слотов, сокращая пространство, доступное для оружия и другого оборудования. Реактивная броня состоит из 16 стандартных пунктов брони за тонну. Реактивную броню могут использовать и Клань и Внутренняя Сфера, хотя конструктивные особенности не позволяют устанавливать ее на ОмниМехах. Клановская реактивная броня занимает только 7 критических слотов.

Реактивная броня уменьшает повреждение от атак, использующих при поражении температуру или кинетическую энергию. Для таких атак используют РДД, РБД, РСД, УТР, взрывчатые контейнеры Нарк, наводящиеся ракеты

Эрроу IV, а также РБД и РДД пехотных юнитов. Каждый пункт реактивной брони поглощает 2 пункта повреждения от таких атак, как и в случае с укрепленной броней (см. с. 72). Другие типы атак решаются как обычно.

При повреждении реактивной брони во время атаки, существует вероятность самопроизвольного взрыва брони и повреждения БатлМеха. Каждый раз, когда результат критического попадания указывает на слот, содержащий реактивную броню, перебросьте кубики как обычно, но перед этим сделайте бросок 2D6. При результате 2, оставшаяся реактивная броня, в локации попадания, разрушается цепной реакцией (для торсов, цепная реакция влияет и на переднюю и тыловую броню). В дополнение к полному разрушению брони, цепная реакция причиняет 1 пункт повреждения внутренней структуре этой локации, по стандартным правилам критического повреждения.

Лоскутная броня

Обычно на одном юните не могут быть установлены сразу несколько типов брони. Приведенное ниже необязательное правило, позволит игрокам строить юниты с различными типами брони на разных локациях юнита (однако в этом случае установленная броня становится неэффективной).

При использовании лоскутной брони, вместо полного количества необходимых критических слотов для специального типа брони (по стандартным правилам), игрок размещает определенное количество критических слотов в каждой локации, содержащей специальный тип брони. Точное количество требуемых слотов зависит от типа брони, и приведено в объединенной таблице Брони, с. 75, в круглых скобках. Если, критические слоты, требуемые для специального типа брони в определенной локации, превышают максимально доступные слоты, например при размещении тяжелой ферро-волоконной брони в голове или ноге, то просто заполняют все доступные слоты в данной локации необходимым типом брони.

Любая локация попадания (например, правый торс или башня) может содержать только один специальный тип брони. Передние и тыловые локации торса в одной области могут иметь различные типы брони, но игрок должен разместить в критических слотах тот специальный тип брони, который занимает больше места.

Обратите внимание, что модификатор броска навыка пилотирования, за установку укрепленной брони, применяется всегда, даже если укрепленная броня установлена только в одной локации, например голове. Другие модификаторы, принадлежащие специальным типам брони, применяются только к той локации, в которой установлен соответствующий тип брони.

Установить лоскутную броню на транспортное средство значительно проще, из-за более открытой конструкции. Чтобы определить количество критических слотов, занимаемых специальным типом брони, возьмите самое большое число критических слотов и разместите их на транспортном средстве. Например, танк Внутренней Сферы с лазеро-отражающей броней расположенной на передней локации и реактивной броней на башне и на сторонах должен содержать 2 критических слота (количество слотов, требуемых для установки реактивной брони).

СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ОГНЕМ АРТЕМИС V

Новая система Артемис V, разработанная Кланами, является улучшенной версией системы наведения стандартных пусковых установок РБД и РДД. Артемис V использует правила Артемис IV (с. 132, ВПМ) со следующими из-

ОБЪЕДИНЕННАЯ ТАБЛИЦА БРОНИ

Тип брони	Слоты Меха		Слоты Тр. средства	
	Внутренняя		Внутренняя	
	Сфера	Клан	Сфера	Клан
Стандартная	0	0	0	0
Ферро-волокно	14 (3)	7(1)	2	1
Легкое Ферро-волокно	7(1)	—	1	—
Тяжелое Ферро-волокно	21 (4)	—	3	—
Укрепленная	0	0	—	—
Лазеро-отражающая	10 (2)	5 (1)	1	1
Реактивная	14 (3)	7 (1)	2	1

ключениями.

Артемис V весит 1,5 тонны и занимает 2 критических слота. Системы Артемис IV и V не совместимы друг с другом; все ракетные пусковые установки (РБД или РДД) должны быть оборудованными либо одной системой, либо другой.

Атаки оборудованными Артемис V пусковыми установками, имеют модификатор попадания -1. При броске по таблице Попадания ракет, добавьте к результату броска 3 (максимальный результат 12).

Стандартная установка РЭБ Гардиан и улучшенная установка РЭБ Ангел может блокировать Артемис V.

Артиллерийские орудия

Короткоствольные артиллерийские орудия, стреляющие на меньшие расстояния, являются измененными версиями стандартных типов артиллерийского оружия, включая Трампер, Снайпер и Лонг Том. Они наиболее эффективны против многочисленного скопления врагов, где избыточное повреждение, которое они причиняют, может использоваться с максимальной пользой. Артиллерийские орудия меньше и легче, чем их полноразмерные копии, но и стоят они немного дороже.

Хотя артиллерийские орудия не могут размещаться Удаленно, стрельба ими ведется не прямой наводкой. Они имеют минимальное расстояние стрельбы, поскольку их короткие стволы не могут быть опущены достаточно быстро для атаки близко расположенных целей. Все три типа артиллерийских орудий могут вести не прямой огонь, аналогично не прямому огню РДД (с. 88-89, ВПМ). Поскольку артиллерийские орудия стреляют подобно стандартным типам оружия (в отличие от полноразмерной артиллерии), то они классифицируются как баллистическое, а не артиллерийское оружие, и не рассматриваются по новым правилам Артиллерии, находящимся на [странице 43](#). Для определения расстояния, стоимости, веса и других параметров, смотрите таблицу Оружия и Оборудования в конце этой главы.

Автоматические пушки

По сравнению с лазерным оружием, автоматические пушки имеют меньше преимуществ, не считая меньшего выброса температуры. Следующие правила Уровня 3 предлагают несколько вариантов по использованию автоматических пушек, которые делают их более грозным оружием на полях сражений.

Обратите внимание, что эти правила относятся только к автоматическим пушкам и не имеют никакого отношения к винтовкам Гаусса и артиллерийскому оружию.

Необязательные способы стрельбы

Для уничтожения цели, автоматические пушки выпускают очередь крупнокалиберных снарядов, подобно огромным пулеметам. При этом они могут использовать скорострельный метод ведения огня или стрелять по нескольким целям одновременно.

Скорострельный метод ведения огня

Любая стандартная или легкая автоматическая пушка (но не ЛБ-Х или Ультра версии) может вести огонь с удвоенным темпом стрельбы, подобно Ультра АП. Однако, это действие чревато последствиями. Следуйте стандартным правилам стрельбы Ультра АП (с. 131, ВПМ), со следующими исключениями.

Результат броска попадания 4 или меньше, указывает на невозможность системы выпустить два снаряда (вместо стандартного результата 2 для Ультра АП). При результате броска попадания 2 снаряд заклинивает и взрывается в стволе. Это приводит к эффекту подобному взрыву боекомплекта, с той разницей, что причиняет повреждение равное количеству повреждений от одного выстрела и не взрывает оставшийся боекомплект. Автоматическая пушка рассматривается полностью разрушенной. Это означает, что игроки должны отметить все ее критические слоты. КЕЙС предохраняет другие локации от распространения повреждения, а сам взрыв достаточно мал, чтобы повлиять на электрические цепи управления Меха-Воина. Это означает, что пилот не получает повреждения от этого взрыва.

Несколько целей

Вместо стрельбы по одной цели любая автоматическая пушка может «пройтись» по близко расположенным целям. Автоматическая пушка ЛБ-Х не может стрелять по нескольким целям кластерным зарядом, а автоматическая пушка Ультра использует в этом случае специальное правило.

Независимо от типа автоматической пушки, обе цели должны быть расположены в смежных гексах, в пределах радиуса действия оружия. Определите число попадания для обеих целей, и сделайте отдельные броски попадания против каждой из них, используя самое большое число попадания с модификатором +1 за стрельбу по нескольким целям одним выстрелом. Обратите внимание, что данный модификатор не является модификатором множественных целей; так как он не используется при этом типе атаки, если конечно в этой же самой фазе не была произведена атака по множественным целям. Если бросок попадания успешен, то цель поражена и получает повреждение, равняющееся половине стандартного повреждения, сделанного оружием (округляя вниз).

Для автоматической пушки Ультра, сделайте один единственный бросок попадания, используя самое высокое число попадания плюс 1. После этого определите количество попавших выстрелов. Если произошло только одно попадание, оно поразит одну из целей выбранных случайно, нанося ей полное количество повреждения. Если попали оба выстрела, каждый из них поразит свою цель, нанося ей полное повреждение.

Игроки могут стрелять по нескольким целям, используя скорострельный метод ведения огня (см. выше). Решение повреждения происходит по правилам автоматической пушки Ультра.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТИПЫ БОЕКОМПЛЕКТА

Для улучшения эффективности стандартных и легких автоматических пушек, разработаны специальные типы боекомплекта. Ни один из следующих типов боекомплекта не доступен для автоматических пушек Ультра и ЛБ-Х. Как и в случае с другими типами специального боекомплекта, эти заряды необходимо размещать в полно-тонных партиях, и игрок должен каждый раз объявлять, каким типом боекомплекта он будет пользоваться при атаке.

Бронебойные заряды

Стандартные снаряды автоматических пушек имеют сильновзрывчатые бронебойные заряды. Разработчики всегда проводили эксперименты по улучшению проника-

ющих свойств стандартных зарядов автоматических пушек, но за прошедшие четыре столетия существенных достижений в этой области не наблюдалось. Однако, исследователи Института Наук Нового Авалона (ИННА) добились крупных успехов, используя комбинацию сверхсекретных материалов и взрывчатых веществ, для увеличения проникающей способности зарядов. Хотя больший вес этого заряда значительно уменьшает скорость его полета, тем самым, уменьшая точность стрельбы и количество снарядов в тонне, разработчики полагают, что увеличенная бронебойность оправдывает эти недостатки.

При каждом попадании в броню бронебойным зарядом, появляется шанс для критического попадания, даже если при этом не было повреждения внутренней структуры. После регистрации повреждения от атаки, сделайте один бросок по таблице Определения критических попаданий. Примените к результату броска модификатор, основанный на типе используемой автоматической пушки: -1 для АП/20; -2 для АП/10; -3 для АП/5; или -4 для АП/2. Если же атака повреждает внутреннюю структуру, то сделайте стандартный бросок для определения возможных критических попаданий. Бронебойные заряды не имеют дополнительного эффекта для атак, повреждающих внутреннюю структуру.

Из-за увеличенного веса бронебойных зарядов, тонна их боекомплекта содержит половину количества зарядов стандартного боекомплекта (округляя вниз). Дополнительно ухудшается точность стрельбы, что добавляет модификатор броска попадания +1 на всех расстояниях.

Безгильзовые заряды

В безгильзовом заряде используется стандартный металлический снаряд и твердый взрывчатый заряд, заменяющий стандартную гильзу. Безгильзовый заряд меньше и легче стандартного снаряда, и поэтому тонна безгильзового боекомплекта содержит в два раза больше зарядов по сравнению со стандартным боекомплектом. Однако, система подачи зарядов безгильзового боекомплекта значительно отличается от систем подачи стандартных гильзовых зарядов. По этой причине автоматические пушки, использующие безгильзовые заряды, не могут стрелять другим типом боекомплекта в течении одного сценария. Если перед началом сценария игрок выберет безгильзовый тип боекомплекта, то он не может переключиться на другой тип зарядов в течение всей игры.

При стрельбе безгильзовыми зарядами выделяются горячие газы, которые иногда могут спровоцировать повреждение других зарядов в системе подачи боекомплекта. Хотя система безопасности ограждает корзины с боекомплектом от взрыва зарядов, безгильзовые боеприпасы остаются очень уязвимым в момент подачи зарядов.

Результат броска попадания 2, при стрельбе безгильзовыми зарядами означает, что оружие заклинило, и не может стрелять до конца игры таким же образом, как заклинившая автоматическая пушка Ультра. Кроме того, при этом появляется вероятность взрыва и игрок должен сделать один бросок по таблице Определения критических попаданий (с. 36, ВПМ). При результате 8+ происходит взрыв. Все критические попадания этого броска непосредственно влияют на автоматическую пушку, начиная с самого верхнего неповрежденного критического слота. Этот взрыв не аналогичен взрыву боекомплекта и не имеет никаких дополнительных эффектов, связанных с ним, к примеру не приносит повреждение пилоту.

Осколочные заряды

Осколочные заряды похожи на кластерные заряды ЛБ-Х, за исключением того, что они подобно зенитной артиллерии, содержат массив металлических осколков вместо обычных дробин. Разработанные для поражения небро-

нированной пехоты, эти заряды неэффективны против бронированных целей.

Автоматические пушки, использующие при стрельбе осколочные заряды, причиняют двойное количество повреждений небронированным юнитам пехоты. Если пехота, пораженная осколочным зарядом, находится в гексе с ровным ландшафтом, повреждение увеличивается в четыре раза. При атаке других типов юнитов повреждение делится на два (округляя доли вниз).

Трассирующие заряды

Трассирующие заряды загружаются в корзины боекомплекта совместно со стандартными зарядами. Полная тонна боекомплекта считается «боекомплектом трассирующих зарядов» хотя фактически трассирующих зарядов в ней менее 10 процентов. При атаке трассирующие снаряды создают в темноте световую дорожку, упрощая, тем самым, корректировку стрельбы по цели. Поскольку сам трассирующий заряд причиняет незначительное повреждение цели, то полное количество повреждения оружия уменьшается.

Для автоматических пушек, использующих при стрельбе трассирующие заряды, уменьшают модификатор попадания для ночного времени до +1 и не применяют модификатор попадания для сумерек. Повреждение, причиненное трассирующими зарядами, уменьшается на 1 пункт.

ЛЕГКИЕ АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПУШКИ

Разработчики ИННА посвятили часть своих исследований повышению эффективности автоматических пушек малого калибра, которые никогда не нравились МехВоинам, из-за их большого веса и малого количества наносимого ими повреждения. Легкие автоматические пушки (ЛАП), недавно разработанные в ИННА, функционируют подобно стандартным АП/2 и АП/5, но они легче и имеют меньшую дальность стрельбы. Информация о стоимости, весе и другие характеристики находятся в таблице Оружия и оборудования в конце этой главы.

КЕЙС II

Разработчики Внутренней Сферы и Кланов создали улучшенную версию Оборудования раздельного хранения боеприпасов, известную как КЕЙС II, которое располагается в локации, содержащей боекомплект, предотвращая распространение взрыва в другие локации. КЕЙС II функционирует подобно стандартному КЕЙС (с. 134, ВПМ) со следующими исключениями. Внутренняя структура локации, содержащей взорвавшийся боекомплект, получает только 1 пункт повреждения (делается один бросок возможного критического попадания), оставшаяся часть повреждения применяется к тыловой броне данной локации. Сделайте отдельные броски 2D6 для каждого произошедшего критического попадания. При результате 8+, это критическое повреждение не применяется. В противном случае критическое повреждение происходит как обычно.

КЕЙС II Внутренней Сферы весит 1 тонну за каждую защищаемую локацию, и может быть установлено в любой локации. Клановская версия весит 0,5 тонны за локацию. Оба типа занимают 1 критический слот в каждой защищаемой локации. В игре по правилам Уровня 3, стандартное КЕЙС может устанавливаться на транспортное средство (см. *Эффекты критических попаданий в транспортное средство*, с. 32 в главе *Транспортные средства*). Соответственно, КЕЙС II не доступен для на транспортных средств.

ОХЛАДИТЕЛЬНЫЙ КОНТЕЙНЕР

Разработанный как экстренная «однозарядная» сис-

тема охлаждения, это устройство содержит запас сжатого хладагента, который впрыскивается в радиаторы перегретого БатлМеха. Контейнер можно легко подсоединить к существующей системе охлаждения БатлМеха, но он достаточно взрывоопасен, что ограничивает его эксплуатационные свойства.

Охладительные контейнеры используются и во Внутренней Сфере и в Кланах. Однако они не достаточным образом приспособлены к модульным шасси ОмниМехов, поэтому охлаждающие контейнеры нельзя устанавливать на ОмниМехи.

Каждый охлаждающий контейнер весит 1 тонну и занимает 1 критический слот в любой локации торса. Контейнер должен быть активизирован в начале фазы температуры, и может использоваться только один раз (хотя он может быть снова наполнен хладагентом после боя). После активизации, охлаждающего контейнера рассеивается по 1 дополнительному пункту температуры каждым радиатором Меха в этом ходу. Количество рассеянной температуры одинаково как для стандартных, так и для двухконтурных радиаторов; оборудованный охлаждающим контейнером Мех с 10 радиаторами будет дополнительно поглощать 10 пунктов температуры, какими бы ни были его радиаторы, стандартными или двухконтурными. На БатлМех можно установить более одного охлаждающего контейнера, но в течении хода можно использовать только один контейнер.

Если оружейный огонь поражает критический слот, содержащий неиспользованный (полный) охлаждающий контейнер, происходит выброс хладагента, который равносителен взрыву боекомплекта наносящий 10 пунктов повреждения.

РЭБ УСТАНОВКИ

Правила приведенные ниже подробно останавливаются на использовании РЭБ установок. Базовые правила РЭБ установок, см. стр. 144-145, ВПМ.

ПРЭБ

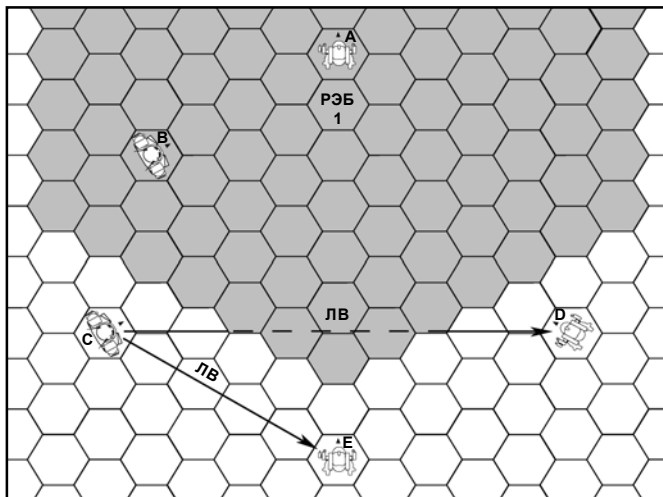
РЭБ установка может быть настроена как система электронного противодействия (ПРЭБ), для подавления вражеских РЭБ установок. Используемая таким образом РЭБ установка теряет свои стандартные функции. Перед началом игры или в конечной фазе любого хода, игрок должен объявить о запуске в работу ПРЭБ. В любом случае, эти изменения отмечаются на рекордшите рассматриваемого юнита.

Во время работы ПРЭБ установки, в пределах ее радиуса действия вражеские установки РЭБ теряют свою эффективность. Любая ЛВ проходящая через гекс, затронутый вражеской установкой РЭБ и установкой ПРЭБ, не будет подвержена влиянию, даже если сам юнит, несущий РЭБ установку, находится вне зоны действия ПРЭБ установки.

Если на карте находятся несколько юнитов, оборудованных РЭБ и ПРЭБ, то взаимодействие между этими двумя типами систем электроники становится весьма запутанным, так как различные ПРЭБ установки, действующие в одной области могут противостоять РЭБ установкам врага (см. диаграмму на с. 79). Одна ПРЭБ установка может противостоять одной РЭБ установке. Если количество дружественных ПРЭБ установок, затрагивающих гекс, равно или больше вражеских РЭБ установок в этом же гексе, то РЭБ в этом гексе не функционирует. По этим правилам, улучшенная установка электронного противодействия Ангел (описанная ниже) рассматривается как две установки РЭБ или ПРЭБ.

Установка РЭБ Ангел

Эта установка представляет собой квантовый прыжок вперед в технологии РЭБ по сравнению со стандартной моделью Гардиан. В пределах своего радиуса действия, равного 6 гексам, установка Ангел полностью блокирует



следующие системы вражеских юнитов: системы управлением огнем Артемис IV и V, активные зонды Бигл и Бладхаунд и их Клановские эквиваленты, С³ мастер и слейв компьютеры, ракеты Стрейк и ракетные маяки Нарк. Ракеты Стрейк могут быть выпущены по юнитам, на которые воздействует РЭБ установка. Однако в этом случае, они функционируют как стандартные пусковые установки.

При использовании правил ПРЭБ, приведенных выше, установка Ангел рассматривается, при определении соотношения РЭБ и ПРЭБ действующих в одном и том же гексе, как две установки РЭБ или ПРЭБ (в зависимости от настройки).

ПУЛЬСИРУЮЩИЙ ЛАЗЕР УВЕЛИЧЕННОЙ ДАЛЬНОСТИ

Есть много опасений по поводу того, что Кланы начали экспериментировать с новым лазерным оружием — пульсирующим лазером Увеличенной Дальности (УД) действия. Объединяя значительно увеличенное расстояние действия с точностью пульсирующего лазера, этот вид оружия обещает стать решающим фактором на полях сражений, если он будет доведен до серийного производства. Как обычно бывает при улучшении лазерных систем, увеличение эффективности пульсирующего лазера достигнуто за счет существенного увеличения выброса температуры. Однако Клановские ученые и техники утверждают, что преимущества нового оружия перекрывают повышенное наращивание температуры; каста воинов определит на практике — правы ли техники.

В отличие от стандартных пульсирующих лазеров, УД Пульсирующий лазер использует модификатор попадания -1. Во всех остальных случаях, обращайтесь с УД Пульсирующим лазером подобно другим видам лазерного оружия.

ОГНЕМЕТЫ

Хотя и не являясь особенно мощным видом оружия, огнеметы могут быть весьма эффективны при использовании их в качестве первоначального предназначения. Ужасные повреждения, наносимые огнеметами, могут нарушить мораль любого небронированного юнита пехоты (см. *Мораль*, с. 37 в главе *Пехота*). К тому же они могут повредить юниты укрытые в траншеях и полевых укреплениях, игнорируя преимущества этих укрытий (см. *Окапывание* с. 36).

Тяжелый огнемет

Более тяжелый и более мощный, чем стандартный огнемет транспортного средства, тяжелый огнемет используется при стрельбе сжатый горючий газ, в качестве топлива.

Высокое давление используемого газа может выбросить струю огня на расстояние до 180 метров, что вдвое превышает радиус действия стандартного огнемета.

Как и в случае со стандартными огнеметами, атакующий игрок может выбрать в качестве поражающего действия атаки, либо увеличение уровня внутренней температуры цели, либо нанесение ей повреждения. Попадание из тяжелого огнемета наносит 4 пункта повреждения.

Топливо Инферно

Тяжелый огнемет и огнемет транспортного средства могут использовать специальное топливо, которое поджигает цель таким же образом, как и Инферно РБД. Успешная атака огнемета транспортного средства, использующего топливо Инферно, эквивалентна одной атаке РБД Инферно; успешная атака тяжелого огнемета эквивалентна двум попаданиям Инферно РБД. Стоимость топлива Инферно в два раза больше стоимости стандартных зарядов. Топливо Инферно также подвержено взрыву при повышении внутренней температуры, как и ракеты Инферно (см. с. 141-142, *ВПМ*).

ГРАНАТОМЕТ

Гранатомет и миномет, широко используемые пехотными юнитами, практически никогда не устанавливаются на транспортных средствах. Однако стандартные гранаты, имеющие небольшой радиус действия и малую точность, при практическом использовании, могут стать в большинстве ситуаций, дешевым и эффективным видом оружия.

Гранатомет состоит из массива пусковых труб, заряженных большими гранатами, которые могут быть выпущены в заранее определенную область. Каждый гранатомет весит 0,5 тонны, и занимает 1 критический слот. Гранатомет может быть установлен только в локациях торса. Как и все остальные однозарядные виды оружия, гранатомет можно использовать только один раз в течении игры, однако он может быть перезаряжен перед каждым сценарием в длительной кампании. При критическом попадании в Гранатомет, он разрушается, но не взрывается.

Стрельба

Гранатомет всегда стреляет в три смежных гекса, определяемых локацией, в которой он установлен (см. диаграмму ниже). Бросок попадания не требуется; выстрел всегда поражает целевые гексы.

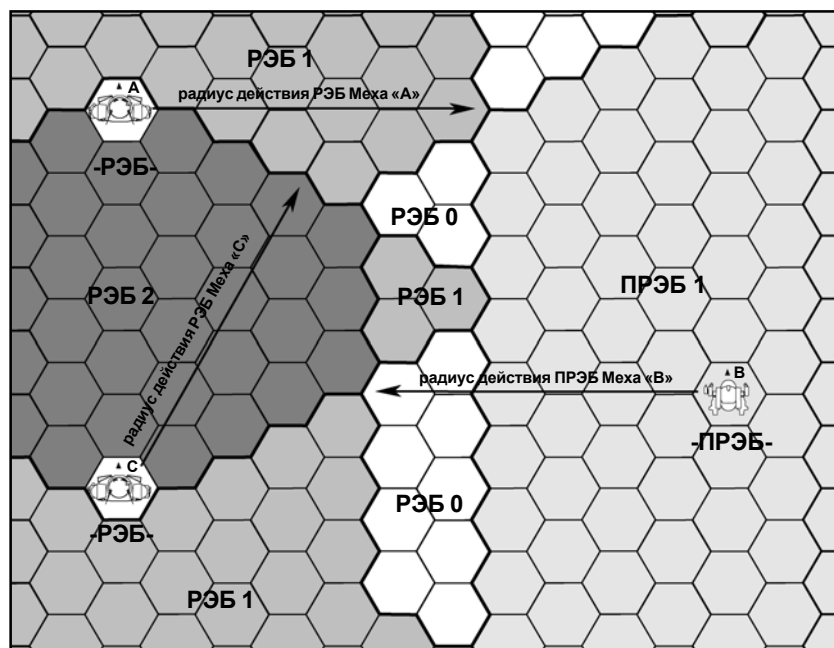
Как и в случае с артиллерией, атака поражает все юниты в целевых гексах. Эффект повреждений каждому конкретному юниту зависит от типа гранаты.

ТИПЫ ГРАНАТ

Каждый тип гранат (осколочная, дымовая, зажигательная или ловушка) по разному воздействует на юниты в целевых гексах. Перед началом игры, игрок должен четко отметить тип гранаты для каждого гранатомета на рекордшите.

Осколочная граната

Этот основной тип гранат разрывается на тысячи мелких осколков, создающих область поражающую область. Осколочная граната причиняет 1D6 количество повреждения небронированной пехоте в целевых гексах, которое удваивается, если пехота находится на ровном ландшафте (стандартные правила атаки пехоты). Каждый солдат бронированной пехоты в целевых гексах получает по 1 пункту повреждения каждому солдату. Осколочная граната не причиняет повреждения другим типам юнитов.



Дымовая граната

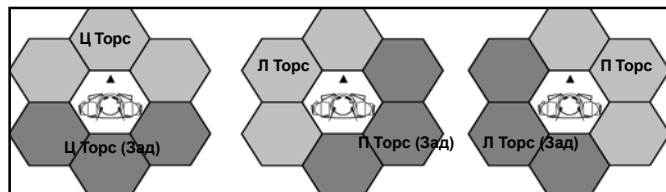
Эти гранаты заполняют целевые гексы редким дымом, который заполняет основной ландшафт на 2 уровня высоты. См. Дым, с. 50 в главе Разные правила для получения информации о смещении и рассеивании дыма.

Граната ловушка

Граната ловушка заполняет целевые гексы облаком металлических частиц, способных нарушить функционирование систем слежения и наведения. Облако смещается и рассеивается подобно редкому дыму и располагается на 2 уровня выше основного ландшафта, не имея никакого эффекта на ЛВ. Оружейные атаки, производящиеся в гекс с ловушкой или через этот гекс, используют модификатор попадания +1, физическая природа атаки не затрагивается. Гексы содержащие ловушки блокируют преимущества некоторых улучшенных систем, аналогично действию РЭБ установки.

Зажигательные гранаты

Этот тип гранат имеет эффект, подобный ракетам Инферно (см. с. 141-142, ВГМ). Он не имеет другого эффекта на целевые гексы.



РУЧНОЕ ОРУЖИЕ

БатлМехи, оборудованные Hand актуаторами, могут использовать оружие, не установленное на шасси. Это ручное оружие может предоставить дополнительную огневую мощь Меху, но само является более уязвимым.

Строительство

Каждое ручное оружие должно быть полностью «са-

модостаточным», то есть иметь необходимые радиаторы и боекомплект, для своего нормального функционирования. Ручное оружие может быть защищено стандартной броней, учитывая обычные затраты на вес. Ручное оружие слишком компактно, чтобы использовать двухконтурные или другие специальные типы радиаторов. Также, ручное оружие не может быть связано с компьютером наведения или другими системами БатлМеха (например с Артемис IV установленной в руке). Наконец, ручное оружие не может быть укомплектовано оборудованием из таблицы Оружия и оборудования, содержащимся в секции Другое оборудование, за исключением Артемис, СУЦ и радиаторов.

Борис хочет, чтобы его БатлМех нес средний лазер, в качестве ручного оружия. Лазер весит 1 тонну и требует для охлаждения 3 радиатора. Каждый радиатор весит 1 тонну. Без защитной брони, оружие весит 4 тонны.

Для другого БатлМеха, Борис создает ручную установку РБД-6. Это оружие весит 3 тонны и требует 1 тонну боекомплекта. Оружие производит при стрельбе 4 пункта температуры, а значит ему требуется 4 радиатора, общим весом 4 тонны. Следовательно вес небронированного оружия составляет 8 тонн: 3 за пусковую установку, 1 за 1 тонну боекомплекта и 4 за 4 радиатора.

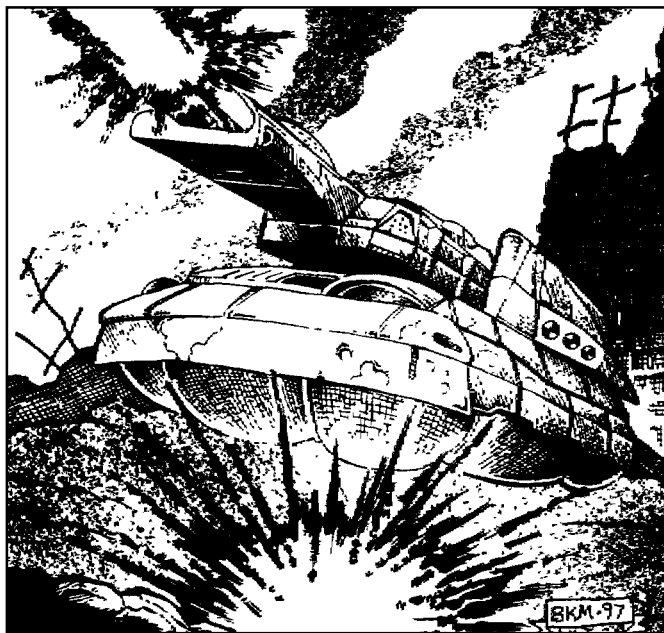
Борис решает, что сдвоенный малый лазер может стать удобным оружием ближнего боя. Каждый малый лазер весит 0,5 тонны и производит при стрельбе 1 пункт температуры. Вес этого небронированного оружия составит 3 тонны: 1 тонна за два лазера и по 1 тонне за радиатор для каждого лазера.

Атака

Ручное оружие необходимо переносить по правилам Подъемные способности БатлМеха (с. 91, ВГМ). При атаке, ручное оружие используется как стандартное оружие установленное в руке. Однако из-за того, что при переноске необходимо использовать обе руки, ручное оружие может стрелять только в переднюю арку стрельбы. Повреждение актуаторов в одной или обеих руках затрагивает использование ручного оружия также, как если бы это было оружие установленное в руке. При этом модификаторы для обеих рук являются совокупными. Если БатлМех получает критические попадания, оставляющие его без функционирующих актуаторов Ладони, то ручное оружие выпадает из рук в конце той фазы, в которой были получены эти повреждения.

Оружие несет собственные радиаторы и соответственно не производит температуры. Оно расходует боеприпасы только из собственных контейнеров, и не может использовать боекомплект из БатлМеха, даже если Мех оборудован соответствующим типом боекомплекта.

Хотя Мех может нести только одно ручное оружие, это оружие может состоять из одного или нескольких различных систем вооружения; например, одно ручное оружие может содержать в себе десять средних лазеров. Все компоненты ручного оружия должны стрелять по одной и той же цели, хотя при каждой атаке могут использоваться только некоторые компоненты.



Повреждение

Всякий раз, когда БатлМех, несущий ручное оружие, получает повреждение руки, сделайте дополнительный 1D6 бросок. При результате 1 или 6, вместо руки поражается ручное оружие. При повреждении центрального (перед) торса, результат 6, дополнительного броска 1D6, также указывает на попадание в ручное оружие.

Если ручное оружие бронировано, отметьте соответствующее повреждение его брони. Любое избыточное повреждение уничтожает оружие. Небронированное оружие разрушается при первой успешной атаке против него. В любом случае БатлМех, при повреждении ручного оружия, остается неповрежденным.

Сброс ручного оружия

Ручное оружие может быть сброшено или поднято с земли в любой конечной фазе, однако одно и то же оружие не может быть сброшено и поднято в одной и той же конечной фазе.

Во время падения БатлМеха, он может уронить ручное оружие. Чтобы его удержать, требуется бросок навыка пилотирования со всеми соответствующими модификаторами плюс дополнительный +1 за каждый поврежденный или отсутствующий актуатор руки. Если Мех роняет оружие, он не может поднять его вплоть до конечной фазы следующего хода.

Сброшенное ручное оружие немедленно прекращает функционировать. Оно не может быть целью для атаки, когда находится на земле.

РАДИАТОРЫ

Следующие разделы содержат правила для двух новых типов радиаторов: компактных, разработанных во Внутренней Сфере и лазерных, разработанных в Кланах.

Компактные радиаторы

Для больших БатлМехов, оснащенных энергетическим оружием, вроде Awesome, в которых пространственные ограничения имеют большее значение, чем вес, компактные радиаторы являются альтернативой двухконтурным. Компактный радиатор рассеивает температуру таким же образом, как стандартный радиатор, но в одном критическом слоте может находиться два радиатора. Каждый компактный радиатор весит 1,5 тонны.

Как и в случае со стандартным радиатором, БатлМех получает 10 компактных радиаторов, на которые не за-

считываются дополнительный тоннаж. Число компактных радиаторов, которые не должны размещаться в критических слотах (*правила добавления радиаторов*, с. 118-119, ВПМ) удваивается. Когда критический слот, содержащий 2 компактных радиатора получает критическое попадание, оба радиатора считаются разрушенными.

Лазерные радиаторы

Стандартные радиаторы используют теплорассеивающие поверхности и жидкости с высокой теплоотдачей для охлаждения БатлМеха. Лазерный радиатор использует энергию лазера, для перевода горячих газов в состояние более высокой энергии, эффективно преобразуя при этом инфракрасную (ИК) энергию газов в визуальный спектр. После этого, вместо обычного массива труб и коллекторов, БатлМех излучает видимый свет через идеально полированные поверхности лазерного радиатора.

Опытными образцами этих радиаторов, обладают только Клан. Впервые они были замечены на *Найт Гир*, в котором они выполняли функции двухконтурных радиаторов. Компьютерное моделирование показывает, что лазерные радиаторы имеют внушительный потенциал.

Лазерный радиатор функционирует как двухконтурный радиатор, но из-за уменьшения потока горячих газов и жидкостей, проходящих внутри Меха, вероятность взрыва боекомплекта уменьшается. При броске избежания взрыва боекомплекта, при соответствующем нагреве, к результату броска используют модификатор +1.

Способность лазерного радиатора рассеивать температуру не усиливается при погружении в воду или погодными условиями.

БатлМех, оборудованный лазерными радиаторами, испускает яркие световые вспышки, которые легко заметны ночью. Если Мех во время хода производит какое-либо действие, приводящее к выбросу температуры (движение, стрельба, и так далее), то модификатор стрельбы ночного боя снижается на 1, из-за работы радиаторов. Если уровень температуры Меха становится больше 0, то модификатор ночного боя или сумерек полностью отсутствует.

Транспортные средства не могут быть оборудованы лазерными радиаторами. Лазерные радиаторы не могут быть объединены с другими типами радиаторов на одном БатлМехе. Лазерные радиаторы могут использовать только Клановские Мехи.

ПРЫЖКОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Одно из главных преимуществ БатлМеха, по сравнению с транспортным средством - прыжковые двигатели, которые дают уникальные возможности передвижения по трудному ландшафту (ценой серьезного наращивания температуры). Разработка альтернативных и улучшенных систем прыжковых двигателей имеет самый высокий приоритет. Правила *BattleTech* Уровня 3 разрешают использование трех новых систем, описанные ниже: прыжковый ранец, улучшенные двигатели и механические прыжковые бустеры.

Прыжковый ранец БатлМеха

Разработанный для БатлМехов, обычно не оснащенных прыжковыми двигателями, прыжковый ранец позволяет ошеломить противника на ранних стадиях сражения. Прыжковый ранец позволяет Меху сделать один длинный или несколько коротких прыжков в жизненно важный момент битвы. Прыжковый ранец позволяет БатлМеху выполнять эффективные маневры на любом трудном ландшафте.

Мех может нести только один прыжковый ранец любого необходимого веса, со следующими ограничениями. Как и в случае со стандартным ПД прыжка, максимальная длина прыжка ограничена ПД ходьбы БатлМеха. Количество

ПД прыжка, предоставляемого ранцем, определяется по тону Меху, см таблицу *Веса прыжковых двигателей* на с. 118, ВПМ.

4-тонный прыжковый ранец обеспечивает 8 ПД прыжка БатлМеху, весящему от 10 до 55 тонн; 4 ПД прыжка БатлМеху, весящему от 60 до 85 тонн; и 2 ПД прыжка БатлМеху, весящему от 90 до 100 тонн. Ни один из этих МР прыжка не может превышать количество ПД ходьбы Меху.

Прыжковый ранец позволяет Меху совершать прыжки в такой же манере, как и стандартные прыжковые двигатели, за исключением того, что прыжок не производит наращивание температуры. Ранец несет ограниченное количество топлива, достаточного для того, чтобы сделать два полноценных прыжка или несколько коротких прыжков, учитывая что общее количество гексов перемещения не должно превышать рейтинг ПД прыжка умноженного на 2. Например ранец, который обеспечивает 5 ПД прыжка, может использоваться так: два прыжка на 5 гексов; два прыжка на 3 гекса и прыжок на 4 гекса; пять прыжков на 2 гекса. После того, как топливо в ранце заканчивается, он автоматически сбрасывается.

Прыжковый ранец прикреплен к внешней стороне Меху как незащищенный груз (см. *Переноска грузов*, с. 89, ВПМ) и используется по всем соответствующим правилам. Однако в отличие от стандартного незащищенного груза, ранец может быть разрушен успешными атаками только в тыловые локации торса. Любое успешное попадание в тыловой торс, автоматически уничтожает прыжковый ранец, и причиняет стандартное повреждение БатлМеху.

Улучшенный прыжковый двигатель

Более габаритные и тяжелые по сравнению со стандартной моделью, улучшенные прыжковые двигатели способны перенести БатлМеху дальше, выделяя меньшее количество температуры. Улучшенные прыжковые двигатели весят в два раза больше стандартных прыжковых двигателей и занимают в два раза больше критических слотов (2 за каждый ПД прыжка). Однако, они позволяют сравнить ПД прыжка БатлМеху с его ПД бега. Нагрев от прыжка уменьшается на половину (1 пункт температуры за 2 гекса, или их часть), выделяя минимум 3 пункта температуры за прыжок.

Механические прыжковые бустеры

Цель этой необычной системы заключается в том, чтобы наделить БатлМехов прыжковыми способностями не сопровождая это действие выбросом температуры. При значительном весе и пространственных ограничениях, механические прыжковые бустеры обеспечивают безграничные прыжковые способности, лишённые наращивания температуры. Механические прыжковые бустеры способны функционировать при погружении в воду, позволяя Мехам, оборудованным ими, создать элемент неожиданности, выпрыгнув из воды во время сражения.

Система механического прыжкового бустера, размещенная в ногах БатлМеху, использует специальные связи миомеров и гидравлические поршни. Это оборудование размещенное в ногах настолько громоздкое, что просто не оставляет свободного места для размещения там каких-либо систем. Механические прыжковые бустеры занимают все критические слоты в обеих ногах двуногих Мехов и во всех четырех ногах четырехногих Мехов. Критическое повреждение любого из этих слотов разрушает всю систему полностью. Вес механических прыжковых бустеров составляет 5 процентов от тоннажа БатлМеху умноженного на необходимое количество ПД прыжка (округляя вверх к самой близкой половине тонны). В отличие от

стандартных прыжковых двигателей, рейтинг ПД прыжка, при использовании механического бустера, не ограничивается рейтингом ПД ходьбы БатлМеху.

Механические прыжковые бустеры действуют подобно стандартным прыжковым двигателям, со следующими исключениями. Прыжковые бустеры не могут изменять направление полета и положение Меху, поэтому Мех должен приземляться с тем же самым направлением лицевой стороны, с которым он начинал движение. Механические прыжковые бустеры не могут использоваться при атаке «Смерть сверху». Как отмечено выше, механические прыжковые бустеры не производят температуры и могут использоваться при погружении в воду.

На любой БатлМех могут устанавливаться и стандартные прыжковые двигатели и механические прыжковые бустеры, но они не могут использоваться одновременно.

ПУЛЕМЕТЫ

Самое скромное оружие на полях сражений *BattleTech*, которым очень часто пренебрегают — пулемет. Однако он может использоваться по новым необязательным правилам Уровня 3, подобно автоматическим пушкам (см. с. 76) используя стрельбу по нескольким целям или скорострельный метод ведения огня. При атаке нескольких целей, пулеметы используют правила для автоматических пушек; при скорострельном методе ведения огня используются необязательные правила приведенные ниже.

Скорострельный метод ведения огня

Пулемет может быть настроен на более высокий темп стрельбы, расходуя при этом огромное количество боекомплекта, но значительно увеличивая количество наносимого повреждения. Перед началом сражения игрок должен отметить на рекордшите каждый пулемет, который будет использовать скорострельный метод ведения огня. Этот пулемет будет вести такой огонь до конца игры.

Каждый раз, когда оружие ведет скорострельный огонь, сделайте бросок 1D6, для определения произведенной температуры. Это число также определяет количество повреждения, причиненное оружием при попадании (возможно атака нанесет только 1 пункт повреждения). Каждая скорострельная очередь использует количество зарядов, равняющееся количеству повреждения умноженному на 3.

Скорострельный метод ведения огня пулемета не причиняет увеличенного повреждения пехоте. Для атак против пехоты, сделанного скорострельным методом, используйте стандартные правила против небронированной пехоты, находящиеся на с. 62, ВПМ, включая правила расхода боеприпасов и выброса температуры.

ПУСКОВЫЕ РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ

Следующие разделы описывают две улучшенные пусковые ракетные установки.

Улучшенная однозарядная установка

По правилам Уровня 3 однозарядная установка весит на пол-тонны меньше, чем стандартная пусковая установка такого же класса, включая единственный заряд боекомплекта без дополнительного веса, места и стоимости. Эти ракетные системы используются по всем стандартным правилам однозарядных пусковых установок, приведенных на с. 141, ВПМ.

Стрейк РДД

В настоящее время Клановские разработчики пытаются приспособить систему наведения Стрейк для стрельбы ракетами РДД, в надежде получения более мощного оружия, более эффективно расходующего боекомплект.

Стрейк РДД стреляет подобно Стрейк РБД, но на соответствующее РДД расстояние; эти данные находятся в таблице Оружия и оборудования Кланов Уровня 3 (с. 86). Если бросок попадания неудачен, то оружие не наводится и не производит выстрела. Следовательно, оно не расходует боекомплект и не выделяет температуры. Если бросок попадания успешен, то оружия стреляет, и все ракеты поражают цель; игроку нет необходимости делать бросок по таблице Попадания ракет. Повреждение разделяется на группы по 5 пунктов, а локация попадания определяется как обычно.

РАКЕТЫ

Следующие разделы содержат различные типы улучшенных ракет и правила Уровня 3 для ведения огня, используя «горячую загрузку».

«Горячая загрузка»

Минимальное расстояние стрельбы для РДД и УТР по стандартным правилам отражает время, необходимое для захвата цели системами наведения и загрузки ракет в пусковые шахты. «Горячая загрузка» позволяет игроку зарядить свои РДД или УТР перед началом наведения ракет.

Изменить настройки работы пусковой установки невозможно в ходе сражения, поэтому РДД и УТР должны быть переведены в режим «горячей загрузки» перед началом сценария. Перед началом сражения игрок должен указать каждую пусковую установку, использующую режим «горячей загрузки» на рекордшите БатлМеха. Транспортные средства, имеющие экипаж со значительной численностью, могут переключать режимы стрельбы РДД или УТР в ходе сражения, и игрок, управляющий транспортным средством, может объявлять о включении режима «горячей загрузки» в течение конечной фазы любого хода. Однако только после конечной фазы следующего хода, любая установка РДД или УТР транспортного средства может использоваться в режиме «горячей загрузки». Игрок может повторить эту процедуру, для переключения в нормальный режим стрельбы.

При использовании «горячей загрузки» модификаторы минимального расстояния для этой установки РДД или УТР не применяются. Однако, в отличие от стандартного режима, метод ведения огня «горячей загрузкой» не столь точен. При броске по таблице Попадания ракет, игрок делает бросок 3D6, и использует два самых низких результата.

Поскольку при «горячей загрузке» РДД и УТР ракеты находятся в пусковых шахтах, то любое критическое попа-

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ТЕПЛОНАВОДЯЩИХСЯ РАКЕТ

Уровень температуры цели (в пунктах температуры)	Модификатор попадания
0	+2
1-5	0
6-10	-1
11-15	-2
16+	-3

дание в пусковую установку вызывает взрыв ракет, который уничтожает критические слоты всей пусковой установки. Локация, в которой установлена пусковая установка, получает повреждение, равняющееся максимальному повреждению ракетного залпа. Например, пусковая установка РДД-10, получившая критическое попадание во время «горячей загрузки», причиняет 10 пунктов повреждения. Каждый раз, когда взрывается установка в режиме «горячей загрузки», игрок должен сделать бросок 2D6. Если в локации, где смонтирована ракетная установка, находится боекомплект, то при результате броска от 2 до 5 происходит взрыв этого боекомплекта.

Ракеты тепловым наведением

Эти ракеты наводятся на цель используя тепловое излучение целевого юнита. Чем выше уровень температуры цели, тем больше вероятность ее успешного поражения. Измените число попадания согласно таблице Модификаторов ракет с тепловым наведением. При наведении на транспортное средство или пехотный юнит, не имеющих шкалы температуры, используйте модификатор+2.

Дымовые ракеты

Эти ракеты, вместо причинения повреждения, создают облака дыма. Ими можно стрелять по гексам, а не по юнитам таким же образом, как и Тандер РДД (с. 143, ВПМ). См. расширенные правила Дыма (с. 50) для получения большего количества информации относительно типа дыма и его эффекта на ход игры.

Размер и тип создаваемого облака дыма зависят от калибра используемой пусковой установки. В тех случаях, когда атакующий игрок может выбрать размер облака дыма и его состав, он должен объявить свое решение перед проведением броска. РДД-5 или РБД-2 создают редкий дым, который заполняет 1 гекс. РДД-10 или РБД-4 могут заполнить один гекс густым дымом или заполнить целевой и смежные гексы редким дымом. РДД-15 или РБД-6 заполняют целевой и смежные гексы густым дымом. РДД-20 может заполнить целевой и смежные гексы густым дымом, или заполнить редким дымом целевой и смежные гексы в радиусе 2 гекса от целевого. Во всех случаях, дым возвышается на 2 уровня высоты над основным ландшафтом.

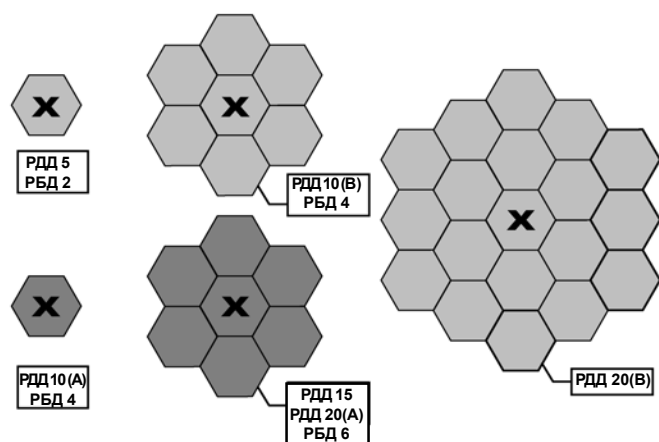
См. диаграмму слева для примеров различных облаков дыма.

РАКЕТНЫЙ РАДИОМАЯК НАРК

Следующий раздел описывает улучшенные заряды ракетного маяка Нарк, (см. с. 136-137, ВПМ).

Бола контейнер

Разработанный для использования против вражеских БатлМехов, этот контейнер содержит небольшой взрыв-



чатый заряд, который взрывается непосредственно перед тем, как ракета попадает в цель. Взрыв раскидывает в горизонтальной плоскости цепи, напоминая гигантский Бола, которыми запутывает конечности цели.

Заряд не имеет никакого эффекта, если он не поражает руку или ногу БатлМеха. При попадании в руку или ногу, соответствующая конечность автоматически запутывается. В случае опутывания ног, пилот целевого Меха должен сделать бросок навыка пилотирования в конце фазы оружейной атаки, с модификатором +1. При опутывании руки, все оружейные и физические атаки, выполняемые этой рукой, получают модификатор попадания +1, в течение следующего хода.

СИСТЕМА НУЛЬ-СИГНАТУРЫ

Система, впервые используемая на Мехе EXT-4D *Экстерминатор*, является самым лучшим достижением Звездной Лиги в области маскирующих систем. Она объединяет несколько подсистем, общие усилия которых эффективно маскируют присутствие БатлМеха на поле сражения. Эта система делает скрытого БатлМеха практически невидимым. Система нуль-сигнатуры может устанавливаться только на БатлМехи Внутренней Сферы, так как Кланов сочли такие системы лишенными чести, и прекратили разрабатывать их более ста лет назад.

Игрок может включать и выключать систему нуль-сигнатуры в течение конечной фазы любого хода. Мех может начинать игру с уже активизированной системой; это должно быть четко обозначено на рекордшите юнита. Во время работы системы, БатлМеха трудно атаковать с больших дистанций. Атаки на среднем расстоянии получают вместо стандартного модификатора попадания, модификатор попадания +3. Атаки на длинном расстоянии используют модификатор попадания +6. Кроме того, активные зонды Бигл и их Клановские эквиваленты не могут обнаружить скрытый юнит с включенной системой нуль-сигнатуры. Активные зонды Бладхаунд (см. с. 72) способны проникнуть сквозь защитные сигналы системы нуль-сигнатуры.

Система нуль-сигнатуры имеет экранированные радиаторы, маскируя тепловое и инфракрасное излучение БатлМеха. Однако, эти экраны ограничивают нормальную работу радиаторов, делая их практически бесполезными. Во время работы система нуль-сигнатуры производит 10 пунктов температуры за ход.

Система нуль-сигнатуры включает в себя массив фазовых сенсоров и направленных коммуникационных маяков. Поэтому, Мех с этой системой не может быть оборудован любой из специальных систем слежения и наведения, а также спутниковой связью, приведенной в главе *Строительство* в этой книге. Он не может быть оборудован улучшенным компьютером наведения или системой C³.

Система нуль-сигнатуры не имеет веса, но занимает по 1 критическому слоту в каждой локации попадания БатлМеха, исключая голову (то есть по одному слоту в центральном, правом и левом торсе, правой и левой руке, правой и левой ноге, общим количеством 7 критических слотов). Критическое попадание в любой из этих слотов уничтожает всю систему полностью.

ПРОЕКТОРНАЯ ПУШКА ЧАСТИЦ

Правила Уровня 3 для Проекторной Пушки Частиц (ППЧ) позволяют игрокам игнорировать, при необходимости, запретную область стрельбы. При стрельбе ППЧ, запретная область отражает эффект опасной обратной связи выброса заряженных частиц из ствола орудия, и не позволяет производить точное наведение на цель, расположенную ближе минимального расстояния. Игнорирование этой

запретной области ППЧ, убирает модификатор минимального расстояния, вызывая риск получения повреждения.

Игрок, решивший проигнорировать запретную область ППЧ, должен объявить об этом перед началом атаки. При этой атаке не используется стандартный модификатор минимального расстояния, бросок попадания делается по стандартным правилам. После этого игрок должен сделать бросок 2D6, чтобы определить, причинил ли выстрел повреждение своему юниту в результате обратной связи. Если результат броска меньше числа избежания, указанного ниже, то критические слоты ППЧ разрушаются, а БатлМех получает дополнительно 10 пунктов повреждения внутренней структуры той локации, в которой установлено стреляющее оружие.

Расстояние до цели	Избежание обратной связи при
1 гекс	10 +
2 гекса	6 +
3 или более гексов	3 +

Конденсатор ППЧ

Ученые Внутренней Сферы напрасно пытались получить разрушительные способности Клановской Проекторной Пушки Частиц. Проекторная Пушка Частиц Увеличенной Дальности (УД ППЧ) действия Внутренней Сферы показывает сопоставимое расстояние, но не может сравниться в огневой мощности с оружием Кланов. Однако, новый творческий подход к решению этой проблемы, принес необходимые результаты, увеличив повреждение наносимое ППЧ. Система состоит из массива конденсаторов, которые присоединяются к стандартному ППЧ или УД ППЧ. Конденсаторы накапливают заряженные частицы в течение нескольких секунд, пока атакующий готовится атаковать цель. Хотя огневой рейтинг достигается за счет более длительного времени зарядки, причиняемое повреждение может увеличиваться на 50 процентов.

Массив конденсаторов, присоединенных к оружию, называется Конденсатором ППЧ. Любой ППЧ может быть оборудован только одним Конденсатором. Конденсатор ППЧ весит 1 тонну, занимает 1 критический слот, и размещается в той же локации, где и ППЧ или УД ППЧ. Конденсатор позволяет стрелять из оружия, как описано ниже.

ППЧ с конденсатором всегда может стрелять как стандартное оружие своего типа. Вместо стрельбы, оружие может заряжать конденсатор. Это действие производит 5 пунктов температуры. В следующем ходу, оружие может стрелять или удерживать заряд в конденсаторе. При удержании заряда производится 5 пунктов температуры. Удержание заряда таким образом, может проводиться постоянно.

Когда ППЧ стреляет с использованием заряженного конденсатора, оно производит дополнительно 5 пунктов температуры (15 для стандартного ППЧ или 20 для УД ППЧ). Однако, оружие причиняет 5 дополнительных пунктов повреждения, поражая одну локацию попадания цели 15 пунктами повреждения таким же образом, как Клановский УД ППЧ. Расстояние действия оружия остается неизменным.

Проход такого массивного заряда через каналы оружия, не предназначенного для подобных нагрузок, создает риск перегрузки оружия. При результате броска попадания 2, во время стрельбы ППЧ с конденсатором, происходит перегрузка оружия и короткое замыкание. Решение выстрела происходит как обычно, но оружие получает одно критическое попадание в один из своих слотов и считается разрушенным. Даже при использовании рас-

ширенного правила критического повреждения (с. 17), оружие перестает функционировать до конца сценария. При этом сам конденсатор не повреждается.

Если в тот момент, когда конденсатор заряжен, ППЧ или конденсатор получает критическое попадание, конденсатор взрывается. Это причиняет 15 пунктов повреждения непосредственно внутренней структуре локации, в которой установлен ППЧ, и сопровождается эффектами аналогичными взрыву боекомплекта. Взрыв оружия не происходит, если критическое попадание происходит в момент стрельбы заряженным конденсатором, однако он происходит в момент зарядки конденсатора или удара зарядом.

ПУЛЬСИРУЮЩИЙ ЛАЗЕР

Следующие правила относятся к использованию пульсирующих лазеров в игре Уровня 3.

Необязательные способы стрельбы

Поскольку пульсирующие лазеры выпускают поток лазерных импульсов вместо одного луча, они могут стрелять по нескольким целям в той же манере, как и автоматические пушки (см. с. 76).

Х-пульсирующий лазер

Ученые Внутренней Сферы попытались увеличить диапазон стрельбы пульсирующего лазера до такой степени, чтобы они могли сравниться с моделями Кланов. Испытания показали, что любое увеличение эффективного радиуса действия оружия приводит к драматическому увеличению выброса температуры. Так называемый Х-Пульсирующий лазер создан на грани баланса увеличения расстояния стрельбы и повышения температуры.

Технология Х-Пульс не полностью заменяет существующее оборудование. Она позволяет модернизировать уже выпущенные пульсирующие лазеры Внутренней Сферы. Дополнительное удорожание добавляется к базовой стоимости оружия. Для значений расстояния стрельбы, стоимости, веса и других данных используйте таблицу Оружия и оборудования в конце этой главы.

СУПЕРЧАРДЖЕР

Главный фактор ограничения производительности двигателя — безопасность; двигатель, который работает на пределе, может уничтожить малейшая встряска. В случае с ядерными реакторами, дополнительное повышение напруги может пробить щиты и вызвать аварийное глушение. Однако во время войны, безопасность остается на обочине пути повышения производительности и ведет к развитию устройств, подобных Суперчарджеру.

Суперчарджер обходит запреты безопасности, максимально повышая производительности двигателя. Нажатие на кнопку увеличивает производительность ядерного реактора на 125 процентов от стандартной. Чтобы достичь подобных результатов у двигателя внутреннего сгорания, в топливо вводят специально разработанные смеси.

Суперчарджер может быть установлен на БатлМехах и большинстве транспортных средств с любым типом двигателя. Однако, его нельзя использовать на СВВП и морских судах. Вес Суперчарджера составляет 10 процентов от веса двигателя юнита, округляя вверх до самой близкой половины тонны. Он занимает 1 критический слот в любой локации Меха, которая содержит критические слоты двигателя. В транспортном средстве, по правилам пространственных ограничений, он рассчитывается как один

компонент. Суперчарджер может быть установлен на ОмниМехе как контейнер.

Суперчарджер работает подобно МАСК (с. 135, ВПМ), за исключением того, что при неудачном броске ноги Меха не заклинивает. Вместо этого, отказ Суперчарджера требует от игрока сделать один бросок по таблице Определения критических попаданий. Любые критические повреждения, полученные в результате этого броска, применяются непосредственно на критические слоты двигателя. Отметьте поврежденные критические слоты двигателя в центральном торсе сверху вниз. Независимо от результата броска по таблице Определения критических попаданий, Суперчарджер считается сгоревшим и разрушенным.

Суперчарджер может быть объединен с МАСК, но игрок должен делать отдельные броски для каждой системы. Вычитите 1 из результата броска, если в одном и том же ходу используются оба компонента. Когда в одном ходу активны обе системы, ПД бега юнита, равно его ПД ходьбы умноженному на 2,5 (округляя вниз), а ПД спринтерского бега юнита (см. *Ландшафт и Движение*, страница 13) равно его ПД ходьбы умноженному на 3.

КОМПЬЮТЕР НАВЕДЕНИЯ

Ученые Института Наук Нового Авалона (ИННА) подошли в плотную к полному копированию Клановского компьютера наведения, который делает ОмниМехи типа *Масакари* и *Пума*, столь смертельными. Компьютер получился несколько тяжелее и больше, но функционирует таким же образом, как Клановская модель.

Компьютер наведения Внутренней Сферы использует правила для Клановского компьютера наведения, приведенные на с. 134, ВПМ, со следующими исключениями. Компьютер весит 1 тонну за каждые 4 тонны (или их доли) оружия, стреляющего прямой наводкой, которым оборудован юнит. Количество критических слотов компьютера наведения равно его тоннажу.

ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА ТАНДЕРБОЛТ

После успеха ракетной системы Тандерболт в дуэлях на аренах Соляриса, несколько фирм приступили к производству собственных версий этого оружия. Тандерболт похож на стандартную РДД, но выпускает при выстреле одну ракету с разрушительной силой, по мощности примерно равной залпу РДД. Хотя эта единственная ракета имеет более короткий радиус действия, чем стандартные ракеты РДД, ее огромная мощность значительно увеличивает шансы уничтожения вражеской брони. Однако эта установка имеет некоторые недостатки. Пусковая установка Тандерболт более тяжелая по сравнению со стандартными установками РДД и выделяет намного больше температуры. Единственная большая ракета является достаточно легкой целью для вражеских противоракетных систем.

Сила удара ракеты Тандерболт уменьшается, при ее запуске с минимальной дистанции. При поражении цели на минимальном расстоянии, Тандерболт причиняет только половину своего обычного повреждения (округляя вниз). Если игроки согласны, то они могут не принимать во внимание этот недостаток и использовать правило «горячей загрузки» РДД и УТР (см. с. 82). Ракеты Тандерболт могут быть выпущены, используя правило непрямого огня РДД (см. с. 88-89, ВПМ).

ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ УРОВНЯ 3

Тип	Р а с с т о я н и е										Английское название
	Темп	Повр	Мин.	Коротк.	Сред.	Длин.	Экстр.	Тонн.	Крит.	Боек.	
Энергетическое оружие											
Лазерная ПРС	2D6*	*	—	—	—	—	—	1,5	2	—	Laser AMS
Х-Пульс лазер (большой)	14	9	—	1-5	6-10	11-15	16-20	7	2	—	X-Pulse Laser (Large)
Х-Пульс лазер (средний)	6	6	—	1-3	4-6	7-9	10-12	2	1	—	X-Pulse Laser (Medium)
Х-Пульс лазер (малый)	3	3	—	1-2	3-4	5	6-8	1	1	—	X-Pulse Laser (Small)
Балистическое оружие											
Гранатомет	1	*	—	1	—	—	—	0,5	1	*	Grenade Launcher
Тяжелый огнемет	5	4	—	1-2	3-4	5-6	7-8	1	1	10	Heavy Flamer
ЛАП/2	1	2	—	1-6	7-12	13-18	19-24	4	1	45	LAC/2
ЛАП/5	1	5	—	1-5	6-10	11-15	16-20	5	2	20	LAC/5
Лонг Том пушка	20	20/10*	4	1-6	7-13	14-20	21-26	20	15	5	Long Tom Cannon
Снайпер пушка	10	10/5*	2	1-4	5-8	9-12	13-16	15	10	10	Sniper Cannon
Тампер пушка	6	5/2*	3	1-4	5-9	10-14	15-18	10	7	20	Thumper Cannon
Ракетное оружие											
Тандерболт 5	3	5	5	1-6	7-12	13-18	19-24	3	1	12	Thunderbolt 5
Тандерболт 10	5	10	5	1-6	7-12	13-18	19-24	7	2	6	Thunderbolt 10
Тандерболт 15	7	15	5	1-6	7-12	13-18	19-24	11	3	4	Thunderbolt 15
Тандерболт 20	8	20	5	1-6	7-12	13-18	19-24	15	5	3	Thunderbolt 20
Другое оборудование											
РЭБ Ангел	—	—	—	—	—	6	—	2	2	—	Angel ECM Suite
Прыжковый ранец	*	—	—	—	—	—	—	*	4*	*	BattleMech Jump Pack
Бладхаунд зонд	—	—	—	—	—	8	—	2	3	—	Bloodhound Active Probe
КЕЙС II	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	CASE II
Компактный радиатор	-1	—	—	—	—	—	—	1,5	*	—	Compact Heat Sink
Охладительный контейнер	*	—	—	—	—	—	—	1	1	*	Coolant Pod
Система нуль-сигнатуры	10	—	—	—	—	—	—	0	7*	—	Null-Signature System
ППЧ конденсатор	5*	+5*	—	—	—	—	—	1	1	—	PPC Capacitor
Суперчарджер	—	—	—	—	—	—	—	*	1	—	Supercharger
Компьютер наведения	—	—	—	—	—	—	—	*	*	—	Targeting Computer

* Смотри специальные правила для данного оборудования.

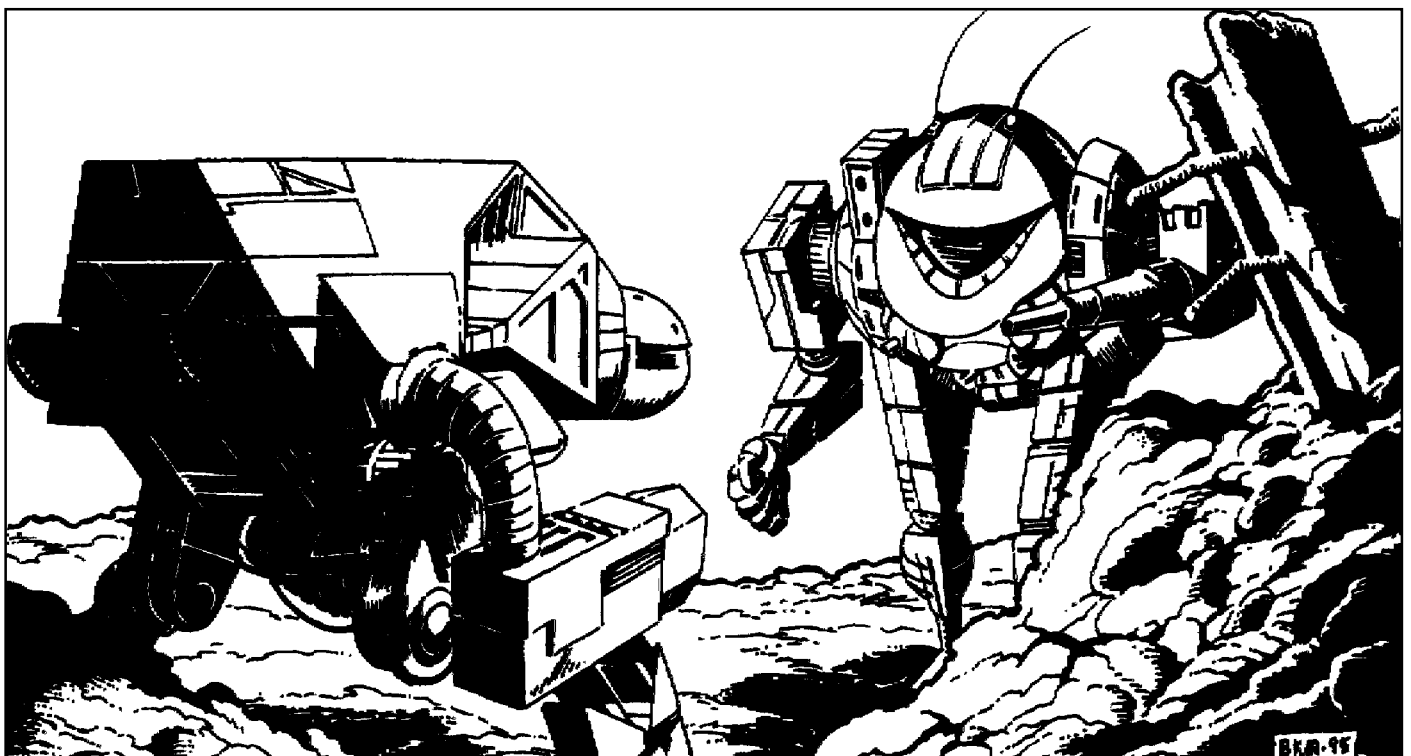


ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ КЛАНОВ УРОВНЯ 3

Тип	Р а с с т о я н и е										Английское название
	Темп	Повр	Мин.	Коротк.	Сред.	Длин.	Экстр.	Тонн.	Крит.	Боек.	
Энергетическое оружие											
УД Пульс лазер (большой)	13	10	—	1-7	8-15	16-23	24-30	6	3	—	ER Pulse Laser (Large)
УД Пульс лазер (средний)	6	7	—	1-5	6-9	10-14	15-18	2	2	—	ER Pulse Laser (Medium)
УД Пульс лазер (малый)	3	5	—	1-2	3-4	5-6	7-8	1,5	1	—	ER Pulse Laser (Small)
Лазерная ПРС	2D6*	*	—	—	—	—	—	1,5	2	—	Laser AMS
Балистическое оружие											
Гранатомет	1	*	—	1	—	—	—	0,5	1	*	Grenade Launcher
Ракетное оружие											
Стрейк РДД 5	2	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	2	1	24	Streak LRM 5
Стрейк РДД 10	4	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	5	2	12	Streak LRM 10
Стрейк РДД 15	5	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	7	3	8	Streak LRM 15
Стрейк РДД 20	6	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	10	5	6	Streak LRM 20
Другое оборудование											
РЭБ Ангел	—	—	—	—	—	6	—	1,5	2	—	Angel РЭБ Suite
Артемис V СУЦ	—	—	—	—	—	—	—	1,5	2	—	Artemis V FCS*
Прыжковый ранец	*	—	—	—	—	—	—	*	4*	*	BattleMech Jump Pack
КЕЙС II	—	—	—	—	—	—	—	0,5	1	—	CASE II
Охлаждающий контейнер	*	—	—	—	—	—	—	1	1	*	Coolant Pod
Лазерный радиатор	*	—	—	—	—	—	—	1	2	—	Laser Heat Sink
Суперчарджер	—	—	—	—	—	—	—	*	1	—	Supercharger

* Смотри специальные правила для данного оборудования.



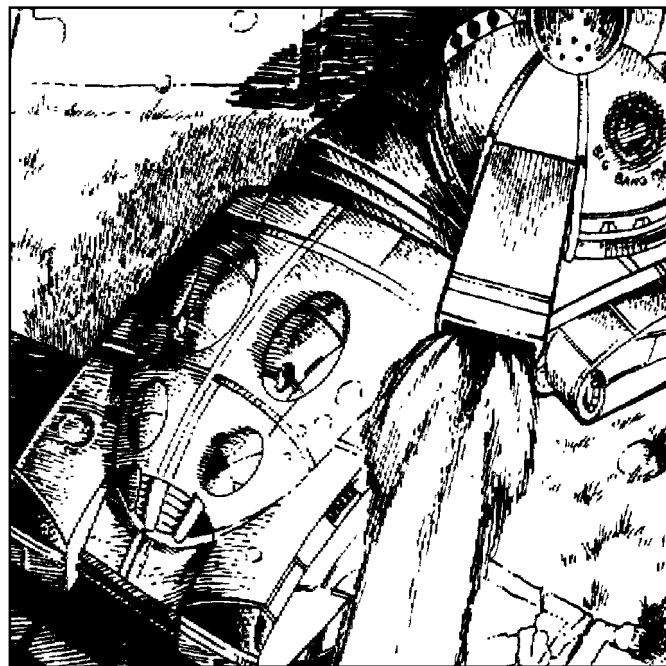
СТОИМОСТЬ

Таблицы, расположенные ниже, содержат стоимость компонентов, приведенных в этой книге. Обратите внимание, что стоимость практически всех компонентов значительно выше ожидаемой. Это говорит о том, что все эти компоненты являются опытными образцами и изготавливаются на заказ. Используйте эту стоимость (в C-bills) в сочетании с правилами и таблицами, приведенными на страницах 149-151 ВПМ, для определения затрат на проектирование новых БатлМехов и транспортных средств Уровня 3.

Стоимость всех компонентов приведена здесь только для сравнения, так как по правилам Уровня 3, они не доступны «для продажи» во вселенной *BattleTech*.

СТОИМОСТЬ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ

Тип	Стоимость (незаряженное)	Стоимость боекомплекта (за тонну)
Ангел РЭБ	750,000	—
Артеми́с V СУО	250,000	5 x обычной
Безгильзовые заряды	—	1-5 x обычной
Бладхаунд зонд	500,000	—
Бола контейнер	—	2,000
установки Нарк	—	—
Бронебойные заряды	—	4 x обычной
Гранатомет	10,000	—
Дымовой заряд РДД/РБД	—	1.5 x обычной
Инферно заряды	—	2 x обычной
КЕЙС II	175,000	—
Командный пульт	500,000	—
Комбайн (АгроМех)	150,000	—
Компонентная броня (за слот)	150,000	—
Конденсатор ППЧ	150,000	—
Лазерная ПРС	225,000	—
ЛАП/2	100,000	2,000
ЛАП/5	150,000	5,000
Лонг Том пушка	650,000	20,000
Нуль-сигнатуры система	2,000,000	—
Осколочные заряды	—	1.5 x обычной
Охладительный контейнер	50,000	—
Подъемный механизм (КаргоМех)	50,000	—
Пила (ЛоггерМех)	100,000	—
Прыжковый ранец (за тонну)	20,000	—
Ручное оружие	2 x обычной	—
Снайпер пушка	475,000	15,000
Стрейк РДД 5	75,000	60,000
Стрейк РДД 10	225,000	60,000
Стрейк РДД 15	400,000	60,000
Стрейк РДД 20	600,000	60,000
Суперчарджер	Рейтинг двигателя x 10,000	—
Тампер пушка	200,000	10,000
Тандерболт 5	50,000	50,000
Тандерболт 10	175,000	50,000
Тандерболт 15	325,000	50,000



Тандерболт 20	450,000	50,000
Тепловые РБД/РДД	—	2 x обычной
Трасирующий заряд АП	—	1.5 x обычной
Тяжелый огнемет	20,000	2,000
УД Пульс лазер (большой)	400,000	—
УД Пульс лазер (средний)	150,000	—
УД Пульс лазер (малый)	30,000	—
Х-Пульс лазер (большой)	+100,000	—
Х-Пульс лазер (средний)	+50,000	—
Х-Пульс лазер (малый)	+15,000	—

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА СТОИМОСТЬ БАТЛМЕХА

Стоимость структуры	Формула или стоимость (в C-bills)
Кокпит	
Стандартный	200,000
Дисплей Улучшенного Отображения	400,000
Малый	175,000
Смонтированный в торсе	750,000
Система Жизнеобеспечения	50,000
Сенсоры	
Стандартные	Тоннаж x 2,000
Переменного расстояния	Тоннаж x 10,000
МульТрак II	Тоннаж x 5,000
Мускулатура	
Стандартная	Тоннаж x 2,000
Утроенной силы	Тоннаж x 16,000
Скелет Внутренней структуры	
Стандартный	Тоннаж x 400
Эндосталь/композитная	Тоннаж x 1,600
Усиленная	Тоннаж x 6,400

СТОИМОСТЬ

Актуаторы рук (каждый; не используется для безруких Мехов)

Верхний	Тоннаж x 100
Нижний	Тоннаж x 50
Ладони	тоннаж x 80

Актуаторы ног (каждый)

Верхний	тоннаж x 150
Нижний	тоннаж x 80
Ступни	тоннаж x 120

Двигатель

См. комбинированную таблицу Двигателей, с. 58

Гироскоп

Стандартный	300,000 x тоннаж гироскопа
Компактный	400,000 x тоннаж гироскопа
Сверхпрочный	500,000 x тоннаж гироскопа
XL	750,000 x тоннаж гироскопа

Прыжковый двигатель

Стандартный	Тоннаж x (количество двигателей) ² x 200
Улучшенный	Тоннаж x (количество двигателей) ² x 500
Механический бустер	Тоннаж x (ПД прыжка) ² x 150

Радиатор

Стандартный	2,000 за каждый больше 10
Двухконтурный	6,000 каждый
Компактный	3,000 каждый
Лазерный	6,000 каждый

Броня

Стандартная	10,000 x тоннаж брони
Ферро-волокно	20,000 x тоннаж брони
Укрепленная	15,000 x тоннаж брони
Легкое ферро-волокно	15,000 x тоннаж брони
Тяжелое ферро-волокно	25,000 x тоннаж брони
Лазеро-отражающая	30,000 x тоннаж брони
Реактивная	30,000 x тоннаж брони

Башня 10,000 x тоннаж башни

Другая стоимость

Оружие см. Стоимость оружия и оборудования
и оборудование оборудование

Стоимость конверсии ОмниМехов

(Стоимость оружия и оборудования + Стоимость структуры) x .25

Конечный множитель стоимости БатлМеха

(Стоимость структуры + Стоимость оружия и оборудования + Стоимость конверсии ОмниМехов) x [1 + (Тоннаж / 100)]

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Стоимость структуры Формула или стоимость (в C-bills)

Двигатель

См. комбинированную таблицу двигателей, с. 58

Компоненты управления	10,000 x тоннаж
Внутренняя структура	10,000 x тоннаж структуры
Радиатор (стандартный)	2,000 за каждый больше 10, если двигатель ядерный
	2,000 каждый, если двигатель Внутреннего сгорания

Броня

Стандартная	10,000 x тоннаж брони
Ферро-волокно	20,000 x тоннаж брони
Легкое ферро-волокно	15,000 x тоннаж брони
Тяжелое ферро-волокно	25,000 x тоннаж брони
Лазеро-отражающая	30,000 x тоннаж брони
Реактивная	30,000 x тоннаж брони
Усилитель мощности	20,000 x тоннаж усилителя
Башня	
Standard	5,000 x тоннаж башни
Боковая (пара)	4,000 x тоннаж боковой башни
Оборудование	
подъема/погружения	20,000 x тоннаж оборудования
(Возд. подушка, Подв. крылья, Субмарина)	
Винт (СВВП)	40,000 x тоннаж винта
Оружие	см. Стоимость оружия и оборудования
и оборудование	оборудования

Множитель стоимости

Гусеничное	1 + (тоннаж / 100)
Супер тяжелое гусеничное	1 + (тоннаж / 75)
Колесное	1 + (тоннаж / 200)
На воздушной подушке	1 + (тоннаж / 50)
СВВП	1 + (тоннаж / 30)
Водоизмещающий корпус	1 + (тоннаж / 200)
Подводные крылья	1 + (тоннаж / 75)
Субмарина	1 + (тоннаж / 50)

Специальное оборудование Стоимость

Добавочный член экипажа (каждый)	5,000
Способности амфибии	10,000 x тоннаж оборудования
Мостоукладчик	
Легкий мост	40,000
Средний мост	75,000
Крупный мост	100,000
Бульдозерное лезвие	50,000
Системы охлаждения	10,000 x тоннаж оборудования
Система Дронов	
Система управления	
камерами	10,000 x тоннаж оборудования
Система управления	10,000 x тоннаж оборудования
Оборудование сенсоров	10,000 x тоннаж оборудования
Дюнное багги	(тоннаж средства) ² x 10
Прыжковые ускорители	
(СВВП)	Рейтинг двигателя x 10,000
Оборудование ПАХГ	10,000 x тоннаж оборудования
Башни (СВВП)	50,000
Миноукладчик	40,000
Мобильный штаб	10,000 x тоннаж оборудования
Снежный движитель	(тоннаж средства) ² x 1

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПЕХОТЫ

Тип	Стоимость (в C-bills)
Пеший взвод	
Винтовки	600,000
Пулемет/Огнемет	800,000
Лазеры	1,200,000
РБД/РДД	1,400,000
Моторизированный взвод	
Винтовки	960,000
Пулемет/Огнемет	1,280,000

Лазеры	1,920,000
РБД/РДД	2,240,000
Инженеры	3,000,000
Прыжковый взвод	
Винтовки	1,200,000
Пулемет/Огнемёт	1,600,000
Лазеры	2,400,000
РБД/РДД	2,800,000
Бронированная Точка	(Кланы; 5 солдат]
Стандартная	3,500,000
Бронированное отделение	
(Внутренняя Сфера; 4 солдата)	
Стандартное	2,400,000

Специальное оборудование и тренировка (только небронированные подразделения)

Анти-БатлМех тренировка	5 x обычной стоимости
Костюмы РЭБ	2 x обычной стоимости
Камуфляжные костюмы	2 x обычной стоимости
Полевые пушки	
(только моторизированная)	стоимость каждого орудия
Тяжелая броня	
(только пешая)	+100,000 за взвод
Установка Нарк (каждая)	10.000
Парашюты	2 x обычной стоимости
Подводное оборудование	2 x обычной стоимости
(может использоваться бронированной пехотой)	

ТАБЛИЦЫ СТОИМОСТИ СТРОЕНИЙ

Стоимость Строения*	Формула или стоимость (в C-bills)
Конструктивный фактор (КФ)	КФ x 10,000
Радиатор (Обычный)	2.000 каждый
Броня (Стандартная)	60,000 x тоннаж брони
Башня	5,000 x тоннаж башни
Оружие и оборудование	см. Стоимость оружия и оборудования
Большие двери	10,000 x высота двери в уровнях
Множитель типа Строения	
Здание	1 + (КФ - 150)
Крепость	1 + (КФ - 75)
Ангар	1 + (КФ - 175)
Стена	1+(КФ -200)
Мост	1 + (КФ - 150)

* Отдельно рассчитать стоимость каждого гекса Строения, а затем сложить вместе, для получения общей стоимости. Стена на каждой стороне гекса имеет свои собственные КФ и стоимость.



БОЕВАЯ ЦЕННОСТЬ УРОВНЯ 3

Основы системы Боевой Ценности (БЦ), приведенная на страницах 152-159 *BattleTech Правила Мастера* предназначена, для расчета боевого рейтинга юнитов в стандартной игре Уровня 2. Если игроки используют некоторые правила Уровня 3, то боевую ценность необходимо соответствующим образом откорректировать. Например, если игроки используют расширенные правила модификаторов движения цели (с. 20), то быстрые юниты становятся более мощными, так как их становится гораздо труднее поразить. Если используются правила транспортных средств Уровня 3, то обычные транспортные средства становятся более жизнеспособными, и так далее.

В этой книге содержится так много новых правил, что многие из них совершенно невозможно объяснить системой БЦ. Игроки просто должны учитывать различные изменения и дополнения правил при выборе сторон, для того, чтобы силы каждой стороны соответствовали друг другу, без нарушения правил.

Все сказанное выше решается гораздо проще при использовании таблиц БЦ оружия и оборудования Уровня 3 приведенных в этой секции. Боевая ценность большей части оружия и оборудования сосредоточена в таблицах на этой странице. Однако, некоторые компоненты и материалы для строительства требуют более детальных объяснений, которые приводятся в разделах, размещенных после таблиц. Если какой либо компонент не описан здесь более детально, то считается что он не имеет существенного влияния на БЦ.

БОЕВАЯ ЦЕННОСТЬ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ

Следующие таблицы включают в себя БЦ оружия и оборудования Уровня 3.

БЦ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Компонент	БЦ компонента	БЦ боекомплекта (за тонну)
<i>Энергетическое оружие</i>		
Лазерная ПРС	105	—
ППЧ с конденсатором	247	—
УД ППЧ с конденсатором	321	—
Х-Пульс лазер (большой)	178	—
Х-Пульс лазер (средний)	71	—
Х-Пульс лазер (малый)	21	—
<i>Баллистическое оружие</i>		
Гранатомет	1	—
Легкая АП/2	30	3
Легкая АП/5	62	5
Лонг Том пушка	348	48
Снайпер пушка	115	16
Тампер пушка	58	7
Тяжелый огнемёт	20	3
<i>Ракетное оружие</i>		
Тандерболт 5	64/13	8
Тандерболт 10	127/25	16
Тандерболт 15	229/46	26
Тандерболт 20	305/61	35

Другое оборудование

Ангел РЭБ	100	—
Бладхаунд зонд	25	—
Компьютер наведения	**	—
КЕЙС II	*	—
Суперчарджер	*	—

Примечания

* **КЕЙС II/Суперчарджер:** Хотя эти компоненты используются при расчетах боевого оборонительного рейтинга, они не имеют собственной БЦ.

****Компьютер наведения:** БЦ компьютера наведения равно 20 процентам от общего количества БЦ всего оружия, связанного с компьютером. При расчетах не включайте в формулы БЦ боекомплекта и используйте половину БЦ оружия установленного назад.

БЦ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ КЛАНОВ

Компонент	БЦ компонента	БЦ боекомплекта (за тонну)
<i>Энергетическое оружие</i>		
Лазерная ПРС	105	—
УД Пульс лазер (большой)	271	—
УД Пульс лазер (средний)	116	—
УД Пульс лазер (малый)	36	—
<i>Баллистическое оружие</i>		
Гранатомет	1	—
<i>Ракетное оружие</i>		
Стрейк РДД 5	87/17	11
Стрейк РДД 10	173/35	22
Стрейк РДД 15	260/52	32
Стрейк РДД 20	346/69	43
<i>Другое оборудование</i>		
Ангел РЭБ	100	—
Артемис V СУО	*	—
КЕЙС II	**	—

Примечания

***Артемис V:** БЦV пусковой ракетной установки увеличивается на 30 процентов.

****КЕЙС II:** Хотя этот компонент используется при расчетах боевого оборонительного рейтинга, он не имеет собственной БЦ.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Следующие правила относятся ко всем типам юнитов.

Специальные типы брони

Исключая Укрепленную броню, преимущества и недостатки специальных типов брони компенсируют друг друга. Используйте стандартную Боевую Ценность брони, основываясь на типе брони, установленной на юните.

В случае с Укрепленной броней, при расчете Боевого оборонительного рейтинга, используйте Полный фактор брони умноженный на 4, вместо стандартного увеличения в 2 раза. Обратите внимание, Укрепленная броня уменьшает на 1 ПД бег БатлМека, что необходимо учиты-

БОЕВАЯ ЦЕННОСТЬ УРОВНЯ 3

вать при расчете Оборонительного фактора движения и фактора скорости.

Если Мех оборудован Лоскутной броней, то ценность брони рассчитывается как обычно. Если используется Укрепленная броня, то в этом случае, удвойте БЦ за количество пунктов брони.

Суперчарджер/Реактивные ускорители

При вычислении Оборонительного фактора движения, используйте максимально возможное движение юнита, включая дополнительное движение, предоставляемое Суперчарджером. Если юнит оборудован Суперчарджером, то при расчете Фактора скорости добавьте 1 к ПД бега + количество ПД прыжка, в той же самой манере, как при установке системы МАСК.

Системы наведения и прицеливания

Преимущества и недостатки большинства систем наведения и прицеливания компенсируют друг друга. Однако гибкость, предлагаемая системой наведения изменяемого рассто́яния, добавляет к боевой ценности 10 процентов от БЦ оружия таким же образом, как компьютер наведения.

Если юнит имеет систему МультиТрак II, то при расчетах Базового боевого оружейного рейтинга и сопоставлении с эффективностью рассеивания температуры, используйте полную боевую ценность оружия установленного назад. Сама система МультиТрак II не имеет собственного рейтинга.

Улучшенная спутниковая связь

Наличие спутниковой связи на юните вашей стороны добавляет 200 пунктов таким же образом, как БЦ Эрроу IV объединенная с системой СУЦ. Боевая ценность связи добавляется после общего расчета БЦ. Так как каждая сторона может получить выгоду от использования спутниковой связи установленной только на одном юните, добавьте этот рейтинг только один раз, независимо от количества таких юнитов в игре. Боевая ценность связи добавляется всей стороне, и не относится к отдельно взятому транспортному средству.

Боекомплект

Базовая БЦ каждого юнита подразумевает, что юнит несет стандартный тип боекомплекта. В игре по правилам Уровня 3, ценность различных типов боекомплекта изменяет Боевую ценность каждого юнита. Это правило требует повторных расчетов БЦ перед началом сражения, так как базовая БЦ подразумевает стандартный боекомплект.

БАТЛМЕХ

Следующие правила относятся только к БатлМехам.

Оборудование кокпита

При установке компактного кокпита, используйте модифицированный уровень навыка пилотирования при использовании модификаторов в заключительных расчетах БЦ.

Кокпит установленный в торсе значительно улучшает жизнеспособность БатлМеха, особенно, если Мех имеет достаточное бронирование центрального торса. Чтобы отразить этот факт, добавьте к Боевому оборонительному рейтингу броню центрального торса (перед и зад) умноженную на 2. При расчетах используйте модифицированный навык пилотирования таким же образом, как и при использовании компактного кокпита.

ТАБЛИЦА БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ СПЕЦИАЛЬНОГО БОЕКОМПЛЕКТА

Тип боекомплекта	Множитель БЦ
Бронебойный АП	6
Безгильзовый	1
ЛБ-Х Кластерный АП	0,75
Осколочный АП	0,5
Трассирующий АП	1
Осветительная ракета	0,05
Осколочная ракета	0,5
Теплонаводящаяся Ракета	1
Зажигательная РДД	1
Полууправляемая РДД	6*
Дымовая ракета	1
Свам-1 РДД	1,5
	Стоимость
Взрывчатый контейнер нарк	4 за тонну
Boia контейнер Нарк	1 за тонну

* это значение добавляется при условии оборудования СУЦ установленного у той же атакующей стороны. В противном случае используется стандартное значение Боевой ценности

Улучшенное отображение эффективно повышает уровень навыка пилотирования МехВоина, поэтому используйте модифицированный уровень навыка пилотирования при использовании модификаторов в заключительных расчетах БЦ. Также, добавьте 5 процентов к Боевой ценности оружия юнита таким же образом, как и в случае использования компьютера наведения (этот параметр совокупен с компьютером наведения, поэтому юнит с обеими системами имеет увеличение параметра на 25 процентов). Также необходимо отразить увеличенную уязвимость пилота, вычитая 25 пунктов от Базового боевого оборонительного рейтинга.

Командная консоль добавляет 25 пунктов к Оборонительному боевому рейтингу юнита, а также добавляет 200 пунктов к стороне таким же образом, как и улучшенная спутниковая связь. Это добавление совокупно со спутниковой связью, но не с мобильным штабом.

Двигатели

Если Мех имеет один из двигателей, приведенных в таблице Множителей двигателя, то используйте указанное число к полным боксам внутренней структуры таким же образом, как в случае с XL двигателем.

ТАБЛИЦА МНОЖИТЕЛЕЙ ДВИГАТЕЛЯ

Тип двигателя	Множитель внутренней структуры
Большой	1,125
Клан XXL	0,75
Клан большой XL	0,75
Клан большой XXL	0,5
Внутренняя Сфера XXL	0,5
Внутренняя Сфера большой XL	0,75
Внутренняя Сфера большой XXL	0,375

Гироскопы

Новые типы гироскопов имеют новые преимущества и недостатки, которые компенсируют друг друга, исключая сверхпрочный гироскоп. Добавьте 30 пунктов к Базовому боевому оборонительному рейтингу, если Мех оснащен сверхпрочным гироскопом.

Ручное оружие

Ручное оружие имеет свою собственную БЦ, которая является суммой рейтингов оружия и боекомплекта установленного в нем, плюс ценность установленной на нем брони (Фактор брони умноженный на 2). Когда Мех несет ручное оружие, его БЦ добавляется непосредственно к окончательной Боевой ценности юнита.

Прыжковые двигатели

Улучшенные прыжковые двигатели и механические бустеры влияют на БЦ таким же образом, как стандартные реактивные прыжковые двигатели. Не забудьте принять во внимание температуру, производимую этими новыми системами.

Прыжковые ранцы БатлМеха не влияют на его БЦ, подобно другим прыжковым двигателям. Чтобы отразить это, не добавляйте боевую ценность прыжкового ранца к БЦ Меха во время расчетов. Вместо этого, добавьте количество пунктов боевой ценности прыжкового ранца, умножив их на 5 к конечному БЦ Меха.

Система нуль-сигнатуры

При расчете БЦ БатлМеха с системой нуль-сигнатуры, добавьте 0,5 к Оборонительному фактору движения. Также добавьте температуру, произведенную системой, при расчетах Максимального потенциального количества пунктов температуры Меха.

Дополнения структуры

Добавьте 5 пунктов к базовому Боевому оборонительному рейтингу за каждый критический слот, защищенный броней.

Если Мех имеет укрепленную внутреннюю структуру, удвойте Боевую ценность внутренней структуры. С другой стороны, если Мех имеет композитную внутреннюю структуру, разделите Боевую ценность внутренней структуры на 2.

В безрукий Мех тяжелее попасть, чем в Мех с руками, поэтому добавьте 0,1 к Оборонительному фактору движения Меха, построенного без рук. Это преимущество не относится к БатлМехам, которые, как кажется, не имеют рук (например, такие как некоторые Мехи, нарисованные в Technical Readout), но их характеристики указывают на наличие рук.

Охлаждающий контейнер

Добавьте 1 к Способности радиаторов за каждый охлаждающий контейнер, установленный на БатлМехе.

КЕЙС II

Уменьшите значение Боевого оборонительного рейтинга за взрывчатые боеприпасы, находящиеся в локации защищенной КЕЙС II, на 5 пунктов за тонну, вместо стандартных 20 пунктов за тонну.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Следующие правила относятся только к обычным транспортным средствам.

Дополнительный экипаж

Добавьте 2 пункта к Базовому оружейному рейтингу за каждого дополнительного члена экипажа.

Мостоукладчик

Добавьте пункты к Боевому оборонительному рейтингу за тип установленного моста, после применения рейтингов температуры и движения. Добавьте 5 пунктов для легкого моста, 10 для среднего моста или 20 для крупного.

Бульдозер

Добавьте 10 пунктов к Боевому оборонительному рейтингу за бульдозерное лезвие.

Минный трал

Добавьте 30 пунктов к Боевому оборонительному рейтингу за минный трал.

Амфибия, Дюнное баги или Снегоход

Добавьте 0,1 непосредственно к множителю типа транспортного средства за амфибийные способности. Добавьте 0,05 к модификатору типа транспортного средства за дюнные или снегоходные способности.

Прыжковые двигатели

Боевая ценность прыжковых двигателей добавляется транспортному средству таким же образом как и для БатлМехов. Просто добавьте ПД прыжка к ПД максимальной скорости при расчете Фактора скорости транспортного средства.

Охлаждающая система

Каждая охлаждающая система, установленная на транспортном средстве, добавляет 15 пунктов к Боевому оборонительному рейтингу.

Мобильный штаб

Базовый полевой штаб оценивается в 100 пунктов. Улучшенный мобильный штаб имеет рейтинг 200 пунктов. Боевая ценность мобильного штаба добавляется после окончательного расчета БЦ таким же образом, как и для системы Эрроу IV объединенной с системой СУЦ. Так как каждая сторона может получить выгоду от использования мобильного штаба установленного только на одном юните, добавьте этот рейтинг только один раз, независимо от количества таких юнитов в игре. Боевая ценность штаба добавляется всей стороне, и не относится к отдельно взятому транспортному средству.

Крепление на мачте

Добавьте 10 пунктов к Базовому оружейному рейтингу за крепление оборудования на мачте у СВВП.

Прицепы

Комбинация тягача и прицепа рассматривается один юнит. Рассчитайте БЦ для тягача и каждого прицепа отдельно, во всех случаях используя ПД общей связи. После этого сложите Боевую Ценность вместе, для получения окончательной БЦ всего юнита.

БОЕВАЯ ЦЕННОСТЬ ПЕХОТЫ УРОВНЯ 3

Тип пехоты	БЦ	БЦ (АнтиБМ трениров- ка)
Моторизованный взвод		
Инженеров	42	63
Оборудование юнита		
Камуфляжные костюмы	+1	+1
ЕСМ костюмы	+1	+1
Полевые пушки	*	—
Тяжелая броня	+14	—
Установка Нарк		
(за установку)	+1	+1
Парашюты	+1	+1
Подводное снаряжение	+1	+1
СУЦ	+1	+1

* Значения Боевой ценности полевых пушек см. таблицу Оружия и оборудования (стр. 121-123, ВПМ). Не добавлять БЦ боекомплекта.

ПЕХОТА

Боевая ценность новых типов пехоты приведена в таблице Боевой ценности пехоты Уровня 3. Добавьте все необходимые значения изменяющие рейтинг к уровню навыка отрядов перед расчетом их БЦ. Боевая ценность РДД пехоты приведена в таблице Боевая ценность РДД пехоты.

Когда пехота разбита на отделения, просто разделите БЦ взвода на число отделений, чтобы найти БЦ каждого отделения, округляя доли вверх.

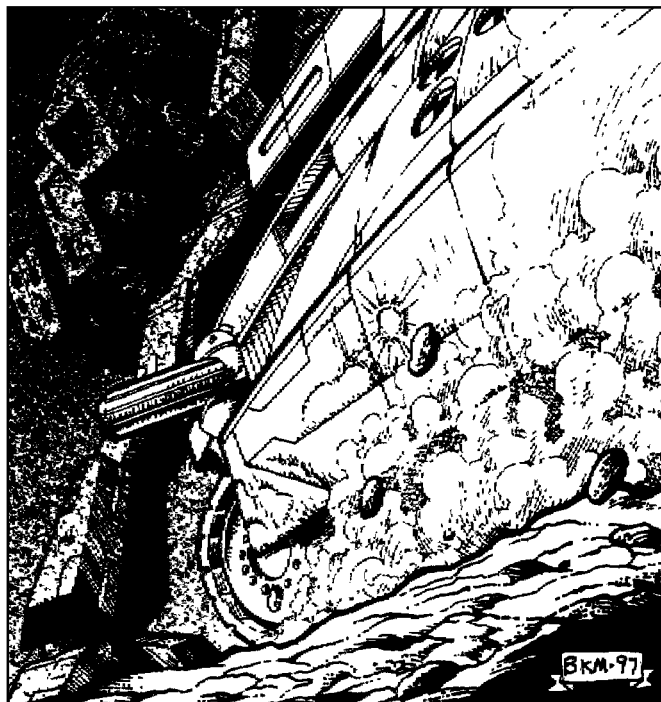
СТРОЕНИЯ

Строения также имеют БЦ, но их рейтинг относительно не высок, из-за неподвижности строений. Не трудитесь рассчитывать БЦ для строений, служащих в качестве ландшафта, (нейтральных зданий, мостов). Расчет Боевой ценности необходимо производить только для зданий оборудованных оружием или занятых юнитами в начале сражения. Стены не имеют БЦ, если они не окружают объект сценария или вооруженную крепость.

Для расчета БЦ строения, необходимо сначала определить БЦ каждого гекса, занятого строением, а затем суммировать боевую ценность всех гексов. Расчет БЦ гекса строения производится в следующей манере:

ТАБЛИЦА БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ РДД ПЕХОТЫ

Тип пехоты	БЦ
Взвод пеших пехоты РДД	56
Взвод прыгающей пехоты РДД	87
Взвод моторизованной пехоты РДД	75



Шаг 1: Расчет Боевого оборонительного рейтинга
Сначала, **СЛОЖИТЕ** следующие числа:

Полный Фактор брони гекса
Конструктивный фактор гекса
Общее количество БЦ всего оборонительного оборудования гекса

Оборонительное оборудование включает в себя противотанковые системы (включая боекомплект) и РЭБ установки. Все другое оружие и оборудование рассматриваются наступательным оборудованием.

РАЗДЕЛИТЕ полученное число на **2**. Результатом будет Боевой оборонительный рейтинг

Шаг 2: Расчет Боевого наступательного рейтинга
Рассчитайте Базовый оружейный рейтинг гекса

Чтобы вычислить Базовый оружейный рейтинг гекса, сложите рейтинг БЦ всего оставшегося оружия, оборудования и боекомплекта. Уменьшите наполовину БЦ любого оружия, установленного не в башне.

Умножьте Базовый оружейный рейтинг на 0,44.
Результатом будет Боевой наступательный рейтинг

Шаг 3: Расчет окончательной БЦ

Сложите вместе Боевые оборонительный и наступательный рейтинги и округлите к самому близкому числу. Результатом этого сложения будет Боевая ценность гекса

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ

Приведенные ниже таблицы включают в себя все опубликованные до 2000 года корпорацией ФАСА БатлМехи, ПротоМехи, транспортные средства и варианты боевой брони. Различные варианты транспортных средств указываются после названия; Специфические Клановские названия БатлМехов приведены в круглых скобках после названия Меха принятого во Внутренней Сфере.

Так как корпорация ФАСА произвела коррекцию книг рекордшитов выпущенных до 1996 года, *Источником* в данном случае является книга *Рекоршитов*, а не *Технические Описания*, в котором первоначально были приведены соответствующие БатлМехи, транспортные средства или боевая броня. Здесь также приведены юниты, рекордшиты которых, сдержаться в различных *Полевых Руководствах*.

ИСТОЧНИК

BattleTech Рекордшиты: 3025 & 3026

BattleTech Рекордшиты: 3050

BattleTach Рекордшиты: 3055 & 3058

BattleTech Рекордшиты: 3060

BattleTech Полевое Руководство: Синдикат Дракона

BattleTech Полевое Руководство: Лига Свободных Миров

BattleTech Полевое Руководство: Клань Крестоносцы

BattleTech Полевое Руководство: Клань Хранители

BattlePack: Четвертая война за наследие

АБРЕВЕАТУРА

3025/3026

3050

3055/3058

3060

DCMS

FWLM

Crusader

Warden

BP 4th

ТАБЛИЦА БОЕВОЙ БРОНИ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Achileus Light Battle Armor Squad					
Flamer	88	4	1 920 000	BC/Уровень 2	3060
Machine Gun	86	4	1 920 000	BC/Уровень 2	3060
Small Laser	95	4	1 920 000	BC/Уровень 2	3060
Clan Battle Armor Point (Standard)					
Flamer	245	5	3 500 000	Клан/Уровень 2	3060
Machine Gun	234	5	3 500 000	Клан/Уровень 2	3060
Small Laser	279	5	3 500 000	Клан/Уровень 2	3060
Gnome Battle Armor Point	360	5	5 250 000	Клан/Уровень 2	3060
Gray Death Light Scout Armor Squad					
Rifle/Flamer	63	4	1 650 000	BC/Уровень 2	3060
Machine Gun	65	4	1 650 000	BC/Уровень 2	3060
Laser/SRM	74	4	1 650 000	BC/Уровень 2	3060
Infiltrator Battle Armor Squad	60	4	1 800 000	BC/Уровень 2	3060
Inner Sphere Battle Armor Squad (Standard)					
Flamer	150	4	2 400 000	BC/Уровень 2	3060
Machine Gun	141	4	2 400 000	BC/Уровень 2	3060
Small Laser	177	4	2 400 000	BC/Уровень 2	3060
SRM	132	4	2 400 000	BC/Уровень 2	3060
Kage Light Battle Armor Squad					
Flamer	78	4	1 850 000	BC/Уровень 2	3060
Machine Gun	77	4	1 850 000	BC/Уровень 2	3060
Small Laser	88	4	1 850 000	BC/Уровень 2	3060
TAG	63	4	1 850 000	BC/Уровень 2	3060
Kanazuchi Battle Armor Squad	251	4	3 300 000	BC/Уровень 2	3060
Longinus Battle Armor Squad					
Flamer	168	4	2 550 000	BC/Уровень 2	3060
Machine Gun	159	4	2 550 000	BC/Уровень 2	30SO
Small Laser	195	4	2 550 000	BC/Уровень 2	3060
Salamander Battle Armor Point	247	5	3 325 000	Клан/Уровень 2	3060
Sloth Battle Armor Squad	109	4	1 800 000	BC/Уровень 2	3060
Sylph Battle Armor Point	211	5	3 325 000	Клан/Уровень 2	Warden
Undine Battle Armor Point	168	5	3 500 000	Клан/Уровень 2	Warden

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

ТАБЛИЦА ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Название	Боявая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
AC/2 Carrier	263	60	1 086 400	BC/Уровень 1	3025/3026
Alacorn Mk VI Heavy Tank	1 372	95	16 609 125	BC/Уровень 2	3055/3058
Anhur Transport	1 221	30	1 262 000	Клан/Уровень 2	3060
APC (Hover)	46	10	87 600	BC/Уровень 1	3025/3026
APC (Tracked)	53	10	64 350	BC/Уровень 1	3025/3026
APC (Wheeled)	62	10	68 425	BC/Уровень 1	3025/3026
Ares Medium Tank	938	40	2 078 767	Клан/Уровень 2	3060
Asshur Artillery Spatter	809	20	900 433	Клан/Уровень 2	3060
Athena Combat Vehicle	1 471	75	4 288 375	Клан/Уровень 2	3060
Badger A	221	30	685 100	BC/Уровень 2	3055/3058
Badger B	215	30	789 100	BC/Уровень 2	3055/3058
Badger C	235	30	715 000	IS/Level 2	3055/3058
Badger D	325	30	785 850	BC/Уровень 2	3055/3058
Badger E	219	30	744 250	BC/Уровень 2	3055/3058
Badger Tracked Transport	334	30	802 100	BC/Уровень 2	3055/3058
Bandit A	539	50	2 413 333	BC/Уровень 2	3055/3058
Bandit B	389	50	2 381 333	BC/Уровень 2	3055/3058
Bandit C	428	50	2 387 333	BC/Уровень 2	3055/3058
Bandit D	463	50	2 253 333	BC/Уровень 2	3055/3058
Bandit E	476	50	2 353 333	BC/Уровень 2	3055/3058
Bandit F	526	50	2 297 333	BC/Уровень 2	3055/3058
Bandit G	474	50	2 316 333	BC/Уровень 2	3055/3058
Bandit Hovercraft	566	50	2 358 333	BC/Уровень 2	3055/3058
BattleMech Recovery Vehicle	16	50	391 667	BC/Уровень 1	3060
Beagle	234	15	611 000	BC/Уровень 2	3050
Behemoth Heavy Tank	748	100	3 044 667	BC/Уровень 1	3025/3026
Behemoth (Flamer Variant)	706	100	3 004 667	BC/Уровень 1	3025/3026
Blizzard Hover Transport	157	25	333 125	BC/Уровень 1	3055/3058
Brutus Assault Tank	797	75	3 694 250	BC/Уровень 1	3055/3058
Bulldog Medium Tank	358	60	1 128 800	BC/Уровень 1	3025/3026
Bulldog (AC/2 Variant)	313	60	1 174 400	BC/Уровень 1	3025/3026
Bulldog (LRM Variant)	499	60	1 475 200	BC/Уровень 1	3025/3026
Burke	594	75	3 088 750	BC/Уровень 2	3050
Cavalry Attack Helicopter	629	25	705 528	BC/Уровень 1	3055/3058
Cavalry (SRM Variant)	714	25	705 528	BC/Уровень 1	3055/3058
Centipede Scout Car	163	20	541 100	BC/Уровень 2	3055/3058
Challenger X MET	1 170	90	15 691 150	BC/Уровень 2	3055/3058
Chaparral	467	50	2 195 500	BC/Уровень 2	3050
Chevalier Light Tank	444	35	985 629	BC/Уровень 2	3060
Chevalier (Active Probe Variant)	431	35	823 088	BC/Уровень 2	3060
Chevalier (Speed Variant)	140	35	1 197 717	BC/Уровень 2	3060
Condor Heavy Hover Tank	425	50	1 217 000	BC/Уровень 1	3025/3026
Condor (Davion Variant)	383	50	1 280 000	BC/Уровень 1	3025/3026
Condor (Liao Variant)	473	50	1 184 000	BC/Уровень 1	3025/3026
Coolant Truck 135-K	114	30	212 175	BC/Уровень 3	3025/3026
Cyrano	754	30	1 850 000	BC/Уровень 2	3050
Demolisher Heavy Tank	609	80	2 151 000	BC/Уровень 1	3025/3026
Demolisher II Heavy Tank	1 039	100	7 511 000	BC/Уровень 2	3060
Demon	775	60	2 185 950	BC/Уровень 2	3050
Donar Assault Helicopter	1 435	21	957 100	Клан/Уровень 2	3060
Donar (Reconnaissance Variant)	1 113	21	1 239 300	Клан/Уровень 2	3060

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Zhukov Heavy Tank	532	75	1 816 063	ВС/Уровень 1	3055/3058
Zorya Light Tank	415	35	1 224 675	Клан/Уровень 2	3060

ТАБЛИЦА ПРОТОМЕХОВ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Centaur	138	5	727 020	Клан/Уровень 2	3060
Gorgon	213	8	871 902	Клан/Уровень 2	3060
Harpy	28	2	614 559	Клан/Уровень 2	3060
Hydra	140	6	757 927	Клан/Уровень 2	3060
Minotaur	368	9	946 556	Клан/Уровень 2	3060
Roc	284	7	839 388	Клан/Уровень 2	3060
Satyr	102	4	662 688	Клан/Уровень 2	3060
Siren	53	3	635 974	Клан/Уровень 2	3060

ТАБЛИЦА БАТЛМЕХОВ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Akuma AKU-IX	1 535	90	9 502 280	ВС/Уровень 2	DCMS
Albatross ALB-3U	1 296	95	25 493 651	ВС/Уровень 2	3055/3058
Annihilator ANH-1A	1 151	100	7 696 668	ВС/Уровень 1	3050
Annihilator ANH-2A	1 299	100	9 700 668	ВС/Уровень 2	3050
Anvil ANV-3M	1 244	60	5 856 960	ВС/Уровень 2	3055/3058
Anvil ANV-3R	1 264	60	5 732 160	ВС/Уровень 2	3060
Anvil AW-5M	1 452	60	6 372 160	ВС/Уровень 2	3060
Anvil ANV-5Q	1 210	60	5 548 160	ВС/Уровень 2	3060
Apollo APL-1M	1 044	55	4 866 174	ВС/Уровень 2	3055/3058
Apollo APL-1R	973	55	4 649 174	ВС/Уровень 2	3060
Apollo APL-2S	1 120	55	4 940 574	ВС/Уровень 2	3060
Apollo APL-3T	1 011	55	4 894 074	ВС/Уровень 2	3060
Archer ARC-2K	977	70	6 170 774	ВС/Уровень 1	3025/3026
Archer ARC-2R	1 117	70	6 384 974	ВС/Уровень 1	3025/3026
Archer ARC-2S	997	70	6 405 374	ВС/Уровень 1	3025/3026
Archer ARC-2W	932	70	6 452 974	ВС/Уровень 1	3025/3026
Archer ARC-4M	1 539	70	7 352 274	ВС/Уровень 2	3050
Archer ARC-5R	1 319	70	7 287 674	ВС/Уровень 2	3050
Archer ARC-5S	1 122	70	13 861 574	ВС/Уровень 2	3050
Archer ARC-5W	1 128	70	13 586 174	ВС/Уровень 2	3050
Arctic Fox AF1	766	30	5 102 175	ВС/Уровень 2	3060
Arctic Fox AF1A	736	30	5 064 800	ВС/Уровень 2	3060
Arctic Fox AF1B	634	30	4 993 463	ВС/Уровень 2	3060
Arctic Fox AF1C	747	30	5 011 338	ВС/Уровень 2	3060
Arctic Fox AF1D	643	30	4 993 300	ВС/Уровень 2	3060
Arctic Wolf	1 044	40	7 617 494	Клан/Уровень 2	3060
Arctic Wolf 2	1 207	40	7 432 694	Клан/Уровень 2	3060
Assassin ASN-101	586	40	3 533 064	ВС/Уровень 1	3025/3026
Assassin ASN-21	596	40	3 765 814	ВС/Уровень 1	3025/3026
Assassin ASN-23	609	40	3 882 014	ВС/Уровень 2	3050
Atlas AS7-C	1 665	100	22 960 000	ВС/Уровень 2	3060
Atlas AS7-CM	1 749	100	25 176 000	ВС/Уровень 2	3060
Atlas AS7-O	1 557	100	9 682 000	ВС/Уровень 1	3025/3026
Atlas AS7-K	1 664	100	22 392 000	ВС/Уровень 2	3050

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Atlas AS7-S	1 658	100	10 368 000	BC/Уровень 2	3050
Avatar AV1-0	1 089	70	17 100 231	IS/Levet 2	3055/3058
Avatar AV1-OA	1 204	70	17 276 606	BC/Уровень 2	3055/3058
Avatar AV1-OB	1 179	70	17 902 418	BC/Уровень 2	3055/3058
Avatar AV1-OC	1 094	70	19 757 543	BC/Уровень 2	3055/3058
Avatar AV1-OD	1 170	70	17 187 356	BC/Уровень 2	3060
Awesome AWS-8Q	1 358	80	6 598 170	BC/Уровень 1	3025/3026
Awesome AWS-8R	1 283	80	6 436 170	BC/Уровень 1	3025/3026
Awesome AWS-8T	1 312	80	6 598 170	BC/Уровень 1	3025/3026
Awesome AWS-8V	1 323	80	6 481 170	BC/Уровень 1	3025/3026
Awesome AWS-9M	1 445	80	18 090 121	BC/Уровень 2	3050
Awesome AWS-9Q	1 623	80	7 456 050	BC/Уровень 2	3060
AxmanAXM-IN	1 166	65	11 840 511	BC/Уровень 2	3050
Axman AXM-2N	1 238	65	11 989 011	BC/Уровень 2	3050
Baboon (Howler)	587	20	1 836 241	Клан/Уровень 2	3055/3058
Bandersnatch BNDR-01A	1 216	75	15 986 250	BC/Уровень 2	3055/3058
Banshee BNC-3E	1 223	95	9 530 854	BC/Уровень 1	3025/3026
Banshee BNC-3M	1 267	95	9 824 329	BC/Уровень 1	3025/3026
Banshee BNC-3Q	1 151	95	9 574 729	BC/Уровень 1	3025/3026
Banshee BNC-3S	1 323	95	8 952 645	BC/Уровень 1	3025/3026
Banshee BNC-5S	1 613	95	25 429 496	BC/Уровень 2	3050
Barghest BOS-IT	1 205	70	16 488 868	BC/Уровень 2	3060
Barghest BGS-2T	1 236	70	16 074 068	BC/Уровень 2	3060
Battle Cobra A	1 178	40	4 515 000	Клан/Уровень 2	3055/3058
Battle Cobra B	1 421	40	5 026 000	Клан/Уровень 2	3055/3058
Battle Cobra PRIME	1 236	40	4 595 500	Клан/Уровень 2	3055/3058
Battle Hawk BH-K305	710	30	3 761 940	BC/Уровень 2	3055/3058
BattleMaster BLR-1D	1 323	85	8 146 044	BC/Уровень 1	3025/3026
BattleMaster BLR-1G	1 212	85	8 549 344	BC/Уровень 1	3025/3026
BattleMaster BLR-1S	1 227	85	8 299 594	BC/Уровень 1	3025/3026
BattleMaster BLR-3M	1 495	85	8 987 794	BC/Уровень 2	3050
BattleMaster BLR-3S	1 165	85	19 778 844	BC/Уровень 2	3050
Behemoth (Stone Rhino)	2 626	100	10 512 000	Клан/Уровень 2	3055/3058
Beowulf BEO-12	1 147	45	9 180 240	BC/Уровень 2	3060
Berserker BRZ-A3	1 666	100	32 120 334	BC/Уровень 2	3055/3058
Berserker BRZ-B3	1 659	100	32 060 334	BC/Уровень 2	3060
Bishamon BSN-3K	1 089	45	8 874 000	BC/Уровень 2	3060
Bishamon BSN-4K	932	45	10 740 875	BC/Уровень 2	3060
Black Hawk A (Nova)	2 344	50	11 426 877	Клан/Уровень 2	3050
Black Hawk B (Nova)	1 501	50	10 693 283	Клан/Уровень 2	3050
Black Hawk C (Nova)	1 455	50	10 722 815	Клан/Уровень 2	3050
Black Hawk D (Nova)	1 392	50	10 921 565	Клан/Уровень 2	3050
Black Hawk H (Nova)	1 552	50	11 659 377	Клан/Уровень 2	3060
Black Hawk PRIME (Nova)	2 448	50	11 586 252	Клан/Уровень 2	3050
Black Hawk S (Nova)	2 092	50	11 208 440	Клан/Уровень 2	3060
Black Hawk-KU BHKU-0	1 510	60	14 595 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Black Hawk-KU BHKU-OA	1 541	60	15 162 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Black Hawk-KU BHKU-OB	1 165	60	14 328 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Black Hawk-KU BHKU-OC	1 485	60	14 280 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Black Hawk-KU BHKU-OD	1 430	60	14 586 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Black Hawk-KU BHKU-OE	1 710	60	15 546 000	BC/Уровень 2	3060
Black Knight BL-6-KNT	1 191	75	6 786 938	BC/Уровень 2	3050
Black Knight BL-7-KNT	1 106	75	6 594 438	BC/Уровень 1	3025/3026
Black Knight BL-9-KNT	1 222	75	15 438 500	BC/Уровень 2	3050

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Cerberus MR-V2	1 791	95	25 236 251	BC/Уровень 2	3055/3058
Cestus CTS-6Y	1 495	65	11 327 361	BC/Уровень 2	3055/3058
Cestus CTS-6Z	1 275	65	11 432 961	BC/Уровень 2	3055/3058
Chameleon CLN-7V	839	50	4 623 375	BC/Уровень 1	3055/3058
Chameleon CLN-7W	1 101	50	4 857 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Chameleon CLN-7Z	1 283	50	9 538 500	BC/Уровень 2	3055/3058
Champion CHP-1N	942	60	5 674 400	BC/Уровень 2	3050
Champion CHP-2N	839	60	5 037 600	BC/Уровень 1	3025/3026
Champion CHP-3N	1 059	60	11 834 400	BC/Уровень 2	3050
Charger CGR-1A1	820	80	7 520 372	BC/Уровень 1	3025/3026
Charger CGR-1A5	1 132	80	7 756 771	BC/Уровень 1	BP 4th
Charger CGR-1A9	1 315	80	8 021 371	BC/Уровень 1	3050
Charger CGR-1L	772	80	7 662 122	BC/Уровень 1	3025/3026
Charger CGR-3K	1 485	80	11 228 722	BC/Уровень 2	3050
Charger CGR-C	1 479	80	21 624 722	BC/Уровень 2	3060
Charger CGR-SB	1 330	80	6 298 920	BC/Уровень 1	3025/3026
Cicada CDA-2A	567	40	3 705 218	BC/Уровень 1	3025/3026
Cicada CDA-2B	523	40	3 692 968	BC/Уровень 1	3025/3026
Cicada CDA-3C	656	40	3 306 334	BC/Уровень 1	3025/3026
Cicada CDA-3M	714	40	7 742 468	BC/Уровень 2	3050
Clint CLNT-1-2R	621	40	3 220 280	BC/Уровень 1	3025/3026
Clifrt CLNT-2-3T	672	40	3 572 380	BC/Уровень 1	3025/3026
Clint CLNT-2-3U	943	40	3 951 080	BC/Уровень 2	3050
Clint CLNT-2-4T	531	40	3 143 280	BC/Уровень 1	3025/3026
Clint IIC	1 176	40	6 990 480	Клан/Уровень 2	3060
Cobra CBR-02	994	45	4 143 375	BC/Уровень 2	3060
Commando COM-2D	432	25	1 891 250	BC/Уровень 1	3025/3026
Commando COM-3A	392	25	1 879 375	BC/Уровень 1	3025/3026
Commando COM-5S	504	25	2 118 750	BC/Уровень 2	3050
Commando IIC	816	25	2 372 500	Клан/Уровень 2	3060
Corvis	1 366	40	3 373 814	Клан/Уровень 2	3060
Cossack C-SK1	374	20	2 362 440	BC/Уровень 2	3060
Cougar A	1 429	35	6 716 815	Клан/Уровень 2	3060
Cougar B	1 564	35	6 069 659	Клан/Уровень 2	3060
Cougar C	1 422	35	6 197 486	Клан/Уровень 2	3060
Cougar D	1 088	35	6 114 798	Клан/Уровень 2	3060
Cougar PRIME	1 227	35	6 065 440	Клан/Уровень 2	3060
Crab CR8-20	921	50	3 909 876	BC/Уровень 1	3025/3026
Crab CRB-27	965	50	4 050 876	BC/Уровень 2	3050
Crab CRB-C	950	50	4 365 876	BC/Уровень 2	3060
Crockett CRK-5003-0	1 325	85	8 333 325	BC/Уровень 1	3025/3026
Crockett CRH-5003-1	1 619	85	7 378 725	BC/Уровень 2	3050
Crossbow A	1 628	65	8 508 503	Клан/Уровень 2	3055/3058
Crossbow B	1 521	65	8 632 253	Клан/Уровень 2	3055/3058
Crossbow PRIME	1 658	65	9 135 503	Клан/Уровень 2	3055/3058
Crusader CRD-3D	1 020	65	5 620 011	BC/Уровень 1	3025/3026
Crusader CRD-3K	997	65	5 445 111	BC/Уровень 1	3025/3026
Crusader CRD-3L	1 032	65	5 583 711	BC/Уровень 1	3025/3026
Crusader CRD-3R	948	65	5 547 411	rS/Level 1	3025/3026
Crusader CRO-4D	1 015	65	5 653 011	BC/Уровень 2	3050
Crusader CRD-4K	946	65	5 489 661	BC/Уровень 2	3050
Crusader CRD-5M	1 348	65	11 708 181	BC/Уровень 2	3050
Crusader CRD5S	1 149	65	5 925 756	BC/Уровень 2	3050
Cyclops CP-10-Q	1 213	90	9 126 460	BC/Уровень 1	3025/3026

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Боявая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Falcon Hawk FNHK-9K	889	35	4 544 551	ВС/Уровень 2	3055/3058
Falcon Hawk FNHK-9K1A	900	35	4 436 551	ВС/Уровень 2	3055/3058
Falconer FL08R	1 887	75	18 891 250	ВС/Уровень 2	3055/3058
Fenris A (Ice Ferret)	1 210	45	12 332 886	Клан/Уровень 2	3050
Fenris B (Ice Ferret)	1 308	45	12 336 238	Клан/Уровень 2	3050
Fenris C (Ice Ferret)	1 057	45	12 737 254	Клан/Уровень 2	3050
Fenris D (Ice Ferret)	1 541	45	12 122 363	Клан/Уровень 2	3050
Fenris H (Ice Ferret)	1 342	45	12 432 300	Клан/Уровень 2	3060
Fenris PRIME (Ice Ferret)	1 529	45	12 543 588	Клан/Уровень 2	3050
Fire Falcon A	742	25	4 450 132	Клан/Уровень 2	3055/3058
Fire Falcon B	1 275	25	4 540 367	Клан/Уровень 2	3055/3058
Fire Falcon C	930	25	4 813 413	Клан/Уровень 2	3055/3058
Fire Falcon D	745	25	4 755 992	Клан/Уровень 2	3055/3058
Fire Falcon E	1 025	25	4 860 676	Клан/Уровень 2	Warden
Fire Falcon PRIME	1 281	25	4 706 773	Клан/Уровень 2	3055/3058
Fire Scorpion	1 379	65	6 219 951	Клан/Уровень 2	3060
Fire Scorpion 2	1 340	65	6 630 801	Клан/Уровень 2	3060
Fireball ALM-7D	289	20	3 024 641	ВС/Уровень 2	3055/3058
Fireball ALM-8D	481	20	3 107 441	ВС/Уровень 2	3060
Fireball ALM-9D	434	20	3 135 041	ВС/Уровень 2	3060
Firefly FFL-4A	649	30	2 203 500	ВС/Уровень 1	3050
Firefly FFL-4B	730	30	2 342 600	ВС/Уровень 2	3050
Firestarter FS9-H	500	35	3 046 950	ВС/Уровень 1	3025/3026
Firestarter FS9-M	671	35	3 066 525	ВС/Уровень 1	3025/3026
Firestarter FS9-S	560	35	3 241 688	ВС/Уровень 2	3050
Firestarter FS9-S1	623	35	3 511 688	ВС/Уровень 2	3050
Firestarter FS9-0	1 009	45	9 783 875	ВС/Уровень 2	3055/3058
Firestarter FS90A	902	45	10 179 000	ВС/Уровень 2	3055/3058
Firestarter FS9-OB	957	45	10 493 017	ВС/Уровень 2	3055/3058
Firestarter FS9-OC	939	45	10 338 954	ВС/Уровень 2	3055/3058
Firestarter FS9-OD	1 210	45	10 930 736	ВС/Уровень 2	3055/3058
Firestarter FS9-OE	931	45	9 792 213	ВС/Уровень 2	DCMS
Firestarter FS9-OF	1 225	45	10 440 453	ВС/Уровень 2	FWLM
Firestarter FS9-OG	1 008	45	10 183 986	ВС/Уровень 2	3060
Flashman FLS 7K	1 192	75	6 341 125	ВС/Уровень 1	3025/3026
Flashman FLS-8K	1 423	75	17 831 625	ВС/Уровень 2	3050
Flea FLE-15	352	20	1 520 400	ВС/Уровень 1	3050
Flea FLE-17	371	20	1 728 000	ВС/Уровень 2	3050
FleaFLE-4	360	20	1 519 200	ВС/Уровень 1	3050
Galahad (Glass Spider)	1 636	60	5 712 000	Клан/Уровень 2	3055/3058
Galahad 2 (Glass Spider)	1 755	60	5 318 400	Клан/Уровень 2	3060
GallowglasGAL-IGLS	1 497	70	6 646 179	ВС/Уровень 2	3055/3058
Gallowglas GAL-2GLS	1 664	70	6 596 454	ВС/Уровень 2	3055/3058
GallowglasWD	2 024	70	7 594 638	Клан/Уровень 2	3055/3058
Garm GRM-01A	662	35	2 874 061	ВС/Уровень 2	3060
Garm GRM-01B	732	35	2 961 811	ВС/Уровень 2	3060
Gladiator A (Executioner)	2 761	95	35 828 612	Клан/Уровень 2	3050
Gladiator B (Executioner)	2 811	95	36 387 408	Клан/Уровень 2	3050
Gladiator C (Executioner)	2 531	95	36 675 033	Клан/Уровень 2	3050
Gladiator D (Executioner)	2 384	95	35 435 808	Клан/Уровень 2	3050
Gladiator H (Executioner)	2 500	90	36 099 418	Клан/Уровень 2	3060
Gladiator PRIME (Executioner)	2 586	95	35 620 450	Клан/Уровень 2	3050
Goliath GOL-1H	1 200	80	7 546 801	ВС/Уровень 1	3025/3026
Goliath GOL-3M	1 310	80	17 045 401	ВС/Уровень 2	3050

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Hellion A	1 290	30	6 545 500	Клан/Уровень 2	Crusader
Hellion B	1 043	30	6 659 900	Клан/Уровень 2	Crusader
Hellion PRIME	1 439	30	6 600 425	Клан/Уровень 2	Crusader
Hercules HRC-LS-9000	1 357	70	16 275 688	BC/Уровень 2	3055/3058
Hermes HER-1A	501	30	2 569 970	BC/Уровень 1	3025/3026
Hermes HER-1S	596	30	2 701 270	BC/Уровень 1	3050
Hermes HER-3S	510	30	3 328 520	BC/Уровень 2	3050
Hermes HER-3S1	572	30	3 588 520	BC/Уровень 2	3050
Hermes HER-3S2	466	30	3 601 520	BC/Уровень 2	3050
Hermes II HER-2M	740	40	3 263 214	BC/Уровень 1	3025/3026
Hermes II HER-2S	665	40	3 165 680	BC/Уровень 1	3025/3026
Hermes II HER-5S	740	40	3 205 160	IS/Levet 2	3050
Hermes HI HER-4K	749	40	3 456 180	BC/Уровень 1	3025/3026
Highlander HGNr732	1 838	90	8 871 480	BC/Уровень 2	3050
Highlander HGN-733	1 424	90	8 423 460	BC/Уровень 1	3025/3026
Highlander IIC	2 827	90	9 863 280	Клан/Уровень 2	3060
Hitman HM-1	704	30	5 239 520	BC/Уровень 2	3055/3058
Hollander BZK-F3	861	35	2 585 161	BC/Уровень 2	3055/3058
Hollander BZK-G1	768	35	2 860 561	BC/Уровень 2	3055/3058
Hollander II BZK-F5	1 084	45	3 912 390	BC/Уровень 2	3060
Hoplite HOP-4B	994	55	4 335 759	BC/Уровень 1	BP 4th
Hoplite HOP-4C	836	55	4 065 909	BC/Уровень 1	3050
Hoplite HOP-4D	865	55	4 403 809	IS/Levet 2	3050
Hornet HNT-151	429	20	1 248 701	BC/Уровень 1	3050
Hornet HNT-171	491	20	1 374 401	BC/Уровень 2	3050
Hunchback HBK-4G	851	50	3 467 876	BC/Уровень 1	3025/3026
Hunchback HBK-4H	850	50	3 425 876	BC/Уровень 1	3025/3026
Hunchback HBK-4J	853	50	3 560 876	BC/Уровень 1	3025/3026
Hunchback HBK-4N	843	50	3 437 126	BC/Уровень 1	3025/3026
Hunchback HBK-4P	960	50	3 377 876	BC/Уровень 1	3025/3026
Hunchback HBK-4SP	854	50	3 446 876	BC/Уровень 1	3025/3026
Hunchback HBK-5M	932	50	3 643 001	BC/Уровень 2	3050
Hunchback HBK-5N	903	50	3 575 876	BC/Уровень 2	3050
Hunchback IIC	1 524	50	8 110 001	Клан/Уровень 2	3055/3058
Huron Warrior HUR-WO-R4L	1 139	50	8 110 001	BC/Уровень 2	3055/3058
Huron Warrior HUR-WO-R4M	1 180	50	8 279 001	BC/Уровень 2	3055/3058
Hussar HSR-200-D	577	30	8 264 001	BC/Уровень 2	3050
Hussar HSR-300-D	484	30	2 790 840	BC/Уровень 1	3025/3026
Hussar HSR-400-D	534	30	4 821 440	BC/Уровень 2	3050
Icestorm	619	25	4 423 750	Клан/Уровень 2	3060
ImpIMP-2E	1 619	100	9 420 000	BC/Уровень 1	3050
Imp IMP-3E	1 411	100	22 330 000	BC/Уровень 2	3050
Initiate INT-02	913	40	3 177 184	BC/Уровень 2	3060
Jackal JA-KL-1532	692	30	4 635 540	BC/Уровень 2	3055/3058
JagerMech JM6-A	841	65	5 514 567	BC/Уровень 1	3025/3026
JagerMech JM6-DD	713	65	11 419 926	BC/Уровень 2	3050
JagerMech JM6-S	749	65	5 243 151	BC/Уровень 1	3025/3026
JagerMech III JM6-D3	1 225	65	14 006 577	BC/Уровень 2	3060
JagerMech JM7-D	1 171	70	13 742 234	BC/Уровень 2	3060
Javelin JVN-10F	702	30	2 361 840	BC/Уровень 1	3025/3026
Javelin JVN-10N	487	30	2 400 840	BC/Уровень 1	3025/3026
Javelin JVN-10P	514	30	2 370 940	BC/Уровень 2	3050
Jenner IIC	1 024	35	7 490 475	Клан/Уровень 2	3055/3058
Jenner IIC2	1 330	35	7 614 675	Клан/Уровень 2	3060

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Loki A (Hellbringer)	1 651	65	18 717 361	Клан/Уровень 2	3050
Loki B (Hellbringer)	1 454	65	18 077 986	Клан/Уровень 2	3050
Lohi C (Hellbringer)	1 698	65	18 862 043	Клан/Уровень 2	Warden
Loki H (Hellbringer)	1 492	65	18 504 409	Клан/Уровень 2	3060
Loki PRIME (Hellbringer)	2 196	65	18 963 315	Клан/Уровень 2	3050
Longbow LGB-7Q	1 376	85	8 647 672	BC/Уровень 1	3055/3058
Longbow LGB-7V	1 366	85	7 408 325	BC/Уровень 2	3055/3058
Longbow LGB-OW	1 034	85	17 176 325	BC/Уровень 1	3055/3058
Lynx LNX-9C	1 478	55	10 164 643	BC/Уровень 2	3055/3058
LynxLNX-9Q	1 525	55	10 105 743	BC/Уровень 2	3055/3058
Lynx LNX-9R	1 529	55	10 260 743	BC/Уровень 2	3055/3058
Mackie MSK-6S	1 180	100	8 784 000	BC/Уровень 3	3055/3058
Mad Cat A (Timber Wolf)	2 470	75	23 652 892	Клан/Уровень 2	3050
Mad Cat B (Timber Wolf)	2 012	75	23 741 486	Клан/Уровень 2	3050
Mad Cat C (Timber Wolf)	2 182	75	24 253 361	Клан/Уровень 2	3050
Mad Cat D (Timber Wolf)	2 457	75	24 326 642	Клан/Уровень 2	3050
Mad Cat H (Timber Wolf)	2 095	75	24 553 048	Клан/Уровень 2	3060
Mad Cat PRIME (Timber Wolf)	2 252	75	24 106 250	Клан/Уровень 2	3050
Mad Cat Pryde (Timber Wolf)	2 624	75	24 614 298	Клан/Уровень 2	3050
Mad Cat S (Timber Wolf)	2 229	75	24 173 517	Клан/Уровень 2	3060
Maelstrom MTR-5K	1 490	75	18 016 688	BC/Уровень 2	3055/3058
Man O' War A (Gargoyle)	2 166	80	26 234 964	Клан/Уровень 2	3050
Man O' War B (Gargoyle)	1 631	80	26 040 903	Клан/Уровень 2	3050
Man O' War C (Gargoyle)	1 969	80	26 523 528	Клан/Уровень 2	3050
Man O' War H (Gargoyle)	1 821	80	26 364 903	Клан/Уровень 2	3060
Man O' War PRIME (Gargoyle)	1 342	80	26 105 814	Клан/Уровень 2	3050
Mandrill	1 279	30	3 900 065	Clan/Level 2	3060
Marauder II MAD-4A	1 769	100	9 356 000	BC/Уровень 1	3050
Marauder II MAD-5A	1 725	100	22 528 000	BC/Уровень 2	3050
Marauder IIC	2 217	85	9 913 534	Клан/Уровень 2	3055/3058
Marauder MAD-3D	1 136	75	6 597 500	BC/Уровень 1	3025/3026
Marauder MAD-3L	1 098	75	6 467 125	BC/Уровень 1	3025/3026
Marauder MAD-3M	1 105	75	6 299 125	IS/Level 1	3025/3026
Marauder MAD-3R	1 089	75	6 635 125	BC/Уровень 1	3025/3026
Marauder MAO-50	1 504	75	15 828 750	BC/Уровень 2	3050
Marauder MAD-5M	1 391	75	15 641 500	BC/Уровень 2	3050
Marauder MAD-5S	1 466	75	15 498 000	BC/Уровень 2	3050
Marshal MHL-X1	995	55	4 545 324	BC/Уровень 2	3060
Masakari A (Warhawk)	2 167	85	26 261 716	Клан/Уровень 2	3050
Masakari B (Warhawk)	2 063	85	25 943 168	Клан/Уровень 2	3050
Masakari C (Warhawk)	2 522	85	25 499 747	Клан/Уровень 2	3050
Masakari H (Warnawk)	2 185	85	25 569 700	Клан/Уровень 2	3060
Masakari PRIME (Warhawk)	2 632	85	26 425 325	Клан/Уровень 2	3050
Matador	1 830	60	5 740 960	Клан/Уровень 2	3060
Mauler MAL-1R	1 113	90	18 179 200	BC/Уровень 2	3050
Mauler MAL-C	1 133	90	18 872 700	BC/Уровень 2	3060
Men Shen MS1-0	1 199	55	16 570 469	BC/Уровень 2	3060
Men Shen MS1-OA	1 232	55	16 897 907	BC/Уровень 2	3060
Men Shen MS1-OB	1 128	55	16 719 657	BC/Уровень 2	3060
Men Shen MS1-OC	1 151	55	16 613 579	BC/Уровень 2	3060
Men Shen MS1-OD	1 157	55	16 624 719	BC/Уровень 2	3060
Mercury MCY-97	380	20	1 734 941	BC/Уровень 2	3050
Mercury MCV-98	484	20	1 580 441	BC/Уровень 1	3025/3026
Mercury MCY-99	471	20	1 796 441	BC/Уровень 2	3050

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Owens OW-1E	654	35	7 887 096	BC/Уровень 2	3060
Pack Hunter	1 384	30	3 206 840	Клан/Уровень 2	3060
Panther PNT-10K	706	35	2 879 911	BC/Уровень 2	3050
Panther PNT-9R	664	35	2 485 711	BC/Уровень 1	3025/3026
Panther PNT-C	696	35	3 082 411	BC/Уровень 2	3060
Penetrator PTR-4D	1 385	75	7 628 250	BC/Уровень 2	3055/3058
Penetrator PTR-4F	1 401	75	7 523 250	BC/Уровень 2	3060
Penetrator PTR-6M	1 472	75	7 453 250	BC/Уровень 2	3060
Penetrator PTR-6S	1 401	75	7 952 000	BC/Уровень 2	3060
Peregrine (Horned Owl)	1 409	35	3 487 860	Клан/Уровень 2	3055/3058
Peregrine 2 (Horned Owl)	1 232	35	3 629 610	Клан/Уровень 2	3060
Perseus P1	1 290	75	20 994 141	BC/Уровень 2	FWLM
Perseus P1A	1 409	75	20 901 563	BC/Уровень 2	FWLM
Perseus P1B	1 398	75	19 335 859	BC/Уровень 2	FWLM
Perseus P1C	1 463	75	19 472 031	BC/Уровень 2	FWLM
Phantom A	1 271	40	10 550 139	Клан/Уровень 2	3055/3058
Phantom B	966	40	11 055 889	Клан/Уровень 2	3055/3058
Phantom C	1 413	40	10 394 825	Клан/Уровень 2	3055/3058
Phantom D	1 443	40	10 845 889	Клан/Уровень 2	3055/3058
Phantom PRIME	1 029	40	11 206 389	Клан/Уровень 2	3055/3058
Phoenix Hawk IIC	1 996	80	21 639 842	Клан/Уровень 2	3055/3058
Phoenix Hawk PXH-1	838	45	4 067 540	BC/Уровень 1	3025/3026
Phoenix Hawk PXH-1D	883	45	4 057 390	BC/Уровень 1	3025/3026
Phoenix Hawk PXH-1K	872	45	3 628 553	BC/Уровень 1	3025/3026
Phoenix Hawk PXH-30	1 163	45	8 394 340	BC/Уровень 2	3050
Phoenix Hawk PXH-3K	1 204	45	8 288 490	BC/Уровень 2	3050
Phoenix Hawk PXH-3M	1 070	45	8 455 240	BC/Уровень 2	3050
Phoenix Hawk PXH-3S	1 037	45	8 910 540	BC/Уровень 2	3050
Pillager PLG-3Z	2 551	100	22 290 000	tS/Level 2	3055/3058
Piranha	801	20	2 780 940	Клан/Уровень 2	3055/3058
Pouncer A	1 942	40	9 228 889	Клан/Уровень 2	3055/3058
Pouncer B	1 588	40	9 140 950	Клан/Уровень 2	3055/3058
Pouncer C	1 596	40	8 662 064	Клан/Уровень 2	3055/3058
Pouncer D	2 182	40	9 148 389	Клан/Уровень 2	3055/3058
Pouncer PRIME	2 191	40	8 755 689	Клан/Уровень 2	3055/3058
Predator	1 592	60	12 127 200	Клан/Уровень 2	3060
Puma A (Adder)	1 304	35	7 232 794	Клан/Уровень 2	3050
Puma B (Adder)	1 176	35	7 042 867	Клан/Уровень 2	3050
Puma C (Adder)	1 268	35	7 285 444	Клан/Уровень 2	3050
Puma D (Adder)	1 130	35	6 980 429	Клан/Уровень 2	3050
Puma H (Adder)	1 158	35	6 852 938	Клан/Уровень 2	3060
Puma PRIME (Adder)	1 560	35	7 021 688	Клан/Уровень 2	3050
Quickdraw QKD-4G	1 012	60	5 514 560	IS/Levet 1	3025/3026
Quickdraw QKMH	1 006	60	5 509 760	IS/Levet 1	3025/3026
Quickdraw QKD-5A	1 070	60	5 452 160	BC/Уровень 1	3025/3026
Quickdraw QKD-5K	1 170	60	5 720 960	BC/Уровень 2	3050
Quickdraw QKD-5M	1 142	60	5 746 560	BC/Уровень 2	3050
Quickdraw QKD-C	1 124	60	6 052 160	BC/Уровень 2	3060
Raijin RJN101-A	1 132	50	9 946 500	BC/Уровень 2	3055/3058
Rakshasa MDG-1A	1 412	75	18 838 750	BC/Уровень 2	3055/3058
Rakshasa MDG-1B	1 439	75	18 488 750	BC/Уровень 2	3060
Raptor RTX1-0	655	25	3 917 449	BC/Уровень 2	3055/3058
Raptor RTX1-OA	702	25	3 918 622	tS/Level 2	3055/3058
Raptor RTX1-OB	533	25	4 030 340	BC/Уровень 2	3055/3058

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Spector SPR-5F	1 141	35	6 136 718	BC/Уровень 2	3055/3058
Spider SDR-50	412	30	2 942 290	BC/Уровень 1	3025/3026
Spider SDR-5K	433	30	2 728 440	BC/Уровень 1	3025/3026
Spider SDR-5V	514	30	2 984 540	IS/Level 1	3025/3026
Spider SDR-7M	492	30	3 115 840	BC/Уровень 2	3050
Spider SDR-C	500	30	3 414 840	BC/Уровень 2	3060
Stalker STK-3F	1 152	85	7 452 725	IS/Level 1	3025/3026
Stalker STK-3H	1 249	85	7 637 725	BC/Уровень 1	3025/3026
Stalker STK-4N	1 225	85	7 245 525	BC/Уровень 1	3025/3026
Stalker STK-5M	1 316	85	7 696 925	BC/Уровень 2	3050
Stalker STK-5S	1 018	85	15 938 675	BC/Уровень 2	3050
Stalking Spider	1 884	50	5 799 501	Клан/Уровень 2	3060
Stalking Spider 2	1 735	50	5 813 001	Клан/Уровень 2	3060
Starslayer STY-3C	1 294	50	4 873 626	BC/Уровень 2	3055/3058
Starslayer STY-3D	1 408	50	5 020 251	BC/Уровень 2	3055/3058
Stealth STH-1D	1 067	45	10 166 240	BC/Уровень 2	3055/3058
Stinger STG-3G	438	20	1 662 240	BC/Уровень 1	3025/3026
Stinger STG-3R	320	20	1 615 440	BC/Уровень 1	3025/3026
Stinger STG-5M	362	20	1 768 440	BC/Уровень 2	3050
Stooping Hawk A	2 333	55	7 143 823	Клан/Уровень 2	3060
Stooping Hawk B	1 709	55	7 779 323	Клан/Уровень 2	3060
Stooping Hawk C	2 286	55	7 066 323	Клан/Уровень 2	3060
Stooping Hawk D	1 639	55	6 798 657	Клан/Уровень 2	3060
Stooping Hawk PRIME	1 881	55	7 229 073	Клан/Уровень 2	3060
StriderSRI-0	738	40	4 732 439	iS/ Level 2	3055/3058
Strider SR1-OA	613	40	4 809 439	BC/Уровень 2	3055/3058
Strider SR1-OB	798	40	4 348 750	tS/Level 2	3055/3058
Strider SR1-OC	759	40	4 716 250	BC/Уровень 2	3055/3058
Strider SR1-OD	713	40	4 795 439	BC/Уровень 2	3 055/3058
Strider SR1-OE	864	40	4 572 750	BC/Уровень 2	DCMS
Strider SR1-OF	878	40	4 947 250	BC/Уровень 2	3060
Striker STC-2C	1 154	80	7 709 701	BC/Уровень 1	3055/3058
Striker STC-2D	1 329	80	8 037 301	BC/Уровень 2	3055/3058
Sunder SD1-0	1 381	90	27 774 438	BC/Уровень 2	3055/3058
Sunder SD1-OA	1 722	90	27 911 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Sunder SD1-OB	1 362	90	34 511 125	BC/Уровень 2	3055/3058
Sunder SD1-OC	1 493	90	28 382 438	BC/Уровень 2	DCMS
Sunder SD1-OD	1 782	90	28 604 500	BC/Уровень 2	3060
Supernova	2 508	90	9 346 100	Клан/Уровень 2	3055/3058
Tai-sho TSH-7S	1 518	85	13 738 100	tS/Level 2	3060
Talon TLN-5W	1 030	35	6 034 276	tS/Level 2	3055/3058
Tarantula ZPH-1A	636	25	3 627 918	tS/Level 2	3055/3058
Tempest TMP-3M	1 613	65	11 912 451	BC/Уровень 2	3055/3058
Thor A (Summoner)	2 119	70	20 650 399	Клан/Уровень 2	3050
Thor B (Summoner)	2 175	70	21 257 086	Клан/Уровень 2	3050
Thor C (Summoner)	2 168	70	21 044 054	Клан/Уровень 2	3050
Thor D (Summoner)	2 692	70	20 968 086	Клан/Уровень 2	3050
Thor H (Summoner)	2 416	70	20 934 086	Клан/Уровень 2	3060
Thor M (Summoner)	2 254	70	21 402 116	Клан/Уровень 2	3050
Thor PRIME (Summoner)	2 306	70	21 342 086	Клан/Уровень 2	3050
Thorn THE-N	484	20	1 653 120	BC/Уровень 2	3050
Thorn THE-S	445	20	1 558 320	BC/Уровень 1	3025/3026
Thresher	2 043	60	13 371 200	Ctan/Level 2	3055/3058
ThugTHG-IOE	1 203	80	7 760 641	BC/Уровень 1	3025/3026

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость С-bill	Технологическая База	Источник
ThugTHG-11E	1 450	80	8 414 041	BC/Уровень 2	3050
Thunder Hawk TDK-7KMA	1 562	100	22 342 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Thunder Hawk TDK-7X	1 967	100	22 162 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Thunder Hawk TDK-7Y	2 037	100	22 082 000	BC/Уровень 2	3055/3058
Thunder StaKion	2 099	85	9 429 450	Клан/Уровень 2	3060
Thunder Stall ion 2	2 153	85	8 693 150	Клан/Уровень 2	3060
Thunder THR-1L	1 227	70	15 579 538	BC/Уровень 2	3055/3058
Thunderbolt TDR-5S	1 015	65	5 446 761	BC/Уровень 1	3025/3026
ThunderboltTDR-5SE	1 180	65	5 560 611	BC/Уровень 1	3025/3026
Thunderbolt TDR-5SS	1 077	65	5 320 536	BC/Уровень 1	3025/3026
Thunderbolt TDR-7M	1 338	65	5 910 411	BC/Уровень 2	3050
Thunderbolt TDR-9S	1 255	65	6 045 381	BC/Уровень 2	3050
Thunderbolt TDR-9SE	1 355	65	5 851 011	BC/Уровень 2	3050
Ti Ts'ang TSG-9H	1 462	60	15 361 280	BC/Уровень 2	3060
Ti Ts'ang TSG-9J	1 464	60	15 299 680	BC/Уровень 2	3060
ToyamaTYM-IA	1 352	75	16 267 125	BC/Уровень 2	3060
Trebuchet TBT-5J	1 034	50	4 383 501	BC/Уровень 1	3025/3026
Trebuchet TBT-5M	864	50	4 293 501	IS/Levet 3-	3025/3026
Trebuchet TBT-5S	841	50	4 023 501	BC/Уровень	3025/3026
Trebuchet TBT-7K	792	50	4 085 001	BC/Уровень 1	3025/3026
Trebuchet TBT-7M	1 206	50	8 844 501	BC/Уровень 2	3050
Turkina A	2 812	95	26 457 844	Клан/Уровень 2	3055/3058
Turkina B	3 043	95	25 507 219	Клан/Уровень 2	3055/3058
Turkina C	2 464	95	27 137 907	Клан/Уровень 2	3055/3058
Turkina PRIME	2 759	95	27 028 219	Клан/Уровень 2	3055/3058
Uller A (Kit Fox)	1 218	30	5 165 713	Клан/Уровень 2	3050
Uller B (Kit Fox)	1 016	30	5 291 245	Клан/Уровень 2	3050
Uller C (Kit Fox)	1 195	30	6 047 925	Клан/Уровень 2	3050
Uller D (Kit Fox)	1 070	30	5 594 550	Клан/Уровень 2	3050
Uller H (Kit Fox)	1 122	30	5 230 713	Клан/Уровень 2	3060
Uller PRIME (Kit Fox)	1 014	30	5 432 213	Клан/Уровень 2	3050
Uller S (Kit Fox)	1 354	30	5 444 400	Клан/Уровень 2	3060
UrbanMech IIC	737	30	1 830 725	Клан/Уровень 2	3060
UrbanMech UM-R60	454	30	1 471 925	BC/Уровень 1	3025/3026
UrbanMech UM-R60L	443	30	1 581 125	BC/Уровень 1	3025/3026
UrbanMech UM-R63	494	30	1 760 525	BC/Уровень 2	3050
Ureus	1 509	50	4 535 501	Клан/Уровень 2	3060
Valkyrie VLK-QA	640	30	2 205 320	BC/Уровень 1	3025/3026
Valkyrie VLK-QD	690	30	2 548 520	IS/Levei 2	3050
Valkyrie VLK-QF	563	30	2 163 070	BC/Уровень 1	3025/3026
Venom SDR-9K	634	35	6 371 911	BC/Уровень 2	3055/3058
Venom SDR-9KA	677	35	6 344 911	fS/Level 2	3060
Venom SDR-9KB	638	35	6 063 436	BC/Уровень 2	3060
Victor VTR-9A	971	80	7 931 821	BC/Уровень 1	3025/3026
Victor VTR-9A1	1 110	80	7 940 821	BC/Уровень 1	3025/3026
Victor VTR-9B	1 165	80	8 013 721	BC/Уровень 1	3025/3026
Victor VTR-9K	1 634	80	8 499 721	BC/Уровень 2	3050
Victor VTR-9S	1 140	80	8 154 121	BC/Уровень 1	3025/3026
Victor VTR-C	1 601	80	8 958 721	BC/Уровень 2	3060
Viking VKG-2F	1 749	90	9 828 700	BC/Уровень 2	3060
Viking VKG-2G	1 878	90	9 539 900	BC/Уровень 2	3060
Vindicator VND-1AA	835	45	3 864 033	BC/Уровень 1	3025/3026
Vindicator VND-1R	900	45	3 181 083	BC/Уровень 1	3025/3026

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Бовая ценность	Тоннаж	Стоимость C-bill	Технологическая База	Источник
Vindicator VND-3L	1 069	45	3 524 370	BC/Уровень 2	3050
Viper (Black Python)	2 413	75	18 838 750	Клан/Уровень 2	3055/3058
Viper 2 (Black Python)	2 131	75	19 227 250	Клан/Уровень 2	3060
Vixen (Incubus)	1 422	30	5 314 790	Клан/Уровень 2	3055/3058
Vixen 2 (Incubus)	1 573	30	5 477 290	Клан/Уровень 2	3060
Vixen 3 (Incubus)	1 216	30	5 326 490	Клан/Уровень 2	3060
Vulcan VL-2T	523	40	3 462 900	BC/Уровень 1	3025/3026
Vulcan VL-5T	744	40	3 558 100	BC/Уровень 1	3025/3026
Vulcan VT-5M	761	40	7 137 900	BC/Уровень 2	3050
Vulcan VT-5S	681	40	3 789 100	BC/Уровень 2	3050
Vulture A (Mad Dog)	1 510	60	15 704 000	Клан/Уровень 2	3050
Vulture B (Mad Dog)	1 903	60	15 807 200	Клан/Уровень 2	3050
Vulture C (Mad Dog)	1 707	60	14 580 000	Клан/Уровень 2	3050
Vulture H (Mad Dog)	1 735	60	15 762 000	Клан/Уровень 2	3060
Vulture PRIME (Mad Dog)	1 871	60	15 292 000	Клан/Уровень 2	3050
War Dog WR-DG-02FC	1 530	75	15 401 750	BC/Уровень 2	3055/3058
Warhammer IIC	2 159	80	9 183 001	Клан/Уровень 2	3055/3058
Wamammer WHM-6D	1 169	70	5 945 184	BC/Уровень 1	3025/3026
Wamammer WHM-6K	1 022	70	6 059 084	BC/Уровень 1	3025/3026
Warhammer WHM-6L	943	70	6 077 784	BC/Уровень 1	3025/3026
Warhammer WHM-6R	978	70	6 026 784	BC/Уровень 1	3025/3026
Warhammer WHM-7M	1 251	70	6 648 134	BC/Уровень 2	3050
Warhammer WHM-7S	1 236	70	6 577 584	BC/Уровень 2	3050
Wasp WSP-1A	336	20	1 646 640	BC/Уровень 1	3025/3026
Wasp WSP-1D	327	20	1 636 320	BC/Уровень 1	3025/3026
Wasp WSP-1K	330	20	1 613 520	fS/Level 1	3025/3026
WaspWSP-IL	290	20	1 656 720	BC/Уровень 1	3025/3026
Wasp WSP-1S	336	20	1 725 120	BC/Уровень 2	3050
Wasp WSP-1W	316	20	1 633 320	BC/Уровень 1	3025/3026
WaspWSP-3M	346	20	1 781 520	BC/Уровень 2	3050
Wasp WSP-3W	276	20	1 656 720	BC/Уровень 2	3050
Watchman WTC-4M	865	40	2 990 028	BC/Уровень 2	3055/3058
Whitworth WTH-1	771	40	2 859 734	tS/Level 1	3025/3026
Whitworth WTH-1S	753	40	2 912 934	BC/Уровень 1	3025/3026
Whilworth WTH-2	784	40	3 080 934	BC/Уровень 2	3050
Wolf Trap WFT-1	827	45	7 872 558	BC/Уровень 2	3050
Wolf Trap WFT-C	836	45	8 203 158	BC/Уровень 2	3060
WolflioundIIC	1 473	35	5 694 030	Клан/Уровень 2	3050
Wolfliound WLF-1	736	35	2 925 180	BC/Уровень 1	3050
Wolfliound WLF-2	903	35	3 141 180	BC/Уровень 2	3050
Wolverine WVR-6K	970	55	4 514 196	BC/Уровень 1	3025/3026
Wolverine WVR-6M	1 059	55	4 865 658	BC/Уровень 1	3025/3026
Wolverine WVR-6R	957	55	4 827 683	BC/Уровень 1	3025/3026
Wolverine WVR-7D	1 090	55	11 270 258	BC/Уровень 2	3050
Wolverine WVR-7K	1 165	55	9 962 058	BC/Уровень 2	3050
Wolverine WVR-7M	1 309	55	11 451 608	BC/Уровень 2	3050
Wraith TR1	1 089	55	13 225 324	BC/Уровень 2	3055/3058
Wyvern IIC	1 426	45	4 060 290	Клан/Уровень 2	3060
Wyvern WVE-5N	883	45	3 470 865	BC/Уровень 2	3050
Wyvem WVE-6N	7&7	45	3 241 765	IS/Levet 1	3025/3026
WyvemWVE-9N	951	45	3 725 340	IS/Levet 2	3050
Yeoman YMN-6Y	1 222	60	5 696 000	BC/Уровень 2	3060
Yu Huang Y-H10G	2 132	90	24 033 100	BC/Уровень 2	3060

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ КЛАНОВ

Название	Расстояние							Крит. слоты	Уровень боеком. правил		
	Темпер.	Повреж.	Миним.	Короткое	Сред.	Длинное	Экстрем.				
Энергетическое Оружие											
ER Laser (Large)	12	10	—	1-8	9-15	16-25	26-30	4	1	—	2
ER Laser (Medium)	5	7	—	1-5	6-10	11-15	16-20	1	1	—	2
ER Laser (Small)	2	5	—	1-2	3-4	5-6	7-8	0.5	1	—	2
ER Laser (Micro)	1	2	—	1	2	3-4	—	0.25	1	—	2
ER Pulse Laser (Lg)	13	10	—	1-7	8-15	16-23	24-30	6	3	—	3
ER Pulse Laser (Med)	6	7	—	1-5	6-9	10-14	15-18	2	2	—	3
ER Pulse Laser (Small)	3	5	—	1-2	3-4	5-6	7-8	1.5	1	—	3
Heavy Laser (Large)	18	16	—	1-5	6-10	11-15	16-20	4	3	—	2
Heavy Laser (Medium)	7	10	—	1-3	4-6	7-9	10-12	1	2	—	2
Heavy Laser (Small)	3	6	—	1	2	3	4	0.5	1	—	2
Flamer	3	2	—	1	2	3	4	0.5	1	—	2
Laser AMS	2D6*	*	—	—	—	—	—	1.5	2	—	3
ERPPC	15	15	—	1-7	8-14	15-23	24-28	6	2	—	2
Pulse Laser (Large)	10	10	—	1-6	7-14	15-20	21-28	6	2	—	2
Pulse Laser (Medium)	4	7	—	1-4	5-8	9-12	13-16	2	1	—	2
Pulse Laser (Small)	2	3	—	1-2	3-4	5-6	7-8	1	1	—	2
Pulse Laser {Miro}	1	3	—	1	2	3	4	0.5	1	—	2
Баллистическое Оружие											
Anti-Missile System	1	*	—	—	—	—	—	0.5	1	24	2
Flamer (vehicle)	3	2	—	1	2	3	4	0.5	1	20	2
Gauss Rifle	1	15	2	1-7	8-15	16-22	23-30	12	6	8	2
Grenade Launcher	1	*	—	1	—	—	—	0.5	1	*	3
LB2-XAC	1	2	4	1-10	11-20	21-30	31-40	5	3	45	2
LB5-XAC	1	5	3	1-8	9-15	16-24	25-30	7	4	20	2
LB10-XAC	2	10	—	1-6	7-12	13-18	19-24	10	5	10	2
LB 20-X AC	6	20	—	1-4	5-8	9-12	13-16	12	9	5	2
Heavy Machine Gun	0	3	—	1	2	—	—	0.5	1	100	2
Machine Gun	0	2	—	1	2	3	4	0.25	1	200	2
Light Machine Gun	0	1	—	1-2	3-4	5-6	7-8	0.25	1	200	2
Ultra AC/2	1	2	2	1-9	10-18	19-27	28-36	5	2	45	2
UltraAC/5	1	5	—	1-7	8-14	15-21	22-28	7	3	20	2
Ultra AC/10	3	10	—	1-6	7-12	13-18	19-24	10	4	10	2
Ultra AC/20	7	20	—	1-4	5-8	9-12	13-16	12	8	5	2
Ракетное Оружие											
ATM3	2	2/ракету	4	1-5	6-10	11-15	16-20	1.5	2	20	2
ATM6	4	2/ракету	4	1-5	6-10	11-15	16-20	3.5	3	10	2
ATN9	6	2/ракету	4	1-5	6-10	11-15	16-20	5	4	7	2
ATM12	8	2/ракету	4	1-5	6-10	11-15	16-20	7	5	5	2
LRM 5	2	1/ракету	-	1-7	8-14	15-21	22-28	1	1	24	2
LRM 10	4	1/ракету	-	1-7	8-14	15-21	22-28	2.5	1	12	2
LRM 15	5	1/ракету	-	1-7	8-14	15-21	22-28	3.5	2	8	2
LRM 20	6	1/ракету	-	1-7	8-14	15-21	22-28	5	4	6	2
Narc Missile Beacon	0	*	-	1-4	5-8	9-12	13-16	2	1	6	2
SRM2	2	2/ракету	-	1-3	4-6	7-9	10-12	0.5	1	50	2
SRM4	3	2/ракету	-	1-3	4-6	7-9	10-12	1	1	25	2
SRM6	4	2/ракету	-	1-3	4-6	7-9	10-12	1.5	1	15	2
Streak LRM 5	2	*	-	1-7	8-14	15-21	22-28	2	1	24	3
Streak LRM 10	4	*	-	1-7	8-14	15-21	22-28	5	2	12	3
Streak LRM 15	5	*	-	1-7	8-14	15-21	22-28	7	3	8	3
Streak LRM 20	6	*	-	1-7	8-14	15-21	22-28	10	5	6	3

МАСТЕР ТАБЛИЦЫ

Название	Темпер.	Повреж.	Миним.	Расстояние				Тоннаж	Крит. слоты	Уровень	
				Короткое	Сред.	Длинное	Экстрем.			Боеком.	правил
Streak SRM 2	2	*	—	1-4	5-8	9-12	13-16	1	1	50	2
Streak SRM 4	3	*	—	1-4	5-8	9-12	13-16	2	1	25	2
Streak SRM 6	4	*	—	1-4	5-8	9-12	13-16	3	2	15	2
<i>Артиллерийское Оружие</i>				<i>Максимум</i>							
Arrow IV System	10	20/10*	—	—	—	6 мапшитов	—	12	12	5	2
Long Tom	20	20/10*	—	—	—	20 мапшитов	—	30	30	5	2
Sniper	10	10/5*	—	—	—	12 мапшитов	—	20	20	10	2
Thumper	6	5/2*	—	—	—	14 мапшитов	—	15	15	20	2
<i>Другое Оборудование*</i>											
Angel ECM Suite	—	—	—	—	—	6	—	1.5	2	—	3
Active Probe	—	—	—	—	—	5	—	1	1	—	2
Light Active Probe	—	—	—	—	—	3	—	0.5	1	—	2
Anti-Personnel Pod	0	*	—	—	—	—	—	0.5	1	—	2
Artemis IV FCS	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	2
Artemis VFCS	—	—	—	—	—	—	—	1.5	2	—	3
BattleMech Jump Pack	0	—	—	—	—	—	—	**	—	—	3
CASE	—	—	—	—	—	—	—	0	0	—	2
CASE II	—	—	—	—	—	—	—	0.5	1	—	3
Coolant Pod	**	—	—	—	—	—	—	1	1	**	3
ECM Suite	—	—	—	—	—	6	—	1	1	—	2
Double Heat Sink	-2	—	—	—	—	—	—	1	2	—	2
Heat Sink	-1	—	—	—	—	—	—	1	1	—	2
Laser HeatSink	-2	—	—	—	—	—	—	1	2	—	3
MASC	—	—	—	—	—	—	—	*	*	—	2
Supercharger	—	—	—	—	—	—	—	**	1	—	3
TAG	0	—	—	1-5	6-9	10-15	16-18	1	1	—	2
Light TAG	0	—	—	1-3	4-6	7-9	10-12	0.5	1	—	2
Targeting Computer	—	—	—	—	—	—	—	*	*	—	2

* См правила приведенные в BattteTech Правила Мастера для этого оборудования.

** См правила для этого оборудования.

ТАБЛИЦЫ BATTLETECH УРОВНЯ 3

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА РАСХОДА ДВИЖЕНИЯ И ЛАНДШАФТА

Базовый ландшафт	Расход ПД за гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования	Запрещение для юнитов
Здание, легкое	2 ^A	0	0	Морских
Здание, среднее	3 ^A	0	0	Морских
Здание, крупное	4 ^A	0	0	Морских
Здание, укрепленное	5 ^A	0	0	Морских
Ровный	1	0	0	Морских
Джунгли, редкие	3	+1	+1	Наземных, Морских
Джунгли, густые	4	+2	+2	Наземных, Морских
Джунгли, очень густые	5	+3 ^{**}	+3	БатлМехов, Наземных, Морских
Магма, кора	1 ^{**}	0	+1 ^{**}	Пехоты, Морских
Магма, жидкая	2 ^{**B}	0	+4 ^{**}	Все исключая СВВП и БатлМехов
Дорожное покрытие	1 ^C	0	0	Морских
Тундра	1 ^B	0	+1	Морских
Неровный	2	0	0	Колесных, Морских
Пески	1/2 ^{**}	0	+1	Морских
Вода, глубина 0	1 [*]	0	0	Морских
Вода, глубина 1	2 ^{*D}	0*	0*	Пехоты, Наземных ^E
Вода, глубина 2	4 ^{*D}	0	0*	Пехоты, Наземных ^E
Вода, глубина 3	4 ^{*D}	0	0*	Пехоты, Наземных ^E
Лес, редкий	2	+1	0	Колесных, Воздушн. Подушке, Морских
Лес, густой	3	+2	0	Наземных, Морских
Лес, очень густой	4	+3 ^{**}	0	БатлМехов, Наземных, Морских

Базовый ландшафт	Расход ПД за гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования	Запрещение для юнитов (Включая ограничения для самого ландшафта)
Глубокий снег	+1 ^{BF}	0	+1	Колесных
Гейзер	+1 ^{**}	+2 ^{**}	+1 ^{**}	Колесных, Пехоты ^{**}
Лед	+1 ^{*CFG}	0	+4 [*]	—
Грязь	+1 ^{BF}	0	+1	—
Пороги	+1 ^{BF}	0	+2	—
Дорога/Мост*	1 ^{HC}	0	0	—
Руины	+1 ^C	0	0	Колесных
Болото	+1 ^{*BF}	0	0	—

Состояние погоды	Расход ПД за гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования	Запрещение для юнитов
Пурга	0	+2 к баллистическому оружию ^I , +1 ^{**J}		
Песчаная буря	0	+1 к всему другому оружию		0
Сумрак	0	+1		0
Землетрясение	0	**		**
Пожар ^K	0 ^K	0		0
Туман	+2 ^G	+1 к энергетическому оружию ^L		— ^I
Гравитация	*	*		*
Ночь	0	+2		0
Ливень, слабый	0	+1		0
Ливень, сильный	0	+1		+1
Дым ^K	0	+2		0
Снегопад	0	+1		+1
Ветер, умерянный	0	+1 к баллистическому оружию ^{**I}		0 ^{**}
Ветер, сильный	0	+2 к баллистическому оружию ^{**I}		+2 ^{**}

Отметка

* Сммотри специальные правила в *BattleTech Правила Мастера (ВПМ)*

** Сммотри специальные правила ниже

A Необходим бросок навыка пилотирования, для предотвращения падения. Юнит пехоты расходует 1 ПД для входа и выхода из любого здания.

B Юнит входя в этот гекс может застрять. *Сммотри Вероятность застревания, с. 12.*

C Применяются правила скольжения (см. с. 22, ВПМ)

D Необходим бросок навыка пилотирования, для предотвращения падения.

E Транспортные средства на воздушной подушке могут входить в любые водные гексы

F Эти модификаторы не действуют на транспортные средства на воздушной подушке.

G Не добавляется юнитам пехоты. Не пехотные юниты входя в этот ландшафт могут выбрать игнорирование добавочного расхода ПД. Однако, при таком игнорировании юнит может упасть или врезаться (*Сммотри Осторожное движение, с. 12*)

H Если перемещение происходит по дороге, иначе как 3 а обычные ландшафт.

I Включая все артиллерийское оружие, автоматические пушки, огнеметы, пушки Гаусса, пулеметы, ракетные пусковые установки и установки Нарк.

J Плохая видимость. Юнит прыгающий в целевой гекс должен сделать бросок навыка пилотирования. Добавьте модификатор +1 если прыжок происходит в густой лес. Неудачный результат броска указывает на падение в целевом гексе с уровня высоты 1.

K Сммотри также Пожары (стр. 91-93, ВПМ)

L Включая все типы лазеров и ППЧ

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ БАТЛМЕХА

Бросок (2D6)	Левая сторона	Перед/Зад	Правая сторона
2*	Ц. Торс (крит.)	Ц. Торс (крит.)	Ц. Торс (крит.)
3	Левая Нога	Правая Рука	Правая Нога
4	Левая Рука	Правая Рука	Правая Рука
5	Левая Рука	Правая Рука	Правая Рука
6	Левая Нога	Правый Торс	Правая Нога
7	Левый Торс	Цен. Торс	Правый Торс
8	Цен. Торс	Левый Торс	Цен. Торс
9	Правый Торс	Левая Нога	Левый Торс
10	Правая Рука	Левая Рука	Левая Рука
11	Правая Нога	Левая Рука	Левая Нога
12	Голова	Голова	Голова

* Результат 2 может вызвать Критическое попадание. Разместить повреждение как обычно, затем бросить по таблице Определения критических попаданий.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ОРУЖЕЙНЫХ АТАК

Атакующий Движение	
Стоял	Нет
Шел	+1
Бежал	+2
Прыгал	+3
Лежит	+2
СВВП	+1
Повреждения БатлМеха	
Попадание в Сенсоры	+2
Попадание в Плечо	+4 для оружия в этой руке
Актуатор Руки (каждый)	+1 для оружия в этой руке
Температура	
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24-32	+4
33-40	+5
41-47	+6
48+	+7
Расстояние и Ландшафт	
Расстояние	
Короткое	Нет
Среднее	+2
Длинное	+4
Экстремальное	+8
Минимальное расстояние	+1 за минимальное расстояние
	+1 за каждый гекс меньше минимального расстояния
Редкий лес/дым	+1 за вмещающийся гекс
	+1 если цель в Редком лесу
Густой лес/дым	+2 если цель в Густом лесу
Вода	
Глубина 1	-1 если БатлМех в водном гексе
	используется таблица Удар БатлМеха
	+1 для стрельбы БатлМеха из водного гекса
Глубина 2	БатлМех не может стрелять из водного гекса Глубины 2+
Аккуратное прицеливание	-1
Упор	-2
Цель	
Частичное перекрытие	+3 (использовать таблицу Удар БатлМеха)
Лежит	-2 из соседнего гекса
	+1 из всех остальных
Неподвижная	-4
Корпус внизу	+2
Отделение пехоты	+1
Движение	
Переместилась на 0-2 гекса	0
Переместилась на 3-4 гекса	+1
Переместилась на 5-6 гексов	+2
Переместилась на 7-9 гексов	+3
Переместилась на 10-13 гексов	+4
Переместилась на 14-18 гексов	+5
Переместилась на 19-24 гексов	+6
Переместилась на 25+ гексов	+7
Прыгнула	+1
Спритерский бег	-1

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Результат броска (2D6)	Эффект
2-7	Нет критических попаданий
8-9	Бросить 1 критическое попадание
10-11	Бросить 2 критических попадания
12	Голова/Конечность отстрелена
	или Бросить 3 критических попадания*
* бросить 3 критических попадания если атака приходиться на торс	

ТАБЛИЦА НАПРАВЛЕНИЯ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Результат броска (1D6)	Новое направление	Сторона попадания
1	То-же самое	Перед
2	1 гекс вправо	Правая
3	2 гекса вправо	Правая
4	Противоположное	Зад
5	2 гекса влево	Левая
6	1 гекс влево	Левая

ТАБЛИЦЫ BATTLETECH УРОВНЯ 3

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ НАЗЕМНЫХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Результат броска 2D6	Направление атаки			Большие средства		
	Перед	Зад	Сторона	Передняя сторона	Задняя сторона	Сторона
2*	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона	Сторона
(критическое попадание)						
3	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона	Сторона
4	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона	Сторона
5	Правая Ст.	Левая Ст.	Перед	Перед	Зад	Сторона
6	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона	Сторона
7	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона	Сторона
8	Перед	Зад	Сторона	Сторона	Сторона	Сторона
9	Левая Ст.	Правая Ст.	Зад	Зад Ст.	Перед Ст.	Сторона
10	Башня	Башня**	Башня**	Башня	Башня**	Башня**
11	Башня	Башня**	Башня	Башня**	Башня	Башня**
12*	Башня**	Башня	Башня	Башня	Башня**	Башня**
(критическое попадание)						

* Результат 2 и 12 может привести к критическому попаданию. Разместите повреждение как обычно, затем атакующий игрок делает бросок по расширенной таблице Критических попаданий наземных транспортных средств. Результат 12 приводит к критическому повреждению башни. Если транспортное средство не имеет башни, то критическое повреждение поражает сторону, согласно направления атаки.

** Если средство имеет две башни, атака поражает заднюю башню. Все другие попадания поражают переднюю башню.

Попадание в сторону определяется по направлению атаки. Например атака с правой стороны поражает Правую Сторону. Если в супертяжелый танк попадают спереди справа, то атака поражает Перед Правую Сторону, если справа сзади, то Заднюю Правую Сторону. Если транспортное средство не имеет башни, то попадание в башню поражает сторону, согласно направления атаки.

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ПУНКТОВ ТЕМПЕРАТУРЫ

Активность/Состояние	Модификатор
Ходьба	+1 за ход
Бег/Уклонение	+2 за ход
Спринтерский бег	+3 за ход
Прыжок	+1 за гекс (минимум 3 за ход)
Попытка встать	+1 за попытку
Огонь из оружия	Смотри таблицы Оружия и оборудования
Радиатор	-1 за работающий радиатор
	-1 дополнительно за радиатор погруженный в воде (макс. 6 ПТ)
Двухконтурный радиатор	-2 за работающий двухконтурный радиатор
	-2 дополнительно за двухконтурный радиатор в воде (макс. 6 ПТ)
Первое попадание в Двигатель	+5 за ход
Второе попадание в Двигатель	+10 (общее) за ход
Низкая температура	-1 за ход за каждые 10°C ниже -30°C
Высокая температура	+1 за ход за каждые 10°C выше 50°C
Снегопад/Слабый ливень	-1 за ход
Пурга/Густой ливень	-2 за ход
Глубокий снег	-1 за ход если есть как минимум 1 радиатор в ногах
Пожар/Корка магмы	+5 если занимает гекс в течении фазы температуры
	+2 если пересекает гекс в течении фазы движения
	+10 если занимает гекс в течении фазы температуры
	+5 если пересекает гекс в течении фазы движения

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

результат броска 2D6	Перед	Локация попадания	Зад	Башня
2-5	Нет крита	Нет крита	Нет крита	Нет крита
6	Попадание в водителя	Попадание в груз/пехоту	Оружие заклинило	Стабилизатор
7	Оружие заклинило	Оружие заклинило	Попадание в груз/пехоту	Башню заклинило
8	Стабилизатор	Экипаж оглушен	Стабилизатор	Оружие заклинило
9	Сенсоры	Стабилизатор	Оружие разрушено	Башню застопорило
10	Попадание в командира	Оружие разрушено	Попадание в двигатель	Оружие разрушено
11	Оружие разрушено	Попадание в двигатель	Боекомплект**	Отстрел башни
12	Экипаж убит	Топливный бак*	Топливный бак *	Боекомплект**

*Если средство имеет двигатель внутреннего сгорания, иначе рассматривайте как попадание в двигатель.

**Если транспортное средство не несет боекомплекта, рассматривайте результат как Оружие разрушено.

ТАБЛИЦА ПИНКА БАТЛМЕХА

Результат 1D6	Сторона	Перед / Зад	Сторона
1-3	Левая Нога	Правая Нога	Правая Нога
4-6	Левая Нога	Левая Нога	Правая Нога

ТАБЛИЦА БРОСКОВ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Ситуация с БатлМехом	Модификатор
Повреждение БатлМеха	
БатлМех получает 20+ пунктов повреждения в одной фазе повреждения	+1 за каждые 20 пунктов повреждения
Реактор БатлМеха заглох	+3 ¹
Актuator Ноги/Стопы уничтожен	+1
Попадание в гироскоп	+3
Разрушение гироскопа	Автоматическое падение
Разрушение ноги	Автоматическое падение
Физические атаки против БатлМеха	
БатлМеха пинали	0
БатлМеха толкнули	0
БатлМеха успешно атаковали тараном/смерть сверху	+2
Действия юнита	
БатлМех промахнулся при пинке	0
БатлМех сделал успешную атаку тараном	+2
БатлМех сделал успешную атаку смерть сверху	+4 ²
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 1	-1
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 2	0
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 3+	+1
БатлМех пытается встать	0
БатлМех входит в гекс с обломками	0
Юнит входит/выходит в гекс с легким зданием	0 ³
Юнит входит/выходит в гекс со средним зданием	+1 ³
Юнит входит/выходит в гекс с крупным зданием	+2 ³
Юнит входит/выходит в гекс с укрепленным зданием	+5 ³
Юнит скользит	см. Скольжение, ВГП стр. 2
БатлМех прыгает с поврежденным актуатором ноги	см. Добавочные модификаторы, ниже
МехВоин пытается избежать повреждения при падении БатлМеха	+1/уровень падения
Изменение уровня высоты при движении задом	0
Попытка бокового движения	-1

1 Один раз течение хода, когда реактор заглох. Если впоследствии МехВоин должен сделать бросок навыка пилотирования для Меха с заглохшим реактором, БатлМех автоматически падает.

2 Автоматически терпит неудачу, если атака смерть сверху неудачна.

3 Только чтобы избежать повреждения. Не кончается падением, если бросок навыка пилотирования неудачен

Добавочные модификаторы	Модификатор
За актуаторы Ноги/Стопы предварительно разрушенные	+1
За актуатор Бедра предварительно разрушенный	+2
Гироскоп предварительно пораженный (автоматическое падение после 2 попадания)	+3
Нога предварительно разрушенная	+5 ⁴
4 После этого повреждения не добавляют модификаторы для других поврежденных актуаторов в этой ноге.	

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЯ РАКЕТ

Результат броска (2D6)	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
2	1	1	1	1	2	3	3	4	5	6
3	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6
4	1	1	2	2	3	4	4	5	6	9
5	1	2	2	3	3	5	6	8	9	12
6	1	2	2	3	4	5	6	8	9	12
7	1	2	3	3	4	5	6	8	9	12
8	2	2	3	3	4	5	6	8	9	12
9	2	2	3	4	5	7	8	10	12	16
10	2	3	3	4	5	7	8	10	12	16
11	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
12	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20

ТАБЛИЦА УДАРА БАТЛМЕХА

Результат 1D6	Левая сторона	Перед/Зад	Правая сторона
1	Левый Торс	Левая Рука	Правый Торс
2	Левый Торс	Левый Торс	Правый Торс
3	Центр. Торс	Центр. Торс	Центр. Торс
4	Левая Рука	Правый Торс	Правая Рука
5	Левая Рука	Правая Рука	Правая Рука
6	Голова	Голова	Голова

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЯ СИСТЕМЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

результат броска 2D6	Эффект
2-7	Нет эффекта
8-9	Небольшие повреждения; +1 модификатор ко всем броскам навыка вождения.
10-11	Средние повреждения; -1 ПД средней скорости, +2 модификатор ко всем броскам навыка вождения.
12+	Серьезные повреждения; нет движения до конца игры. Транспортное средство рассматривается неподвижной целью.
Модификатор типа средства	
Гусеничное, Морское	+0
Колесное, СВВП	+2
На воздушной подушке, с подводными крыльями	+4