

ВАТТЛЕТЕСН

ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА





0108 0207 0308 0407 0508 0607 0708 0807 0908 1007 1108 1207 1308 1407 1508

0109 0208 0309 0408 0509 0608 0709 0808 0909 1008 1109 1208 1309 1408 1509

0110 0210 0310 0410 0510 0610 0710 0810 0910 1010 1110 1210 1310 1410 1510

0111 0211 0311 0411 0511 0611 0711 0811 0911 1011 1111 1211 1311 1411 1511

0112 0212 0312 0412 0512 0612 0712 0812 0912 1012 1112 1212 1312 1412 1512

0113 0213 0313 0413 0513 0613 0713 0813 0913 1013 1113 1213 1313 1413 1513

0114 0214 0314 0414 0514 0614 0714 0814 0914 1014 1114 1214 1314 1414 1514

0115 0215 0315 0415 0515 0615 0715 0815 0915 1015 1115 1215 1315 1415 1515

0116 0216 0316 0416 0516 0616 0716 0816 0916 1016 1116 1216 1316 1416 1516

0217 0317 0417 0517 0617 0717 0817 0917 1017 1117 1217 1317 1417 1517

BATTLETECH

31-е столетие, время бесконечных войн, свирепствующих по всему населенному человечеством пространству. Эпические войны между звёздными империями выигрываются и проигрываются боемехами – металлическими человекоподобными титанами высотой в 10 метров, оцетинившимися лазерами, автоматическими пушками и массой другого смертоносного оружия, огневой мощи которого достаточно, чтобы сравнять с землей целые городские кварталы. Ваши элитные войска мехоиннов, ведущих этих гигантов в бой, с гордостью несут знамёна вашей державы, всегда готовы расширить её границы и приумножить славу. Для достижения окончательной победы в их распоряжении имеются подразделения боевых машин и бронированной пехоты. Станут ли они легендами или забытыми жертвами? Только твое умение и удача определяют их судьбу!

ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА

Мы специально разработали правила быстрого старта, чтобы за считанные минуты перенести вас на поля сражений 31-го столетия. К правилам прилагается все, что необходимо для игры, включая карту и фигурки боевых единиц. Все что вам нужно, это ваше воображение и два игровых кубика.

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЛИТЕРАТУРА

Художественная литература играет большую роль в Battletech, придаёт жизнь вымышленной вселенной и наполняет её персонажами. Для того чтобы игроки сразу могли погрузиться во вселенную Battletech, на страницах 4 и 5 включен короткий рассказ. За ним следует еще один, являющийся первой частью более длинного рассказа, продолжение которого доступно бесплатно на www.battlecorps.com.

Но можно сразу же перейти на страницу 12 и начать изучать правила игры, а уже потом, на досуге, почитать художественную литературу и ознакомиться с основами вымышленной вселенной.

НОВИЧОК, ВЕТЕРАН И ЭЛИТА

Правила быстрого старта разделены на три легки для восприятия раздела: «Новичок» (синий, который вы сейчас читаете), «Ветеран» (желтый) и «Элита» (красный). Эти разделы описывают основы игры, начиная от базовых понятий и постепенно добавляя дополнительные боевые единицы и правила, делающие игру более интересной. В конце каждого раздела имеется тренировочный сценарий, который позволит игрокам сразу же опробовать игровую систему Battletech, применяя на практике все, что они выучили в правилах быстрого старта.

Примечание: раздел «Новичок» является введением в правила для мехов, представленных во «Вступительной книге правил Battletech», а разделы «Ветеран» и «Элита» представляют собой введение в правила для дополнительных боевых единиц, представленных в «Battletech Total Warfare».

Иконки на схемах обозначают абстрактные мехи; не смущайтесь, если в тексте примера упомянут не тот мех, который изображен на схеме.

Новичок: для новичков Battletech. Прочитайте этот раздел (это не займет много времени), а затем сыграйте тренировочный сценарий. Ваш первый сценарий будет быстрой игрой «мех против меха», но основы, описанные в разделе «Новичок» (как передвигаться, стрелять и определять повреждения),

применяются во всех случаях, вместе с особыми правилами для боевых машин и пехоты, указанных в разделах «Ветеран» и «Элита».

Чтобы начать играть, достаточно ознакомиться с разделом «Новичок».

Ветеран: как только вы поймете основы ведения боя и отыграете первый тренировочный сценарий, переходите к сценарию «Ветеран», в котором будут представлены боевые машины и некоторые правила для специального оружия. Прочитав раздел «Ветеран», который пополнит ваши знания из раздела «Новичок», вы сразу можете перейти к тренировочному сценарию «Ветеран».

Элита: раздел «Элита» познакомит вас с пехотой. Тренировочный сценарий «Элита» бросает в бой все основные разновидности войск Battletech.

ИГРОВЫЕ ФИШКИ

Правила быстрого старта Battletech включают несколько игровых фишек, которые вы можете вырезать и использовать для изображения пехоты, боевых машин и боемехов. Эти игровые фишки нужны для того, чтобы показывать позицию каждой боевой единицы на карте и отслеживать ее перемещения во время игры.

ЛИСТЫ ЗАПИСИ

Листы записи для меха, боевой машины и пехоты используются для того, чтобы фиксировать повреждения, полученные игровой единицей во время боя, а также для отображения ее вооружения и других характеристик (см. листы записи, стр. 22).

КАРТЫ

В Battletech игры проводятся на картах размером 56 на 43 сантиметра, разделенных на шестигранные участки, называемые гексами, которые определяют передвижение и боевые действия различных игровых единиц. На картах могут быть изображены леса, реки, озера, горы и т.д. В правилах быстрого старта для упрощения игры используется карта местности только с редким и густым лесом.

ИГРОВЫЕ КОСТИ

В Battletech вы будете использовать два игровых кубика. Если ситуация требует один бросок кубика, в правилах это обозначается как 1D6. Если не указано иное, обозначение 2D6 указывает, что вы должны бросить оба кубика и сложить полученные числа.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ СЦЕНАРИИ

Battletech – игра для двух и более игроков. Ради простоты понимания, тренировочный сценарий из раздела «Новичок» предназначен только для двоих игроков, в котором каждый из них управляет одним мехом. Мех, боевая машина или пехота считается боевой единицей. В тренировочных сценариях «Ветеран» и «Элита», если имеются еще другие игроки, они должны поровну поделиться на две команды, где каждый игрок командует одной единицей. Если игроков двое, тренировочные сценарии «Ветеран» и «Элита» разработаны для обучения командованию несколькими боевыми единицами.

Во всех тренировочных сценариях, приведенных в этих правилах, единственной вашей задачей является уничтожение противника. Победившей считается та команда, у которой осталась выжившей хотя бы одна боевая единица на карте. Более детально изучив эти правила, вы сможете вести боевые действия многочисленными единицами одновременно, придумывать свои собственные цели в игре или вообще перейти к более сложным и интересным правилам «Стартового набора Battletech» или полным правилам в книге правил «Battletech Total Warfare».

Благодарности:

Особая благодарность Михаилу Липке aka RW_Nova за каркас перевода, Дмитрию Петрову aka Dimond за терпение проявленное при вычитке, памятник будет позже. Станиславу Гаевскому aka Stan за финальную вычитку. Андрею aka DarkSide за обложку русской версии и за финальную верстку.

ВРЕМЯ ОДИНОЧЕСТВА

Истории Battlecorps
Рэндал Н. Биллс

Горная гряда Якоба
Тортинья, Кьямба
Военный округ Бенджамин, Драконис.
15 апреля 3067 год.

Лейтенант Камерон Бэйрд наблюдал, как отвратительно-черный дым струился рассеиваясь под жесткими порывами горных ветров. Горящие обломки сыпались на несколько километров, создавая причудливую картину, будто небо истекает кровью.

- Вы можете поверить в это? Его комм система ожила, как только Джеймс нарушил радио молчание.

- Ничего себе. масштабец .

- Ничего, себе ? Переспросил Бейрд наблюдая за клановым дропшипом класса Палаш - Вид снижающегося корабля на фоне темно синего неба действовал отрезвляюще, но Камерон все еще находился глубоко в себе.

Что, черт возьми, Призрачные медведи забыли на Кьямбе?

И что делает один единственный корабль в горах Якоба.

Разумеется кланы плевать хотели на разбушевавшуюся стихию и полк МакЛеода принадлежащий Нортвиндским Горцам.

Холод пронзил Бейрда, хотя он знал, что пробиться с наружи тот не мог, а вскоре в кабине будет совсем жарко. Ему было ненавистно всё вокруг. Ненавистен снег, и изоляция от окружающего мира, скучная природа и малая численность своего гарнизона. Черт, он ни когда бы не променял болота Гекаты , на этот вечный холод.

В отличии от Джеймса, который всегда мог найти себе дело. Возможно будь Камерон помоложе ? Наверно это наивно ? Но он надеялся что нет.

- Да, Джеймс, это чудесно. Парень ты слышишь в моих словах сарказм ? По моему нет.

Сидя в новеньком плодотворителе (выданном ему, после окончания НВА более шести месяцев назад), он натянул наушники заглушающие все посторонние звуки, кроме его собственного голоса.

При этом Камерон не смог удержать легкой улыбки и блеска огоньков в карих глазах.

Он знал многих кто получил подполковников в первый же год после окончания академии, хотя они были моложе и глупее его. Некоторые из них готовы были придушить его, в десятки конкретных случаях. Как минимум.

Камерон потянулся вперед переключив карту местности отображающейся на дополнительном экране радара, сменившейся тут же призрачной голограммой Джеффа МакФаддена, медленно поднимающейся вверх и заслоняя собой окружающий

впереди него снежный ландшафт.

Когда ты лидер, ты должен управлять и оберегать.

Одни сменяются другими. Если вы не можете защитить их в меру своих способностей, если вы не в состоянии вырастить в них самих лидерские качества - то вы занимаетесь не тем делом которым должны. Только деловой тон в голосе.

- Джефф! Слова эхом отразились в тесном пространстве кокпита.

Был ли этот человек отцом, он не знал; независимо от этого Камерон выполнял все поручения с завидным рвением достойным своего наставника. А разве могло бы быть иначе ?

Радар стал вырисовывать цели, которыми оказались лэнс Кадена и лэнс старой гвардии Джеффа с приданным им лэнсом третьих Прозерпинских Гусар.

Двенадцать Мехов - некоторыми из которых управляли молокососы.

Что же они забыли там на холме ? Он глянул на дополнительный монитор радара еще раз, но тот не отображал ни чего кроме пары истребителей Тэтусу несущихся на скорости более чем два Маха, и вскоре исчезнувших за горами.

- Спасибо за огонек Гусары, а то здесь жутко холодно. Голос подполковника МакФаддена разорвал тишину командной линии.

Камерон улыбнулся и откорректировал радар, для того чтоб найти лэнс Джеффа, почти достигший вершины горного хребта но что еще более важно так это то что он вышел на много ближе к точке крушения, чем это казалось в начале.

Он качнул головой, чувствуя успокаивающий вес нейрошлема. Двигайся, иначе окажешься в большой передрыге, бос! Сказал он себе тихо, но так чтобы не активировать свой микрофон.

В полете их практический включили в состав третьего батальона Гусар, и обидчивость О`Ралли накаляла и без того напряженные отношения - не зависимо от того на сколько плотно им приходилось действовать - совместно с наемниками на этой замерзшей и богом забытой планете. Камерон был уверен, Гаррисон донесет его слова до всех. Позже конечно. Намного позже. И конечно это будет звучать гораздо хуже чем все его преступления.

Можно подумать что Третий Прозерпинский был полком Мечей Света, чтоб собрать в себя все колкости и выпады.

- Нет проблем, Старая Гвардия. Рад предложить вам небольшое барбекю. Только вам придется проследить, чтоб мы не подбросили на гриль, чего ни будь хрустящего, что моментально обуглится потом. Хай.. - Взрыв хохота неизвестного пилота живой и добродушный, поверг Камерона в шок, ни в коем случае тот не должен был оказаться частью Гусар.

- И так Горцы, Джефф уверенным голосом продолжил, - они сбили нам несколько плохих ребят. Теперь настал наш черед. Двигаемся на полной скорости и действуем на свое усмотрение - про то что они будут развлекаться перед самым носом у Гусар он решил промолчать. Череда подтверждений приказа посыпалась по командной линии связи.

Конечно, Камерон любил управлять всем один, но с лэнсом Старой гвардии под рукой, решил помочь приглядеть мелкие проблемы между частями Третьего Батальона МакЛеода и Третьих Гусар ... отлично, лучшего шанса для старика побыть впереди на острие атаки просто не придумаешь.

Камерон потянулся, передвинув, рычаг акселератора на половину, посылая свой Вольверин в легкую трусцу - с трудом пробиравшегося по глубокому снегу.



На днях он даже хотел послать подарок квартирмейстеру, которому удалось приобрести несколько новых WVR-8K у Драконис. Проведя менее года в кресле пилота, но Камерон уже знал, что никогда не пересядет на другую машину.

Возможно, и вероятней всего, он получил одну из машин Клана, захваченных на Охотнице благодаря его вверительным грамотам в Академии, что в конечном итоге придало ему уверенность в своих силах. И это так.

- Окэй, ребята, он открыл канал внутренней связи своего лэнса,

- Вы слышали босса. Плохие парни на горном хребте и мы идем туда, чтобы разгрести весь этот бардак. Если воздушные мальчики не оставили нас с носом." Ответный смех действовал ободряюще. Хотя он был серьезен. Не смотря на то что туда упал дропшип, у него не было уверенности что именно там они найдут свою цель, а не черный след выхлопа на белом снегу.

Десять минут тянулись слишком долго. Управляя педалями и джойстиком, маневрируя через плотную метель и поваленные деревья, он следил за радаром, который показал почти дюжину зеленых стрелок, продвигающихся по проложенному маршруту параллельно устью высохшей реки. Окружающие горы богатые железными рудами не давали по данным радара определить что их ожидает впереди.

Камерон знал, что дропшип способен перевозить пять клановских Мехов. Но сколько из них могло выжить при падении? Старая гвардия вступила в контакт первой; тяжелый грохот выстрелов автоматического орудия, отраженный стенами скалистых утёсов и одиноких рощиц деревьев. И так Макфэдден, пустил первую кровь, он и его Хечмен.

Собственное копье Камерона просто не могло передвигаться достаточно быстро, и Макфэдден хотел выпендриться перед Гусарами. Как впрочем и всегда.

- Хорошо ребята. Давайте ка покажем им, что молодая кровь в состоянии не отставать от больших престарелых людей.

Камерон утопил педали в пол и струя плазмы, подняла его пятидесятипятитонную машину в воздух, разбрасывая снег, взрывающийся вокруг него в ореоле огненных струй. Он приземлился ровно и прыгнул вновь, нацеливаясь га горный хребет, где сражение только только разворачивалось.

Забыв о том что прыжковые ускорители есть лишь у Карли Старлаер. Бен на Холандере и Джеймс на Вольфаунде не имея таких вынуждены были топтаться у начала хребта.

Ни когда не забывая о том что лидер не только должен вести но и оберегать Камерон открыл канал связи.

- Ну давайте ребята. Я знаю, что Академия дает Вам лучшее и передовое обучение. Давайте поторопимся, а? - Он попытался вселить как можно больше юмора в свой голос, как только мог, чтобы скрыть свое беспокойство. Независимо от шагов, направленных на уменьшение технического разрыва между Кланами и Внутренней Сферой, Клановые Мехи все еще превосходил Мехи Внутренней Сферы равного тоннажа.

Джефф был способен описывать бесконечные круги во круг любого из них ...,но его собственное копье в целом имело не малую огневую ценность. Сапфировые и рубиновые вспышки осветили небо по горному хребту, наряду с многократным эхом тяжелых взрывов. Вспотевшие ладони Камерона сжимали рычаги управления. Желаящий только одного - что бы его копье, двигалось быстрее.

- Они все слегка повреждены, - голос Джеффа поражал своей безапелляционной непосредственностью.

- Если мы не уложим того Мед Кета, и я имею в виду немедленно, мы окажемся поуши в дерьме. Лэнс, переключайтесь на Мэд Кет. Я атакую Райфлмэна." Командная частота постепенно затухала до едва различимого лепета.

- Мэд Кет! Черт! Райфлмэн ? Мозг Камерона напряженно работал. Какого черта. Он имел в виду Рифлмэна ИС? Почему кланы выставили мех Внутренней Сферы?

Он должен был ждать. Одинокий 'Мех не мог иметь решающего значения, но копье другое дело. Сейчас, он не мог оставить их. Он должен был их вести.

Камерон устоялся на свой радар, пытаясь вытянуть из него дополнительную информацию. Внезапно он увидел, что по крайней мере один из Гусар в состоянии преодолеть горный хребет со стороны плато и, казалось, он тоже понял это; идентификатор гласил Таи-и Матсу. Атака его Батлмастера значительно повысила бы их огневую мощь.

Его собственное копье, наконец потянулось.

- Отлично ребята, двигаем по горному хребту и покажите мне все чему вас обучили, - сказал он. Камерон подготовил свое вооружение,

и последовал своему собственному совету запустил прыжковые ускорители в очередной раз, поднимая свой Вольверин над горным хребтом ... к черту.

Его взгляду открылась небольшое плато, где разворачивался быстрый и кровопролитный бой. Рухнувший дропшип все еще горел, исторгая из себя черный столб дыма; упавший Тор лежал рядом с массивным пандусом Палаша говорил о том что не все Мехи пережили приземление.

И все же тысяча метров отделяла его и Мэд Кет с Райфлманом, оставляя их с Аркасом далеко в стороне, от всего сверкания оружия и грохота битвы Горцев и Прозерпинского Батлмастера .

Он видел эмблему Рассалага в эмблеме Медведя на машине противника: Сначала Рассалагские Медведи. Наличие Райфлмэна в составе Клана обрело смысл, Когда Камерон заставил свою собственную машину спуститься с облаков на землю еще раз в последнем затаенном прыжке и на пределе усилий миомеров, он заметил как огонь, вырывается из дюз Хечмена Джефа.

Казалось что время остановило свой ход, снаряды автоматических орудий зависли в воздухе, так же как и лучи ППЦ. Хечмэн полетел вперед под острым углом к Райфлмэну. Пилот последнего просто расставил ноги меча, выставив их в линию, а скорострельные автоматические орудия создали своим огнем сплошную стену, такую плотную что эмблема перестала различаться.

Двойные, ужасающие потоки разрывающих струй смерти хлестали Хечмэна, вгрызаясь и отрывая куски брони как медведь, нападающий на свою жертву, смертельно рая железного гиганта.

- Нееее! - Камерону удалось закричать, поскольку время вернулось к обычному течению.

Трезво рассудив не многие справились бы в такой обстановке, Джефф удерживал Хечмэна на курсе, вскоре конечности меча начали отрываться под убийственным шквалом огня.

Как стальная лавина, Хечмэн влетел в Райфлмэна со звуком скрежета, который перекрыл весь остальной шум сражения. Оба Меха свалились вниз в искореженной куче железных обломков.

Камерон никогда не сможет достоверно вспомнить произошедшее за эти десять минут. Пелена чувств: слез, гнева - вот что окутало его восприятие мира в тот момент.

Единственный эпизод, когда он следил за своим идолом (своим отцом) лишь за тем что бы увидеть его смерть. Он стоял над поверженной машиной Призрачных Медведей, выпуская бесконечные килоджоули энергии до тех пор пока Мэд Кет не превратился в гору оплавленного металла.

Как тишина, стыд сменил его ярость. Джефф перевернулся в своей железной могиле увидя такую потерю контроля. Он сделал то, что необходимо сделать. Все что было в его силах. Он пожертвовал собой, сохраняя свой лэнс..

Хотя Камерон и пытался подражать, но он слишком легко сдавался и отступал. Слишком легко запяtnал себя в барах. Слишком легко забыл о своем наследии.

Он смахнул слезы и последние клочки своей утраты. Его команда нуждалась в нем. Они необходимы, чтобы найти, и выяснить, что таится здесь ценного, чтобы соблазнить медведей, а так же остальные диверсионные группы в других местах.

Он соглотнул несколько раз. Откладывая свой позор на другой день и открыл канал командной связи.

Время идти вперед..



ХОД ИГРЫ

Игра Battletech состоит из серии раундов. Во время каждого раунда все находящиеся на карте единицы могут передвигаться и стрелять из своего вооружения. Каждый раунд состоит из нескольких коротких отрезков времени, называемых фазами. В каждой фазе игрок может совершать какой-то тип действия, например, передвигаться или стрелять. Учтите, что термин «боевая единица» подразумевает любой тип единицы, будь-то мех, боевая машина или взвод пехоты.

Порядок фаз раундов:

Фаза инициативы

Фаза передвижения

Фаза стрельбы

Конечная фаза

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

Один игрок от каждой команды бросает 2D6, определяя инициативу для своей команды. Выигравшей инициативу считается команда с большим результатом. Если результат совпадает, делаются повторные броски.

ФАЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Команда, проигравшая инициативу, первой выбирает и перемещает одну из своих боевых единиц. Затем делает ход одной боевой единицей команда, выигравшая инициативу.

Стороны поочередно передвигают свои единицы, пока все они не будут перемещены. Во время фазы движения игрок должен походить всеми единицами, которые не были уничтожены. Даже если боевая единица останется на месте, игрок должен объявить об этом.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Сторона, проигравшая инициативу, первой выбирает единицу и заявляет для нее стрельбу. Заявляя стрельбу, игрок выбирает из какого оружия он будет стрелять и по какой цели (целям).

Затем выбирает боевую единицу, и делают заявку на стрельбу сторона, выигравшая инициативу. Игрок также, как описано выше, заявляет планируемую им стрельбу: из какого оружия он будет стрелять и по какой цели (целям).

Игроки поочередно делают заявки на стрельбу, пока все они не будут заявлены. Стрельба для единиц, которые не были уничтожены, должна объявляться всегда. Даже если единица не планирует стрелять, игрок должен объявить об этом.

Проведение стрельбы

Игрок по очереди проводит заявленную стрельбу для всех боевых единиц. Порядок проведения стрельбы для каждой единицы определяется игроком. Все оружейные атаки одной единицы должны быть проведены перед атаками другой.

Определение повреждений

Повреждения от оружейных атак вступают в силу не сразу. Игроки фиксируют полученные повреждения, но эти повреждения никак не влияют на его способность проводить атаки в этой фазе. Это означает, что во время этой фазы игрок проводит все заявленные атаки, даже если эта единица или ее вооружение уничтожены. Полученные повреждения вступают в силу в конце фазы.

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Игроки повторяют описанные выше шаги, пока одна из сторон не выполнит условия победы сценария. Обычно побеждает та сторона, у которой осталась последняя выжившая единица (единицы). Если последние единицы каждой из сторон были уничтожены одновременно, игра оканчивается вничью.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Боевые единицы Battletech перемещаются по карте, используя любой из доступных способов движения. Во время фазы передвижения игроки должны выбрать способ движения для каждой единицы, которую они хотят переместить в этом раунде. Для мехов это может быть ходьба или бег.

Прежде чем переместить единицу, игрок должен объявить для нее способ движения. Если единица будет стоять на месте, игрок должен объявить об этом. Игрок всегда выбирает, как будет передвигаться его единица в пределах ограничений, установленных правилами.

ОСНОВЫ ДВИЖЕНИЯ

Как указано в таблице расхода движения на стр. 30, боевая единица расходует 1 пункт движения (ПД) при входе в один гекс. Тип ландшафта в гексе увеличивает расход ПД, как показано в колонке «расход ПД за вход в гекс/ тип ландшафта» таблицы. Такие мехи могут изменять лицевую сторону, расходуя ПД, как показано в таблице.

Базовая стоимость входа в новый гекс всегда составляет 1ПД. Затем игрок сверяется с таблицей стоимости движения и добавляет необходимое число ПД в зависимости от типа гекса, в который он входит, и/или осуществленного действия. Все эти модификаторы складываются. Например, при входе единицы в чистый гекс расходуется 1ПД. Если единица входит в гекс с густым лесом и делает один поворот лицевой стороны, расходуется 4ПД (базовый 1ПД за вход в чистый гекс + 2ПД за вход в густой лес и + 1ПД за изменение лицевой стороны).

Леса и рельеф местности на карте Battletech представляют собой смесь типичных ландшафтов пригодных для обитания миров Внутренней Сферы.

Ниже приведены символы, обозначающие типы ландшафта на карте в правилах быстрого старта.

Чистый

Чистые гексы обозначают открытую местность (поля, луга и так далее) без резкой смены высоты в пределах гекса и других препятствий, влияющих на ход игры.

Гекс считается чистым, если он не помечен как содержащий другой тип ландшафта.

Редкий лес

Гекс с редким лесом покрыт негусто растущими деревьями высотой до 12 метров. Большинство единиц не может его пересечь также легко, как чистый гекс. Если лес не покрывает слишком много гексов, единицы имеют линию видимости сквозь него (смотрите Вмешивающийся ландшафт, стр.14 в разделе Сражение).



Густой лес

Гекс с густым лесом плотно покрыт деревьями высотой 12 метров, что очень затрудняет передвижение через такие территории. Также весьма затруднительно видеть сквозь густой лес (смотрите Вмешивающийся ландшафт, на стр.14, в разделе Сражение).

Направление движения

Единица может двигаться в гекс, расположенный впереди ее лицевой стороны, или назад, в гекс, расположенный за ее спиной. Она не сможет переместиться в любой другой гекс, пока не изменит свою лицевую сторону (см. Лицевая сторона, ниже). На расположенной выше схеме указаны два гекса, в которые может войти боевая единица, не изменяя своей лицевой стороны.

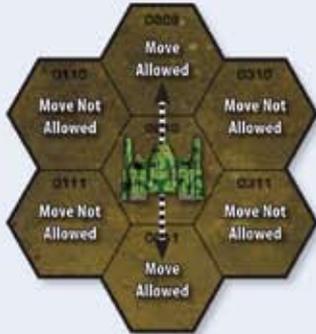


СХЕМА ДВИЖЕНИЯ

Движение задним ходом

Единицы могут двигаться вперед и назад (можно использовать оба эти способа передвижения в одной фазе движения) и по желанию игрока изменять направление движения, насколько позволят доступные ПД. Однако если в начале раунда игрок объявит, что его мех будет бежать (см. Бег, справа), он не сможет в течение этого раунда двигаться задним ходом.

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

Каждый гекс на карте имеет шесть сторон, которые называются гранями гекса. В Battletech каждая единица должна быть повернута в сторону одной из шести граней гекса. Лицевой стороной боемеха считается та сторона, куда направлены его ступни. Для простоты использования лицевые стороны всех фишек, имеющихся в правилах быстрого старта, помечены стрелкой.

Положение лицевой стороны единицы влияет на ее передвижение (см. ниже) и ведение боя (см. раздел «Сражение», справа), и может быть изменено.

ИЗМЕНЕНИЕ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЫ

На один поворот лицевой стороны боевая единица расходует 1ПД, независимо от типа ландшафта в гексе. Например, чтобы повернуться на 180 градусов, единице потребуется 3ПД.

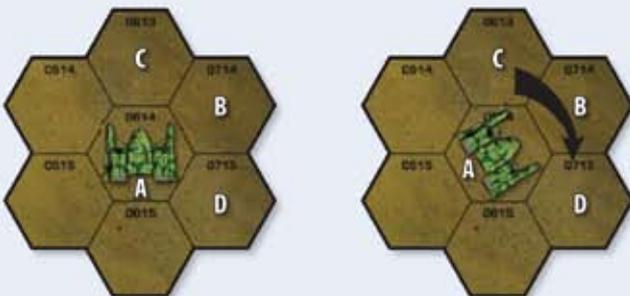


СХЕМА ПОВОРОТА

На указанной слева ниже схеме игрок хочет передвинуть своего боемеха из гекса А в гекс В. Но мех находится в гексе С, и по правилам он не может перейти сразу в гекс В. Для того, чтобы перейти в гекс В, боемех должен повернуть свою лицевую сторону, как показано на рисунке 2. Такой поворот будет стоить ему 1ПД.

Если игрок захочет передвинуть боемех в гекс D (не двигаясь задним ходом), боемех должен сделать два поворота лицевой стороны, на что потребуется 2ПД.

РЕЖИМЫ ДВИЖЕНИЯ

Перед началом движения единицы игрок должен выбрать один из следующих способов движения. Единица не может их комбинировать во время одного и того же раунда.

БЕЗ ДВИЖЕНИЯ

Если игрок объявляет, что единица будет стоять на месте, эта единица остается в том же гексе, в котором находилась в начале раунда, не тратя при этом ПД и не имея возможности передвигаться или даже изменить лицевую сторону. Стоя на месте, единица не получает штрафов на стрельбу, но также позволяет атакующим единицам стрелять по ней без модификаторов движения цели.

ХОДЬБА

Если игрок объявит для своего меха ходьбу, то мех расходует доступное для него количество ПД ходьбы. Шагающий мех получает модификатор +1 к своему числу попадания при стрельбе. В него, как в движущуюся цель, сложнее попасть. Эти факторы указаны в таблице модификаторов на стрельбу, с которой можно ознакомиться на стр. 29, и которые в дальнейшем будут разъяснены на стр. 15, в разделе «Стрельба».

БЕГ

Мех может передвигаться на большее количество гексов за один раунд, если будет бежать. За один раунд игрок может расходовать доступное для его меха количество ПД бега. Бегущий мех получает модификатор +2 к своему числу попадания при стрельбе, но скорость делает его более сложной целью для противника. Эти факторы указаны в таблице модификаторов на стрельбу на стр. 29. Они будут подробнее разъяснены на стр. 15, в разделе «Стрельба».

Мех во время бега не может двигаться задним ходом.

СКОПЛЕНИЕ

Во время фазы движения единица может двигаться через гекс, который занят другой союзной единицей. Единица не может пересекать гекс, который занят единицей противника, а также заканчивать свое движение в занятой союзной единицей гексе.

ВЕДЕНИЕ БОЯ

Когда все игроки закончат фазу передвижения, единицы вступают в бой. Они стреляют различным вооружением: ракетами, лазерами, автоматическими пушками и т.д.

В Battletech оружие наносит повреждения броне, защищающей единицу. Когда атака или серия атак уничтожает все пункты брони локации (кружочки в листе записи), неучтенные пункты повреждения от выстрела переносятся на следующую локацию по направлению к центру торса, как показано на схеме переноса повреждения в листах записи правил быстрого старта.

При стрельбе атакующая единица должна иметь линию видимости к цели, а цель должна быть в пределах дальности и арок стрельбы оружия, из которого ведется огонь. Атакующий игрок подсчитывает вероятность попадания по цели, которая основывается на расстоянии до цели, движения цели и атакующей единицы, вмешивающегося ландшафта и других факторах.

ЗАЯВКА СТРЕЛБЫ

Как описано в разделе Ход игры, на стр. 12, стрельба заявляется игроками до того, как она будет проведена. В фазе стрельбы будут проведены только те атаки, которые были заявлены. Все заявленные атаки должны быть проведены, даже если будет уничтожена цель, в которую направлены оставшиеся атаки. Атака может быть отменена, если модифицированное число попадания выше 12-ти; см. модифицированное число попадания на стр. 15. Игроки не могут проводить стрельбу, которую они не заявляли.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Чтобы атаковать цель, между ней и атакующим должна быть линия видимости (ЛВ). Линия видимости между двумя единицами - это прямая линия, идущая от центра гекса, в котором находится атакующий, и до центра гекса, в котором находится цель. Любые гексы, через которых проходит линия видимости, входят в ЛВ, даже если она лишь слегка затрагивает край определенного гекса.

Если ЛВ проходит прямо посередине двух гексов, атакующий игрок выбирает, какой из них будет входить в ЛВ. Выбранный гекс будет учитываться во всех дальнейших атаках между этими двумя единицами до конца раунда. При определении ЛВ не учитываются гексы, в которых размещены атакующие единицы или цели, и они никогда не служат препятствием ЛВ.

Вмешивающийся ландшафт

Ландшафт на ЛВ между атакующим и целью (не учитывая атакующие единицы или цели) называется вмешивающимся ландшафтом. Вмешивающийся ландшафт влияет на ЛВ следующим образом.

Редкий лес: три и более гекса с редким лесом блокируют ЛВ. Один гекс с редким лесом вместе с одним или более гексами густого леса также блокируют ЛВ.

Густой лес: два и более гекса с густым лесом блокируют ЛВ. Один гекс с густым лесом вместе с одним или более гексами с редким лесом также блокируют ЛВ.

Другие единицы: другие единицы не влияют на ЛВ или стрельбу.

Схема вверху справа демонстрирует определение линии видимости для мехов, размещенных на карте «Открытая местность №2». Находящийся в гексе А мех планирует провести атаку в этом ходе. Проверая ЛВ от меха в гексе А к другому указанному меху, мы определили следующие условия.

Мех А имеет чистую ЛВ к меху В и С, поскольку нет

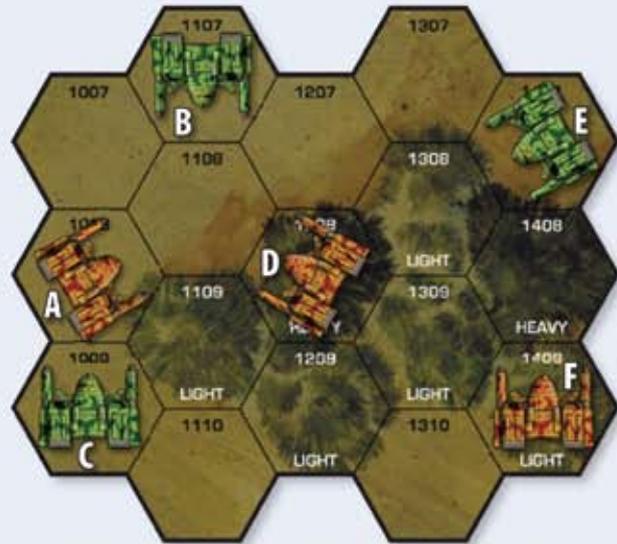


СХЕМА ЛИНИИ ВИДИМОСТИ

вмешивающегося ландшафта.

ЛВ для меха в гексе D проходит прямо между чистым гексом и гексом с редким лесом. Игрок выбирает редкий лес для влияния на ЛВ. Но этот лес не блокирует ЛВ, потому что густой лес в гексе D, в котором стоит мех, не вмешивается и не влияет на ЛВ.

ЛВ для мехов в гексах Е и F заблокирована, потому что вмешиваются, по крайней мере, один гекс с редким и один с густым лесом.

Используя эту схему, вы можете попрактиковаться в определении ЛВ для других мехов. Попытайтесь определить, сколько целей может видеть каждый мех, и сопоставьте ваши результаты со следующими: мех в гексе В имеет четыре цели, в гексе С - три, в гексе D - пять, в гексе Е - три и в гексе F - две.

ПРОВЕДЕНИЕ СТРЕЛБЫ

Во время фазы стрельбы, игроки, используя вооружение своих единиц, пытаются нанести повреждения единицам противника. Игроки не должны воспринимать приведенную ниже информацию, как незыблемые правила, указывающие как именно должна проводиться стрельба, а, скорее, как базу для понимания ведения боя с помощью правил, приведенных далее в данном разделе.

Примерный порядок действий таков:

- атакующая единица стреляет по цели;
- если оружие попадает, оно наносит соответствующее повреждение;
- атакующий делает бросок на определение локации попадания;
- игрок, по боевой единице которого ведется огонь, вычеркивает в этой локации количество точек брони, равному нанесенному повреждению;
- если локация уничтожена и еще остались пункты повреждения, нанесенного выстрелом, это повреждение переносится на следующую локацию по направлению к центру торса.

Эта процедура повторяется до тех пор, пока не будут проведены все оружейные атаки.

Игрок делает выстрел для каждого оружия единицы отдельно, и может выбирать, из какого оружия единицы он будет стрелять, в пределах ограничений, описанных на следующих страницах. Каждое оружие может стрелять только один раз за раунд, и на каждый выстрел оружия делается только один бросок попадания.

Если атака успешна, атакующий игрок определяет локацию попадания, а игрок, в единицу которого попали, фиксирует в листе записи повреждения.

РАСХОД БОЕПРИПАСОВ

Если оружие использует боеприпасы, это указано в листе записи под пунктом тип боеприпасов. Игрок делает пометку о расходе боеприпасов за выстрел рядом с соответствующим типом боекомплекта. Когда у оружия заканчиваются боеприпасы, оно больше не может стрелять.

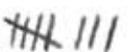
Weapons Inventory			+0	+2	+4
Qty	Type	Loc	Dmg	Sht	Med Lng
1	Autocannon 10	RA	10	5	10 15
1	Large Laser	LA	8	5	10 15
1	Small Laser	LT	3	1	2 3
Ammo Type		Shots			
Autocannon 10		10 			



СХЕМА АРКИ СТРЕЛБЫ

АРКА СТРЕЛБЫ

Если атакующая единица имеет ЛВ до цели, игрок должен проверить арки стрельбы вооружения, чтобы видеть, из чего он может стрелять, как показано на схеме для арок стрельбы.

Обратите внимание, что арки стрельбы простираются от стреляющей единицы до края карты. Максимальная дистанция для различного вооружения указана в каждом листе записи.

СТРЕЛБА

После того, как игрок определит, что цель находится в пределах ЛВ и арок стрельбы оружия, единица может производить стрельбу. Игрок подсчитывает расстояние в гексах до цели, чтобы определить базовое число попадания для стрельбы. Для каждого оружия, из которого он стреляет, игрок определяет, является ли выстрел более сложным, в зависимости от дистанции до цели, рельефа местности и передвижения, которые увеличивают модифицированное число попадания.

Затем игрок делает бросок 2D6 и смотрит, попал он или нет. Если результат не меньше модифицированного числа попадания, стрельба считается успешной.

БАЗОВОЕ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Базовое число попадания для стрельбы равно 4.

МОДИФИЦИРОВАННОЕ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Модифицированное число попадания состоит из базового числа попадания и всех применяемых модификаторов на расстояние, движение, рельеф местности и других факторов, описанных в разделе модификаторы на число попадания.

Если модифицированное число попадания больше 12, выстрел автоматически считается промахом. Если игрок определит, что заявленная стрельба для его единицы автоматически неудачна, он может не стрелять, сохраняя боезапас (если таковой используется). При этом он не может перенести свой выстрел на другую цель.

Если модифицированное число 2 или меньше, выстрел автоматически попадает в цель.

МОДИФИКАТОРЫ НА ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

При определении модифицированного числа попадания учитываются модификаторы, зависящие от расстояния до цели, рельефа местности и движения. Все модификаторы складываются.

Модификатор расстояния

Чем дальше находится цель от атакующего, тем сложнее в нее попасть. Расстояние до цели является дистанцией между целью и атакующим и определяет соответствующий модификатор на стрельбу. Чтобы определить расстояние, найдите самый короткий путь к цели и подсчитайте количество гексов между целью и атакующим, начиная с гекса, смежного с гексом атакующего, и до гекса, в котором находится цель (включительно). Это общее количество гексов и является дистанцией.

Радиус действия каждого оружия указан в списке вооружения листа записи единицы. В соответствующей строке найдите расстояние до цели и определите, какая дистанция для стрельбы у единицы - ближняя, средняя, дальняя или за пределами дальности поражения. Выстрел с ближней дистанции не требует модификатора попадания. Выстрел со средней дистанции имеет модификатор +2, и, соответственно, выстрел с дальней дистанции имеет модификатор +4.

Оружие не может попасть цель с дистанции, превышающей его дальность поражения.

ДВИЖЕНИЕ АТАКУЮЩЕГО

Ведя огонь в движении, атакующий вынужден вносить соответствующую поправку при стрельбе. Поэтому к числу попадания единицы применяется модификатор движения атакующего (согласно таблицы на стр. 29). Модификатор движения атакующего определяется в зависимости от выбранного игроком способа движения в этом раунде, независимо от количества израсходованных ПД и пройденного расстояния.

ДВИЖЕНИЕ ЦЕЛИ

В движущуюся цель сложнее попасть, к числу попадания применяется модификатор движения цели в соответствии с таблицей на стр. 29. Модификаторы на движение цели основываются на пройденных гексах, а не на израсходованных ПД. Если цель в течение хода двигалась задним ходом, а затем вперед (независимо от изменения лицевой стороны), модификатор будет основываться на количестве пройденных гексов, начиная с гекса, где единица в последний раз изменила направление движения. Например, если единица задним ходом прошла три гекса, а затем прошла вперед два, модификатор движения цели будет основан только на последних двух пройденных гексах, и в результате будет равен нулю.

Схема движения цели (справа) на карте «Открытая местность №1» иллюстрирует модификаторы попадания, описанные выше. «Цикада», имея 8ПД режима ходьбы, прошла из гекса А в гекс В. Хотя она израсходовала 7 ПД, но, как видно на схеме, прошла всего пять гексов. «Ханчбек» решил бегом переместиться из гекса С в гекс D, повернувшись лицевой стороной к «Цикаде». Он израсходовал 5 ПД, но прошел всего два гекса. И, наконец, «Энфорсер» остался стоять в гексе E.

«Цикада» стреляет из двух средних лазеров по «Энфорсеру». Расстояние до цели четыре гекса, что является средней дистанцией для этих лазеров, поэтому применяется модификатор на стрельбу +2. «Цикада» в этот ход передвигалась шагом, поэтому модификатор на движение атакующего будет +1. Цель не двигалась. Базовое число попадания 4, таким образом, модифицированное число попадания составляет 7 (4 базовое число попадания + 2 дистанция + 1 движение атакующего + 0 движение цели = 7).

«Ханчбек» стреляет из пушки АС/20 по «Цикаде». «Ханчбек» в этот ход передвигался бегом, поэтому должен добавить к своему числу попадания модификатор движения атакующего +2. Цель прошла пять гексов, что даёт модификатор движения цели +2. Расстояние до цели составляет 2 гекса, что является короткой дистанцией для АС/20. Модифицированное число попадания для «Ханчбека» будет равно 8 (4 базовое число попадания + 0 дистанция + 2 движение атакующего + 2 движение цели = 8).

«Энфорсер» стреляет по «Ханчбеку» из большого лазера. Расстояние до цели четыре гекса, что является короткой дистанцией для этого оружия. «Энфорсер» не двигался, поэтому модификатор движения атакующего не применяется. «Ханчбек» израсходовал 5 ПД бега, но прошел всего лишь два гекса, поэтому модификатор движения цели не применяется. Модифицированное число попадания для стрельбы из большого лазера равняется 4 (4 базовое число попадания + 0 дистанция + 0 движение атакующего + 0 движение цели = 4).

МОДИФИКАТОРЫ ЛАНДШАФТА

Ландшафт влияет на возможно успешный выстрел, вынуждая игрока учитывать особенности рельефа местности. Ниже указаны эти модификаторы:

Редкий лес: добавляйте модификатор ландшафта +1, если цель занимает гекс с редким лесом. Также прибавляйте к числу попадания модификатор +1 за каждый гекс с редким лесом, находящийся между атакующим и целью (лес считается вмещающимся, если он находится на линии видимости, стр. 14).

Густой лес: добавляйте модификатор ландшафта +2, если цель занимает гекс с густым лесом. Также прибавляйте к числу попадания модификатор +2 за каждый гекс с густым лесом, который находится между атакующим и целью (лес считается вмещающимся, если он находится на линии видимости, стр. 14).

Несколько целей

Единица не может заявлять стрельбу по более чем одной цели за один раунд.



СХЕМА ДВИЖЕНИЯ ЦЕЛИ

БРОСОК ПОПАДАНИЯ

Как только игрок определит все модификаторы для стрельбы, он делает бросок попадания. Для каждой оружейной атаки игрок делает бросок 2D6. Если результат равен или превышает модифицированное число попадания, стрельба считается успешной.

Игрок выбирает порядок, в котором будут сделаны броски для всех заявок стрельбы для данной боевой единицы.

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ

Когда выстрел попадает в цель, стреляющий игрок должен определить, куда именно он попал.

Определение локации попадания

Для определения локации попадания, атакующий игрок делает бросок 2D6 и сверяется с таблицей локации попадания на любом листе записи единицы.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Каждый выстрел, попадающий в цель, наносит определенное количество урона (или сгруппированного урона), который указан в листе записи боевой единицы.

ФИКСИРОВАНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Чтобы применить повреждения, следуйте процедуре изложенной в Применении повреждений на следующей странице.

Уничтожение торса

Если будут уничтожены все пункты брони (кружочки) правого или левого торса меха, то соответствующая рука сразу же отваливается, и не может получать дальнейших повреждений. Соответствующая нога не повреждается. При уничтожении центрального торса мех разрушается полностью (см. Уничтожение единицы, справа).

Уничтожение ноги

Если одна или две ноги меха уничтожены, до конца игры он больше не может передвигаться и менять свою лицевую сторону. Но он может продолжать вести стрельбу как обычно, пока не будет полностью уничтожен (см. Уничтожение единицы, справа).

УЧЕТ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Чтобы учесть повреждения от выстрела, определите количество очков нанесенного повреждения и локацию попадания, и переходите к шагу 1.

1. Осталась ли броня на локации?

Да: вычеркните кружочки брони на диаграмме брони соответствующей локации после каждого полученного повреждения, пока не будут учтены все очки повреждения, или вся броня локации не будет уничтожена. Переходите к шагу 2.
Нет: перейдите к шагу 2.

2. Остались ли еще очки повреждения?

Да: повреждение переносится на броню следующей локации по направлению к центру торса (см. Схема переноса повреждений на каждом листе записи меха). Перейдите к шагу 1, чтобы распределить неучтенные очки повреждения.
Нет: атака завершена.

ПЕРЕНОС ПОВРЕЖДЕНИЙ

Боемех может пережить уничтожение любой своей локации, кроме головы и центрального торса. Если уничтоженная локация получает еще одно попадание, или остались очки повреждения от попадания, которое уничтожило эту локацию, то такое попадание переносится (повреждает) броню следующей локации по направлению к центральному торсу.

Этот принцип проиллюстрирован на схеме переноса повреждений на листе записи меха. Повреждения в уничтоженную руку или ногу переносится в торс той же стороны (повреждения левой ноги или руки переносятся в левый торс, повреждения правой ноги или руки, соответственно, переносятся в правый торс). Дополнительные повреждения в уничтоженную боковую локацию торса переносятся в центральный торс.

Повреждения от уничтоженной головы или центрального торса не переносятся.

В левую руку «Ханчбека» попадает АП/10 (количество повреждения 10), большой лазер (количество повреждения 8) и малый лазер (количество повреждения 3). Перед этим ходом боемех на этой руке имел полную броню 16-ть пунктов.

АП/10 уменьшает количество брони на 10 пунктов. Игрок должен зачеркнуть 10 кружочков. Большой лазер наносит 8 пунктов повреждения, но на левой руке только 6 пунктов брони. Остается 2 очка повреждения, которых эта локация не может поглотить. Левая рука полностью уничтожена.

Оставшиеся 2 очка повреждения от большого лазера переносятся в броню следующей локации по направлению к центральному торсу, т.е. в левый торс. Игрок зачеркивает два кружочка в локации левого торса, оставляя 18 кружочков из изначальных 20. Малый лазер уменьшает количество брони левого торса на 3 пункта, зачеркиваются еще три кружочка, оставляя 15 из изначальных 20.

Если в следующем ходе АС/10 и большой лазер попадут в левый торс, он будет уничтожен. При этом останутся 3 очка повреждения, которые перенесутся в центральный торс.

УНИЧТОЖЕНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ

Мех считается уничтоженным и выбывшим из игры, если будут уничтожены его голова или центральный торс.

Уничтоженные единицы убираются с карты в конце фазы, в которой они были уничтожены, и никак не влияют на дальнейшую игру.

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ СЦЕНАРИЙ УРОВНЯ «НОВИЧОК»

Этот тренировочный сценарий воссоздает одну из многих тренировочных программ для «сосунков», которые используются для тренировки подрастающих мехвоинов по всей Внутренней Сфере.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Воспользуйтесь картой, прилагающейся к этим правилам.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

«Ханчбек» НВК-4G представляет защищающуюся сторону. Вырежьте соответствующую фишку и используйте лист записи для него.

Развертывание

Защищающийся игрок выступает первым, размещая свою единицу где угодно в пределах трех гексов от южного края карты.

АТАКУЮЩИЙ

«Энфорсер» ENF-4R представляет атакующую сторону. Вырежьте соответствующую фишку и используйте лист записи для него.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Атакующий размещает свою единицу в любом гексе вдоль северной края карты.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает та сторона, которая первой уничтожит противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если единица по разным причинам покидает карту, она считается уничтоженной. В этом случае победа автоматически присуждается противнику, если он не был уничтожен в течение этого хода.

СТАРТОВЫЙ НАБОР BATTLETECH

После тренировочного сценария для новичков игроки смогут перейти к разделам «Ветеран» и «Элита», где представлены базовые правила для боевых машин и пехоты. Раздел «Новичок» правил быстрого старта разработан специально для подготовки игроков к более полным правилам игры стартового набора Battletech. Если игроки заинтересованы в изучении полноценных правил Battletech, они могут приобрести стартовый набор Battletech в своем местном игровом магазине.

Примечание: правила быстрого старта в стартовом наборе идентичны этим, но отличаются оформлением.

Хотя боемехи господствуют на полях сражений, боевые машины могут противостоять им в бою. В разделе «Ветеран» представлены правила использования боевых машин в игре Battletech. Также этот раздел содержит правила для специального вооружения, имеющего дополнительные особенности.

БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Для боевых машин используйте следующие правила.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Боевые машины используют стандартные правила передвижения, но со следующими уточнениями и исключениями.

Основы передвижения

Боевые машины, также как и мехи, могут менять свою лицевую сторону, расходуя при этом ПД согласно таблице стоимости передвижения на стр. 30.

Лицевая сторона

Лицевой стороной боевой машины считается ее передняя сторона. Для простоты использования лицевые стороны всех фигурок, имеющих в правилах быстрого старта, помечены стрелкой.

Лицевая сторона влияет на передвижение единицы и ведение боя и может быть изменена в фазе передвижения.

Способы передвижения

Боевые машины используют такие же правила, что и для мехов, но с другими обозначениями для типов движения. Мехи могут ходить и бегать, а боевые машины – ехать на крейсерской или максимальной скорости.

Движение задним ходом

Если боевая машина будет передвигаться на максимальной скорости, она не сможет двигаться задним ходом во время этого раунда (как и бегущий мех).

СРАЖЕНИЕ

Боевые машины используют стандартные правила ведения боя, в том числе – те же арки стрельбы, что и мехи.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЕДИНИЦЫ

Боевая машина считается уничтоженной и выходит из игры, если будет уничтожена любая ее локация.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Обычное вооружение Battletech следует простому принципу: прицелился – выстрелил. Такое оружие несут мехи «Ханчбек» и «Энфорсер», использовавшиеся в тренировочном сценарии раздела «Новичок». Такое оружие не имеет других игровых характеристик, кроме дальности и наносимого урона. Тем не менее, многие другие оружейные системы имеют дополнительные особенности, улучшающие характеристики боевой единицы и повышающие удовольствия от игры.

Как только игрок определит модификаторы ландшафта, цели, движения атакующего и т.д., он определяет, имеет ли оружие специальные дополнительные эффекты.

Перед броском на попадание игрок должен проверить, имеет ли оружие дополнительные модификаторы к броску и обладает ли другими специальными особенностями, которые могут повлиять на стрельбу или оказать другое воздействие на цель. Тип оружия и его особенности отмечены буквенным обозначением рядом с колонкой наносимого урона в листе записи боевой единицы.

Ниже указан список сокращений, применяющихся в листах записи единиц с описанием особенностей оружия для «Гермеса II», «Цикады», танка «Роммель» (вариант с винтовкой Гаусса) и «Саладин» (вариант с ультра автопушкой). Оружие может стрелять в разных режимах, поэтому убедитесь, что вы ознакомились с особенностями каждого вида оружия.

- К: Кластерное.

Для определения количества повреждения кластерного оружия используется таблица кластерных попаданий, в которой урон от каждого типа оружия разделяется на группы повреждений. Каждая группа наносит повреждение отдельной локации попадания (см. Кластерные попадания, стр.19).

- И: Импульсное оружие.

Всегда применяйте модификатор -2 к числу попадания при стрельбе из этого оружия.

- С: Скорострельное оружие.

Скорострельное оружие использует следующие правила:
- скорострельное оружие может делать более одного выстрела в одной фазе стрельбы. Цифра после «С» в колонке наносимого урона соответствующего листа записи, обозначает общее количество скорострельных выстрелов, которое может сделать данное оружие.

Например: С2 означает что оружие может сделать один или два выстрела за один раунд.

- При использовании скорострельного огня, оружие расходует боеприпасы в количестве, равном произведению числа выстрелов и расхода боеприпасов за один выстрел.

- Каждый раз, когда производится более одного выстрела за один раунд, оружие может заклинить, делая его бесполезным до конца игры. Выстрелы при этом считаются произведенными. Если результат броска попадания для двух выстрелов равняется 2 - оружие заклинило.

- Нанесенный урон скорострельным оружием подсчитывается так же, как и для кластерного, используя соответствующую колонку таблицы кластерных попаданий (см. Кластерные попадания, стр. 19). Сгруппированный урон равен урону от одного выстрела скорострельного оружия (которое обозначается аббревиатурой «Вст» под колонкой наносимого урона соответствующего листа записи).

- Скорострельное оружие является кластерным оружием, потому атакующий производит более чем один выстрел, делает бросок по таблице кластерных попаданий; в соответствующем листе записи это помечается как С/К.

- П: Переменный урон.

Урон уменьшается в зависимости от увеличения дистанции, от короткой к дальней (например, П10/8/5 = 10 очков повреждения с короткой дистанции, 8 со средней, 5 с дальней).

- ПП: Противопехотное.

Противопехотное оружие наносит специальное повреждение обычной пехоте (см. Урон обычной пехоте, стр. 29).

Этот тип оружия применяется только при использовании пехоты и только в тренировочном сценарии раздела «Элита».

Кластерные попадания

Если в колонке тип оружия листа записи имеется буква «К», это означает что оружие кластерное. В правилах быстрого старта единственным кластерным оружием является Ультра АП, если она стреляет в режиме скорострельного огня (два выстрела за один ход).

В случае успешной атаки скорострельным оружием, совершившим два выстрела, игрок делает бросок 2D6 и сверяет полученный результат с таблицей кластерных попаданий на стр. 29. Результат указывает количество отдельных выстрелов, попавших в цель: один или два. Для определения локации попадания игрок делает один бросок, если один выстрел попадает в цель, или два броска на определение локации попаданий для обоих выстрелов, поразивших цель (если цель имеет различные локации).

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ СЦЕНАРИЙ РАЗДЕЛА «ВЕТЕРАН»

Этот тренировочный сценарий воссоздает одну из многих программ-симуляторов уровня «Ветеран» для тренировки более продвинутых офицеров-мехвоинов по всей Внутренней Сфере.

УСТАНОВКИ ИГРЫ

Разложите карту, имеющуюся в этих правилах.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающихся состоят из HER-5SA «Гермес II» и штурмового ховер-танка «Саладин», листы записи которых вы можете найти в соответствующем разделе. Вырежьте соответствующие фишки и листы записи для игры.

Развертывание

Защищающийся игрок (игроки) выступает первым, размещая свои единицы где угодно в пределах трех гексов от южного края карты.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующих состоят из CDA-3MA «Цикада» и танка «Роммель», листы записи которых вы можете найти в соответствующем разделе. Вырежьте соответствующие фишки и листы записи для игры.

Развертывание

Атакующий игрок (игроки) должен разместить свои единицы в любом гексе вдоль северного края карты.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает сторона, уничтожившая все единицы противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если единица по какой-либо причине покидает карту, она считается уничтоженной; в этом случае победа автоматически присуждается противнику, если он не был уничтожен в этом раунде.



Хотя многие звездные империи обычно включают пехоту в объединенный состав сил вместе с мехами и боевой техникой, весь потенциал пехоты проявляется в обороне. Раздел «Элита» содержит правила использования пехоты в игре Battletech.

Терминология: в Battletech используется два типа пехоты: обычная и бронированная. Существует много типов обычной пехоты. В зависимости от способа передвижения пехота подразделяется на пешую, моторизованную, оснащенную прыжковыми реактивными ранцами и т.д. Кроме того, обычная пехота может нести разные виды пехотного вооружения. Солдаты бронированной пехоты носят силовые бронекостюмы, оснащенные тяжелым вооружением, что делает их еще более смертоносными.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Единицы пехоты используют стандартные правила передвижения, но со следующими пояснениями и исключениями.

СПОСОБЫ ДВИЖЕНИЯ

У пехоты нет способов движения.

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

Единицы пехоты не имеют лицевой стороны.

НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

Так как у пехоты нет лицевой стороны, единица пехоты может переместиться в любой из шести гексов, соседних с текущим гексом.

СКОПЛЕНИЕ

Если размещенная в гексе боевая единица противника является пехотой, мех может войти в этот гекс; если это будет другой тип единицы (мех или боевая машина), то согласно стандартным правилам, мех не может войти в этот гекс. Мех может закончить движение в том же гексе, в котором размещена пехота.

СРАЖЕНИЕ

Единицы пехоты используют стандартные правила ведения боя, со следующими пояснениями и исключениями.

АРКА СТРЕЛЬБЫ

Пехота имеет неограниченную арку стрельбы.

Атака

Только пехота может атаковать другую единицу в одном и том же гексе. Дистанция в этом случае считается 1.

Движение атакующего

Модификаторы движения атакующего не применяются для единиц пехоты при стрельбе.

Атаки против бронепехоты

Когда любой тип пехоты атакует единицу бронепехоты, целью является вся единица, хотя повреждения получают отдельные пехотинцы. Нельзя атаковать конкретного пехотинца, входящего в состав боевой единицы. Какой именно пехотинец получил повреждение, определяется в случайном порядке. При определении

модифицированного числа попадания используйте все стандартные модификаторы. В дополнение, как указано в таблице модификаторов на стрельбу стр. 29, все боевые единицы, кроме пехоты, должны добавлять +1 к числу попадания при атаке против единиц бронепехоты. Таким образом учитывается рассредоточенный боевой порядок и тактика, используемая бронированной пехотой.

Атаки бронепехоты

При заявке игроком стрельбы для единицы бронированной пехоты все пехотинцы этой единицы стреляют из одинакового оружия по одной цели.

Игрок должен учитывать все ограничения дистанции и линии видимости, модификаторы и т.д. Все атаки против единиц в том же гексе считаются для бронепехоты как проведенные с дистанции 1.

При атаке бронепехотой, чтобы определить, сколько пехотинцев попало в цель, сделайте бросок 2D6 и сверьтесь с колонкой таблицы кластерных попаданий на стр. 29, соответствующей количеству пехотинцев. Единица с одним пехотинцем всегда попадает в цель при успешном броске попадания. Каждый пехотинец, попавший в цель, наносит стандартное для своего оружия повреждение.

Определите локации попадания отдельно для каждого успешного выстрела. Если целью является обычный взвод пехоты, игрок просто складывает нанесенные повреждения.

Атаки обычной пехоты

Обычная пехота использует те же модификаторы расстояния, что мехи и боевые машины, но, в отличие от них и других единиц, может атаковать цель в том же гексе, в котором сама находится. Таблица модификаторов расстояния для обычной пехоты приведена на каждом листе записи единиц этого типа. Диапазоны дистанций указаны в гексах. Также в этой таблице указан модификатор попадания при стрельбе по цели в том же гексе. Количество повреждения, нанесенного взводом обычной пехоты, зависит от количества пехотинцев и типа их вооружения. Максимальный возможный урон в зависимости от количества пехотинцев указан в соответствующей таблице на листе записи боевой единицы. В случае успешной атаки для определения нанесенного повреждения игрок сопоставляет количество боеспособных пехотинцев в боевой единице с соответствующей колонкой таблицы максимального ущерба на количество пехотинцев в листе записи обычной пехоты. Игрок разделяет суммарное количество повреждения на группы из 2 пунктов и делает соответствующее количество бросков на определение локаций попадания для каждой такой группы. Если остался один пункт повреждения, сделайте для него отдельный бросок определения локации попадания. Если целью является обычный взвод пехоты, игрок просто складывает нанесенные повреждения.

ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ

Единицы пехоты не имеют локаций попадания.

ЗАПИСЬ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Для записи повреждения пехоте (бронированной и обычной) используются следующие правила.

Повреждения бронепехоте

При успешной атаке против единицы бронепехоты сделайте бросок 1D6 для каждой группы повреждений, чтобы определить какой именно бронированный пехотинец получил попадание. Каждая группа повреждения попадает в случайно определенного пехотинца. Если единица уже не имеет того количества пехотинцев, или результат указывает пехотинца, который был уничтожен в этой или предыдущей фазе, сделайте повторный бросок. Если пехотинец уничтожен, любое оставшееся повреждение одной группы повреждений не учитывается.

Количество брони:

Защита каждого пехотинца в единице бронированной пехоты состоит из брони единицы в целом и +1 пункт брони для самого солдата, состоящего в этой единице. В листе записи бронепехоты это изображено заштрихованными кружочками. Даже если вся «единица» брони будут уничтожены, но останется только +1 пункт для пехотинца, этот пехотинец все еще будет действовать в полную мощь.

Повреждения обычной пехоте

Обычная пехота, в отличие от других единиц, рассредоточена по всему гексу, каждый пехотинец ищет максимальную защиту, используя рельеф местности. Это означает, что повреждения от одной атаки не переносятся от одного пехотинца к другому, потому что повреждения, нанесенные обычной пехоте, зависят от типа стреляющего по ней оружия.

При успешной атаке от любой другой боевой единицы (кроме обычной пехоты) сверьтесь с колонкой «Количество уничтоженных пехотинцев», соответствующей типу использованного оружия, в таблице «Повреждения пехоте от не пехотного оружия». Для кластерного оружия вместо броска по таблице кластерных попаданий используйте максимальный ущерб, который может нанести данное оружие.

Противопехотное оружие:

когда в обычный пехотный взвод попадает какое-нибудь противопехотное оружие (отмеченное в листе записи как «ПП» - противопехотное оружие), атакующий игрок делает бросок для определения повреждения, опираясь на тип использованного оружия; см. таблицу «Урон от разрывного оружия по обычной пехоте», стр. 30. За каждое дополнительное попадание из противопехотного оружия пехота получает дополнительно 1D6 пунктов повреждения, результаты отдельных атак складываются.

При нанесении повреждений зачеркните слева направо соответствующее количество клеток в листе записи взвода пехоты.

Чистый ландшафт:

обычная пехота получает удвоенные повреждения, если находится в гексе с чистым ландшафтом. Сюда включаются повреждения от пехоты и противопехотного оружия, а также оружия других единиц.

Повреждение от другой единицы пехоты:

повреждения одной единицы пехоты от другой всегда равняется стандартному наносимому повреждению. При нанесении повреждений зачеркните слева направо соответствующее количество клеточек в листе записи взвода пехоты.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЕДИНИЦЫ

Взвод обычной пехоты считается уничтоженным, если будут зачеркнуты все клеточки в листе записи взвода пехоты. Боевая единица бронепехоты уничтожена, если будут зачеркнуты все кружочки каждого пехотинца единицы.



ТРЕНИРОВОЧНЫЙ СЦЕНАРИЙ «ЭЛИТА»

Этот тренировочный сценарий воссоздает одну из многих продвинутых симуляторных программ для тренировки мехвоинов Внутренней Сферы, почти окончивших обучение.

УСТАНОВКИ ИГРЫ

Разложите карту, имеющуюся в этих правилах.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Силы защищающихся состоят из: HER-5SA «Гермес», танка «Роммель» (вариант с винтовкой Гаусса), одного отделения бронепехоты «Инфильтрейтор Mk II» и одного взвода обычной моторизованной пехоты с пулеметами, листы записи которых вы можете найти в соответствующем разделе. Вырежьте соответствующие фишки и листы записи для игры.

Развертывание

Защищающийся игрок (игроки) выступает первым, размещая свои боевые единицы где угодно в пределах трех гексов от южного края карты.

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующих состоят из: CDA-3MA «Цикада», танка «Саладин» (вариант с ультра-автопушкой), одного отделения бронепехоты «Инфильтрейтор Mk II» и одного взвода моторизованной пехоты с энергетическими винтовками, листы записи которых вы можете найти в соответствующем разделе. Вырежьте соответствующие фишки и листы записи для игры.

Развертывание

Атакующий игрок (игроки) должен разместить свои боевые единицы в любом гексе вдоль северного края карты.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает сторона, уничтожившая все единицы противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если боевая единица по какой-либо причине покидает карту, она считается уничтоженной.

ИЗМЕНЕНИЕ СЦЕНАРИЕВ

Теперь, когда вы полностью овладели правилами быстрого старта, можете изменять и подбирать войска по своему усмотрению. Например, игроки могут разместить всего два меха с одной стороны, или два меха и одну боевую машину, или все войска, представленные в этих правилах (включая дополнительные листы записи пехоты, которые не использовались в тренировочном сценарии «Элита»).

Не важно, как игроки выберут свои войска. Чтобы сделать игру более сбалансированной и достаточно интересной, игроки должны использовать одинаковое количество боевых единиц каждого типа. Например, если одна сторона использует один мех, одну боевую машину и одну единицу пехоты, вторая тоже должна использовать один мех, одну боевую машину и одну единицу пехоты.

ЛИСТЫ ЗАПИСИ

Листы записи для меха, боевой машины и пехоты используются для отображения вооружения и показателей передвижения, а также для фиксирования повреждений, полученных во время боя. В эти правила быстрого старта включены специальные листы записи с таблицами локации попаданий там, где это требуется.

На стр. 29 и 30 приведены несколько важных таблиц, к которым вы можете обращаться во время игры. Верхняя и нижняя половина страницы – одинаковы. Каждый игрок может получить свой экземпляр набора таблиц.

Кроме этих правил, которые всего лишь знакомят игроков с Battletech, есть еще более полные и интересные правила Battletech, представленные в Стартовом наборе Battletech и Total Warfare. Также игроки могут создавать уникальные дизайны мехов, боевых машин, пехоты и т.д., используя правила конструирования, представленные в Battletech TechManual.



BATTLETECH

BATTLEMECH RECORD SHEET

MECH DATA

Type: ENF-4R Enforcer

Movement Points: Tonnage: 50
 Walking: 4 Base To-Hit: 4
 Running: 6

Weapons Inventory			To-Hit Modifier			
Qty	Type	Loc	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Autocannon 10	RA	10	5	10	15
1	Large Laser	LA	8	5	10	15
1	Small Laser	LT	3	1	2	3

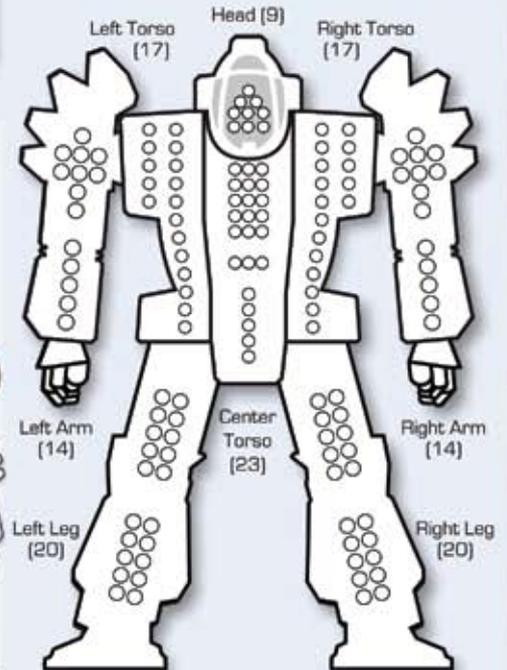
Ammo Type	Shots
Autocannon 10	10

MECH HIT LOCATIONS

2D6	Location	2D6	Location
2	Center Torso	8	Left Torso
3	Right Arm	9	Left Leg
4	Right Arm	10	Left Arm
5	Right Leg	11	Left Arm
6	Right Torso	12	Head
7	Center Torso		



ARMOR DIAGRAM



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

Cut along dotted line

BATTLETECH

BATTLEMECH RECORD SHEET

MECH DATA

Type: HBK-4G Hunchback

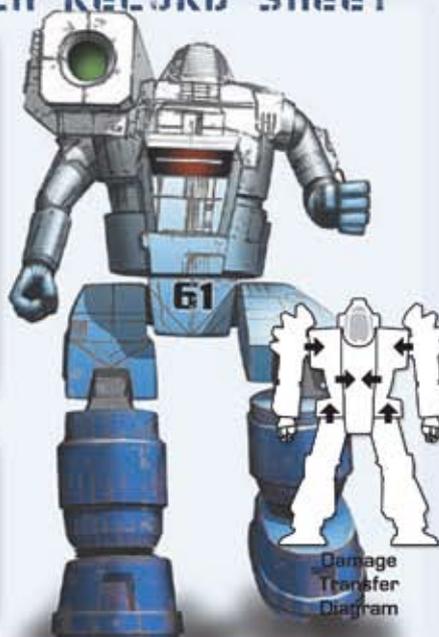
Movement Points: Tonnage: 50
 Walking: 4 Base To-Hit: 4
 Running: 6

Weapons Inventory			To-Hit Modifier			
Qty	Type	Loc	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Autocannon 20	RT	20	3	6	9
1	Medium Laser	LA	5	3	6	9
1	Medium Laser	RA	5	3	6	9
1	Small Laser	H	3	1	2	3

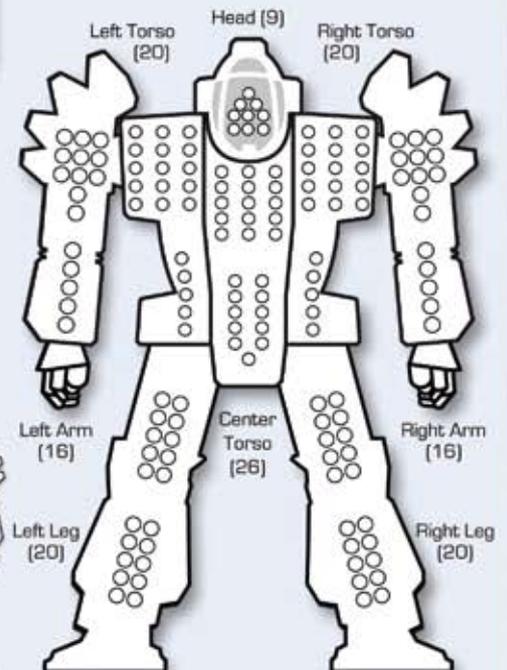
Ammo Type	Shots
Autocannon 20	10

MECH HIT LOCATIONS

2D6	Location	2D6	Location
2	Center Torso	8	Left Torso
3	Right Arm	9	Left Leg
4	Right Arm	10	Left Arm
5	Right Leg	11	Left Arm
6	Right Torso	12	Head
7	Center Torso		



ARMOR DIAGRAM



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH

BATTLEMECH RECORD SHEET

MECH DATA

Type: Cicada CDA-3MA

Movement Points: Tonnage: 40
 Walking: 8 Base To-Hit: 4
 Running: 12

Qty	Type	Loc	Dmg	To-Hit Modifier		
				Sht	Med	Lng
1	Medium Laser	RA	5	3	6	9
1	Medium Laser	LA	5	3	6	9
1	Snub-Nose PPC	RT	10/8/5 [V]	9	13	15
1	Small Pulse Laser	CT	3 [P, AI]	1	2	3

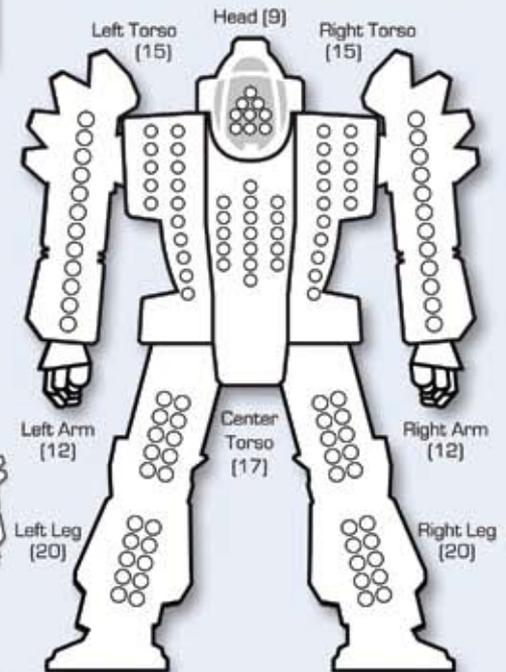
MECH HIT LOCATIONS

2D6	Location	2D6	Location
2	Center Torso	8	Left Torso
3	Right Arm	9	Left Leg
4	Right Arm	10	Left Arm
5	Right Leg	11	Left Arm
6	Right Torso	12	Head
7	Center Torso		



Damage Transfer Diagram

ARMOR DIAGRAM



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

Cut along dotted line

BATTLETECH

BATTLEMECH RECORD SHEET

MECH DATA

Type: Hermes II HER-55A

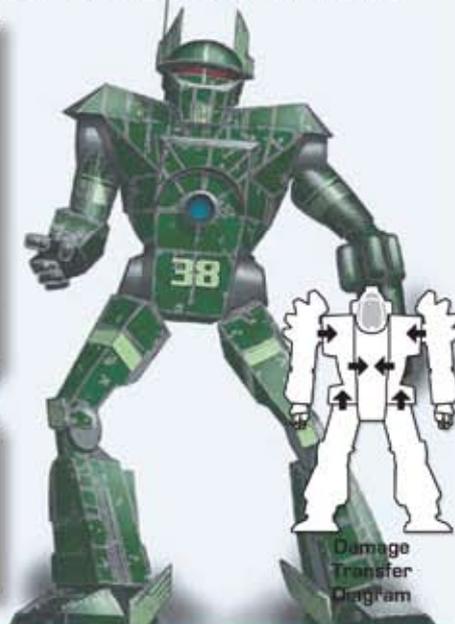
Movement Points: Tonnage: 40
 Walking: 6 Base To-Hit: 4
 Running: 9

Qty	Type	Loc	Dmg	To-Hit Modifier		
				Sht	Med	Lng
1	Large Pulse Laser	RA	9 [P]	3	7	10
1	Flamer	LA	2 [AI]	1	2	3
1	Ultra AC/5	RT	5/Sht. R2 [R/C]	6	13	20

Ammo Type	Shots
Ultra AC/5	20

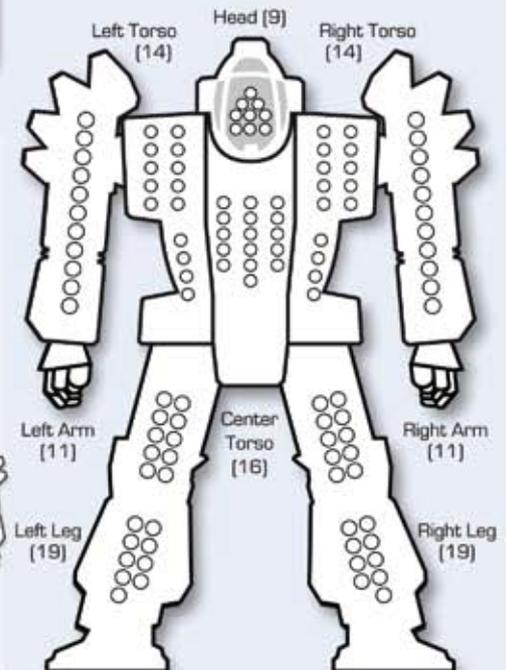
MECH HIT LOCATIONS

2D6	Location	2D6	Location
2	Center Torso	8	Left Torso
3	Right Arm	9	Left Leg
4	Right Arm	10	Left Arm
5	Right Leg	11	Left Arm
6	Right Torso	12	Head
7	Center Torso		



Damage Transfer Diagram

ARMOR DIAGRAM



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH

COMBAT VEHICLE RECORD SHEET

VEHICLE DATA

Type: Rommel Tank	
Movement Points:	Tonnage: 65
Cruising: 4	Base To-Hit: 4
Flanking: 6	

Weapons Inventory		To-Hit Modifier				
Qty	Type	Loc	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Autocannon/20	T	20	3	6	9
1	Small Laser	F	3	1	2	3

Ammo Type	Shots
Autocannon/20	20

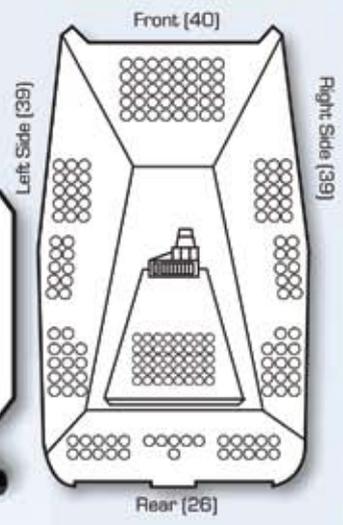
COMBAT VEHICLE HIT LOCATIONS

2D6	Location	2D6	Location	2D6	Location
2	Rear	6	Front	10	Turret
3	Front†	7	Front	11	Turret
4	Front†	8	Front	12	Rear
5	Right Side†	9	Left Side†		

†Every time an attack strikes this location (regardless of the attack's Damage Value), subtract 1 from the target unit's Cruising MP (refigure the Flank MP by multiplying Cruising MP by 1.5 and rounding up). All modifiers are cumulative and are applied during the End Phase of a turn. If a unit's Cruising MP is reduced to 0, it cannot move for the rest of the game.



ARMOR DIAGRAM



BATTLETECH

COMBAT VEHICLE RECORD SHEET

VEHICLE DATA

Type: Saladin Assault Hover Tank	
Movement Points:	Tonnage: 35
Cruising: 8	Base To-Hit: 4
Flanking: 12	

Weapons Inventory		To-Hit Modifier				
Qty	Type	Loc	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Autocannon/20	F	20	3	6	9

Ammo Type	Shots
Autocannon/20	15

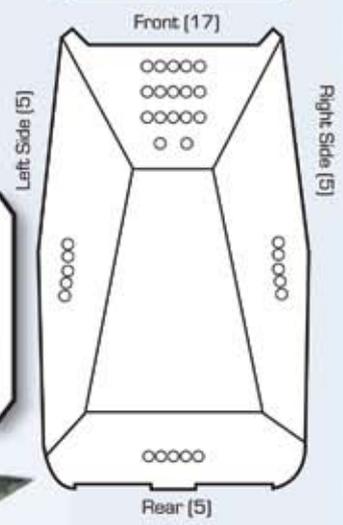
COMBAT VEHICLE HIT LOCATIONS

2D6	Location	2D6	Location	2D6	Location
2	Rear	6	Front	10	Turret
3	Front†	7	Front	11	Turret
4	Front†	8	Front	12	Rear
5	Right Side†	9	Left Side†		

†Every time an attack strikes this location (regardless of the attack's Damage Value), subtract 1 from the target unit's Cruising MP (refigure the Flank MP by multiplying Cruising MP by 1.5 and rounding up). All modifiers are cumulative and are applied during the End Phase of a turn. If a unit's Cruising MP is reduced to 0, it cannot move for the rest of the game.



ARMOR DIAGRAM



BATTLETECH™

COMBAT VEHICLE RECORD SHEET

VEHICLE DATA

Type: Rommel Tank (Gauss Variant)
Movement Points: **Tonnage:** 65
Cruising: 4 **Base To-Hit:** 4
Flanking: 6

Weapons Inventory		To-Hit Modifier				
Qty	Type	Loc	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Gauss Rifle	T	15	7	15	22
2	Medium Laser	T	5	3	6	9
2	Machine Gun	T	2 (AI)	1	2	3
2	Machine Gun	F	2 (AI)	1	2	3
1	Machine Gun	R	2 (AI)	1	2	3

Ammo Type	Shots
Gauss Rifle	16
Machine Gun	100

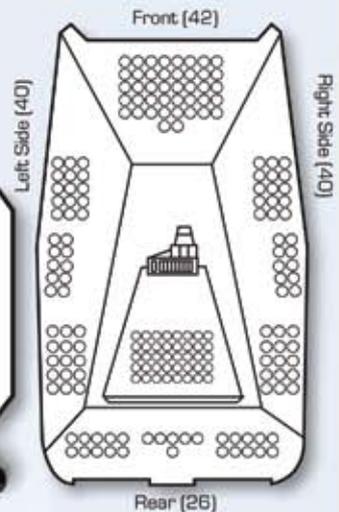
COMBAT VEHICLE HIT LOCATIONS

2D6	Location	2D6	Location	2D6	Location
2	Rear	6	Front	10	Turret
3	Front†	7	Front	11	Turret
4	Front†	8	Front	12	Rear
5	Right Side†	9	Left Side†		

†Every time an attack strikes this location (regardless of the attack's Damage Value), subtract 1 from the target unit's Cruising MP (refigure the Flank MP by multiplying Cruising MP by 1.5 and rounding up). All modifiers are cumulative and are applied during the End Phase of a turn. If a unit's Cruising MP is reduced to 0, it cannot move for the rest of the game.



ARMOR DIAGRAM



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

Cut along dotted line

BATTLETECH™

COMBAT VEHICLE RECORD SHEET

VEHICLE DATA

Type: Saladin (Ultra Variant)
Movement Points: **Tonnage:** 35
Cruising: 8 **Base To-Hit:** 4
Flanking: 12

Weapons Inventory		To-Hit Modifier				
Qty	Type	Loc	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Ultra AC/20	F	20/Shot, R2 (R/C)	3	7	10

Ammo Type	Shots
Ultra AC/20	10

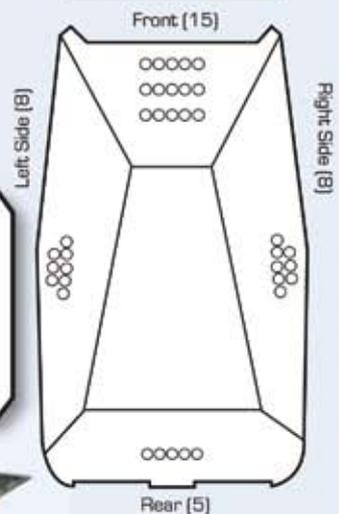
COMBAT VEHICLE HIT LOCATIONS

2D6	Location	2D6	Location	2D6	Location
2	Rear	6	Front	10	Turret
3	Front†	7	Front	11	Turret
4	Front†	8	Front	12	Rear
5	Right Side†	9	Left Side†		

†Every time an attack strikes this location (regardless of the attack's Damage Value), subtract 1 from the target unit's Cruising MP (refigure the Flank MP by multiplying Cruising MP by 1.5 and rounding up). All modifiers are cumulative and are applied during the End Phase of a turn. If a unit's Cruising MP is reduced to 0, it cannot move for the rest of the game.



ARMOR DIAGRAM



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH

BATTLE ARMOR RECORD SHEET

BATTLE ARMOR DATA

Type: Infiltrator Mk II

Movement Points: 3

Base To-Hit: 4

Weapons Inventory		To-Hit Modifier		
Gty	Type	Dmg	Sht	Med Lng
1	Magshot Gauss Rifle	2	3	6 9

1 ○○○○○○○○ 3 ○○○○○○○○

2 ○○○○○○○○ 4 ○○○○○○○○



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH

CONVENTIONAL INFANTRY RECORD SHEET

CONVENTIONAL INFANTRY DATA

Type: Rifle, Energy (Motorized) Platoon

Movement Points: 3

Base To-Hit: 4

Weapon Type	Range in Hexes (To-Hit Modifier)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8 9	
Rifle, Energy	-2	0	0	+2	+2	+4	+4	-	-	-

Maximum Weapon Damage * per Number of Troopers

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

*Damage is always applied in 2-point Damage Value groupings.



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH

BATTLE ARMOR RECORD SHEET

BATTLE ARMOR DATA

Type: Infiltrator Mk II

Movement Points: 3

Base To-Hit: 4

Weapons Inventory		To-Hit Modifier		
Gty	Type	Dmg	Sht	Med Lng
1	Magshot Gauss Rifle	2	3	6 9

1 ○○○○○○○○ 3 ○○○○○○○○

2 ○○○○○○○○ 4 ○○○○○○○○



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH

CONVENTIONAL INFANTRY RECORD SHEET

CONVENTIONAL INFANTRY DATA

Type: Machine Gun (Motorized) Platoon

Movement Points: 3

Base To-Hit: 4

Weapon Type	Range in Hexes (To-Hit Modifier)								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8 9
Machine Gun	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-

Maximum Weapon Damage * per Number of Troopers

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

*Damage is always applied in 2-point Damage Value groupings.



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

BATTLE ARMOR RECORD SHEET

BATTLE ARMOR DATA

Type: Infiltrator Mk II

Movement Points: 3

Base To-Hit: 4

Weapons Inventory		To-Hit Modifier			
Qty	Type	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Magshot Gauss Rifle	2	3	6	9

1 ○○○○○○○○ 3 ○○○○○○○○

2 ○○○○○○○○ 4 ○○○○○○○○



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

Cut along dotted line

BATTLETECH™

BATTLE ARMOR RECORD SHEET

BATTLE ARMOR DATA

Type: Infiltrator Mk II

Movement Points: 3

Base To-Hit: 4

Weapons Inventory		To-Hit Modifier			
Qty	Type	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Magshot Gauss Rifle	2	3	6	9

1 ○○○○○○○○ 3 ○○○○○○○○

2 ○○○○○○○○ 4 ○○○○○○○○



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

Cut along dotted line

Cut along dotted line

BATTLETECH™

CONVENTIONAL INFANTRY RECORD SHEET

CONVENTIONAL INFANTRY DATA

Type: Rifle, Energy (Motorized) Platoon

Movement Points: 3

Base To-Hit: 4

Weapon Type	Range in Hexes (To-Hit Modifier)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Rifle, Energy	-2	0	0	+2	+2	+4	+4	-	-	-

Maximum Weapon Damage* per Number of Troopers

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

8 6 7 7 6 6 6 5 5 4 4 4 4 3 3 3 3 2 2 1 1 1 1 1 1 1 0

*Damage is always applied in 2-point Damage Value groupings.



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

Cut along dotted line

BATTLETECH™

CONVENTIONAL INFANTRY RECORD SHEET

CONVENTIONAL INFANTRY DATA

Type: Machine Gun (Motorized) Platoon

Movement Points: 3

Base To-Hit: 4

Weapon Type	Range in Hexes (To-Hit Modifier)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Machine Gun	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-

Maximum Weapon Damage* per Number of Troopers

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

16 15 15 14 13 13 12 12 11 11 10 10 9 8 8 7 7 6 6 5 4 4 3 3 2 2 1 1

*Damage is always applied in 2-point Damage Value groupings.



©2009 WizKids Inc. BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

ATTACK MODIFIERS TABLE (ALL UNITS)

All Weapon Attacks	Modifier
Attacker	
<i>Movement (all modifiers are cumulative)*</i>	
Stationary	None
Walked	+1
Ran	+2
<i>Terrain</i>	
Light Woods	+1 per intervening hex; +1 if target in Light Woods
Heavy Woods	+2 per intervening hex; +2 if target in Heavy Woods
Range	
Short	None
Medium	+2
Long	+4

*Does not apply to infantry

All Weapon Attacks	Modifier
Target	
<i>Movement</i>	
Moved 0–2 hexes	0
Moved 3–4 hexes	+1
Moved 5–6 hexes	+2
Moved 7–9 hexes	+3
Moved 10–17 hexes	+4
Moved 18–24 hexes	+5
Moved 25+ hexes	+6
<i>Battle armor infantry unit</i>	
(only applies to non-infantry attackers)	+1

CLUSTER HITS TABLE

Die Roll (2D6)	2	3	4
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	2	2
6	1	2	2
7	1	2	3
8	2	2	3
9	2	2	3
10	2	3	3
11	2	3	4
12	2	3	4

ATTACK MODIFIERS TABLE (ALL UNITS)

All Weapon Attacks	Modifier
Attacker	
<i>Movement (all modifiers are cumulative)*</i>	
Stationary	None
Walked	+1
Ran	+2
<i>Terrain</i>	
Light Woods	+1 per intervening hex; +1 if target in Light Woods
Heavy Woods	+2 per intervening hex; +2 if target in Heavy Woods
Range	
Short	None
Medium	+2
Long	+4

*Does not apply to infantry

All Weapon Attacks	Modifier
Target	
<i>Movement</i>	
Moved 0–2 hexes	0
Moved 3–4 hexes	+1
Moved 5–6 hexes	+2
Moved 7–9 hexes	+3
Moved 10–17 hexes	+4
Moved 18–24 hexes	+5
Moved 25+ hexes	+6
<i>Battle armor infantry unit</i>	
(only applies to non-infantry attackers)	+1

CLUSTER HITS TABLE

Die Roll (2D6)	2	3	4
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	2	2
6	1	2	2
7	1	2	3
8	2	2	3
9	2	2	3
10	2	3	3
11	2	3	4
12	2	3	4

'MECH AND VEHICLE MOVEMENT COST TABLE

Movement Action/Terrain Type	MP Cost Per Hex/Terrain Cost
Cost to Enter Any Hex	1
<i>Terrain Cost When Entering New Hex</i>	
Clear	+0
Light Woods	+1
Heavy Woods	+2
<i>Movement Action</i>	
Facing Change	1/hexside

Note: Hover and Wheeled Vehicles cannot enter light woods hexes; no vehicles can enter heavy woods hexes.

INFANTRY MOVEMENT COST TABLE

Movement Action/Terrain Type	MP Cost Per Hex/Terrain Cost
Cost to Enter Any Hex (regardless of terrain)	1
<i>Movement Action</i>	
Facing Change: Infantry have no facing	

NON-INFANTRY WEAPON DAMAGE AGAINST INFANTRY TABLE

Weapon Type	Number of Conventional Troops Hit†
Direct Fire [DB/DE] (Ballistic or Energy)	Damage Value/10
Cluster [C] (Ballistic)	Damage Value/10 + 1
Pulse* [P]	Damage Value/10 + 2
Anti-Infantry [AI]	See Burst-Fire Weapons Table

*Except Small Pulse Laser, which is treated as a Burst-Fire Weapon.
†Round all fractions up.

BURST-FIRE WEAPON DAMAGE VS. CONVENTIONAL INFANTRY TABLE

Weapon	Damage Vs. Conventional Infantry
Small Pulse Laser	2D6
Machine Gun	2D6
Flamer	4D6

Cut along dotted line

'MECH AND VEHICLE MOVEMENT COST TABLE

Movement Action/Terrain Type	MP Cost Per Hex/Terrain Cost
Cost to Enter Any Hex	1
<i>Terrain Cost When Entering New Hex</i>	
Clear	+0
Light Woods	+1
Heavy Woods	+2
<i>Movement Action</i>	
Facing Change	1/hexside

Note: Hover and Wheeled Vehicles cannot enter light woods hexes; no vehicles can enter heavy woods hexes.

INFANTRY MOVEMENT COST TABLE

Movement Action/Terrain Type	MP Cost Per Hex/Terrain Cost
Cost to Enter Any Hex (regardless of terrain)	1
<i>Movement Action</i>	
Facing Change: Infantry have no facing	

NON-INFANTRY WEAPON DAMAGE AGAINST INFANTRY TABLE

Weapon Type	Number of Conventional Troops Hit†
Direct Fire [DB/DE] (Ballistic or Energy)	Damage Value/10
Cluster [C] (Ballistic)	Damage Value/10 + 1
Pulse* [P]	Damage Value/10 + 2
Anti-Infantry [AI]	See Burst-Fire Weapons Table

*Except Small Pulse Laser, which is treated as a Burst-Fire Weapon.
†Round all fractions up.

BURST-FIRE WEAPON DAMAGE VS. CONVENTIONAL INFANTRY TABLE

Weapon	Damage Vs. Conventional Infantry
Small Pulse Laser	2D6
Machine Gun	2D6
Flamer	4D6

..... CUT HERE
- - - FOLD HERE

 CICADA REAR	 CICADA FRONT	 ENFORCER REAR	 ENFORCER FRONT	 HERMES II REAR	 HERMES II FRONT	 HUNCHBACK REAR	 HUNCHBACK FRONT	 SALADIN REAR	 SALADIN FRONT	 ROMMEL REAR	 ROMMEL FRONT	 SALADIN (ULTRA VARIANT) REAR	 SALADIN (ULTRA VARIANT) FRONT	 ROMMEL (GAUSS VARIANT) REAR	 ROMMEL (GAUSS VARIANT) FRONT	 INFANTRY	 INFANTRY	 BATTLE ARMOR	 BATTLE ARMOR	 INFANTRY	 INFANTRY	 BATTLE ARMOR	 BATTLE ARMOR
---	--	---	--	--	---	--	---	--	---	---	--	---	--	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

