

АЛЬФА-УДАР

ПРАВИЛА ДЛЯ ВЫСТРОГО СТАРТА



Опытный боец из отряда наёмников «Волчи Драгуны», управляющий мехом «Сёзун», ведёт ответный огонь по редущему отряду противника

Вселенная объята войной. Даже покорив звёзды, человечество не смогло унять тягу к конфликтам и завоеваниям. Могучие империи, ведомые мечтой подчинить себе всё человечество, создавались, рушились и восставали из пепла. Из хаоса войны возникла Звёздная Лига — её появление ознаменовало пик развития цивилизации. Стало казаться, что наконец-то пришёл золотой век, время мира и благоденствия. Но жадность, честолюбие и предательство вновь всё погубили, и миры, где обитали люди, на долгие века были охвачены пламенем тлеющих конфликтов.

Ныне судьбы миллиардов людей в руках тех, в чьих жилах течёт благородная кровь, и потомственных воинов. Поколения воителей сражаются на бесчисленных планетах во имя давно погибшей мечты. Этот цикл насилия повторяется век за веком, и для многих война стала единственным смыслом жизни. Среди них элита из элит, современные рыцари неофеодальных королевств, на которые распался обитаемый мир, — мехвоины, управляющие самыми могучими боевыми машинами XXXI века.

Вселенная BattleTech — это мир бесконечной войны между враждующими кланами и межзвёздными династиями. Это мир, где величайшим врагом человечества стали не инопланетные захватчики, а сами люди. Это вселенная, в которой правительства и флаги в пограничных мирах сменяются с завидной регулярностью, а высокие идеалы вроде чести, славы и свободы — не более чем броские лозунги.

В этой вселенной жизнь стоит недорого, в отличие от боевого меха.

ОСНОВЫ АЛЬФА-УДАРА

«Альфа-удар» — это быстрая военно-тактическая настольная игра, действие которой происходит во вселенной BattleTech. В этом мире нефеодализм и непрерывные боевые действия стали нормой жизни, а вершина развития технологии — боевой мех массой до 100 тонн, увешанный оружием и бронёй. Мехами управляют мехвоины — элитные бойцы армий кланов и Великих домов. Хотя в сражениях участвуют и разные виды пехоты, боевая техника и аэрокосмические истребители, боевой мех по праву считается царём на поле боя.

Играя по правилам «Альфа-удара», вы моделируете сражение между армиями. В этих сражениях миниатюры изображают разные боевые единицы, а карта местности — само поле боя. Данные каждого участника сражения указаны на карточке боевой единицы, куда заносят информацию о подвижности, вооружении, количестве брони и особых способностях. Для отыгрывания атак используются шестигранные кости. Успешно проведённая атака наносит урон, который сказывается на боеспособности пострадавшего.

В «Альфа-ударе» победителем нередко становится игрок, полностью уничтоживший армию противника. Но, как и в реальной жизни, тактика и боевая задача часто выходят за рамки даже такого простого определения успеха.



Ниже приведены вводные правила для первого знакомства с игровой системой «Альфа-удара». Поскольку это упрощённый вариант, здесь описаны исключительно наземные сражения между боевыми мехами, которые являются основными (и наиболее универсальными) боевыми единицами в игре BattleTech.

СОСТАВ ИГРЫ

Для игры по вводным правилам вам понадобятся миниатюры, шестигранные кости (d6), рулетки и карты местности. Также вам потребуются карточки «Альфа-удара», с помощью которых вы будете отслеживать показатели и состояние каждой боевой единицы, принимающей участие в игре. Ниже подробнее рассказано о том, какую информацию можно найти на такой карточке.

НАИМЕНОВАНИЕ ОС:

БЕ: _____

КЛ: _____ РЗМ: _____ МДЦ: _____ ДВ: _____
 РОЛЬ: _____ НАВЫК: _____

УРОН: БЛЖ (+0) СРД (+2) ДАЛ (+4)

ЗП: _____ ШКАЛА НАГРЕВА 1 2 3 ОТКЛ

БРН: ○○○○○○○○○○○○
 ВК: ○○○○○○○○○○○○

Особ.: _____

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

РЕАКТОР ○ +1 нагрев / стреляющее оружие
 НАВЕДЕНИЕ ○○○○ +2 на попадание*
 ДВИЖЕНИЕ ○○○○ ½ движения*
 ОРУЖИЕ ○○○○ -1 урон* *за каждую метку

АЛЬФА-УДАР BATTLETECH

КАРТОЧКА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ

На карточках боевых мехов указаны следующие данные:

Боевая единица (БЕ). В «Альфа-ударе» термин «боевая единица» применяется к любому участнику сражения или группе участников, которые могут быть использованы в игре BattleTech. Даже если боевая единица включает в себя несколько участников сражения, все они перемещаются, атакуют и получают урон как единое целое.

Класс (КЛ). В поле «Класс» ставятся две буквы, обозначающие класс боевой единицы. В вводных правилах «Альфа-удара» используется только один класс боевой единицы — боевой мех (БМ).

Очковая стоимость (ОС). Очковая стоимость примерно показывает силу боевой единицы, исходя из её потенциала на поле боя.

Размерный класс (РЗМ). На карточке боевой единицы цифрой обозначен её размерный класс, учитывающий вес этой боевой единицы. Существует четыре размерных класса, в порядке увеличения веса: 1 (лёгкий), 2 (средний), 3 (тяжёлый) и 4 (штурмовой).

Модификатор движения цели (МДЦ). Это модификатор к броску на попадание, который боевая единица использует, если по ней стреляют, пока она перемещается в обычном режиме. Если боевая единица получила

повреждения, перемещается в ином режиме или её МДЦ снижен из-за нагрева или по другим причинам, значение МДЦ меняется (см. модификаторы движения цели на с. 7, «Попадание по системам движения» на с. 10 и «Нагрев» на с. 12).

Движение (ДВ). Показатель движения на карточке боевой единицы говорит о том, сколько дюймов эта боевая единица может пройти за один игровой ход. Если после цифры идут буквы, значит, эта боевая единица способна перемещаться в особом режиме — например, прыгать (см. «Прыгать» на с. 4).

Роль. Роль в сражении, которая обычно отводится данной боевой единице.

Навык. Сюда игрок вписывает базовое целевое значение, которое данная боевая единица использует при совершении атак. У обычного мехвоина это значение чаще всего равно 4, а у элитного ветерана может быть 1 или даже 0.

Урон. Эти три числа показывают, сколько очков урона наносит боевая единица в зависимости от расстояния до цели. БЛЖ (+0), СРД (+2) и ДАЛ (+4) означает соответственно ближнюю, среднюю и дальнюю дистанции. Если боевая единица неспособна наносить урон на какой-либо дистанции, в соответствующей графе будет стоять 0 либо прочерк.

Значение перегрева (ЗП) и шкала нагрева. Для боевых мехов значение перегрева означает количество очков урона, которое боевая единица может прибавить к своей атаке, получив за это столько же очков нагрева. Перегрев учитывается при помощи четырёх окошек шкалы нагрева, по одному за каждое очко нагрева. При получении 4 и более очков нагрева боевая единица отключается (на это указывает надпись «Откл» в четвёртом окошке).

Броня и внутренняя конструкция (БРН/ВК). Белые кружки в этой части карточки боевой единицы показывают количество очков брони, а серые кружки (на готовых карточках красные) — количество очков внутренней конструкции. Эти кружки нужно зачёркивать по мере того, как боевая единица получает урон. Если зачёркнуты все кружки внутренней конструкции, данная боевая единица считается уничтоженной.

Особые способности (Особ.). Некоторые боевые единицы в «Альфа-ударе», помимо показателей движения, урона, брони и внутренней конструкции, обладают особыми способностями. На карточке боевой единицы такие способности обычно пишутся сокращённо (см. далее).

Критические попадания. На карточке обозначены разные последствия критических попаданий, которые игрок учитывает, зачёркивая соответствующие кружочки.

Идентификатор. В случае, если в одном и том же сценарии «Альфа-удара» используются несколько боевых единиц одинаковой конструкции, игроки могут различать эти боевые единицы при помощи идентификационных обозначений, написанных на обороте карточки (нет в готовых карточках «Альфа-удара»).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Прежде всего игроки должны договориться, по какому сценарию они будут играть.

Для начала один игрок с каждой стороны кидает 2D6. Тот, у кого выпал наибольший результат, считается выигравшим инициативу — он может выбрать состав своей армии. Если доступно несколько вариантов, игрок с самым низким результатом броска на инициативу выбирает себе армию последним.

РАССТАНОВКА ЛАНДШАФТА

Обычно в «Альфа-ударе» игроки должны договориться, какие элементы ландшафта из имеющихся они будут использовать. Игроки по очереди выставляют на игровое поле по одному элементу ландшафта: располагают холмы, леса, водоёмы так, чтобы играть было удобно.

После расстановки элементов ландшафта игрок, выигравший инициативу, первым выбирает край игрового поля, который будет считаться «домашним краем» его армии — с этого края его боевые единицы выйдут на поле боя. Противоположный край поля становится «домашним краем» игрока с самым низким результатом броска на инициативу. В большинстве сценариев боевые единицы могут безопасно покинуть поле боя только через свой домашний край, однако в некоторых сценариях боевые единицы могут (или даже обязаны) покидать поле боя через другой край — возможно, даже через домашний край противника.

СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ

Обычно боевые единицы начинают игру за пределами игрового поля и только в первый ход выступают на поле боя. Но по общей договорённости можно начать игру с боевыми единицами, уже выставленными на игровое поле в пределах зон расстановки. Зоной расстановки считается участок игрового поля в пределах 10 дюймов от домашнего края соответствующего игрока.

ХОД ИГРЫ

В этом разделе мы разберём последовательность действий при игре в «Альфа-удар». Для простоты будем считать, что в каждой игре участвуют две стороны, которыми управляют два игрока либо две команды игроков. Таким образом, термин «игрок» в правилах может означать как человека, так и всю команду.

ИГРОВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

В «Альфа-ударе» игра состоит из ходов. В каждый ход все находящиеся на игровом поле боевые единицы имеют возможность перемещаться и стрелять по противнику из орудий или атаковать его в ближнем бою. Ход делится на фазы. В каждой фазе игроки совершают действия только одного вида, например перемещаются или сражаются. Игроки отыгрывают

фазы в строго определённом порядке. Конкретные действия, перемещение, последствия полученного урона и т. д. описаны в соответствующих параграфах.

Каждый ход состоит из следующих фаз, которые отыгрываются в указанном ниже порядке:

1. Фаза инициативы

Каждый игрок кидает 2D6 и складывает выпавшие результаты, чтобы определить своё значение инициативы. Игрок с наибольшим значением считается выигравшим инициативу в этот ход.

Поскольку считается, что манёвры и боевые действия в «Альфа-ударе» происходят одновременно, то игрок, выигравший инициативу, передвигает свои боевые единицы и сражается ими после игрока (или игроков) с более низким значением инициативы. Так мы отображаем лучшую осведомлённость о ситуации на поле боя.

2. Фаза движения

Игрок с самым низким значением инициативы первым передвигает одну из своих боевых единиц. Если с обеих сторон в бою участвует равное количество боевых единиц, после этого игрок, выигравший инициативу, передвигает одну свою боевую единицу. Так игроки по очереди двигают боевые единицы, пока не передвинут их все.

Если же у сторон разное количество боевых единиц, то игрок, у которого больше боевых единиц, должен передвигать их в определённой пропорции к боевым единицам противника (см. правила настольной игры BattleTech, с. 7).

3. Фаза боя

Как и в фазе движения, фазу боя начинает игрок с самым низким значением инициативы. Однако вместо того, чтобы действовать по очереди, он заявляет и отыгрывает боевые действия всех своих боевых единиц, после чего то же самое делает игрок, выигравший инициативу.

В фазе боя каждая боевая единица может провести одну атаку. Урон от этих атак отыгрывается сразу, но его последствия вступают в силу только в завершающей фазе данного хода. Это значит, что обычно даже уничтоженная боевая единица имеет возможность открыть ответный огонь.

4. Завершающая фаза

Оба игрока могут отыграть завершающую фазу одновременно.

В этой фазе игроки отыгрывают все оставшиеся действия этого хода, например, убирают с поля боя уничтоженные боевые единицы или запускают боевые единицы, отключившиеся в прошлый ход из-за перегрева. Для каждого из таких действий в правилах указано, следует ли его совершать в завершающей фазе.

Отыграв все положенные действия в завершающей фазе, игроки переходят к фазе 1 и так до тех пор, пока одна из сторон не выполнит прописанные в сценарии условия победы.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В игре по данным правилам победа обычно достаётся тому, чья армия уничтожит все боевые единицы противника.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если вы хотите разнообразить игру, можете установить иные условия победы. Например, в сценариях «прорыва» одна из сторон должна с минимальными потерями перевести определённое число боевых единиц на противоположный край игрового поля, а в сценариях «захват флага» игрок побеждает, если приведёт свои боевые единицы в заранее оговорённую точку на поле боя и продержится там определённое число ходов.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

На карточке любой боевой единицы есть показатель движения. Это максимальное количество дюймов, которое данная боевая единица способна пройти за ход. Боевая единица может двигаться в любом направлении и к концу движения может оказаться повернута в любую сторону. Не обязательно перемещать боевую единицу на полное значение показателя движения, можно даже просто стоять на месте. При перемещении боевая единица может несколько раз поворачивать, обходя препятствия, если при этом пройденный путь не превышает показатель движения. Мы настоятельно рекомендуем пользоваться гибкой рулеткой для измерения расстояния, пройденного не по прямой.

Элементы ландшафта могут препятствовать движению боевых единиц или затруднять его — см. таблицу «Затраты на движение» на с. 5.

РЕЖИМЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Перемещая боевую единицу, игрок должен выбрать для неё режим перемещения на этот ход. У всех боевых единиц есть как минимум два режима (стоять на месте или перемещаться по земле), а у некоторых ещё и третий (прыгать).

Стоять на месте

Способная к перемещению боевая единица, решившая в данный ход переместиться менее чем на 1 дюйм, считается стоящей на месте. По стоящей на месте боевой единице проще попасть, но и ей легче попасть по противнику (см. таблицу «Модификаторы атаки» на с. 7).

Перемещаться по земле

Боевая единица, которая в данный ход перемещается на 1 дюйм или более и при этом не прыгает, совершает перемещение по земле. Это базовый режим перемещения, он не влияет на способность боевой единицы попадать по противнику.

Прыгать

Боевая единица, у которой на карточке в разделе «движение» написано «прыж», может перепрыгивать через препятствия. Рядом указано расстояние, на которое она способна прыгнуть. При прыжке боевая единица игнорирует вызванное ландшафтом увеличение стоимости

передвижения. Боевая единица может запрыгнуть в воду, но не выпрыгнуть из воды.

Прыжок всегда производится по кратчайшей траектории. Игрок просто выбирает точку, куда хочет приземлиться (в пределах доступного количества дюймов), и ставит боевую единицу в эту точку, развернув её в любом направлении.

Прыгающей боевой единице значительно сложнее попасть по противнику, но и по ней самой непросто попасть (см. таблицу «Модификаторы атаки» на с. 7).

МИНИМАЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если боевая единица не обездвигнута (т. е. её показатель движения не упал до нуля из-за полученного урона или перегрева), она всегда может переместиться минимум на 2 дюйма в любом направлении, независимо от вызванного ландшафтом увеличения стоимости передвижения (если на пути нет непроходимого ландшафта).

ПЕРЕДНЯЯ СТОРОНА

Передней стороной меха считается та, куда повернуты стопы миниатюры, изображающей данную боевую единицу.

То, в какую сторону повернута боевая единица, влияет на результат сражения (см. «Фаза боя» на с. 5). Боевая единица может произвольно поворачиваться только в фазе движения.

ГРУППИРОВАНИЕ

В фазе движения боевая единица может проходить по участкам, занятым дружественными боевыми единицами, но не может миновать таким образом недружественные боевые единицы, находящиеся на той же высоте. Если при движении боевые единицы оказываются на разной высоте (например, один из мехов прыгает), они могут пройти друг над другом.

Вне зависимости от способа перемещения, по правилам «Альфа-удара» боевые единицы не могут занимать один и тот же участок поля, даже если находятся на разной высоте.

ЛАНДШАФТ

Элементы ландшафта могут замедлять перемещение. На то, чтобы войти в элемент ландшафта или пройти через него, порой необходимо затратить дополнительные дюймы движения (см. таблицу «Затраты на движение»). Обратите внимание, что прибавки к стоимости из разных источников складываются (например, если боевая единица меняет высоту, двигаясь в воде).

Вода. Входя в воду, мехи тратят доступные им дюймы движения на само перемещение плюс дополнительные дюймы за вход в воду и за изменение уровня (если меняется высота). В правилах для быстрого старта глубина воды всегда считается равной 1 дюйму.

Изменение уровня. За каждый пройденный по горизонтали дюйм мех может подняться или спуститься максимум на 2 дюйма по вертикали, тратя при этом по 2 дюйма движения за каждый дюйм подъёма или спуска. Исключение



ЗАТРАТЫ НА ДВИЖЕНИЕ

Вид ландшафта	Затраты на движение (в дюймах)
Открытая местность	1
Труднопроходимый ландшафт / развалины	+1
Лес	+1
Вода	+1
Подъём или спуск, за каждый дюйм разницы высот	+2 (максимум 2 дюйма за каждый дюйм, пройденный по горизонтали)

составляют прыжки (см. с. 4). Ландшафт с большей разницей высот в «Альфа-ударе» считается непроходимым, мехи не могут его преодолеть. Если боевой единице не хватает дюймов движения на то, чтобы подняться или спуститься, она должна оставаться на предыдущем уровне, не двигаясь дальше.

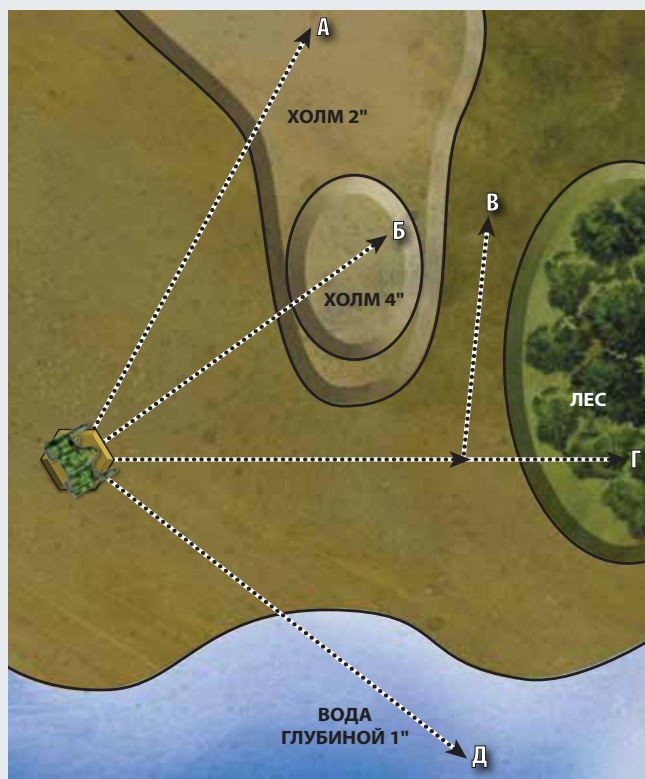
На схеме справа у «Валчера» есть 10 дюймов движения. Чтобы переместиться в точку А, он потратит: 4 дюйма на то, чтобы подойти к холму, 4 дюйма, чтобы подняться на холм, и ещё 2 дюйма, чтобы пройти по холму. После этого, исчерпав доступные ему дюймы движения, «Валчер» остановится, и управляющий им игрок сможет выбрать, в какую сторону повернуть меха.

Напрямую переместиться в точку Б «Валчер» не может, поскольку разница высот в 4 дюйма для него слишком велика. Он может подниматься только на 2 дюйма за каждый дюйм, пройденный по горизонтали.

Если этому меху не нужно на вершину холма, он может пойти в обход до точки В. В таком случае он потратит 6 дюймов движения, чтобы пройти мимо холма, а на оставшиеся 4 дюйма будет двигаться между холмом и лесом.

Также «Валчер» может переместиться в лес, в точку Г. Сначала он потратит 7 дюймов движения, чтобы добраться до кромки леса. Поскольку в лесу на каждый пройденный дюйм расходуется на 1 дюйм движения больше, оставшихся дюймов «Валчеру» хватит только на то, чтобы углубиться в лес на 1,5 дюйма.

Если же игрок хочет загнать «Валчера» в воду, он может потратить: 3 дюйма движения, чтобы подвести меха к кромке воды, 4 дюйма на смену уровня, а оставшиеся 3 дюйма — на то, чтобы пройти 1,5 дюйма в воде (до точки Д).



• БАЗОВАЯ СХЕМА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ •

сколько он хочет потратить очков нагрева (см. «Перегрев» на с. 11). После этого игрок отыгрывает бой за данную боевую единицу, наносит урон цели, а затем повторяет то же самое со следующей боевой единицей — и так, пока все его боевые единицы не совершат атаку. Если игрок не хочет или не может атаковать какой-либо боевой единицей, он может пропустить свою очередь.

После того как игрок отыграл боевые действия всеми своими боевыми единицами (или пропустил очередь), его противник делает то же самое со всеми своими боевыми единицами.

По вводным правилам «Альфа-удара» целями атак могут становиться только другие боевые единицы.

ОТЫГРЫВАНИЕ ОРУДИЙНЫХ АТАК

Орудийные атаки отыгрываются в следующем порядке:

Шаг 1: проверьте линию видимости до цели.

Шаг 2: проверьте, попадает ли цель в сектор обстрела.

Шаг 3: определите расстояние до цели.

Шаг 4: проведите атаку.

Шаг 5: совершите бросок на попадание.

Шаг 6: определите и нанесите урон.

Шаг 7: совершите бросок на критические попадания (если нужно).

ШАГ 1: ПРОВЕРЬТЕ ЛИНИЮ ВИДИМОСТИ ДО ЦЕЛИ.

В правилах «Альфа-удара» линия видимости — это то, что боевая единица может увидеть со своего места на игровом поле. Имеет ли боевая единица линию видимости до цели, можно определить, наклонившись к столу и взглянув «через плечо»

ФАЗА БОЯ

В фазе боя каждая боевая единица может провести одну атаку по другой боевой единице из орудий или в ближнем бою. Если боевая единица не может или не хочет атаковать в этот ход, она имеет право пропустить свою очередь.

Для того чтобы провести атаку, игрок должен заявить, какая из его боевых единиц будет атаковать, какая боевая единица станет целью этой атаки, каким образом будет проводиться атака (из орудий или в ближнем бою) и (если применимо)



• СХЕМА ЛИНИЙ ВИДИМОСТИ •

миниатюры в ту сторону, куда она смотрит. Если вы видите цель, у этой боевой единицы есть линия видимости до цели. Когда такой способ не подходит, игроки натягивают от миниатюры до миниатюры ленту рулетки, струну или пользуются лазерной указкой.

Если из-за сплошных элементов ландшафта (например, холмов или строений) видно менее одной трети миниатюры, линия видимости считается заблокированной.

Несплошные элементы рельефа (например, лес) по умолчанию не блокируют линию видимости. Линия видимости считается заблокированной лишь тогда, когда она проходит через 6 и более дюймов такого ландшафта. Лес, который находится на линии видимости, но не блокирует её, мешает обзору и даёт модификатор к броску на попадание (см. таблицу «Модификаторы атаки» на с. 7).

Прилегающие наземные боевые единицы. Боевые единицы, соприкасающиеся подставками, всегда имеют друг до друга линию видимости.

Мешающие обзору боевые единицы. Оказавшиеся на линии видимости боевые единицы не считаются элементами ландшафта, а потому не учитываются при определении линии видимости и проведении атак.

Частичное укрытие. Если более одной трети, но менее двух третей цели скрыто за элементом ландшафта, способным заблокировать линию видимости, то линия видимости не заблокирована, но цель считается частично находящейся в укрытии, из-за чего атакующий получает модификатор к броску на попадание (см. таблицу «Модификаторы атаки» на с. 7).

Лес. Боевые единицы, скрытые лесом, не получают частичного укрытия.

Вода. Мехи, стоящие в воде, получают частичное укрытие. Поскольку они окружены водой, частичное укрытие действует, даже если атакующий стоит выше цели и в обычных условиях видел бы её ноги.

На схеме линий видимости боевой мех А хочет выстрелить в боевого меха В. С точки зрения меха А между ним и целью находится лишь жетон леса. Натянув рулетку между двумя боевыми единицами, игроки выясняют, что линия видимости проходит через 7 дюймов редкого леса. Это больше 6 дюймов, значит, линия видимости заблокирована и мех А не может атаковать меха В.

Тогда игрок решает выстрелить в наземное транспортное средство В. К сожалению, посмотрев «через плечо» своего меха, он понимает, что транспорт скрыт от него невысоким холмом. Единственная цель, которую мех А видит со своего места, это транспорт Г — судно на воздушной подушке, зависшее в пяти дюймах над землёй. Управляющий мехом А игрок понимает, что и в этом случае линия видимости проходит через лес. Приложив линейку, он убеждается, что траектория атаки пересекает небольшой участок леса.

ШАГ 2: ПРОВЕРЬТЕ, ПОПАДАЕТ ЛИ ЦЕЛЬ В СЕКТОР ОБСТРЕЛА.

В «Альфа-ударе» у любой боевой единицы есть зона поражения, в пределах которой она может совершать оружейные атаки. Такая зона, именуемая сектором обстрела, зависит от класса боевой единицы и того, в какую сторону эта единица повернута. Сектор обстрела меха охватывает все направления, обозначенные на схеме жёлтым, до краёв игрового поля. Если подставка цели более чем наполовину выходит за пределы сектора обстрела, эту цель нельзя атаковать.



• СХЕМА СЕКТОРОВ ОБСТРЕЛА В «АЛЬФА-УДАРЕ» •

ШАГ 3: ОПРЕДЕЛИТЕ РАССТОЯНИЕ ДО ЦЕЛИ.

В правилах «Альфа-удара» для всех классов орудий используются одни и те же диапазоны расстояний. Измерьте расстояние от края подставки атакующего до края подставки цели и сравните полученное число с таблицей расстояний, чтобы узнать, на какой дистанции находится цель.

Успешно проведённая атака наносит урон в зависимости от дистанции. Некоторые боевые единицы неспособны наносить урон целям, находящимся на определённой дистанции. Если у боевой единицы в графе БЛЖ, СРД или ДАЛ стоит 0 либо прочерк, эта единица не может проводить оружейные атаки на данной дистанции.



РАССТОЯНИЯ В «АЛЬФА-УДАРЕ»

Расстояние	Дистанция
≤6 дюймов	Ближняя
>6 и ≤24 дюймов	Средняя
>24 и ≤42 дюймов	Дальняя

Касание подставками. Боевая единица не может проводить оружейные атаки по целям, которых она касается подставкой. Такие боевые единицы можно атаковать только в ближнем бою (см. «Отыгрывание атак в ближнем бою» на с. 10).

ШАГ 4: ПРОВЕДИТЕ АТАКУ.

Убедившись, что до цели есть линия видимости, что цель попадает в сектор обстрела и находится на дистанции, на которой боевая единица способна нанести урон, игрок должен определить целевое значение. Для успешного попадания нужно выбросить на костях число, равное или превышающее это целевое значение.

Базовое целевое значение любой атаки равно навыку атакующей боевой единицы. В зависимости от дистанции, ландшафта и перемещения цели, а также иных факторов к этому значению прибавляются модификаторы. В таблице справа приведены модификаторы вводных правил «Альфа-удара». Если не указано обратное, модификаторы суммируются, то есть все они прибавляются к базовому целевому значению, давая в итоге модифицированное целевое значение.

Отключившиеся боевые единицы. Отключившиеся боевые единицы считаются бездвижными, к ним применяется модификатор движения цели -4.

Цели на элементах ландшафта и мешающий обзор ландшафт. Цель считается находящейся на элементе ландшафта, если любая часть её подставки касается этого элемента ландшафта. Элемент ландшафта мешает обзору, если через него проходит линия видимости от атакующего до цели (см. «Шаг 1» на с. 5).



• СХЕМА БРОСКА НА ПОПАДАНИЕ •

На схеме броска на попадание мех Алисы «Катафркт» STF-3L из точки А атакует «Энвил» ANV-5M, стоящий в точке Б. У меха Алисы навык 3, так что и базовое целевое значение равно 3. К этому значению Алиса прибавляет следующие модификаторы:

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

НАВЫК	
Атакующий	Целевое значение
Базовое целевое значение	Значение навыка

МОДИФИКАТОРЫ ДВИЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО	
Атакующий	Модификатор
Стоит на месте	-1
Перемещается по земле	+0
Прыгает	+2

МОДИФИКАТОРЫ ДВИЖЕНИЯ ЦЕЛИ	
Цель	Модификатор
Стояла на месте	+0
Перемещалась по земле	+ МДЦ
Прыгала	+ МДЦ + 1
Обездвижена	-4

ДРУГИЕ МОДИФИКАТОРЫ	
Ландшафт	Модификатор
Цель находится в лесу / лес мешает обзору	+1
Частичное укрытие	+1

Атака	Модификатор
Проводится боевой единицей с уровнем нагрева >0	+ уровень нагрева ¹
Проводится боевой единицей, получившей критическое попадание по системам управления огнём (за каждое попадание)	+2 ¹

Вид атаки в ближнем бою	Модификатор
Таран / «Смерть с небес»	+1
Обычная / оружием ближнего боя	+0

МОДИФИКАТОРЫ РАССТОЯНИЯ		
Дистанция	Расстояние	Модификатор
Ближняя	≤6 дюймов	+0
Средняя	>6 и ≤24 дюймов	+2
Дальняя	>24 и ≤42 дюймов	+4

¹ Не применяется к атакам в ближнем бою.

От «Катафракта» до «Энвила» 2 дюйма — это ближняя дистанция (модификаторов нет).

«Энвил» прыгал, так что к его базовому модификатору движения цели +2 прибавляется ещё 1 за прыжок.

Также Алиса прибавляет 1, поскольку «Энвил» стоит в воде, которая даёт ему частичное укрытие.

Таким образом, модифицированное целевое значение составит 7 (3 [навык] + 0 [ближняя дистанция] + 3 [движение цели] + 1 [частичное укрытие] = 7). При броске 2Д6 Алисе нужно получить 7 или больше, чтобы попасть по цели.

Шаг 5: совершите бросок на попадание.

Для проведения атаки игрок, который управляет атакующей стороной, должен бросить 2Д6 за каждую боевую единицу и сравнить выпавшие результаты с подсчитанными на предыдущем шаге модифицированными целевыми значениями. Если результат броска больше либо равен модифицированному целевому значению, атака считается успешной. В противном случае атака провалена.

Шаг 6: определите и нанесите урон.

Если атака прошла успешно, урон наносится сразу, но его последствия вступают в силу только в завершающей фазе данного хода. Для нанесения урона нужно определить его количество и направление атаки.

Направление атаки. Если атака поразила боевую единицу, необходимо определить, с какой стороны она попала по цели. Для этого проведите прямую линию от центра подставки атакующего до центра подставки цели. Если линия проходит через заднюю сторону шестиугольной подставки цели, то атака попала по задней стороне (тылу) этой боевой единицы. В противном случае она попала по передней стороне. Если прямая линия проходит через угол между двумя сторонами шестиугольника, то цель должна решить, с какой стороны выполнена эта атака.

Количество урона. Базовое значение урона, нанесённого успешной оружейной атакой, указано на карточке атакующего в графе соответствующей дистанции. Если цель находится на ближней дистанции, используйте значение урона из графы БЛЖ. Если цель на средней дистанции — из графы СРД. Наконец, если цель на дальней дистанции, используйте значение из графы ДАЛ.

Прибавьте к урону 1 очко, если успешная атака попала по задней стороне цели.

Боевые единицы, имеющие ЗП, могут нанести цели дополнительный урон за счёт повышения нагрева. Решить, будет ли боевая единица повышать нагрев, чтобы увеличить урон, следует при заявлении атаки, до того как отгрызавать эту атаку (см. «Перегрев» на с. 11).

Минимальный урон. Если боевая единица успешно провела атаку по цели, находящейся на дистанции, в графе урона которой стоит 0*, управляющий этой боевой единицей игрок должен бросить 1Д6. Если выпадет 4 или более, атака наносит 1 очко обычного урона. В противном случае атака попадает по цели, но урона не наносит. Успешно попавшие в цель атаки с минимальным уроном,

которые не нанесли урона, не вызывают проверки критических попаданий.

Особая способность «Нагрев». На некоторых боевых единицах установлены тепловые орудия, дающие дополнительный нагрев цели. На карточке такой боевой единицы указана особая способность «Нагрев» (НГР #/#/#). Числа в описании этой способности (например, НГР 1/1/-) означают дополнительные очки нагрева, которые в завершающей фазе того же хода получит цель, находящаяся на соответствующей дистанции (ближней/средней/дальней), если по этой цели попала атака данной боевой единицы. Нагрев применяется в дополнение к обычному урону, то есть если у боевой единицы урон на ближней дистанции 3 и особая способность НГР 1/1/-, то цель, находящаяся на ближней дистанции, получит 3 очка урона и 1 очко нагрева.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Чтобы отыграть урон, нанесённый успешной атакой, ответьте на следующие вопросы.

Вопрос 1. На обеих сторонах Д6 выпали шестёрки?

Да: совершите один бросок по таблице критических попаданий на с. 9, затем перейдите к вопросу 2.

Нет: перейдите к вопросу 2.

Вопрос 2. На карточке цели остались незачёркнутые кружки брони (БРН)?

Да: зачеркните по одному кружку брони за каждое очко урона, нанесённого данной боевой единице, пока весь урон не будет распределён или вся броня не будет уничтожена. Затем перейдите к вопросу 3.

Нет: перейдите к вопросу 3.

Вопрос 3. Остался нераспределённый урон?

Да: перейдите к вопросу 4, чтобы распределить оставшийся урон.

Нет: атака завершена.

Вопрос 4. У цели остались незачёркнутые кружки внутренней конструкции (ВК)?

Да: зачеркните по одному кружку внутренней конструкции за каждое очко урона, нанесённого данной боевой единице, пока весь урон не будет распределён или вся внутренняя конструкция не будет уничтожена. Затем перейдите к вопросу 5.

Нет: перейдите к вопросу 5.

Вопрос 5. Остался нераспределённый урон?

Да: цель уничтожена.

Нет: перейдите к вопросу 6.

Вопрос 6. У цели остались незачёркнутые кружки внутренней конструкции (ВК)?

Да: совершите один бросок по таблице определения критических попаданий (см. «Шаг 7» на с. 9). Атака завершена.

Нет: цель уничтожена.



● СХЕМА НАПРАВЛЕНИЙ АТАКИ ●



ОПРЕДЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Результат броска 2D6	Вид попадания
2	Попадание по боезапасу
3	Попадание по реактору
4	Попадание по системам управления огнём
5	Нет критического попадания
6	Попадание по орудиям
7	Попадание по системам движения
8	Попадание по орудиям
9	Нет критического попадания
10	Попадание по системам управления огнём
11	Попадание по реактору
12	Боевая единица уничтожена

К началу хода принадлежащий Кевину мех «Райфлмэн» RFL-3N ещё не получил повреждений, так что у него 4 очка брони и 5 очков внутренней конструкции. В фазе боя этого хода по нему попадают оружейные атаки «Сталкера» STK-5S и «Бушвэкера» BSW-X1. Проверив направления атак, противники Кевина понимают, что обе атаки пришлись по передней части «Райфлмэна». «Сталкер» атаковал со средней дистанции, а значит, нанёс 3 очка урона. Кевин зачёркивает 3 кружка брони, и у его меха остаётся 1 кружок брони и 5 кружков внутренней конструкции. Поскольку Кевину не пришлось зачёркивать кружки внутренней конструкции, бросок на критические попадания не проводится.

«Бушвэкер» тоже атаковал со средней дистанции и нанёс 3 очка урона. Кевин зачёркивает последний кружок брони и 2 кружка внутренней конструкции. Теперь у него не осталось кружков брони, только 3 кружка внутренней конструкции.

Кевин сообщает противнику, что атака повредила внутреннюю конструкцию его меха. Это значит, что существует вероятность критического попадания. Противник бросает 2D6, получает 10 и сверяется с таблицей определения критических попаданий. Из таблицы видно, что атака попала по системам управления огнём «Райфлмэна». Значит, в следующих ходах «Райфлмэн» будет применять к своим оружейным атакам модификатор +2.

Шаг 7: СОВЕРШИТЕ БРОСОК НА КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ.

Каждый раз, когда атака наносит урон внутренней конструкции, существует вероятность критических повреждений, которые ещё сильнее ослабят или покалечат цель. Чтобы определить, было ли критическое попадание (и если да, то куда оно пришлось), атакующий игрок бросает 2D6 и сверяет выпавший результат с таблицей определения критических попаданий. Все критические попадания обязательно вносятся в карточку боевой единицы. Последствия критических попаданий действуют до конца игры.



Этот «Атлас» явно получил критическое попадание по орудиям

Если последствие какого-либо критического попадания неприменимо к данной боевой единице (например, мех, у которого все значения урона уже упали до нуля, получает попадание по орудиям), вместо этого нанесите такой боевой единице 1 дополнительное очко урона. Этот дополнительный урон не приводит к новому броску на критические попадания.

Последствия критических попаданий

Ниже описаны последствия всех видов критических попаданий, перечисленных в таблице выше.

Боевая единица уничтожена. Боевая единица полностью уничтожена и выбывает из игры.

Нет критического попадания. Попадание не имеет критических последствий.

Попадание по боезапасу. Если у боевой единицы нет особых способностей ССХБ, ССХБ II или ЭНО, она уничтожена. Если у боевой единицы есть особая способность ССХБ, то она получает дополнительно 1 очко урона (если при этом повреждена внутренняя конструкция, совершите ещё один бросок по таблице определения критических попаданий). Если у боевой единицы есть особая способность ССХБ II или ЭНО,



дополнительный урон не наносится и этот результат трактуется как «Нет критического попадания».

Попадание по орудиям. Это означает, что некоторое количество орудий боевой единицы уничтожено. Все её показатели урона уменьшаются на 1 (минимум до 0). Попадание по орудиям не влияет на показатели атак в ближнем бою.

Попадание по реактору. Повреждена энергосистема. Из-за попадания по реактору эта боевая единица каждый раз, стреляя из орудий, будет получать 1 очко нагрева, не нанося при этом дополнительного урона за перегрев. Боевая единица по-прежнему может использовать перегрев для увеличения урона, но этот перегрев будет прибавляться к тому очку нагрева, которое возникло из-за попадания по реактору. Второе критическое попадание по реактору уничтожает боевую единицу.

Попадание по системам движения. Повреждён один из узлов, влияющих на передвижение. Получившая попадание боевая единица теряет половину текущего значения движения и МДЦ (с обычным округлением). Потеря должна составить минимум 2 дюйма движения и минимум 1 очко МДЦ. Если при этом показатель движения снижается до 0 дюймов или ниже, боевая единица считается обездвиженной.

Попадание по системам управления огнём («наведение» на карточке боевой единицы). Повреждён какой-то из многочисленных узлов, отвечающих за управление орудиями, от сенсоров до приводов конечностей. Любое попадание по системам управления огнём даёт суммирующийся модификатор атаки +2, который применяется ко всем последующим орудийным атакам, проводимым данной боевой единицей. На атаки в ближнем бою этот модификатор не распространяется.

ОТЫГРЫВАНИЕ АТАК В БЛИЖНЕМ БОЮ

Атаки ближнего боя совершаются по той же схеме, что и орудийные, но, поскольку нет необходимости учитывать расстояние до цели, некоторые шаги можно пропустить. В ближнем бою атаки отыгрываются в следующем порядке:

Шаг 1: определите вид атаки ближнего боя.

Шаг 2: проведите атаку.

Шаг 3: совершите бросок на попадание.

Шаг 4: определите и нанесите урон.

Шаг 5: совершите бросок на критические попадания (если нужно).

Шаг 1: определите вид атаки ближнего боя.

Мехи могут выполнять три вида атак ближнего боя: обычные, особые и атаки оружием ближнего боя. В каждый ход боевая единица может провести только одну атаку ближнего боя. Боевые единицы не могут проводить атаку ближнего боя в тот же ход, когда они совершают орудийную атаку.

Обычные атаки ближнего боя. Обычные атаки ближнего боя представляют собой удары руками и ногами, то есть мех наносит повреждения своими конечностями. Обычную атаку ближнего боя можно провести, только

если цель попадает в сектор обстрела атакующего и расстояние до неё не превышает 1 дюйма (см. «Шаг 2» на с. XX).

Атаки оружием ближнего боя. Такие атаки могут проводить только мехи с особой способностью «Оружие ближнего боя» (ОББ). Боевая единица использует оружие, чтобы нанести дополнительный урон в ближнем бою. Боевые единицы с особой способностью «Оружие ближнего боя» не могут проводить обычные атаки ближнего боя. Атаки оружием ближнего боя можно проводить, только если цель попадает в сектор обстрела атакующего и расстояние до неё не превышает 2 дюйма (см. «Шаг 2» на с. б).

Особые атаки ближнего боя. Более агрессивные и рискованные варианты атак в ближнем бою — таран и «Смерть с небес» (ССН). По одной цели можно попытаться провести только одну особую атаку ближнего боя за ход. После того как боевая единица заявлена целью особой атаки ближнего боя, её больше нельзя заявлять целью особых атак ближнего боя. Таран и «Смерть с небес» можно проводить, только если атакующая боевая единица имеет возможность пройти столько дюймов, чтобы коснуться цели подставкой. Соответственно, целью таких атак может стать только боевая единица, уже завершившая перемещение. Кроме того, атаки «Смерть с небес» доступны только боевым единицам, у которых хватает дюймов прыжкового движения, чтобы добраться до цели.

Шаг 2: проведите атаку.

Базовое целевое значение любой атаки в ближнем бою равно навыку атакующей боевой единицы. В зависимости от выбранного вида атаки, ландшафта и способа перемещения цели, а также иных факторов к этому значению прибавляются модификаторы. В таблице «Модификаторы атаки» приведены модификаторы вводных правил «Альфа-удара». Если не указано обратное, модификаторы суммируются, то есть все они прибавляются к базовому целевому значению, давая в итоге модифицированное целевое значение.

Отключившиеся боевые единицы. Отключившиеся боевые единицы не получают модификатор движения цели.

Цели на элементах ландшафта и мешающий обзор ландшафта. Цель считается находящейся на элементе ландшафта, если любая часть её подставки касается этого элемента ландшафта. Элемент ландшафта мешает обзору, если через него проходит линия видимости от атакующего до цели (см. «Шаг 1» на с. 5).

Шаг 3: совершите бросок на попадание.

Для каждой боевой единицы бросьте 2D6 и сравните выпавший результат с подсчитанным на предыдущем шаге модифицированным целевым значением. Если результат броска больше либо равен модифицированному целевому значению, атака считается успешной. В противном случае атака провалена.

Шаг 4: определите и нанесите урон.

Если атака прошла успешно, урон наносится сразу, но его последствия вступают в силу только в завершающей фазе



данного хода. Урон от любых атак ближнего боя наносится так же, как урон от оружейных атак. Обычные атаки ближнего боя и атаки оружием ближнего боя наносят урон, равный размерному классу боевой единицы. Боевые единицы с особой способностью «Оружие ближнего боя» прибавляют к этому 1 очко урона. Особые атаки ближнего боя наносят урон по другим правилам — см. ниже.

ТАРАН

При таране атакующая боевая единица разгоняется (используя перемещение по земле) и врывается в цель, нанося ей урон за счёт своего веса и набранной скорости. Успешный таран может повредить как цель, так и самого атакующего. Наносимый урон зависит от веса атакующего и от расстояния, пройденного им в фазе движения. Урон от успешно проведённого тарана равен произведению количества пройденных дюймов и размерного класса таранящей боевой единицы, делённому на 8 (все дроби округляются как обычно). Таким образом, боевая единица с размерным классом 3, прошедшая 6 дюймов до цели, при успешной атаке нанесёт 2 очка урона: $6 [\text{дюймов}] \times 3 [\text{размер}] / 8 = 2,25$, округляем до 2.

Урон атакующему. Если таран прошёл успешно и размерный класс цели больше либо равен 3, атакующая боевая единица получает 1 очко урона. Это не считается атакой, проведённой целью, и цель может атаковать в фазе боя по обычным правилам.

ФОРМУЛЫ УРОНА ОТ ТАРАНА

Урон от тарана* = пройденные дюймы × размерный класс боевой единицы / 8

Смерть с небес = урон от тарана + 1

* Округляется до целого числа по обычным правилам.

АТАКА «СМЕРТЬ С НЕБЕС»

Чтобы провести атаку «Смерть с небес» (СН), атакующая боевая единица должна иметь возможность прыгать. Боевую единицу, находящуюся в воздухе, нельзя выбрать целью атаки «Смерть с небес». Урон от успешной атаки «Смерть с небес» равен урону, который нанесла бы атакующая единица при таране, + 1 (см. «Формулы урона от тарана»).

Урон атакующему. Если СН-атака прошла успешно, атакующая боевая единица получает урон, равный её размерному классу. Это не считается атакой, проведённой целью, и цель может атаковать в фазе боя по обычным правилам. Если СН-атака провалилась, атакующий получает 1 очко урона (+ 1 очко урона дополнительно, если размерный класс цели больше либо равен 3).

ШАГ 5: СОВЕРШИТЕ БРОСОК НА КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ.

Атаки в ближнем бою могут вызывать критические попадания так же, как и оружейные. См. «Шаг 7» на с. 9.

«Смерть с небес». Если СН-атака прошла успешно, необходимо совершить один бросок по таблице определения критических попаданий против цели, даже если ставшая целью этой атаки боевая единица не получила повреждений

внутренней конструкции. Если же СН-атака нанесла повреждения внутренней конструкции цели, следует совершить ещё один бросок на критические попадания.

ПЕРЕГРЕВ

У многих мехов на карточке боевой единицы указано значение перегрева (ЗП). Это говорит о том, что на меха установлено столько орудий, что стрелять из всех сразу небезопасно. Воин, управляющий таким мехом, иногда решает нанести дополнительный урон ценой собственной безопасности. Но из-за повышения температуры, пока мех не остынет, он будет двигаться медленнее и его системы управления огнём будут работать с перебоями.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПЕРЕГРЕВ

Атакующий игрок должен до броска на попадание заявить, что будет использовать перегрев, и указать, сколько очков нагрева собирается истратить. Боевая единица, имеющая ЗП, может использовать от 0 очков нагрева до максимального значения, написанного на её карточке. Если атака прошла успешно, она наносит на ближней и средней дистанции дополнительный урон, равный количеству очков нагрева, указанному при заведении атаки.

За каждое использованное таким образом очко боевая единица зачёркивает одно окошко на своей шкале нагрева (см. «Нагрев» на с. 12). Если перегревшаяся боевая единица находится в воде, её нагрев уменьшается на 1.

Особая способность «Нагрев». Атаки, использующие особую способность «Нагрев» (НГР #/#/#), нельзя усилить за счёт перегрева.

Атаки в ближнем бою. Атаки в ближнем бою нельзя усилить за счёт перегрева.

Особая способность «Перегрев на дальней дистанции» (ПДД). Если у боевой единицы есть особая способность ПДД, то при использовании перегрева увеличивается также урон на дальней дистанции (аналогично средней и ближней).

МАКСИМАЛЬНЫЙ ПЕРЕГРЕВ И ШКАЛА НАГРЕВА

Использованные очки нагрева отмечаются на соответствующей шкале. Их не может быть больше, чем окошек на шкале нагрева (см. «Нагрев» на с. 12). Перегрев может замедлить боевую единицу и негативно повлиять на её меткость в следующие ходы.

На карточке «Сталкера» STK-3F даны следующие значения: урон (БЛЖ/СРД/ДАЛ) 3/4/2, ЗП 3. У него нет особой способности ПДД. ЗП 3 позволяет использовать до 3 очков нагрева за ход. Это значит, что «Сталкер» может нанести до 6 очков урона на ближней дистанции ($3 + 3 = 6$) или 7 очков на средней ($4 + 3 = 7$). На дальней дистанции он всё равно наносит 2 очка урона, поскольку у него нет особой способности ПДД.

В следующий ход этот «Сталкер» может использовать только 1 очко нагрева, поскольку на его шкале осталось лишь одно незачёркнутое окошко («Откл»). Он не сможет потратить 2 или 3 очка нагрева, пока не остынет.



ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

Ниже изложены правила завершающей фазы хода в игре «Альфа-удар». Оба игрока могут отыгрывать эту фазу одновременно.

УРОН

Если в описании особой способности не указано обратное, все нанесённые в фазе боя повреждения вступают в силу в завершающей фазе. Это касается и критических попаданий. На данном этапе следует удалить с поля боя все уничтоженные боевые единицы.

НАГРЕВ

Окошки с цифрами и надписью «Откл» справа от ЗП — шкала нагрева. Когда боевая единица перегревается, это отражают на шкале нагрева.

При совершении оружейных атак текущий нагрев атакующей боевой единицы прибавляется к целевому значению. Кроме того, удвоенное значение нагрева (в дюймах) вычитается из показателя движения по земле. Если нагрев больше либо равен 2, вычитите 1 из модификатора движения цели (МДЦ) этой боевой единицы. Шкала нагрева не влияет на передвижение прыжками и на МДЦ прыгающей цели. Отмечать нагрев лучше карандашом, поскольку он будет неоднократно меняться в ходе игры.

Помните, что уровень нагрева изменяется только в завершающей фазе того хода, в котором боевая единица перегрелась. По этой причине вызванные перегревом модификаторы не влияют на ту атаку, которая стала причиной перегрева, а применяются к действиям этой боевой единицы в следующий ход.

Особая способность «Нагрев» (НГР #/#/#). Особая способность «Нагрев» (см. с. 11) позволяет боевой единице повышать уровень нагрева цели за счёт внешних источников тепла (таких как огнёмёты). За один ход боевая единица может получить не более 2 очков нагрева от атак с использованием этой способности. Если способная нагреваться боевая единица уже получила за этот ход 2 очка нагрева от атак с особой способностью НГР #/#/#, то любой нагрев от подобных атак сверх данного значения просто пропадает.

ОТКЛЮЧЕНИЕ

Максимальный, четвёртый уровень нагрева обозначен на шкале как «Откл», поскольку при его достижении боевая единица автоматически отключается. В следующий ход она не может тратить доступные ей дюймы движения или атаковать.

Отключившаяся боевая единица считается обездвиженной, поэтому к ней применяется модификатор движения цели -4.

ОХЛАЖДЕНИЕ

Уровень нагрева любой боевой единицы, которая в этот ход воспользовалась перегревом, увеличится, как описано

выше, то есть в завершающей фазе данного хода она остыть не будет.

Если боевая единица, не находящаяся в воде, совершила в этот ход оружейную атаку, но не использовала перегрев, в завершающей фазе её уровень нагрева не изменится. Если боевая единица, находящаяся в воде, использовала только 1 очко нагрева, её текущий уровень нагрева также не изменится в завершающей фазе того же хода.

Таким образом, уровень нагрева уменьшится в завершающей фазе только в следующих случаях:

Уровень нагрева боевой единицы, которая на начало завершающей фазы считается отключившейся, автоматически упадёт до 0 (и эта боевая единица перезапустится).

Уровень нагрева боевой единицы, которая в этот ход не совершила оружейных атак, также упадёт до 0.

Уровень нагрева боевой единицы, которая стоит в воде глубиной не менее 2 дюймов, уменьшится на 1, если в этот ход она не использовала перегрев.

.....
За этот ход «Локи-Прайм» Калеба перегрелся на 2 очка (но мог бы перегреться и на 3). В завершающей фазе хода Калеб зачёркивает 2 окошка на шкале нагрева на карточке боевой единицы. Со следующего хода и пока нагрев «Локи» не снизится, он теряет 4 дюйма движения (2 очка нагрева × 2), вычитает 1 из своего МДЦ и получает модификатор атаки +2 ко всем оружейным атакам. Если «Локи» не воздержится от оружейных атак или не погрузится в воду целиком, у него останется уровень нагрева 2.

Если в следующий ход Калеб использует ещё 2 очка нагрева, то в завершающей фазе его «Локи» автоматически отключится, а значит, не сможет двигаться или стрелять из орудий в тот ход, который наступит после этого. Если никто не уничтожит «Локи», пока он отключён, его нагрев упадёт до 0 и в завершающей фазе того хода он перезапустится.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особые способности отражают дополнительные возможности, которые боевая единица получает за счёт своего класса или оснащения. Большинство особых способностей дают преимущества в бою, хотя некоторые подразумевают недостатки и ограничения. Если описание особой способности противоречит правилам игры, способность имеет приоритет.

У боевой единицы может быть несколько особых способностей. Если правила особых способностей противоречат друг другу, следуйте указаниям в описании способностей.

На карточках вместо знака # (решётка) указаны конкретные значения. Например, боевая единица со способностью НГР 1 может при успешной атаке повысить уровень нагрева цели на 1 очко, а боевая единица со способностью НГР 2 — на 2 очка.



НАГРЕВ (НГР #/#/#)

Боевая единица с этой способностью увеличивает нагрев цели в завершающей фазе того хода, в который эта боевая единица успешно провела по ней оружейную атаку. Если цель относится к классу боевых единиц, не использующих шкалу нагрева, то указанные очки вместо нагрева прибавляются к урону (см. «Определите и нанесите урон» на с. 8).

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ОББ)

Наличие этой особой способности указывает, что мех оснащён оружием ближнего боя, благодаря чему он добавляет 1 очко к урону, нанесённому успешной атакой оружием ближнего боя (см. «Отыгрывание атак в ближнем бою» на с. 10).

ПЕРЕГРЕВ НА ДАЛЬНОЙ ДИСТАНЦИИ (ПДД)

Боевая единица с этой особой способностью может использовать перегрев (в пределах своего ЗП) для увеличения урона не только на ближней и средней, но и на дальней дистанции (см. «Как использовать перегрев» на с. 11).

СОТОВАЯ СИСТЕМА ХРАНЕНИЯ БОЕПРИПАСОВ (ССХБ)

Боевые единицы с этой способностью минимизируют катастрофические последствия взрыва боеприпасов, а потому могут пережить критическое попадание по боезапасу, но получают при этом дополнительный урон (см. «Попадание по боезапасу» на с. 9).

СОТОВАЯ СИСТЕМА ХРАНЕНИЯ БОЕПРИПАСОВ II (ССХБ II)

Боевые единицы с этой способностью отлично защищены от взрыва боеприпасов, а потому могут игнорировать критические попадания по боезапасу (см. «Попадание по боезапасу» на с. 9).

ЭНЕРГООРУЖИЕ (ЭНО)

Боевая единица с этой способностью несёт крайне мало взрывчатых боеприпасов (или вовсе их не несёт), а потому может игнорировать критические попадания по боезапасу (см. «Попадание по боезапасу» на с. 9).

Ниже перечислены особые способности, которые можно встретить на карточках «Альфа-удара», входящих в базовый набор настольной игры BattleTech. Подробнее о применении этих способностей см. полные правила «Альфа-удара» (Alpha Strike Commander's Edition, на английском языке).

РАКЕТЫ БОЛЬШОЙ ДАЛЬНОСТИ (РБД #/#/#)

Данная боевая единица оснащена одной или несколькими пусковыми установками для ракет большой дальности и может запускать такие ракеты взамен обычной оружейной атаки.

РАКЕТЫ МАЛОЙ ДАЛЬНОСТИ (РМД #/#)

Данная боевая единица оснащена одной или несколькими пусковыми установками для ракет малой дальности и может запускать такие ракеты взамен обычной оружейной атаки.

НАПРАВЛЕННЫЕ НАЗАД ОРУДИЯ (НН #/#/#)

У более крупных и менее маневренных боевых единиц, таких как межпланетные корабли и самоходные установки, часто имеются орудия, направленные назад. Реже такие орудия устанавливаются на мехов. Боевые единицы, оснащённые направленными назад орудиями, имеют особую способность НН (#/#/#). Цифры в названии способности означают урон, наносимый на ближней, средней и дальней дистанции соответственно.

Боевая единица с направленными назад орудиями может по своему выбору выстрелить из этих орудий по любой цели, которая на начало фазы боя находится за пределами сектора обстрела данной боевой единицы. На такую атаку действуют те же правила, что и на обычную оружейную атаку, только к целевому значению применяется модификатор +1.

Совершая атаку из направленных назад орудий, боевая единица может попытаться в тот же ход провести обычную оружейную атаку, но эффективность стрельбы при этом снижается. Если боевая единица совершает атаку, используя особую способность НН, то за каждое очко урона, которое может нанести эта атака, урон от обычной оружейной атаки снижается на 1. Данное снижение урона применяется до прибавления дополнительного урона, полученного за счёт перегрева.

Атаки из направленных назад орудий нельзя усиливать за счёт перегрева. Также запрещается намеренно снижать указанное на карточке значение урона от такой атаки, чтобы усилить атаку из орудий переднего боя. Кроме того, к атакам НН не применяются другие особые способности, в том числе «Нагрев» и «Стрельба непрямой наводкой». Например, у «Бэтлмастера» BLR-1G стандартный урон 3/3/1 и значение перегрева 1, что позволяет ему усиливать оружейные атаки на ближней и средней дистанции при стрельбе вперёд. Также у него есть особая способность НН 1/1/-. В какой-то момент перед «Бэтлмастером» на средней дистанции оказывается вражеский «Шэдоу Хок», а сзади, на ближней дистанции, — «Коммандо». Игрок, управляющий «Бэтлмастером», решает атаковать обе цели одновременно. Направленные назад орудия способны нанести стоящему на ближней дистанции «Коммандо» 1 очко урона. Однако при этом способность поразить переднюю цель снижается на то же самое значение. То есть при успешной атаке «Шэдоу Хок» получит только 2 очка урона, если только «Бэтлмастер» не решит усилить выстрел из передних орудий за счёт перегрева.

СТРЕЛЬБА НЕПРЯМОЙ НАВОДКОЙ (НПН#)

Эта способность позволяет атаковать цель, до которой у атакующего нет линии видимости. При этом снаряды запускаются по навесной траектории, подобно тому, как стреляют артиллерийские орудия. Для такой атаки нужен наводчик — дружественная боевая единица, у которой есть линия видимости до цели. Цифра в названии способности означает количество урона, которое наносится при успешной атаке непрямой наводкой. Поскольку такая атака используется, когда стрельба прямой наводкой невозможна, урон от стрельбы непрямой наводкой применяется вместо обычной оружейной атаки.



Здесь разгорелась битва за базу огневой поддержки времён Звёздной лиги

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ НОВИЧКОВ: ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ДЕНЬ

Не каждый день сулит смерть или славу. Мехвоины тратят немало времени на тренировки, и сегодня один из таких дней. Лейтенант разбил копьё на две части и выставил их друг против друга. Вам, конечно, нравится быть мехвоином, но хочется и покомандовать. Учёба ещё не закончилась, а у вас под началом уже два меха!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ландшафт. Выставьте ближе к центру игрового поля один шаблон леса и один шаблон водоёма, оставив между ними проход шириной не менее 4 дюймов.

Победу одержит та сторона, которая первой уничтожит вражеского боевого меха 3-го размерного класса («Катапульту» или «Тандерболта»).

Атакующий

- «Катапульта» CPLT-K2, снайпер, навык 3
- «Локуст» LCT-1E, разведчик, навык 3

Обороняющийся

- «Тандерболт» TDR-5SE, застрельщик, навык 3
- «Коммандо» COM-3A, ударный мех, навык 3

Примечание. Традиционно одну сторону называют атакующей, а другую — обороняющейся, но это не заставляет вас придерживаться той или иной тактики. Если от атакующего или обороняющегося игрока требуются какие-либо особые действия, это прямо указано в сценарии или в условиях победы. Сами по себе эти наименования не подразумевают никаких ограничений.

ВАРИАЦИИ

Измените состав сторон. Играя по этому или другому сценарию, вы можете менять состав доступных каждой стороне боевых единиц. На карточках «Альфа-удара» справа вверху указана очковая стоимость (ОС), которая формируется исходя из показателей и/или особых способностей этой боевой единицы и навыка мехвоина. Если при замене боевых единиц ОС остаётся примерно той же (разница в пределах 5–10%), то игра достаточно сбалансирована, чтобы обе стороны получили от неё удовольствие.



ФОРМИРОВАНИЯ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ПИЛОТОВ

В армиях Внутренней Сферы боевые мехи организованы в копы по четыре, каждое из которых обучено выполнять определённые виды задач. Такие формирования получают возможность выдавать входящим в них боевым единицам особые способности пилотов. Если в формировании осталось менее трёх действующих боевых единиц, эти боевые единицы теряют преимущества от формирования, включая любые особые способности пилотов, которые оно давало.

БОЕВОЕ КОПЬЁ

Боевые копыя — линейные войска любой крупной армии. Будь то удерживание центра боевого подразделения или поддержка усиленного десанта, при выполнении возложенных на него задач боевое копыё стремится сблизиться с противником. За счёт массы и брони входящие в его состав боевые единицы выдерживают атаки противника, одновременно поливая его огнём из всех орудий.

Бонусная способность. Боевое копыё получает шесть особых способностей «Везучий (1)». Эти способности можно назначать по необходимости, когда вы хотите перебросить провальный бросок на попадание за боевую единицу из этого формирования.

Везучий. Вы получаете возможность перебросить провальный бросок на попадание. Совершив повторный бросок,

вы больше не можете использовать эту спецспособность «Везучий» до конца сценария. Если вам доступно несколько использований спецспособности «Везучий», их можно применить к атакам той же боевой единицы, но только один раз за атаку.

КОПЬЁ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Копья огневой поддержки оснащены мощными дальнебойными орудиями. Это позволяет им держаться на расстоянии от противника, обрушивая на врага свою сокрушительную огневую мощь и при этом не подставляясь под удар.

Бонусная способность. В начале каждого хода до двух боевых единиц из копыя огневой поддержки могут получить особую способность пилота «Снайпер», которая будет действовать на оружейные атаки, совершаемые ими в этот ход.

Снайпер. Модификатор расстояния при стрельбе на дальнюю дистанцию уменьшается с +4 до +2, а при стрельбе на среднюю дистанцию — с +2 до +1.

КАВАЛЕРИЙСКОЕ КОПЬЁ

Ударные копыя, которые ещё называют кавалерийскими, состоят из быстроходных боевых единиц, которые могут быстро выйти на дистанцию огневого контакта и при этом несут достаточно брони, чтобы уцелеть в столкновении с врагом и отступить или удерживать позиции до прибытия основных сил.

Бонусная способность. Во время подготовки к игре три боевые единицы из кавалерийского копыя получают особую способность пилота «Лихач».

Лихач. Боевая единица с данной способностью каждый ход может потратить на перемещение на два дюйма больше. Эта способность не влияет на модификатор движения цели (МДЦ) данной боевой единицы.



Выполняя роль бойца, эта мехвоительница во весь опор несётся навстречу врагу на своём «Хатчетмене»

ТАБЛИЦЫ «АЛЬФА-УДАРА»

ЗАТРАТЫ НА ДВИЖЕНИЕ

Вид ландшафта	Затраты на движение (в дюймах)
Открытая местность	1
Труднопроходимый ландшафт / развалины	+1
Лес	+1
Вода	+1
Подъём или спуск, за каждый дюйм разницы высот	+2 (максимум 2 дюйма за каждый дюйм, пройденный по горизонтали)

РАССТОЯНИЯ В «АЛЬФА-УДАРЕ»

Расстояние	Дистанция
≤6 дюймов	Ближняя
>6 и ≤24 дюймов	Средняя
>24 и ≤42 дюймов	Дальняя

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Результат броска 2D6	Вид попадания
2	Попадание по боезапасу
3	Попадание по реактору
4	Попадание по системам управления огнём
5	Нет критического попадания
6	Попадание по орудиям
7	Попадание по системам движения
8	Попадание по орудиям
9	Нет критического попадания
10	Попадание по системам управления огнём
11	Попадание по реактору
12	Боевая единица уничтожена

ФОРМУЛЫ УРОНА ОТ ТАРАНА

Урон от тарана* = пройденные дюймы × размерный класс боевой единицы / 8

Смерть с небес = урон от тарана + 1

* Округляется до целого числа по обычным правилам.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

НАВЫК	
Атакующий	Целевое значение
Базовое целевое значение	Значение навыка

МОДИФИКАТОРЫ ДВИЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО	
Атакующий	Модификатор
Стоит на месте	-1
Перемещается по земле	+0
Прыгает	+2

МОДИФИКАТОРЫ ДВИЖЕНИЯ ЦЕЛИ	
Цель	Модификатор
Стояла на месте	+0
Перемещалась по земле	+ МДЦ
Прыгала	+ МДЦ + 1
Обездвижена	-4

ДРУГИЕ МОДИФИКАТОРЫ	
Ландшафт	Модификатор
Цель находится в лесу / лес мешает обзору	+1
Частичное укрытие	+1

Атака	Модификатор
Проводится боевой единицей с уровнем нагрева >0	+ уровень нагрева ¹
Проводится боевой единицей, получившей критическое попадание по системам управления огнём (за каждое попадание)	+2 ¹

Вид атаки в ближнем бою	Модификатор
Таран / «Смерть с небес»	+1
Обычная / оружием ближнего боя	+0

МОДИФИКАТОРЫ РАССТОЯНИЯ		
Дистанция	Расстояние	Модификатор
Ближняя	≤6 дюймов	+0
Средняя	>6 и ≤24 дюймов	+2
Дальняя	>24 и ≤42 дюймов	+4

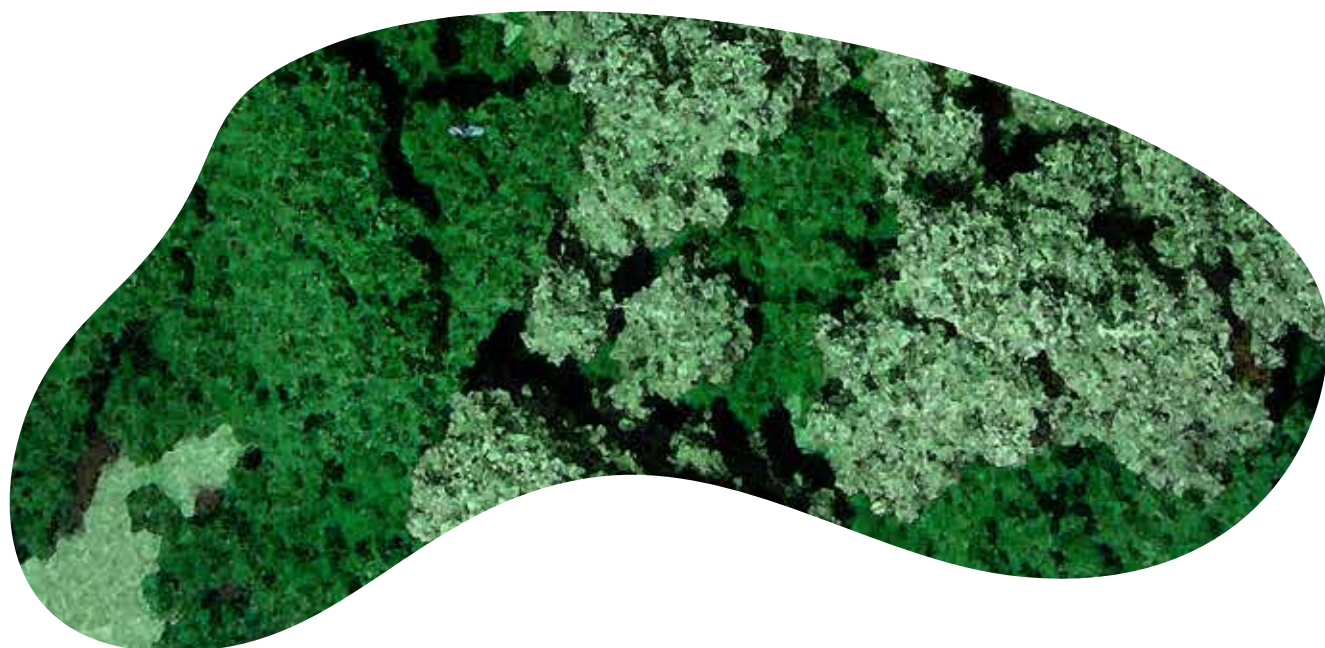
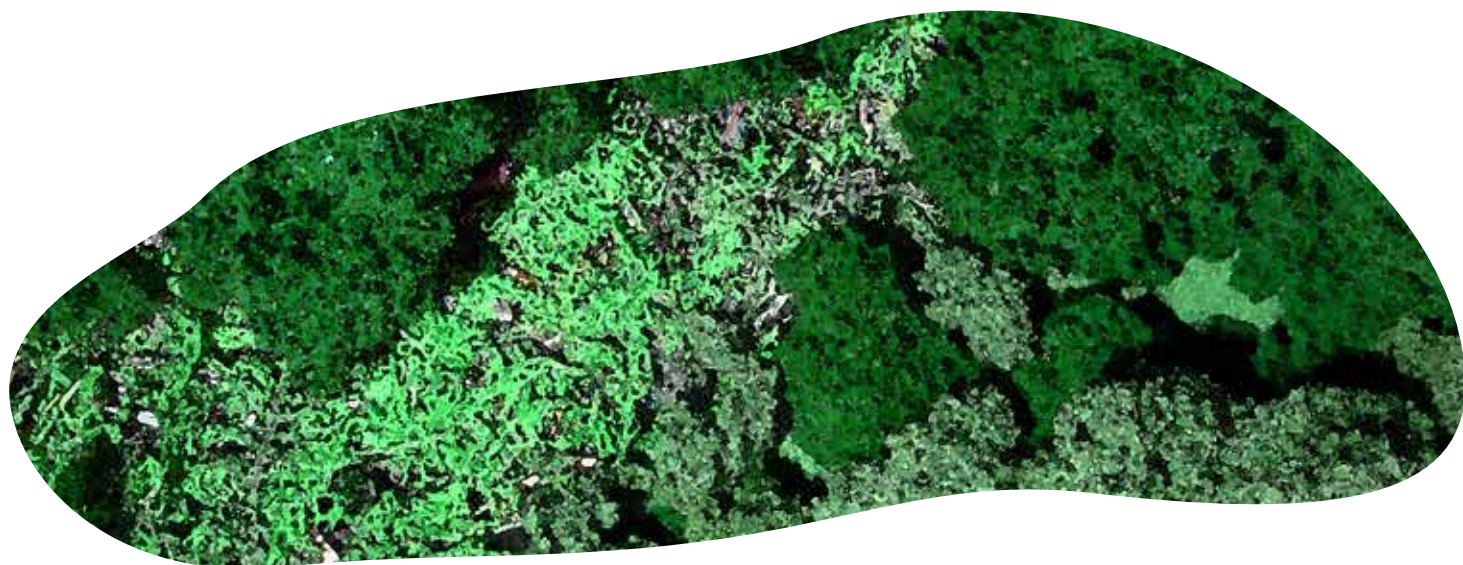
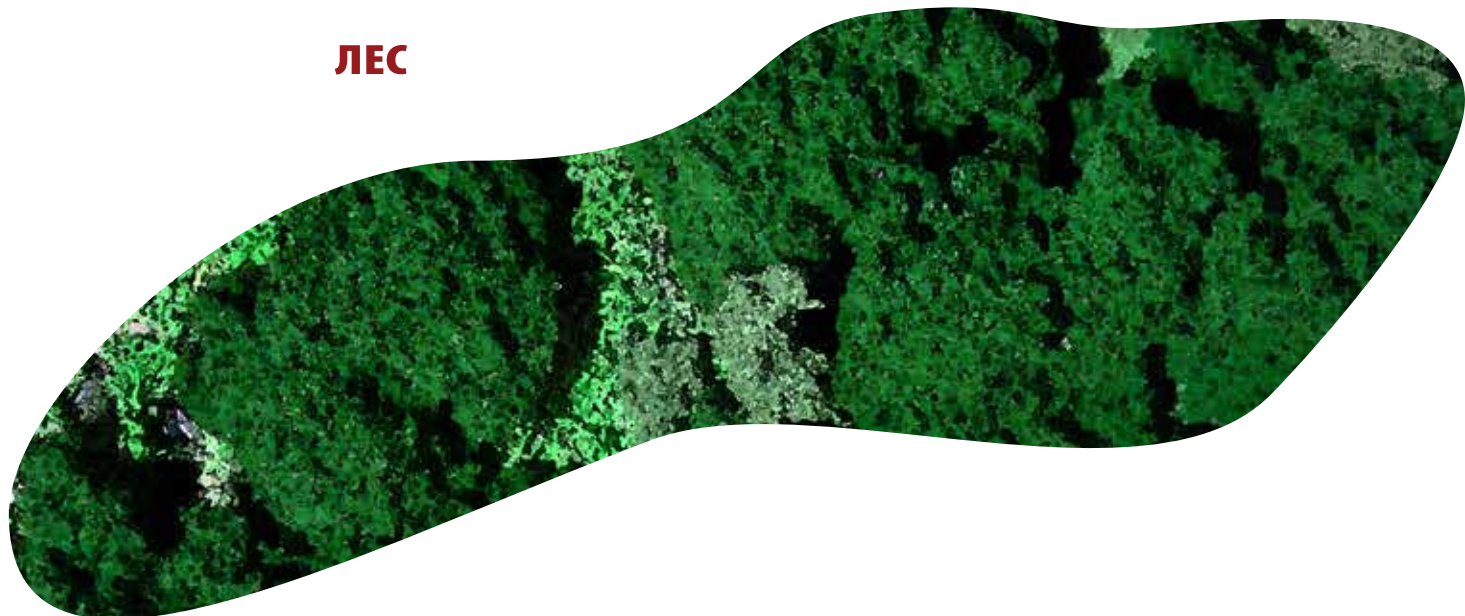
¹ Не применяется к атакам в ближнем бою.

Under License From



© 2018–2020 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech, MechWarrior and Topps logo are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc. in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

ЛЕС





ВОДОЁМЫ

ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

