

BATTLETECH: КОЛОДА ИНИЦИАТИВЫ

Правильный план манёвра и расстановка сил — важнейшие факторы успеха в игре BattleTech. От инициативы в начале каждого хода зависит, кто получит значительное преимущество в этих аспектах. Колода инициативы поможет разнообразить привычную механику определения инициативы при игре по правилам «BattleTech: Настольная игра» и «Альфа-удара»... А также ей можно просто играть!

Перед началом партии вы можете договориться использовать колоду инициативы: в этом случае следуйте правилам ниже. Убедитесь, что все игроки ознакомились с расширенными правилами из книг *BattleTech: Total Warfare (TW)*, *BattleMech Manual (BMM)* и «Альфа-удар. Основная книга командира».

Примечание: на момент выхода «Колоды инициативы» *TW* и *BMM* ещё не были выпущены на русском языке. Используйте англо-русский алфавитный указатель в русских изданиях, когда они будут опубликованы, чтобы найти требуемые разделы.

Колоду инициативы можно использовать следующим образом:

Вариант А — только карты инициативы: заменяет обычные правила определения инициативы без дополнительных эффектов.

Вариант Б — карты и эффекты инициативы: позволяет использовать эффекты карт для внесения случайностей на поле боя.

Покер: колода прекрасно подходит для этой древней игры (с небольшими изменениями).

Дракс: игра родом из Лиги Свободных Миров, произошедшая от покера. Про дракс знают в каждом значном месте Внутренней Сферы. Есть четырёх- и пятикарточный варианты.

МАСТИ, ДОСТОИНСТВА И ФИГУРЫ

Несложно заметить, что карты XXXI–XXXII в. напоминают колоду карт, которая была в ходу тысячу с лишним лет назад. Карты в колоде делятся на несколько **мастей**, каждая из которых отмечена своим символом. В зависимости от

того, как вы собираетесь использовать колоду инициативы, вам понадобится от 2 до 5 мастей. На планетах Внутренней Сферы чаще всего встречаются следующие масти: драконы , орлы , кулаки , солнца  и мечи .

Каждая масть состоит из карт разного **достоинства** — одного **туза** (Т), девяти **цифровых карт** (подряд от 2 до 10) и трёх **фигур** (их названия могут отличаться в разных уголках космоса). Универсальные названия карт-фигур — **мехвоин** (М), **герцог** (Г) и **лорд-преемник** (Л).

Обычное старшинство карт (от младших к старшим) — цифры (2–10), М, Г, Л, Т. Туз считается картой со значением 1, но при этом ценится выше лорда.

Также в этой колоде вы можете найти две карты **звёздных лордов** (ЗЛ). В большинстве случаев они вам не понадобятся (если не сказано иное).

НЕРАВНОЕ КОЛИЧЕСТВО БЕ

Варианты правил «Только карты инициативы» и «Карты и эффекты инициативы» меняют правила определения инициативы по-своему — но оба варианта позволяют определять инициативу отдельно для каждого игрока или малого подразделения (вместо одного значения инициативы для каждой стороны сражения). Используйте правила ниже вместо обычных правил для неравного количества боевых единиц (БЕ) из ТW, ВММ и «Альфа-удара: Основных правил командира».

Когда несколько БЕ должны воспользоваться правом на перемещение, атаку и т. п., фаза делится на несколько «шагов». Если у одного из игроков больше всего боевых единиц, в текущий шаг только он «активирует» одну из своих БЕ. Если у нескольких игроков одинаковое количество БЕ, в текущий «шаг» каждый из них должен активировать по одной БЕ в порядке возрастания инициативы (от наименьшей к наибольшей). Продолжайте «шаги», пока все боевые единицы всех игроков не будут активированы.

В сражении участвуют 5 игроков: численность их войск указана в таблице ниже. Начинается фаза движения. У игрока А самое низкое значение инициативы, следующий за ним — игрок Б, и далее в порядке возрастания до игрока Д. У игрока В самое многочисленное войско (5 БЕ), поэтому в первый шаг этой фазы только он перемещает 1 БЕ, хотя инициатива А и Б меньше.

BATTLETECH: КОЛОДА ИНИЦИАТИВЫ

В следующий шаг у А, В и Г одинаковое количество неактивированных БЕ (больше, чем у Б и Д). А, В и Г активируют по 1 БЕ в порядке возрастания инициативы: сначала А, затем В, потом Г.

После этого у всех игроков, кроме Б, осталось по 3 неактивированных БЕ. Каждый из них перемещает 1 БЕ в порядке инициативы.

Теперь у всех осталось по 2 неактивированных БЕ. Каждый игрок перемещает по 1 БЕ в порядке инициативы — и ещё раз, пока все БЕ всех игроков не будут активированы.

Пример действий при неравном количестве боевых единиц

Порядок инициативы	Численность	1-й шаг фазы	2-й шаг фазы	3-й шаг фазы	4-й шаг фазы	5-й шаг фазы
Игрок А	4 БЕ	—	1	1	1	1
Игрок Б	2 БЕ	—	—	—	1	1
Игрок В	5 БЕ	1	1	1	1	1
Игрок Г	4 БЕ	—	1	1	1	1
Игрок Д	3 БЕ	—	—	1	1	1



ТОЛЬКО КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ

Колоду инициативы можно использовать вместо проверки инициативы в начале хода — игроки будут не бросать кубики, а тянуть карты. Этот вариант полезет, когда в сражении участвует большое количество игроков и/или боевых единиц.

Примечание: если вы используете вариант «Только карты инициативы», особые способности пилотов и особые способности командования НЕ могут влиять на инициативу участников боя.

ДЛЯ КОГО ОПРЕДЕЛЯТЬ ИНИЦИАТИВУ

Перед началом игры договоритесь, как будет определяться инициатива — для каждого игрока (как обычно) или отдельно для каждого малого подразделения (копья, звезды или уровня II; рекомендуется для масштабных сражений).

В этих правилах каждый игрок или подразделение, для которого вы определите инициативу, будет называться «участником боя».

РАЗДАЙТЕ ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ И ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ

Рассортируйте карты колоды по мастям. Выберите одну из мастей и возьмите по одной карте этой масти на каждого участника боя (от туза и далее вверх по старшинству). Например, если в сражении участвует в сумме 7 малых подразделений и вы определяете инициативу для каждого из них, возьмите Т, 2, 3, 4, 5, 6 и 7 одной масти.

Перемешайте эти карты и раздайте по одной в открытую каждому участнику боя. Эти карты остаются у них до конца сражения: они должны лежать лицом вверх на игровом столе так, чтобы другие игроки могли видеть их в любой момент — например, на карточке БЕ «BattleTech: настольная игра» или над карточкой «Альфа-удара».

Затем возьмите столько же карт другой (неиспользованной) масти по тем же правилам (по 1 на каждого участника боя) и перемешайте их отдельно, чтобы сформировать **колоду инициативы**. Каждая карта в колоде соответствует одной из открытых карт на столе (по достоинству).

ТОЛЬКО КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ

Все прочие карты уберите в коробку (включая обе карты звёздных лордов): они вам не понадобятся.

Важно: эффекты карт НЕ используются с правилами «Только карты инициативы». Игнорируйте текст на картах инициативы.

Если участников боя больше 13: тогда используйте карты двух мастей. Поделите количество участников боя пополам и возьмите нужное количество двух разных мастей — например, для 15 участников боя возьмите карты от Т до 8 одной масти и от Т до 7 другой. Затем аналогичным образом сформируйте колоду инициативы с помощью карт двух неиспользованных мастей. Масти открытых карт НЕ должны совпадать с мастями карт в колоде инициативы!

Если в колоде инициативы более одной масти, заранее договоритесь, какие масти в колоде будут соответствовать каждой масти открытых карт. Например, если открытые карты — кулаки и солнца, а колода инициативы сформирована из драконов и орлов, вы можете воспользоваться порядком выше и сразу договориться, что драконы соответствуют кулакам (как младшие масти в своих парах), а орлы — солнцам.

ИГРОВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Вариант «Только карты инициативы» вносит изменения в эти фазы игры:

1. Фаза инициативы
2. Фаза движения
3. Фаза орудийного огня
4. Фаза ближнего боя

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

Перемешайте колоду инициативы и откройте одну карту (положите её на стол лицом вверх). Затем откройте ещё одну карту и поместите её справа от первой — и так далее, пока вы не откроете все карты в колоде.

Получившийся **ряд инициативы** соответствует инициативе участников боя в текущем ходу в порядке возрастания (от наименьшей к наибольшей слева направо). Это значит, что участник боя, чья открытая карта по достоинству соответствует самой левой карте ряда, должен первым активировать одну из своих БЕ. Если участников боя больше 13, карта должна соответствовать вашей не только по достоинству, но и по масти (см. предыдущий раздел).

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Если у всех участников боя одинаковое количество БЕ, первым действовать должен тот, чья открытая карта соответствует самой левой карте ряда инициативы по достоинству (и масти, если участников боя больше 13). Затем должен действовать участник, чья карта соответствует второй карте слева в ряду, — и так до тех пор, пока все не активируют по одной БЕ. В случае неравного количества боевых единиц руководствуйтесь разделом «Неравное количество БЕ» (стр. 2).

ФАЗА ОРУДИЙНОГО ОГНЯ

Если у всех участников боя одинаковое количество БЕ, первым действовать должен тот, чья открытая карта соответствует самой левой карте ряда инициативы по достоинству (и масти, если участников боя больше 13). Затем должен действовать участник, чья карта соответствует второй карте слева в ряду, — и так до тех пор, пока все не активируют по одной БЕ. В случае неравного количества боевых единиц руководствуйтесь разделом «Неравное количество БЕ» (стр. 2).

После того как все атаки были заявлены, игроки отыгрывают их по одной БЕ за раз в порядке инициативы (см. выше). Помните, что записанные повреждения не влияют на цель до тех пор, пока не будут отыграны все атаки, заявленные в текущей фазе.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Следуйте тем же правилам, что и для фазы орудийного огня (см. выше).

КАРТЫ И ЭФФЕКТЫ ИНИЦИАТИВЫ

Помимо масти и достоинства, на каждой карте колоды инициативы также указан особый эффект, который может дать вам преимущество, помешать противнику или изменить условия на поле боя. Вместе с новыми правилами инициативы эти эффекты помогут сделать игру более весёлой и непредсказуемой: вам придётся импровизировать на ходу, чтобы выйти сухим из воды!

В случае противоречий: из-за непредсказуемого характера эффектов карт может возникнуть ситуация, когда правила и/или эффекты могут противоречить друг другу. В этом случае руководствуйтесь здравым смыслом или бросьте кубики,

КАРТЫ И ЭФФЕКТЫ ИНИЦИАТИВЫ

чтобы разрешить противоречие. Также вы можете выбрать одного из игроков ведущим, который будет разрешать противоречия (и раздавать карты).

Примечание: если вы используете вариант «Карты и эффекты инициативы», особые способности пилотов и особые способности командования НЕ могут влиять на инициативу участников боя.

ДЛЯ КОГО ОПРЕДЕЛЯТЬ ИНИЦИАТИВУ

Перед началом игры договоритесь, как будет определяться инициатива — для каждого игрока (как обычно) или отдельно для каждого малого подразделения (копья, звезды или уровня II: рекомендуется для масштабных сражений).

В этих правилах каждый игрок или подразделение, для которого вы определяете инициативу, будет называться «участником боя».

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ И РАЗДАЧА КАРТ

Когда все БЕ вышли или были выставлены на поле боя, рассортируйте карты колоды по мастям. Возьмите нужное количество мастей и карт звёздных лордов согласно количеству участников боя (см. таблицу ниже) и перемешайте их, чтобы сформировать **колоду инициативы**. Затем раздайте каждому участнику боя по 1 карте.

Остальные масти и карты звёздных лордов уберите в коробку: они вам не понадобятся.

Примечание: эффекты карт разных мастей будут отличаться друг от друга. Используйте разные сочетания мастей, чтобы разнообразить вашу игру.

ТАБЛИЦА СОСТАВА КОЛОДЫ ИНИЦИАТИВЫ

Количество участников боя (см. выше)	Количество мастей	Количество Звёздных лордов
≤3	2	0
4–6	3	1
7–12	4	2
≥13	5	2

ИГРОВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Вариант «Карты и эффекты инициативы» вносит изменения в эти фазы игры:

1. Фаза инициативы
2. Фаза движения
3. Фаза оружейного огня
4. Фаза ближнего боя
5. Фаза нагрева
6. Завершающая фаза

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

Раздайте по 1 карте инициативы лицом вверх каждому участнику боя БЕЗ карт инициативы. Если в колоде закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Когда у всех участников боя есть карты инициативы, каждый должен прочесть эффект своей карты. Затем все участники боя по очереди решают, будут ли они активировать эффекты своих карт.

Первым делает выбор участник боя с картой «Заглушить сигнал». Затем выбор делает участник с самой младшей картой — и далее в порядке старшинства (стр. 10).

Чтобы активировать эффект карты, поверните её на 90 градусов: в этом случае её эффект срабатывает. Эффект карты инициативы можно активировать **только** в фазе инициативы (если не указано иное). Все активированные карты будут сброшены в завершающей фазе хода.

Вы можете отказаться активировать эффект карты, если хотите сохранить её у себя (см. далее).

ЭФФЕКТЫ КАРТ ИНИЦИАТИВЫ

Ниже перечислены основные элементы эффектов карт инициативы, которые могут влиять на различные аспекты игры.

«Одна БЕ», «выбранная БЕ» (в т. ч. «ваша» или «оппонента»): вы должны выбрать целью только одну боевую единицу согласно условию. Выбор должен быть сделан в момент активации эффекта карты (если не указано иное). Когда выбор сделан, эффект карты воздействует только на эту БЕ в течение этого хода.

ЭФФЕКТЫ КАРТ ИНИЦИАТИВЫ

«Дружественные БЕ» и «БЕ оппонента»: эффект воздействует на все боевые единицы, которые являются либо союзниками, либо противниками участника боя, который активирует эффект.

«Все БЕ игрока»: эффект воздействует на все боевые единицы в составе игрока. Но если вы раздали карты инициативы каждому малому подразделению (стр. 7), эффект воздействует только на все БЕ в составе этого малого подразделения.

Эффекты, влияющие на ОД: воздействуют на показатель «ОД на ходьбу» (Walk, для мехов) или «ОД на крейсерскую скорость» (Cruise, для машин). Чтобы рассчитать показатель «ОД на бег» (Run) и «ОД на максимальную скорость» (Flank) после применения эффекта, умножьте значение нового показателя «ОД на ходьбу / крейсерскую скорость» на 1,5 с округлением вверх. Помните, что БЕ не может войти в ландшафт, который считается непроходимым для неё (см. *Total Warfare*, таблица Movement Costs Table).

Эффекты, влияющие на урон: воздействуют на общее значение урона от атаки или оружия. Для орудий с групповым типом урона (код *Grp*; см. *Total Warfare*, раздел C: Cluster Weapon, и «BattleTech: Настольная игра», стр. 24, абзац «РБД») множитель влияет на каждую группу урона этого оружия, а дополнительный урон считается за дополнительную группу урона. Для скорострельного орудия (код *Скор*; см. *Total Warfare*, раздел R: Rapid-Fire Weapon) эффект воздействует только на 1 выстрел из него.

Эффекты окружающей среды: когда вы активируете такой эффект, немедленно отложите эту карту в сторону на заметное место. Сразу же возьмите новую карту инициативы: её достоинство становится вашим новым значением инициативы, но вы НЕ можете активировать эффект новой карты в текущем ходу. Активированный эффект окружающей среды начинает действовать немедленно и сохраняется **до конца игры**. Чтобы прекратить действие такого эффекта, вы можете:

- Активировать другой эффект окружающей среды. В этом случае предыдущий такой эффект сбрасывается.
- Активировать эффект карты «Заглушить сигнал», чтобы сбросить её.
- Активировать эффект карты звёздного лорда (ЗЛ): в этом случае карта окружающей среды будет сброшена в завершающей фазе.

СТАРШИНСТВО КАРТ

«Заглушить сигнал»: эффект карты, ставшей её целью, перестаёт действовать, даже если она была активирована ранее. Обе карты — и цель, и «Заглушить сигнал» — сбрасываются в завершающей фазе; но если целью стала карта с эффектом окружающей среды, она уходит в сброс немедленно.

СТАРШИНСТВО КАРТ ИНИЦИАТИВЫ

Сравните ваши карты. Инициатива участников боя в текущем ходу соответствует достоинству их карт в порядке возрастания (от наименьшего к наибольшему). Это значит, что участник боя с самой младшей картой инициативы должен первым активировать одну из своих БЕ. В случае неравного количества боевых единиц руководствуйтесь разделом «Неравное количество БЕ» (стр. 2).

Старшинство карт (от младшей к старшей):

туз, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, М, Г, Л.

Карты одинакового достоинства: если карты совпадают достоинством, сравните их масти. Чем меньше масть (левее в списке ниже), тем ниже инициатива: участник боя с картой младшей масти будет действовать раньше, чем участник боя с картой того же достоинства, но более старшей масти. Старшинство мастей таково:



ФАЗЫ ДВИЖЕНИЯ, ОРУДИЙНОГО ОГНЯ И БЛИЖНЕГО БОЯ

Следуйте тем же правилам, что и для фазы инициативы (см. выше).

ФАЗА НАГРЕВА

Действия, которые вы совершаете с помощью эффектов карт (даже в неподходящей фазе), повышают уровень нагрева вашей БЕ в фазе нагрева по обычным правилам. Не забывайте вести учёт нагрева.

ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

Сбросьте все карты инициативы, которые были активированы в этот ход (кроме карт эффектов окружающей среды — см. стр. 10). Если карта стала целью эффекта карты «Заглушить сигнал», также сбросьте её (даже если она не была активирована).

Добровольный сброс: в завершающей фазе любой участник боя может сбросить свою неактивированную карту инициативы и взять новую (не более одного раза в ход).

ПОКЕР

Даже в далёком будущем вселенной BattleTech люди играют в самые разные варианты покера. Вы можете сыграть в покер по обычным правилам, убрав из «Колоды инициативы» одну любую масть и карты Звёздных лордов... или вы можете сыграть в пятимастный покер!

В таблице ниже перечислены покерные комбинации для игры с пятью мастями (от самой сильной к самой слабой).

«Преемники» и её вариации: среди пяти карт в руке не должно быть совпадающих мастей. Например, *пара преемников* — эта пара и ещё три любых карты, но все пять карт должны быть разных мастей.

«Великий дом» и её вариации: все пять карт в руке должны быть одной масти (то же, что и флэш).

КОМБИНАЦИИ ПЯТИМАСТНОГО ПОКЕРА (В ПОРЯДКЕ УБЫВАНИЯ)

- **Война преемников** (5 лордов-преемников)
- **Пять одного вида** (одного достоинства)
- **Стрит Великого дома / стрит-флэш**
- **Каре преемников** (каре, среди пяти нет совпадающих мастей)
- **Стрит преемников** (стрит, нет совпадающих мастей)
- **Фулл-хаус преемников** (фулл-хаус, нет совпадающих мастей)
- **Каре** (четыре карты одного достоинства)
- **Великий дом / флэш** (пять карт одной масти)
- **Фулл-хаус** (пара и тройка)
- **Тройка преемников** (тройка, среди пяти нет совп. мастей)
- **Две пары преемников** (две пары, среди пяти нет совп. мастей)
- **Стрит** (пять карт по порядку, масть неважна)
- **Преемники** (нет совпадающих мастей)
- **Пара преемников** (пара, среди пяти нет совпадающих мастей)
- **Сет / Тройка** (три карты одного достоинства)
- **Две пары** (четыре карты, по две одного достоинства)
- **Пара** (две карты одного достоинства)
- **Старшая карта** (одна высшая по достоинству)

ДРАКС

Эта современная карточная игра, возникшая ещё до появления Великих домов, очень популярна среди наёмников: многие из них ставили целые состояния на партию в дракс. Прямым предком дракса считается покер — древняя игра, популярная тысячу с лишним лет назад.

В системах Внутренней Сферы распространён как четырёхкарточный, так и пятикарточный дракс. Игра считается непопулярной в системах Синдиката

Дракона (кроме захолустных портовых поселений и игорных домов якудза) — но в Лиге Свободных Миров это самая распространённая игра на везение, особенно в «игорной» системе Кайннисан.

КОЛОДА

Для игры в четырёхкарточный или пятикарточный дракс вам понадобится колода из 52 или 65 карт соответственно.

Старшинство карт (в порядке возрастания): туз, 2–10, мехвоин (М), герцог (Г), лорд-преемник (Л).

Региональные варианты: перед партией в дракс проверьте (или договоритесь), в системе какого Великого дома находится планета, на которой вы сели за игру. Чаще всего отличия сводятся к количеству мастей в колоде и устоявшимся названиям для карт-«фигур».

Обычное название	В Доме Марик	В Доме Штайнер	В Доме Курита	В Доме Дэвион	В Доме Ляо
Мехвоин	Копейщик	Мех	Самурай	Мехвоин	Валет
Герцог	Стрелок	Герцог	Полководец	Герцог	Дама
Лорд	Регент	Архонт	Государь	Лорд	Король
Кол-во мастей	4	4	5	5	5

КАК РАЗДАВАТЬ КАРТЫ

Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по одной карте **лицом вниз** (так называемая закрытая карта). Не показывайте её никому.

Затем раздайте каждому игроку ещё по одной карте, теперь уже лицом вверх, и начните первый круг торгов (по правилам покера).

После этого раздайте каждому игроку ещё по карте лицом вверх и начните следующий круг торгов — и так, пока все игроки не получат максимальное количество карт (4 для четырёхкарточного, 5 для пятикарточного). Завершив последний круг торгов, переверните свои закрытые карты и сравните комбинации.

ПРАВИЛА

Раунд выигрывает комбинация с наибольшим достоинством (см. таблицу далее).

Карты-фигуры (мехвоины, герцоги и лорды) не учитываются в комбинациях, но меняют достоинства других карт в вашей руке.

Мехвоин	+1 к достоинству других карт в руке
Герцог	-1 к достоинству других карт в руке
Лорд драконов (и местной масти*)	+1 к достоинству всех карт его масти
Лорд другого Великого дома	-1 к достоинству всех карт его масти

* Лорд масти территорий Великого дома, к которой принадлежит ваша система, — например, кулаки в системе Лиранского Содружества.

Если вы получили фигуру (мехвоина, герцога или лорда) в качестве закрытой карты, не показывайте её никому до конца раунда. Она всё равно будет влиять на достоинства карт в конце игры! Если же вы получили фигуру в качестве открытой карты, отложите её в сторону **лицом вверх** (так, чтобы другие игроки могли её видеть) и попросите раздать вам ещё карту — и так до тех пор, пока вы не получите туза или цифровую карту (2–10). Отложенные фигуры по-прежнему влияют на достоинства карт в игре.

Эффекты карт суммируются. Например, если вы получили двух мехвоинов, достоинства всех карт вашей руке увеличатся на 2.

Если достоинство карты увеличивается выше 10, оно становится равным 1 (и далее вверх). Если достоинство карт уменьшается ниже 1, оно становится равным 10 (и далее вниз).

Если несколько игроков собрали одинаковые комбинации, победа достаётся комбинации с картами большего достоинства. Например, если сразу два игрока собрали каре, каре девяток считается старше, чем каре троек. Если ни у кого нет даже пары, победа достаётся игроку с самой старшей картой по достоинству.

Дракс — непостоянная игра, где удача в любой момент может испугаться лорда, а закрытой картой оппонента всегда может оказаться мехвоин. Каждая партия не даст вам заскучать!

КОМБИНАЦИИ ДРАКСА (В ПОРЯДКЕ УБЫВАНИЯ)

- **Война преемников** (5 лордов-преемников)
- **Пять одного вида*** (одного достоинства)
- **Пятикарточный дракс** (стрит, все одной масти)*
- **Каре** (4 карты одного достоинства)
- **Четырёхкарточный дракс** (стрит, все одной масти)**
- **Стрит** (4 подряд разных мастей)**
- **Сет / Тройка**
- **Две пары**
- **Пара**
- **Старшая карта**

* Только в пятикарточном драксе (с пятимастной колодой).

** Только в четырёхкарточном драксе (с четырёхмастной колодой).

ИГРА С ПРАВИЛАМИ «АЛЬФА-УДАРА»

Все карты в русском издании «Колоды инициативы» уже содержат примечания, позволяющие использовать их с правилами «Альфа-удара». Также руководствуйтесь следующими уточнениями:

Очки движения и дистанции: каждое ОД считается за 2" ДВ. Каждый гекс считается за 2" расстояния.

Критические попадания: суммируются с другими способами нанести критическое попадание. Если целью эффекта карты является обычная пехота или бронепехота (класс ПО/ПБ), вместо критического попадания эффект наносит +2 оч. урона.

Нагрев: если БЕ не может нагреваться (нет шкалы нагрева), вместо этого она получает +1 оч. урона от эффекта карты.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка

Рэй Аррастиа, Аарон Кэйхолл

Дополнительная разработка

Рэнделл Н. Биллс, Лорен Л. Коулман,
Мэри Кемпен

Авторы книг для дома Марик (правила дракса с 4 мастями)

К. Р. Грин, Уолтер Х. Хант,
Ричард К. Мейер

Редактор BattleTech

Аарон Кэйхолл

Главный редактор BattleTech

Рэй Аррастиа

Ассистент главного редактора

Аарон Кэйхолл

Графический дизайн и вёрстка

Дэвид Кёрбер

Художественное оформление

Джейсон Чизман-Майер,
Алекс Иммерцил, Марк Хейден

Плейтестеры

Брин Биллс, Билли Колдуэлл, Джонатан
Кокс, Джошуа Дункан, Марк Фоллин,
Кристиан Фросиг, Эрик Гудман, Крейг
Галледж, Энтони Харденбург, Натан Хант,
Сэм Джонсон, Уильям Карнески, Пол
Мэббот, Джозеф Муниц-младший, Лоркан
Нэйгл, Дэн Шумейкер, Агустин Сиейро,
Дэниел Томсон, Джереми Вей и Питер Ворт

Издание на русском языке:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство

Михаил Акулов

Руководство производством

Иван Попов

Директор издательского департамента

Александр Киселев

Главный редактор

Валентин Матюша

Выпускающий редактор

Данила Евстифеев

Переводчик

Диана Гончарик

Дополнительная вычитка

Виталий Терехов

Главный дизайнер-верстальщик

Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик

Евгений Загатин

Корректор

Ольга Португалова

Лицензионный менеджер

Оксана Литвиненко

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры без
разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

