

BATTLETECH

НАЁМНИКИ



ПРАВИЛА



Играть интересно

BATTLETECH™

НАЁМНИКИ

ВВЕДЕНИЕ	3
Содержимое коробки	3
ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА	4
КАРТЫ СРЕДСТВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ (СПП)	4
BATTLETECH: TOTAL WARFARE И ПРАВИЛА ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ	4
ПРАВИЛА СРЕДСТВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ (СПП)	5
Расстановка СПП при подготовке к игре	6
Инициатива СПП и фаза движения	6
Перемещение СПП	6
Бой и средства полевой поддержки	7
КТО ПРОВОДИТ ПРОВЕРКУ УНИЧТОЖЕНИЯ	8
УРОН И УНИЧТОЖЕНИЕ СПП	8
ЗНАЧЕНИЕ ПОЛУЧЕННОГО УРОНА СПП	9
Нагрев и средства полевой поддержки	9
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ СПП	9
НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ СПП	11
НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СПП	13
ОТЛИЧИЯ ПРАВИЛ УДАРОВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ ОТ BATTLETECH MANUAL	13
КАРТЫ УДАРОВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ	14
УДАРЫ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ	15
Необязательное правило: скрытая воздушно-космическая поддержка	16
Наступательная поддержка — воздушно-космическая (обманный манёвр)	16
Наступательная поддержка — воздушно-космическая (ракетный удар)	16

Наступательная поддержка — воздушно-космическая (бомбардировка)	16
Наступательная поддержка — воздушно-космическая (обстрел с воздуха)	17
Оборонительная поддержка — воздушно-космическая (прикрытие с воздуха ММ)	17
Оборонительная поддержка — воздушно-космическая (прикрытие с воздуха БМ)	17
Артиллерийская поддержка	18
Поддержка минными полями	19
СОЗДАНИЕ ВОЙСКА С ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКОЙ	20
1. Выделить ОПП на войско	20
2. Конвертировать в БЗ	20
Правила приобретения полевой поддержки	20
КАМПАНИЯ ПО СИСТЕМЕ «НАЁМНИКИ»	21
КАК СТАТЬ НАЁМНИКАМИ	21
ЧТО ТАКОЕ БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ (БЗ)	21
СПИСОК МЕХОВ ДАННОГО НАБОРА	21
Масштаб войска	23
ХОД КАМПАНИИ	23
Репутация	24
КОНТРАКТЫ	24
Базовая структура контракта	24
МЫСЛИТЬ КАК НАЁМНИК	25
СТРУКТУРА КАМПАНИИ	25
Согласование условий	25
ВЕЛИКИЙ ОРЁЛ: ГАРНИЗОННАЯ СЛУЖБА	26
ЖЕМЧУЖНЫЙ ДРАКОН: НАБЕГ	27
ЧЖУНШЕНЬ I	27
ТАБЛИЦА РАЗРЯДОВ КОНТРАКТА	28

ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ — ДОГОВОРЫ «ВЕЛИКОГО ОРЛА» И «ЖЕМЧУЖНОГО ДРАКОНА»	28
ПРОДОЛЖЕНИЕ ПУТИ НАЁМНИКА	30
«Война на улицах»	30
ТАБЛИЦА ГОРОДСКИХ КАРТ МЕСТНОСТИ (ПРИМЕР)	30
«Вторжение пиратов»	30
СЮЖЕТНЫЕ ВЕТКИ	31
Карты местности	31
Вход на поле боя	31
Дислокация (расстановка) до определения инициативы	31
Отступление и конец игры	31
Трофеи	31
Особые правила	32
ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ: ОБОРОНА	32
ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ: ВСТРЕЧНЫЙ БОЙ	33
ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ: НАЛЁТ	33
ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ: КРАЖА	34
ПЕРЕРЫВЫ МЕЖДУ СЮЖЕТНЫМИ ВЕТКАМИ	35
Ремонт, лечение, покупки, трофеи и прочие расходы	35
Обучение состава	35
Обучение малых подразделений	36
ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ДЕЙСТВИЙ В СНАБ	36
Изменение масштаба войска	37
Задолженность по СНАБ	37
ТАБЛИЦА МАСШТАБА ВОЙСКА НАЁМНИКОВ	38
Расторжение контракта	38
ПРИМЕРЫ ЗАПОЛНЕНИЯ	39
АНГЛ.-РУС. УКАЗАТЕЛИ: ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА	40
АНГЛ.-РУС. УКАЗАТЕЛИ: КАМПАНИЯ	42



АВТОРЫ



Русское издание: 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 Суховей
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Оксана Литвиненко
За помощь в подготовке игры к изданию благодарим:
Андрей Кулешова, Виктора Французова, Даниила Александрова, Данилу Павлова, Олега Пачева



Играть интересно

Адреса в интернете:
precentor_martial@catalystgamelabs.com
(e-mail адрес для любых вопросов по BattleTech)
<http://bg.battletech.com/>
(официальная страница BattleTech)
<http://www.CatalystGameLabs.com>
(сайт Catalyst)
<http://store.catalystgamelabs.com>
(онлайн-магазин)

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
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

Авторы идеи BattleTech

Джордан К. Вейсман
Л. Росс Бэбкок III
Сэм Льюис

Главный редактор BattleTech

Рэй Аррастиа
Помощник главного редактора

Художественный директор BattleTech

Энтони Скроггинс

Сценаристы и разработчики

Рэндалл Н. Биллс
Джошуа Франклин
Кит Ханн

Редакторская правка

Аарон Кейхолл
Дополнительная редактора
Марк Ригглмен

Авторы

Майкл Сиаравелла
Вунджи Лау
Филип Ли
Лэнс Скаринчи

Производство

Художественный директор

Брэнт Эванс
Художественный директор BattleTech
Энтони Скроггинс

Графический дизайн и верстка

Рэй Аррастиа
Дэвид Кербер

Карточки мехов
Зак Шварц

Цифровые иллюстрации
Марк Хэйдэн

Иллюстрации на обложке

Марко Маццони
Эксклюзивная обложка для Kickstarter

Дэвид Кербер

Художественное оформление

Рэй Аррастиа
Алан Блэквелл

Дейл Идэ
Марк Хэйдэн

Алекс Иглисиас
Харри Каллио

Дэвид Кербер

Даррен Лян
Лукаш Матушек
Марко Маццони

Флориан Меллье
Томас Мур

Марко Пеннакиетти
Тан Хо Сим

Жерман Варона
Кэт Уайлдер

Дизайн миниатюр

Художественный директор

Энтони Скроггинс
Концепт-художники

Алан Блэквелл
Элдон Каугур

Харри Каллио
Марко Маццони

Флориан Меллье
Бенджамин Майерс

Энтони Скроггинс

3D-миниатюры

Алан Блэквелл
Джордан Каффи
Элизабет Гиббс
Аарон Харрис
Александр Иммерцил

Сергей Колесник

Крис Лоури
Энтони Скроггинс
Раймонд Уайт

Команда тестирования правил полевой поддержки BattleTech

Алекс «Highlighter» Ли, Элисон «Lady Jaye» Роби, Энтони «Sparky» Гафф, Антон Богатырёв, Эшли Алленсворт, Август Шеперд, Аврора Шеперд, Бекка «Vos» Греч, Крис «Elroy Scout», Кристофер Бонафонт, Клэр «Bear» Лейтнер, Коул Риос, Колин Буллок, Cyience, Дэйн Кристенсен, Даниел «Rodent» Коллис, Даниел Шумейкер, Даниил Луценко, Дарук, Дэвид Дитрих, DevianID, Диллан «D.Buffalo» Уильямс, Эмили Шеперд, Etrugrus, Fear Factory, Geg, Грэм Уоллис, Грег «Grumpy Bear» Флеш, Ханс Дитрих, Хеннинг Бесслер, IntelWasp, Изабель «Bizzy» Роби, Джейк «Rogue» Киприано, Джейсон Фаберман, JasonF, Джонатан Ланг, Джордин Диббс, Джошуа Франклин, Джастин Шеперд, Карл Якубовяк, Кэти «Rocket» Уильямс, Логан Риос, Люк Фотия, Марк-Андре Жинграс, Мартин П. Робертсон, Матюш Врба, Майкл Борс, Майкл Васта, Майк Оксбиг, Майлз «Wings» Маклафлин, Нэйлене «JoMomma» Аккон, Нил

«Conellus» Бриллиант, Нела Гримова, NeonKnight, Пейдж «Pickles» Лейтнер, Паркер «Shugo» Гафф, Фил «Raider» Роби, pokefan548, Prometheus5, Рэйдэн «Goatboy» Аккон, Rawbert, Рид Кристенсен, Rekkon, Ричард Пикок, Рик «Spreter» Аморосо, Роб Марковский, Райан Фойгт, Самуэль Ламонтань, Сантос Перона, Шонда «Jugs» Лоуренс, Стас Высоцкий, Стас Зленко, Стелла Шепард, Тейтон «Pork Chop» Гафф, Thunder, Том Крузейд, Трэвис Пиджун, VariousGameMasters, Виктор Уолтер, Weirdo, Уильям Маккартни, Хан; а также отряд Scar Metal: Брин Биллс, Джерел Бромли, Майкл Маллинс, Калеб Лейси Сондерс, Джаред Лейси Сондерс, Брайан «Square» Стюарт.

Команда тестирования системы Chaos Campaign для набора «Наёмники»

Ян «TonerVision» Апельгрэн, Джейкоб Беббингтон, Билли «Faithless» Колдуэлл, Крис Чендлер, Этьен Шаррон-Виллард, Айан «tohuvaohu» Кларк, Джеймс Коннолли, Джейсон Фаберман, Артур Гарлик, Джей Ти Гарретт, Лукас (kurgan) Гласс, Хари Гуджрал, Майкл Мэйбери, Ник Перрин, Эд «MetalE» Стивенс, Фил Уоллинг, Гленн Уилкинсон

ВВЕДЕНИЕ

Наёмники — козыри, способные изменить исход любого боя. Путь от зелёного новобранца до ветерана бесчисленных сражений проходит по тонкой грани между бессмертием и гибелью: чтобы вырвать победу из лап поражения, мехвоину нужны и уникальные навыки, и толика удачи.

В системах Внутренней Сферы и за её пределами насчитывается несколько сотен войск наёмников — и это не преувеличение. Есть среди них и элитные подразделения на несколько полков с вековой историей, и обиженные судьбой копья, едва зарабатывающие себе на жизнь на захолустных планетах. Готовы ли вы вступить в ряды существующей армии наёмников — или будете сами отвоёвывать себе место во вселенной?

Правила набора «Наёмники» дополняют и расширяют правила набора «BattleTech: Настольная игра». С ним вы сможете ввести в бой машины, воздушно-космическую поддержку, артиллерию и минные поля. Также вас ждёт кооперативная компания за войско наёмников — осталось только составить и подписать первый контракт!

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

В набор «BattleTech: Наёмники» входят перечисленные ниже компоненты.

- **Пластиковые миниатюры:** 12 высококачественных неокрашенных пластиковых миниатюр (8 мехов и 4 боевых машины) сразу готовы к игре — нет нужды срезать их с литников или собирать.
- **Книга правил набора «Наёмники»:** вы читаете её прямо сейчас! Правила в этой книге являются дополнением к правилам набора «BattleTech: Настольная игра».
- **Краткий обзор вселенной:** брошюра, которая содержит краткий экскурс в историю наёмных подразделений в мире BattleTech, а также информацию о том, как устроен невероятно богатый мир этой вымышленной вселенной.
- **Брошюра с карточками мехов:** в этой брошюре вы найдёте 16 заранее заполненных карточек, соответствующих представленным в данном наборе мехам.
- **Бланки контракта:** 2 двухсторонних ламинированных бланка, на которых можно писать стираемыми маркерами. С их помощью вы сможете составить ваше наёмное войско и первый прибыльный контракт.
- **Карточки мехвоинов:** 8 карт пилотов-наёмников из разных концов космоса. Служат для отображения особых способностей, которые мехвоины способны проявить на поле боя.
- **Карты полевой поддержки:** 99 карт полевой поддержки для игры с этим набором, а также карты-памятки. Соответствуют самой новой версии колоды полевой поддержки (Revised).
- **Листы жетонов:** картонные жетоны для игры с правилами и картами полевой поддержки. Жетоны машин позволяют оценить все преимущества дополнительных правил набора без покупки дополнительных миниатюр. Когда вы всё же обзаведётесь миниатюрами, жетоны можно использовать в качестве недостающих миниатюр или подкладывать под них, чтобы обозначить несколько машин одного типа в одном гексе.
- **«Своих не бросят»:** это рассказ, который позволит погрузиться во вселенную BattleTech эпохи ИльКлана.
- **Памятка с таблицами:** на ней вы найдёте таблицы с информацией о полевой поддержке и боевых единицах для создания вашего войска наёмников.
- **Кубики:** для игры в BattleTech используются два шестигранных кубика.
- **Карты местности:** в набор входят две двухсторонние карты местности с разным ландшафтом.
- **Карточки «Альфа-удара»:** «Альфа-удар» — это способ провести блиц-игру BattleTech. Правила «Альфа-удара» не входят в данный набор, но вы можете скачать их бесплатно на сайте <https://hobbygames.ru>.
- **Карта-постер Внутренней Сферы:** на этом двустороннем плакате изображена карта Внутренней Сферы. Одна сторона изображает расстановку сил на 3058 год — время до эпохи Гражданской войны, когда существовало Пограничье Хаоса. Другая сторона посвящена ситуации на 3151 год, время расцвета ИльКлана и появления так называемых Внутренних земель.



ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Правила полевой поддержки созданы специально для игроков в BattleTech, которым хочется опробовать тактику общевойскового боя, но не хочется смещать акцент со сражений боевых мехов. С этими необязательными правилами вы сможете использовать в сражениях различную боевую технику — от пехоты и турелей до боевых машин и артиллерии — и наносить удары воздушно-космическими силами. Лёгкие и удобные правила позволят быстро добавить в игру общевойсковые элементы, при этом оставив в центре внимания всеми любимые бои между мехами.

Данные правила заменяют правила полевой поддержки из книги *BattleMech Manual (BMM)*, книги *Battle of Tukayyid (BoT)* и других продуктов **BattleTech**.

Примечание: на момент выхода набора «Наёмники» *BMM*, *BoT* и многие другие продукты BattleTech ещё не были выпущены на русском языке. Используйте англо-русский алфавитный указатель, чтобы найти требуемый раздел в русских изданиях, когда они будут опубликованы.

Полевая поддержка бывает 2 типов:

- **Средства полевой поддержки (СПП):** наземная и околоземная техника и боевые средства, которые используют эти правила полевой поддержки из набора «Наёмники» вместо обычных правил для боевых единиц. К ним относятся машины вертикального взлёта и посадки, аппараты на воздушной подушке, машины на колёсном и гусеничном ходу, пехота и огневые позиции. К ним НЕ относятся воздушно-космические машины — их атаки считаются ударами полевой поддержки (см. далее).
- **Удары полевой поддержки:** атаки воздушно-космических истребителей, атаки артиллерии за пределами поля боя, а также минные поля.

Примечание: о том, как приобрести СПП и удары полевой поддержки для своего войска, будет рассказано в главе «Создание войска с полевой поддержкой» (стр. 20).

КАРТЫ СРЕДСТВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ (СПП)

На карточке средства полевой поддержки указаны следующие данные:

1. Название средства полевой поддержки (СПП, англ.: Asset): название пехоты, машины, огневой позиции или иного участника сражения на поле боя, который использует упрощённые правила для СПП вместо обычных правил для боевых единиц (БЕ).

2. Очки движения (ОД, англ.: MP): значение, которое СПП может использовать для перемещения каждый ход, и тип его перемещения.

3. Модификатор движения цели (МДЦ, англ.: TMM): модификатор целевого значения, который обычно применяется к броску атакующего, который выбрал это СПП целью атаки.

4. Дистанция атаки (англ.: Range): каждому СПП доступна только одна атака. Дистанция поражения этой атаки обычно разбита на три диапазона — ближний, средний и дальний: в этом поле указаны значения этих диапазонов.

BATTLETECH: TOTAL WARFARE И ПРАВИЛА ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Полные правила для машин, обычной пехоты, бронепехоты и воздушно-космических боевых единиц содержатся в книге *BattleTech: Total Warfare (TW)*. Правила для артиллерии и минных полей содержатся в книге *Tactical Operations: Advanced Rules (TO:AR)*.

Данный набор содержит упрощённые правила полевой поддержки, с помощью которых вы сможете быстро ввести в бой дополнительных участников сражения в форме средств полевой поддержки (СПП) и карт ударов. Для них расширенные правила не требуются.

Для опытных игроков: правила для пехоты, машин и огневых позиций в качестве *средств полевой поддержки (СПП)* НЕ пересекаются с «полными» правилами для этих же участников сражения в качестве *боевых единиц (БЕ)*. Они НЕ заменяют «полные» правила в книге *Total Warfare*, а предлагают новый упрощённый вариант, как получить удовольствие от игры.

Иными словами, взвод пехоты как *боевая единица (БЕ, англ.: Unit)* использует **только** правила из *Total Warfare*, а взвод пехоты как средство полевой поддержки (СПП, англ.: Asset) — **только** правила СПП из набора «Наёмники».

Примечание: у некоторых особых СПП с уникальными атаками вместо значения дистанции атаки будет указан её тип — например, «Артиллерия» или «Эрроу».

5. Навык (англ.: Skill): базовое целевое значение, которое данное средство полевой поддержки использует при совершении атак. Чем меньше это значение, тем лучше его пилот или экипаж! К значению навыка СПП применяются модификаторы по обычным правилам оружейных атак, кроме модификатора

23 (27)

МАКСИМ
ТАНК НА ВОЗД. ПОДУШКЕ

ОД 8 Авл

МДЦ +3

ДИСТ. НАВЫК УРОН ПРОВЕРКА
3/6/9 6 (5) 5x4 7 7

ПРОБИТИЕ: 5

ОСОБ.: БТР1, НРН2

BATTLETECH ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

© 2025 The Topps Company. All rights reserved.

движения атакующего (см. стр. 7). Базовое значение навыка указано белым цветом без скобок. Если у СПП есть значение навыка опытного воина, оно будет указано серым цветом (в скобках). СПП под управлением опытных воинов стоят дороже (см. «СПП с навыком опытного воина», стр. 5–6).

Б. Урон (англ.: Dmg): значение урона, которое СПП может нанести при успешной атаке. Если значение имеет вид двух чисел, разделённых символом «x» (например, 10x3), это значит, что оно наносит урон по правилам групповых попаданий, где первое число — очки повреждения от каждой группы, а второе — количество таких групп.

Например, СПП со значением урона 10x3 наносит повреждения 3 группами по 10 очков повреждений.

Вы должны совершить отдельный бросок на определение участка попадания для каждой такой группы — но, в отличие от правил стрельбы ракетами, вы **НЕ** используете таблицу групповых попаданий при успешной атаке СПП с групповым уроном: СПП всегда наносит весь указанный урон.

7. Проверка (англ.: Check): целевое значение **проверки уничтожения**. СПП будет уничтожено, если при его проверке уничтожения (обычно в результате атаки оппонента) выпадет это или большее значение. Против каждого СПП можно совершить **не более одной проверки уничтожения в ход** — независимо от количества атакующих и значений урона их атак.

8. Поле износа СПП (англ.: Degradation): если средство полевой поддержки НЕ было уничтожено в результате проверки уничтожения, вычитите 1 из его **текущего** значения проверки и впишите в это поле (стираемым маркером).

9. Пробитие (англ.: Threshold): значение пробития. Если оппонент нанёс данному СПП количество очков повреждений, равное или большее значения пробития, это средство полевой поддержки должно будет пройти **проверку уничтожения** в завершающей фазе текущего хода.

10. С (стоимость средства полевой поддержки): приблизительный показатель силы СПП. Базовое значение стоимости указано белым цветом без скобок. Если у СПП есть значение стоимости опытного воина (см. «СПП с навыком опытного воина» далее), оно будет указано серым цветом (в скобках).

11. Особ. (англ.: Specials): особые способности. Некоторые СПП, помимо показателей движения, урона и т. п., обладают особыми способностями. Перечень обозначений особых способностей СПП приведён на стр. 9–13.

ПРАВИЛА СРЕДСТВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ (СПП)

Проверки навыков пилотирования (ПНП): средства полевой поддержки никогда не проводят проверки навыков пилотирования (управления) для обычных БЕ — даже если правило гласит, что СПП должно автоматически провалить такую проверку. Если для какого-либо действия требуется пройти проверку навыка пилотирования (управления), СПП **не может** совершить это действие, если в условиях сценария не указано иное.

Использование СПП с другими продуктами BattleTech: в продуктах BattleTech есть великое множество дополнительных правил. Если вы не уверены, может ли какое-либо дополнительное правило воздействовать на СПП или использоваться им, спросите себя: требуется ли для выполнения действия, применения эффекта и т. п. из другого набора записать или указать на карточке СПП какие-то дополнительные сведения или характеристики **помимо** перечисленных в этой книге правил? Если ваш ответ — «да», это правило из другого набора **не действует** на средства полевой поддержки.

Жетоны СПП: средства полевой поддержки могут быть представлены на поле боя соответствующими миниатюрами из других наборов. Если у вас нет подходящих миниатюр, вы можете использовать шестиугольные картонные жетоны из этого набора. Если у вас есть подходящие миниатюры, вы можете использовать жетоны, чтобы обозначить количество одинаковых СПП в одном гексе — например, один жетон машины под подставкой миниатюры той же машины будет обозначать, что в этом гексе находится 2 одинаковых машины (см. «Группирование средств полевой поддержки», стр. 7).

Многогексовые СПП: некоторые средства полевой поддержки имеют столь крупные размеры, что не умещаются в один гекс на поле боя. Например, артиллерийская установка «Лонг Том» занимает 2 гекса на поле боя: один гекс жетона (одна миниатюра) для основного орудия и ещё один гекс (вторая миниатюра) позади него. Основной гекс многогексовой СПП помечен символом в виде чёрного шестиугольника — как на жетоне, так и на миниатюре. Подробнее о многогексовых СПП будет рассказано далее.

Пехота в качестве СПП: термин «пехота» служит собирательным обозначением для *бронепехоты* (наподобие элементов Кланов) и *обычной пехоты* — если не сказано иное.

Условия победы сценария и СПП: средства полевой поддержки НЕ могут выполнять условия победы сценария — т. е. удерживать контроль над точкой сценария, сканировать здание или область, выходить или перемещаться за пределы карты и так далее.

Исключение: средства полевой поддержки могут выполнять условия победы, связанные с уничтожением БЕ и/или СПП оппонента (если в правилах сценария не указано иное).

СПП с навыком опытного воина («ветераны»): как упоминалось выше, на карте средства полевой поддержки может быть два значения навыка — обычное без скобок и значение опытного воина (в скобках, на 1 пункт меньше). Как правило, это значение 6 (5) — но для сил Кланов и огневых позиций оно может иметь значение 5 (4). **Помните:** чем ниже значение навыка, тем лучше пилот или экипаж!

MAXIM
HOVER TRANSPORT

MP 8H
TMM +3

RANGE 3/6/9 SKILL 6(5) DMG 5x4 CHECK 7

SPECIALS: APC1, IF2

THRESHOLD: 5

BATTLETECH BATTLEFIELD SUPPORT

© 2023 The Topps Company. All rights reserved.

Когда вы приобретаете средство полевой поддержки, обведи-те или подчеркните стираемым маркером используемое значение навыка и стоимости этого СПП. Если вы желаете включить в своё войско СПП с навыком опытного воина (серым цветом, в скобках), это средство полевой поддержки будет стоить дороже: его новая стоимость будет указана серым цветом справа от обычной стоимости (серым цветом, в скобках). Вы можете приобрести любое количество СПП с навыком опытного воина вместо обычных СПП, если вы можете позволить себе их увеличенную стоимость.

РАССТАНОВКА СПП ПРИ ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

При расстановке войск на поле боя каждый игрок сначала должен расставить (вывести) все свои средства полевой поддержки на поле боя. Вы можете выставить (вывести) свои боевые единицы (БЕ) по обычным правилам только после того, как все СПП вашего войска уже находятся на поле боя.

Если у обеих сторон есть СПП: каждая сторона по очереди размещает половину СПП в своём войске (с округлением вверх) согласно порядку расстановки войск в условиях вашего сценария.

Расстановка огневых позиций: СПП, являющиеся огневыми позициями, можно расставлять на поле боя по обычным правилам, но только на расстоянии не менее 6 гексов от зоны расстановки оппонента согласно условиям сценария. Если у оппонента нет заданной зоны расстановки (например, его БЕ выходят на игровое поле со своей стороны), тогда огневые позиции можно размещать на поле боя либо не менее 7 гексов от домашнего края оппонента.

ИНИЦИАТИВА СПП И ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В фазе движения средства полевой поддержки всегда перемещаются первыми. Вы можете перемещать остальные БЕ в своём войске только после того, как все СПП воспользовались своим правом на перемещение.

Если у обеих сторон есть СПП: в фазе движения каждая сторона по очереди перемещает половину **подвижных** СПП в своём войске (с округлением вверх), начиная с игрока с наименьшим значением инициативы. Если количество СПП в вашем войске нечётное, вы можете выбрать, когда перемещать большую часть СПП (в первую или последнюю очередь).

Примечание — обездвиженные огневые позиции: для правила выше учитываются только численность подвижных СПП в вашем войске, а обездвиженные средства полевой поддержки (такие как огневые позиции) **НЕ учитываются**. Например, если в вашем войске есть 10 СПП (в т. ч. 3 огневые позиции) и у оппонента тоже есть СПП, в фазе движения вы сможете перемещать подвижные СПП двумя группами (3 СПП и 4 СПП).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СПП

Средства полевой поддержки перемещаются по тем же правилам, что и боевые мехи, но со следующими изменениями:

Режим перемещения СПП: средство полевой поддержки не может выбирать режим перемещения и каждый ход может потратить количество ОД, равное значению его показателя ОД. Затраты ОД на движение для СПП рассчитываются по обычным правилам, включая затраты ОД на смену передней стороны.

Если эффект требует определить режим перемещения средства полевой поддержки, считайте, что СПП *бежит*.

Исключения: если СПП имеет тип перемещения «прыж», считайте, что оно *прыгает*. Если СПП обездвижено (как огневые позиции), оно считается *обездвиженным*.

Движение назад: перед перемещением СПП вы можете объявить, что оно движется назад. В этом случае его значение ОД уменьшается в 2 раза с округлением вверх до конца хода. СПП, которое движется назад (пятится), не может подниматься или опускаться на уровень выше (или ниже).

Передняя сторона пехоты: СПП, являющееся пехотой или бронепехотой, НЕ имеет передней стороны и поэтому не тратит ОД на смену передней стороны перед перемещением в новом направлении.

Изменение уровня: в отличие от мехов, СПП могут подниматься или опуститься только на 1 уровень за гекс перемещения (что в сумме стоит 2 ОД).

Исключение — прыжковое СПП: СПП с типом перемещения «прыж» (например, прыжковая пехота) для изменения уровня использует правила для прыгающих мехов («BattleTech: настольная игра», стр. 11–12) и НЕ тратит ОД на изменение уровня при перемещении.

Исключение — СПП вертикального взлёта и посадки: СПП с типом перемещения «верт» может подняться или опуститься на любое количество уровней над проходимым ландшафтом, затратив 1 ОД за каждое изменение. Это значит, что СПП с «верт» может переместиться вперёд на гекс и подняться в нём на 5 уровней за 6 ОД (1 ОД за перемещение вперёд и +5 ОД за изменение уровня).

Перемещение СПП в городских условиях: средства полевой поддержки НЕ могут входить в гексы со зданиями.

Исключение — «верт»: СПП с «верт» может входить в гекс со зданием. При этом считается, что оно парит (зависает) над зданием.

Исключение — пехота: если СПП является пехотой, оно может войти в гекс со зданиями либо перемещаться из гекса со зданием в соседний гекс со зданием. Для такого перемещения СПП должно затратить все оставшиеся ОД (при этом базовое количество доступных ОД не имеет значения). Прыжковая пехота может прыгнуть (по обычным правилам), чтобы приземлиться в гекс со зданием (на крышу здания).

Примечание: полные правила перемещения в городских условиях доступны в книге *BattleTech: Total Warfare* (разделы Ground Movement и Buildings). Если вы используете правила из TW, средства полевой поддержки игнорируют правила заноса и скольжения (skidding/sideslipping).

ТИПЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ СПП И ЛАНДШАФТ

После значения ОД средства полевой поддержки может быть указан его тип перемещения в виде сокращения. Ниже перечислены все типы перемещения, которые вы можете встретить на карточках СПП, и их ограничения на перемещение.

Затраты на движение: дополнительные затраты ОД на движение для СПП рассчитываются по обычным правилам (если ниже не указано иное).

Проверки навыка пилотирования из-за ландшафта:

СПП игнорируют ПНП, вызванные ландшафтом.

- **Код «пеш» (f) — обычная пехота:** может заходить в любые гексы, кроме гексов воды ненулевой глубины (1 или глубже).
- **Код «прыж» (j) для прыжковой пехоты:** аналогично коду «пеш», но такие СПП используют правила прыжка для перемещения (см. стр. 6).
- **Код «авп» (h) — аппараты на воздушной подушке:** не могут заходить в гексы леса, но могут перемещаться по всем прочим гексам как по открытой местности.
- **Код «гус» (t) — машины на гусеничном ходу и моторизованная пехота:** не могут заходить в гексы густого леса.
- **Код «кол» (w) — машины на колёсном ходу:** не могут заходить в гексы леса, развалин и труднопроходимого ландшафта. Однако такое СПП может получить +1 ОД до конца фазы движения, если всю фазу движения будет перемещаться ТОЛЬКО по покрытию (дорогам и/или мостам).
- **Код «верт» (v) — машины вертикального взлёта и посадки:** могут перемещаться по всем гексам как по открытой местности.

СПП и гексы воды: ни одно средство полевой поддержки из этого набора НЕ может входить в гексы воды ненулевой глубины (1 или глубже) — кроме тех СПП, которые могут перемещаться по ним как по открытой местности.

ГРУППИРОВАНИЕ СРЕДСТВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

В одном гексе может находиться не более 2 дружественных СПП — либо не более 1 СПП и 1 дружественного меха.

Все боевые единицы (**но не СПП**) могут проходить по гексам, занятым средствами полевой поддержки оппонента, но НЕ могут завершать перемещение в гексах, которые они занимают. Иными словами, БЕ оппонента будут игнорировать ваши СПП при перемещении, но не смогут закончить движение в гексах, где находятся ваши СПП.

Исключение — группирование СПП-пехоты: если СПП является обычной пехотой или бронепехотой, оно может проходить через гексы, занятые СПП-пехотой оппонента, и заканчивать движение в таких гексах. Это значит, что в одном гексе может оказаться до 4 СПП пехоты и/или бронепехоты — по 2 с каждой стороны, участвующей в сражении.

МНОГОГЕКСОВЫЕ СРЕДСТВА ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Некоторые средства полевой поддержки занимают несколько гексов (состоят из нескольких миниатюр), но при этом считаются одним СПП (см. начало раздела).

Расчёт перемещения многогексового СПП: всегда ведётся от его основного гекса, который помечен символом в виде чёрного шестиугольника. Оба гекса, которые будет занимать данное СПП **в конце** своего перемещения, должны находиться на одном уровне высоты и считаться проходимыми для него — в противном случае такое перемещение невозможно. В остальном многогексовое СПП перемещается по тем же правилам, что и обычное СПП: считайте, что оно проявляет чудеса маневренности, чтобы добраться до конечной точки в текущей фазе движения.

Все гексы, занятые многогексовым СПП в дополнение к основному, считаются занятыми им с точки зрения правил перемещения и группирования БЕ и СПП.

БОЙ И СРЕДСТВА ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Средства полевой поддержки выбирают цели и проводят атаки по тем же правилам и в том же порядке, что и боевые мехи.

Линия видимости (ЛВ) и СПП: при определении ЛВ считайте, что высота каждой СПП равна 1 уровню (кроме СПП с «верт»; см. стр. 8).

Частичное укрытие и СПП: средства полевой поддержки никогда не получают частичного укрытия.

Целевое значение атаки: СПП атакуют в фазе орудийного огня и используют указанное на карте значение навыка в качестве базового целевого значения. К атаке применяются все базовые модификаторы, **кроме** модификатора движения атакующего (не применяется никогда). Каждое СПП может провести атаку 1 раз в ход независимо от количества групп урона, который цель получит при успешной атаке.

МДЦ и СПП: в отличие от обычных боевых единиц, средства полевой поддержки имеют фиксированный модификатор движения цели (МДЦ). Он указан на карте военного средства и **не зависит** от того, на сколько гексов оно переместилось (и перемещалось ли вообще).

Исключение: СПП, которое стреляет непрямою наводкой (см. далее) или проводит артиллерийскую атаку (см. «Артиллерия», стр. 10), использует правила для определения МДЦ из соответствующих разделов.

Секторы обзора и СПП: сектор обзора (обстрела) средства полевой поддержки равен всему пространству вокруг него (круговой обзор/обстрел, или 360°).

Исключение: если СПП является огневой позицией или имеет особую способность «Без БАШ», оно может проводить орудийные атаки **только** в переднем секторе обзора/обстрела по обычным правилам для боевых мехов.

Атаки по СПП с задней стороны: несмотря на круговой обзор/обстрел, большинство СПП уязвимы для атак с заднего участка попадания (см. «Урон СПП с задней стороны», стр. 9).

Атаки по огневым позициям: орудийные атаки по огневым позициям получают модификатор -4 за бездвигательную цель.

Атаки пехоты: если СПП является пехотой, оно может проводить орудийную атаку против цели, находящейся в одном гексе с собой.

Упрощения правил проведения атаки для СПП: средства полевой поддержки игнорируют правило модификатора минимальной дистанции и не нагреваются (игнорируют нагрев). Также они не расходуют боеприпасы, не требуют боезапаса и **не могут** использовать альтернативные (особые) боеприпасы. Также СПП игнорируют модификатор движения цели (другого меха) — **кроме** правил для наводчика при стрельбе непрямою наводкой.

Модификаторы ландшафта для СПП: сравните МДЦ средства полевой поддержки и модификатор ландшафта в гексе, которое оно занимает. К атаке по МДЦ применяется наибольший из этих модификаторов (но НЕ оба модификатора одновременно). Так, если прыжковая пехота (МДЦ +2) находится в густом лесу (модификатор ландшафта +2), атаки по ней получают модификатор +2 (но не +4).

Исключение: модификатор ландшафта в мешающем обзору гексе применяется по обычным правилам. Гекс, в котором находится СПП, никогда не считается мешающим обзору.

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Модификаторы ландшафта для СПП с «верт»: СПП вертикального взлёта и посадки никогда НЕ получает модификатор ландшафта за гекс, в котором находится.

Высота СПП с «верт» над ландшафтом: у каждого СПП вертикального взлёта и посадки всегда должна быть известна его текущая высота полёта (можете указывать её на карточке СПП стираемым маркером). Учитывайте это, когда будете добавлять СПП с «верт» в своё войско.

СПП с «верт» всегда должно находиться на высоте не менее 1 уровня над верхней точкой ландшафта, в котором оно находится (с учётом высоты ландшафта). Это значит, что СПП с «верт» в гексе открытой местности (уровень 0) должно находиться хотя бы на высоте 1, а в гексе леса (уровень 0, высота ландшафта — 2 уровня) должно находиться минимум на высоте 3.

Примечание: высота СПП над ландшафтом НЕ влияет на его дистанцию атаки — т. е. цель на расстоянии 1 гекса всегда находится на расстоянии 1 гекса, даже если СПП с «верт» поднимется на высоту 99.

СТРЕЛЬБА СПП НЕПРЯМОЙ НАВОДКОЙ

Средство полевой поддержки, способное проводить атаки непрямою наводкой, вместо обычной орудийной атаки может провести одну атаку непрямою наводкой («BattleTech: Настольная игра», стр. 21). Используйте обычные правила стрельбы непрямою наводкой, но со следующими изменениями.

Движение СПП и стрельба непрямою наводкой: СПП может провести атаку непрямою наводкой только в том случае, если оно НЕ тратило ОД в фазе движения текущего хода. В этом случае СПП теряет свой МДЦ до конца хода, но получает бонус: модификатор -2 при проведении своей атаки.

Дистанция и урон атаки непрямою наводкой: каждая атака непрямою наводкой имеет фиксированное значение дистанции **7/14/21** независимо от базовой дальности атаки СПП. Успешная атака непрямою наводкой СПП наносит урон **группами по 5 очков повреждений**. Количество таких групп урона равно значению особой способности НПН: например, СПП с НПН5 наносит 5 групп по 5 очков повреждений. Определите участок попадания отдельно для каждой группы урона.

СПП в качестве наводчика: средство полевой поддержки может выступать наводчиком для атаки непрямою наводкой дружественного участника боя. При этом считайте, что СПП-наводчик *бежит* (модификатор движения атакующего +2).

Исключение: если огневая позиция или СПП-пехота выступает наводчиком, считайте, что она *стоит на месте*.

АТАКА ПО МНОГОГЕКСОВОЙ СПП

Если средство полевой поддержки занимает несколько гексов (имеет несколько миниатюр), все они считаются одним СПП. Дистанция атаки по нему рассчитывается **только** до основного гекса (с символом чёрного шестиугольника): все прочие гексы, занятые многогексовым СПП, **не учитываются при проведении атак** и не влияют на атаки — т. е. не могут быть выбраны целью атаки, не получают урон, не мешают обзору, не блокируют атаку, не влияют на модификатор ландшафта и т. п.

БЛИЖНИЙ БОЙ И СПП

Средства полевой поддержки **НЕ могут** проводить атаки ближнего боя (включая таран).

Атаки ближнего боя против СПП: если средство полевой поддержки НЕ имеет тип перемещения «верт», его можно пнуть ногой меха, ударить рукой меха, а также атаковать оружием ближнего боя (в т. ч. импровизированным). Добавьте урон от такой атаки ближнего боя к урону, которое СПП получило в фазе орудийного огня: это будет учитываться при проверке уничтожения в завершающей фазе (см. далее).

БОЙ В ГОРОДСКИХ УСЛОВИЯХ И СПП

Если СПП-пехота находится внутри здания (не на крыше), его целевое значение при проверке уничтожения увеличивается в зависимости от конструкции данного здания (+1 за лёгкую конструкцию, +2 за обычную, +3 за прочную, +4 за защищённую). При этом итоговое целевое значение при проверке уничтожения не может превышать 11.

Исключение: если СПП-пехота внутри здания в текущем ходу получила урон от участника боя, который находится в том же гексе, оно НЕ получает бонус выше при проверке уничтожения.

При уничтожении здания: если перед началом игры вы договорились считать здания разрушаемыми объектами, то СПП в гексе со зданием автоматически считается уничтоженным при обрушении этого здания.

Примечание: полные правила боя в городских условиях можно найти в книге *BattleTech: Total Warfare* (раздел Buildings).

КТО ПРОВОДИТ ПРОВЕРКУ УНИЧТОЖЕНИЯ

Если ваше СПП должно пройти проверку уничтожения, ваш оппонент бросает кубики для этой проверки. Если противоборствующая сторона представлена несколькими игроками (оппонентами), до начала игры заранее договоритесь между собой, кто на каждой стороне будет бросать кубики для проверок уничтожения СПП противоборствующей стороны. Например, вы можете договориться, что будете бросать кубики по очереди.

УРОН И УНИЧТОЖЕНИЕ СПП

У средств полевой поддержки нет участков попадания. Каждое СПП получает урон как единое целое и игнорирует все правила, связанные с участками попадания.

Значение пробития и проверка уничтожения: если сумма урона, полученного СПП за один ход, равна или превышает значение пробития (под значением проверки на карте СПП, обычно равно 5), то в завершающей фазе текущего хода данное СПП должно пройти проверку уничтожения.

Проверка уничтожения: оппонент, который атаковал данную СПП в текущем ходу, должен бросить **2D6**. Целевое значение равно значению **проверки** данного СПП (над пробитием): чем выше это значение, тем выше его живучесть. Если результат броска равен или превышает целевое значение после применения всех модификаторов, СПП считается уничтоженным.

ЗНАЧЕНИЕ ПОЛУЧЕННОГО УРОНА СПП

Когда средство полевой поддержки получает урон, записывайте на карточке данного СПП сумму полученных им очков повреждений в текущем ходу. Если в завершающей фазе урона недостаточно для проверки уничтожения, сотрите его.

Если данное СПП успешно прошло проверку уничтожения, сначала примените износ (см. далее), а затем сотрите текущее значение полученного урона.

Модификаторы при проверке уничтожения: если СПП получила хотя бы 11 оч. повреждений за текущий ход, прибавьте 1 к результату броска. За каждые полные 11 оч. повреждений сверх этого прибавьте ещё по 1 к результату броска. Иными словами, если СПП получило не более 10 оч. повреждений за один ход, модификатор не применяется; 11–20 оч. повреждений даёт +1 к результату броска; 21–30 оч. повреждений даёт +2 к результату броска и т. д.

Несколько модификаторов проверки уничтожения суммируются.

Против каждого СПП можно совершить **не более одной проверки уничтожения в ход** — независимо от количества атакующих и значений урона их атак.

Противопехотные орудия (ПП, англ.: AI): некоторые виды вооружения, такие как пулемёты, особенно эффективны против пехотной силы противника. Если СПП-пехота получила урон от противопехотной атаки (код ПП или AI на английском у значения орудия), сделайте пометку «ПП» на её карточке СПП: если в конце данного хода данная СПП уцелеет после проверки уничтожения, значение **износа** после неё (см. далее) **снижается на 2** вместо 1. Сотрите пометку «ПП» вместе с текущим значением полученного урона до начала следующего хода.

Урон СПП-пехоте от атак по области: артиллерия, минные поля и другие атаки по области (код ОА или АЕ на английском) наносят СПП-пехоте в 2 раза больше урона.

Урон многогексовым СПП: только основной гекс (основная миниатюра) многогексового СПП может получать урон. Если данная СПП уничтожена, все её прочие гексы (миниатюры) также убираются с поля боя.

Урон СПП с задней стороны: если успешная атака нанесла урон СПП из его заднего участка попадания, такая атака наносит в 2 раза больше урона.

Исключения: обычная пехота и бронепехота не получают дополнительный урон с задней стороны, поскольку у этих СПП нет задней стороны.

ИЗНОС СПП

Если ваше средство полевой поддержки уцелело после проверки уничтожения (оппонент провалил бросок), сотрите его текущее значение полученного урона. Однако урон не проходит бесследно: *текущее* значение **проверки** данного СПП немедленно снижается на 1 пункт из-за повреждений брони и внутренней конструкции. Впишите новое значение проверки

стираемым маркером в серое поле справа от базового: это *единственный* связанный с повреждениями показатель, который переносится на следующий ход.

Гарантированное уничтожение: если значение проверки СПП уменьшилось до 2, следующая проверка уничтожения гарантированно уничтожит его (бросок не требуется, прочие модификаторы игнорируются).

Износ СПП-пехоте от противопехотных орудий: если обычная пехота или бронепехота в текущем ходу получила урон от орудий с типом урона ПП (англ.: AI, см. выше) и уцелела после проверки уничтожения, значение **износа** после такого хода **снижается на 2 пункта** вместо 1.

Тяжёлому танку «Бегемот» не повезло: он попал в сектор обзора «Масакари» под контролем Димы. В фазе орудийного огня мех попадает в тяжёлый танк из двух клановых ПИИ РД (30 оч. повреждений) — а в фазе ближнего боя «Локуст» ИС пинает тот же танк ногой и наносит ещё 5 оч. урона. Значение пробития танка равно 8, а за ход он получил в сумме 35 оч. повреждений — этого более чем достаточно для проверки уничтожения! В завершающей фазе хода Дима бросает 2Д6. Значение пробития танка «Бегемот» равно 10 — но танк получил более 30 оч. повреждений (+3 к броску), поэтому Диме достаточно выбросить 7, чтобы уничтожить его.

Если же «Бегемот» сумеет пережить проверку уничтожения, весь нанесённый ему урон пропадёт — но его значение проверки уменьшится до 9 вследствие износа. В следующий раз его будет гораздо легче уничтожить.

Если бы Дима стрелял во взвод обычной пехоты, то даже одного попадания из малого лазера (3 оч. повреждений) хватило бы для проверки уничтожения для этого СПП. При такой атаке он бы не получил бонус к броску (поскольку 3 меньше 11), но правило износа всё равно будет применяться — если СПП-пехота сможет уцелеть.

НАГРЕВ И СРЕДСТВА ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Все СПП **не могут нагреваться**.

Примечание: если средство полевой поддержки должно получить очки нагрева из-за эффекта окружающей среды или атаки орудия, оно получает по 2 оч. повреждений за каждое очко нагрева, которое должно получить.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ СПП

Особые способности средства полевой поддержки являются отражением его особенностей оснащения или подготовки солдат. У одного СПП может быть несколько особых способностей СПП.

Важно: если не сказано иное, правила средства полевой поддержки НЕ могут использовать обычные особые способности для БЕ (и наоборот), даже если код способности СПП совпадает с кодом особой способности БЕ.

СПП и особые способности пилотов/командования: средства полевой поддержки НЕ могут получать и использовать эффекты подразделений и бонусные способности подразделений («BattleTech: Вторжение Кланов», стр. 20–23).

АБОРДАЖ

Код на английском языке: *Swarm*

Если цель успешной атаки данной СПП находится в соседнем гексе, атака наносит одну или несколько дополнительных групп урона в зависимости от класса данной СПП. Значение каждой такой дополнительной группы урона равно обычному значению одной группы урона такой атаки (если нет групп — обычному значению урона такой атаки).

- **СПП — обычная пехота:** +1 доп. группа урона против мехов и огневых позиций, а также против машин без типа перемещения «верт».
- **СПП-бронепехота:** +2 доп. группы урона против вышеперечисленных классов БЕ, а также против обычной пехоты (но НЕ бронепехоты).

АРТИЛЛЕРИЯ (КЛАСС)

Код на английском языке: *ARTILLERY (класс) #*

На борту данного средства полевой поддержки установлено артиллерийское орудие указанного класса.

Важно: приобрести СПП со способностью «Артиллерия» с навыком опытного воина невозможно.

Один раз в 2 хода данное СПП может провести одну артиллерийскую атаку, используя правила артиллерийской полевой поддержки (стр. 18). Целевое значение такого артиллерийского удара также равно 8 (вместо 6).

Ограничения: артиллерийские атаки СПП не могут использовать правило подготовленного артиллерийского огня. Точка удара артиллерийской атаки СПП должна находиться в его переднем секторе обзора.

Артиллерийская атака и движение: если СПП со способностью «Артиллерия» перемещалось в фазе движения, оно **НЕ может** провести артиллерийскую атаку в этот ход (и наоборот). После проведения артиллерийской атаки СПП **теряет** свой МДЦ до конца хода.

Как провести артиллерийскую атаку СПП: если СПП со способностью «Артиллерия» не перемещалось в фазе движения, в фазе орудийного огня вы можете объявить, что ваше СПП проводит артиллерийскую атаку. В этом случае втайне от остальных запишите координаты гекса точки удара (ТУ), не показывая другим игрокам.

В следующий ход нанесите артиллерийский удар по указанным координатам, используя правила ударов полевой поддержки. Ваше СПП может провести новую артиллерийскую атаку не ранее чем 1 ход спустя нанесения удара предыдущей атаки.

Ограничение — выбор точки удара: вы НЕ можете выбрать гекс в качестве координат точки удара, если в области атаки (ОА) находится любое дружественное СПП (включая данное СПП). Однако дружественные СПП и БЕ по-прежнему могут получить урон от артиллерийского удара, если они переместятся в ОА или ТУ будет смещена.

Ограничение — смещение ТУ: в случае смещения точка удара НЕ может сместиться на координаты гекса, откуда была произведена артиллерийская атака, или на координаты гекса позади него. Если такое произошло, определите направление смещения повторно.

БЕЗ БАШ

Код на английском языке: *No Turret*

У данного СПП нет орудийной башни. Оно может проводить атаки только против целей в своём переднем секторе обзора (согласно правилам орудийных атак для боевых мехов).

БТР — БРОНЕТРАНСПОРТЁР

Код на английском языке: *APC#*

Конструкция данного СПП позволяет транспортировать средства полевой поддержки, являющиеся обычной пехотой или бронепехотой.

Количество отрядов транспортируемой СПП-пехоты не должно превышать значение данной способности. Например, СПП с БТР2 может перевозить не более двух отрядов (миниатюр) СПП-пехоты.

При размещении СПП на поле боя вы можете поместить СПП-пехоту сразу в доступный СПП-транспорт, если правило выше не будет нарушаться.

Транспортируемые средства полевой поддержки НЕ считаются СПП с точки зрения правил, пока не покинут транспорт, — т. е. не получают инициативу и право перемещения и т. п.

Как занять место в СПП с БТР#: чтобы занять место в транспорте, СПП-пехота должна в конце фазы движения находиться в одном гексе со СПП с БТР#, у которого есть свободное место на борту (см. выше).

Как покинуть СПП с БТР#: СПП-пехота может покинуть транспорт в конце фазы движения, если её можно поместить в один гекс со своим транспортом, не нарушая правило группирования СПП (стр. 7).

Когда СПП-пехота покидает транспорт: данная СПП-пехота НЕ может проводить орудийные атаки в этот ход. До конца этого хода её МДЦ равен +0.

Если СПП с БТР# уничтожен: вся транспортируемая СПП-пехота также считается уничтоженной — кроме СПП-бронепехоты с ПБД-ОМНИ (см. далее).

Транспортировка СПП-бронепехоты: обычная бронепехота занимает в два раза больше места в транспорте и при транспортировке считается за 2 отряда обычной СПП-пехоты.

Транспортировка СПП-бронепехоты с ПБД-ОМНИ: если отряд СПП-бронепехоты имеет способность ПБД-ОМНИ, то он оснащён специальными омникреплениями и может занимать место на корпусе дружественных омнимехов. Любой омнимех может транспортировать это СПП, как если бы у данного меха была *СПП-способность* БТР2. Один омнимех может транспортировать только один отряд СПП-бронепехоты.

Важно: считается, что СПП с ПБД-ОМНИ находится «внутри» омнимеха-транспорта и поэтому НЕ может быть целью атаки, поглощать урон и т. п. (в отличие от обычной БЕ-бронепехоты).

Если омнимех-транспорт уничтожен: транспортируемая им СПП-бронепехота с ПБД-ОМНИ получает 35 очков повреждений. Немедленно поместите её в гекс, где находился уничтоженный омнимех-транспорт: если это невозможно сделать без нарушения правил группирования (стр. 7), вместо этого СПП-бронепехота немедленно считается уничтоженной.

КОМАНДИР

Код на английском языке: Commander

На борту данного СПП установлено оборудование для оперативного командования войсками на поле боя.

Если в войске на вашей стороне есть СПП со способностью «Командир», каждая боевая единица (не СПП!), сражающаяся на вашей стороне, получает +1 к результатам бросков инициативы.

Ограничения: бонус выше НЕ влияет на СПП на вашей стороне и НЕ суммируется с другими бонусами к броску инициативы (в т. ч. от других СПП со способностью «Командир» в вашем войске).

Дополнительный единократный эффект: один раз за игру СПП со способностью «Командир» может использовать один из эффектов ниже.

- **Улучшенная связь:** выберите одну БЕ. Дальняя дистанция поражения всех орудий этой БЕ увеличивается на 1 до конца хода.
- **Улучшенная ориентировка:** выберите одну БЕ. Она может потратить +1 ОД на бег.
- **Улучшенный потенциал:** выберите одну БЕ. Она может игнорировать следующий вынужденный бросок, вызванный ландшафтом, погодой или атмосферой — как из-за условий сценария, так и вследствие условий в определённой части поля боя. См. *BattleMech Manual*, раздел *The Battlefield*; и *Tactical Operations: Advanced Rules*, раздел *Planetary Conditions*.
- **Улучшенный прогноз погоды:** выберите одну БЕ. В течение 1 хода считайте, что условия погоды и/или атмосферы, в которых она находится, слабее на 1 категорию (но не лучше самых слабых проявлений соответствующих типов погоды и/или атмосферы). См. *BattleMech Manual*, раздел *Weather Conditions*; и *Tactical Operations: Advanced Rules*, раздел *Weather Conditions*.

КРИТ-ИЩЕЙКА

Код на английском языке: Crit-Seeker

Если в результате атаки данного СПП цель атаки получает критическое попадание, прибавьте 1 к результату броска по таблице определения критических попаданий.

МОБИЛЬНОЕ

Код на английском языке: Nimble

Данное СПП не имеет передней стороны. Оно не тратит ОД на смену передней стороны перед перемещением в новом направлении и не получает дополнительный урон от атак с задней стороны.

Примечание: такая способность есть у каждого СПП, которое является пехотой.

НАВОДЧИК

Код на английском языке: Spotter

Если данное СПП выступает наводчиком при стрельбе непрямою наводкой, при определении модификаторов считайте, что оно стояло на месте. Данный эффект также действует, если данное СПП выступало наводчиком при артиллерийских ударах (см. стр. 18, параграф «Выбор цели»).

Примечание: такая способность есть у каждого СПП, которое является пехотой или огневой позицией.

ННН# – СТРЕЛЬБА НЕПРЯМОЙ НАВОДКОЙ

Код на английском языке: IF#

Данное СПП может проводить атаки непрямою наводкой (см. «Стрельба СПП непрямою наводкой», стр. 8).

ОБЕЗДВИЖЕННОЕ

Код на английском языке: Immobile

Данное СПП является бездвигательным. Оно не может покидать гекс, в котором находится, и не может менять переднюю сторону. Модификатор движения данной СПП считается равным -4 (как для бездвигательной БЕ).

ПВД-ОМНИ – ДЕСАНТНАЯ БРОНЕПЕХОТА С ОМНИКРЕПЛЕНИЯМИ

Код на английском языке: Mechanized

Данный отряд бронепехоты может занимать место на корпусе дружественного омнимеха с помощью специальных омникреплений, как если бы у него была СПП-способность БТР (см. стр. 10).

ПП – ПРОТИВОПЕХОТНАЯ АТАКА

Код на английском языке: AI

На борту данного СПП установлено значительное количество противопехотного вооружения.

Атака данного средства полевой поддержки считается атакой из противопехотного орудия (см. «Противопехотные орудия (ПП)», стр. 9).

ПРС – ПРОТИВОРАКЕТНАЯ СИСТЕМА

Код на английском языке: AMS

Данное СПП оснащено системой защиты от ракетных атак. Если данное СПП стало целью ракетной атаки, при броске по таблице групповых попаданий результат броска снижается на -4 (но не менее 2).

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ СПП

В этом разделе представлены особые способности средств полевой поддержки со сложными или нестандартными эффектами. Многие из них опираются на расширенные правила, приведённые в других книгах, таких как:

- *BattleMech Manual*;
- *BattleTech: Total Warfare*;
- *Tactical Operations: Advanced Units and Equipment*.

Перед началом игры: договоритесь с другими игроками и организаторами, какие необязательные способности СПП разрешается использовать в текущей партии. Эффекты всех прочих (запрещённых) необязательных способностей СПП не будут действовать. Убедитесь, что все игроки знакомы с соответствующими правилами.

Б-ЛО — ЛАЗЕРООТРАЖАЮЩАЯ ЗАЩИТА БРОНИ

Код на английском языке: RFA

Эта способность СПП находится в процессе разработки и не имеет эффекта в наборе «Наёмники». Её эффект будет описан в расширенных правилах СПП в одном из последующих продуктов BattleTech.

ЗОНД — СИСТЕМА ЗОНДИРОВАНИЯ

Код на английском языке: PRB

Эта способность СПП находится в процессе разработки и не имеет эффекта в наборе «Наёмники». Её эффект будет описан в расширенных правилах СПП в одном из последующих продуктов BattleTech.

КН — КОМПЬЮТЕР НАВЕДЕНИЯ

Код на английском языке: TC

Данное СПП снабжено системой наведения передового класса или сверхточным вооружением.

Все значения навыка данной СПП улучшены на 1 пункт — например, 5(4) вместо 6(5) для танка «Паттон» XL. **Помните:** чем ниже значение навыка, тем лучше пилот или экипаж!

Эта способность СПП не имеет другого эффекта сама по себе (её эффект на значение навыка **уже учтён в характеристиках**).

ЛЦУ — СИСТЕМА ЛАЗЕРНОГО ЦЕЛЕУКАЗАНИЯ

Код на английском языке: TAG

Данное СПП оснащено системой лазерного целеуказания, способной помечать цели для мощных атак союзников.

Если данное СПП провело против цели успешную атаку, при стрельбе не прямой наводкой по этой же цели считайте, что у вас есть наводчик по ней (стр. 7). При этом считается, что СПП с ЛЦУ выступает в качестве наводчика, который стоит на месте.

ЛЦУ и ЭРРОУ#: эффект ЛЦУ является обязательным условием для проведения атаки из комплекса «Эрроу-IV» по правилам СПП (см. далее).

РЭБ# — СИСТЕМА РАДИОЭЛЕКТРОННОЙ БОРЬБЫ

Код на английском языке: ECM или ECM#

На борту данного СПП установлена система радиоэлектронной борьбы, которая создаёт вокруг него «купол» защитных помех.

Важно: данная способность СПП используется только при игре с расширенными правилами из книги *BattleMech Manual* или *Total Warfare*! Если вы не используете правила из этих книг, игнорируйте эту способность.

Ограничение — количество СПП с РЭБ в войске: зависит от выбранного уровня полевой поддержки (количества ОПП) вашего войска на этапе подготовке к игре. Количество СПП с РЭБ в вашем войске не должно превышать категорию уровня полевой поддержки войска:

- Слабая поддержка (64 ОПП) — до 1;
- Поддержка средней силы (96 ОПП) — до 2;
- Мощная поддержка (128 ОПП) — до 3;
- Максимально возможная (192 ОПП) — до 4.

Эффект РЭБ: используйте правила РЭБ-системы «Гардиан» для обычных БЕ (см. *BattleMech Manual*, раздел ECM Suite; и *Total Warfare*, раздел ECM Suite).

Радиус действия РЭБ равен значению данной способности СПП (например, РЭБ7).

ЭРРОУ# — РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ЭРРОУ-IV

Код на английском языке: ARROW#

Один раз в ход данное средство полевой поддержки может **вместо** обычной атаки или стрельбы не прямой наводкой объявить о решении провести атаку из бортового ракетного комплекса «Эрроу-IV». Вы должны объявить такую атаку в фазе орудийных атак по обычным правилам, **не выбирая цель** (см. далее). Объявление атаки из «Эрроу-IV» не может быть прервано (как и любая другая объявленная атака).

Когда все прочие атаки в этой фазе орудийных атак были проведены, выберите цель объявленной атаки из «Эрроу-IV» и проведите её по правилам далее.

Проведение атаки из «Эрроу-IV»: данная атака может быть проведена против любой цели на поле боя, но только при условии, что цель была успешно помечена системой лазерного целеуказания (ЛЦУ; см. выше). Если такая цель есть, выберите одну из них. Если ни одна цель на поле боя не была помечена ЛЦУ, атака тратится впустую.

Бросок на определение попадания атаки из «Эрроу-IV»: бросьте 2D6 и прибавьте +4 к результату броска. **Игнорируйте все прочие модификаторы** броска и целевого значения (включая МДЦ): они применяются только к обычной атаке данного СПП, но НЕ к атаке из «Эрроу-IV».



Успех и урон: в случае успешной атаки из «Эрроу-IV» цель получает 20 оч. повреждений (**одной группой урона**). Все прочие БЕ и СПП в одном гексе с целью (включая дружественные) получают по 5 оч. повреждений. В обоих случаях тип урона — ОА (по области атаки).

Провал: атака не наносит урон никому. Точка удара НЕ смещается.

Атака из «Эрроу-IV» и движение: в отличие от артиллерийских атак, СПП может перемещаться до объявления атаки из «Эрроу-IV» в этот ход.

Значение способности ЭРРОУ обозначает количество установок «Эрроу-IV» на борту данного СПП (например, ЭРРОУ2 — две таких установки). Когда данное СПП объявляет атаку из «Эрроу-IV», все атаки из её установок должны быть направлены в одну и ту же цель. Для каждой атаки из «Эрроу-IV» требуется отдельный бросок на попадание.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СПП

Сражения в системе BattleTech построены таким образом, что один игровой ход длится приблизительно 10 секунд реального времени. В этом разделе вы можете найти необычные или зрелищные правила, которые нарушают этот принцип, — но некоторые игроки могут быть не против пожертвовать реализмом ради «киношного» эффекта.

Перед началом партии вы можете договориться использовать в игре все или некоторые из небоевых СПП ниже и приобрести их для своего войска.

Размещение необязательных СПП: ящики боеприпасов, тайники запчастей и мобильные госпитали считаются обездвиженными (модификатор движения -4) и размещаются на поле боя по тем же правилам, что и огневые позиции (стр. 6).

Исключение: грузовики-ПХГ подвижны и размещаются по правилам подвижных СПП.

Атака необязательных СПП: они могут быть выбраны целью атаки, как обычные СПП. Их значение **ПРОБ** равно 5, а значение **проверки** равно 7 (НЕ подвержено износу).

Ящик боеприпасов (англ.: Ammo Container) — 4 ОПП: в завершающей фазе одна любая БЕ (не СПП!), которая находится в соседнем гексе с ящиком боеприпасов, может попытаться восполнить свой боезапас. Выберите одно орудие данной БЕ с ограниченным боезапасом и бросьте 2Д6: если результат ≥ 8 , выбранное орудие получает +2 к количеству выстрелов (но не более максимума для этого орудия). Если у БЕ есть несколько контейнеров для снарядов этого орудия, игрок сам выбирает, какой из них восполнить. За один ход только 1 БЕ может попытаться получить боеприпасы из одного ящика боеприпасов.

Тайник запчастей (англ.: Parts Cache) — 4 ОПП: в завершающей фазе одна любая БЕ (не СПП!), которая находится в соседнем гексе с тайником запчастей, может попытаться починить одно из своих уничтоженных орудий или элементов оборудования (ЛЦУ, РЭБ и т. п.). Выберите 1 уничтоженное орудие или оборудование и бросьте 2Д6: если результат ≥ 8 , восстановите все критические ячейки выбранного орудия или оборудования — его снова можно использовать. За один ход только 1 БЕ может попытаться отремонтировать себя с помощью тайника запчастей.

ОТЛИЧИЯ ПРАВИЛ УДАРОВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ ОТ BATTLEMECH MANUAL

Первая версия правил ударов полевой поддержки изначально появилась в книге правил *BattleMech Manual* (раздел Battlefield Support).

Мы решили включить эти правила в набор «Наёмники» с незначительными опущениями, чтобы вы могли быстро начать использовать все доступные средства полевой поддержки из других наборов (см. памятку, столбец «Есть в наборе»). Кроме того, мы изменили стоимость ударов полевой поддержки в ОПП, чтобы они были лучше сбалансированы относительно СПП из набора «Наёмники».

Исключения: стандартные элементы внутренней структуры (такие как двигатель, приводы и т. п.) НЕ могут быть отремонтированы с помощью тайников запчастей. Если участок конструкции БЕ уничтожен (например, оторвало левую руку), орудия и оборудование на нём НЕ подлежат восстановлению.

Грузовая платформа (4 ОПП): небоевое СПП. Если ваша грузовая платформа находится в пределах 5 гексов от ящика боеприпасов, тайника запчастей либо СПП со способностью ПХГ (см. далее), эффект последнего можно активировать с расстояния до 2 гексов от него. Если таких грузовых платформ несколько, выберите, какое из них получает эффект от грузовой платформы в этот ход.

Грузовая платформа является СПП и имеет характеристики лёгкого танка «Галеон», но НЕ имеет орудий и НЕ может атаковать.

ПХГ# — полевые хирургические госпитали: эти небоевые СПП оснащены оборудованием для оказания медицинской помощи мехвоинам и СПП обычной пехоты во время боя. Есть несколько вариантов с разной стоимостью, как подвижные, так и обездвиженные (см. далее).

В конечной фазе каждого хода СПП с ПХГ может лечить до 2 дружественных мехвоинов и/или СПП обычной пехоты, которые НЕ атаковали в текущем ходу, за каждый пункт значения способности ПХГ.

Лечение мехвоина в ПХГ: бросьте 2Д6. Если результат ≥ 7 , уберите (сотрите) одну рану из секции «Мехвоин» на вашей карточке БЕ.

Лечение СПП обычной пехоты в ПХГ: бросок кубиков не требуется. Увеличьте текущее значение **проверки** СПП обычной пехоты на 2 (но не выше начального значения).

- **Грузовик-ПХГ:** может перемещаться, ПХГ1. Стоимость указана на карточке СПП.

- **Мобильный госпиталь, сложенный (3 ОПП):** Обездвиженное, ПХГ2.

- **Мобильный госпиталь, развёрнутый (4 ОПП):** Обездвиженное, ПХГ3.

КАРТЫ УДАРОВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Для игры с правилами ударов полевой поддержки достаточно характеристик из таблицы ударов (стр. 15) — но для вашего удобства в состав набора входят карты, которые дублируют информацию об ударах полевой поддержки. С ними вам будет удобно приобретать удары перед партией и использовать их во время сражения.

Все карты ударов полевой поддержки можно разделить на два типа — наступательные (обычные) и оборонительные (прикрытие от воздушно-космических ударов).

На картах оборонительной полевой поддержки указаны целевые значения (ЦЗ) для защиты от различных воздушно-космических ударов (см. далее). Обычные (наступательные) карты имеют следующую структуру:

1. **Название:** вид удара полевой поддержки.
2. **Тип поддержки:** от него зависят правила атаки.
3. **Целевое значение (ЦЗ):** при ударе полевой поддержки

вам нужно будет бросить 2D6 и сравнить результат с указанным числом. Если результат равен или выше ЦЗ, атака попала в цель (успех); в противном случае атака промахнулась (провал).

4. Группы урона: в случае успеха цель получает указанное количество *групп урона* (по 5 оч. повреждений каждая). Если в этом поле указано несколько значений через косую черту, второе и последующие применяются к целям в гексах вокруг точки удара.

5. Тип урона (орудия): тип наносимого урона (если это важно). Например, тип «ОА» («область атаки») обозначает урон от взрывов и т. п.

6. Дополнительные схемы: памятки игроку — в случае если точка удара (ТУ) может быть смещена и/или атака наносит урон по области.

7. Стоимость в очках полевой поддержки (ОПП): приблизительный показатель эффективности этого удара в бою.

Для опытных игроков: боевое значение (БЗ) не указано на карте. Если вы собираетесь приобретать полевую поддержку без ОПП, используйте таблицу на стр. 15.

1 ОБСТРЕЛ С ВОЗДУХА 22 ⁷

2 Наступательная воздушно-космическая поддержка

3 ЦЕЛЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ 7

4 Группы урона (по 5 оч. повреждений) 3

5 Тип урона ЭПН

© 2025 All rights reserved.

1 «ЛОНГ ТОМ» 28 ⁷

2 Артиллерийская поддержка

3 ЦЕЛЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ 8

4 Группы урона (по 5 оч. повреждений) 5/3/1

5 Тип урона ОА

6 СМЕЩ. (1D6)

ЦЕЛЕВОЙ ГЕКС

РАДИУС-0
РАДИУС-1
РАДИУС-2

© 2025 All rights reserved.



УДАРЫ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Когда вы заявляете, что собираетесь использовать удар полевой поддержки (**кроме** поддержки минными полями: подробнее на стр. 15), используйте правила в этом разделе.

Заявление удара полевой поддержки должно быть сделано в фазе оружейного огня.

- Если вы хотите совершить одну или несколько атак с помощью полевой поддержки, вы должны заявить о каждой из них **на этапе заявления атаки** в фазе оружейного огня того хода, в котором она будет использована (для артиллерии — см. пояснение далее). Затем вы должны раскрыть **вид** используемой полевой поддержки и сообщить, как именно вы её используете. Вы НЕ обязаны раскрывать, сколько «зарядов» (т. е. карт) поддержки каждого используемого вида у вас осталось.

- Затем укажите, какой гекс **будет точкой удара (ТУ)** данной атаки. Если вы используете обстрел с воздуха, выберите несколько гексов (см. «Обстрел с воздуха», стр. 17).
- После этого вы можете совершить заявленные атаки полевой поддержки в любой момент данной фазы оружейного огня.

Примечание — артиллерия: «заряд» поддержки артиллерией считается потраченным в тот ход, когда вы заявили атаку (т. е. за ход до того, как она попадёт на поле боя).

Необязательное правило — ограничение: перед началом игры вы можете договориться использовать не более 3 ударов полевой поддержки в один ход (не считая *минных полей, обманных манёвров и прикрытия с воздуха*).

Удары полевой поддержки и СПП: полевая поддержка может наносить урон как мехам и другим боевым единицам, так и средствам полевой поддержки (если есть) по тем же правилам.

ТАБЛИЦА УДАРОВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

ВИД ПОДДЕРЖКИ	ЦЕЛЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ*	КОЛ-ВО ГРУПП**	ТИП УРОНА	СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ (ОПП)	БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ (БЗ)
<i>Наступательная поддержка — воздушно-космическая</i>					
Обманный манёвр	—	—	—	5	100
Ракетный удар ММ	5	2	Нет	9	180
Бомбардировка ММ†	6	3	ОА	12	240
Ракетный удар БМ	6	4	Нет	16	320
Бомбардировка БМ†	7	6	ОА	20	400
Обстрел с воздуха	7	3	НЭ	22	440
<i>Оборонительная поддержка — воздушно-космическая</i>					
Прикрытие с воздуха ММ		Нет	Нет	5	100
От ракетного удара/бомбардировки ММ	4				
От ракетного удара БМ	9				
От бомбард. БМ и обстрела с воздуха	11				
Прикрытие с воздуха БМ		Нет	Нет	8	160
От ракетного удара/бомбардировки ММ	9				
От ракетного удара БМ	5				
От бомбард. БМ и обстрела с воздуха	6				
<i>Артиллерийская поддержка†</i>					
«Тампер»	8	3/1††	ОА	12	240
«Снайпер»	8	4/2††	ОА	18	360
«Лонг Том»	8	5/3/1††	ОА	28	560
<i>Поддержка минными полями</i>					
Малой плотности	9	2	ОА	4	80
Средней плотности	8	4	ОА	8	160
Высокой плотности	7	6	ОА	12	240

* Данное ЦЗ нельзя изменить модификаторами.

† Исключение: артиллерийская поддержка (стр. 18).

** Указано количество **групп урона** по 5 оч. повреждений **каждая**.

† При промахе точка удара смещается (стр. 18–19).

†† Наносит урон сразу в нескольких гексах («Артиллерийская поддержка», стр. 18).

Направление атаки: если хотя бы одна атака полевой поддержки попадёт в цель, бросьте 1D6. Если результат броска ≤ 4 , атака попадает в переднюю сторону цели; если результат ≥ 5 — в заднюю сторону цели. **Исключения:** артиллерийские атаки, смещение атаки, минные поля (см. далее).

Группы урона: бросьте 2D6 отдельно для каждой группы урона, чтобы определить её участок попадания (как при стрельбе РБД). Каждая группа наносит по 5 оч. повреждений. Так, бомбардировка большой мощности (БМ) наносит 5 групп урона по 6 оч. повреждений каждая — в сумме 30 оч.

Бросок на попадание и модификаторы: к атакам полевой поддержки НЕ применяются никакие модификаторы. Просто бросьте 2D6 и сравните результат броска с **целевым значением (ЦЗ)** данного удара полевой поддержки. Если результат равен или больше ЦЗ, атака успешна.

Если цель находится под водой: её нельзя выбрать целью удара полевой поддержки. Если бомбардировка или артиллерийская атака смещается в гекс с целью, полностью погружённой в воду, или пытается любым образом нанести ей урон, такая цель полностью игнорирует урон от этой атаки.

Если цель частично погружена в воду (например, мех в гексе воды глубиной 1): для определения участков попадания используйте таблицу попаданий ударов руками («BattleTech: настольная игра», стр. 28).

Тип урона (орудий): используются стандартные характеристики вооружения (см. «BattleTech: настольная игра», стр. 4).

Многие удары полевой поддержки имеют тип ОА (англ.: AE), что значит «область атаки». Атаки с таким типом урона (орудий) наносят дополнительный урон пехоте (см. «Урон и уничтожение СПП», стр. 8–9).

При игре по базовым правилам из набора «BattleTech: настольная игра» все прочие типы урона (орудий) можно игнорировать.

Для опытных игроков: для расширенных правил типов орудий см. *Total Warfare*, раздел Weapons And Equipment; и *BattleMech Manual*, раздел Weapons And Equipment.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СКРЫТАЯ ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Важно: вы можете использовать это правило, только если договоритесь об этом до начала приобретения полевой поддержки за ОПП!

При игре с полевой поддержкой по обычным правилам каждый игрок заранее знает, какой тип воздушно-космической поддержки выбран противником, и при желании может подобрать оборонительную поддержку для защиты от неё. Однако данное необязательное правило позволяет внести в этот процесс элемент блефа.

Если вы договорились играть с этим необязательным правилом, при заявлении атак(и) полевой поддержки вы **НЕ раскрываете** её (их) вид сразу. Сначала сыграйте одну или несколько карт наступательной полевой поддержки **лицом вниз** (взакрываютую). Затем оппонент может (но не обязан) защититься от каждой из них: для этого он может сыграть по карте полевой поддержки лицом вниз напротив карт, от которых он желает защититься. После этого переверните все сыгранные карты лицом вниз и примените их эффекты по обычным правилам.

С этим необязательным правилом игроки могут получать и использовать карты обманного манёвра (см. далее).

НАСТУПАТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА — ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ (ОБМАННЫЙ МАНЁВР)

Обманный манёвр: нет ЦЗ, не требует броска

Эффект: не является атакой. Если вы договорились играть с необязательным правилом скрытой поддержки (см. выше), каждый игрок в начале партии получает 1 карту обманного манёвра. Без этого необязательного правила они недоступны. У вас НЕ может быть более 1 карты обманного манёвра в течение игры.

Вы можете сыграть карту обманного манёвра лицом вниз как обычную карту наступательной поддержки (атаки). Она не имеет эффекта сама по себе и предназначена только для того, чтобы оппонент мог впустую потратить на неё карту оборонительной поддержки.

НАСТУПАТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА — ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ (РАКЕТНЫЙ УДАР)

Ракетный удар малой мощности (ММ): ЦЗ 5

Ракетный удар большой мощности (БМ): ЦЗ 6

Успех: цель получает указанное количество групп урона. Определите участок попадания по цели отдельно для каждой группы урона.

Провал: атака промахивается. Нет урона.

НАСТУПАТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА — ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ (БОМБАРДИРОВКА)

Бомбардировка малой мощности (ММ): ЦЗ 5

Бомбардировка большой мощности (БМ): ЦЗ 7

Успех: цель получает указанное количество групп урона. Определите участок попадания по цели отдельно для каждой группы урона.

Если цель бомбардировки — гекс со зданием и в этом гексе есть мех, атака одновременно наносит полный урон и меху в этом гексе, и зданию (если вы договорились, что здания можно уничтожать).

Провал: область атаки смещается относительно исходной точки удара. Определите степень провала атаки (СтП): вычтите результат броска из модифицированного целевого значения. Результат равен количеству гексов, на которое сместится точка удара.

Затем бросьте 1D6: выпавшее значение укажет направление смещения ТУ согласно схеме смещения (стр. 18–19). Если в новой точке удара находится любой мех, атака автоматически попадает по нему: нанесите урон по обычным правилам выше — при этом считайте, что атака была направлена из исходной точки удара (бросок на определение направления атаки не требуется).

НАСТУПАТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА — ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ (ОБСТРЕЛ С ВОЗДУХА)

Обстрел с воздуха: ЦЗ 7

Выберите зону обстрела — от 1 до 5 гексов, расположенных подряд на одной прямой без пропусков. При проведении атаки бросайте кубики отдельно для каждого меха в выбранных гексах (целевое значение одинаково для всех).

Успех: данная конкретная цель получает урон. Определите направление атаки для этой цели, затем определите участок попадания отдельно для каждой группы урона. Если атака попала по нескольким целям, каждая цель получает одинаковое (максимальное) значение урона данной атаки: определите направление атаки и участки попадания отдельно для каждой цели.

Провал: цель в данном гексе не получает урона. Не влияет на успех или провал атаки по целям в остальных гексах зоны обстрела.

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА — ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ (ПРИКРЫТИЕ С ВОЗДУХА ММ)

Прикрытие от ракетного удара малой мощности (ММ): ЦЗ 4

Прикрытие от ракетного удара большой мощности (БМ): ЦЗ 9

Прикрытие от бомбардировки малой мощности (ММ): ЦЗ 4

Прикрытие от бомбардировки большой мощности (БМ)

или обстрела с воздуха: ЦЗ 11

Не является атакой. Прикрытие с воздуха лёгкой авиацией (ММ) даёт шанс нейтрализовать «заряд» определённых видов воздушно-космической поддержки оппонента.

Если оппонент объявил атаку воздушно-космической поддержки и в списке выше (или на карте) есть ЦЗ для прикрытия от выбранного им вида полевой поддержки, вы можете объявить и использовать «заряд» прикрытия лёгкой авиацией, чтобы попытаться предотвратить эту атаку. До броска на попадание оппонента бросьте 2D6 и сравните результат с ЦЗ, соответствующим виду атаки полевой поддержки, от которого вы защищаетесь.

Если оппонент объявил несколько атак полевой поддержки, вы можете объявить и использовать несколько карт прикрытия авиацией и назначить их против разных карт полевой поддержки (например, все против одной, по одной на каждую и т. п.). Это должно быть сделано **перед бросками:** после первого броска оборонительной полевой поддержки сделанный выбор изменить нельзя.

Успех: атака полевой поддержки оппонента полностью нейтрализуется. Оппонент не бросает кубики. «Заряд» поддержки, использованный на его атаку, считается потраченным (как при провале). Ваш «заряд» прикрытия также считается потраченным.

Провал: атака полевой поддержки оппонента происходит по обычным правилам. «Заряд» прикрытия считается потраченным.

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА — ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ (ПРИКРЫТИЕ С ВОЗДУХА БМ)

Прикрытие от ракетного удара или бомбардировки малой мощности (ММ): ЦЗ 9

Прикрытие от ракетного удара большой мощности (БМ): ЦЗ 5

Прикрытие от бомбардировки большой мощности (БМ)

или обстрела с воздуха: ЦЗ 6

Не является атакой. Прикрытие с воздуха тяжёлой авиацией (БМ) даёт шанс нейтрализовать «заряд» определённых видов воздушно-космической поддержки оппонента.

Если оппонент объявил атаку воздушно-космической поддержки и в списке выше (или на карте) есть ЦЗ для прикрытия от выбранного им вида полевой поддержки, вы можете объявить и использовать «заряд» прикрытия тяжёлой авиацией, чтобы попытаться предотвратить эту атаку. До броска на попадание оппонента бросьте 2D6 и сравните результат с ЦЗ, соответствующим виду атаки полевой поддержки, от которого вы защищаетесь.

Если оппонент объявил несколько атак полевой поддержки, вы можете объявить и использовать несколько карт прикрытия авиацией и назначить их против разных карт полевой поддержки (например, все против одной, по одной на каждую и т. п.). Это должно быть сделано **перед бросками:** после первого броска оборонительной полевой поддержки сделанный выбор изменить нельзя.

В этот ход Кристина заявляет несколько атак полевой поддержки: бомбардировка ММ, ракетный удар БМ и обстрел с воздуха. Кирилл уточняет, завершила ли она объявлять атаки полевой поддержки, и прикидывает, как на них ответить. Его мехи уже серьёзно потрепаны и находятся на невыгодной позиции: он на грани поражения. Поэтому Кирилл решает объявить и использовать две карты прикрытия с воздуха — лёгкой авиацией (ММ) и тяжёлой авиацией (БМ).

Кирилл может назначить обе карты против обстрела с воздуха — но в его положении он может выиграть больше, если сможет закрыть сразу от двух атак из трёх. Он назначает прикрытия с воздуха БМ против обстрела с воздуха (так шансы выше), а прикрытия с воздуха ММ — против ракетного удара БМ.

Сначала Кирилл бросает кубики за прикрытия с воздуха БМ против обстрела с воздуха (ЦЗ 6). Ему нужен результат 6 и выше... И выпадает 7! Эта атака полностью нейтрализована. Затем он бросает кубики за прикрытия с воздуха ММ от ракетного удара БМ (ЦЗ 9)... Но выпадает 5: нейтрализовать эту атаку не удалось.

Теперь черёд Кристины. Она бросает кубики на попадание ракетным ударом БМ (ЦЗ 6) и выбрасывает 7: атака попадает в цель, и Кириллу нужно будет определить участки попадания для 4 групп урона. Будет больно!

После этого Кристина совершает бросок на попадание бомбардировкой ММ (ЦЗ 5)... Но выпадает всего лишь 2: промах! Степень провала (разница между ЦЗ и результатом) равна 3: ТУ бомбардировки сместится на 3 гекса — и бомбардировка ММ автоматически нанесёт урон всем целям в новом гексе, даже если там размещены силы Кристины.

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Успех: атака полевой поддержки оппонента полностью нейтрализуется. Оппонент не бросает кубики. «Заряд» поддержки, использованный на его атаку, считается потраченным (как при провале). Ваш «заряд» прикрытия также считается потраченным.

Провал: атака полевой поддержки оппонента происходит по обычным правилам. «Заряд» прикрытия считается потраченным.

АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Удар артиллерии: ЦЗ 8 (см. далее)

Подготовленный артиллерийский огонь: при подготовке к игре до расстановки войск каждая сторона с артиллерийской поддержкой должна втайне от других записать координаты нескольких разных гексов на поле боя (см. далее), не показывая остальным. Выбранные гексы становятся точками подготовленного артиллерийского огня вашей стороны. Выбирать один гекс более одного раза запрещено.

Атака по ТУ подготовленного огня: если вы выбрали одну из своих точек подготовленного артиллерийского огня в качестве точки удара (ТУ) артиллерийской поддержки, атака автоматически считается успешной и всегда наносит урон (см. далее) — бросок на попадание не требуется, смещение невозможно. Помните, что артиллерийская атака всё равно попадёт на поле боя только в следующий ход (см. далее).

Количество гексов подготовленного огня: на стандартном поле боя размером 4 карты местности (либо 2 обычных плеймата BattleTech, либо 1 большой плеймат BattleTech) вы можете выбрать 5 координат (гексов) подготовленного огня. На поле боя большего размера вы можете выбрать ещё по 3 координаты за каждые 2 карты местности сверх размеров выше.

Ограничение: независимо от количества «зарядов» артиллерийской поддержки запрещается выбирать более 5 координат подготовленного огня на одной и той же карте местности (на одном и том же участке поля боя размером 15×17 гексов).

Выбор цели: если ТУ артиллерийской поддержки не является гексом подготовленного огня, следуйте всем правилам ниже.

В фазе орудийного огня любого хода вы можете заявить, что используете артиллерийскую поддержку. В этом случае втайне от других игроков запишите координаты гекса точки удара (ТУ) атаки артиллерии, не показывая другим игрокам. В фазе орудийного огня следующего хода артиллерийская атака попадает на поле боя: бросьте кубики, чтобы определить, попала ли атака в цель.

Наводчик: примените к атаке артиллерии МЦЗ -2, если **и** в ход заявления артиллерийской поддержки, **и (!)** в ход попадания атаки на поле боя один из мехов выступает наводчиком (стр. 7) по целевому гексу.

Один и тот же наводчик может выступать наводчиком для нескольких ударов артиллерии и/или атак непрямой наводкой (НПН) в ход, но только при условии, что все они будут атаковать один и тот же гекс.

Наводчик и ведение огня: наводчик может отказаться от своего права атаковать в текущем ходу. В противном случае атака наводчика в этот ход получает штраф — МЦЗ +1, а атака артиллерии (или НПН) получает только МЦЗ -1 (вместо -2).

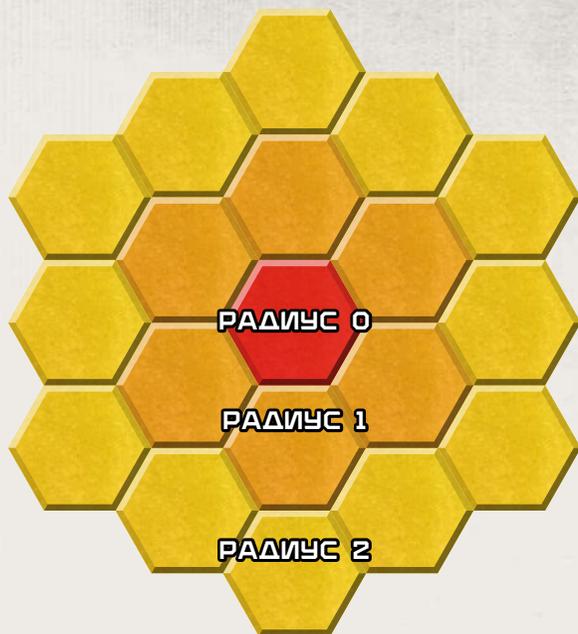
Успех: урон от артиллерийской атаки делится на группы (как при стрельбе ракетами) и зависит от типа артиллерии (см. таблицу ударов полевой поддержки на стр. 15). Первое значение равно количеству групп урона цели в гексе ТУ (радиус 0). Второе значение, если оно есть, равно количеству групп урона каждой цели в смежных гексах (радиус 1), а третье — в гексах на радиусе 2 от ТУ (см. схему на стр. 19).



• СХЕМА СМЕЩЕНИЯ •



ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА



• СХЕМА РАДИУСА ОА •

Для цели в гексе ТУ сначала определите направление атаки, а затем бросьте 2D6 отдельно для каждой группы урона, чтобы определить её участок попадания.

Для целей в гексах на радиусе 1 и радиусе 2 считайте, что атака направлена из гекса ТУ (радиус 0), при этом участки попадания определяются по обычным правилам.

Если цель артиллерийской атаки — гекс со зданием и в этом гексе есть мех, атака одновременно наносит полный урон и меху в этом гексе, и зданию (если вы договорились, что здания можно уничтожать).

Провал: в случае промаха область атаки смещается. Определите степень провала атаки (СПП): вычтите результат броска из модифицированного целевого значения. Результат равен количеству гексов, на которое сместится точка удара.

Затем бросьте 1D6: выпавшее значение укажет направление смещения ТУ согласно схеме на стр. 18. Атака автоматически попадает по целям в новой точке удара и областях атаки вокруг неё: нанесите урон по обычным правилам выше — при этом считайте, что атака была направлена из гекса изначальной точки удара (бросок на определение направления атаки не требуется).

ПОДДЕРЖКА МИННЫМИ ПОЛЯМИ

Минное поле малой мощности (ММ): ЦЗ 9

Минное поле средней мощности (СМ): ЦЗ 8

Минное поле высокой мощности (БМ): ЦЗ 7

Важно: атаки полевой поддержки этого типа заявляются НЕ в фазе орудийного огня (см. далее).

Подготовка минных полей: при подготовке к игре до расстановки войск каждая сторона с поддержкой минными полями должна втайне от других записать по 1 координате гекса на поле боя за каждый «заряд» своей поддержки минными полями. Выбирать гексы воды и неполные гексы запрещено.

Разрешается размещать в одном гексе несколько минных полей, однако суммарный урон минных полей одного игрока не должен превышать 6 групп урона на один гекс — либо 1 поле высокой мощности, либо 3 малой мощности, либо 1 малой и 1 средней мощности.

Поскольку координаты ваших минных полей неизвестны оппоненту, в одном и том же гексе могут находиться минные поля обеих сторон сражения (суммарной мощностью не более 6 групп урона от каждого игрока).

Минные поля и огневые позиции: пока в гексе с минным полем находится огневая позиция (СПП), минное поле в этом гексе нейтрализуется (не может нанести урон).

Срабатывание минного поля: в каждой фазе движения следите, в какие гексы входят мехи на поле боя. Если любой (в том числе дружественный!) мех вошёл в гекс с координатами вашего минного поля, немедленно объявите об этом и бросьте кубики на попадание отдельно для каждого вашего минного поля в этом гексе.

Примечание: минное поле срабатывает обязательно и немедленно, когда **любой** мех входит в его гекс по любой причине (например, если его оттолкнули или сместили).

Исключение — прыжки: если мех прыгает, минное поле срабатывает только в том случае, если он приземляется в гекс с минным полем.

Успех: минное поле взрывается. Проведите бросок по таблице пинков («BattleTech: настольная игра», стр. 28) отдельно для каждой группы урона, чтобы определить её участок попадания. Помните, что каждое минное поле наносит урон отдельно от других.

Каждый раз, когда минное поле наносит урон, его значение урона уменьшается на 1 группу урона (не влияет на другие минные поля в том же гексе). Как только значение урона минного поля падает до 0 групп, оно больше не срабатывает и не влияет на ход игры.

Провал: ничего не происходит. Минное поле остаётся на поле боя и готово «атаковать» следующую цель, которая войдёт в этот гекс. Вы можете договориться пометать минные поля жетонами — или, наоборот, договориться НЕ делать этого, чтобы внести элемент сумятицы в ход сражения.

Разминирование минных полей: если вы считаете, что вам известны координаты минного поля, вы можете попытаться разминировать её. Для этого совершите артиллерийскую атаку (в т. ч. СПП с Артиллерией или удар полевой поддержки) или орудийную атаку из РБД-20 по гексу и объявите, что вы пытаетесь разминировать этот гекс. Когда данная атака попадает на поле боя, бросьте 2D6: если результат ≥ 5 , значения урона всех минных полей в этом гексе (включая ваши) уменьшаются до 0.

Непреднамеренное разминирование: если гекс с минным полем стал ТУ артиллерийского удара (радиус 0), он может уничтожить мины, даже если атака не была сделана с целью разминирования. Бросьте 2D6: если результат ≥ 10 , этот гекс считается разминированным (см. выше).

Важно: при разминировании минные поля не взрываются с точки зрения правил игры.

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА С ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКОЙ

При создании войска вы можете либо выделить **очки полевой поддержки (ОПП)** на каждое войско, либо конвертировать стоимость средств и ударов полевой поддержки в **боевое значение (БЗ)**. Перед началом игры договоритесь, какой из двух вариантов ниже вы будете использовать.

1. ВЫДЕЛИТЬ ОПП НА ВОЙСКО

Это самый простой вариант правил. Он оптимален для сражений с участием войск приблизительно равной силы.

Если вы выбрали этот вариант, перед началом сценария совместно с оппонентом выберите **уровень полевой поддержки** (максимум ОПП) ваших войск.

- **Небольшая поддержка:** 64 ОПП.
- **Умеренная поддержка:** 96 ОПП.
- **Значительная поддержка:** 128 ОПП.
- **Тотальная поддержка:** 192 ОПП.

Выборный уровень полевой поддержки назначается для всех сторон (войск) вашего сражения. После этого при создании войск вы можете приобретать полевую поддержку для своих войск (см. след. раздел). Вы не обязаны тратить все ОПП, но непотраченные ОПП сгорают после начала игры.

Обратите внимание: в правилах вашего сценария могут быть указаны иные условия и значения ОПП.

2. КОНВЕРТИРОВАТЬ В БЗ

Это более сложный вариант правил, который позволяет моделировать асимметричные сражения. Каждое войско может приобретать средства и удары полевой поддержки вместо обычных БЕ в той степени, в которой сочтёт нужным.

Если вы выбрали этот вариант, считайте, что 1 ОПП равно **20 очкам боевого значения (БЗ)**. Это значит, что вы должны умножить стоимость (С) каждого СПП на 20, а для ударов полевой поддержки использовать стоимость в столбце «Боевое значение (БЗ)» таблицы на стр. 15.

При этом варианте **ОПП не используются:** вместо этого вы можете **тратить БЗ** как на боевые единицы, так и на СПП и удары полевой поддержки согласно курсу конвертации выше.

Пример: ракетный удар ММ будет стоить 180 БЗ, минное поле средней плотности (СМ) — 160 БЗ, а аппарат на воздушной подушке «Максим» — 460 БЗ (23 ОПП × 20).

ПРАВИЛА ПРИОБРЕТЕНИЯ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Выбрав один из двух вариантов выше, сверьтесь с правилами вашего сценария. Руководствуясь здравым смыслом, определите вместе с оппонентом, какие СПП и удары полевой поддержки будут доступны для текущего сценария, после чего приступите к созданию войск.

Каждый доступный тип полевой поддержки можно приобрести неограниченное количество раз. Если у вас закончились жетоны, карты СПП или ударов полевой поддержки, используйте листы для заметок или другие подручные средства.

После начала игры все непотраченные ОПП сгорают. Приобретать полевую поддержку во время боя запрещено.

Ограничения на приобретение полевой поддержки: перед началом партии обсудите с оппонентом, какие ограничения стоит ввести для всех игроков, чтобы игра оставалась весёлой и интересной для всех участников.

Так, если вы отыгрываете сценарий с тотальной поддержкой, *теоретически* вы могли бы потратить все 192 ОПП на СПП-пехоту или минные поля — но получат ли игроки удовольствие от партии, в которой одна сторона контролирует сразу 27 взводов пехоты или 38 минных полей?

Важно — артиллерийские удары и минные поля: если вы приобрели удары артиллерии или поддержку минными полями, вы должны выбрать координаты для них перед началом боя (см. «Подготовленный артиллерийский огонь», стр. 18; и «Подготовка минных полей», стр. 19).

Пример: вы договорились играть со значительной полевой поддержкой (128 ОПП). На эту сумму без остатка можно приобрести 4 тяжёлых танка «Бегемот» (128 ОПП)... Но вместо этого вы можете взять бомбардировку ММ (12 ОПП), удар «Лонг Тома» (28 ОПП), 8 минных полей низкой плотности (4 ОПП каждое, всего 32 ОПП), 2 лёгких танка «Галеон» (13 ОПП каждый, всего 26 ОПП) и тяжёлый танк «Мантукора» с *навыком опытного воина* (24 ОПП) — и у вас останется ещё 6 ОПП, которые можно потратить на что-то другое или не тратить вовсе.

Если же вы договорились покупать полевую поддержку за очки боевого значения (БЗ), то 2 тяжёлых танка «Бегемот» (в виде СПП) обойдутся вам в 1 280 БЗ.

КАМПАНИЯ ПО СИСТЕМЕ «НАЁМНИКИ»

Вы умеете управлять мехом и даже умудряетесь иногда не промахиваться? Ребята вроде вас всегда найдут себе место среди наёмников! Готовы взяться за дело и заработать на пропитание?

Кампания «Наёмники» — это эволюция системы «Кампания хаоса» (Chaos Campaign), которая позволит вам создать своё войско наёмников во Внутренней Сфере. Сумеете ли вы проложить дорогу к успеху — или же пополните ряды пилотов, лишившихся своих мехов? Ищите заказы, выполняйте сюжетные сценарии и получайте награды!

Игроки: кампания предназначена для 1–2 игроков и одного ведущего. Вы также можете играть вдвоём друг против друга в соревновательном режиме.

Для опытных игроков: правила кампании «Наёмники» имеют отличия от системы «Кампания хаоса» (Chaos Campaign). В частности, для определения размера фонда снабжения (Warchest) используются только очки снабжения (Support Points, SP). Для вашего удобства в разделах далее приведены **важные термины** из правил *Chaos Campaign* на английском языке.

Краткое описание кампании: в начале вы создадите своё войско наёмников, найдёте первый заказ и заключите контракт на его выполнение. От вашего заказа будут зависеть условия оплаты, компенсации и состав сил противника. Как правило, в одном театре военных действий вам будет доступно два договора на выбор — вы сможете выбрать только один. Перед его подписанием вы сможете обсудить его *условия*, включая оплату и степень поддержки.

После согласования условий вы будете по очереди выполнять сценарии *сюжетных веток* этого контракта. Как правило, каждая сюжетная ветка в рамках контракта состоит из одной партии в BattleTech — вы сразитесь с войском противника, чтобы выполнить поставленные цели. Каждая выполненная цель сценария принесёт вам вознаграждение, репутацию и трофеи (и защитит войско от потерь) — а от каждой неудачи будет страдать не только ваша репутация, но и способность поддерживать оснащение отряда на должном уровне.

В перерывах между сценариями вы сможете заказывать ремонт и замену техники, приобретать новых мехов, обучать пилотов и следить за боеготовностью войска. Один контракт может состоять из нескольких сценариев: когда его сюжетные ветки закончатся, вам нужно будет найти новый заказ, чтобы остаться на плаву.

В будущем планируется выпуск дополнительных заказов и правил самостоятельного составления контрактов — они будут выходить под линейкой Mercenaries («Наёмники») среди продуктов BattleTech.

КАК СТАТЬ НАЁМНИКАМИ

В начале кампании вы получаете **3 000** очков боевого значения (БЗ): потратьте их на то, чтобы приобрести 1–2 боевых мехов. Вы можете приобрести любые конфигурации любых мехов из тех наборов, что есть у вас в наличии (включая набор «Наёмники»).

ЧТО ТАКОЕ БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ (БЗ)?

На английском: Battle Value (BV) — Боевое значение (БЗ)

Если вы перешли к этому набору сразу после «BattleTech: Настольная игра», важно запомнить, что боевое значение (БЗ) — важный элемент баланса сил в BattleTech. Если БЗ двух войск приблизительно равны, можно ожидать, что шансы на победу каждого из них также будут приблизительно равны.

Важно — корректировка БЗ за счёт навыков: стоимость в БЗ на карточке боевой единицы указана для пилотов с навыком стрельбы 4 и навыком пилотирования 5. Если значения навыков будут меняться, БЗ данной боевой единицы также будет меняться (используйте таблицу **Skills** на карточке вашей боевой единицы на сайте MasterUnitList.info).

Подробные правила системы боевого значения (БЗ) приведены в книгах *BattleMech Manual*, *Total Warfare* и *TechManual*.

СПИСОК МЕХОВ ДАННОГО НАБОРА

НАЗВАНИЕ	МОДЕЛЬ	БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ (БЗ)
«Фли»	FLE-17	510
«Фли»	FLE-21	826
«Файрфлай»	FFL-5A	996
«Квикдрои»	QKD-4G	1 192
«Остсол»	OTL-4D	1 277
«Хамелеон»	CLN-8V	1 426
«Старслэйер»	STY-3C	1 508
«Хамелеон»	CLN-7Z	1 527
«Остсол»	OTL-8E	1 552
«Цезарь»	CES-3R	1 578
«Цезарь»	CES-5R	2 192
«Старслэйер»	STY-4C	2 218
«Квикдрои»	QKD-9G	2 224
«Девастатор»	DVS-2	2 481

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

В начале кампании вы **обязаны** приобрести хотя бы 1 меха (можно 2 мехов) суммарной стоимостью не более 3 000 БЗ. Стоимость всех мехов набора «Наёмники» указана в списке мехов данного набора. Для кооперативного режима каждый игрок получает контроль над своим мехом.

НАВЫКИ

В начале кампании пилот каждого меха имеет навык **стрельбы 4** и навык **пилотирования 5**. Вы также получаете **2 улучшения навыков**: одно улучшение позволяет улучшить (понизить) стартовое значение любого навыка любого пилота, но один и тот же навык одного и того же пилота **нельзя** улучшить более одного раза.

Это значит, что вы можете понизить оба навыка пилота одного меха на 1; либо (если у вас 2 меха) понизить навык стрельбы одного меха на 1 и навык стрельбы другого меха на 1.

Важно — изменение БЗ за навыки: в кампании «Наёмники» стоимость боевой единицы в БЗ при изменении значений навыков НЕ меняется. Это относится как к улучшению навыков в начале игры (см. абзац выше), так и к улучшениям навыков, которые вы можете приобрести в процессе кампании.

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Помимо БЗ на мехов, вы также можете получать и тратить очки полевой поддержки (ОПП). **Перед каждым сценарием** (в начале каждой партии) вы получаете по 32 ОПП, которые можете потратить на полевую поддержку по обычным правилам.

ОПП в начале кампании: если вы потратили менее 3 000 БЗ в начале кампании, все неизрасходованные очки БЗ автоматически конвертируются в ОПП по курсу 20 БЗ за 1 ОПП (с округлением вниз). Таким образом вы можете получить НЕ более 32 ОПП (за 640 БЗ) при масштабе кампании 1 (см. стр. 23).

ОПП в начале каждой ветки сценариев: если суммарная стоимость ваших боевых единиц перед первым сценарием нового контракта составляет менее 3 000 БЗ, вы получаете дополнительные ОПП по тем же правилам, что и в абзаце выше.

Обратите внимание: термины «поддержка» и «полевой» в данных правилах могут использоваться в разном контексте. Правило относится к полевой поддержке только в том случае, если в его формулировке явно присутствует словосочетание «полевая поддержка» (а не только «поддержка»).

ФОНД СНАБЖЕНИЯ (WARCHEST) И СНАБ

На английском: Warchest — фонд снабжения; SP (Support Points) — СНАБ (очки снабжения)

Фонд снабжения — это абстрактный показатель платежеспособности вашего войска.

В начале кампании вы получаете **3 000 СНАБ** (очков снабжения). Вы можете тратить СНАБ на техобслуживание мехов и пополнение ваших рядов (см. стр. 36).

Также вы начинаете кампанию с **1 очком репутации**.

Вы проделали всё вышеперечисленное? Поздравляем, ваше свежеспечённое войско наёмников готово! Время искать работу.

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ СИСТЕМЫ «КАМПАНИЯ ХАОСА: НАЁМНИКИ»

Warchest	Фонд снабжения
SP (Support Points)	СНАБ (очки снабжения)
Scale	Масштаб кампании
Track	Сюжетная ветка (сценарий и сюжет вокруг него в рамках контракта)
Reputation	Репутация
Support	Поддержка со стороны работодателя
Salvage (salvage rights)	Трофейные права
Command (command rights)	Руководство со стороны работодателя
Transportation (transport. terms)	Условия транспортировки

Артур готов начать кампанию «Наёмники». Он хочет, чтобы у войска был сильный и волевой командир, поэтому в качестве первого меха он берёт «Цезаря» CES-3R за 1 587 БЗ.

Осталось ещё 1 413 БЗ. Теперь ему нужен быстрый мех, способный собирать трофеи, сканировать поле боя и выполнять прочие цели. Он выбирает «Хамелеон» CLN-7V за 1 042 БЗ — в сумме он потратил 2 629 БЗ на мехов.

Оставшиеся 371 БЗ конвертируются в 18 дополнительных ОПП. Артур прибавляет их к базовым 32 ОПП: у него будет 50 ОПП для предстоящего сценария.

Затем Артур знакомится с правилами полевой поддержки и изучает их карты. Он решает взять 2 «Галеона» GAL-100 — оба с навыком опытного воина — за 15 ОПП каждый и два ракетных удара MM за 9 ОПП (в сумме 48 ОПП). «Галеоны» могут проводить разведку боем, прикрывать «Хамелеона» с тыла быстрыми ударами или зайти в тыл мощной, но медленной вражеской БЕ, угрожающей «Цезарю». Ракетными ударами можно добить вражескую БЕ или цель, подлежащую уничтожению.

У Артура есть 2 улучшения навыков. Он решает улучшить (понизить) навык стрельбы «Цезаря» с 4 до 3 — ведь каждый наёмник мечтает метко стрелять! После этого он тратит второе улучшение, чтобы понизить навык пилотирования «Хамелеона» с 5 до 4. Так мех сможет лучше уворачиваться при манёврах.

После этого Артур помечает в таблице своего войска наёмников, что в фонде снабжения 3 000 СНАБ, репутация войска равна 1, масштаб войска равен 1. Осталось только придумать им название... И «Тигры Хенсина» начинают свою историю!

Дальнейшую судьбу войска Артура мы узнаем на стр. 26, когда он будет согласовывать условия своего первого контракта.

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

МАСШТАБ ВОЙСКА

На английском: Scale — масштаб (войска)

Вы начинаете кампанию с масштабом 1. Чем больше значение масштаба, тем большее войско вы сможете выставить для сражения. Пока ваше войско совсем небольшое — но со временем вы получите возможность вырасти в масштабную организацию (см. «Изменение масштаба войска», стр. 37).

Обратите внимание: при масштабе 1 суммарная стоимость вашего войска, которое вы можете выставить на поле боя, НЕ может превышать 3 000 БЗ на сценарий — независимо от того, сколько БЕ у вас находится в резерве. Если вы хотите отправить на миссию войско с большим значением БЗ (то есть выставить на поле боя больше БЕ), вы будете **обязаны** повысить значение масштаба для вашего войска. Однако даже при масштабе 1 полезно иметь несколько боевых единиц **в резерве**: так вы сможете выбрать идеальный состав войска под конкретный сценарий — или отправить в бой тех, кого не так жалко будет потерять.

ХОД КАМПАНИИ

Вся кампания «Наёмники» строится вокруг заказов и договоров на исполнение этих заказов. В сведениях о заказе в общих чертах описаны ваши задачи и условия оплаты ваших услуг. Заключив контракт, каждый месяц игрового времени вы будете получать случайный сценарий (длительностью в одну партию) со своими условиями сражения. Описание сценария содержит общие сведения о предстоящем бое, особенности поля боя

и перечень целей. Изучите их внимательно, чтобы выбрать свою стратегию и выставить подходящее войско для обороны или наступления.

БАЗОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ КАМПАНИИ

В правилах далее вам будут встречаться нижеперечисленные термины:

- **Боевая единица (БЕ, англ.: Unit):** любой отдельный боевой элемент, который может быть использован в игре BattleTech: мех, машина, взвод бронепехоты и т. д.
- **Войско (англ.: Force):** все БЕ, находящиеся под контролем одного игрока или стороны, участвующей в бою.
- **Контракт (англ.: Contract):** перечень согласованных условий оплаты и ваших прав. От него будет зависеть ваша текущая сюжетная ветка (см. далее) и условия боя.
- **Месяц (англ.: Month):** стандартная единица измерения времени в кампании. Каждый месяц вам нужно будет выплачивать зарплату войску и оплачивать техобслуживание — базовый оклад согласно условиям вашего контракта может полностью или частично покрывать эти расходы (или даже предусмотреть некоторую сумму сверх этого). Кроме того, каждый месяц вы можете столкнуться с одним или несколькими сценариями.
- **Сюжетная ветка (англ.: Track):** сценарий конкретного боя (на одну партию) и сюжет вокруг него. От сюжетных деталей будут зависеть цели и условия сценария, а также вознаграждение за прохождение данной конкретной ветки и дополнительные награды за побочные цели.
- **Очки снабжения (англ.: Support Points):** деньги, ресурсы и прочие средства, которые вы можете потратить на техобслуживание, перелёты по космосу, ремонт, пополнение и улучшение вашего войска наёмников.



РЕПУТАЦИЯ

На английском: Reputation

Каждый наёмник желает знать, что его репутация на высоте. Чем она выше, тем более выгодные условия контракта вы сможете установить.

Вы начинаете кампанию с 1 оч. репутации. Она будет расти при успешном выполнении заданий, а при неудачах — снижаться.

Сценарий кампании считается успешно выполненным, если вы получили больше очков за выполнение целей, чем войско противника. Каждый успешный сценарий даёт +1 к репутации, провальный сценарий отнимает -1 от репутации, а в случае ничьей репутация не изменяется.

Важно: при досрочном расторжении контракта ваша репутация снижается на -3. Если вы покинули указанный в контракте город, планету и/или систему либо проигнорировали цели сценария, ваш контракт будет расторгнут досрочно.

Минимум репутации: ваша репутация не может упасть ниже 0 оч. Это не приносит негативных эффектов, но преимущества от высокой репутации будут вам недоступны.

КОНТРАКТЫ

На английском: Contracts

Договоры на оказание услуг — это основной способ вашего войска наёмников заработать на жизнь. Если у вас нет действующего контракта на следующий месяц (в том числе в начале кампании), посмотрите, какие заказы сейчас доступны. Вы не обязаны подписывать ни один из них... Но вам по-прежнему придётся выплачивать зарплату и оплачивать техобслуживание из своего фонда снабжения.

В наборе «Наёмники» вы можете найти два стартовых контракта — по одному для каждого игрока (или один на выбор для кооперативной кампании). В последующих наборах для кампании «Наёмники» вас будут ждать новые контракты и правила составления собственных.

БАЗОВАЯ СТРУКТУРА КОНТРАКТА

Оклад (англ.: Base Pay): как правило, в контракте обозначена сумма, которую работодатель обязуется выплачивать вам каждый месяц (в очках снабжения). В среднем она составляет **500 СНАБ в месяц**.

Оклад по контракту выплачивается независимо от того, что вы делаете — находитесь в пути, простаиваете в гарнизоне, проводите обучение, ремонтируете технику и т. д. Главная задача оклада — покрывать расходы на зарплату, техобслуживание и боеприпасы. Если работодатель выплачивает вам оклад не в полном объёме (менее 100% от вышеуказанных расходов), вам придётся покрывать недостачу из собственного кармана. Если же работодатель выплачивает вам увеличенный оклад или бонусы за успешно выполненные цели, вы можете сохранить излишек в своём фонде снабжения или потратить его на своё усмотрение.

Техобслуживание (англ.: Maintenance Costs): типичные расходы на техобслуживание вашего войска составляют 500 СНАБ в месяц (или 100% обычного оклада). Вы **обязаны** оплачивать расходы на техобслуживание **каждый месяц**, даже если у вас нет действующего контракта! Это значит, что если вы хотите выждать месяц в надежде найти более выгодный или интересный контракт, будьте готовы платить СНАБ за каждый месяц простоя.

Оклад, техобслуживание и масштаб кампании: умножьте базовый оклад и расходы на техобслуживание на значение масштаба вашей кампании. Это значит, что достаточно большое войско наёмников (масштаб 3) должно будет тратить 1 500 СНАБ каждый месяц, но и базовый оклад (100%) такого войска тоже будет составлять 1 500 СНАБ.

Вознаграждение за ведение боевых действий (англ.: Combat Pay): выплачивается за прохождение каждого сценария. Для масштаба 1 сумма такого вознаграждения равна 500 СНАБ, умноженная на все модификаторы оклада (в т. ч. и процентный модификатор).

- **За успешный сценарий:** если вы выполнили хотя бы одну цель сценария и набрали больше победных очков (ПО), чем ваш противник (стр. 31), вы получите это вознаграждение в стандартном размере (100% от обычного).
- **Если вы выполнили все цели сценария:** вместо этого вы получаете вознаграждение в размере 150% от обычного (с округлением вверх). Если в сценарии всего одна цель, вы получите 150% от обычного только в том случае, если вы выполнили цель, а противник НЕ выполнил ни одной цели.
- **Если вы провалили сценарий:** размер вознаграждения за ведение боевых действий снижается на -50% (с округлением вверх) — но только в том случае, если провал не привёл к расторжению контракта.

Примечание: вознаграждения за ведение боевых действий в рамках одного сценария НЕ суммируются (вы получаете только наибольшее заслуженное). Например, успех в сценарии с выполнением всех целей принесёт вам вознаграждение только в размере 150% (как за все цели), но НЕ 250%.

Расходы на транспортировку (англ.: Transportation Costs): затраты на перемещение вашего войска наёмников к месту выполнения заказа. Сюда входят расходы на корабль-«прыгун» до нужной системы и затраты на челнок от «прыгуна» до места дислокации на конкретной планете. В сумме эти расходы обычно составляют 300 СНАБ. Транспортные расходы оплачиваются 1 раз в начале контракта. Транспортные расходы увеличиваются пропорционально масштабу войска. Транспортные расходы войска при масштабе 2 составят 600 СНАБ.

Примечание — учёт прыжков: если вы используете карту вселенной BattleTech, чтобы проложить путь до места нового контракта, можете использовать стандартные расходы (по умолчанию, см. выше) либо рассчитать их согласно количеству прыжков между вашей исходной системой и системой выполнения контракта (по желанию). В этом случае транспортные расходы составят 50 СНАБ + 50 СНАБ за каждый прыжок. Обратите внимание, что в последнем случае каждые 4 прыжка (с округлением вверх) займут 1 месяц пути, за который вам положен оклад по контракту. **В любом случае** обязательно умножьте ваши транспортные расходы на значение **масштаба** вашего войска.

Матпомощь (англ.: Support): чтобы помочь вам восстановить боеспособность после сражений, заказчик может предложить вам матпомощь в качестве компенсации ремонтных расходов и боевых потерь. Эта компенсация бывает двух типов:

Ремонт/X% — Матпомощь на ремонт (англ.: Straight/X%): если в контракте указана матпомощь по такой формуле, работодатель компенсирует вам указанный процент затрат на ремонт, лечение и восполнение боезапаса техники (см. «Время между миссиями», стр. 35). Фактически стоимость таких расходов снижается на указанный процент.

МЫСЛИТЬ КАК НАЁМНИК

Помните, что вы наёмники, и ведите себя соответственно. Вам нет дела до интересов родного Великого Дома или чести Клана: вас интересуют только деньги. Не тратьте больше, чем вам заплатят. Вы не обязаны «побеждать» в каждой схватке в этой кампании, а напрасная потеря каждого меха обойдётся вам очень дорого. Забудьте слова: «Могу ли я победить?» — и заучите новые: «Во что мне это обойдётся?»

Если вы играете в соревновательном режиме, как правило, вашими соперниками во время кампании станут такие же наёмники, как и вы. А хорошая репутация среди коллег-наёмников дорогого стоит. Дайте сопернику возможность сдать малой кровью, и, возможно, он оплатит вам тем же, когда удача отвернётся уже от вас. Если вы получили в качестве трофея меха соперника, а вам он не нужен, предложите сопернику выкупить его.

Другими словами, соперников не всегда выгодно уничтожать. Наёмнику важно оценить требования нанимателя, понять, за что именно вам платят, и только затем решить, чем стоит рисковать — и стоит ли рисковать вообще. Только так можно добиться успеха на этом поприще.

Примечание: если матпомощь указана как «Ремонт/100%» или «Потери/X%», то заказчик компенсирует вам **все** вышеперечисленные расходы на ремонт и т. п. (100%), т. е. для вас они будут бесплатны до окончания контракта.

Потери/X% — Матпомощь на возмещение потерь (англ.: *Battle/X%*): если в контракте указана матпомощь

СТРУКТУРА КАМПАНИИ

Один раз за контракт

Согласуйте условия

Оплатите расходы на транспортировку

Один раз в месяц

Оплатите техобслуживание

Получите оклад

Пройдите сюжетную ветку (или несколько)

После каждой сюжетной ветки (т. е. сценария)

Получите вознаграждение за ведение боевых действий

Получите или потеряйте репутацию

Получите трофеи

Получите матпомощь

По завершении контракта

Проведите обучение состава

Займитесь поиском нового заказа

по такой формуле, работодатель компенсирует вам указанный процент затрат на наём новых мехвоинов взамен погибших и покупку новых БЕ взамен уничтоженных (новые должны быть того же класса БЕ, что и уничтоженные). Фактически стоимость таких расходов снижается на указанный процент. Также сюда входит компенсация всех расходов на ремонт (см. выше).

Трофейные права (англ.: *Salvage*): после сражения на поле боя нередко остаются повреждённые и уничтоженные мехи, брошенная техника, обломки и прочие трофеи (см. стр. 31–32). Трофейные права определяют, на какую долю трофеев вы можете претендовать. Учитывается только рыночная стоимость каждого трофея в СНАБ (см. «Ремонт, лечение, покупки, трофеи и прочие расходы», стр. 35).

«Компенсация» в графе трофейных прав (англ.: *Exchange*): если ваши трофейные права указаны как «Компенсация», вы НЕ можете получать трофеи как таковые, но получите 1/4 их стоимости в СНАБ после сражения. Вы можете потратить СНАБ от трофейных прав «Компенсация» только в текущем месяце и только на ремонтные расходы: неизрасходованный остаток от компенсации сгорает. Для компенсации при более выгодных трофейных правах это правило НЕ действует.

Руководство со стороны работодателя (англ.: *Command*): определяет, насколько строгим будет контроль со стороны заказчика над выполнением условий контракта. Существуют следующие формы руководства (от самой свободной к самой жёсткой):

- **Полная автономия (англ.: *Independent*)** — полная свобода действий для независимых специалистов, знающих своё дело. За каждую цель полагается оплата, а способ достижения целей зависит только от вас.
- **Представитель (англ.: *Liaison*)** — к вам направят координатора, который будет следить за выполнением заказа и оценивать качество проделанной работы.
- **Командир (англ.: *House Command*)** — вас поставят под начало одного из офицеров заказчика, который и будет решать, где, когда и как именно вам вступать в бой. Вы как лидер наёмников будете считаться его подчинённым и будете обязаны соблюдать субординацию.
- **Полное командование (англ.: *Integrated*)** — работодатель получит практически полный контроль над вашими силами. Ваше войско вливается в состав войска заказчика, а его офицеры и командиры получают право отдавать приказы вашим бойцам вплоть до последнего мехвоина.

Последствия выбора формы руководства будут подробно описаны в рамках вводного инструктажа по вашему контракту.

СОГЛАСОВАНИЕ УСЛОВИЙ

В контракте указаны базовые условия выплат и матпомощи. Игрок может повлиять на них — в разумных пределах.

Условия за счёт репутации: в начале кампании у вас будет 1 оч. репутации. За каждое очко репутации у вашего войска вы можете улучшить матпомощь или один тип выплат на 1 разряд (см. «Таблицу разрядов контракта» на стр. 28).

Максимальный эффект репутации: максимальное количество изменений, которые вы вносите в контракт за счёт репутации, не может превышать удвоенное значение масштаба для этого контракта. Например, при масштабе 1 вы можете внести в контракт не более 2 изменений (если у вас есть хотя бы 2 оч. репутации).

Если вы играете в соревновательном режиме, игроки согласовывают условия своих контрактов отдельно друг от друга.

«ВЕЛИКИЙ ОРЁЛ»: ГАРНИЗОННАЯ СЛУЖБА

Договор № 000001А

Работодатель: профсоюз агропромкомплекса «Великий Орёл»

Однажды агропромышленный комплекс «Великий Орёл» был независимой корпорацией. Когда система Чжуншень перешла под власть клана Нефритового Сокола, компания оказалась в его зоне оккупации. Комплекс не представлял особого интереса для военных устремлений Клана и потому продолжил работать в штатном режиме — однако почти всё руководство и собственники агрокомплекса поспешно покинули систему, и рабочий профсоюз стал управлять им самостоятельно.

Новым «бюро по связи с частными компаниями» в агрокомплексе стал рабочий по имени Майкл — именно он первым предложил задействовать наёмников, чтобы защититься от внезапного нападения пиратов. Майкл не разбирается в военном деле, и его инструктаж прост: защитите «Великого Орла» от возможных нападений.

Местность (основной ландшафт): Чжуншень, бывшая зона оккупации клана Нефритового Сокола

Тип услуг: гарнизонная служба

Срок договора: 3 мес.

Оклад: 100% (7-й разр.)

Матпомощь: 0% (1-й разр.)

Компенсация транспортировки: 100% (9-й разр.)

Трофейные права: 50% (8-й разр.)

Форма руководства: представитель (8-й разр.)

Агропромышленный комплекс «Великий Орёл» простирается от дельты Жемчужной реки до Орлиных гор на востоке. Вам предстоит расположиться близ рабочих поселений «Великого Орла», чтобы пресекать атаки пиратов по всему бассейну Жемчужной — особенно в районе поймы реки, где также расположены бетонные ГЭС, снабжающие комплекс энергией. Пойма усеяна небольшими деревьями, близ которых часто встречаются ухоженные лесопарки. Здесь также много нешироких дорог, а вдоль Жемчужной реки проходит крупное шоссе, ведущее в город Чжухай.

Условия за счёт уступок: вы также можете ухудшить условия матпомощи или любого типа выплат на 2 разряда, чтобы повысить другой пункт на 1 разряд. Так разрешается сделать не более 2 раз за контракт. Это значит, что теоретически вы можете обменять по 2 разряда 2 разных типов выплат и/или матпомощи (или 4 разряда одного типа), чтобы повысить 1 или 2 разных типа выплат или поддержки в сумме на 2 разряда.

Прочерк в таблице условий: если в строке для определённого разряда стоит прочерк («—»), то изменение условий до этого разряда никак не повлияет на эту часть условий контракта (в этом столбце). Вам потребуется больше изменений. Например, чтобы сменить форму руководства с «Командир» на «Представитель», нужно улучшение всего на 1 разряд, а с «Представитель» до «Полная автономия» — на целых 3 разряда (до 11-го). Улучшение до 9-го или 10-го разряда ничего не даст. Если вы хотите понизить форму руководства с «Командир» до «Полное командование», на 6, 5 и 4-м разряде ничего не изменится: ваше войско перейдёт под полное командование заказчика только на 3-м разряде.

Когда все условия согласованы, контракт считается заключённым. Можно переходить к вводным, где описано, какие задания вас ждут в рамках контракта.

Напряжённость контракта (англ.: *Intensity*): в условиях контракта будет указана его напряжённость — количество сюжетных веток в рамках контракта (фиксированное число или приблизительный диапазон).

Каждый сценарий считается своей сюжетной веткой со своими картами поля боя и целями сценария. Также в условиях сюжетной ветки могут быть указаны **особые правила** (например, временные изменения условий руководства со стороны заказчика).

Примечание: в данном наборе есть пустые бланки контракта, которые вы можете заполнять в начале договора и в процессе его выполнения. Кроме того, в наборе есть универсальный шаблон договора найма, которым вы при желании можете воспользоваться в начале кампании.

Наёмники Артура согласовывают условия своего первого контракта — заказ на гарнизонную службу с комплексом «Великий Орёл». У Артура есть 1 оч. репутации: он пользуется этим, чтобы увеличить ставку оклада со 100% (7-й разр.) до 110% (8-й разр.). Артуру не нравится текущая форма руководства со стороны заказчика, но ему невыгодно идти на уступки — матпомощь не предусмотрена, а терять трофейные права ради автономии Артур не хочет. Сейчас главное — деньги, поэтому «Тигры Хенсина» заключают свой первый контракт на этих условиях.

Артур оплачивает техобслуживание за первый месяц (500 СНАБ). Также он получает оклад за 1 месяц в пути. Обычная сумма оклада — 500 СНАБ, но в договоре указана ставка 110%, поэтому Артур получает 550 СНАБ.

Весь первый месяц «Тигры Хенсина» тратят на перелёт к месту дислокации, но наниматель покрывает транспортные расходы на 100% (в противном случае пришлось бы заплатить 300 СНАБ). Пока всё путём!

Прибыв к локации выполнения заказа, Артур начинает первый месяц работ по договору. Пора платить за техобслуживание: по счастью, оклад от заказчика полностью покрывает эти расходы — остаётся излишек в 50 СНАБ. Артур рад, что договорился о более высокой ставке: его войско заработало 100 СНАБ, просто добираться до места заказа!

О том, что ждёт Артура дальше, мы поговорим на стр. 38, когда придёт время его первого боя.

«ЖЕМЧУЖНЫЙ ДРАКОН»: НАЛЁТ

Договор № 000001А-В

Работодатель: горнодобывающая корпорация «Жемчужный Дракон»

Горнодобывающая корпорация «Жемчужный Дракон» осуществляла свою деятельность в системе Чжуншень уже давно, но была вынуждена покинуть мир из-за вторжения Нефритовых Соколов. Их акции резко упали, и несколько лет о корпорации никто не слышал.

«Жемчужный Дракон» вновь заявил о себе в прошлом году, когда некоторые из собственников пожелали восстановить контроль над бывшими активами в системе Чжуншень силами своей новой службы безопасности. Гарри Уилсон, начальник этой службы, разместил заказ для наёмников, чтобы нейтрализовать приспешников Кланов, которые мешают «Жемчужному Дракону» восстановить контроль над своей собственностью в системе.

Местность (основной ландшафт): Чжуншень, бывшая зона оккупации клана Нефритового Сокола

Тип услуг: удар по объекту

Срок контракта: 3 мес.

Оклад: 100% (7-й разр.)

Матпомощь: 0% (1-й разр.)

Компенсация транспортировки: 0% (5-й разр.)

Трофейные права: 70% (10-й разр.)

Форма руководства: представитель (8-й разр.)

Горнодобывающая корпорация «Жемчужный Дракон» хочет разделаться со сторонниками Кланов, захватившими её законную собственность. Агропромышленный комплекс «Великий Орёл» отказывается признавать вину в присвоении чужих благ. «Жемчужный дракон» хочет, чтобы работники распустили профсоюз и вернулись к работе на новых условиях. Вашей целью будут перерабатывающие заводы агропромышленного комплекса: если профсоюз их лишится, ему придётся сесть за стол переговоров.

Агропромышленный комплекс «Великий Орёл» простирается от дельты Жемчужной реки до Орлиных гор на востоке. Вам предстоит нападать на разбросанные по территории агропромышленные заводы комплекса. Заказчика интересуют район поймы реки, где также расположены бетонные ГЭС, снабжающие комплекс энергией. Пойма усеяна небольшими деревнями, близ которых часто встречаются ухоженные лесопарки. Здесь также много нешироких дорог, а вдоль Жемчужной реки проходит крупное шоссе, ведущее в город Чжухай.

ЧЖУНШЕНЬ I

Спектр. класс звезды (время перезарядки): K4V (195 ч.)

Порядковый номер планеты: 1 (из 11)

Время полёта от точки прыжка: 4,31 дня

Естественные спутники: 0

Сила тяжести: 1,1 G

Атмосф. давление: стандарт (пригодна для дыхания)

Темп. воздуха на экваторе: 35 °C (умеренный климат)

Площадь, покрытая водой: 51%

Станция перезарядки: в надире системы

Гиперимпульсный генератор: класс В

Высшая неантропогенная форма жизни: земноводные

Население: 1 825 000 чел. (данные на 3150 г.)

Уровни соц.-пром. развития: А-В-В-В-С (на 3150 г.)

Основные территории (столица): Хэ Дэ (Чжухай), Скоттс-Рокс, Истленд, Гуандун, Пеликанз-Рус

Система Чжуншень получила своё название от переселенцев с Терры ещё до образования первой Звёздной Лиги. Население Чжуншени I в основном проживает вдоль береговой линии самого большого континента. Столица планеты — Чжухай — расположена вверх по течению от дельты реки Жемчужного Дракона (сокр.: Жемчужная река) и окружена фермами и лугами. Многочисленные притоки Жемчужной делают эту местность настолько плодородной, что весь Чжухай фактически кормится за её счёт.

Основная флора и фауна планеты появилась здесь в золотой век первой Звёздной Лиги. Поселения росли и процветали, но так и остались отрезанными друг от друга островками жизни. Здесь чаще всего встречаются многочисленные земноводные, обитающие в большей части поверхностных вод планеты — в болотах, реках, озёрах и у побережья. В Жемчужной реке водятся «лягушки-драконы» с разноцветными гребешками по всей длине тела: они вырастают до 3 м в длину и могут весить более 200 кг. Взрослые особи живут на лугах, но возвращаются в реку, чтобы отложить яйца. Сезон их размножения — время праздника на Чжуншене. Исследователи (настоящие и мнимые) охотно рассказывают, что на планете водятся ЕЩЁ более крупные земноводные — вплоть до гигантских океанских чудовищ, способных проглотить корабль целиком.

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

ТАБЛИЦА РАЗРЯДОВ КОНТРАКТА

РАЗРЯД	ОКЛАД	РУКОВОДСТВО СО СТОРОНЫ ЗАКАЗЧИКА	ТРОФЕЙНЫЕ ПРАВА	МАТПОМОЩЬ	КОМПЕНСАЦИЯ ТРАНСПОРТИРОВКИ
1	50%	—	Нет	Нет	—
2	55%	—	—	Ремонт/20%	—
3	60%	Полн. командование	Компенсация	Ремонт/40%	—
4	70%	—	10%	Ремонт/60%	—
5	80%	—	20%	Ремонт/80%	0%
6	90%	—	30%	Ремонт/100%	25%
7	100%	Командир	40%	Потери/10%	50%
8	110%	Представитель	50%	Потери/20%	75%
9	120%	—	60%	Потери/30%	100%
10	130%	—	70%	Потери/40%	—
11	150%	Полная автономия	80%	Потери/50%	—
12	175%	—	90%	Потери/75%	—
13	200%	—	100%	Потери/100%	—

ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ – ДОГОВОРЫ «ВЕЛИКОГО ОРЛА» И «ЖЕМЧУЖНОГО ДРАКОНА»

Договор № 000001B

Напряжённость (количество сюжетных веток): 2–3

Контекст: эти два контракта противопоставлены друг другу. Каждая сторона представлена своим войском наёмников. Если вы играете в кооперативном режиме, одну из сторон представляет ведущий (по тем же правилам).

В дальнейшем сторона, заключившая контракт с «Великим Орлом», будет называться «Орлом», а сторона, подписавшая договор с «Жемчужным Драконом», — «Драконом».

Структура договора: напряжённость конфликта невысокая, но простаивать не придётся. В начале каждого месяца контракта бросьте 1D6, чтобы определить тип ветки,

в которой вам придётся участвовать. Если предыдущий сценарий завершился успехом Дракона, отнимите 1 от результата броска; если он завершился успехом Орла — прибавьте 1 к результату.

Затем бросьте 2D6, чтобы определить карту местности для предстоящей партии. Правила определения домашнего края каждой стороны будут указаны в условиях сценария.

ТАБЛИЦА СЮЖЕТНЫХ ВЕТОК

1D6	ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ	НАПАДАЮЩИЙ/ ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ
0–1	Налёт	Дракон/Орёл
2–3	Кража	Дракон/Орёл
4–5	Встречный бой	Орёл/Дракон
6–7	Оборона	Орёл/Дракон

ТАБЛИЦА КАРТ МЕСТНОСТИ

2D6	КАРТА МЕСТНОСТИ
2–3	Приозерье (Lake Area)
4–5	Речная долина (River Valley)
6	Набор MapPack Grasslands, карта № 2
7–8	Набор MapPack Grasslands, карта № 3
9–10	Лесок возле реки (Scattered Woods)
11–12	Лесистый район (Woodland)

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

Осложнения: затем каждая сторона бросает 1D6, чтобы определить, какие осложнения её ждут. Прибавьте к результату штраф за тип руководства со стороны заказчика: «Представитель» — +1, «Командир» — +2, «Полное командование» — +3.

ТАБЛИЦА ОСЛОЖНЕНИЙ

1D6	ОСЛОЖНЕНИЕ
1–3	Без осложнений.
4	В день боя вашему войску устраивали смотр. В результате возникшего переполоха в течение первых 2 ходов ваша сторона получает штраф –2 к инициативе.
5	В руководстве заказчика завёлся доносчик: противник смог хорошо подготовиться. Войско оппонента дополнительно получает 2 танка «Галеон» GAL-100.
6	Работодатель давит на вас, желая увидеть результаты как можно скорее, но поспешность только мешает. В 1-м ходу сценария вы можете выставить на поле боя только 1/2 ваших БЕ (с округлением вверх). Оставшаяся 1/2 БЕ вашего войска выходит на поле боя во 2-м ходе.
7	Заказчик сам выбрал день боя. К сожалению, в обещанный день пошёл проливной дождь. Он стих лишь пару дней спустя, и вы немедленно получили приказ наступать. Все гексы открытой местности и водные гексы глубиной 0 на вашей половине поля боя считаются гексами грязи (см. далее). Если таких гексов меньше 6, оппонент может выбрать другие гексы, которые станут грязью, чтобы получилось как минимум 6 гексов грязи.
ГРЯЗЬ	
Модификатор ОД: перемещение по гексу с грязью стоит +1 ОД.	
РПНП за грязь: пилот (мехвоин) должен пройти проверку навыка пилотирования, чтобы войти в гекс с грязью. Все ПНП, совершаемые в гексе с грязью (включая проверку при входе в гекс), получают штраф — модификатор +1.r.	
8+	Бросьте кубики дважды и примените оба выпавших осложнения. Если одно и то же осложнение выпало дважды, игнорируйте второй бросок (не перебрасывайте его).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Победа в кампании: если одна сторона успешно завершает 2 сюжетных ветки подряд, она побеждает в текущем заказе. Если это происходит после первых 2 сюжетных веток (2 месяцев договора), в 3 месяце нет никаких сценариев: силы соперника сдаются без дальнейшего сопротивления. В противном случае по прошествии 3 месяцев побеждает сторона, которая успешно завершила 2 из 3 сюжетных веток.

Временный наёмник: если сила вашего войска наёмников на поле боя составляет меньше 2 000 БЗ, в первый раз, когда это происходит, один из местных наёмных мехвоинов предлагает вам свои услуги (см. далее). Вы не обязаны нанимать его на каждый сценарий контракта.

Временный наёмник Дракона: Кровавый Морлон, охотник за головами, временами работающий наёмником, желает присоединиться к набегам и грабежу. Мех Морлона — «Квикдроу» QKD-9G (2 224 БЗ): сам Морлон имеет навык пилотирования 4 и навык стрельбы 4. Он требует оплату в размере 50 СНАБ за каждую сюжетную ветку, в которой участвует, и дополнительно +25 СНАБ за каждую уничтоженную БЕ (если его атака уничтожила цель).

Временный наёмник Орла: Таня. Утверждает, что прошла подготовку в *сибко* Клана, но отказывается сообщить, как именно стала наёмницей. Мех Тани — «Остсол» OTL-8E (1 552 БЗ): сама Таня имеет навык пилотирования 5 и навык стрельбы 3. Она требует оплату в размере 50 СНАБ за каждую сюжетную ветку, в которой участвует, и дополнительно +50 СНАБ при успешном завершении сценария.

ДОСТУПНАЯ ТЕХНИКА ДЛЯ ПОКУПКИ

У заказчиков в этом конфликте нет мехов на продажу. Новые БЕ можно получить только в качестве трофеев или на общем рынке из числа случайно доступных.

Каждый месяц вы можете узнать, какие мехи доступны для покупки. Бросьте 2D6: если результат ≥ 7 , в продаже есть один мех, а если результат ≥ 11 — два меха.

Если вы взяли временного наёмника хотя бы на одну сюжетную ветку в рамках контракта и заплатили ему хотя бы одну дополнительную выплату, по завершении контракта вы можете нанять его (или её) в своё войско на постоянной основе вместе с мехом. Морлон с «Квикдроу» запросит 2 224 СНАБ, а Таня с «Остолом» — 1 552 СНАБ.

ТАБЛИЦА РЫНКА МЕХОВ НА ЧЖУНШЕНЕ

1D6	КОНФИГУРАЦИЯ МЕХА	СТОИМОСТЬ ПОКУПКИ (СНАБ)
1	«Фли» FLE-21	823
2	«Хамелеон» CLN-7Z	1 527
3	«Остсол» OTL-8E	1 522
4	«Цезарь» CES-5R	2 192
5	«Старслэйер» STY-4C	2 218
6	«Квикдроу» QKD-9G	2 224

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

Если в продаже есть хотя бы один мех, бросьте 1D6 для каждого меха в продаже и сверьтесь с таблицей рынка мехов на Чжуншене. Каждый мех можно купить только в текущем месяце: ранее выпавшие результаты не переносятся на следующий месяц (но могут выпасть повторно).

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПУТИ НАЁМНИКА

По завершении контракта вы можете повторить кампанию, поменявшись сторонами с ведущим или соперником.

Если у вас есть дополнительные наборы карт местности и БЕ, вы можете составлять собственные контракты: используйте условия сюжетных веток (сценариев) из данной кампании на картах местности и используйте БЕ из других наборов. Например, противостояние «Жемчужного Дракона» и «Великого Орла» можно перенести на улицы Чжухая (если у вас есть набор карт местности *MapPack City*) — или обе стороны могут объединиться против шайки пиратов с мехами Кланов (наборы *Clan Cavalry Star* и *Clan Direct Fire Star*).

Ниже мы предлагаем варианты контрактов с вышеперечисленными наборами.

ВОЙНА НА УЛИЦАХ

Используйте обычные условия контрактов от «Великого Орла» и «Жемчужного Дракона». Если вы уже играли договор на Чжуншене, расходы на транспортировку не требуются: вместо этого представители «Великого Орла» готовы выплатить войску наёмников, готовому взять заказ на сражения в городских условиях, единовременный бонус размером в 300 СНАБ.

Используйте новую таблицу карт местности для городских боёв (пример см. на этой странице).

ВТОРЖЕНИЕ ПИРАТОВ

Конфликт «Великого Орла» и «Жемчужного Дракона» постепенно сходит на убыль — но внезапно на Чжуншене вторгается банда «Когти Рошака». Оба работодателя размещают срочный заказ, призывая всех наёмников в системе совместно дать отпор новому врагу.

В этом расширенном кооперативном контракте один игрок (ведущий) будет управлять силами «Когтей Рошака». С ним будут сражаться объединённые силы двух войск наёмников — либо 2 игрока (по одному на каждое войско), либо 1 игрок (обоими войсками).

Новые условия контракта: оклад 100%, трофейные права 100%, руководство — полная автономия, матпомощь — 0%; и компенсация транспортировки 0%. Это **срочный контракт**, согласование условий этого контракта **невозможно**. Вы можете либо принять условия выше, либо покинуть систему до прибытия «Когтей».

Структура контракта: всего одна сюжетная ветка (1 сценарий). Тип — *демонстрация силы*, нападающая сторона — «Когти Рошака». Поле боя — **2 карты местности** на выбор наёмников: вы можете бросить кубик по таблице (в т. ч. таблице для «Войны на улицах» выше). Бросьте кубик и сверьтесь с базовой таблицей карт местности или таблицей городских карт местности (если у вас есть набор городских карт местности). Определившись, какие карты местности вы будете использовать, положите листы с картами широкими сторонами друг к другу, повернув их любым образом.

Значение масштаба для каждого войска наёмников равно 1. Игрок за «Когтей Рошака» получает под управление две звезды мехов (можете использовать примеры ниже). 2 БЕ из них можно улучшить до навыка стрельбы 3 и навыка пилотирования 4.

«Когти» — кавалерийская звезда Кланов (пример): «Гриффин» ИС, «Шэдоу Хоук» ИС, «Локуст» ИС, «Дженнер» ИС, 3 взвода элементалов с навыком опытного воина.

ИЛИ

«Когти» — дальнобойная огневая звезда Кланов (пример): «Кракен» («Бейн»), «Гризли», «Феникс Хоук» ИС.

ТАБЛИЦА КАРТ МЕСТНОСТИ ДЛЯ «ВОЙНЫ НА УЛИЦАХ» (ПРИМЕР)

1D6	КАРТА МЕСТНОСТИ
1	Corporate Campus (набор <i>MapPack City</i>)
2	Family Quarters (набор <i>MapPack City</i>)
3	HPG Heliport (набор <i>MapPack City</i>)
4	Business District (набор <i>MapPack City</i>)
5	Shopping District (набор <i>MapPack City</i>)
6	HPG Offices (набор <i>MapPack City</i>)



СЮЖЕТНЫЕ ВЕТКИ

На английском: Tracks

Если контракт — это условия грядущего конфликта в общих чертах, то каждая сюжетная ветка контракта — это конкретный сценарий сражения и все дополнительные условия, связанные с ним.

Обычно войско наёмников сталкивается с 1 сюжетной веткой в месяц (если в условиях контракта не сказано иное).

Описание каждой сюжетной ветки состоит из следующих пунктов:

- **Обстановка:** условия, в которых произойдёт грядущее сражение.
- **Подготовка к игре:** правила определения домашнего края карты и прочие условия, применимые до начала сражения.
- **Цели:** у каждого сценария сюжетной ветки есть хотя бы одна цель. После условий и описания каждой цели указаны победные очки (ПО) за её выполнение (в квадратных скобках). Некоторые цели может выполнить только определённая сторона сражения.
Примечание: в кампании «Наёмники» победные очки используются только для определения успешности выполнения сценария. Чтобы сюжетная ветка считалась успешной для вас, вы должны выполнить хотя бы одну цель и получить больше ПО за выполнение целей сценария, чем ваш противник. После каждой успешной сюжетной ветки ваша репутация будет расти (стр. 31). В конце сценария вы получите вознаграждение за участие в боевых действиях (стр. 24): его размер также будет зависеть от вашего успеха.
- **Особые правила:** в этих условиях сюжетной ветки будут перечислены дополнительные правила для текущего сценария. Они не приносят ПО.

КАРТЫ МЕСТНОСТИ

Изучите вводный инструктаж вашего контракта (стр. 28), чтобы определить карту местности для сценария текущей сюжетной ветки. Если вам нужно более одной карты местности (например, при сражениях с участием нескольких сторон), каждая сторона, начиная с нападающей, по очереди выбирает карту местности по обычным правилам.

ВХОД НА ПОЛЕ БОЯ

Если в подготовке к игре указано, что войска входят в игровую зону с домашнего края в порядке инициативы, в 1-м ходе игры игрок с наименьшей инициативой первым получает право хода. Он должен вывести 1 БЕ из своего войска на поле боя по обычным правилам. Затем то же делает следующий игрок в порядке возрастания инициативы и далее по очереди.

Каждая БЕ, которая входит в игровую зону таким образом, тратит очки движения (ОД), начиная с 1-го полного гекса, в который она входит. Затраты на движение рассчитываются по обычным правилам (1 ОД за гекс открытой местности, 2 ОД за гекс редкого леса и т. д.). Если гекс выхода на поле боя выше или ниже уровня 0, игнорируйте дополнительные затраты за спуск или подъём: считается, что БЕ входит в этот гекс с другого гекса того же уровня.

Любое количество БЕ может войти в игровую зону через один и тот же гекс — но только при условии, если они заканчивают перемещение в разных гексах. Если в правилах подготовки к игре не сказано иное, разрешается входить на поле боя через любой полный гекс вашего домашнего края.

ДИСЛОКАЦИЯ (РАССТАНОВКА) ДО ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ

В правилах сюжетной ветки может быть указано, что при подготовке к игре та или иная сторона должна расставить своё войско в игровой зоне до определения инициативы. Обычно это происходит в сюжетных ветках, где одна сторона должна оборонять территорию от атаки оппонента.

Если в условиях сценария нет дополнительных ограничений по дислокации, то указанная сторона может размещать свои силы где угодно в игровой зоне. В этом случае постарайтесь извлечь из этого максимум пользы и займите наиболее выгодные позиции!

ОТСТУПЛЕНИЕ И КОНЕЦ ИГРЫ

Добровольное отступление (англ.: Voluntary Withdrawal): если БЕ приблизилась вплотную к своему домашнему краю, она может в тот же ход «перешагнуть» его в воображаемый гекс по другую сторону него. Отступившая таким образом БЕ больше не участвует в сценарии, но не считается уничтоженной.

Используйте добровольное отступление, если вам ясно, что все важные цели уже гарантированно выполнены и/или провалены. Это позволит вам сохранить оставшиеся БЕ и избежать лишнего ущерба технике и мехвоинам.

Досрочное завершение сценария: если все цели уже выполнены или продолжение боя ничего не изменит, вы можете договориться с оппонентом завершить сценарий досрочно. Согласие всех участников сражения обязательно.

В этом случае вам не надо будет выводить все уцелевшие БЕ через домашний край карты. Уничтоженная и повреждённая техника и снаряжение каждого игрока достаётся их владельцам: это значит, что ни одна сторона **НЕ может** получить трофеи с уничтоженных сил оппонента (см. «Трофеи» далее).

Историческая справка: во вселенной BattleTech жизнь стоит недорого, в отличие от боевого меха. Поэтому ещё в эпоху Войн Преемников существовал следующий обычай: если многоопытный командир понимал, что продолжать бой бессмысленно, он принимал решение отступить до значительных жертв — и, в свою очередь, всегда давал противнику шанс отступить. При досрочном завершении сценария вы не только сэкономите время, но и продолжите эту традицию.

Выжившие пилоты (мехвоины) и экипаж в конце игры: если пилот, мехвоин и/или экипаж уничтоженной БЕ выжил, он всегда возвращается в ваше войско после сценария.

ТРОФЕИ

Техника противника, которая получила *серьёзный урон* (стр. 32) или была уничтожена (но **НЕ необратимо** уничтожена — см. стр. 35), может достаться вам в конце сюжетной ветки в качестве трофеев.

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

Если только ваша сторона считается успешно выполнившей сценарий (см. «За успешный сценарий», стр. 24), вы увозите трофеи с поля боя после завершения сражения (если в условиях сценария не сказано иное). Вы поделите их с заказчиком согласно трофейным правам вашего контракта.

Трофеи и досрочное завершение сценария: если вы договорились завершить сценарий досрочно, все уничтоженные и повреждённые БЕ возвращаются своим владельцам (**нет трофеев**). Иногда лучше избежать жертв, чем потерять мехов при отступлении в попытке захватить пару трофеев.

Обмен трофеями: во время сценария (в т. ч. в соревновательном режиме) стороны могут продавать трофеи изначальным владельцам или передавать им на определённых условиях по обоюдному согласию.

Трофейные мехи: если вы захватили мех в качестве трофея, его можно ремонтировать по обычным правилам.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Следующие правила действуют во всех сценариях сюжетных веток, если не сказано иное.

КОМАНДИР ВОЙСКА

Каждая сторона должна назначить 1 БЕ полевым командиром своего войска. К командирам могут применяться дополнительные правила согласно условиям сюжетной ветки.

Последствия потери командирской БЕ: если войско осталось без полевого командира, до конца игры вы получаете штраф к броску инициативы — модификатор -2.

ВЫНУЖДЕННОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

На английском: Forced Withdrawal

Редкое войско готово действительно сражаться до последнего. Правила вынужденного отступления помогут воссоздать условия реалистичного сражения.

Принцип вынужденного отступления: если боевая единица была обезоружена или получила *серьёзный урон* (см. далее), она **должна** начать вынужденное отступление.

Движение при вынужденном отступлении: отступающая БЕ должна двигаться в сторону своего домашнего края игровой зоны. Достигнув своего домашнего края, БЕ должна покинуть поле боя по обычным правилам.

Режим перемещения при вынужденном отступлении: *стоять на месте* запрещается. Отступающая БЕ может *прыгать* или *бежать (ускоряться)*, но не обязана это делать (и может *идти* или *перемещаться как обычно*). Разрешается двигаться назад (пятиться).

Бой при вынужденном отступлении: отступающая БЕ может проводить оружейные атаки и атаки ближнего боя по обычным правилам.

Серьёзный урон: боевая единица получила серьёзный урон и вынуждена отступить, если в отношении неё выполнено ЛЮБОЕ из условий ниже.

- **Мехвоин на грани гибели** — мехвоин данной БЕ получил в общей сложности не менее 4 оч. урона.
- **БЕ ослепла** — все критические ячейки сенсоров (Sensor) данной БЕ уничтожены.
- **БЕ нестабильна** — у данной БЕ уничтожена 1 крит. ячейка гироскопа и 1 ячейка реактора (Gyro/Engine).
- **Реактор на грани взрыва** — у данной БЕ уничтожены 2 крит. ячейки реактора (Engine).

- **БЕ искалечена** — левая или правая часть корпуса данной БЕ (Left Torso / Right Torso) уничтожена.
- **БЕ на грани гибели** — у данной БЕ имеются повреждения внутренней конструкции хотя бы в 3 конечностях (даже если их броня не уничтожена) — ЛИБО хотя бы в 2 участках корпуса (центр корпуса, левая и/или правая сторона) при уничтоженной броне центра корпуса.
- **БЕ обезоружена** — у данной БЕ не осталось орудий, способных нанести урон на расстоянии более 5 гексов, — либо суммарный урон от всех орудий данной БЕ не может превысить 4 оч. повреждений. Это может произойти как в результате уничтожения орудий, так и из-за того, что их боезапас иссяк. **Исключение:** если дальность всех орудий боевой единицы уже не превышала 5 гексов или суммарный урон от них уже не превышал 4 оч. повреждений в начале боя, игнорируйте соответствующую часть этого условия.

Если БЕ обездвижена и обезоружена: если вы играете с правилами вынужденного отступления, такая БЕ считается уничтоженной. При этом другие правила уничтожения БЕ продолжают действовать.

ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ: ОБОРОНА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Код на английском языке: Defend (track type)

Обороняющаяся сторона выбирает один короткий край игровой зоны в качестве домашнего. Противоположный короткий край поля боя становится домашним краем нападающей стороны.

НАПАДАЮЩИЙ

Войско нападающего входит в игровую зону с домашнего края карты в начале сценария по обычным правилам.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

При подготовке к игре обороняющийся должен выставить 75% БЕ в своём войске на поле боя в пределах 12 гексов от своего домашнего края.

В конце фазы движения 1-го хода обороняющийся размещает остальную 1/4 БЕ в своём войске в любых гексах на своей половине поля боя: считайте, что эти БЕ *стояли на месте* (переместились на 0 гексов).

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Сломить защитников (для нападающего): уничтожьте или нанесите *серьёзный урон* хотя бы 75% войска обороняющегося [500 ПО].

Обезглавить противника (для всех сторон): уничтожьте или нанесите *серьёзный урон* полемому командиру войска оппонента [150 ПО].

Отстоять позиции (для обороняющегося): в конце 8-го хода не менее 50% боевых единиц в войске обороняющегося находятся на расстоянии не менее 4 гексов от центральной линии поля боя и при этом НЕ считаются вынужденно отступающими [400 ПО].

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий завершается после окончания завершающей фазы 8-го хода.

ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ: ВСТРЕЧНЫЙ БОЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На английском: Meeting Engagement (track)

Обороняющаяся сторона выбирает один короткий край игровой зоны в качестве домашнего. Противоположный короткий край поля боя становится домашним краем нападающей стороны.

НАПАДАЮЩИЙ

Нападающий выходит в игровую зону со своего домашнего края в фазе движения 1-го хода.

Отступление: БЕ нападающего могут покинуть поле боя только со своего домашнего края — в противном случае они будут считаться уничтоженными.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

Обороняющийся выходит в игровую зону со своего домашнего края в фазе движения 1-го хода.

Отступление: БЕ обороняющегося могут покинуть поле боя только со своего домашнего края — в противном случае они будут считаться уничтоженными.

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Устроить хорошую встречу (для всех сторон): первыми уничтожьте или нанесите *серьёзный урон* 50% войска оппонента. Добровольно отступившие БЕ оппонента также учитываются для условия этой цели [200 ПО].

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий завершается в конце хода, в котором у одной из сторон не осталось БЕ на поле боя, либо после окончания завершающей фазы 12-го хода.

ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ: НАЛЁТ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На английском: Strike (track type)

Обороняющаяся сторона выбирает один короткий край игровой зоны в качестве домашнего. Противоположный короткий край поля боя становится домашним краем нападающей стороны.

Ключевые здания: обороняющийся должен выбрать на поле боя 4 здания обычной конструкции (средних здания), которые находятся на расстоянии не более 3 гексов от центра игровой зоны. Эти здания считаются *ключевыми зданиями*. Если их нет или недостаточно, обороняющийся должен разместить недостающие здания согласно этим условиям.

Каждое из этих зданий является бездвигательной целью (МДЦ –4) и будет уничтожено, когда получит в сумме хотя бы 30 оч. повреждений.

НАПАДАЮЩИЙ

При подготовке к игре нападающий должен вывести 50% БЕ в своём войске на поле боя со своего домашнего края.

В фазе движения 2-го хода нападающий должен вывести на поле боя оставшиеся 50% БЕ в своём войске с другого края поля боя, перпендикулярного его домашнему краю.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

Обороняющийся должен разместить своё войско на своей половине поля боя до определения инициативы. При этом хотя бы 50% БЕ в его войске должны находиться в пределах 3 гексов хотя бы от одного *ключевого здания* (см. выше).

Затем до начала сценария обороняющийся должен втайне от оппонента выбрать одно из *ключевых зданий* в качестве *штаб-квартиры*. Запишите координаты выбранного здания, не показывая их оппоненту.

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Найти и уничтожить (для нападающего): используйте сканирование (см. далее), чтобы найти и уничтожить *штаб-квартиру* [200 ПО].

Задать жару противнику (для всех сторон): уничтожьте или нанесите *серьёзный урон* хотя бы 1/2 войска оппонента [100 ПО].

Достать и уничтожить (для обороняющегося): уничтожьте или нанесите *серьёзный урон* полевому командиру нападающего [200 ПО].

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Во время этой сюжетной ветки действуют следующие дополнительные правила:

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий завершается в конце хода, в котором у одной из сторон не осталось БЕ на поле боя, либо после окончания завершающей фазы 10-го хода.

СКАНИРОВАНИЕ ЗДАНИЙ

Силы нападающего могут сканировать *ключевые здания*, чтобы попытаться определить местонахождение *штаб-квартиры*.

Как сканировать здание: если БЕ является мехом или машиной, в фазе оружейного огня она может просканировать здание в пределах 2 гексов от себя (или в пределах 4 гексов от себя, если у данной БЕ есть активный зонд).

Если БЕ является пехотой или бронепехотой (в т. ч. взводом элементаров): она может просканировать здание, только если находится рядом с этим зданием или внутри этого здания.

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

Бой при сканировании здания: если сканирующая БЕ является пехотой или бронепехотой либо у неё нет активного зонда (в т. ч. способности ЗОНД или её аналоги), она лишается права совершать оружейные атаки в текущем ходу.

Результаты сканирования здания: если в завершающей фазе того же хода сканирующая БЕ не была уничтожена и её сенсоры не имеют критических повреждений, обороняющийся должен раскрыть, является ли сканируемое ключевое здание штаб-квартирой.

ТИП СЮЖЕТНОЙ ВЕТКИ: КРАЖА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На английском: Objective Raid (track)

Обороняющаяся сторона выбирает один короткий край игровой зоны в качестве домашнего. Противоположный короткий край поля боя становится домашним краем нападающей стороны.

Ключевые здания: обороняющийся должен выбрать на поле боя 6 зданий обычной конструкции (средних зданий) любой высоты. Каждое из них должно находиться в пределах 10 гексов от центра игровой зоны. Если их нет или недостаточно, разместите недостающие согласно этим условиям. Эти здания считаются *ключевыми зданиями*.

НАПАДАЮЩИЙ

Нападающий выходит в игровую зону со своего домашнего края по обычным правилам.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

Обороняющийся должен разместить своё войско на своей половине поля боя до определения инициативы. При этом хотя бы 1/2 БЕ в его войске должны находиться в пределах 6 гексов хотя бы от одного *ключевого здания* (см. выше).

Затем до начала сценария обороняющийся должен втайне от оппонента выбрать 2 из 6 *ключевых зданий*: эти здания становятся важными зданиями: оппонент попытается похитить хранящиеся в них *важные компоненты*.

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Похитить объекты (для нападающего): погрузите *важные компоненты* на свои БЕ и унесите их за свой домашний край поля боя [50 ПО / кажд.].

Отомстить за налёт (для обороняющегося): уничтожьте БЕ нападающего [50 ПО / кажд.].

ОСОВЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Во время этой сюжетной ветки действуют следующие дополнительные правила:

ПОХИЩЕНИЕ ВАЖНОГО КОМПОНЕНТА

На английском: Objective Component

Если БЕ нападающего заканчивает перемещение в гексе, соседнем с *важным зданием*, он может попытаться забрать из него *важный компонент*.

ПРЕДЕЛ НАГРУЗКИ

На английском: Carrying Capacity

Максимальное количество *важных компонентов*, которое может забрать с собой машина или боевой мех, зависит от размера класса БЕ: лёгкий (до 35 т) = 1 *важный компонент*; средний (40–55 т) = 2; тяжёлый (60–75 т) = 3; штурмовой (80–100 т) = 4.

ПОГРУЗКА

На то, чтобы вынести *важные компоненты* из здания и закрепить их на борту боевой единицы, нужно ценное время: если у БЕ есть механические руки или люди-помощники, дело пойдёт быстрее.

Максимальная скорость погрузки компонентов при их похищении указана ниже. Чтобы погрузить больше важных компонентов на борт той же БЕ (если предел нагрузки не будет превышен), вам придётся потратить больше ходов.



Помощь при погрузке: если дружественная БЕ-пехота завершила своё перемещение в гексе, соседнем с данной БЕ, она может помочь ей с погрузкой (см. далее).

Машина или мех без приводов кисти (нет помощи пехоты):
0 компонентов / ход

Машина или мех без приводов кисти (с помощью пехоты):
1 компонент / ход

Мех с 1 приводом кисти: 1 компонент / ход

Мех с 2 приводами кисти: 2 компонента / ход

ТРАНСПОРТИРОВКА ВАЖНЫХ КОМПОНЕНТОВ

Если БЕ с важным компонентом — мех с приводом(ами) кисти: она не может атаковать орудиями в руке с приводом кисти, который использовался для погрузки компонента (т. к. несёт его).

Для всех прочих БЕ с важными компонентами (машины и мехи без приводов кисти): вместо этого её показатель «Од на ходьбу» или «Од на крейсерскую скорость» снижается на -1 Од.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий завершается в конце хода, в котором у одной из сторон не осталось БЕ на поле боя, либо после окончания завершающей фазы 12-го хода.

ПЕРЕРЫВЫ МЕЖДУ СЮЖЕТНЫМИ ВЕТКАМИ

События, происходящие между сюжетными ветками, могут быть не менее важными для исхода кампании, чем результаты пройденных сценариев.

Между сюжетными ветками вы можете тратить очки снабжения (СНАБ), чтобы улучшить своё войско, ремонтировать технику, лечиться, восполнять боезапас и покупать новое снаряжение.

Важно: тратить очки снабжения во время сценариев (сражений) запрещается.

Когда вы тратите СНАБ между ветками, держите в уме сроки текущего контракта. Учитывайте, что на поиски нового заказа понадобится определённый запас времени и средств.

РЕМОНТ, ЛЕЧЕНИЕ, ПОКУПКИ, ТРОФЕИ И ПРОЧИЕ РАСХОДЫ

СНАБ можно использовать напрямую для ремонта, лечения, покупки БЕ и найма мехвоинов (см. «Таблица стоимости действий в СНАБ», стр. 36).

Ремонт: стоимость ремонта повреждённой техники зависит от того, какие повреждения она получила. Если урон получила только **броня**, это самая лёгкая категория ремонта: заменить её будет недорого. Следующая категория — повреждения **внутренней конструкции** или **критических ячеек** обойдутся вам куда дороже. Третья и четвёртая категории ремонта — самые сложные — предназначены для боевых единиц, которые получили **серьёзный урон** или были **уничтожены** (но НЕ *необратимо* уничтожены — см. пояснение на этой странице).

При **полном** ремонте вы оплачиваете работы только для самой дорогостоящей категории: весь прочий ремонт включён в эту стоимость.

Также вы можете заказать **экономный** ремонт — заменить только броню БЕ без ремонта прочих повреждений.

Время ремонта: если вы должны пройти больше одной сюжетной ветки в месяц, учитывайте, что некоторые работы занимают много времени. Если вы отправили БЕ на ремонт внутренней конструкции или отправили пилота (мехвоина) на лечение раны, эта БЕ или пилот будут недоступны в следующей сюжетной ветке текущего месяца.

Покупка БЕ: в условиях вводного инструктажа указано, какие БЕ доступны к приобретению (если такие есть). Только что купленные БЕ поступают к вам с полным боезапасом.

Важно: помните, что войско, которые можно задействовать в сценарии, ограничено масштабом вашего войска (не более 3 000 БЗ при масштабе 1). Однако даже при масштабе 1 полезно иметь несколько боевых единиц **в резерве:** так вы сможете выбрать идеальный состав войска под конкретный сценарий — или отправить в бой тех, кого не так жалко будет потерять. Если вы хотите отправить на миссию войско с большим значением БЗ, вы будете **обязаны** повысить значение масштаба (стр. 37).

Новые мехвоины: каждый мехвоин, которого вы нанимаете, по умолчанию имеет навык стрельбы 4 и навык пилотирования 5. Кроме того, можно *бесплатно* нанимать **мехвоинов-новичков** с навыком стрельбы 5 и навыком пилотирования 6.

Трофеи: собранные вами трофеи оцениваются по своей рыночной стоимости (ремонт и восполнение боезапаса не требуются, стоимость трофея равна его стоимости продажи). Вы можете претендовать на процент от суммарной стоимости трофеев, указанный в графе «Трофейные права» вашего контракта. Если у вас есть выбор из нескольких трофеев, вы можете принять решение по каждому трофею отдельно.

Трофеи — доплаты: если суммарная стоимость трофеев, которые вы желаете забрать, выше или ниже вашего процента согласно трофейным правам, вы должны выплатить заказчику компенсацию за избыток или получить от него компенсацию за недостаток (в виде СНАБ).

«Компенсация» в графе трофейных прав: помните — если ваши трофейные права указаны как «Компенсация», все собранные вами трофеи достаются заказчику, а вы временно получаете 1/4 их стоимости в виде СНАБ на ремонт (стр. 25).

УНИЧТОЖЕННОЕ И НЕОБРАТИМО УНИЧТОЖЕННОЕ

Если БЕ становится или считается уничтоженной во время партии, она ещё может подлежать ремонту после окончания сценария — если только она не была *необратимо* уничтожена.

Мех считается **необратимо уничтоженным** (англ.: *Truly Destroyed*), если **внутренняя конструкция** его **центра корпуса** (ЦК) была полностью уничтожена. В этом случае он не подлежит ремонту (см. таблицу).

Весь прочий урон — даже полностью уничтоженную голову — можно починить, заплатив достаточно СНАБ между сюжетными ветками.

Примечание: если мехвоин погиб (много ран, голова или кабина пилота уничтожена), вам понадобится нанять нового или посадить в кабину кого-нибудь из другого меха в вашем войске.

ОБУЧЕНИЕ СОСТАВА

Когда ваш контракт завершается, вы можете улучшить (понижить) навыки стрельбы и пилотирования мехвоинов, пилотов и экипажа, которые принимали участие в этом контракте. Стоимость их обучения указана в «Таблице стоимости действий в СНАБ» (стр. 36).

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

Для всех, кто не принимал участие в боевых действиях во время завершившегося контракта, стоимость обучения увеличивается в **3 раза**.

Важно: во время обучения между контрактами решается улучшить (понизить) только один навык и только на 1 пункт за раз для одного и того же мехвоина — т. е. либо навык стрельбы, либо навык пилотирования. Чтобы улучшить оба навыка на 1 пункт или один и тот же на 2, вам понадобится сделать это в несколько заходов.

Особые способности пилотов: если мехвоин участвовал в боевых действиях во время завершившегося контракта, вместо улучшения навыка пилота вы можете приобрести для него особые способности пилотов (ОСП), указанные на карточках мехвоинов набора «Наёмники» и других наборов, совместимых с набором «Наёмники». Запрещается одновременно покупать ОСП и улучшать навык для одного и того же мехвоина за раз.

Среднее значение навыков мехвоина: сложите значения навыков стрельбы и пилотирования мехвоина и поделите их на 2 (с округлением вниз). От среднего значения навыков будет зависеть, сколько ОСП у него может быть.

Ограничения ОСП: у обычного мехвоина может быть только 1 ОСП стоимостью не более 2. Если мехвоин стал **опытным воином** (среднее значение навыков равно 3), у него может быть 1–2 ОСП *суммарной* стоимостью не более 4. Если мехвоин является **героем космоса** (среднее значение навыков не превышает 1), у него может быть 1–3 ОСП *суммарной* стоимостью не более 6.

ОСП с изменяемой стоимостью: если одну и ту же можно использовать несколько раз на ваш выбор (например, «Везучий»), стоимость этой ОСП считается равной количеству раз, которые вы можете её использовать.

ОБУЧЕНИЕ МАЛЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

На английском: Formation Training

Вы можете потратить 1 месяц без заказа на проведение тактических учений в вашем войске, чтобы сформировать в его составе несколько малых подразделений.

Как создать малое подразделение: выберите требуемое количество БЕ в вашем войске и желаемый тип подразделения (см. далее). Убедитесь, что выбранные БЕ соответствуют требованиям этого подразделения, и заплатите стоимость его обучения в СНАБ. После этого выбранные БЕ становятся одним малым подразделением и получают соответствующие преимущества и эффекты.

Вы можете сменить тип уже существующего подразделения по аналогичной схеме.

Правила малых подразделений: их можно найти в наборе «BattleTech: Вторжение Кланов» (раздел «Создание войска», стр. 16–23) или в книге *BattleTech: Campaign Operations* (раздел Formation Building).

Количество БЕ в подразделении: определите, к традиции какой фракции принадлежит ваше войско. Если ваша фракция из сил Внутренней Сферы или Периферии, ваше малое подразделение — **копьё** (4 БЕ). Малое подразделение сил Кланов — **звезда** (5 БЕ), а у КомСтара и Слова Блейка — **уровень II** (6 БЕ).

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ДЕЙСТВИЙ В СНАБ

Действия матпомощи

Ремонт брони меха
(нет участков, где броня = 0)* = масса

Ремонт внутр. конструкции меха
(нет участков, где ВК = 0)** = масса × 2

Ремонт меха после серьёзного урона = масса × 3

Ремонт уничтоженного меха = масса × 5

Если технологии Кланов или смешанные:
× 1,5 к стоимости ремонта

Покупка меха = его боевая значимость (БЗ)

Продажа меха*** = его боевая значимость (БЗ) / 2

Восполнение боезапаса БЕ
(за каждую тонну боеприпасов) = 10

Найм мехвоина**** = 100

Лечение мехвоина = 30 за рану (не более 1 в месяц)

* В этом случае броня восстанавливается только на участках без повреждений внутренней конструкции.

** Также ремонтирует все критические повреждения. Исключение: если центр корпуса (ЦК) меха полностью уничтожен (осталось 0 оч. внутренней конструкции), мех полностью уничтожен и НЕ подлежит ремонту.

*** Мех должен быть целым или необратимо отремонтированным перед продажей.

**** У мехвоина нет своего меха. Вы должны купить ему отдельного меха или получить меха в качестве трофея. Нанятый мехвоин имеет навык пилотирования 5 и навык стрельбы 4. Новички (Пб/С5) бесплатны.

Обучение состава (не сражался в контракте = ×3)

Мехвоин: навык стрельбы с 5 до 4[†] = 100

Мехвоин: навык стрельбы с 4 до 3 = 200

Мехвоин: навык стрельбы с 3 до 2 = 400

Мехвоин: навык стрельбы с 2 до 1 = 800

Мехвоин: навык пилотирования с 5 до 4[†] = 50

Мехвоин: навык пилотирования с 4 до 3 = 100

Мехвоин: навык пилотирования с 3 до 2 = 200

Мехвоин: навык пилотирования с 2 до 1 = 400

Особая способность пилота = стоимость ОСП × 200

† Если значение навыка хуже (выше) этого значения, столько же стоит его улучшение на 1 (с 6 до 5, с 7 до 6 и т. д.)

Обучение малых подразделений

Новое малое подразделение = 10 за каждую БЕ в подразделении

Изменение типа подразделения = 5 за каждую БЕ в подразделении

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

Количество БЕ в ваших малых подразделениях должно соответствовать вашей фракции. В качестве исключения в одном (и только одном!) малом подразделении может быть на 1 БЕ больше или меньше.

Пример: войска Внутренней Сферы состоят из копий по 4 меха в каждом. Разрешается иметь одно неполное подразделение (4 и 3), не более того (3, 3 и 3 нельзя; 3 и 5 тоже нельзя).

Малые подразделения на поле боя: вы можете выставлять подразделения на поле боя в неполном составе (например, из-за ограничений по БЗ). Это не считается нарушением правила выше.

ВАЖНО — действие эффекта малого подразделения: если в подразделении меньше 3 действующих БЕ (другие остались в резерве или были уничтожены), эффект подразделения перестаёт действовать немедленно.

ИЗМЕНЕНИЕ МАСШТАБА ВОЙСКА

Если у вас достаточно мехов, хватает СНАБ, чтобы содержать войско большего масштаба, и хочется проходить более крупные сценарии, вы можете увеличить масштаб войска.

Как изменить масштаб: перед новым контрактом вы можете увеличить масштаб своего войска на 1, чтобы начать искать заказы покрупнее и посложнее. Этим вы увеличите максимум ваших сил на поле боя (БЗ) и полевой поддержки (ОПП), которые можно будет задействовать в сценариях.

Изменение масштаба и баланс сил: если масштаб вашего войска больше, чем у соперника, при создании войска для следующей сюжетной ветки вы **должны** соблюдать ограничения для значения масштаба соперника. Пример: если ваше значение масштаба равно 2, а масштаб войска оппонента равен 1, то вы можете выставить на поле боя только войско с масштабом 1 (3 000 БЗ и 32 ОПП). Боевые выплаты за сюжетную ветку тоже выплачиваются за наименьший масштаб.

ЗАДОЛЖЕННОСТЬ ПО СНАБ

Если у вас недостаточно СНАБ в фонде снабжения для оплаты техобслуживания или транспортных расходов, вы можете взять долг, чтобы остаться на плаву.

Ограничение: задолженность разрешается использовать **только** для оплаты транспортировки и техобслуживания. Вы НЕ можете брать задолженность для ремонта, покупки боеприпасов или тренировки мехвоинов.

Если у вас есть задолженность, вся ваша прибыль в СНАБ уходит на выплату задолженности, пока долг не будет погашен полностью.

У вас есть 6 месяцев, чтобы **полностью** погасить взятую задолженность. Если у вас уже есть задолженность и вы не можете оплатить техобслуживание или транспортировку (или погасить задолженность в срок), у вашего войска есть три выхода.

- **Продать свои активы:** вы можете покрыть задолженность и требуемые расходы за счёт продажи мехов и техники вашего войска. Помните, что вы не можете ремонтировать технику в долг — а продавать повреждённые мехи и машины запрещается.
- **Распустить войско:** вы можете поставить точку в истории вашего войска наёмников и завершить кампанию. Если вы пришли к выводу, что после продажи всех активов играть станет неинтересно, не бойтесь начать кампанию заново!



КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

- **Пропустить сюжетную ветку:** этот вариант доступен **только** при наличии задолженности. Ваше войско тратит освободившееся время на ремонт, дооснащение и подготовку к следующему сценарию. Вы можете выполнять только действия, связанные с ремонтом: все прочие действия вам временно недоступны (даже если у вас достаточно СНАБ). Ваша репутация снижается на -1 оч. за пропуск. После этого перейдите к следующей сюжетной ветке контракта (если у вас нет договора или вы его лишились, начните поиск нового). В следующем сценарии тип руководства со стороны заказчика становится жёстче (вместо представителя — командир, вместо командира — полное командование). Вы можете пропустить сценарий **только один раз:** если вы снова окажетесь неспособны оплатить расходы на обслуживание и транспортировку, вам разрешается только продавать активы или распустить войско.

ТАБЛИЦА МАСШТАБА ВОЙСКА НАЁМНИКОВ

Масштаб	Размер войска	Макс. БЗ	ОПП
1	Неполное копьё с полевой поддержкой	3 000 БЗ	32 ОПП
2	Полноценное копьё мехов с полевой поддержкой	6 000 БЗ	64 ОПП
3	Общевойсковая рота	9 000 БЗ	96 ОПП

РАСТОРЖЕНИЕ КОНТРАКТА

Может сложиться ситуация, при которой вам, очевидно, нет смысла продолжать работать на заказчика по текущему контракту — например, у вас недостаточно БЕ даже для войска масштаба 1 (3 000 БЗ) для следующей сюжетной ветки. Если вы понимаете, что в следующем сценарии вам гарантирован провал, вы можете расторгнуть контракт досрочно.

Потеря репутации: при досрочном расторжении контракта ваша репутация снижается на -3. Если ваше максимальное войско меньше 2/3 от максимума БЗ текущего масштаба (например, меньше 2 000 БЗ при масштабе 1), вместо этого вы теряете только 1 оч. репутации.

Последствия расторжения контракта: условия вашего договора перестают действовать немедленно. Вы НЕ получаете матпомощь, оклад и другие преимущества за оставшийся срок контракта. Вы можете продолжить играть текущим войском наёмников или начать кампанию заново.

Расторжение контракта в соревновательном режиме: если ваш оппонент решил расторгнуть свой контракт досрочно, вы получаете репутацию за успешное выполнение контракта. Кроме того, вы продолжаете получать матпомощь, оклад и другие преимущества за оставшиеся месяцы контракта, но НЕ получаете вознаграждение за участие в боевых действиях (т. к. противника нет).

Артур только что заключил договор на гарнизонную службу с «Великим Орлом» и теперь изучает вводный инструктаж. Он бросает кубик, чтобы определить первую сюжетную ветку: первый сценарий — налёт! Артур проходит сценарий со своим войском, а его друг выступает ведущим и сражается за силы противника.

После подготовки к сценарию Артур бросает кубик на осложнения за тип руководства со стороны заказчика (представитель): его осложнение — штраф -2 к инициативе первые два хода. Остаётся надеяться, что вознаграждение за бой всё окупит.

«Хамелеон» Артура успешно сканирует и обнаруживает штаб-квартиру противника и уничтожает её. После этого Артур добровольно отступает, чтобы избежать лишних потерь.

Его войско выполнило одну цель («Найти и уничтожить»), а противник не выполнил ни одной. Артур получает 200 ПО за цели, а оппонент — 0 ПО. Сценарий выполнен успешно! Репутация «Тигров Хенсина» увеличивается на 1. Артур выполнил только одну цель сценария из возможных двух, поэтому он получает стандартное вознаграждение в размере 100% от оклада: 550 СНАБ.

За успешное выполнение этого сценария Артур может претендовать на трофеи. Его трофейные права по договору составляют 50%. На поле боя осталось только один трофей — получивший серьёзный урон мех «Фли» FLE-17: $510 \text{ БЗ} / 2 = 255 \text{ СНАБ}$.

Артур имеет права на 50% от трофеев и получает половину стоимости меха (127 СНАБ) в качестве компенсации. Он может отказаться от неё и доплатить ещё 128 СНАБ, чтобы оставить «Фли» себе, но Артур решает оставить трофей заказчику.

«Хамелеон» получил урон по внутренней конструкции и броне, а у «Цезаря» повреждена только броня.

Масса «Хамелеона» составляет 50 тонн: стоимость ремонта его внутренней конструкции составит $50 \times 2 = 100 \text{ СНАБ}$. Ремонт брони уже включён в эту стоимость!

«Цезарю» (70 тонн, смешанные технологии) требуется только замена брони: $(70 / 2) \times 1,5 = 53 \text{ СНАБ}$. Артур также хочет пополнить боезапас (1 тонна за 10 СНАБ).

На всё про всё ему требуется 163 СНАБ. Артур тратит все 127 СНАБ компенсации за половину трофейного «Фли» и ещё 36 СНАБ из фонда своего войска.

В начале кампании у Артура было 3 000 СНАБ. Он дважды потратил -500 СНАБ на техобслуживание и получил +550 СНАБ в качестве оклада. Все расходы на транспортировку (300 СНАБ) были компенсированы работодателем. После успешного сражения Артур получил вознаграждение за участие в боевых действиях (+550 СНАБ), а затем потратил -36 СНАБ на ремонт и боезапас.

Размер его текущего фонда снабжения — 3 614 СНАБ. Артур готов к расходам и боям следующего месяца.

КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

BATTLETECH™

ШАБЛОН СВЕДЕНИЙ
ОТРЯДА НАЁМНИКОВ

CATALYST

НАЗВАНИЕ:

Тигры Хенсина

КОМАНДИР: Лейтенант Айко Хамакеяма

МАСШТАБ: 1 БЗ ЕСТЬ/ОСТАЛОСЬ: 2 832 / 3 000 ОПП: 40 НАВЫКА: 2

ФОНД СНАБЖЕНИЯ: 3 765 СНАБ (SP)

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

БЗ	МЕХОВНИ	СП	УЛУЧШ.	ОСОБ. СПОСОБНОСТИ ПИЛОТА (ОСП)
Цезарь CES-3R	1 587	А-м Айко «Тора»	3/5	1
Хамелон CLN-TV	1 042	Деймон «Ад» Миррей	3/5	1

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

БЗ	МЕХОВНИ	СП	УЛУЧШ.	ОСОБ. СПОСОБНОСТИ ПИЛОТА (ОСП)

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

БЗ	МЕХОВНИ	СП	УЛУЧШ.	ОСОБ. СПОСОБНОСТИ ПИЛОТА (ОСП)

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

БЗ	МЕХОВНИ	СП	УЛУЧШ.	ОСОБ. СПОСОБНОСТИ ПИЛОТА (ОСП)

© 2025 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Разрешено копирование для личного использования.

BATTLETECH™

ШАБЛОН СВЕДЕНИЙ
ОТРЯДА НАЁМНИКОВ

CATALYST

НАЗВАНИЕ: Тигры Хенсина ДОГОВОР: Великий Орёл - гарнизон

ТИП УСЛУГ: Гарнизонная служба МАСШТАБ: 1 СРОК: 3 МЕС.

ОПЛАД: 110 % (8) ТРАНСПОРТИРОВКА: 100 % (9) ПОДДЕРЖКА: 0 % (1)

ТРОФЕИ: 50 % () РУКОВОДСТВО: Представитель (8)

НАЧАЛЬНЫЙ ФОНД СНАБЖЕНИЯ: 3 000

МЕСЯЦ	СОБЫТИЕ	СТОИМОСТЬ	КОМПЕНС.	ИЗМЕНЕНИЕ	БАЛАНС	РЕПУТ.
1	Новый договор: Великий Орёл	—	—	—	3 000	1
1	Транспортировка	-300	300	0		
1	Техобслуживание	-500	550	+50		
1	Ветка 1: налит	—	—	—		
1	Техобслуживание	-500	550	+50		
1	Выплата: (успех)	0	550	+550		+1
1	Трофей: «Фли»	+127	0	+127		
1	Ремонт: CES, броня	-53	0	-53		
1	Ремонт: CLN, вл.констр.	-100	0	-100		
1	Боезапас, 1 т	-10	0	-10		
1	Конец 1 мес. договора	—	—	—	3 614	2

РАСХОДЫ И ВЫПЛАТЫ

ПО ДОГОВОРУ:
ТРАНСПОРТ: 300 СНАБ x масштаб
ТЕХОБ. НАЛИТ, МЕСИЦЕ: 500 СНАБ x масштаб

НАГРАДА ЗА БОЙ:
ПРОВАЛ (О ЦЕЛЕЙ): 50% оплата
УСПЕХ: 100% оплата
ВСЕ ЦЕЛИ: 150% оплата

ПОДДЕРЖКА:
РЕМОНТ БРОНИ: Тонны x 1
РЕМОНТ ВЛ. КОНСТР.: Тонны x 2
РЕМОНТ СЕРЬЕЗ. УРОДА: Тонны x 3
РЕМОНТ ИЛИЧ. МЕХА: Тонны x 5
ТЕХН. КЛАСС/СМЕШАНИЕ:
x 1,5 x ремонту
БОЕЗАПАС: 10 СНАБ / 1
ПОКЛОНКА МЕХА: БЗ = СНАБ
ПРОДАЖА МЕХА (БЕЗ ПОВР.): БЗ / 2
ТРОФЕИ:
ЦЕННОСТЬ ТРОФЕИ: БЗ / 2

© 2025 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Разрешено копирование для личного использования.



КАМПАНИЯ «НАЁМНИКИ»

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ВВЕДЕНИЕ

АНГЛО-РУССКИЕ УКАЗАТЕЛИ

ASSETS – СРЕДСТВА ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Термин (англ.)	Термин (рус.)	Стр.
Asset	СПП (средство полевой поддержки; НЕ является БЕ)	4–13
Ammo Container Asset	Ящик боеприпасов	13
Battle Armor	Бронепехота (в т. ч. элементалы)	5–6
C	Стоимость СПП	5
Check	Значение проверки уничтожения	8–9
Combat	Бой	7
Conventional Infantry	Обычная пехота	5–6
Degradation	Износ СПП, поле износа	9
Destroy Check	Проверка уничтожения	8–9
Dmg	Урон от атаки	5
Emplacement	Огневая позиция	6, 11
Flatbed Truck Asset	Грузовая платформа	13
Groupings	Группы урона	5
Indirect Fire	Стрельба не прямой наводкой (НПН)	8
Infantry	Пехота (обычная и бронепехота)	5–6
MP	ОД (очки движения)	6
Movement	Движение	6–7
Multi-Hex Asset	Многогексовое СПП	7
Parts Cache Asset	Тайник запчастей	13
Physical Attacks	Ближний бой	8
Range	Дистанция атаки	4
Skill	Навык	4–5
Specials	Особ. (особые способности)	9–13
Spotter (indirect fire)	Наводчик (для стрельбы не прямой наводкой)	8, 11
Stacking	Группирование СПП и/или БЕ	7
TMM	МДЦ (модификатор движения цели)	4
Threshold	Пробитие (значение урона по СПП, при котором срабатывает проверка уничтожения)	8
Tracking Damage	Значение полученного урона СПП (сбрасывается каждый ход)	8–9
Unit	БЕ (боевая единица; НЕ является СПП)	4
VTOL Asset	СПП вертикального взлёта и посадки	6–7
Veteran Asset	СПП с навыком опытного воина	5–6

TERRAIN RESTRICTIONS AND RULES – ТИПЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ СПП (СТР. 7–8)

Код (англ.)	Код (рус.)
f	пеш (<i>обычная пехота</i>)
h	авп (<i>аппарат на воздушной подушке</i>)
j	прыж (<i>прыжковый тип перемещения</i>)
t	гус (<i>машина на гусеничном ходу</i>)
v	верт (<i>машина вертикального взлёта и посадки</i>)
w	кол (<i>машина на колёсном ходу</i>)
(нет)	Обычный тип перемещения (<i>по правилам боевого меха</i>)

ASSET SPECIALS – ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ СПП

Код (англ.)	Код (рус.)	Стр.
AI	ПП (противопехотная атака)	11
AMS	ПРС (противоракетная система)	11
APC	БТР# (бронетранспортёр)	10
ARROW	ЭРРОУ# (ракетная установка «Эрроу-IV»)	12–13
Artillery	Артиллерия	10, 18
Commander	Командир	11
Crit-Seeker	Крит-ищейка	11
ECM	РЭБ# (система радиоэлектронной борьбы)	12
IF	НПН# (может стрелять не прямой наводкой)	11
Immobile	Обездвиженное	11
MASH	ПХГ (полевой хирургический госпиталь)	13
Mechanized	ПБД-ОМНИ (бронепехота с омникреплениями)	11
Nimble	Мобильное	11
No Turret	Без БАШ (без орудийной башни)	10
PRB	ЗОНД (система зондирования)	12
RFA	Б-ЛО (лазероотражающая броня)	12
Spotter	Наводчик	11
Swarm	Абордаж	10
TAG	ЛЦУ (система лазерного целеуказания)	12
TC	КН (компьютер наведения)	12

BATTLEFIELD SUPPORT STRIKES – УДАРЫ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Термин (англ.)	Термин (рус.)	Стр.
Aerospace Support	Воздушно-космическая полевая поддержка	16–17
Battle Value Integration	Конвертирование БЗ в ОПП	15, 20
BSP	ОПП (очки полевой поддержки)	20
Clearing Minefields	Разминирование	19
Groupings	Группы урона	16
Heavy Support	Значительная поддержка (128 ОПП)	20
Hidden Aerospace	Скрытая возд.-косм. поддержка (необяз. правило)	16
Maximum Support	Тотальная поддержка (192 ОПП)	20
Minor Support	Небольшая поддержка (64 ОПП)	20
Moderate Support	Умеренная поддержка (96 ОПП)	20
Pre-Designated Hexes	Подготовленный артиллерийский огонь	18
Spotter (for artillery)	Наводчик (для артиллерии)	18

STRIKE CARDS – КАРТЫ (ТИПЫ) УДАРОВ ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Термин (англ.)	Термин (рус.)	Стр.
Artillery Support	Артиллерийская полевая поддержка	18
Bluff	Обманный манёвр (тип возд.-косм. поддержки)	16
Bombing	Бомбардировка (тип возд.-косм. поддержки)	16
Cover	Прикрытие с воздуха (тип возд.-косм. поддержки)	17
Heavy	БМ (большой мощности)	15
Light	ММ (малой мощности)	15
Medium	СМ (средней мощности)	15
Minefield	Минные поля (тип полевой поддержки)	19
Scatter	Смещение атаки	18–19
Strafing	Обстрел с воздуха (тип возд.-косм. поддержки)	17
Strikes	Ракетный удар (тип возд.-косм. поддержки)	16



АНГЛО-РУССКИЕ УКАЗАТЕЛИ

CHAOS CAMPAIGN: MERCENARIES – КАМПАНИЯ ПО СИСТЕМЕ «НАЁМНИКИ»

Термин (англ.)	Термин (рус.)	Стр.
Attacker	Нападающий	31—34
BV (Battle Value)	БЗ (боевое значение)	21
Base Pay	Оклад	24
Battle/X%	Потери/X% (матпомощь на возмещение потерь)	25
Breaking Contract	Расторжение договора	38
Brief	Вводный инструктаж	26, 28
Combat Pay	Вознаграждение за ведение боевых действий	24
Command (command type)	Командир (тип руководства)	25
Command rights	Руководство со стороны работодателя	25
Commander	Командир войска	32
Complications	Осложнения (за тип руководства)	25, 29
Contract	Контракт	24—28
Crippled	Серьёзный урон	32
Debt	Задолженность	37—38
Defend (track)	Оборона (тип сюжетной ветки)	32—33
Defender	Обороняющийся	31—34
Destroyed	Уничтожен (может быть трофеем)	31, 35
Exchange (salvage rights)	Компенсация (тип троф. прав)	35
Forced Withdrawal	Вынужденное отступление	32
Formation Training	Обучение малых подразделений	36—37
Garrison	Гарнизонная служба (тип контракта)	—
House Command (command)	Командир (тип руководства)	25
Independent (command)	Полная автономия (тип руководства)	25
Integrated (command)	Полное командование (тип руководства)	25
Intensity	Напряжённость договора	26
Liaison (command)	Представитель (тип руководства)	25
Maintenance Costs	Техобслуживание	24
Meeting Engagement (track)	Встречный бой (тип сюжетной ветки)	33

Термин (англ.)	Термин (рус.)	Стр.
Month	Месяц	24
Mud	Грязь	29
Negotiating	Согласование условий	25—26
Objective Raid (track)	Кража (тип сюжетной ветки)	34—35
Pirate Invasion	«Вторжение пиратов» (контракт)	30
Repairs	Ремонт	35—36
Reputation	Репутация	24, 25
Retreat	Отступление	31
SP (Support Points)	СНАБ (очки снабжения)	36
SP Activity Cost Table	Таблица стоимости действий в СНАБ	36
Sacrifice (contract)	Уступки (в ходе согласования условий)	26
Salvage	Трофеи	31—32
Salvage rights	Трофейные права	25
Scale	Масштаб войска	37
Step (contract)	Разряд (условий контракта)	24, 28
Straight/X%	Ремонт/X% (матпомощь на ремонт)	24
Street War	«Война на улицах» (контракт)	30
Strike (track)	Налёт (тип сюжетной ветки)	33—34
Support	Матпомощь (поддержка со стороны работодателя)	24—25
Support Points (SP)	Очки снабжения (СНАБ)	22, 24, 36
Temporary Hire	Временный наёмник	29
Track	Сюжетная ветка (сценарий в рамках кампании)	31—35
Training	Обучение состава	35—36
Transportation terms	Условия транспортировки	24
Truly Destroyed	Необратимо уничтожен (НЕ может быть трофеем)	35
Voluntary withdraw	Добровольно отступить	31
Warchest	Фонд снабжения	22, 36

НАЗВАНИЕ: _____

КОМАНДИР: _____ УЛУЧШ. НАВЫКА: _____
МАСШТАБ: _____ БЗ ЕСТЬ / ОСТАЛОСЬ: _____ / _____ ОПП: _____
ФОНД СНАБЖЕНИЯ: _____ СНАБ (SP)

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ: _____

БЕ + ОСОБ. СПОСОБНОСТИ	БЗ	МЕХВОИН	С/П	УЛУЧШ.	ОСОБ. СПОСОБНОСТИ ПИЛОТА (ОСП)
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ: _____

БЕ + ОСОБ. СПОСОБНОСТИ	БЗ	МЕХВОИН	С/П	УЛУЧШ.	ОСОБ. СПОСОБНОСТИ ПИЛОТА (ОСП)
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ: _____

БЕ + ОСОБ. СПОСОБНОСТИ	БЗ	МЕХВОИН	С/П	УЛУЧШ.	ОСОБ. СПОСОБНОСТИ ПИЛОТА (ОСП)
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ: _____

БЕ + ОСОБ. СПОСОБНОСТИ	БЗ	МЕХВОИН	С/П	УЛУЧШ.	ОСОБ. СПОСОБНОСТИ ПИЛОТА (ОСП)
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____



Покраска миниатюр:
Огустин Слейро Барха
Райан Питерсон
Кенни Вальх