

SAHARA RS | Battlesuit

Описание

Модуль Battlesuit завозит в систему душный и сложный механизм прописи пилотируемого бронекостюма. Для игры в *это* потребуется d4. Предполагается, что бронекостюмов будет один-два на боевую группу.

Пропись бронекостюма

Бронекостюм состоит из четырех отдельных функциональных элементов. Броня костюма измеряется очками целостности (ОЦ). У каждого функционального элемента свой собственный запас ОЦ (внешняя броня). У каждого функционального элемента есть три слота под внутренние системы (сервоприводы, сенсорные массивы, усилители урона, шасси, кабину пилота и так далее). У каждой внутренней системы свой запас ОЦ (целостность системы). Некоторых сегментов может и не быть, оружие, например, может крепиться напрямую к кронштейнам плеч.

Функциональный элемент	Броня по умолчанию	Системы по умолчанию (ОЦ)
Торс	6	+ Сенсорный массив (4) + Кабина пилота (-) + Энергоядро (4)
Левая рука	4	+ Сервопривод (4) + Механическая кисть (4) + [Пусто]
Правая рука	4	+ Сервопривод (4) + Механическая кисть (4) + [Пусто]
Ноги	4	+ Сервопривод (4) + Шасси скольжения (4) + [Пусто]

Управление бронекостюмом

Пилот использует свои базовые навыки владения оружием для управления оружием бронекостюма. Для перемещения, ручной перезарядки, подбора предметов используется Ловкость. Навык “Пилотирование бронекостюма” нужен для выполнения рывков на реактивных ускорителях, уворота в ближнем бою и других спорных специфических действиях. Для ближнего боя в бронекостюма с использованием оружия используется отдельный навык “Ближний бой - бронекостюм”, общий для всех

видов силовых кулаков, мечей, хлыстов и так далее. Использование сенсорных систем бронекостюма требует Восприятия.

Движение и перегрузка

Бронекостюм может совершить только два действия в бою (правила высоких и низких значений на них не распространяются). Однако выбор доступных действий дополнительно ограничен энергозапасом реактора. Реактор костюма производит, обычно, 10 единиц энергии за ход. Энергия между ходами не складывается. Каждое действие костюма тратит 3 единицы (легкое), 5 единиц (среднее) или 7 единиц (тяжелое) энергии. Если энергии не хватает, можно использовать “Перегрузку” и взять до пяти очков энергии в счет следующего хода. При этом подсистема (и/или оружие), использовавшееся в момент преодоления порога энергии, теряет одно ОЦ.

Легкие действия	Средние действия	Тяжелые действия
Рывок на реактивном ускорителе	Бег на ногах	
	Прыжок на реактивном ускорителе	Средний дальний бой с двух рук
Легкий дальний бой	Средний дальний бой	Тяжелый дальний бой
Уворот от ближней атаки	Атака в ближнем бою	Силовая атака в б.бою
Установка шасси скольжения	Установка баллистических шасси	Применение спинного обвеса
	Использование крюка-кошки	Выстрел из рельсового обвеса (10 единиц энергии)
	Применение наплечных или набедренных обвесов	
	Атака оружием ближнего боя.	

Тактическое превосходство

Бронекостюм может один раз использовать до восьми единиц нерастроченной энергии до начала своего следующего хода, объявляя действие “Тактического превосходства”. При этом пилот бронекостюма бросает d10 против оставшегося количества энергии и, в случае успеха, получает ход защиты вперёд любого хода противника. В этот ход защиты нельзя пользоваться Перегрузкой.

Повреждения

Полная целостность любой внутренней подсистемы всегда равна 4 ОЦ. При потере каждого ОЦ эта подсистема начинает работать хуже, при достижении 0 ОЦ - полностью отказывает.

Большинство подсистем получают накапливаемый штраф -1/-10 за каждое потерянное ОЦ.

Тип подсистемы	На что влияет	Штраф за 1 ОЦ
Сервопривод	Передвижение (ноги), Меткость (руки)	-1 / -10 к броскам Ловкости на движение, прыжки, стрельбу (в зависимости от конечности) При разных штрафах на руках берется самый большой.
Реактор	Количество генерируемой энергии на ход	-1 к генерируемой на ход энергии
Механическая кисть	Кистевой хват и удержание, подъем с земли.	-1 / -10 к броскам Ловкости на хватание (при подъеме оружия, ручной перезарядке, смене предметов и так далее)

- + **Обычное оружие** не наносит меху урона, кроме полностью высаженной обоймы в упор (Это снимает 1 ОЦ выбранному функциональному элементу или обвесу, но не подсистемам). Когда у элемента кончается броня, можно наносить урон подсистемам из расчета 1 ОЦ за одну "тяжелую рану" в уроне оружия не только в упор, но и с эффективной дистанции огня.
- + **Тяжелое оружие** может сносить по одному ОЦ за одну "тяжелую рану", при отсутствии ОЦ брони - делать это по подсистемам не только в упор, но и с эффективной дистанции огня.
- + **Особое анти-бронекостюмное оружие** (привет тайтанфолл) может за попадание сносить более одного ОЦ. При чем первое ОЦ обязательно снимается с брони элемента бронекостюма, а все последующие - выбираются броском d4 между броней и подсистемами.
- + Если игрок прицельно расстреливает определенную подсистему, то на попадание накладывается дополнительный штраф на меткость -20.

Самый эффективный способ уничтожить мех - уничтожить пилота. Пилот становится уязвим для повреждения только когда броня той части меха, где находится пилот, полностью уничтожена (или если пилот открывает посадочный люк, чтобы компенсировать уничтоженную сенсорную систему). Если брони нет, то пилот становится целью, находящейся в Полном Укрытии. Если пилот открыл посадочный люк и смотрит через него, то его голова получает Легкое Укрытие и штраф -30 за прицельный выстрел по голове.

Внешние обвесы и носимое оружие

На бронекостюме может располагаться некоторое количество внешних обвесов: прыжковые и рывковые двигатели, кронштейны для крепления оружия, мобильные артиллерийские гаубицы и так далее. У стандартного бронекостюма есть два наплечных, два набедренных и один крупный спинной слот для обвеса. Использование боевых обвесов (к примеру, наплечной ракетной системы) тратит энергию реактора.

Носимое оружие обладает собственным ОЦ. Легкое одноручное носимое оружие может использоваться пехотными расчетами, как стационарное тяжелое оружие. При потере ОЦ оружие и атакующие обвесы получают Поломку из таблицы ниже. Если у оружия уже есть эта поломка и ее эффект не суммируется - значение в таблице перебрасывается.

d10	Название	Описание	Складывается
1	Клин автозвода	Оружие может стрелять только одиночными.	Нет
2	Перекок автозвода	Оружие заклинивает при стрельбе с 50 и выше. Для сброса клина требуется автоперезарядка (или ручная перезарядка).	Да -10 к порогу клина.
3	Клин автоперезарядки	Перезарядка требует одного броска Ловкости и выполняется два действия.	Нет
4	Перекок прицельного целеуказателя	Ультрафиолетовый лазер прицельного механизма перекошен. Штраф -10 на меткость.	Да
5	Повреждение магазина	Магазин оружия критически поврежден. Требуется перезарядка с потерей всех нерастроченных боеприпасов.	Нет
6	Повреждение спускового механизма	Оружие не стреляет при стрельбе с 50 и выше.	Да -10 к порогу срабатывания спуска.

Обвесы и оружие получают урон только при прицельном огне по ним.

Ремонт и обслуживание

Для ремонта и обслуживания бронекостюма требуется навык “Инженерия: Военная Техника” и, по желанию, перк “Фокус: ремонт мехов +10 (2)”.

Потерянные в бою ОЦ брони можно восстанавливать вне боевой ситуации, снимая броню с других бронекостюмов по одному ОЦ за два ОЦ снятой брони. Обвесы и внутренние системы можно ремонтировать по тому же курсу, снимая ОЦ с такой же системы или обвеса. При восстановлении ОЦ оружия и обвесов ремонтируется выбранная игроком поломка. Обвесы, в полевых условиях, можно полностью снимать и устанавливать новые с других бронекостюмов, демонтаж систем в полевых условиях можно выполнять только на отдыхе за $d4$ часов на каждую систему. Перестановка реактора занимает $2d4$ часов. Демонтаж и установку новых обвесов можно выполнять и в бою. Демонтаж выполняется автоматически в свободное действие (система безопасности - отстрел поврежденного обвеса), новый обвес нужно установить (приставив к кронштейну с помощью свободной руки или пехотинца, одно действие) и после этого регистрировать $d4$ действий.