

Правила боев и рапортов

0. Введение

Лига StarTerra (далее Лига) создана в целях проведения всеми желающими настольных игр серии BatteTech через Интернет. В Битвах лиги могут принимать участия только зарегистрированные пользователи лиги, состоящие в подразделении, в любом доступном звании.

Битва по правилам Лиги состоит из 3-х этапов:

- Обсуждение условий боя (торги)
- Бой
- Рапорт боя.

На каждом из этих этапов должны выполняться правила, устанавливаемые нижеследующим текстом правил.

1. Договор о бое (торги)

Договором о бое называется упорядоченная последовательность действий, которую должны стороны, желающие провести бой между собой.

1.1 Лидер команды

В первую очередь определяется лидер команды игроков, который является на протяжении всего боя непосредственным командиром всех воинов его команды. Лидером команды является воин, обладающий:

- а. Наивысшим рангом в команде
- б. При равных рангах, - большим уровнем опыта
- с. При равных уровнях опыта, - большим количеством очков опыта

1.2 Условия боя

После определения лидеров, сторонами путем взаимного согласования определяются непосредственно условия боя:

1.2.1. Правила набора мехов (юнитов) – накидка, либо BV

1.2.1.1. В случае набора юнитов по накидке - определяются непосредственно накидка подразделения (либо накидки нескольких подразделений) из которой будет производиться дальнейший набор, затем количество и классы юнитов и возможность переброса (все юниты, только один, либо без перекидки, также по обоюдной договоренности сторон может быть использован другой вариант перекидки).

1.2.1.2. В случае набора мехов по BV – стороны определяют фиксированный максимальный BV, либо предел BV с некоторым допуском +/- . Далее все стороны согласуют ограничения на набор юнитов - будь то класс юнитов, количество

определенных классов/юнитов в набираемом подразделении и пределы для выбора юнитов – в пределах указанной накладки, либо весь клантех/сфертех, либо по дополнительному варианту согласованному всеми сторонами.

1.2.2. Правила выбора карты

Все начальные настройки карты (размер карты/количество мапшитов, типы мапшитов или параметры настройки генерированной карты) для предстоящего боя так же согласовываются участвующими сторонами, либо настраиваются Гейм Мастером в случае проведения проектов или могут задаваться в соответствии со сценариями.

Карта может быть трех типов:

- Standart/Random – игроки выбирают карту из уже готовых мапшитов предварительно согласовав их количество
- Surprise – как и в случае с Random, карта будет состоять из готовых мапшитов, но они будут игрокам заранее неизвестны и будут выбраны произвольно самой программой Mega Mek
- Generated – в этом случае игроки определяют размер карты и ее внутренние настройки. Если настройки не были заданы, то карта будет сгенерирована с произвольными настройками.

По окончании определения карты, стороны определяют стартовые стороны/углы высадки юнитов на карте. Право первого выбора стороны/угла определяется броском дайсов. Бросается 2d6 и лидер, у которого выпал наибольший результат выбирает стартовую сторону или угол первым и сразу выставляет ее, лидер имеющий следующий за первым результат ставит стартовую сторону/угол напротив той, которую выбрал первый лидер. Лидер, чей результат броска оказался следующим за вторым, выбирает сторону/угол из оставшихся не занятыми. И так далее, пока все лидеры не выберут стартовые стороны.

1.2.3. Опции игры

BMR/TW в боях Лиги применяется в полном объеме, в том числе правила специальных случаев. Полное описание правил, смотрите в Приложении.

Правила третьего уровня применяются факультативно, по согласованию всех участвующих сторон.

1.3. Форс-мажор

поскольку форс-мажорные обстоятельства могут случиться в жизни каждого игрока, то любой из игроков/сторон, может отказаться от проведения боя в любой момент, до непосредственно самого начала боя. Как только бой начался, отказа от него уже быть не должно и правила окончания/завершения боя приведены ниже.

2. Правила проведения боя

2.1. Стартовая позиция

Под стартовой позицией в играх понимается территория не далее трех гексов от углового гекса или стороны карты, определенных в соответствии с правилами

проведения конкретного типа боя (аттестация, экзамен, триал и пр.), на которой размещаются юниты играющих сторон.

2.2. Окончание боя

Бой должен быть закончен, после того как одна из сторон/игроков, принимающих участие в игре выполнила условия, соответствующие Победе. Условия Победы могут быть оговорены всеми сторонами произвольно, могут быть настроены в опциях Мега Мек или определены в соответствии с установками сценария/проекта.

2.3. Победа

Победа в бою засчитывается в следующем порядке:

1. Игроку или команде у которой на поле боя остался хотя бы один боеспособный юнит, а у противника/противников их не осталось.
2. Победителем засчитывается игрок или команда, нанеся противнику наибольшее количество повреждений, в случае когда юниты всех игроков:
 - а. небоеспособны;
 - б. боеспособны, но не в состоянии нанести урон противнику;
 - с. уничтожены,
3. Признание одной из сторон своего поражения и подтверждение этого факта со стороны оппонента. В случае, когда одну из сторон представляют воины Кланов, может быть введена процедура именуемая «Хегира», также согласованная всеми сторонами, принимающими участие в бою.

2.4. Боеспособность

Юнит/Мех считается боеспособным, пока он в состоянии наносить оружейные либо физические атаки.

2.5. Отступление

Игрок может отвести любой из своих юнитов (имеющих возможность для передвижения) с поля боя. Отступление юнитов игрок может проводить только с той стороны или угла карты, которая являлась для него стартовой (кроме специальных случаев для сценариев и проектов) в этом случае отступивший юнит не будет считаться потерянным и напротив юниты, отступившие с других сторон/углов карты считаются потерянными.

3. Правила Рапортов

3.1.1 Основания для рапорта

Основанием для составления рапорта о проведении боя является лог-файл МегаМек. Этот файл так же является подтверждением факта боя, и должен быть предоставлен администрации Лиги по требованию.

3.1.2. Создание рапорта

После проведения боя, для занесения его в статистику необходимо создать рапорт. Для создания рапорта лидер выигравшей стороны входит в сеть Лиги, и

выбрав пункт меню "Рапортовать Бой" отвечает на вопросы системы. После сохранения рапорта он сообщает номер рапорта лидеру проигравшей стороны.

3.1.3. Типы боев

При создании рапорта должен быть выбран «Тип битвы»

- (2UB) Сражение – сражение между двумя или более игроками, принадлежащими не более чем к двум Подразделениям/Кланам Лиги. Если в сражении участвуют два игрока, то как правило как минимум один из них управляет не менее чем двумя юнитами.
- (TOUR) Турнир – сражение в рамках Турнира, проводимого внутри Лиги.
- (DUEL) Дуэль – как правило, ритуальная дуэль между двумя игроками-кланерами управляющими по одному Меху.
- (FFA) Свободный бой – сражение между любым участником игроков и в любых составах команд. Единственное ограничение – игроки из одного Подразделения Лиги не могут участвовать в противоборствующих командах.
- (INT) Внутренний бой – сражение между игроками внутри одного Подразделения Лиги. Очки за эти бои не отображаются в общей статистике Лиги. Данный тип боя создан для учета внутренних боев подразделения, таких как Испытание Положения или Экзамены.
- (CDT) Бой с кадетами – сражение в котором принимают участие кадеты из любого подразделения. Очки за эти бои учитываются только в личной статистике воинов.

3.1.4 Карта

При подаче рапорта карта указывается следующим образом:

- MegaMek - Surprise, если все мапшиты были выставлены как [SURPRISE].
- MegaMek - Generated, если все мапшиты были выставлены как [GENERATED].
- MegaMek - Standart, во всех прочих случаях.

3.1.5. Правила заполнения формы рапорта

При создании рапорта должны быть учтены следующие неоднозначные моменты:

- В графу «полученные повреждения» заносятся суммарные данные от повреждений, полученных юнитом в результате активных атак и повреждений, полученных юнитом от взаимодействий с ландшафтом (падения, заносы)

- В раздел «убитые» могут заноситься только те юниты противника, которые были уничтожены игроком непосредственно в ходе его атак, либо уничтоженных в результате критических повреждений, от падения обусловленного атаками игрока в течении того хода, в котором юнит был уничтожен. Катапультированные мехи, мехи уничтоженные в результате неудавшихся действий в фазу передвижения (попытка подняться, падения в результате заносов прохождения руин, зданий и т.д.), сгоревшие в огне элементалы, и прочие юниты, совершившие суицидальные действия по отношению к самим себе, в раздел «убитые» не должны заноситься.

- В обязательном порядке должно быть определено «состояние юнита» на момент окончания боя. Юнит считается потерянным, в случае если был уничтожен (по любой причине), либо отступил с карты не со стартовой стороны/угла (кроме специальных случаев сценариев и проектов).

3.2 Подтверждение рапорта.

Получив номер рапорта, лидер проигравшей стороны заходит в сеть Лиги, и, выбрав пункт меню "Подтвердить Бой", вводит полученный номер. Тщательно проверив введенные победителем данные, и в случае отсутствия претензий он подтверждает бой. После подтверждения на экран будут выведены очки, полученные каждым воином.

Внимание!

При подтверждении рапорта, с неверно или неточно указанными данными, независимо от причины неверного указания, все участники боя являются нарушающими правила Лиги, и будут наказаны согласно решению администрации Лиги.

Приложение

Base options / Базовые правила.

Friendly fire /Дружеский огонь - Если правило включено, игра позволяет целиться в мехов игрока или его команды.

Skip inelegible during movement /Пропускать ход недееспособных в фазу движения - Если правило включено, игра будет пропускать ход юнита в фазе движения если он неподвижен или неактивен по другой причине.

Skip inelegible during firing/physical - то же для фазы стрельбы и физических атак.

Allow pushing off the map /Позволить выталкивание с карты - Опция позволяет меху быть вытолкнутым с карты в результате толчка, тарана или атаки "Смерть сверху" (push, charge, DFA)

RNG type /Тип генератора случайных чисел

Примечание - любые типы кроме 0 и 1 полностью неофициальны.

Типы:

0. Обычный генератор случайных чисел от Sun
1. Crypto-Random: Java crypto-strength RNG
2. Pool36Random - пул из 36 значений, перемешанных в случайном порядке

Teams roll initiative /Команды бросают инициативу - Если правило включено, команды кидают инициативу как одна группа. Инициатива команд используется для определения порядка движения юнитов в соответствии с обычным методом. Порядок движения игроков внутри команды определяется их собственной инициативой.

Ammo & equipment limits /Ограничение боеприпасов и оборудования - Если правило включено, юниты Внутренней Сферы будут ограничены боеприпасами и оборудованием доступным на момент их постройки. Включение этой опции не убирает несоответствующее оборудование.

Remind on Autosave /Напоминание об автосохранении - Если правило включено, сервер будет посылать сообщение каждый раз, когда будет совершаться автосохранение.

Paranoid Autosave /Параноидальное автосохранение - Если правило включено, игра будет делать автосохранение по окончании каждой фазы.

Use maps from subdirectories /Использовать карты из вложенных папок - Если правило включено, карты из папок, вложенных в основную папку карт будут доступны для использования

Exclusive Double Blind deployment zones /Исключение зон выставления в игре вслепую - Если правило включено, то зоны выставления игрокам не будут доступны для выставления уже выбранные стороны, чтобы избежать выставления двух юнитов в один гекс.

Deep deployment zones /Отдаленные зоны выставления - Если правило включено, зоны выставления будут установлены на расстоянии от края карты, усложняя отступление.

Restrict sensitive commands to non-Observers /Ограничение на важные команды только для игроков

если правило включено, такие команды как /reset и /kick могут быть использованы наблюдателями

Victory conditions /Условия победы

Check for victory /Проверка победы - Если правило включено, сервер объявит фазу победы в конце любого хода, в котором удовлетворены условия победы. Даже если правило выключено или условия не удовлетворены, администратор сервера может объявить победу командой /victory

Min condition to win - количество условий, которые должны быть удовлетворены для победы

Destroy enemy BV /Уничтожение вражеского BV - уничтожить повредить определенную часть вражеских сил для победы, определяется в BV на текущий момент/начальное BV.

Outnumber enemy /Численное превосходство над противником - дружественные силы превосходят вражеские в указанном соотношении. Измеряется в текущем BV. Например 300 означает что необходимо добиться трехкратного превосходство в BV над противником.

Force game end at turn limit /Объявить победу по окончании лимита ходов - игра автоматически закончится после определенного количества ходов, независимо от наличия победителя.

Optional Rules (Level 2) /Дополнительные правила (Уровень 2)

Flamers can deal heat instead of damage /Огнеметы могут повышать нагрев вместо нанесения повреждений - Если правило включено, огнемет может повысить нагрев цели на 2, вместо нанесения 2 повреждений.

Fire and smoke /Огонь и дым - Если правило включено, пожары могут начинаться намеренно или случайно.

Indirect fire /Стрельба навесом - Если правило включено, РДД могут быть запущены по цели без линии видимости и игроки могут назначить юниту корректировку такого огня вместо проведения атак.

Minefields /Минные поля - Если правило включено, минные поля могут использоваться.

Temperature /Температура - Температура на месте боя, для использования с правилом экстремальных температур.

Gravity /Сила тяжести - Сила тяжести на планете, где происходит бой, для использования правил большой/малой силы тяжести.

Vacuum /Вакуум - Если правило включено, бой происходит в вакууме.

Night Battle /Ночной бой - Если правило включено, игра происходит ночью (+2 ко всем атакам, если атакующий или атакуемый не используют прожекторы)

Assault Drop /Десантирование - Если правило включено, мехи, протомехи и бронепехота могут высаживаться используя правила десантирования.

Optional Rules (Level 3) /Дополнительные правила (Уровень 3)

Allow command-line nukes /Разрешить вызов ядерного удара - Должно быть включено для того, чтобы игроки могли вызывать ядерный удар. Если правило не включено, ядерные боеприпасы доступны как боеприпасы 3 уровня.

REALLY allow command-line nukes/ **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** Разрешить вызов ядерного удара - Должно быть включено для того, чтобы игроки могли вызывать ядерный удар. Если правило не включено, ядерные боеприпасы доступны как боеприпасы 3 уровня.

Allow level 3 units /Разрешить юниты 3 уровня - Если правило включено, юниты 3 уровня могут быть выбраны в соответствующем окне.

Allow level 3 ammunition types /Разрешить боеприпасы 3 уровня - Если правило включено, боеприпасы 3 уровня могут быть доступны тем юнитам, которые могут их использовать в соответствии с опциями (особенно Ammo & Equipment limits /ограничение боеприпасов и оборудования)

Double Blind /Игра вслепую - Если правило включено, вражеские юниты будут видны только если к ним пролегает линия видимости от как минимум одного юнита игрока.

No Double Blind messages /Без сообщений в игре вслепую - Если правило включено, все сообщения в игре вслепую будут отключены. Отображаться будут только сообщения об основных событиях и событиях для юнитов в зоне видимости.

Dusk /Закат - Используется в ночных боях, снижает штраф на стрельбу до +1

Teams share vision /Команды пользуются общей зоной видимости - Если правило включено, команды будут иметь общую зону видимости в игре вслепую. Используется только в игре вслепую.

Through-armor criticals will "float" /"Плавающие" сквозьброневые криты - Если правило включено, то после броска 2 при определении локации попадания, делается второй бросок на локацию попадания для сквозьброневых критов, вместо броска критов в центральный или боковой торс.

MaxTech engine explosions /МаксТеховские взрывы реакторов - Если правило включено, то при получении 2 или больше критов в двигатель в течении хода бросок 12 означает взрыв двигателя.

MaxTech pilot advantages /МаксТеховские способности водителей - Если правило включено, игроки могут добавлять водителям специальные способности в окне конфигурации мехов.

MaxTech physical BTHs /МаксТеховские базовые модификаторы физических атак - Если правило включено, будут использоваться МаксТеховские базовые модификаторы для физических атак. Эти модификаторы основываются на навыке вождения.

MaxTech physical PSR weight difference /МаксТеховские модификаторы броска навыка вождения при физатаках - Если правило включено, после получения пинка или толчка, бросок навыка вождения модифицируется в зависимости от весовых классов мехов. Бросок изменяется на 1 за каждый класс разницы. Разница добавляется если атакующий мех тяжелее или вычитается, если атакующий мех легче.

MaxTech damage per round /МаксТеховский учет повреждений за ход - Если правило включено, юниты будут получать +1 к откидке навыка вождения за каждые 20 единиц повреждений, а не только за первые 20. Кроме того, базовый модификатор изменяется в зависимости от весового класса. Легкие мехи получают +1, тяжелые -1 и штурмовые -2.

MaxTech firing when prone /МаксТеховская стрельба лежа - Если правило включено, мехи могут стрелять лежа даже если у них уничтожена одна рука. Стандартные правила не позволяют стрелять, если хотя бы одна рука отсутствует. Все оружие получает +1 к базовому модификатору стрельбы и из руки, на которую опирается мех, вести огонь невозможно.

MaxTech target movement modifiers /МаксТеховские модификаторы за движение цели - Если правило включено, модификаторы за движение цели дополняются тремя дополнительными шагами (14-18 гексов - +5, 19-24 гексов - +6, 25 и больше гексов - +7)

MaxTech leg damage rule /МаксТеховское правило повреждений ног - Если правило включено, криты в бедренный сустав складываются с остальными повреждениями в ноге, но снижают скорость на 2, вместо уполовинивания. Уничтожение обоих бедренных суставов не обездвигивает мех.

MaxTech Fire/Smoke Rules /МаксТеховское правило пожаров/дыма - Если правило включено, пожары создают дрейфующие и рассеивающиеся облака дыма. Кроме того, дым делится на легкий и густой.

MaxTech Extreme Range Rules /МаксТеховское правило предельной дальности. Если правило включено, у всего оружия появляется после большой появляется предельная дальность.

MaxTech Diagramming Line of Sight Rules /МаксТеховская диаграмма линии видимости - Если правило включено, линия видимости будет высчитываться в соответствии с правилами из МаксТеха, стр.22

MaxTech Altered Energy Weapons Damage /МаксТеховские повреждения от энергетического оружия - Если правило включено, повреждения, наносимые энергетическим оружием (лазеры, PPC, огнеметы) изменяется следующим образом - половина повреждений (округление вверх) на предельной дальности, -1 на большой дальности, +1 на дистанции 1 гекс и меньше.

MaxTech Missile Hit Penalties /МаксТеховские штрафы на попадание ракет - Если правило включено, к броску на количество попавших ракет идут следующие модификаторы - +1 (1 гекс или меньше), 0 (малая дальность), -1 (средняя дальность), -1 (большая дальность), -2 (предельная дальность). Не применяется к стрик СРМ. Если модифицированный бросок превышает 12, попадают все ракеты. Если модифицированный бросок меньше 2, то попадает только одна ракета.

MaxTech PPC field inhibitor disengage /МаксТеховское отключение подавителя поля PPC - Если правило включено, подавитель поля в PPC может быть отключен для отмены модификаторов за минимальную дистанцию. Однако, после каждого выстрела есть вероятность уничтожения PPC и получения 10 единиц повреждения в структуру локации. Вероятность зависит от дистанции - на 2дб нужно выкинуть: 3+ для 3 и более гексов, 6+ для 2 гексов, 10+ для одного гекса.

MaxTech charge damage /МаксТеховские повреждения от тарана - Если правило включено, атакующий получает повреждения прямо пропорциональные дистанции пройденной во время тарана.

MaxTech glancing blows /МаксТеховские касательные попадания - Если правило включено, попадания которые получены результатом броска равному целевому числу попадания наносят меньшие повреждения. Нормальные атаки наносят только половину повреждений, ракетные атаки получают -2 к броску на количество попавших ракет. Если модифицированное число меньше 2, то попала 1 ракета. Если касательное попадание приходится в структуру, бросок на вероятность критического повреждения получает модификатор -2. Атаки, которые не имеют броска попадания (падение и т.п.), не наносящие повреждений (ТАГ) и стрик СРМ не подпадают под правило.

MaxTech burst fire MGs /МаксТеховская стрельба пулеметными очередями. Если правило включено, пулеметы могут вести огонь длительными очередями. Они наносят 1дб единиц повреждений, создают такое же количество тепла и

используют втрое большее количество боеприпасов. Настраивается в окне конфигурации меха.

MaxTech expanded heat scale /МаксТеховская расширенная шкала нагрева - Если правило включено, то используется шкала нагрева со старницы 27 МаксимумТеха. Так же используется правило избежания аварийного отключения с той же страницы.

MaxTech quad mulekicks /МаксТеховское лягание квадов - Если правило включено, четвероногие мехи могут лягнуть цель в любом из трех задних гексов. Атака наносит нормальные повреждения от пинка, но получает модификатор +1.

MaxTech partial cover /МаксТеховское частичное прикрытие - Если правило включено, частичное прикрытие дает модификтор на попадание +1 (вместо +3), однако для определения локации попадания используется обычная таблица (вместо верхней). Попадания по ногам не наносят повреждений, поскольку вешивается препятствие.

Allow level 3 targeting systems /Разрешить системы наведения 3 уровня - Если правило включено, юниты уровней 1 и 2 могут быть оснащены системами наведения 3 уровня.

Quad/Prone hit location table /Таблицы попаданий для четвероногих/лежачих мехов - Если правило включено, специальная таблица используется для определения попаданий по четвероногим или лежачим двуногим мехам. Четвероногие мехи так же используют для определения попадания те же арки, что и танки. Если правило включено, передние ноги меха больше напоминают именно ноги, а не руки

Hull down /Использование укрытий - Если правило включено, четвероногие мехи и танки могут использовать такой маневр для получения дополнительной защиты.

Vehicle fires /Пожары и транспортные средства - Если правило включено, транспортные средства в огне используют правила МаксТеха, вместо броска на избежание гибели в огне.

Paratroopers /Парашютисты - Если правило включено, пехота может входить в игру используя правила десантирования (правило десантирования /assault drop так же должно быть включено)

BA Critical hits /Критические попадания по бронепехоте - Если правило включено, бронепехота может получать критические попадания, когда при определении попавшего под огонь пехотинца выпадает 6. Критическое попадание автоматически убивает пехотинца, но если при следующем после 6 броске выпадает порядковый номер уже убитого пехотинца или 6 - критическое попадание отменяется.

MaxTech mechanized BA /Макстеховская механизированная бронепехота - Если правило включено, бронепехотинцы на мехе занимают определенные локации.

Каждый пехотинец прикрывает только свою локацию и если она уничтожена, пехотинец так же считается уничтоженным.

MaxTech beagle active probe /МаксТеховские активные зонды - Если правило включено, активные зонды используют правила МаксТеха

MaxTech artillery /МаксТеховская артиллерия - Если правило включено, артиллерия использует правила из МаксТеха.

MaxTech ECCM /МаксТеховская борьба с радиоэлектронным подавлением - Если правило включено, юниты оснащенные оборудованием радиоэлектронной борьбы могут переключить его в соответствующий режим для борьбы с вражескими помехами.

MaxTech dig in (infantry) /МаксТеховское окапывание пехоты - Если правило включено, пехота может потратить ход на окапывание, чтобы получить дополнительное укрытие и избежать удваивания повреждений на открытой местности ценой ограничения арки стрельбы.

MaxTech new physicals /МаксТеховские физические атаки - Если правило включено, становятся доступны новые типы физических атак из МаксТеха.

MaxTech infantry damage /Если правило включено, то пехота получает меньше повреждений от орудий с ограниченной зоной поражения (таких как неимпульсные лазеры, гауссовки, PPC, физические атаки мехов)

Optional rules /Дополнительные правила

No through-armor criticals /Сковзьброневые критические попадания отсутствуют - Если правило включено, то при броске 2 на определение попадания следует попадание в торс без вероятности критических повреждений.

Vehicles not immobilized by crits /Транспортные средства не обездвигаются критами - Если правило включено, то транспортные средства с пораженным двигателем или двигателем не будут считаться неподвижными для расчетов модификатора к попаданию.

Vehicles can be abandoned /Транспортные средства могут быть покинуты - Если правило включено, то экипаж может покинуть машину (таким образом убрав ее из игры)

Individual initiative /Индивидуальная инициатива - Если правило включено, то каждый юнит делает собственный бросок на инициативу и должен двигаться в установленном порядке. Хорошо подходит для игр с использованием зеллбригена или для привнесения элементов РПГ.

Infantry don't count for movement initiative /Пехота не принимается в расчет инициативы движения - Если правило включено, пехота более не принимается во

внимание при определении порядка движения, если в команде есть юниты кроме пехотных. Вместо этого, ходы пехоты распределяются по всему ходу как можно более равномерно. Передвижение мехов и транспортных средств не принимает в расчет присутствие пехоты. Порядок стрельбы не изменяется.

Несовместимо с правилом "multiple infantry for every mech or vehicle".

Infantry don't count for deployment initiative /Пехота не принимается в расчет инициативы выставления - Если правило включено, то пехотные юниты более не принимаются во внимание при определении порядка выставления. Вместо этого, их выставление распределено как можно более равномерно по всему ходу. Выставление мехов и транспортных средств не принимает в расчет присутствие пехоты.

Опция "infantry move after mechs and vehicles" должна быть включена для использования этого правила.

Infantry moves after that player's other units /Пехота двигается после всех юнитов игрока - Если правило включено, каждый игрок должен заявить движение всех своих юнитов перед передвижением пехоты. Если опция "protomechs move after that team's other units" так же включена, то пехота и протомехи помещаются в общую категорию.

Правило несовместимо с "multiple infantry for every mech or vehicle" и "infantry don's count for movement initiative".

Move multiple infantry for every mech or vehicle /Движение нескольких пехотных юнитов взамен каждого меха или транспортного средства - Если правило включено, то несколько пехотных юнитов будут двигаться вместо одного меха или транспортного средства. Необходимо указать количество пехотных юнитов приходящихся на каждый мех в соответствующем окне. Если пехотных юнитов остается меньше этого количества, все они должны двигаться в один ход. Порядок движения учитывает присутствие пехоты.

Правило несовместимо с "infantry move after mechs and vehicles"

Protomechs don't count for movement initiative /Протомехи не принимаются в расчет инициативы движения - Если правило включено, протомехи более не принимаются во внимание при определении порядка движения, если в команде есть юниты кроме протомехов. Вместо этого, ходы протомехов распределяются по всему ходу как можно более равномерно. Передвижение мехов и транспортных средств не принимает в расчет присутствие протомехов. Порядок стрельбы не изменяется.

Несовместимо с правилом "multiple protomechs for every mech or vehicle".

Protomechs don't count for deployment initiative /Протомехи не принимаются в расчет инициативы выставления - Если правило включено, то протомехи более не принимаются во внимание при определении порядка выставления. Вместо этого, их выставление распределено как можно более равномерно по всему ходу. Выставление мехов и транспортных средств не принимает в расчет присутствие протомехов.

Опция "Protomechs move after mechs and vehicles" должна быть включена для использования этого правила.

Protomechs moves after that player's other units /Протомехи двигаются после всех юнитов игрока - Если правило включено, каждый игрок должен заявить движение всех своих юнитов перед передвижением протомехов. Если опция "protomechs move after that team's other units" так же включена, то пехота и протомехи помещаются в общую категорию.

Правило несовместимо с "multiple protomechs for every mech or vehicle" и "infantry don's count for movement initiative".

Move multiple protomechs for every mech or vehicle /Движение нескольких протомехов взамен каждого меха или транспортного средства - Если правило включено, то несколько протомехов будут двигаться вместо одного меха или транспортного средства. Необходимо указать количество протомехов приходящихся на каждый мех в соответствующем окне. Если протомехов остается меньше этого количества, все они должны двигаться в один ход. Порядок движения учитывает присутствие пехоты.

Правило несовместимо с "protomechs move after mechs and vehicles"

Blind drop /Скрытие выбора - Если правило включено, конфигурация меха не будет показана в окне выбора.

Real blind drop /Полное скрытие выбора - Если правило включено, в окне выбора будут отображаться только собственные юниты.

Visibility /Видимость - Дистанция видимости для юнитов при включенных правилах double-blind. Значение 999 означает неограниченную видимость. Цифры выставленные в этом окне не влияют на игру если не включена опция double-blind.

Ignore Clan ammo limitations /Игнорировать ограничения боеприпасов для Кланов - Если правило включено, клановские юниты могут использовать сфероидные боеприпасы (например Thunder-Augmented, Thunder-Inferno и Thunder-Active боеприпасы для ЛРМ)

No physical attacks for the Clans /Запрет на физические атаки для клановцев - Если правило включено, клановские мехи не могут проводить физические атаки.

No charge attacks for hover vehicles /Запрет на тараны для транспорта на воздушной подушке - Если правило включено, техника на воздушной подушке не может таранить.

Woods have chance to burn down /Вероятность выгорания леса - Если правило включено, подожженный лес выгорает при успехе броска на 11+.

Vehicles cannot be the target of an Inferno SRM /Транспортные средства не могут быть атакованы Инферно СРМ - Если правило включено, транспортные средства не подлежат атаки с использованием Инферно.

Protomechs cannot be the target of an Inferno SRM /Протомехи не могут быть атакованы Инферно СРМ - Если правило включено, протомехи не подлежат атаки с использованием Инферно.

Allow ammo dumping in the lobby /Разрешить сброс боеприпасов перед началом боя - Если правило включено, игроки могут опустошить слоты боеприпасов в окне конфигурации меха перед началом игры.

Automatically set artillery home edge /Автоматическое обозначение домашнего края карты артиллерии - Если правило включено, все артиллерийские юниты игрока будут использовать в качестве домашнего тот край карты, который выбрал для выставления игрок. Северо-запад и северо-восток - север, юго-запад и юго-восток - восток.

Do not damage mech by vibrabomb if it has not yet moved /Не наносить меху повреждения от вибробомб если он еще не двигался - Если правило включено, взрывающиеся вибробомбы не наносят повреждения еще не завершившему движение.

Any unit that does not do anything special is a spotter /Любой бездействующий юнит служит корректировщиком - Если правило включено, любой юнит не ведущий огонь, ищущий дубину и т.д. автоматически служит корректировщиком для стрельбы ЛРМ без линии видимости.

Artillery scatters by margin of failure /Артиллерийская стрельба отклоняется от цели на разницу между броском и целевым числом - Если правило включено, артиллерийская стрельба отклоняется от цели на количество гексов, равное разнице между целевым числом и броском, а не результату отдельного броска.

Allow invalid unit designs /Разрешить несоответствующие правилам юниты - Если правило включено, игроки могут использовать юниты, которые не могут быть спроектированы по официальным правилам.

Ejected pilots flee /Катапультировавшиеся водители отступают - Если правило включено, катапультировавшийся водитель (независимо от того, катапультировался он по собственному желанию или автоматически) считается отступившим с поля боя.

Arrow IV homing targets area /Наводящиеся ракеты Arrow IV направляются в определенный участок карты - Если правило включено, наводящиеся ракеты Arrow IV нацеливаются в зону радиусом в 8 гексов от целевого, вместо мапшита содержащего целевой гекс.

All units have EI cockpit /Все юниты оснащены системой Улучшенного Отображения - Если правило включено, водители с EI-имплантатами получают полагающиеся преимущества не только в клановских мехах и бронекостюмах. Для определения повреждений водителям, протомехи используют правила мехов, все остальные юниты используют правила бронепехоты.

Cannon units only /Только официальные юниты - Если правила включены, для выбора доступны только официальные юниты.

Indirect LRM fire always possible /Навесная стрельба ЛРМ - Если правило включено, навесной огонь ЛРМ (если соответствующая опция включена) возможен независимо от наличия линии видимости от атакующего к цели.

Quad punch/kick hit location tables /Таблицы попаданий пинков/ударов кулаками по четвероногим мехам - Если правило включено, для определения попаданий по четвероногим мехам. Это правило расширяет опции 3 уровня для пинков и ударов кулаками.

Кулак не будет бить по ногам (вероятность попадания в голову прежняя), пинки будут попадать по ногам с соответствующей стороны.

Armed mechwarriors /Вооруженные водители мехов - Если правило включено, водители мехов имеют личное оружие, которое могут использовать в соответствии с правилами пехотного огня.

Auto abandon unit /Автоматическое оставление юнита - Если правило включено, водители мехов появляются на месте уничтоженной машины, не позволяя прятать хороших водителей в обломках.

No igniting clear hexes /Запрещен поджог пустых гексов - Если правило включено, пустые гексы не могут быть целью для намеренного поджога, однако пожар в них может начаться после случайного попадания ракеты Инферно.