

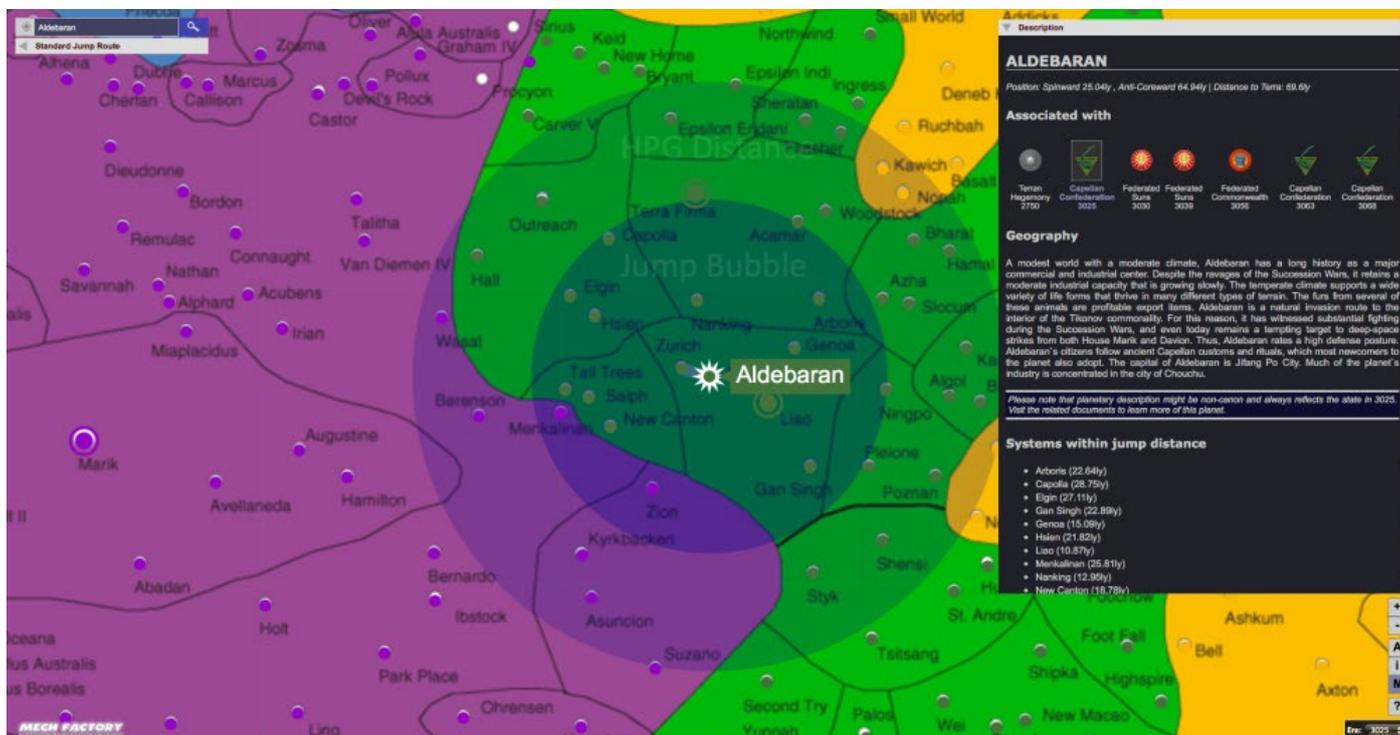
BATTLETECH™

A INVASÃO DE ALDEBARAN



A INVASÃO DE ALDEBARAN

Neste evento narrativo os jogadores formam duas equipes para repetir a Invasão de [Aldebaran](#), uma das primeiras ondas de ações militares da recém-formada [Comunidade Federada](#) ([Casa Davion](#) e [Casa Steiner](#)) contra a [Confederação Capellan](#) (Casa Liao) na [Quarta Guerra de Sucessão](#), [Operação RAT](#).



AS EQUIPES

Os [Redfield Renegades](#) são uma companhia mercenária contratada pela Federated Commonwealth (House Davion/Steiner) como parte da Operação RAT.



[Warrior House Ijori](#) é um batalhão da Confederação Capellan (Casa Laio) baseado no mundo de Alderbaran.



CONSTRUÇÃO DE FORÇA

Cada jogador construirá uma Companhia composta por 3 Lanças, **uma para cada missão**. Cada lança deve consistir em 4 unidades de combate que podem ser BattleMechs ou Veículos.

As unidades de combate podem ser retiradas do período de tempo das Guerras de Sucessão, incluindo unidades do seguinte:

- Guerras de Sucessão TRO (Não incluindo o EXC-B2 Excalibur, RMP-5G Rampage, HGN-732 Highlander [733 está OK], NSR-9J Night Star, DVS-2 Devastator, PLG-3Z Pillager ou TDK-7X Thunder Hawk)
- TRO 3025
- TRO 3026
- TRO 3039

Devem ser selecionadas Unidades de Combate que tenham tecnologia introdutória/padrão (por exemplo, AC2/5/10/20, SRM2/4/6, LRM 5/10/15/20, Lasers Pequenos/Médios/Grandes, PPC's, Metralhadoras).

Cada lança pode ter uma unidade que possui LosTech da era das Guerras de Sucessão, incluindo: Motores XL, Armadura Ferro Fibrosa, Estrutura Interna Endo-Steel, CASE, Sondas Beagle, Guardian ECM, Lasers ER, PPCs ER, Canhões Automáticos LB-X, Canhões Ultra Automáticos, Anti-Sistema de mísseis, dissipadores de calor duplos. Algumas tecnologias ainda estão extintas, por exemplo, Gauss Rifles, Arrow IV.

Exemplos de unidades LosTech incluem:

MCY-99 Mercury, THE-N Thorn, MON-66 Mongoose, FFL-4B Firefly, HSR-200-D Hussar, NTK-2Q Nigh Hawk, SPR-5F Spector, TLN-5W Talon, STN -3L Sentinel, KY2-D-03 Kyudo, CRB-27 Crab, HOP-4D Hoplite, LNC25-01 Lancelot, BMB-12D Bombardier, EXT-4D Exterminator, GLT-3N Gillotine, ST-8A Shootist, BL-6- KNT Black Knight, FLS-8K Flashman, THG-11 Thugm CRK-5003-1 Crockett, SHG-2F Shogun, EMP-6A Emperor, MSK-9H Mackie.

Os jogadores não podem optar por usar nenhum tipo de munição especial.

Os jogadores não precisam selecionar unidades nas Tabelas de Atribuição Aleatória das facções apropriadas, a menos que desejem.

Cada lança terá:

- 1 Mechwarrior/Tripulação de Elite (Artilharia 2, Piloto 3)
- 1 Veterano Mechwarrior/Tripulação (Artilharia 3, Piloto 4)
- 2 Mechwarriors/Crews Regulares (Atirador 4, Piloto 5)

Lança Leve (Cenário – Ataque Rápido)

BV – 4000. Apenas Unidades de Combate Leves e Médias.

Lança Médio (Cenário – Apagando as luzes)

BV 5500. Unidades de Combate Leves, Médias ou Pesadas.

Lança Pesada (Cenário – Zona de Lançamento)

BV 7000. Unidades de Combate Médias, Pesadas ou de Assalto.

Para ver todas as unidades disponíveis e seus custos de BV (BV versão 2) para diferentes pilotos/habilidades de artilharia, clique no link abaixo.

[Lista de Unidades Mestre](#)

REGRAS DO DIA

Além das regras detalhadas no cenário, apenas as regras de A Game of Armored Combat/Total Warfare estarão em vigor.

As regras opcionais de fogo segmentado estarão em vigor.

- O jogador que ganhou a iniciativa escolhe uma unidade para atirar. Eles declaram armas e então fazem jogadas de ataque. Este então prossegue conforme a iniciativa.
- Não há fase de declaração de ataque separada.
- Todos os disparos de armas ainda são simultâneos.

As regras de opção de retirada forçada estarão em vigor. As unidades entrarão em Retirada Forçada se sofrerem:

- Quatro ou mais pontos de dano ao MechWarrior
 - A destruição de todos os slots críticos do sensor
 - Um giroscópio e um acerto crítico do motor
 - Dois acertos críticos do motor
 - Uma localização lateral do torso é destruída
 - Danos na estrutura interna em três ou mais membros ou em dois ou mais locais do tronco (danos na estrutura interna do tronco não contam para danos incapacitantes se esse local ainda tiver armadura frontal)
 - A perda de todas as armas (ou esgotamento completo de munição)
-

CENÁRIO 1 – ATAQUE RÁPIDO

19 de agosto de 3028. 05:00 horas.

“Comandante – sua missão é simples – precisamos que as comunicações e a Torre de Controle de rastreamento neste setor sejam destruídas.

Aterrise seu Dropship da classe Leopard no alcance da Torre de Controle e implante suas forças. A Torre de Controle é cercada por torres de Laser, mas elas extraem energia dos geradores da Torre de Controle, então se esta cair, todas elas cairão.

Você pode decidir pousar perto da instalação com o dropship para fazer uso de suas armas, ou ficar mais seguro e pousar fora do alcance das armas das torres. Se você perder aquele dropship – está saindo do seu cheque de pagamento, e você terá uma longa caminhada para casa.”

-Marshall Eugene Drives 4º Davion RCT



CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Coloque 4 folhas de mapa em uma grade de 2 x 2. Entre as duas folhas de mapa do sul, entre os hexágonos acima e entre 1509 e 0109, coloque a Torre de Controle. Coloque 4 Torres, a 2 hexágonos da Torre de Controle (1407/1409 e 0107/0109).

Torre de controle

A Torre de Controle é um edifício temperado de nível 3 com 150 CF. Ele abriga o gerador para as torres, portanto, se for destruído, as torres também serão destruídas.

Torres

Cada torreta tem um edifício médio de nível 1 tem um CF de 40.

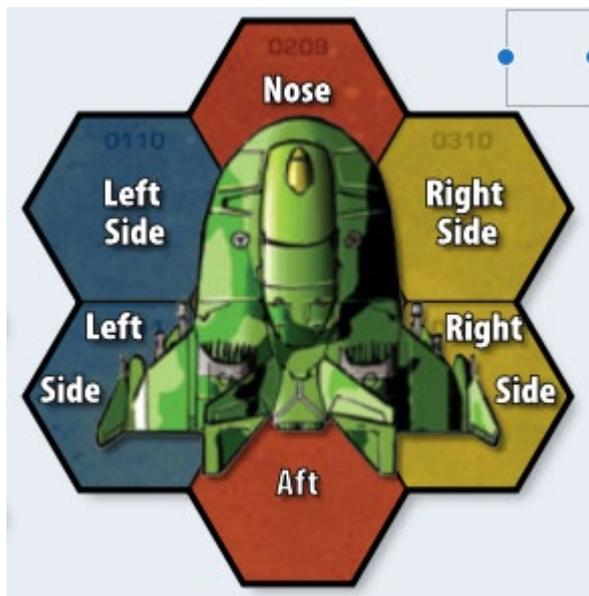
As torres 1 (1407) e 3 (0209) possuem um LRM20 com 3 toneladas de munição (18 tiros).

As torres 2 (1409) e 4 (0207) possuem dois Lasers Grandes e um Laser Médio.

Torretas têm uma habilidade de Artilharia de 4.

IMPLANTAÇÃO DE ATACANTES (REDFIELD RENEGADES)

O Atacante foi implantado em um Dropship da Classe Leopard (representado por um modelo circular com 1 hexágono no centro e 6 hexágonos ao redor e 5 níveis de altura).



O Atacante deve designar qual unidade de combate está em qual compartimento (Frente Esquerdo, Traseiro Esquerdo, Frontal Direito, Traseiro Direito) do dropship.

No início do turno 1, o jogador atacante anota secretamente uma folha de mapa e um número hexadecimal para o local de pouso do dropship.

No início da turno 2, o dropship chega ao hexágono declarado com as portas do compartimento Mech abertas e paira a uma altitude de 3. Neste ponto, é considerado imóvel. Ele pode ser alvejado e pode disparar suas armas e as unidades de combate dentro podem disparar de suas escotilhas designadas (e ser alvejadas), mas não se movem a menos que sejam capazes de saltar, caso em que podem usar o movimento de salto para sair deste dropship.

No final do turno 2, o dropship Leopard aterrissa com as fichas do hexágono central sobrepondo-se ao hexágono alvo (as outras seções devem estar no mesmo nível e não podem estar na água ou na floresta).

No início do turno 3, o dropship pousou e é considerado imóvel. O atacante pode implantar uma unidade de cada lado voltado para a seção traseira/hex do dropship usando movimento regular de caminhada/corrida (através das quatro portas 'Mech may').

Assim que o dropship pousar, ele permanecerá parado até o final do cenário ou recuará.

O atacante pode recuar por suas unidades de combate entrando no dropship. O dropship pode deixar o mapa a qualquer momento, uma vez que tenha Mech's a bordo.

Dropship da classe Leopard

Armaduras –

- Nariz – 140
- Lado Direito/Lado Esquerdo – 130
- À ré – 100
- Estrutura Interna – 7

Armas –

- Nariz – 2 x PPC, LRM20, 3 Lasers Médios
- Lado Esquerdo – LRM20, 2 Lasers Grandes, 1 Laser Médio
- Lado Direito – LRM20, 2 Lasers Grandes, 1 Laser Médio
- Traseira – 1 Laser Grande, 2 Laser Médio

O dropship tem uma habilidade de artilharia de 4.

IMPLANTAÇÃO DOS DEFENSORES (CASA DO GUERREIRO IJORI)

O defensor pode posicionar suas unidades em qualquer lugar dentro de 6 hexágonos da torre de controle.

OBJETIVOS

Atacante

- Destruir ou colocar em retirada forçada uma unidade inimiga [50 max de 4]
- Reduza a estrutura para 25% (<114 CF) [50]
- Reduza a estrutura para 50% (<70 CF) [100]
- Reduza a estrutura para 75% (<38 CF) [150]
- Destrua a estrutura (0 CF) [200]

Defensor

- Destruir ou colocar em retirada forçada uma unidade inimiga [50 max de 4]
- Reduza o Dropship Leopard para 25% de armadura (<97) em uma face [50]
- Reduza o Dropship Leopard para 50% da armadura (<65) em uma face [100]
- Reduza o Dropship Leopard para 75% da armadura (<34) em uma face [150]
- Destrua o Leopard ou force-o a se retirar antes que a Torre de Controle seja destruída [200]

CONCLUSÃO

- O cenário está completo quando todas as unidades de combate são destruídas/em retirada forçada ou recuaram.
 - Se todas as unidades de combate atacantes forem destruídas, o dropship se retira e no final do próximo turno.
-

CENÁRIO 2 APAGAR AS LUZES

19 de agosto de 3028. 12:00 horas.

"As instalações de Comando e Controle de Liao extraem energia de 4 geradores camuflados nas colinas próximas. Uma lança inimiga foi vista patrulhando a área.

Estamos enviando sua lança de cavalaria. A velocidade é essencial.

Você pode entrar, destruir os geradores e sair antes de sofrer grandes perdas.

Alternativamente, embosque a lança inimiga e descarte os geradores depois."

-Marshall Eugene Drives 4º Davion RCT



CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Coloque 4 folhas de mapa em uma grade de 2 x 2. O defensor pode colocar 4 geradores em qualquer lugar nas folhas de mapa do sul (pelo menos 3 hexágonos de distância das bordas do mapa sul/oeste e leste).

Gerador

Cada gerador é uma construção de 2 hex por 1 hex (Nível 1) e tinha um CF de 50. Destruir qualquer um dos hexágonos causará uma explosão catastrófica causando um ataque de área de efeito com uma força de 40 (0)/20 (1)/10 (2) /5 (3) dano em 5 grupos de acertos.

IMPLANTAÇÃO DE ATACANTES (REDFIELD RENEGADES)

Os atacantes chegam da borda norte do mapa. Eles podem a qualquer momento recuar para fora desta borda do mapa.

IMPLANTAÇÃO DOS DEFENSORES (CASA DO GUERREIRO IJORI)

O defensor pode posicionar suas unidades em qualquer lugar dentro de 6 hexágonos de qualquer gerador. eles podem recuar para fora da borda sul do mapa a qualquer momento.

OBJETIVOS

Atacante

- Destruir ou colocar em retirada forçada uma unidade inimiga [50 max de 4]
- Destrua um gerador [50 max de 4].

Defensor

- Destruir ou colocar em retirada forçada uma unidade inimiga [50 max de 4]
- Para cada gerador ainda funcionando no final do jogo [50 max of 4]

CONCLUSÃO

- O cenário está completo quando todas as unidades de combate são destruídas/em retirada forçada ou recuaram para fora do mapa.
-

CENÁRIO 3 ZONA DE LANÇAMENTO

19 de agosto de 3028. 20:00 horas.

“É isso, os balões subindo! Cortamos a energia principal do complexo de comando, então o alerta precoce e as torres estão desligados.

Queremos que sua lança pesada combata a queda de nosso dropship da classe Leopard no complexo de comando. Você vai pegá-los com as calças abaixadas.

Uma vez que você tenha a situação sob controle, ligue e nós saltaremos de pára-quedas no 45º AFFS Jump Rangers para assumir o controle do prédio de Comando e Controle. Só não ligue até que a zona de lançamento esteja segura ou nossos meninos voltarão para casa em sacos para corpos.

Precisamos daquele prédio de Comando e Controle intacto – faça alguns buracos nele, mas não derrube a casa. Os Rangers farão o resto. “

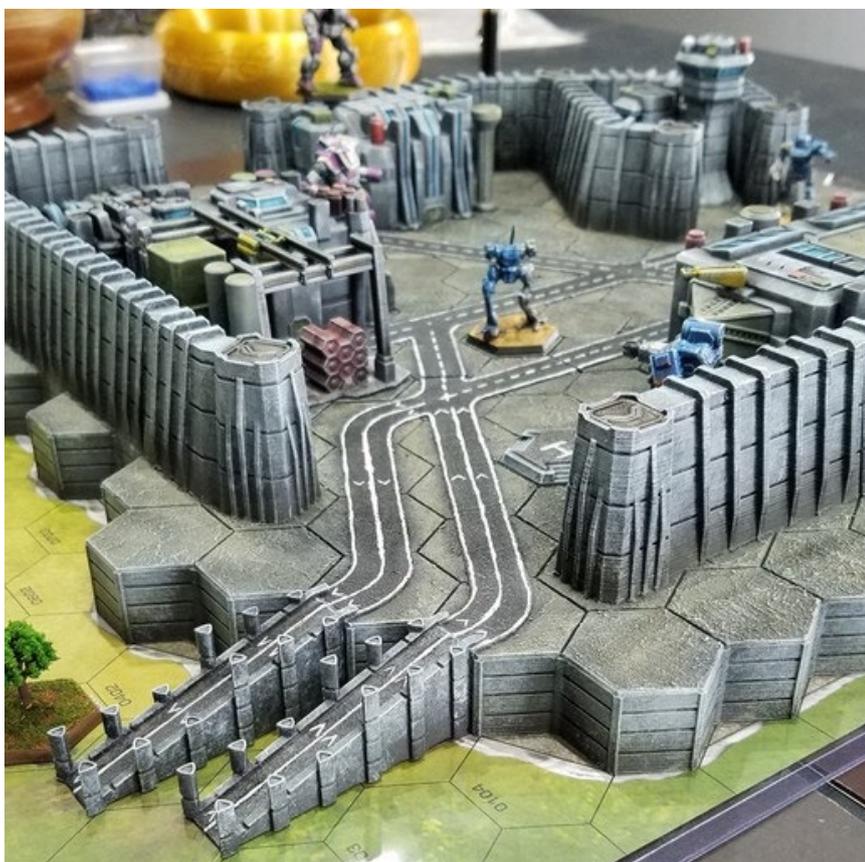
-Marshall Eugene Drives 4º Davion RCT

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Coloque 4 folhas de mapa em uma grade de 2 x 2. A folha de mapa do sudoeste deve ser uma folha de cidade ou mapa da Base Avançada (do conjunto de mapas de colinas).

Uma estrutura no centro do complexo deve ser designada como estrutura de comando e controle (CnC) é uma estrutura pesada e consiste em três hexágonos. Um edifício pesado de nível 3 (1 hex) e dois hexágonos de edifícios de nível 2. Cada hexágono e andar do edifício tem 90CF. Se um andar inferior for destruído, todos os andares acima dele nesse hex serão destruídos. Quando um nível desmorona, todas as unidades dentro desse hex recebem CF/10 de dano x pelo número de níveis acima dele (x3 para Infantaria – o dano é aplicado como se fosse de um ataque de infantaria convencional), mais dano de queda.





IMPLANTAÇÃO DE ATACANTES (REDFIELD RENEGADES)

As unidades atacantes realizam um Combat Drop para qualquer local nas quatro folhas de mapa.

No início do turno em que a Unidade de Combate caída chega ao campo, o Atacante deve nomear secretamente um hexágono em qualquer lugar da área de jogo em que a Unidade de Combate irá pousar. Se uma Unidade de Combate for proibida de entrar em um tipo de hexágono específico, esse hexágono não pode ser escolhido como alvo, com uma exceção notável: um jogador pode tentar violar intencionalmente as regras de empilhamento.

No final da Fase de Movimento, depois que todas as tropas que não dropam se movem, um Teste de Perícia de Piloto é feito para cada 'Mech cair na ordem que o Atacante escolher.

Antes de cada rolagem, o jogador deve revelar o hexágono alvo indicado para o pouso (se ambos os oponentes tiverem tropas chegando no mesmo turno, turnos alternados conforme o movimento padrão). Um resultado bem sucedido indica que a Unidade de Combate aterrissa no hexágono alvo no final da Fase de Movimento. Se uma Unidade de Combate falhar no teste, resolva completamente essa queda antes de passar para a próxima Unidade de Combate.

Uma Unidade de Combate caindo não pode se mover ou fazer ataques no turno em que caiu, mas pode agir normalmente no turno seguinte. Ataques feitos contra a queda de Unidade de Combate aplicam um modificador de movimento alvo de +3, bem como um modificador de Número Alvo adicional de +2.

Empilhamento: De acordo com as regras de empilhamento, apenas um 'Mech pode estar em um único hexágono no final da Fase de Movimento. Se um 'Mech violar as regras de empilhamento ao cair, use as regras de Deslocamento para determinar os efeitos (consulte a pág. 55); determine aleatoriamente a direção para deslocar qualquer 'Mechs (se houver vários 'Mechs, determine aleatoriamente a direção de deslocamento para cada um). Isso não é considerado uma queda acidental de cima. Se um 'Mech não puder ser deslocado (por exemplo, todos os hexágonos adjacentes são terrenos proibidos), o 'Mech é destruído.

Se uma Unidade de Combate pousar no telhado de um edifício que tenha menos CF do que sua tonelagem, ela cairá através do edifício recebendo dano conforme uma queda daquela altura e destruindo o edifício.

Se uma unidade de combate se dispersar do mapa, essa unidade pode reentrar no mapa no mesmo ponto em que se espalhou, após um turno completo.

No início do turno 3, o atacante anota secretamente o hexágono em que cada uma de suas forças de infantaria chegará. O atacante tem 2 pelotões de fuzis de salto de infantaria veterana (paraquedista) [3/4] e 2 pelotões de infantaria regular (paraquedista) de salto SRM [4/8]. Os soldados pousam no final da fase de movimento (uma vez que todas as unidades de combate tenham se movido). Eles não podem atacar no turno em que pousam.

IMPLANTAÇÃO DOS DEFENSORES (CASA DO GUERREIRO IJORI)

As Unidades de Combate de Defesa podem ser posicionadas em qualquer lugar do Mapa Sudoeste.

O defensor pode colocar secretamente 2 Pelotões de Fuzileiros de Infantaria Veteranos [3/4] e 2 pelotões SRM de Infantaria Regular [4/8] em Distribuição Oculta. Essas unidades podem revelar em qualquer fase de movimento. Eles não podem se mover nesse turno, mas podem atacar. Se o prédio em que eles estiverem for atacado enquanto estiverem escondidos, eles sofrerão danos de acordo com as regras normais e serão revelados. Se outra unidade se mover para seu hexágono e nível, ela será revelada.

OBJETIVOS

Atacante

- Destruir ou colocar em retirada forçada uma unidade inimiga [50 max de 4]
- Tenha mais soldados que o oponente no prédio do CnC no final do jogo [100]
- Elimine todos os soldados no edifício CnC [200]
- Se o atacante destruir todo o edifício CnC, ele pode não atingir os dois últimos objetivos (mas pode danificá-lo), e o defensor alcançou seu último objetivo automaticamente e pontua [200]

Defensor

- Destruir ou colocar em retirada forçada uma unidade inimiga [50 max de 4]
- Tenha mais soldados que o oponente no prédio do CnC no final do jogo [100]
- Elimine todos os soldados inimigos em jogo [200]
- O Defensor pode alvejar o CnC com armas de fogo se o defensor destruir todo o CnC construindo o Atacante Pontua seu último objetivo [200WP] imediatamente.

CONCLUSÃO

- A missão termina se todas as Unidades de Combate de um lado forem destruídas ou colocadas em Retirada Forçada.
- Nenhum dos lados tem a opção de recuar unidades.

NOTAS DE REGRAS

Atacando Infantaria em Edifícios (pág. 168 Total War)

Ao atacar infantaria convencional em edifícios, a unidade de combate deve atacar o edifício. 25% de qualquer dano causado ao edifício é causado à Infantaria.

Armas de fogo de explosão causam danos ao edifício normalmente e não causam danos adicionais à infantaria.

Movimento de infantaria em construção (pág. 168 Total War)

A infantaria pode entrar em qualquer edifício no nível 0, com exceção das paredes.

Pule infantaria meu gasto pule MP para entrar em um prédio em qualquer nível (até 3).

Combate dentro de edifícios (pág. 175 Total War)

Ataques feitos contra alvos no mesmo hexágono e nível dentro de uma construção são feitos com +1.

O ataque pode ser feito contra alvos em um nível acima ou abaixo, ou um hexágono adjacente a +1 por hexágono (conforme madeiras leves). LoF é bloqueado por 2 ou move níveis/hexágonos da construção.

Ataques contra infantaria enquanto o atacante está dentro de um prédio, mas em um nível ou hexágono diferente, causa dano ao prédio (pesado 25% do dano recebido é absorvido pelo prédio antes de ser aplicado à infantaria).

Dentro de um prédio, armas de fogo de explosão causam seu valor de dano de explosão dividido por 2 (e aplicam seu valor normal de não explosão ao prédio).

Unidades que estão em um telhado nos dão as regras dadas para unidades de ataque dentro de edifícios.

Para mais regras sobre Unidades de Combate (Mechs e Veículos) entrando em edifícios, consulte Total War.

MAPA DA BASE AVANÇADA

As paredes são endurecidas com um CF de 120. A infantaria não pode entrar nas paredes exceto no nível superior e só pode acessar o nível superior das torres.

As torres são endurecidas com um de CF120 e a infantaria só pode entrar por dentro da muralha (não por fora).

Torres, paredes e qualquer edifício na técnica que não seja contínuo são considerados edifícios separados (para fins de disparo dentro de um edifício).

CLASSIFICAÇÃO FINAL

Ao final dos 3 cenários, somaremos os pontos da equipe para ver se a Federated Commonwealth ou a Capellan Confederation são vitoriosas.

NOTA HISTÓRICA

Em 20 de agosto de 3028, seis meses após seu aniversário de dezoito anos, Hanse Davion casou-se com Melissa Steiner. O líder de cada Estado Sucessor estava lá, incluindo seus assessores, herdeiros e outros VIPs. Na recepção do casamento, Hanse Davion pronunciou uma das frases mais citadas na história da Inner Sphere: "Minha querida... eu te dou a Confederação Capellan". Para os líderes da Inner Sphere, parecia que isso desencadeou a 4ª Guerra, mas, na verdade, as tropas já haviam invadido no dia anterior.

REDFIELD RENEGADES (MERCENÁRIOS PARA A COMUNIDADE FEDERADA)



Os **Renegados de Redfield** foram formados como uma unidade depois que a Confederação Capellan capturou o planeta Redfield em 2760. Os restos da milícia planetária sob o comando do filho mais velho do ex-governador Angus Redfield dificultaram a vida para a força de ocupação capellana. Redfield mais tarde foi libertado através do AFFC. Tendo jurado vingar sua família, Angus Redfield criou seu próprio comando mercenário das forças da milícia restantes sob seu comando. Para os próximos séculos, a unidade buscou vingança contra a Confederação Capellan.

Na primeira onda da guerra, os Renegados realizaram uma queda tática de grande sucesso na propriedade da família Casa Liao no planeta Liao, atrás das linhas dos hussardos Capellan. A unidade foi então enviada para apoiar a 4ª Guarda Davion e a 4ª Cavalaria Ligeira Deneb em sua invasão do mundo Capellan Aldebaran.

CASA DO GUERREIRO IJORI (CONFEDERAÇÃO CAPELLANA)



Fundada por Kasei Ijori com base nas filosofias Han, incluindo o confucionismo, o taoísmo e a Ordem Lorix. O planeta natal da *Casa Ijori* é Jasmine.

- Baseado em Aldebaran.
- Chegou tarde demais para evitar a destruição do regimento Capellan Ariana Grenadiers que foi pego de surpresa e despedaçado em Ingersoll pelos Guardas do Mundo Livre em 2874, mas infligiu grandes danos aos atacantes.
- Virou a maré contra um regimento Marik Militia em Hsien em 2943, aliviando o 1º Kearny Highlanders.
- Fechou uma armadilha pelas tropas de Davion em Cammal em 3002.
- Capturado e atacado uma unidade mercenária Davion, os Dry River Devils, em Tsamma em 3003, forçando-os a se render e capturando seus BattleMechs no processo

Na 4ª Guerra de Sucessão, os defensores de Aldebaran contra as forças combinadas de três unidades Davion que eram a 4ª Cavalaria Leve Deneb, 4ª Guarda Davion e Redfield Renegades