

BATTLETECH™

GUERRA DE 3039
LINHA DE CONFLITO
KESAI IV





GUERRA DE 3039 – LINHA DE CONFLITO – KESAI IV

Combinado Draconis [Kurita] – 8th Sword of Light – Atacantes
Sóis Federados [Davion] – 11th Avalon Hussars – Defensores

24 de agosto de 3039

Atacante [Kurita]

Ponto de Salto Nadir, sistema Kesai, Dropship Kurita classe-Union, em direção a Kesai IV

“Atenção! O Alto Comando tem grandes planos para este ano e sintam-se honrados por sermos uma peça fundamental nele!”

“Nossa missão é invadir o espaço-porto Davion em Kesai IV, desabilitar suas estruturas de comando e nos retirarmos, fazendo nossos inimigos acreditarem que estamos apenas testando suas defesas para uma invasão maior, quando na verdade, somos apenas uma distração para o movimento do regimento para outros alvos em outros sistemas.”

“E já sabem, não se deixem capturar com vida.”

“Pelo Combinado!”

Defensor [Davion]

Planeta Kesai IV, espaço-porto oeste, 12 horas antes do combate

“À vontade, soldados!”

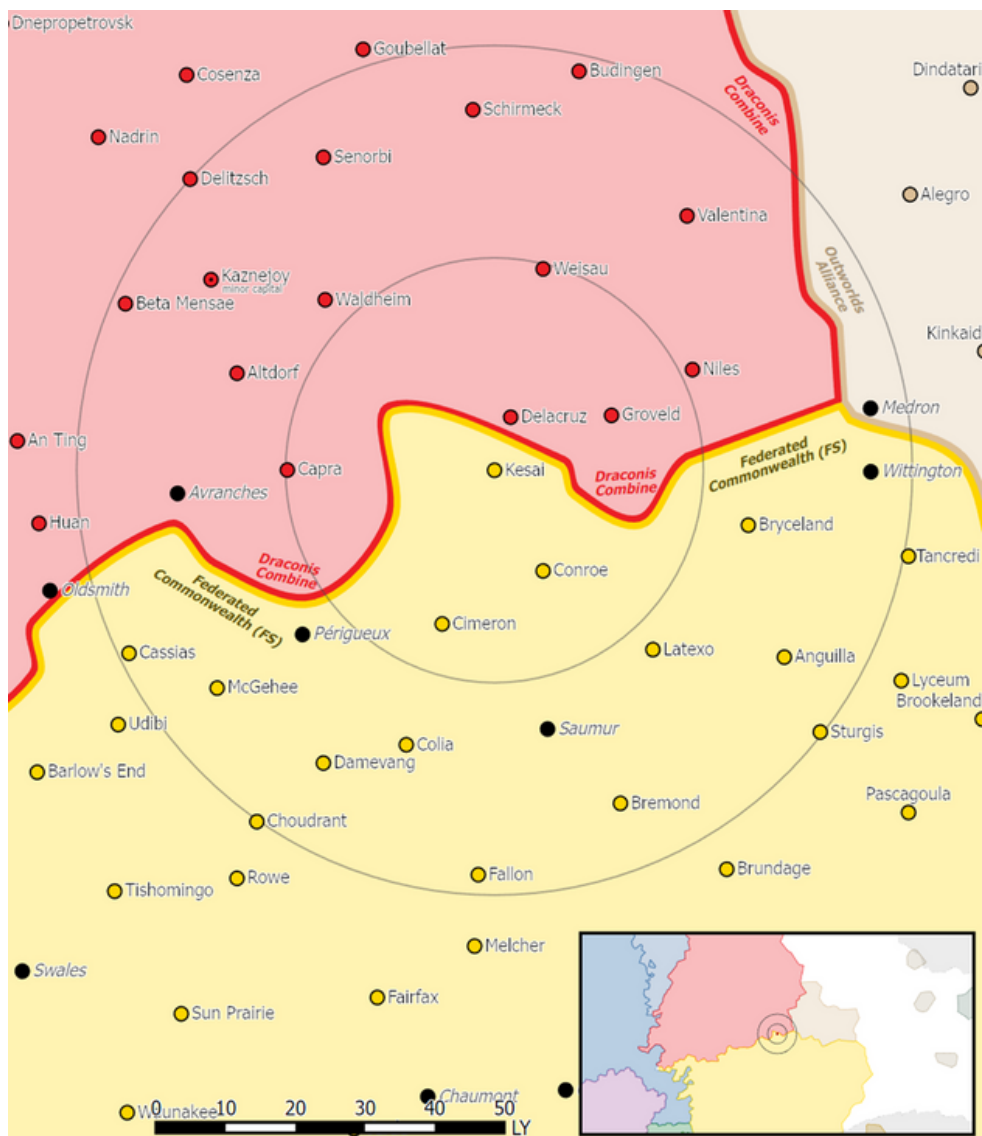
“Temos uma dropship Kurita se aproximando do planeta com rota direta para cá! Estes malditos estão utilizando alguma tecnologia de interferência nas nossas frequências e estamos no escuro. Nada de reforços tão cedo.”

“Mas isso não nos abalará! Abasteçam os veículos, preparem os Mechs e mostrem para estes infelizes o poderio do Avalon Hussars que eles vão pensar duas vezes antes de pisarem em Kesai novamente!”

“Dispensados!”

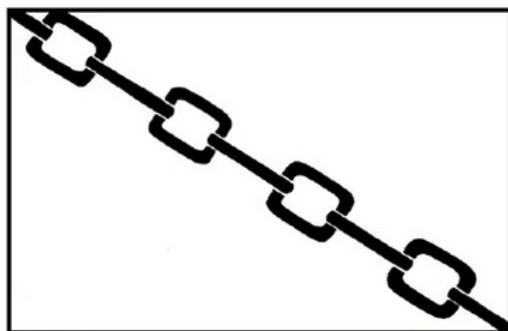


Kesai IV



Localização do Sistema na Esfera Interior

Bandeira de Kesai IV



KESAI IV	
SISTEMA KESAI	
Tipo de Estrela (tempo de recarga)	A5II (166 horas)
Estação de Recarga	Nenhuma
KESAI IV	
Facção Pertencente	Sóis Federados
Tipo de Planeta	Terrestre
Diâmetro	11.094,0 km
Posição no Sistema	4 (9.880 AU)
Tempo até o Ponto de Salto	33,15 dias
Duração do Ano	31,1 anos terrestres
Duração do Dia	23 horas
Gravidade da Superfície	1,0g
Atmosfera	Respirável
Pressão Atmosférica	Padrão
Composição Atmosférica	Nitrogênio e oxigênio, mais gases residuais
Temperatura Equatorial	50°C (Árido)
Água da Superfície	30%
Maior Vida Nativa	Nenhuma
Satélites	Sem nome
Territórios (Cidade Capital)	#
População	169.887.225
Nível Sócio Industrial	<p>Sofisticação Tecnológica C: Mundo moderadamente avançado. Educação local média e assistência médica; indústria microeletrônica mínima.</p> <p>Desenvolvimento Industrial D: Baixa industrialização. Aproximadamente equivalente ao nível de meados do século XX; a tecnologia de fusão deve ser importada.</p> <p>Dependência de Matéria-Prima C: Autossustentável. O sistema produz algumas de suas matérias-primas necessárias e importa o restante.</p> <p>Produção Industrial C Saída limitada. O mundo tem uma pequena base industrial que limita as exportações; mercadorias importadas comuns.</p> <p>Dependência Agrícola C: Agricultura modesta. A maior parte dos alimentos é produzida localmente, embora algumas necessidades agrícolas dependam de importações.</p>
Classe HPG	Classe HPG tipo B

Fonte: MegaMekHQ



História de Kesai IV

Kesai é um sistema na fronteira entre o Sóis Federados e o Combinado Draconis perto da Periferia. Seu mundo Kesai IV é um planeta deserto infértil que foi o local de um importante depósito de suprimentos da Liga Estelar.

Kesai IV é um mundo seco e estéril com um único mar. No clima mais temperado ao longo das costas, as florestas estão crescendo. O planeta tem apenas recursos minerais limitados e nenhuma vida nativa.

O Planeta foi colonizado após a descoberta de vários depósitos de minerais radioativos. Quando os depósitos se mostraram menores do que o esperado, restavam poucos colonos. Posteriormente, o mundo foi usado como um planeta prisão até que a Liga Estelar comprou os direitos de usá-lo como um depósito para o SLDF da Casa Kurita.

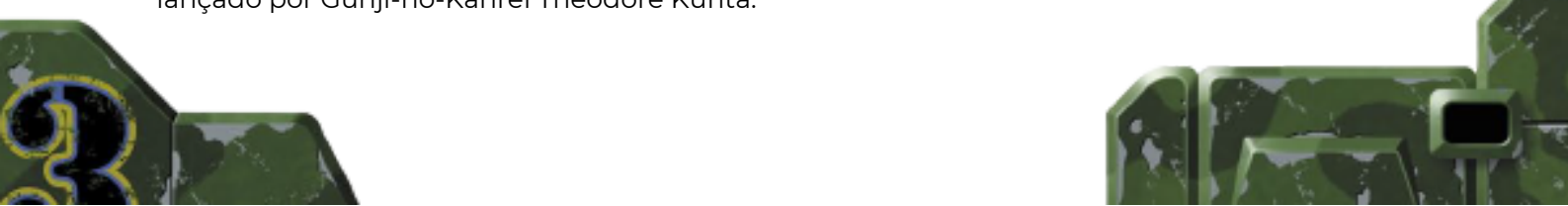
A Liga rapidamente construiu um vasto complexo de armazéns, fábricas, instalações de manutenção e plataformas de DropShip ao redor do mar do planeta e estacionou tropas lá. Durante a Guerra da Reunificação o local já serviu como ponto de montagem para a Operação UNION HOLD, a invasão da Liga Estelar à Aliança dos Mundos Exteriores. A 6ª Divisão Real, parte do II Corpo de exército, reuniu-se ali até se mudar para Niles em 2581.

Embora o SLDF tenha tirado de Kesai a maior parte de seus suprimentos antes de sua partida para a Periferia, as instalações restantes e seu estoque ainda eram incrivelmente valiosos para os Estados Sucessores. A Companhia de McKinnon do 2º Batalhão, 142º Regimento de Batalha, 251ª Divisão BattleMech estava estacionada aqui e se recusou a recuar. Em vez disso, eles prometeram seu apoio à Casa Davion e defenderam o complexo contra uma força superior do DCMS na Primeira Batalha de Kesai em dezembro de 2786.

Independentemente do resultado da batalha, o mundo finalmente caiu para a Casa Kurita. Desde então, Kesai foi atacado inúmeras vezes e a maioria das cidades e florestas foram incendiadas, lembrando o terreno baldio ao redor. No entanto, o depósito continuou sendo uma importante fonte de suprimentos para o DCMS e mais tarde para o AFFS, que capturou o mundo durante a Terceira Guerra de Sucessão.

Guerra de 3039

A Guerra de 3039 foi uma grande invasão do Combinado Draconis pela nascente Comunidade Federada (Sóis Federados), uma aliança entre os Sóis Federados e a Comunidade Lyran (FedCom). Nascida na Quarta Guerra de Sucessão, a aliança entre a Casa Davion e a Casa Steiner desferiu um golpe devastador na Confederação Capellana, e o Primeiro Príncipe Hanse Davion queria duplicar esse sucesso contra o Combinado. No entanto, quando a guerra começou no início de 3039, as forças aliadas não alcançaram o sucesso que esperavam, em parte graças a uma resistência mais dura do que o esperado e a um ousado contra-ataque lançado por Gunji-no-Kanrei Theodore Kurita.






Pano de Fundo

Hanse Davion queria lançar um ataque contra o Combinado muito mais cedo após a conclusão da Quarta Guerra de Sucessão, mas os eventos na Esfera Interna exigiram seu atraso. A aliança entre Sóis Federados e Comunidade Lyrana ainda era nova e politicamente instável, com separatistas em ambos os reinos agitando contra a nova ordem. Além disso, Kanrei Theodore Kurita criou um estado tampão neutro ao longo de dois terços da fronteira de seu reino com o reino Steiner, concedendo liberdade aos mundos fronteiriços rebeldes e permitindo a formação da República Rasalhague Livre (RRL). Nos bastidores, isso forçou a Casa Steiner a também comprometer vários mundos contestados em seu lado da fronteira com o novo estado, anulando assim seus ganhos na guerra anterior. A criação da RRL também fez com que muitos liranos no Skye March se agitassem por sua independência, exigindo liderança em ambos os reinos para concentrar esforços em acalmar as tensões.

O Combinado também percebeu que tal ataque era uma consequência lógica da Quarta Guerra de Sucessão, e Kanrei Theodore Kurita estava se preparando para isso nos últimos anos. Theodore trabalhou duro para intermediar uma aliança com a ComStar, que não era a favor de ver a Esfera Interior unida sob a bandeira da aliança FedCom, e com os clãs yakuza que operavam dentro do espaço Combine. O Draconis Combine Mustered Soldiery foi capaz de se recuperar da Quarta Guerra de Sucessão e da Guerra Ronin muito mais rápido do que qualquer um havia previsto, em parte devido a um renascimento tecnológico trazido pelo Helm Memory Core e uma aliança com a ComStar. Novos projetos BattleMech como o Hatamoto-Chi, o Daboku e a variante CGR-1A9 Charger foram criados em preparação para o ataque esperado. A ComStar forneceu ao DCMS designs antigos de Mechs da Liga Estelar de seus próprios estoques como um incentivo, incluindo (por erro ou por design) equipamentos de tecnologia perdida que não eram vistos na Esfera Interior há décadas, senão séculos.

Embora não totalmente ciente da extensão da cooperação entre o Combinado e o ComStar, a liderança do FedCom estava cada vez mais ciente de que a organização secreta estava tomando partido contra eles, desde os blecautes de comunicação que instituiu durante a Quarta Guerra de Sucessão até seu papel suspeito no ataque ao Novo Instituto de Ciências de Avalon em 3029. Quando ficou claro que o Combinado estava recebendo informações que apenas a ComStar poderia fornecer, Hanse Davion instituiu a Operação Flush, iniciando uma guerra sombria entre o ROM do ComStar e o Ministério da Informação, Inteligência e Operações e o Lyran Intelligence Corps. Essa "distração" acabaria consumindo recursos significativos que poderiam ter sido usados para o conflito que se aproximava e contribuído para o resultado da guerra. Também os forçou cada vez mais a confiar na rede Black Box criada durante a Quarta Guerra de Sucessão para contornar o monopólio da ComStar na comunicação interestelar, uma rede que foi comprometida quando o Combinado capturou vários centros e os usou para ouvir as comunicações "seguras".





Incidente Robinson

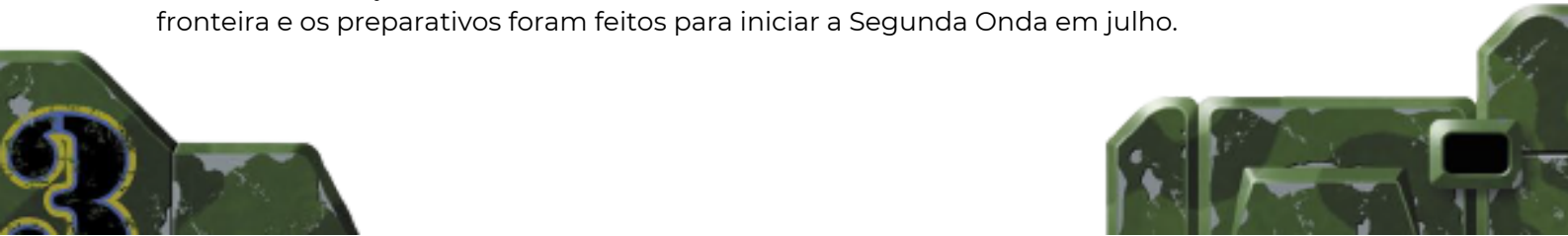
Duas semanas antes do início da guerra, um carro foi roubado em Robinson com uma maleta contendo planos de invasão detalhados. Seguiu-se um bloqueio de segurança massivo imediato de todo o planeta (incluindo o HPG ficando offline por razões técnicas não especificadas). Em 24 horas, o autoproclamado "ladrão patriota", cuja identidade nunca foi descoberta, entregou o carro para ser encontrado pela polícia, com uma nota assegurando aos funcionários que o conteúdo da pasta não havia sido copiado ou compartilhado de qualquer forma.

Primeira Onda

Em março de 3039, todas as unidades LCAF e AFFS estavam prontas para a próxima invasão, no entanto, os líderes da aliança ainda precisavam de um casus belli, nem que seja para aplacar potenciais protestos domésticos e internacionais. A justificativa eventualmente apreendida foram as ações violentas tomadas pelo Combinado para suprimir protestos nos antigos mundos de Davion que havia conquistado; que esses protestos foram instigados e apoiados pela aliança era um detalhe menor. Em 15 de abril, o príncipe Hanse Davion fez uma proclamação pública contra esse tratamento bárbaro dos mundos que ainda reivindicava e que "medidas devem ser tomadas para lidar com a tirania Kurita", mesmo quando as unidades já estavam em trânsito ou começaram seus ataques. No dia seguinte, a guerra começou oficialmente quando as unidades de Steiner e Davion saltaram para os sistemas Kuritanos.

Embora não tenha havido surpresa estratégica nesta invasão como durante a Quarta Guerra de Sucessão, uma medida de surpresa tática foi alcançada graças ao uso da aliança dos circuitos de comando militar-comercial para montar secretamente unidades em suas posições de salto. Além disso, o escopo do ataque também pegou os Kuritanos desprevenidos, já que oito mundos foram invadidos na fase de abertura da primeira onda, a maioria dentro do Distrito Militar de Dieron e visando em particular An Ting, New Mendham e Vega. As forças de guarnição nativa frequentemente se desvaneciam diante de uma oposição tão séria, enquanto as rivalidades entre as unidades da linha de frente e da milícia em mundos defendidos por ambas levavam a uma resistência descoordenada e ineficaz. A situação piorou no final de abril, quando outros dezesseis mundos foram atacados, novamente a maioria de dentro do Distrito de Dieron, seguido no início de maio, quando os mundos dos distritos de Galedon e Benjamin foram atingidos. No final do mês, mais de trinta mundos Combine estavam sob o controle ou em processo de conquista pela aliança Steiner-Davion.

A estrutura do comandante do DCMS também estava em desordem neste ponto, e não apenas pelo choque do ataque e pela massa de civis em fuga obstruindo as rotas marítimas. A cooperação era fraca e ordens conflitantes eram dadas por oficiais superiores que apoiavam as visões tradicionalistas do Coordenador ou as visões reformistas de seu filho. Nas semanas seguintes, Kanrei Theodore Kurita fez o possível para conter a invasão e recuperar a iniciativa, enfrentando oposição interna, especialmente nos distritos de Galedon e Benjamin. Nesse ínterim, a aliança continuou a explorar essa confusão operando livremente ao longo da fronteira e os preparativos foram feitos para iniciar a Segunda Onda em julho.





Na Guerra de 3039 houveram inúmeras operações, onde as mais importantes são:

- Operação WINTERSCHNEE
- Operação STURMHAMMER
- Operação GAHERIS
- Operação LANCELOT
- Operação OROCHI

Operação Lancelot


Embora a inteligência do Combinado desconhecia o tamanho exato da operação Galedon, a presença do Marechal de Campo Sortek no comando convenceu a liderança de que não poderia ser um ataque diversionista. Um número significativo de tropas da linha de frente foi encaminhado da fronteira da periferia do distrito de Galedon e do distrito militar de Pesht para enfrentar esse ataque, parando-o e levando à eventual ordem de retirada sendo emitida. Embora essas tropas pudessem ter sido melhor usadas em outras operações, as distâncias envolvidas significavam que teriam chegado tarde demais para ajudar.

Como em outros lugares, muitas unidades aliadas estavam a caminho ou já haviam começado a atacar seus alvos da Segunda Onda quando começaram a receber as ordens de espera e mais tarde, causando alguma consternação. Os 1º Crucis Lancers já haviam chegado a Beta Mensae V quando a ordem de espera veio e passaram um mês esperando no ponto de salto nadir antes de serem ordenados de volta ao espaço da Federação; a unidade escolheu seguir uma rota tortuosa na esperança de confundir a inteligência do Combinado e invadiu Kaznejoy para aliviar a pressão em outras frentes. O 1º Ceti Hussars e o 2º Screaming Eagles também passaram várias semanas esperando em órbita estacionada acima de Misery antes de retornar a Glenmora.

A Missão - Linha de Conflito

Entre 3 de agosto a 3 de setembro de 3039, em Delacruz há uma intensa batalha entre o 8th Sword of Light, 2ª e 4ª Legião An Ting do Combinado Draconis contra os 42º Avalon Hussar e 3º Lyran Regulars dos Sóis Federados. Deste embate, o Combinado Draconis consegue fazer com que os Sóis Federados recuem para Kesai IV.

O Combinado Draconis promove uma série de infiltrações no território dos Sóis Federados, dentre eles o ataque a Kesai IV pela 8th Sword of Light, com o objetivo de minar os suprimentos militares que estavam guardados em uma base aérea e que eram despachados, como forma de suporte a vários pontos da Linha de Conflito.



Situação:

A Inteligência do Combinado identificou uma base aérea com baixa força de proteção. Impedir a chegada e saída de suprimentos através da base se tornará uma importante ação para prejudicar o reagrupamento Davion em Kensai IV.

O combinado precisa desabilitar as prédios de controle e suprimentos da base. A Força Davion precisa impedir o avanço do Combinado Draconis e repelir esta força mantendo a integridade ao máximo da base aérea.

Configuração do Jogo e Mapa

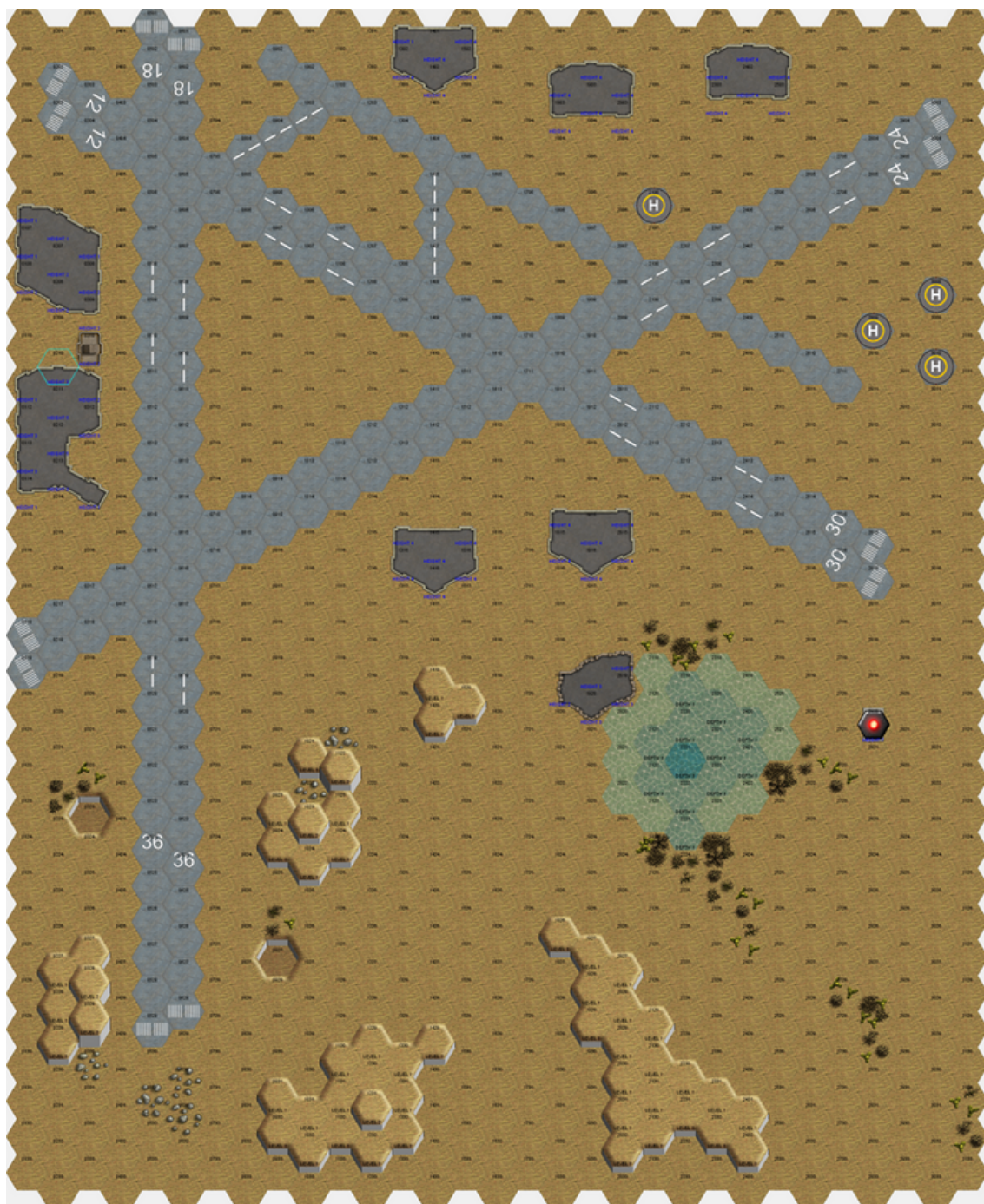
Para jogos presenciais, usar os mapas Oasis, Desert Runway, Aerobase 1 e Aerobase 2 conforme imagem do mapa apresentado abaixo.



Caso o jogo seja desenvolvido de forma digital, utilizar o programa MegaMek para servir de base ao jogo.

O(s) jogador(es) atacante(s) estará(ão) jogando com Combinado Draconis – 8th Sword of Light (8º Espada de Luz)

O(s) jogador(es) defensor(es) estará(ão) jogando com Sóis Federados – 11th Avalon Hussars – Defensores (Hussardos de Avalon)





Combinado Draconis – 8th Sword of Light (8º Espada da Luz) – Atacantes Era da Liga Estelar

Antes da década de 2740, a brigada Espada de Luz consistia em uma dúzia de BattleMechs e regimentos convencionais. O coordenador Takiro Kurita reorganizou a brigada em cinco regimentos reforçados, reinventando-os como a "alma do DCMS". Não está claro se a Oitava Espada de Luz ainda era um regimento ativo após a Era da Guerra e antes das reformas de Takiro, mas a Oitava foi um comando inativo durante o restante da era da Liga Estelar.

1ª Guerra da Sucessão

A Oitava Espada de Luz foi reativada durante a Primeira Guerra de Sucessão. A Quarta Espada de Luz representou o Pilar de Jade durante a era da Liga Estelar, mas foi dissolvida em 2785; pode ser neste ponto que o Oitavo passou a representar o Pilar de Jade.

2ª Guerra da Sucessão

As façanhas do 8º Espada de Luz na Segunda Guerra de Sucessão são atualmente desconhecidas. No entanto, como eles estavam estacionados em Stanzach no início e no final da guerra, pode-se presumir com segurança que eles estavam engajados na frente da Comunidade Lyran.

Em 2787 a Oitava Espada de Luz participou da Operação Lâmina Quebrada. Eles serviram ao lado da 5ª Espada de Luz, 18º Dieron Regulars, e unidade mercenária Fifty-second Heavy Assault Regiment. Os defensores do Heavy Lyran WarShip e Assault DropShip forçaram as forças terrestres a se dispersarem em seus desembarques e, posteriormente, cobriram centenas de quilômetros para chegar aos locais da fábrica em Hesperus II. No entanto, eles não haviam antecipado os quatro defensores da LCAFregimentos de assalto e as extensas fortificações que a Comunidade Lyran havia estabelecido. Depois de lutar por algumas semanas, a Primeira Batalha de Hesperus II terminou e os dois regimentos da Espada de Luz, os únicos sobreviventes, se retiraram.

3ª Guerra da Sucessão

Um ataque ao mundo Sóis Federados de Errai em 2901 deu errado para o 8º Espada de Luz quando seus Mechs caindo foram atacados por lutadores AFFS defensores. As forças do DCMS tiveram que se retirar do sistema.

O 8º Espada de Luz e o 4º Proserpina Hussars lutaram contra os Guardas Pesados de Davion na Terceira Batalha de Harrow's Sun em 3002. Os Sóis Federados finalmente prevaleceram, mas não antes que o 8º infligisse sérias perdas.

Em 3025 a unidade estava estacionada em Delacruz .

4º Guerra da Sucessão

Em 3028 , eles participaram da Batalha da Miséria contra os Dragões do Lobo. Embora tenham sofrido sérias perdas, eles foram talvez a única unidade Kurita a permanecer relativamente intacta e digna de combate. Eles estavam atrasados para a luta principal nos Campos Glaciais de Opdal porque estavam lutando em Voss Gap. Sua chegada tardia forçou os Dragões a evacuar os Campos Glaciais. Mais tarde, descobriu-se que eles foram intencionalmente retidos pelo Warlord Grieg Samsonov para que ele pudesse eventualmente reivindicar o crédito pela destruição dos dragões depois que os regimentos Ryuken nascentes os suavizaram, uma estratégia que acabou falhando. O 8º perdeu um batalhão de tropas para o Regimento Epsilon e o Batalhão Zeta esmagaram a maior parte de sua retaguarda durante uma retirada de combate do mundo, mas a maior parte do regimento foi capaz de se retirar intacta. Vários oficiais do 8º foram transferidos para unidades de menor prestígio, como o 27º Dieron Regulars.

Guerra de 3039

Antes da eclosão da Guerra de 3039, o Oitavo estava estacionado em Delacruz. Com responsabilidades de patrulhar e defender as extensas fronteiras entre a Aliança dos Mundos Exteriores e os Sóis Federados, a maior parte do 8º estava fora do mundo regularmente.

Unidades e MechWarriors de Ataque para a Missão Linha de Conflito em Kesai IV:

COMBINADO DRACONIS	BattleMech Variante	t.	BV Padrão	MechWarrior Artilharia	Pilotagem	BV Ajustado
	King Crab	KGC-0000	100	1810	3	4
Catapult	CPLT-C1	65	1399	4	5	1399
Griffin	GRF-1N	55	1275	4	5	1272
Panther	PNT-9R	35	769	4	5	769
Hatamoto-Chi	HTM-26T	80	1536	3	4	2028
Quickdraw	QKD-4G	60	1192	4	5	1192
Kintaro	KTO-18	55	1187	4	5	1187
Jenner	JR7-D	35	875	4	5	875



Sóis Federados – 11th Avalon Hussars (Hussars de Avalon) – Defensores

Os Avalon Hussars são os descendentes dos fuzileiros navais da Aliança Terrana que serviram no mundo de New Avalon na era inicial da colonização extraterrestre humana. A unidade decidiu defender New Avalon depois de ficar presa pela Declaração de Demarcação e jurou lealdade a Lucien Davion quando Crucis Reach se juntou aos Sóis Federados. Os primeiros Hussardos de Avalon - "A Espada do Príncipe" - são a força de combate mais antiga dos Sóis Federados, tendo se formado em 2317 a partir de um regimento blindado Terrano. Como os hussardos são uma grande força e geralmente leais à Casa Davion e aos Sóis Federados, eles estão bem equipados. Em seu apogeu, os Avalon Hussars defenderam toda a fronteira do Combinado com 26 regimentos BattleMech e 32 regimentos convencionais.

Era da Guerra

Os 4th Avalon Hussars foram a principal unidade AFFS durante a luta entre os Sóis Federados e a Hegemonia Terrana em 2449 pelo controle de Kentares IV. O conflito marcou a primeira implantação do transporte Mech da classe Manatee pela Hegemonia, o que permitiu às Forças Armadas da Hegemonia obter ganhos iniciais; no entanto, o 4th aproveitou a armadura leve e as armas do Manatee para derrubar vários dos DropShips enquanto tentavam pousar. A descoberta dessa falha pelos Hussars levou a Hegemonia a interromper a produção do Manatee e o desenvolvimento de novos transportes Mech.

Antes do fim da Era da Guerra, pelo menos trinta regimentos de Hussardos de Avalon foram criados em um momento ou outro - e possivelmente até trinta e três, já que o Trigésimo Quarto Hussardos de Avalon foi fundado no século XXVII. Quando a Liga Estelar foi formada em 2571, pouco antes da Guerra da Reunificação, a brigada de Hussardos de Avalon tinha quatorze regimentos fortes, mas os laços com a Terra eram fortes o suficiente para seis regimentos - o Quinto, Sexto, Sétimo, Décimo, Décimo Quinto e Décimo Oitavo Hussardos - juntaram-se à Força de Defesa da Liga Estelar quando ela se formou. Os hussardos estavam orgulhosos o suficiente disso que o quartel-general da brigada se recusou a construir novos regimentos com o número daqueles que haviam se juntado ao SLDF, em vez disso, marcando-os como simplesmente destacados, e levaria mais de meio milênio antes que novas unidades aparecessem com criação e designação de qualquer um destes regimentos. O primeiro príncipe Alexander Davion transferiu 37 regimentos de forças terrestres para o recém criado SLDF, com os regimentos dos Hussardos de Avalon representando pouco menos de um sexto do número total; a maioria dos fornecimentos ao SLDF eram unidades de lealdade questionável - todo o antigo da Brigada Terrana, que já guardou a Marcha Terrana e se ressentiu das reformas de Alexandre após a Guerra Civil de Davion, metade dos Fuzileiros Syrtis, que se opuseram a Alexandre durante a Guerra Civil, e um punhado de regimentos privados, tornando os Hussardos uma exceção notável entre seus pares.



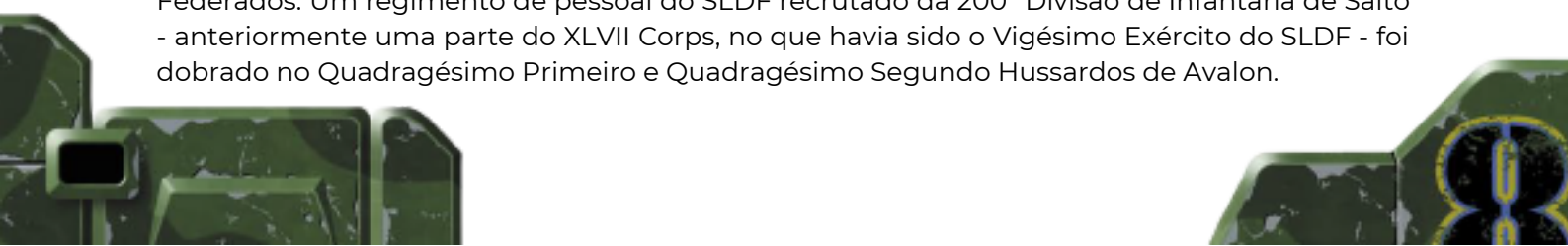
Era Liga Estelar

Durante a Era da Liga Estelar, os Avalon Hussars participaram da Segunda Guerra Oculta invadindo vários sistemas do Combinado Draconis para afastar o DCMS da Marcha Draconis. Os Hussardos de Avalon serviram principalmente na Marcha de Draconis, e durante a Segunda Guerra Oculta os primeiros hussardos serviram com distinção, com o primeiro príncipe Joseph Davion assumindo o comando pessoal da 1ª em pelo menos uma batalha. Infelizmente a presença do Primeiro Príncipe dificultaria as ações de combate do primeiro, e apesar do desempenho acima das expectativas os Hussardos não conseguiram evitar que o Príncipe Joseph morresse em combate. Os primeiros Hussardos de Avalon estiveram então diretamente envolvidos na Operação SMOTHER, com os Hussardos auxiliando a 160ª Divisão BattleMech em Royal.

Antes do Edito do Conselho de 2650, regimentos adicionais dos Hussardos de Avalon foram formados acima da lista da brigada Age of War, mas muitos comandos foram desativados após o decreto e a brigada foi reduzida em tamanho para quatorze regimentos ativos ao longo do tempo. Quando o Conselho da Liga Estelar revogou o Édito do Conselho de 2650, as Forças Armadas dos Sóis Federados começaram a se expandir rapidamente, e os Hussardos de Avalon foram a primeira brigada a passar por uma expansão em larga escala. Onze regimentos foram reativados pelo Primeiro Príncipe John Davion; o Príncipe também autorizou a formação do Quinquagésimo sexto, elevando a brigada a uma força de vinte e seis unidades em 2765 (e sugerindo que antes do Édito do Conselho de 2650, os regimentos dos Hussardos de Avalon haviam aumentado potencialmente até o Quinquagésimo Quinto Hussardos de Avalon). Nove dos onze regimentos conhecidos por terem sido reativados durante o rápido acúmulo após a revogação do Édito do Conselho de 2650 foram o Vigésimo Segundo, Vigésimo Terceiro, Vigésimo Sétimo, Vigésimo Oitavo, Trigésimo Terceiro, Trigésimo Quarto, Trigésimo Quinto, Quadragésimo Primeiro e Quadragésimo Segundo Hussardos de Avalon.

Durante este período da história dos Avalon Hussars, a composição de cada unidade enfatizou duas coisas: flexibilidade e mobilidade. A expectativa era que qualquer unidade de Avalon Hussars pudesse operar com oito horas de antecedência para se mover, embora poucas unidades pudessem realmente atingir esse objetivo rigoroso. Os hussardos careciam em grande parte de unidades convencionais designadas permanentemente, tornando mais difícil atingir essa meta, pois muitas vezes eram forçados a confiar em unidades convencionais designadas a eles para operações ou em forças planetárias locais. Cada unidade de hussardos tinha uma ala aeroespacial atribuída a ela, mas essas unidades agiam principalmente como unidades de apoio terrestre, tornando os hussardos altamente dependentes da Marinha dos Sóis Federados quando se tratava de segurança durante os trânsitos.

Após o fim da Guerra Civil de Amaris, com a Hegemonia Terrana em um estado perigoso e numerosos mundos da Hegemonia sendo anexados pelas Grandes Casas, o AFFS persuadiu elementos de treze comandos diferentes do SLDF a desertar e assumir o emprego com os Sóis Federados. Um regimento de pessoal do SLDF recrutado da 200ª Divisão de Infantaria de Salto - anteriormente uma parte do XLVII Corps, no que havia sido o Vigésimo Exército do SLDF - foi dobrado no Quadragésimo Primeiro e Quadragésimo Segundo Hussardos de Avalon.





Primeira Guerra de Sucessão

Os Avalon Hussars desempenharam um papel crucial durante a Primeira Guerra de Sucessão, quando paralisaram o avanço de Kurita no espaço de Davion. Os Décimos Sétimos Hussardos são notáveis por destruir enormes estoques de suprimentos Kurita em New Rhodes III. Tendo reunido vinte e seis regimentos imediatamente antes do início da Primeira Guerra de Sucessão, sete regimentos foram perdidos em ação durante a guerra - o décimo terceiro, o décimo sexto, o vigésimo oitavo, o trigésimo oitavo, o quadragésimo segundo, o quadragésimo quinto e o quinquagésimo sexto Hussardos de Avalon.

Terceira Guerra de Sucessão


O Quarto Hussardo derrotou dois regimentos Kurita Mech em Colia em 2872, que sofriam de graves problemas de abastecimento. Os Segundos Hussardos sob a liderança de Joseph Davion II enfrentaram a Terceira Espada de Luz em Robinson durante a Terceira Guerra de Sucessão e os forçaram a sair do mundo. A derrota da terceira espada de elite levou ao assassinato do coordenador Miyogi Kurita .

As três primeiras Guerras de Sucessão exerceram um grande impacto sobre os Hussardos de Avalon; embora vários comandos tenham sido reconstruídos e reativados durante os três séculos de guerra, no final da Terceira Guerra de Sucessão, a brigada havia diminuído dos mais trinta comandos que existiam na introdução do BattleMech para apenas oito comandos - o Décimo Primeiro, Décimo Sétimo, Vigésimo, Vigésimo Segundo, Trigésimo Terceiro, Trigésimo Nono, Quadragésimo Primeiro e Quadragésimo Segundo Hussardos de Avalon. Dos oito regimentos originais que formaram os Avalon Hussars quando a brigada se reuniu pela primeira vez na fundação dos Sóis Federados.

Os regimentos de hussardos também participaram da Operação Rato e da Guerra de 3039. Após o cerco de New Avalon , os Hussardos de Avalon estavam em uma situação mental ruim. Pelo menos um regimento se desfez devido a tensões internas. A Jihad e a necessidade de se concentrar em um inimigo comum deram aos hussardos um novo propósito e, quando a Jihad terminou, os hussardos de Avalon estavam de volta à força qualificada que eram antes da Guerra Civil da FedCom.

Guerra de 3039

O 11º Hussar de Avalon recuaram para Kesai IV, após um intenso confronto em Delacruz, onde puderam se reagrupar e apoiar na distribuição de suprimentos militares através da Linha de Conflito.



Unidades e MechWarriors de Defesa para a Missão Linha de Conflito em Kesai IV são:

SÓIS FEDERADOS	BattleMech Variante	t.	BV Padrão	MechWarrior Artilharia	Pilotagem	BV Ajustado
	Atlas	AS7-D	100	1897	3	4
Thunderbolt	TDR-5S	65	1335	4	5	1335
Rifleman	RFL-3N	60	1039	3	5	1247
Commando	COM-2D	25	541	4	5	541
Schrek Heavy T (Standard)		100	935	3	4	1234
Partisan Heavy (Standard)		80	673	4	5	673
Partisan Heavy (Standard)		80	673	4	5	673
Bulldog Mediu (Standard)		60	605	4	5	605
Bulldog Mediu (Standard)		60	605	4	5	605

Desembarque

Atacante: coloca seus BattleMechs em qualquer dos 3 primeiros hexes ao longo da borda norte da área de jogo.

Defensor: coloca seus BattleMechs em qualquer dos 3 primeiros hexes ao longo da borda sul da área de jogo.

Objetivos

Atacante:

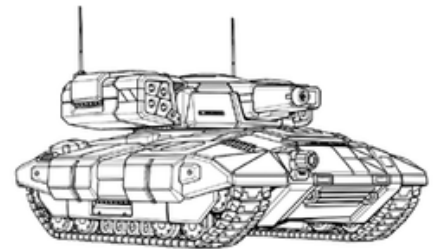
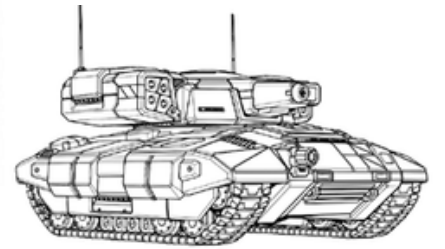
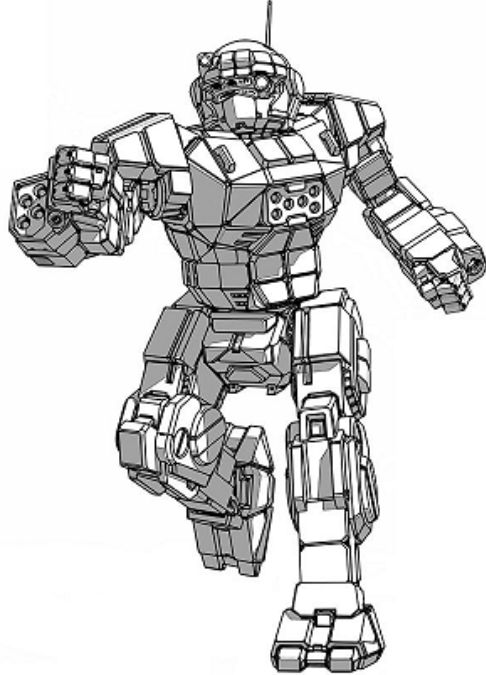
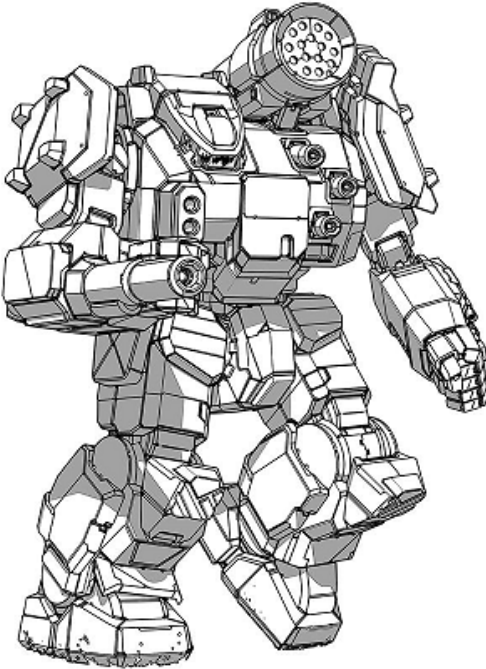
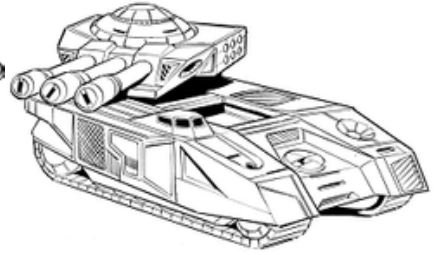
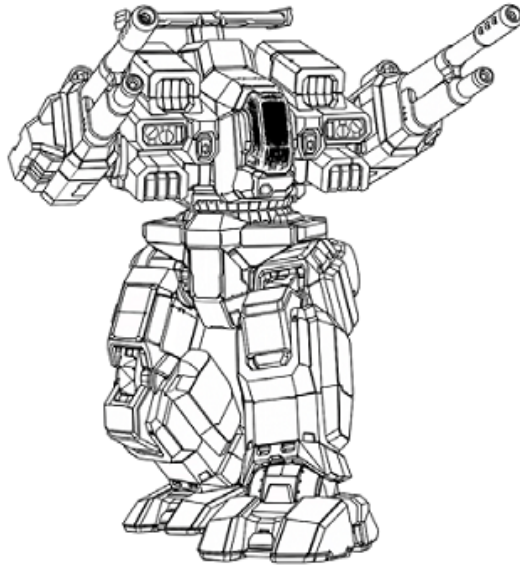
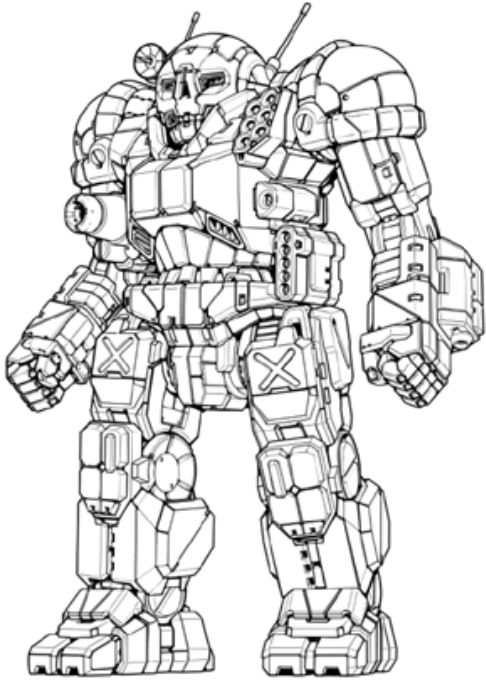
A Força kurita deve destruir pelo menos 5 dos 8 prédios existentes (estamos considerando o prédio maior como sendo 2 prédios e ignorando o ponto de junção entre as estruturas maiores. Para destruir um prédio é preciso destruir pelo menos 3 hexes dele. Cada hex possui 40CF. Ao destruir os 3 hexes do prédio ele entra em colapso e desaba e é dada vitória ao atacante).

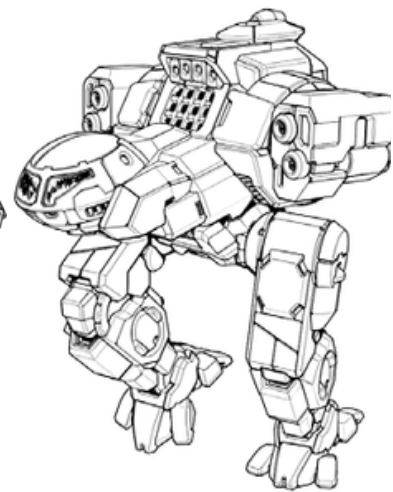
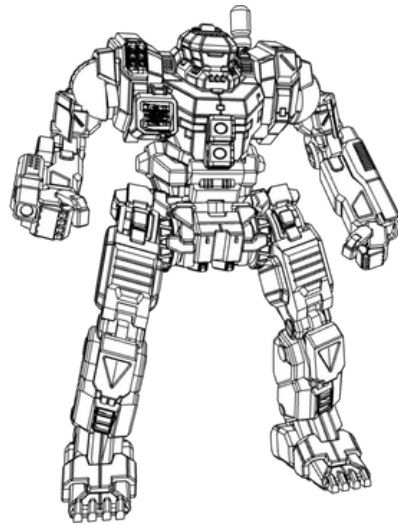
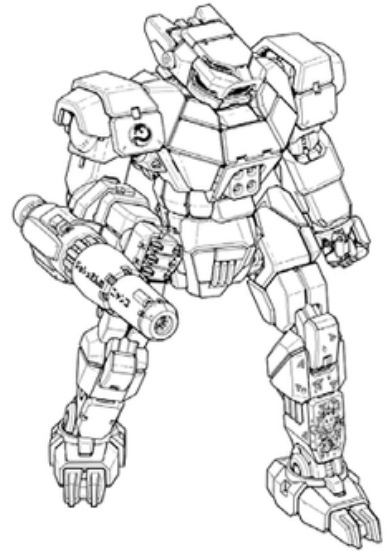
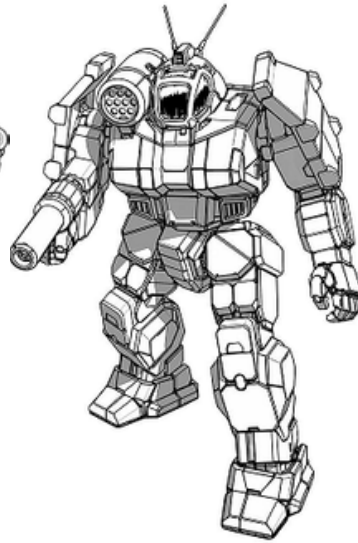
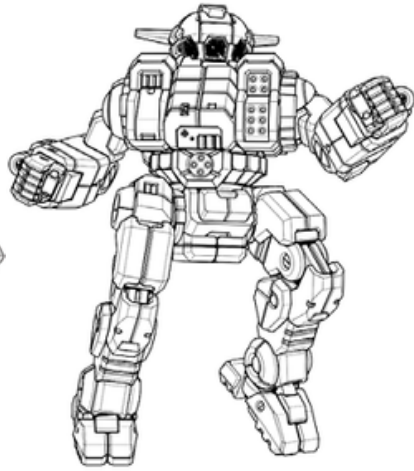
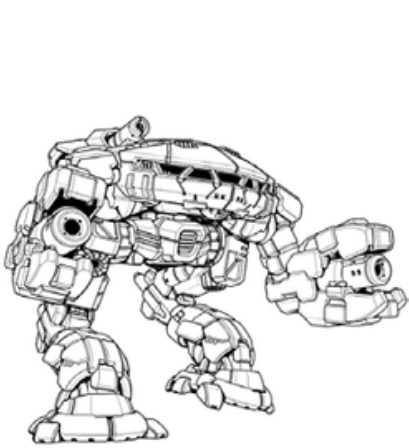
Defensor:

A Força Davion deverá derrotar pelo menos 50% da Força dos atacantes. Ao conseguir isso é declarada vitória ao defensor.

Condições Ambientais

- Gravidade: 1,0g
- Temperatura: 41°C
- Período: 15h
- Visibilidade: alta







Regras Especiais

Dano Incapacitante (opcional):

Qualquer Mech que sofrer dano incapacitante conta como destruído para fins da missão, mas permanece em jogo. Todavia deve se movimentar obrigatoriamente na direção por onde entrou no mapa até que possa fugir (no caso do defensor deve retornar para a base, no centro do mapa, e ficar parado sem se movimentar ou atirar). Nenhum Mech incapacitado pode atirar.

O Mech sofre dano incapacitante quando estiver em uma ou mais das situações abaixo:

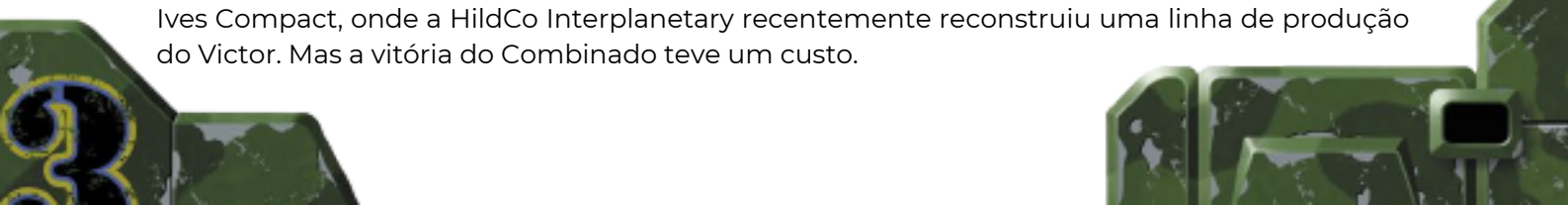
- Uma ou ambas as pernas estão destruídas;
- Todas as suas armas estão destruídas;
- Seu giroscópio está destruído;
- Sofreu dois acertos críticos no motor.


Fim da Missão

A maior parte das operações de combate havia cessado em dezembro de 3039, com algumas exceções (principalmente em Galtor III, onde os combates continuariam em 3042) quando as unidades da FedCom se retiraram em grande parte para seu território. Embora muitos dentro dos altos comandos aliados ainda fizessem lobby para a renovação das hostilidades, argumentando que o Combine havia atingido seu limite militar, o risco de ficar atolado em uma guerra de atrito contra um inimigo que havia demonstrado uma força surpreendente parecia muito alto. Em 19 de janeiro de 3040, os Acordos de Exeter foram assinados, suspendendo oficialmente todas as hostilidades entre a Comunidade Federada e Combinado Draconis. No final, um número insignificante de planetas trocou de mãos, com Cylene, Lima, Royal, Murchison, Markab, Skat e McComb tomados pela Federação enquanto o Combinado conquistou Fomalhaut, Saffel e Quentin.

O fracasso do LCAF e do AFFS em coordenar adequadamente sua ofensiva levou à decisão de integrar as forças militares das duas nações bem antes de se tornarem oficialmente uma nação. As Forças Armadas da Comunidade Federada passaram a existir oficialmente em 3041, com os próximos anos gastos unificando os dois em um todo. Da mesma forma, as agências de inteligência dos dois aliados, o LIC e o MIIO, ficaram sob a supervisão do Secretariado de Inteligência para melhor coordenar suas operações secretas.

A vitória das forças do Combinado ajudou a restaurar o orgulho e a honra perdidos durante a Quarta Guerra de Sucessão e a melhorar a imagem pública da Casa Kurita na Esfera Interior. A ousada vitória também ajudou a suavizar o difícil relacionamento entre Kanrei Theodore e seu pai, o Coordenador, permitindo-lhes apresentar a imagem pública de uma frente unificada aos inimigos de sua Casa. A Casa Kurita também obteve uma vitória simbólica com a conquista de Quentin, onde conquistou a Independence Weaponry uma importante fábrica de Mechs. Após a perda daquele mundo fabril, o AFFC teve que importar seus Victors do St. Ives Compact, onde a HildCo Interplanetary recentemente reconstruiu uma linha de produção do Victor. Mas a vitória do Combinado teve um custo.





Embora o Kanrei dragooning, navio mercante do Combine, tenha tornado a Operação Orochi possível, teve um efeito devastador sobre a economia do reino, que levaria anos para se recuperar.

A Guerra de 3039 foi notável por ser o primeiro conflito em décadas, se não em séculos, onde a tecnologia vintage da era da Liga Estelar fornecida pela ComStar, bem como tecnologias novas ou redescobertas, foram empregadas em qualquer escala significativa. Graças ao Helm Memory Core, ambos os lados começaram o processo de ressuscitar muitas armas e dispositivos que foram extintos, e enquanto alguns ainda estavam nos estágios de protótipo, outros alcançaram funcionalidade total, embora sua escassez ainda os limitasse apenas a certas unidades de elite. Ambos os lados tiveram acesso a versões primitivas de dissipadores de calor duplos, ER Large Lasers, Medium Pulse Lasers, blindagem de ferro-fibros e Endo Steel, bem como exemplos completos de CASE, TAG, Narc Missile Beacons e Guardian ECM. A Federação também apresentou versões de protótipo dos canhões automáticos UAC/5 e LB 10-X e rifles Gauss, bem como Myomer de força tripla, enquanto o Combinado também teve acesso a Sondas Ativas Beagle. Os aliados também colocaram novos mísseis Listen-Kill entre suas unidades, embora o Combinado tenha sido capaz de tornar a tecnologia ineficaz rapidamente.

Criado por:

André M. C.
Fernando C. M.
Glebe D.
Paulo K.
Rosemberg A. F.



Battletech Brasil
Comunidade Brasileira de Battletech

