

БАТТЕРАСК™

ЧЕТВЕРТАЯ ВОЙНА ЗА НАСЛЕДИЕ



РЭНДАЛЛ Н. БИЛЛС

БАТТЕЛТЕК® 1705

БАТТЛЕРАСК™

ЧЕТВЕРТАЯ ВОЙНА ЗА НАСЛЕДИЕ



WIZKIDS LLC

РУССКАЯ ЛИГА BATTELECH

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	3
Как использовать сценарии	4
Основные правила сценариев	4
Терминология	4
Количество игроков	4
Установки	4
Движение и отступление	4
Окончание игры	4
ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ	5
Принц Ханс Дэвион	5
Архонт Катрина Штейнер	5
Координатор Такаши Курита	5
Канцлер Максимилиан Ляо	6
Капитан-Генерал Янош Марик	6
Регент Миндо Уотерли	7
Джастин Ксианг Аллард	7
Полковник Джэйм Вульф	7
ПРЕЛЮДИЯ К ВОЙНЕ	8
Маневры: операция галахад	8
Галахад и тор	10
Прелюдия к вторжению	11
СЦЕНАРИИ	12
Сценарий 1: Падение молота	12
Сценарий 2: Возвышение воскресшего	14
Сценарий 3: Удар в сердце	16
Сценарий 4: Служа правосудию	18
Сценарий 5: Операция причастие захватчиков	20
Сценарий 6: Линия на песке	22
Сценарий 7: Ошибка Яноша	25
Сценарий 8: В когтях дракона	28
Сценарий 9: Ворота ада	31
Сценарий 10: Сик семпер тираннис	34
НОВЫЕ БАТЛМЕХИ	37
FS9-H Firestarter	37
WLF-1 Wolfhound	37
BJ-3 Blackjack	38
HCT-3F Hatchetman	38
HOP-4B Hoplite	39
CTF-2X Cataphract	39
CGR-1A5 Charger	40
STK-3F Stalker	40
РЕКОРДШИТЫ	41

СОЗДАТЕЛИ

Автор	Рэндалл Н. Биллс
Дополнительные сценаристы	Дэн "Флейк" Гренделл Дайана Пайрон-Джелман Роберт Бойл
Разработчики продукта	Рэндалл Н. Биллс Брайен Нистул
Редакторы проекта	Роберт Бойл Дайана Пайрон-Джелман Шэрон Тёрнер Мулвихилл
Разработчик линии BattleTech	Брайен Нистул
Редакционная группа	Главный редактор Донна Ипполито Управляющий редактор Шэрон Тёрнер Мулвихилл Редактор связей Дайана Пайрон-Джелман Помощник редактора Роберт Бойл
Производственная группа	Главный художник Джим Нелсен Менеджер проекта Фред Хупер Иллюстрация обложки Дуг Чаффи Дизайн обложки Фред Хупер Черно-белые иллюстрации Стив Брайант, Майк Чен, Фред Хупер, Майк Джексон Брэд МакДевитт, Метью Плог Верстка Фред Хупер, Джон Брайдгрум
Группа перевода	Переводчик Сергей "Red Dragon" Щеглов Верстка Андрей Е. Кувшинов

BATTLETECH, MEX, БАТЛМЕХ, МЕХВОИН зарегистрированные торговые марки Корпорации ФАСА.

BATTLEPASC: 4 ВОЙНА ЗА НАСЛЕДИЕ торговая марка Корпорация ФАСА.

© 2002, Все права зарегистрированы. Компания ВизКидс.

РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH
2002



ВВЕДЕНИЕ



BattlePack это специальное приложение, разработанное, чтобы расширить возможности коробочного набора **Классическая BattleTech**, четвертая редакция. Лист с 20-ю Мехами и новый мапшит уникальны, и поставляются только в этом наборе. Здесь также описывается восемь новых проектов БатлМехов и десять новых сценариев, каждый из которых имеет историческую подоплеку. Добавив эти компоненты к набору **BattleTech**, вы сможете отыграть большие и интересные игры, без использования обширной библиотеки книг по **BattleTech** и наборов карт. Чтобы играть эти сценарии вам не потребуются никаких других продуктов **BattleTech**.

BattlePack: Четвертая Война за Наследие - первый **BattlePack**, произведенный FASA. Он разработан, чтобы позволить игрокам принять участие в десяти наиболее яростных битвах Четвертой Войны за Наследие - наиболее обширном военном столкновении тридцать первого столетия. Помимо использования сценариев этой книги, игроки могут добавить новых Мехов и мапшит в свои собственные сценарии.

Этот продукт описывает события, которые разворачиваются в Трилогии Майкла Стакпола "**Воин**": **Warrior: En Garde**, **Warrior: Riposte** и **Warrior: Coupe**. Первоначально изданные FASA в 1988 и 1989 годах, эти книги заново были отпечатаны издательством ROC в 1998 году.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЦЕНАРИИ

Правила, данные для каждого сценария, содержат информацию необходимую, чтобы понять и отыграть сражение, включая рекомендации по определению победителя и проигравшего. Каждый сценарий начинается с описания сражения и включает раздел **Ситуация**, который содержит исторический фон сражения. Дополнительные разделы каждого сценария озаглавлены: **Игровые установки**, **Атакующий**, **Защитник**, **Условия победы** и **Специальные правила**.

Игровые установки дают специфическую информацию, необходимую для отыгрыша сценария, включая инструкции по расположению мапшитов, особенностям ландшафта и указания на использования необходимых правил **BattleTech**.

Разделы **Атакующий** и **Защитник** детально описывают каждую из сторон конфликта, а также приводят данные по размещению частей. Список войск включает названия БатлМехов, имена пилотов и их навыки. После имени каждого пилота в круглых скобках приведены значения их навыков Пилотирования и Стрельбы. Например, (4/3) означает Навык Пилотирования 4, а Навык Стрельбы 3.

Условия победы определяют результат боя и изменяются от сценария к сценарию. Бой в сценарии редко продолжается до полного уничтожения одной из сторон; в большинстве случаев, обе стороны могут требовать победы, если они достигли своих тактических целей.

Условия победы моделируют это, приводя список определенных целей для одной или обеих сторон. И, наконец, **Специальные правила**, содержат правила сценария, которые не используются в стандартной игре **BattleTech** и нужны для отыгрыша сценария.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЕВ

Если в конкретном сценарии не сказано обратное, то последующие правила применяются ко всем сценариям в этой книге.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

В этой книге, карта (или игровая область) упоминается в терминах карта и мапшит. Мапшит — отдельный лист размером 22-на-17 дюймов. Карта это полная игровая область сценария; она может состоять из одного или большего количества отдельных мапшитов.

Каждый игрок будет иметь домашний край карты, который обычно представляет направление, в котором разворачиваются дружелюбные войска. Юниты игрока входят в сценарий через его домашний край, и, если хотят безопасно отступить, должны покинуть карту через этот край.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

BattlePack сценарии написаны для двух игроков. Если играют больше двух человек, то разделите их на две команды. Члены каждой команды выбирают "командира команды" - или по взаимному согласию, или броском кубиков. Этот игрок распределяет БатлМехов между игроками его команды, и каждый ход бросает инициативу за всю команду.

УСТАНОВКИ

Сделайте Бросок Инициативы для первого хода по стандартным правилам. Все юниты начинают игру вне карты, если в сценарии не сказано иначе. Юниты игрока могут входить на карту в любой гекс домашнего края этого игрока. Каждый юнит должен войти на карту через полный гекс с самого края карты; этот гекс считается как первый гекс движения юнита.

ДВИЖЕНИЕ И ОТСТУПЛЕНИЕ

Карты сценария фиксируются, как только начинается игра. Если не сказано иначе, то юниты, которые вышли с карты не через домашний край, считаются уничтоженными. Юниты, которые вышли с карты через свой домашний край считаются отступившими - они остаются вне игры до конца сценария и не могут возвращаться на карту. Однако, отступившие юниты не считаются уничтоженными, когда определяется победитель. Юниты не могут отступать, если правила сценария не позволяют им это делать. Юниты могут выходить с карты преднамеренно или могут быть вытолкнуты вражеским юнитом, использовавшим толчок, таран или атаку смерть сверху.

Полугексы на краях мапшита, даже если они имеют номер, не считаются картой. Юнит, которая по любой причине не входит в один из таких полугексов автоматически считается покинувшей карту.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Обычно, сценарий заканчивается, когда все юниты одного игрока будут уничтожены или отступят с карты. В этот момент, второй игрок побеждает. Однако, в зависимости от сценария, игрок иногда должен достичь дополнительных или альтернативных целей, чтобы объявить победу.

Уровни победы

Большинство сценариев включает несколько уровней победы, которые зависят от целей каждой стороны. Игрок должен достичь всех целей своей стороны, чтобы получить Решительную победу. Кроме того, Решительная победа обычно требует минимальных потерь собственных войск. Решительная победа требует навыка и удачи; решительная победа над равным игроком это повод для праздника.

Игрок достигает Незначительной победы, когда он выполняет все цели своей стороны, но также понес существенные потери, или когда он выполняет только часть целей. Хотя Незначительная победа все еще остается победой, но сражение могла бы пройти и лучше. Обе стороны могут достигнуть незначительной победы в одном и том же сценарии.

Когда оба игрока достигают одинакового уровня победы, сценарий считается закончившимся Вничью.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Последующие личности сыграли главную роль в Четвертой Войне за Наследие.



ПРИНЦ ХАНС ДЭВИОН

Второй сын Принца Эндрю Дэиона, Ханс Дэвион родился в 2980 году. Он наслаждался довольно беззаботным детством, проводя свое время с различными необычными людьми во многих захватывающих местах. Этот рано приобретенный опыт дал понимание неортодоксального и готовность экспериментировать с непредвиденным, что позднее очень повлияло на его стиль руководства.

Высокий, атлетически сложенный мужчина с короткими рыжими волосами и небольшим количеством видимых шрамов, Принц Дэвион отточил свои военные навыки, как воин Третьей ПБГ (Полковая Боевая Группа) из Королевской Гвардейской Бригады, а свое дипломатическое искусство, как военный губернатор Нового Арагона. В обоих случаях он получил репутацию талантливого и неортодоксального лидера. Его готовность использовать непроверенную политику и реализовывать рискованные планы, отлично послужила Федерации Солнц и в военном, и в экономическом отношении. Однако до сих пор, его самым большим достижением считается заключение союза между его государством и Лиранским Содружеством. Хотя немедленные преимущества этого соглашения уже были замечены в экономическом росте и больших военных достижениях против общего врага - Синдикатом Драконов, истинным испытанием этого слияния будет успех или неудача брака Принца Дэвиона на Архонте Мелисе Штайнер, который должен произойти в августе 3028 года.

АРХОНТ КАТРИНА ШТЕЙНЕР

Архонт Лиранского Содружества, Катрина Штейнер известна своим мощным интеллектом и королевской красотой. Родившаяся в 2976, она стала пилотом БатлМеха и, в конечном счете, дослужилась до командира Десятого полка Лиранской Гвардии. Хотя отчеты свидетельствуют о ее боевых навыках, ее наибольшее достоинство лежит в стратегии - как политической, так и военной. Она унаследовала Регенство в 3007 году путем бескровного переворота против правящего Архонта Аллесандро Штейнера, построив



себе базу среди офицерского состава ВСЛС, наиболее оппозиционно настроенного против слабой военной политики Архонта. Ее исчезновение на целый год в 3005 году только добавило ей последователей, благодаря слухам, что за этим стоит Архонт Алесандро. Вскоре после ее появления, набеги Марика на территорию Содружества вынудили Алесандро покинуть свой пост. С тех пор Содружеством руководит Катрина Штейнер.

Ее самый последний политический гамбит принес дивиденды, которых не ожидал никто, кроме нее самой. В 3020 году, Катрина предложила мирный договор главам других Государств Наследников - который они, за исключением Принца Ханса Дэвиона из Федерации Солнц, отвергли. Закулисные переговоры между Домами Штейнер и Дэвион, в течение нескольких последующих месяцев, завершились Союзническим Договором Федеративного Содружества от 3022 года - беспрецедентным полным альянсом, который будет закреплен свадьбой между Хансом Дэвионом и дочерью и наследницей Катрины, Мелиссой Штейнер. Их союз и союз их государств уже считаются прелюдией к завоеванию Дэвион-Штейнерами всей Внутренней Сферы. Только время скажет, сбудется ли это страшное предсказание.

КООРДИНАТОР ТАКАШИ КУРИТА

Хотя в детстве он и наслаждался особым обращением, Такаши Курита возмужал при жестких стандартах Военной Академии Сан Занг и школы Мудрость Дракона, где он показал себя как воодушевленный офицер и многообещающий лидер. Эти качества позволили ему быстро подняться от командира лэнса до командира батальона - одно из самых быстрых продвижений в истории ОВСД (Объединенные Войска Синдиката Драконов). Вскоре после того, как он достиг этого положения, его отец отозвал его домой, для принятия традиционных постов Наследника и командующего Домашней Гвардией дворца на Люсьене. Это положение также дало ему возможность изучить навыки сложных интриг местной и межзвездной политики.

Такаши стал Координатором Синдиката Драконов в 3004 году, после убийства его отца. Хотя он подозревался в



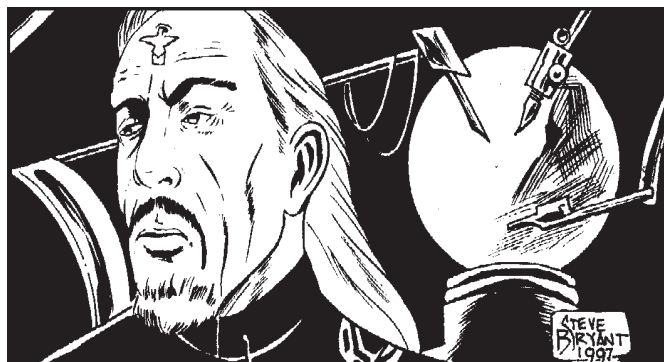
соучастии, зверская чистка всех обвиняющих голосов вскоре укрепила доказательства его невиновности. Красивый, энергичный мужчина с синими глазами - его столь редко наследственным признаком - Такаши Курита это умный, безжалостный, высокомерный и опытный лидер, который вызывает страх и уважение у подчиненных и равных ему людей. Он недавно создал союз между своим государством, Лигой Свободных Миров и Конфедерацией Капеллы, чтобы противостоять союзу между Домами Дэвион и Штейнер, но единственными плодами этого нелегкого соглашения пока стали лишь несколько успешных совместных военных операций.



КАНЦЛЕР МАКСИМИЛЬЯН ЛЯО

Канцлер Конфедерации Капеллы, Максимильтян Ляо - проницательный интриган и мастер манипуляций. Родившийся в 2964 году, он вырос с ненавистью к Дому Дэвион и намерением стать Первым Лордом новой Звездной Лиги. Тщеславный и холодно циничный, он использует других по мере необходимости, чтобы достичь своих целей. В молодости Максимильтян устроил удачный переворот против своего отца, уничтожив его политическую власть и повернув его собственные Воинские Дома против него самого. Став Канцлером, Максимильтян показал себя настоящим деспотом; он защитил себя, увеличив Маскировку - свою тайную полицию, и основав много полков Воинских Домов лояльных Дому Ляо, а не Конфедерации Капеллы.

Испытывая недостаток военной мощи для достижения своих целей, Максисильян использует интриги и дипломатию, чтобы разделить своих врагов и разжечь в их государствах внутреннюю борьбу. Он тщательно взлелеял диссидентов типа Майкла Хасека-Дэвиона в Федерации Солнц и Антона Марика в Лиге Свободных Миров, обещая им военную помощь, информацию и т.д. Он также успешно приказал своим заграничным агентам провести ряд диверсий, подстрекать восстания и воровать индустриальные тайны. В ответ на союз Дэвион-Штейнер, Ляо заключил Соглашение на Каптейне в 3022 году с Домом Марик и Домом Курита, сколотив военный союз, который пока усилил его позиции.



ГЕНЕРАЛ-КАПИТАН ЯНОШ МАРИК

Янош Марик, Генерал-Капитан Лиги Свободных Миров, стал тенью лидера и провидца, которым он когда-то был. Родившийся в 2963 году, он закончил обучение в Военной Академии Принцетилд на Ориенте как лучший кадет в классе и затем получил командование Первым полком Гусар Атрина. К тому моменту когда в 2963 году умер его отец, Янош был военным героем, известным своей честью и открытым отношением к обычным людям. Он возглавил Лигу, раздираемую внутренней борьбой, экономическими трудностями и разложением армии.

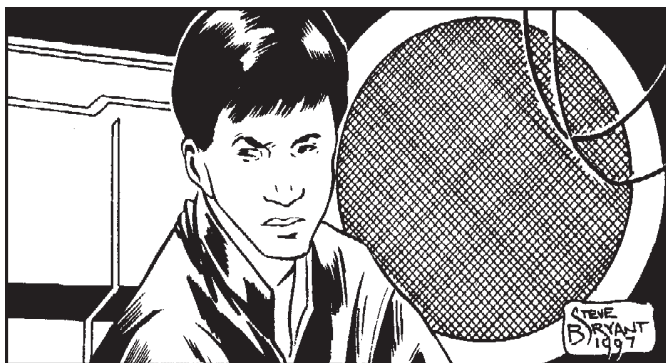
Янош решил эти проблемы, начав честолобивую программу возрождения Лиги, которая закончила гражданские волнения и получила популярную поддержку. Его высокие надежды и мечты вели Лигу на дорогу, которая обещала процветание и военные успехи. Однако, ничего из этого так и не осуществилось. Вереница неудач и трагедий, достигшая высшей точки во время восстания его брата Антона в 3014 году и гражданской войны, которая последовала за этим, разрушила мечты человека, который породил их. Разочарованный, несмотря на победу над мятежниками, стареющий Янош стал параноиком, опасаящимся убийц и заговоров, как реальных, так и воображаемых. Последним его достижением стало подписание соглашения на Каптейне, которое образовывало союз с Домом Курита и Домом Ляо.



РЕГЕНТ МИНДО УОТЕРЛИ

Регент Миндо Уотерли использовала свою природную жестокость и политический здравый смысл, чтобы стремительно и настойчиво возвыситься в рядах КомСтара. Родившаяся в 3001 году в Синдикате Дракона, она была направлена Силами Внутренней Безопасности (СВБ) для получения престижного образования, но вместо этого присоединилась к КомСтару, когда увидела, как СВБ убила ее друга и товарищей студентов по политическим причинам. Она считает предписанный КомСтару нейтралитет слабостью, и была под угрозой отлучения за нарушение политики невмешательства еще во время Первого Круга. Она решила, что когда нынешний Прима, Юлиан Тиеполо, уйдет, то она сама займет его место.

Миндо - одна из немногих в КомСтаре, кто использует силу, чтобы выполнить Слово Блэйка. Она видит в союзе Дэвиона-Штейнера угрозу положению КомСтара; она предпочитает, чтобы Внутренняя Сфера оставалась расколотой на противостоящие фракции и зависела от КомСтара. Ее командная позиция и готовность к решительным действиям образуют давление внутри Первого Круга, направленное на разрушение союза двух наиболее мощных государств Внутренней Сферы.



ДЖАСТИН КСИАНГ АЛЛАРД

Джастин Аллард родившийся в 2990 году это сын Квинтуса Алларда, главы Министерства Разведки, Информации и Операций Дома Дэвион. Обученный шпионажу, Джастин также опытный водитель БатлМеха, и недавно стал бесспорным чемпионом поединков БатлМехов на игровом

мире Солярис VII. Вместо левой руки у него протез, заменивший конечность, потерянную в бою менее двух лет назад. Почти сразу после конфликта, в котором он потерял руку, Джастин был обвинен в измене и сослан из Федерации Солнц для сбора разведданных в Конфедерацию Капеллы. Получив убежище у Канцлера Капеллы Максимилиана Ляо, Джастин стал членом Маскировки, которые сразу решили использовать его знания о разведке против Дэвиона. Будучи советником Канцлера, он теперь известен под именем Джастина Ксианга.

В тайне от своего благодетеля Ляо, Джастин - фактически агент с глубоким прикрытием Дома Дэвион. Суд и приговор были сфабрикованы, чтобы поддержать его легенду и позволить ему приблизиться к Максимилиану Ляо.



ПОЛКОВНИК ДЖЭЙМ ВУЛЬФ

Полковник Джэйм Вульф командует таинственными и устрашающими наемниками Волчьи Драгуны. Никто не знает, откуда взялись Вульф и Драгуны; впервые они появились в пространстве Дэвиона в 3005 году и предложили свои услуги военным Федерации Солнц. Волчьи Драгуны - одна из немногих наемных групп, которая работала на все пять Государств Наследников, а Вульф был награжден каждым. В течение своей карьеры, Драгуны сражались в многочисленных крупных кампаниях и критических сражениях.

Вульф известен за стратегический гений и лояльность к своим войскам. С каждым контрактом, он требовал, чтобы наниматель дал Драгунам планету для организации штаба, а также делал щедрые поставки для гражданского населения. Вульф подозревается в наличии секретного источника снабжения вне Внутренней Сферы, и возможно наличия доступа к передовой технике. Разведывательная сеть Драгун слишком сложна для оборудования обычных наемников, и они несомненно накопили значительное количество данных о войсках всех Домов Внутренней Сферы.

Вульф и его Драгуны все еще оправляются от контракта с Домом Куриты, который закончился кровавым и смертоносным поединком с отборными войсками Куриты на планете Мизери. Потрепанные, но победившие, Волчьи Драгуны сейчас снова на службе Дэвиона.

ПРЕЛЮДИЯ К ВОЙНЕ

Внутренняя Сфера 3020 года была по существу той же самой Внутренней Сферой, что и в 2787, когда началась Первая Война за Наследие. Границы изменились, уровень технологий резко упал, миллионы жизней были потеряны, но пять Государств наследников все еще существовали, чтобы бороться друг против друга за власть над известной вселенной. После краха Звездной Лиги, человечество стояло на длинном, медленном, вероятно необратимом пути к вымиранию.

Однако в 3020 году Архонт Катрина Штейнер из Лиранского Содружества сделала необычный шаг, последствия которого были в это время гораздо более важны, чем что-либо другое. Утомленная бесконечными стычками и вялотекущей войной, которая стала привычным состоянием Внутренней Сферы, Архонт объявила свое знаменитое Мирное предложение — просьбу о всеобщем прекращении боевых действий лидерам других четырех Государств Наследников. Три из четырех этих лидеров лишь посмеялись над такой идеей, но один — Принц Ханс Дэвион из Федерации Солнц — был заинтригован. Хотя он сказал Архонту, что он не может принять ее предложение, он предложил дальнейшие переговоры по сближению его собственной нации с Лиранским Содружеством.

Архонт согласилась, и между Таркадом и Новым Авалоном, столицами этих двух государств, начали передаваться секретные коммюнике. Вскоре, высокопоставленные должностные лица согласовали и сам союз.

Весной 3022 года, Принц Федерации Солнц и Архонт Лиранского Содружества прибыли на Терру. Там, в присутствии должностных лиц КомСтара, они подписали Союзнический Договор Федеративного Содружества, приводя в движение ряд событий, которые привели к Четвертой Войне за Наследие.

Соглашение, которое было хорошо встречено населением обоих Государств Наследников, открывало торговлю и предусматривало военные обмены — сначала информацией, затем персоналом и технологиями — между Лиранским Содружеством и Федерацией Солнц. В течение первых пяти лет союза, эти новые связи породили экономический бум в обоих государствах. Обмен информацией, оказавшийся одинаково выгодным, породил поток значительных научных проектов. В военном отношении, союз гарантировал успех нескольких небольших кампаний и уменьшил количество набегов на оба государства со стороны их общего соседа и врага — Синдиката Драконов.

Обмен данными военной разведки о Синдикате Драконов был большим, чем просто временной выгодой. Это был также первый шаг в честлюбивом плане Ханса Давиона усилить войска Лиран и Федерации для возможного вторжения в Конфедерацию Капеллы. С тех пор, как Канцлер Максимилиан Ляо почти преуспел в попытке посадить самозванца на трон Дэвионов, Принц Ханс поклялся отомстить. Четвертая Война за Наследие запланированная со стратегическими новшествами и долгими крупномасш-

табными операциями, которых военные аналитики Внутренней Сферы не видели с конца Второй Войны за Наследие, была инструментом его мести.

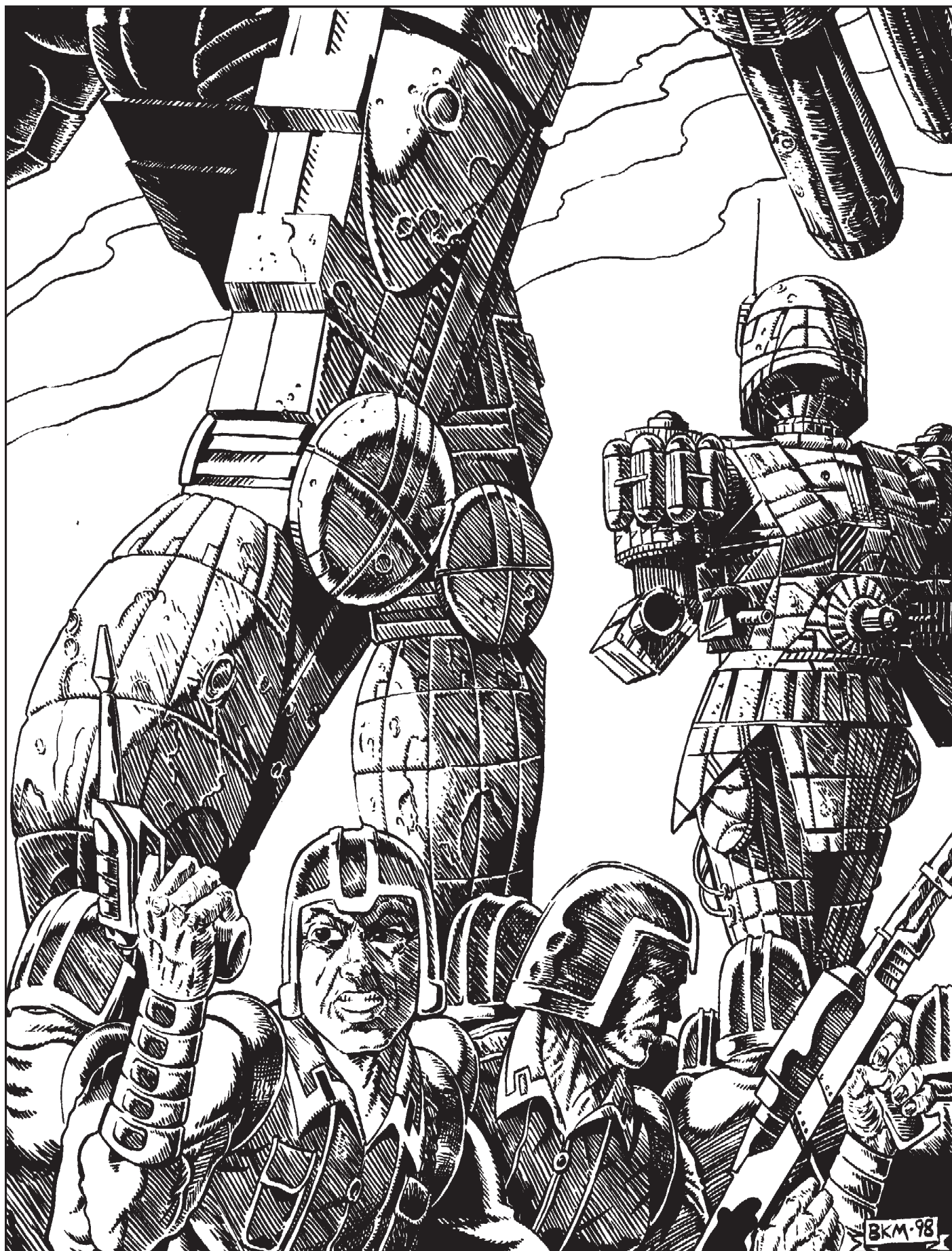
За обменом информацией последовали другие военные соглашения. В 3023 году, первая группа кадетов из Содружества вступила в известный Институт Наук Нового Авалона Федерации Солнц. Строгий режим ИННА, разработанный давать кадетам больше, чем просто военные навыки, дал Вооруженным Силам Лиранского Содружества первую партию новых талантливых солдат и офицеров, которые бросили вызов традиционно закостенелым командирам ВСЛС. Другие, обмены на высшем уровне помогли познакомит офицерский состав обеих сторон друг с другом, а также изучить взаимную тактику. Их наблюдения и предложения заложили фундамент для более честлюбивых планов.

Следующий шаг произошел в 3024 году на планете Новая Земля Лиранского Содружества. Три батальона войск Содружества — пехотный, бронетанковый и БатлМехов — из Десятого полка Лиранской Гвардии, сразились против трех подобных батальонов Федерации Солнц в ряде маневров, известных как Игры Союза. Войска Федерации Солнц постоянно побеждали и превосходили в маневрировании подразделения Содружества, заставив многих офицеров ВСЛС изменить свой стиль боя. Хотя некоторые были мало обеспокоены своими неудачами и отклонили “Дэвионовские изменения”, сильная поддержка Архонта и Генерала Армий Эдварда Региса убедило большинство офицеров в достоинстве военной доктрины Дэвиона.

МАНЕВРЫ: ОПЕРАЦИЯ ГАЛАХАД

Несмотря на трение между вооруженными силами двух государств, Принц Ханс увидел достаточно союзников в ВСЛС, чтобы продолжить свои планы. В 3026 году, он начал Операцию Галахад, серию маневров, вовлекающих десять полков БатлМехов и сто полков пехоты и танков Вооруженных Сил Федерации Солнц. Проводимые на Маршрутах Драконов и Капеллы Федерации Солнц, маневры официально были должны “увеличить нашу бдительность, репетируя защитные переброски войск чтобы, если один из наших врагов посмеет напасть на нас, мы могли дать сокрушительный ответ”. Маневры были дороги, провокационны и спорны. Их невиданный масштаб, нарушал почти все принципы военной мысли того времени во Внутренней Сфере, которая считала столкновения больше, чем полк на полк расточительством людей и материалов.

Никто обычно не бросал полк против полка, и все же это был тот тип боя для которого, казалось, готовился Ханс Дэвион. Синдикат Драконов и Конфедерация Капеллы, чьи территории граничили с областью маневров, пришли к тому, что выглядело, как единственное разумное объяснение: Операция Галахад была прикрытием для вторжения Федерации Солнц.



Публично осуждая маневры, как пустое бахвальство, Дома Курита и Ляо привели свои войска в полную боевую готовность. В течение следующих трех месяцев, войска Драконов и Капеллы нервно ждали атаки Дэвиона. Однако, хотя ВСФС использовали маневры как прикрытие для нескольких незначительных рейдов, Операция Галахад закончилась в ноябре 3026 года без ожидаемого наступления. Облегченно вздохнув, лидеры обоих государств, находившихся под угрозой, приказали своим войскам вернуться на обычные позиции. “Прикрытие для вторжения” казалось, было не больше, чем чрезвычайно дорогим, но, в конечном счете, бессмысленным бряцаньем оружием.

ГАЛАХАД И ТОР

В августе 3027 года, Принц Ханс продолжил и расширил Операцию Галахад, включив в нее почти треть ВСФС. Тридцать полков БатлМехов и более двухсот пехотных и танковых полков приняли участие в маневрах на двадцати планетах вдоль границ Драконов и Капеллы. Принц также реквизирует коммерческие прыгуны и шатлы, чтобы переправить войска из внутренней части Федерации Солнц в пограничные районы. Тем временем, подобные маневры были проведены и в Лиранском Содружестве: Операция Тор, вовлекшая более тридцати полков БатлМехов и сотню танковых и пехотных полков, прошла на пятнадцати мирах возле границы с Синдикатом Драконов и Лигой Свободных Миров.

Офицеры ВСЛС рассматривали Операцию Тор как шанс доказать, что они могут выполнять крупномасштабные переброски войск не хуже ВСФС. Несмотря на проблемы и бюрократические проволочки при взаимодействии различных родов войск, Архонт, тем не менее, объявила Операцию Тор успешной. Самый большой успех ВСЛС произошел на планете Торин, где Второй полк Королевской Гвардии победил Третий полк Гусаров Сети, подразделение Дэвиона.

Эти объединенные маневры были важны по другой причине, которая окажется жизненно важной во время Четвертой Войны за Наследие — обе операции проводились без помощи КомСтара. Вместо пересылки приказов через гиперимпульсные генераторы, Высшее командование ВСЛС и ВСФС использовали курьерские прыжковые корабли для доставки приказов частям на поле боя. Хотя и медленная, эта система передачи сигнала от прыжкового корабля к прыжковому кораблю оказалась возможной. Ее использование в течение Операции Галахад позволило Хансу Дэвиону скрыть от КомСтара факт, что не все его подразделения вернулись на свои обычные позиции после окончания маневров. Как только началась война, такая связь позволила ВСФС действовать несмотря на блокирование КомСтаром ГИГ коммуникаций.

Условия созданные первой Операцией Галахад, привели к тому что Курита и Ляо спокойно отреагировали на вторую и на Операцию Тор. Хотя их публичные заявления изобиловали осуждениями “необоснованной провокации”, ни Синдикат Драконов, ни Конфедерация Капеллы не при-

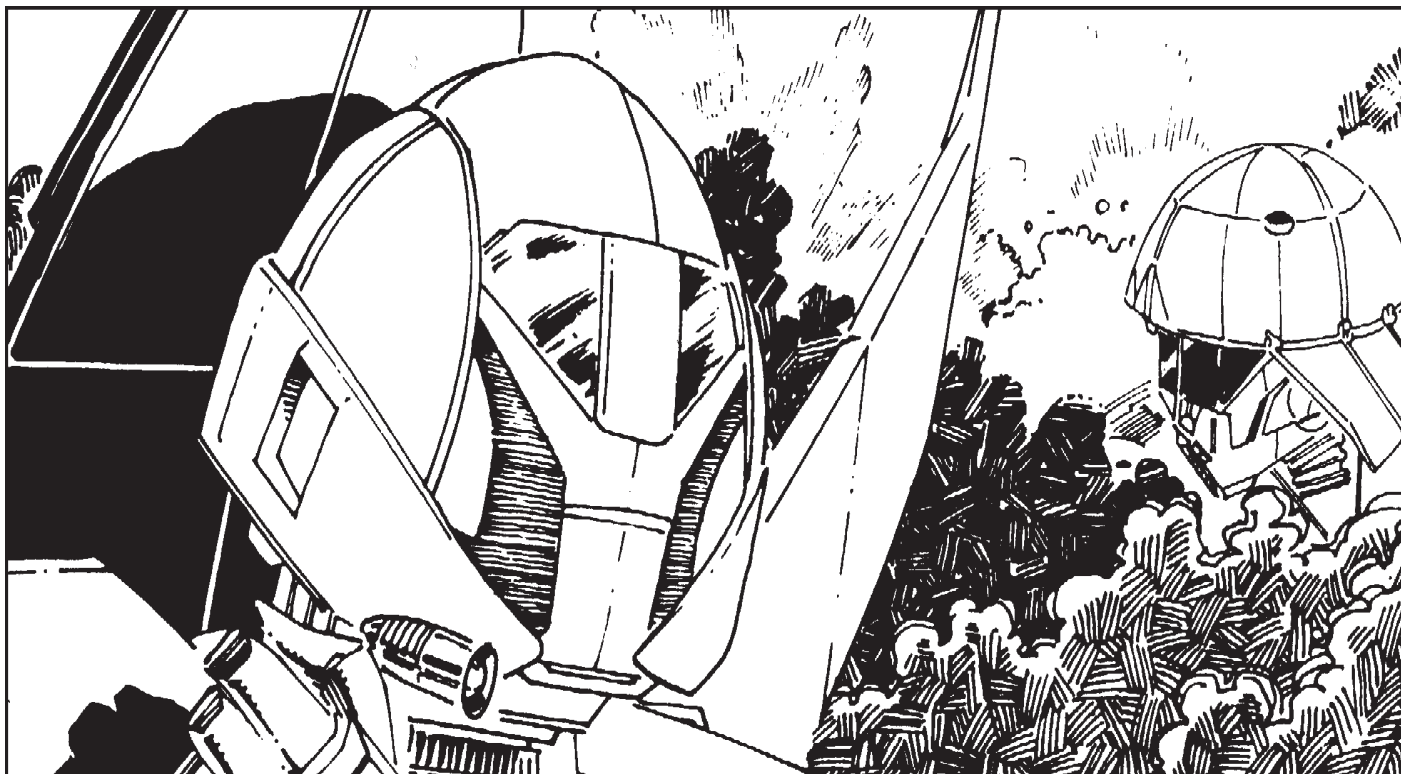
вили свои войска в полную готовность, как в 3026 году. Только Лига Свободных Миров, опасаясь наступления Содружества, продолжала военную подготовку. Если бы они знали, что Галахад был, по собственным словам принца, “сложной игрой, во время которой я тайно сосредоточил войска на границе Конфедерации Капеллы, перемещая их вверх и вниз перед сотнями голокамер”, лидеры Куриты и Ляо не поторопились бы так быстро отмахнуться от угрозы, назвав ее военной бравадой.

И ВСФС и ВСЛС воспользовались преимуществом маневров, чтобы тайно переместить воинские части на граничные планеты. После первой Операции Галахад, две Полковые Боевые Группы (ПБГ) ВСФС постоянно переподчинялись на Маршрут Капеллы. Военачальники Синдиката и Кофедерации успокоенные тем, что Дэвион не начал полномасштабного вторжения, недооценили важность этих изменений. По крайней мере один высокопоставленный военный аналитик Конфедерации отметил перераспределение войск Дэвиона, но решил, что это “незначительное беспокойство”.

Операция Галахад 3027 года прикрывала более амбициозные планы перемещения войск; четыре полка БатлМеха и еще две ПБГ были сосредоточены на границе Капеллы. Кроме того, двадцать два коммерческих прыгуна и тридцать коммерческих шатлов, реквизируемые для маневров, не были возвращены компаниям после завершения Операции Галахад. ВСФС сохранили управление кораблями даже притом, что владельцы жаловались, что правительство Дэвиона не выплачивает достаточной компенсации.

В Содружестве, Операция Тор обеспечила такое же прикрытие для переназначения войск. Во время беспорядка маневров, подразделения, находящиеся во внутренней части Лиранского Содружества были перемещены на планеты намного ближе к границе Синдиката Драконов. Как и в Федерации Солнц, ВСЛС по словам одного владельца “вежливо захватили” коммерческие корабли.

В течение последних месяцев 3027 года, Федерация Солнц и Лиранское Содружество продолжили повторно перемещать свои войска. Принц Ханс переместил большее количество войск в пределах досягаемости границ Конфедерации, в то время как Архонт Катрина поместила большинство своих войск на границе Синдиката. Синдикат и Конфедерация Капеллы отреагировали на эти наращивания, но Операции Галахад и Тор создали достаточно сомнений относительно реальных намерений, чтобы заставить оба государства недооценить войска, выставленные против них. Получив большее количество времени, чтобы собрать и интерпретировать данные относительно наращивания сил, Синдикат и Конфедерация, в конечном счете, обнаружили бы их истинную степень. Однако, в октябре 3027 Координатор Такаши Курита, Канцлер Максимилиан Ляо и Генерал—Капитан Янош Марик получили заключительный удар, который отвлек их от других размышлений — приглашения на свадьбу Ханса Дэвиона, Первого Принца Федерации Солнц, и Мелиссы Штейнер, Архонта Лиран-



ского Содружества. Записанная в секретном пункте Союзного Договора и охраняемая скрытным КомСтаром по собственным причинам, эта свадьба оказалось достаточно сильным отвлекающим маневром, пока оставшиеся войска занимали свои позиции.

ПРЕЛЮДИЯ К ВТОРЖЕНИЮ

В июне 3028 года, правительства Федерации Солнц и Лиранского Содружества объявили детали годового расписания маневров Галахад и Тор, “чтобы наши мирные упреждения не вызвали никакого ненужные беспокойства среди наших соседей”. Информация, доставленная курьерами лидерам других Государств Наследников, включала список участвующих подразделений, их обозначения и график возвращения на свои домашние базы. Предоставление такой детальной информации часто враждебным соседям шокировало даже многих граждан Содружества и Федерации Солнц. Некоторые боялись, что одно из других государств использует информацию, как карту для вторжения; несколько критиков даже называли Архонта и Принца или дураками, или предателями. Как оказалось они не были ни тем, ни другим.

Военные игры 3026 и 3027 годов помогли усыпить бдительность трех Государств Наследников, давая им ощущение ложной безопасности. И даже беспрецедентный сбор

более чем восьмидесяти полков ВСФС на планете Мира возле границы Конфедерации не смог полностью поколебать это самодовольство. Канцлер Ляо усилил близлежащие войска небольшими резервами, но больше не сделал ровным счетом ничего. Тем временем, в ответ на Операцию Тор, Синдикат Драконов просто привело свои подразделения на границе в чуть более высокое состояние готовности. Когда ВСФС и ВСЛС начали следовать предоставленному расписанию, эти слабые ответные действия казались оправданными. Плюс лидеры Куриты и Ляо были убеждены, что никакое вторжение не начнется, если во главе войск не встанет сам Ханс Дэвион; они и многие другие были убеждены, что пока Принц находится на Терре, ничего не произойдет. К несчастью для Синдиката Драконов и Конфедерации, их предположения были ошибочны.

20 августа 3028 года, Принц Ханс Дэвион стоял перед Лордами других Государств Наследников и прочими важными лицами, собранными на Терре, чтобы отпраздновать его свадьбу на Мелиссе Штейнер. Поднимая стакан в тосте в честь невесты, он пообещал ей роковой свадебный подарок, сказав “Я дарю тебе Конфедерацию Капеллы”. Когда он говорил это, прыгуны, несущие войска Дэвиона появились в девяти звездных системах Капеллы. Четвертая Война за Наследие началась.



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие состоят из двух копей второго батальона, Кирасиров Юстиния.

Командное копьё

Капитан Фенг Сук Ло (3/3),
GRH-5H *Grasshopper*
Сабкомандер Джейсон Шайо (4/4),
CTF-2X *Cataphract*
Сабкомандер Чонг Санг (4/4),
VND-1R *Vindicator*
Сандра Боуг (4/3), VND-1R *Vindicator*

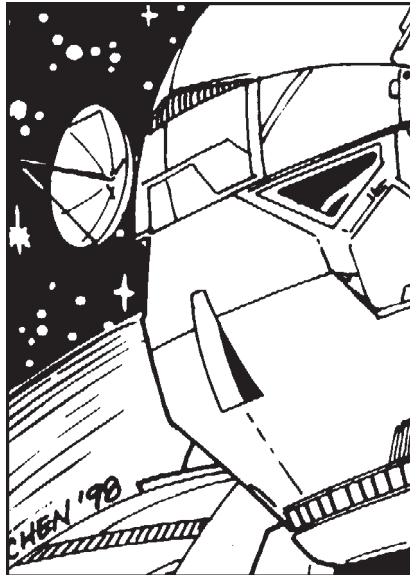
Ударное копьё

Командер Тревис Йонг (3/3), AS7-D *Atlas*
Сабкомандер Джарвис Коллинс (4/4),
STK-3F *Stalker*
Анелла Чинг (4/3), CPLT-C1 *Catapult*
Тоня Смит (4/4), TBT-5N *Trebuchet*

Развертывание

Домашний край атакующих - западный край карты. Атакующие силы входят на карту через свой домашний край во время фазы движения хода 1.

СЦЕНАРИЙ 1: ПАДЕНИЕ МОЛОТА



Джейсон поерзал в своем командном кресле, безуспешно пытаясь прогнать дискомфорт от более чем четырнадцати часов проведенных в кокпите своего Меха. Он в сотый раз просмотрел на множество экранов и мониторов, находящихся перед ним. Кругом было по-прежнему тихо; смертельно тихо.

Голос, заглушаемый помехами, разнесшийся по линии связи, заставил его вздрогнуть. "Джейсон, ты слушаешь?"

"Да, Рик. Прием"

"Ты слышал о последнем бегстве, правильно?"

"Том, когда сам Макс сидел позади стен Джерома и пил

Темную Текилу в борделе? Или когда Лорд Такаши был замечен использующим ротный сортир вчера вечером?" Напряженный смех Джейсона над собственной шуткой выдавал напряжение, которое чувствовало все подразделение, находящееся за стенами Джерома и ожидающее действий укрепившихся защитников - Кирасиров Юстиния. Он только надеялся, что план полковника сработает, и он сможет выйти из этой вонючей кабины.

"Действительно", быстрый ответил Рик. "А я слышал, что могущественный Координатор Синдиката Драконов, не нуждается даже в такой чисто человеческой потребности".

Смех обоих воинов дал долгожданный выпуск напряжению. Сделав попытку подавить свой смех, Рик заговорил вновь. "Нет, слух, что наши провинциалы спасли великую и могучую Легкую Гвардию Дэвиона от наиболее позорного поражения в руках Голиафов. Фактически, они сумели уничтожить командного БатлМеха и заставили остальную часть этого подразделения в беспорядке отступить".

"Ты должно быть шутишь!" немедленно отозвался Джейсон. "Где ты слышал этот слух?"

"Клянусь, что это правда! Я и помощник полковника, Джулия, гуляли вчера поздней ночью, и ей нетерпелось рассказать мне про это! Ты ведь знаешь какими надменными могут быть эти гвардейцы".

"Да, я знаю. Но Рота Дельта действительно спасла их шкуры? Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой. Теперь им придется вести себя несколько иначе. Что ты ... " Джейсон прекратил разговор, когда лампочка приоритетного сообщения начала вспыхивать, показывая, что от полковника пришло срочное сообщение.

"Все подразделения, это - Дедушка. Курица оставила насест, я повторяю, курица оставила насест. Все подразделения действуют по плану Б, я повторяю, план Б!"

Отлично, подумал Джейсон, щелкнув выключателем, подтверждая получение приказа, трюк сработал. Кирасиры оставляют Джером, думая, что мы послали большую часть наших войск на поддержку Полка Бета в ответ на атаку от Уланов Блэквинда. Широкая улыбка медленно расползлась по его лицу, когда двигатель в глубине его Меха снова заработал, позволяя машине начать движение. Я думаю, пора нам показать курице, как она ошибается

СИТУАЦИЯ

Сент. Андрэ

Община Сарна, Конфедерация Капеллы

4 сентября 3028 года

20 августа 3028 года, Принц Ханс Дэвион стоял перед Лордами других Государств Наследников и прочими важными лицами, собранными на Терре, чтобы отпраздновать его свадьбу на Мелиссе Штейнер. Поднимая стакан в тосте в честь невесты, он пообещал ей роковой свадебный подарок, сказав "Дорогая, я дарю тебе Конфедерацию Капеллы."

Когда после этого подарка все резко потеряли чувство этикета и начали кричать и метаться, Принц Ханс торжественно наблюдал за этим переполохом. Он знал, что никто не может ничего сделать, чтобы остановить Операцию Крыса - название, данное вторжению в Конфедерацию Капеллы Федерацией Солнц. Даже, когда он произносил тост, прыжковые корабли, несущие войска Дэвиона уже появлялись в звездных системах Капеллы.

Первая волна вторжения была направлена на девять миров Конфедерации: Шенси, Алгол, Алдебара, Стук, Сент. Андрэ, Ляо, Нью Гессен, Ган Синг и Познан. Эта первая волна имела еще две основные цели, кроме захвата территории - уничтожение командной структуры Конфедерации и уничтожение ее наиболее мощных подразделений.

Сообщения с фронта рисовали неожиданно успешную картину вторжения, приятно удивляя маршалов ВСФС. Выжившие подразделения Капеллы, вовлеченные в первую волну, в среднем потеряли почти треть своих сил, а многие, подобно Голиафам Кохрэйна были уничтожены или сдались. С другой стороны потери Дэвиона составили половину от ожидаемых. Обрадованный Принц Ханс назначил следующую фазу операции на 15 сентября 3028 года.

Из атак первой волны, одной из наиболее важных была атака на Сент. Андрэ. Она не только позволила уничтожить одно из элитных подразделений Дома Ляо, Голиафов Кохрэйна, но и доказало ценность нового детища Дэвиона - обученных кадров.

Обученные кадры были сформированы и укомплектованы пилотами БатлМехов, которые никогда заканчивали академий, но получили свои навыки на границах Федеративного Содружества. Считающиеся провинциалами большинством элитных подразделений ВСФС, а поэтому уступающими им в навыках и качестве, они вознаградили Принца за веру в них, вновь и вновь демонстрируя, что они исключительные воины, достойные уважения. Рота Дельта - одна из первых в обученных кадрах — стала известна во всей Внутренней Сфере за свои героические действия на Сент. Андрэ.

Новости о победе Роты Дельта над Голиафами быстро распространилась среди всех войск Федерации на Св. Андрэ. Возможно приподнятый моральный дух войск, обеспеченный этой победой обученных кадров, стал более решающим в компании на Сент. Андрэ, чем фактическое поражение Голиафов вне города Джером, Полк Альфа Двенадцатых Рейнжеров Веги смог добиться победы атаковав из засады Кирасиров Юстиния.



ЗАЩИТНИКИ

Защитники состоят из роты первого батальона, Полка Альфа, Двенадцатых Рейнжеров Веги

Командное копьё

Майор Дженифер Николс (4/3),
CPLT-C1 *Catapult*
Лейтенант Карла Льюис (4/4),
JM6-S *JagerMech*
Сержант Пол Винтерс (4/3),
GHR-5H *Grasshopper*
Джеймс Дулитл (5/3), ENF-4R *Enforcer*

Штурмовое копьё

Лейтенант Фокс Диллон (4/3),
AWS-8Q *Awesome*
Сержант Джонни Феррис (4/4),
BNC-3E *Banshee*
Пол Джеффрис (5/4), CP-10-Z *Cyclops*
Сьюзан Торнтон (4/4), STK-3F *Stalker*

Разведывательное копьё

Лейтенант Джейсон Фелпс (3/3),
FS9-H *Firestarter*
Сержант Джошуа Якобс (4/4),
ASN-21 *Assassin*
Джулис Тилман (5/3), JR7-D *Jenner*
Джеф Минкс (4/4), SDR-5V *Spider*

Развертывание

Домашний край защитника - восточный край карты. Разведывательное копьё размещается перед началом игры в любом месте мапшита Woodland. Командное копьё входит через домашний край во время Фазы движения хода 6. Штурмовое копьё входит через домашний край во время Фазы движения хода 9.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

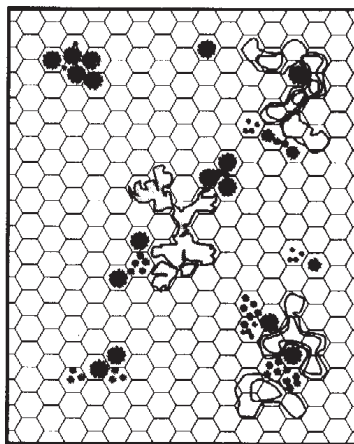
Расположите стандартный мапшит **BattleTech** и мапшит Woodland, как показано ниже.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

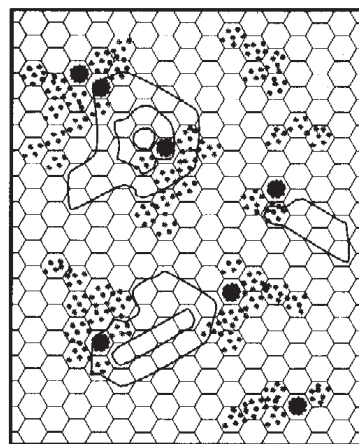
Сценарий заканчивается, когда все атакующие юниты будут уничтожены. Он также заканчивается, если все защищающиеся юниты были уничтожены в Конечную фазу хода 9 или позже.

Атакующий выигрывает Решительную победу, если он уничтожит все юниты Разведывательного копьё. Он выигрывает Незначительную победу, если сможет уничтожить 6 БатлМехов защитника, но не сможет уничтожить все Разведывательное копьё.

Защитник выигрывает Решительную победу, если он уничтожит все атакующие юниты, а в Разведывательном копьё выживет хотя бы один БатлМех. Он выигрывает Незначительную победу, если сможет уничтожить все атакующие юниты, но не сохранит Мехов Разведывательного копьё.



BATTLETECH



WOODLAND



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие войска состоят из разведывательной роты, первого батальона, Одиннадцатого Легиона Веги.

Командное копьё

Тай-и Фунито Тетсухара(4/3),
PNT-9R *Panther*
Карл Томо (4/4), PNT-9R *Panther*
Роберт Фруин (4/4), JR7-D *Jenner*
Крэг Лангер (4/4), JR7-D *Jenner*

Копье поддержки

Чу-и Джефф Итеми (4/3), QKD-4G *Quickdraw*
Джусирал Тишилар (4/3), PNT-9R *Panther*
Окубо Лашнджи (4/4), JR7-D *Jenner*
Марк Очоа (5/4), JR7-D *Jenner*

Копье преследования

Чу-и Басир Фарнхорн(3/4),
ASM-21 *Assassin*
Джеймс Иверсон (5/4), JR7-D *Jenner*
Стивен Тетсуё (4/4), SDR-5V *Spider*
Шон Тейсен (4/3), SDR-5V *Spider*

Развертывание

Атакующий размещает свои войска вторым, и может ставить их в любом месте карты.



ЗАЩИТНИКИ

Защитники состоят из третьей роты, первого батальона, Четвертого полка Рейнжеров Скаи.

Штурмовое копьё

Гауптман Джордж Карлсон(4/3),
AS7-D *Atlas*
Первый лейтенант Скотт Хейс(4/3),
BNC-3E *Banshee*
Джозеф Штейнбрер (4/3), ZEU-6S *Zeus*
Скотт Томпсон (4/3), ZELJ-6S *Zeus*

Развертывание

Защитники ставят своих Мехов первыми в следующих гексах: Atlas в Гексе 0908, Banshee в 0809 и Zeuse в гексах 0710 и 0610. Atlas и Banshee направлены на север. Оба Zeus на северо-восток

войск. Содружество также стояло против более крупных и подготовленных полков БатлМехов, чем ВСФС, что затрудняло попытку наступления. Успех атаки это заслуга силы Содружества.

20 августа, когда прыжковые корабли Федерации Солнц появились в Конфедерации Капеллы, Генерал Нонди Штейнер - главнокомандующий ВСЛС - тихо размышляла тихо перед боевым компьютером в своем штабе на планете Тамар. Компьютер показывал ей, что 272 прыгуна Содружества, с 1 092 шатлами, неся тридцать три полка БатлМехов и 622 полка поддержки, успешно выполнили прыжки в двадцать три вражеские звездные системы: Вега, Карбала, Кандис, Нью Каледония, Джабука, Камланн, Рамсау, Базилиано, Орестес, Харвест, Моритц, Диосд, Вейнгартен, Бакминстер, Марфик, Аль Халлах, Хейлигендруз, Сабик, Шоноа, Уил, Волдерс, Гиперион и Ко.

Архонт и ее генералы, назначая цели для Операции Готтердаммерунг, посчитали, что наступление будет успешным, если к концу года ВСЛС захватят 10 планет и понесут меньшие потери, чем противник. План оказался успешнее, чем ожидалось.

СЦЕНАРИЙ 2: ВОЗВЫШЕНИЕ ВОСКРЕСШЕГО

Внезапно всю долину залил свет, как взрыв солнца над горизонтом. Абсолютный, белый свет от звезды Марфик, класса-К, мгновенно высветил отступающих БатлМехов Одиннадцатого Легиона Веги направляющихся в мрак леса, который поглощал массивные боевые машины. По небу проносились вспышки огня, когда ракеты дальнего радиуса действия направлялись в сторону лиранских подразделений. Сильные взрывы и блестящие огненные шары покрыли поверхность луга, когда эти ракеты достигли земли. Это был пустой жест; ракеты дальнего действия были запущены более чем с километра - слишком далеко от своей цели.

Так, это та самая перевозносимая Колонна Стали, подумала Гауптман-Комендант Кэтлин Хини, медленно останавливая своего Атласа. Смех угрожал настичь ее, когда она, не веря, покачала головой. После всех этих лет страха перед мощью Синдиката... Она попыталась восстановить хладнокровие перед открытием общего канала связи подразделения.

"Все подразделения, это Хини", сказала она, подавив вялый порыв рассмеяться вслух. " Кажется, что знаменитая Колонна Стали сильно заржавела. Небольшой толчок и он рухнет на землю. Это покажет Федералам, что путь Штейнеров все еще хорош. До наступления темноты мы покажем Змеям и Федди, почему штурмовых Мехов называют Королями полей сражений!" Ее заявление приветствовало оглушительная тишина, и холодная улыбка осветила лицо Хини. Она и не ожидала меньшего от своей единицы. " Все подразделения, главное двигаться вперед. Давайте поддадим им, Рейнжеры Скаи!"

Когда она открыла вторую линию связи, ее улыбка стала опасной. " Это — Стая Альфа Гнезду. Я повторяю, Стая Альфа Гнезду. Теодор Курита будет наш до захода солнца".

СИТУАЦИЯ

Лес ДоннерБрау, Марфик

Военный округ Диерон, Синдикат Драконов

14 сентября 3028 года

Операция Готтердаммерунг, разработанная Высшим командованием ВСЛС под прямым контролем Архонта Катрины, очень отличалась от Операции Крыса Ханса Давиона. Готтердаммерунг была попыткой заставить врага отойти назад на широком фронте, а не глубоким вторжением, разработанным для разделения вражеских



За исключением Бакминстера и Веги, где лиранские войска завязли в боях, ВСЛС захватили вдвое больше планет, чем намечалось и в четыре раза быстрее.

Трудно сказать, кто был больше шокирован первоначальным успехом Операции Готтердаммерунг, военные Куриты или Верховное командование Лиранского Содружества. Всегда готовая воспользоваться преимуществом неожиданной победы, 21 октября Архонт Катрина Штейнер приказала своим войсками развить успех.

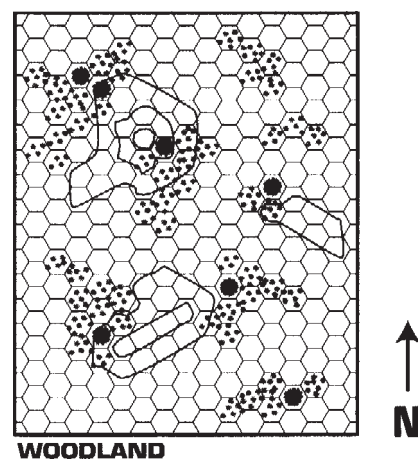
Из всех планет, ставших целью первой волны, планета Марфик давала войскам Лиры наибольшую потенциальную выгоду. Лиранская разведка предполагала, что Одиннадцатым Легионом Веги командует Теодор Курита, наследник трона Дракона. Подразделение Содружества, назначенное на захват Марфика — Четвертый Рейнжеров Скаи — надеялись захватить Теодора живым, дав Содружеству рычаг, для влияния на Дом Куриты. К несчастью высокомерие Рейнжеров, считавших, что полки БатлМехов не нуждаются в поддержке обычных, привело к их отказу от пехотных и бронетанковых полков при преследовании Легиона. Воспользовавшись такими глупыми действиями со стороны противника, Теодор приказал своим войскам отойти к лесным областям и начать партизанские действия. Эта

тактика позволила войскам Куриты сдерживать захватчиков в течение нескольких недель.

Сражения были короткими и жестокими, с численным превосходством Содружества и яростным сопротивлением войск Синдиката. Несмотря на потери своих войск, Полковник Курита показал высокие навыки, неоднократно нанося большой ущерб врагу и отступая, чтобы затем напасть вновь. Окончательный успех его стратегии стал ясен войскам вторжения, когда после нескольких недель сдерживания лиранских войск, Теодор Курита сумел покинуть планету.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите мапшит Woodland, как показано ниже.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Цель атакующих уничтожить 1-го Меха защитников перед отступлением. Как только эта задача будет выполнена, они отступают так быстро, насколько возможно с любого края карты. Атакующие юниты не могут отступать, пока, по крайней мере, 1 Мех защитников не будет уничтожен. Сценарий заканчивается, когда все атакующие БатлМехи или будут уничтожены, или отступят с карты.

Атакующий выигрывает Решительную победу, если он уничтожит 1 юнит защитников и отведет с карты, по крайней мере, 10 юнитов. Он выигрывает Незначительную победу, если он уничтожит 1 юнит защитников и отведет, по крайней мере, 6 юнитов.

Защитник выигрывает Решительную победу, если он уничтожит 7 атакующих юнитов до того, как они отступят. Он выигрывает Незначительную победу, если уничтожит 3 атакующих юнита перед тем, как они отступят.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Поскольку атакующие войска имеют преимущество неожиданности, защищающиеся автоматически проигрывают Инициативу первые два хода.



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие состоят из копья второй роты, третьего батальона, Второго полка Уланов Круциса.

Копье поддержки

Лейтенант Джейсон Аргил (5/5), STK-3F *Stalker*
Эрманд Тул (5/5), GHR-5H *Grasshopper*
Пол Грюндман (6/5), AWS-8Q *Awesome*
Бетти Кейс (6/5), CPLT-C1 *Catapult*

Развертывание

Домашний край атакующих - западный край карты. Атакующие юниты входят через восточный край во время Фазы движения Хода 1.



ЗАЩИТНИКИ

Защитники состоят из элементов Гренадеров Арианы.

Командное копье

Джустина Феррис (4/3), CTF-2X *Cataphract*
Рут Дуннинг (4/3), DV-6M *Dervish*
Денис Дуонг (5/3), VND-1R *Vindicator*
Синтия Вонг (4/3), VND-1R *Vindicator*

Развертывание

Домашний край защитников — восточный край карты. Они разворачиваются в любом месте мапшита Woodland

вой техники, собранных для единственной цели. То, что он был частью этого, давало ему ощущение гордости, которую он не чувствовал начиная со дня, когда двадцать лет назад, он впервые надел униформу Вооруженных Сил Федерации Солнц.

Громкий сигнал оторвал его от мечтаний; в очередной раз напомнив о готовности шатлов к отбытию. Бросив последний взгляд на могущественную армаду, Маршал Госсиаг повернулся кругом и решительно - настолько, насколько можно решительно идти в магнитных ботинках - пошел навстречу судьбе. Он знал, что это будет один из самых трудных и наиболее важных поединков во всей войны. Он только надеялся, что он будет достоин легенд, которые будут рождены в этот день.

СИТУАЦИЯ

Горная цепь Гизига, Тихонов

Община Тихонов, Конфедерация Капеллы

9 октября 3028 года

23 сентября, Дом Дэвион начал вторую волну Операции Крыса, атакуя девять миров: Тситсанг, Нингпо, Ханан, Генуя, Цюрих, Элреска, Нью Кантон, Бучлау и Тихонов.

Основной целью второй волны была планета Тихонов, сразу по четырем причинам: это была столица Общины Тихонов; это был жизненно важный экономический центр Конфедерации; это был сильно укрепленный мир, который мог стать базой для большого числа полков БатлМехов и опасной контратаки в глубь Федерации Солнц; и это была база Полковника Павла Ридзика, командующего и движущей силы войск Капеллы. Верховное командование ВСФС полагало, что убийство полковника и, таким образом, лишение войск капеллы лучшего командира, сильно ослабит моральный дух и боевую эффективность оставшихся сил Конфедерации Капеллы.

Некоторые маршалы Дэвиона даже надеялись, что полковник мог быть захвачен живым, и сможет приказывать своим войскам сложить оружие. Такой удачный ход имел бы разрушительные последствия для Конфедерации Капеллы.

Несмотря на намного более мощное сопротивление войск Капеллы, которые имели время подготовиться к этому нападению, вторая волна Операции Крыса была выполнена успешна, и Ханс Дэвион дал сигнал начать Волну Три.

Стратегическая цель третьей волны состояла в том, прибрать к рукам еще несколько миров Капеллана: Слокум, Арборис, Ахернар, Тигриск, Тайболт, Джонатан, Менкир, Сайф, Янгтз, Ронель, Плион и Кансю.

Операция официально началась 12 ноября; к концу года, Федерация Солнц достигла целей Волны Три. Однако самым великим достижением этой фазы плана Дэвиона стало неожиданный переход четырех отборных полков Горцев Нортвинда из Дома Ляо в Дом Дэвион.

СЦЕНАРИЙ 3: УДАР В СЕРДЦЕ

Маршал Орвал Госсиаг сжал свои руки в кулаки и стиснул зубы, сражаясь против волны тошноты, которую он всегда чувствовал во время скачка, даже, несмотря на годы службы в действующих войсках. Не желая признавать такую человеческую слабость, он стоически переносил это, что уже стало признаком. Когда плавающие пятна перед его глазами начали исчезать, он пристально взглянул на главный обзорный экран мостика Черной Орхидеи, прыжкового корабля класса Монолит. Вдалеке он увидел незнакомое солнце, но что более важно, он увидел прыжковые корабли, все еще появляющиеся в системе Тихонов. Всего мгновением раньше, он стоял на этой же самой палубе в десятке световых лет отсюда, и глядел на то, что походило на море прыжковых кораблей. Пока он смотрел в черную бездну космоса, вокруг, прорывая саму ткань вселенной, продолжали появляться новые суда. Яркий свет озарял темноту, а потом угасал в течение нескольких минут.

Как только последний Прыгун прибыл в систему, более трех сотен шатлов начали расстыковываться с несущими их кораблями, готовясь к быстрому удару по Тихонову. Маршал знал, что он должен быть уже на борту Розы, его командного шатла, готовясь к расстыковке, но не мог оторвать глаз от сцены, разворачивающейся перед ним. Объединенный флот представил внушающую страх мощь — впервые за несколько сотен лет истории Уланов Круциса, все восемь Полковых Боевых Групп были собраны для вторжения на отдельную планету. Вся его жизнь прошла в вооруженных силах, и все же он никогда не видел такого большого соединения солдат и бое-

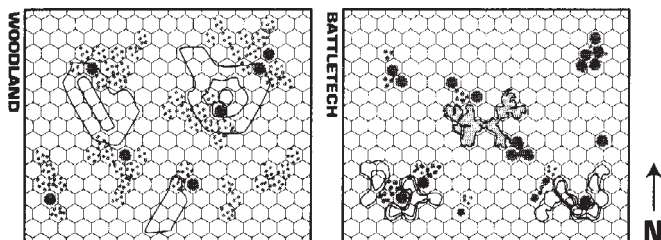
Удовлетворенный победами своих войск в третьей волне и решив воспользоваться преимуществом получения войск Горцев (не говоря об их знаниях врага), Ханс Дэвион начал Волну Четыре в первые же дни 3029-го годда.

Четвертая волна Операции Крыса стремилась захватить одиннадцать миров: Аза, Секонд Трай, Вудсток, Бхарат, Фут Фалл, Фучоу, Талл Трис, Менвалиман, Хамаль, Хайспайр и Шипка. ВСФС решили эти задачи к февралю. Имея войска, утомленные почти семью месяцами постоянных сражений, и растянутые до предела линии снабжения и транспортировки, Принц задержал начало следующей волны, вместо этого приказав своим маршалам объединить то, что уже было получено.

Принц ликовал от успешного продвижения своего великого плана. Менее чем за семь месяцев, его войска захватили сорок одну планету Конфедерации Капеллана — подвиг, который ни один Дом не смог выполнить более, чем за сто лет непрерывных войн. Кроме того, Принц Дэвион захватил Тихонов — сердце военного производства Конфедерации Капеллы. С такими активами под его контролем он чувствовал себя достаточно комфортно, чтобы дать войскам отдохнуть — пока.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите стандартный мапшит **BattleTech** и мапшит **Woodland**, как показано ниже.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда все атакующие будут уничтожены или оставят карту через западный край. Второй Уланов Круциса пытается захватить город Гизига, который находится в километре от края мапшита **Woodland**. Его цель — пройти через всю карту, не потеряв войск, которые помогут им атаковать и захватить город.

Атакующие получают Решительную победу, если они смогут вывести всех 4 БатлМехов через западный край карты. Атакующий достигает Незначительной победы, если они выведет 3 БатлМехов через западный край карты.



Защитники получают Решительную победу, если они смогут уничтожить 2 или более атакующих юнита, и Незначительную победу, если они уничтожат 1 атакующий юнит.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Второй Уланов Круциса включает наиболее неопытные войска из всех полков Уланов Круциса, что отражается в их низких навыках Пилотирования и Стрельбы. Кроме того, используйте модификатор -1 броска Инициативы для Уланов во время всей игры.



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие состоят из копыя второго батальона, Полка Тир.

Штурмовой лэнс

Кавалерист Нейлс Расмуссен (4/3), AS7-D *Atlas*
Кавалерист Долорес Олсен (4/3), ZEU-6S *Zeus*
Кавалерист Барри Чижек(4/4), CP-10-Z *Cyclops*
Кавалерист Дон Сургурсон (4/3), STK-3F *Stalker*

Развертывание

Атакующие входят через восточный край карты во время Фазы движения Хода 1.



ЗАЩИТНИКИ

Защитники состоят из элементов Семнадцатого Регулярного полка Расалхага.

Командное копьё

Тий-и Джери Осака (4/4), DRG-1N *Dragon*
Мэтью Скелли (5/4), CPLT-C1 *Catapult*
Франк Катсуке (4/4), QKD-4G *Quickdraw*
Уоррен Джерет (4/3), DV-6M *Dervish*

Копье огневой поддержки

Чу-и Тейлер Джетнеке (4/3), TBT-5N *Trebuchet*
Джесон Селлерс (4/4), CLNT-2-3T *Clint*
Том Тетсу (4/3), PNT-9R *Panther*
Кевин Томпсон (5/4), PNT-9R *Panther*

Развертывание

Защитники расставляются в любом месте на карте.

СЦЕНАРИЙ 4: СЛУЖА ПРАВОСУДИЮ

Сегодня - начало конца. Как долго мои предки мечтали об этом дне? Сколько столетий кровь Расалхага требовала мести против Дракона?

Мы вошли в систему Кирчбах 31 октября 3028 года. Мне кажется что это правильно, что мы атакуем их в канун Дня Всех Святых, когда считается, что Бог Смерти призывает потерянные души идти по земле. Хотя мы можем терроризировать Дракона сегодня, результаты нашей атаки будут часто преследовать его и после того, как он потеряет страх перед желтой птицей.

Это правильно, что один из моего рода будет благословлен такой возможностью, шансом наконец увидеть Врага, изгнанным из наших миров. То, что другие помогают нам в этой мести, не имеет значения. Мы готовились к этому дню с 2330 года, когда наш гибельный рок — во главе с Юризенном Куритой и Широ Куритой — впервые приземлился на наших планетах, с завоеванием и смертью в своем сердце. В течение десятилетий решимость позволила моим предкам удерживать то, что было их правом, но, в конечном счете, Дракон оказался слишком могущественным. Прошло почти семь сотен лет с тех пор, как Княжество Расалхаг пало перед Синдикатом Драконов. Семь сотен лет! Мои люди, мои предки, дают мне способность и силу, необходимую выбить захватчиков с моей родины - вашей родины.

Я знаю, что мое перо блуждает в этот день, и те из вас, кто будут читать этот дневник, могут задаваться вопросом о моем здравомыслии. Но я просто не могу содержать поток чувств, одолевающих меня в этот момент. Наши шатлы достигнут Кирчбах меньше чем за три дня, и я буду сражаться на земле моих предков в кабине Атласа, одного из

наиболее ужасных БатлМехов, когда-либо выходивших на поле боя.

И все же, я не могу не думать о том, что я чувствовал бы то же самое, даже если бы был должен скакать на врага на лошади, размахивая саблей. Время пришло, и независимо оттого, что было прежде, или что буде завтра, захватчики БУДУТ выброшены с нашей земли. Мы никогда не пойдем на компромисс. Это время послужить правосудию. Или мы, или они!

—выдержка из дневника кавалериста Нелса Расмуссена.

СИТУАЦИЯ

Равнины Остерсанд, Кирчбах

Военный округ Расалхаг, Синдикат Драконов

2 ноября 3028 года

Почти сразу после того, как ВСЛС завершили первую волну вторжения в Операции Готтердаммерунг, они начали вторую фазу, чтобы развить свой успех. Хотя Синдикат Драконов был готов к вторжению на свою территорию, наглость Вооруженных Сил Лиранского Содружества была шокирующей.

Дублируя начальную фазу, одной из целей операции было дальнейшее повреждение ОВСД, чтобы вынудить Люсьен послать резервы против вторжения лиран; преследуя вторичные цели, многие ПБГ Содружества преследовали противников, которых они победили в первой волне, надеясь добить уже поврежденные подразделения.

На этой стадии, Содружество атаковало девятнадцать планет Объединения: Лотан, Широтори, Такайдо, Энгадин, Лицен, Хохенемс, Грамиан, Кирчбах, Станзах, Эйдж, Утрехт, Вирзанди, Кималь II, Корнефорос, Ганзбург, Куфстейн, Аубиссон, Хайнфелд и Сибалрай. Оно преуспело в захвате четырнадцати планет, вынудив войска Синдиката отступить. Однако генералы Содружества поняли, что Синдикат опомнился от неожиданности - ОВСД сражались все более эффективно и причиняли все более тяжелый ущерб наступающим.

Генералы также могли заметить, что их войска все больше уставали. Хотя большое количество гражданских транспор-

тов, реквизированных для военной акции, продолжали доставлять достаточное количество боеприпасов, продовольствия и подкреплений, они не могли дать отдых войскам Содружества. Вместе с усталостью возвращались и старые разногласия, и командиры отказывались от только что опробованной стратегии ПБГ, возвращаясь к своей старой, знакомой тактике. Служебные ссоры постоянно вспыхивали между полками в ПБГ, а лиране не имели достаточного опыта, чтобы эффективно решать вопросы приоритета и старшинства.

Однако даже с этими проблемами Лиранское Содружество посчитало вторую фазу успешной. Они получили большое количество территорий и надежду получить еще больше.

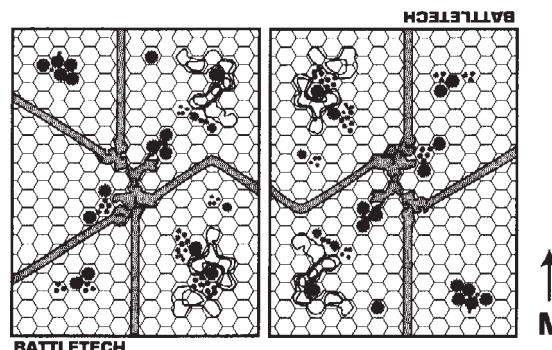
Из всех миров, атакованных в течение фазы развития успеха, захват планеты Кирчбах имел самое большое символическое значение для лиранских войск. Хотя Кирчбах был столицей префектуры Синдиката, а также важной военной целью, сражение, которое развернулось на равнинах около города Остерсанд имело более значительное значения для местного населения.

Кирчбах долго принадлежал Княжеству Расалхаг до того, как Синдикат Драконов захватил планету - происшествие, случившееся за несколько столетий перед Четвертой Войной за Наследие. Однако, большинство населения сохраняли свою преданность Расалхагу и ждали возможности отомстить тем, кого они считали тиранами и захватчиками.

Когда силы Лире приземлились на Кирчбах, они обнаружили полностью неизвестный полк. Полк Тир был составлен из штурмовых БатлМехов, окрашенных в темно-синий цвет и несущих эмблему партизанского движения Тир - золотой шлем викинга с серебряной звездой, представляющей Княжество Расалхаг. Пилоты этих БатлМехов были членами партизанского движения Тир - мужчины и женщины, которые прослеживали свою родословную непосредственно к Княжеству Расалхаг. И местным жителям, и защитникам из Синдиката, появление этого полка казалось почти чудом. Их появление и последующая победа над обороняющимся Семнадцатым Регулярным полком Расалхага послужили сигналом для начала бунтов и мятежей. Это вместе с запланированными диверсиями членов Тир, парализовало экономику планеты, транспортную и административные системы, что заставляло солдат Синдиката чувствовать себя на чужой земле. Такая двухсторонняя атака прошла лучше, чем надеялись командиры Содружества или Тира, и обе группы извлекли из сотрудничества максимум выгоды.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите оба стандартных мапшита **BattleTech**, как показано ниже. Считайте заштрихованные гексы, отмеченные на карте ниже, водой с Глубиной 1.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда все юниты одной или другой стороны будут уничтожены или отступят с карты.

Цель полка Тир - уничтожить так много вражеских юнитов, как только можно, таким образом вынуждая вражеские войска отступить с планеты. Семнадцатый Регулярный будет пытаться удерживать врага максимально долго до получения команды к отступлению.

Как только обороняющиеся получают приказ к отступлению (см. **Специальные правила**), защищающийся игрок бросает 1D6. При результате 1-3, игрок защиты отводит своих БатлМехов через северный край карты. При результате 4-6, он отводит БатлМехов через южный край карты. Игрок не может отступить через любой другой край карты.

Атакующий выигрывает Решительную победу уничтожая 6 или более юнитов защитника. Он выигрывает Незначительную победу, уничтожив 4 или 5 юнитов защитника.

Защитник выигрывает Решительную победу, отведя 6 или более количество юнитов с карты. Он выигрывает Незначительную победу, отведя 4 или 5 юнитов с карты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Как только местная популяция на Кирчбахе увидела полк Тир, большинство скандинавских жителей начало бунтовать и прерывать связь между гарнизонами Синдиката.

Чтобы смоделировать этот беспорядок, юниты защиты не могут отойти с карты, кроме как при определенных обстоятельствах. Начиная с Хода 10, игрок защиты бросает 1D6 в начале каждого хода. При результате 6, он получает приказ к отступлению и действует по правилам, описанным в Условиях Победы. Любой другой результат вынуждает его оставаться на карте до следующего хода. Для хода 11, он должен выбросить 5 и больше, чтобы отступить; для хода 12 - 4 и больше, и т.д. В начале Хода 15, игрок автоматически делает бросок на определение края карты для отхода и может начать отступление.



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие состоят из элементов первого батальона, Четвертого полка Рейнжеров Тай Кита.

Командное копьё

Каптен Твил Остер (3/3),
CTF-2X *Cataphract*
Сабкомандер Уолтер Перри (4/3),
VND-1R *Vindicator*
Джес Ходжесс (4/4), HBK-4G *Hunchback*
Синтия Келлер (4/4), TBT-5N *Trebuchet*

Ударное копьё

Командер Вики Эникс (4/3),
CGR-1A5 *Charger*
Сабкомандер эйб Фрёман (4/4),
AWS-8Q *Awesome*
Сабкомандер Тёвин Фостер (4/3),
QKD-4G *Quickdraw*
Дженни Коллинс (4/4), CPLT-C1 *Catapult*

Развертывание

Атакующие входят через восточный край карты во время Фазы движения Хода 1.



ЗАЩИТНИК

Защитники состоят из двух копей подкрепления роты Дельта, Легкой Гвардии Дэвиона.

Копьё Лиса

Копрал Хью де Пейнс (3/3),
FS9-H *Firestarter*
Сабайтерн Джошуа Кенсон (4/3),
FS9-H *Firestarter*
Сабайтерн Френк Крилл (3/3), JR7-D *Jenner*
Джеймс Фарадей (4/3), JR7-D *Jenner*
Джулия Френч (4/3), JR7-D *Jenner*

Копьё Кот

Копрал Джеффри Ст.Омер (3/3),
WLF-1 *Wolfhound*
Келли Брубекер (4/3), HCT-3F *Hatchetman*
Сабайтерн Джозеф Крайлайл (3/3),
JR7-D *Jenner*
Сабайтерн Джевил Смит (4/4), JR7-D *Jenner*
Джефф Сатфин (4/4), JR7-D *Jenner*

Развертывание

Защищающийся игрок ставит технику первым, в любом месте мапшита Woodland.

СИТУАЦИЯ

Предмесья Окланда, Бетель
Маршрут Капеллы, Федерация Солнц
14 апреля 3029 года

Когда войска Дэвиона начали четвертую волну Операции Крыса, они не встретили никакого сопротивления со стороны фронтовых подразделений Ляо. Канцлер Ляо забрал свои войска из этих и других миров в конце декабря, чтобы их не отрезали от остальной части Конфедерации. Он так же имел честолюбивый план, как использовать эти войска, чтобы нанести ущерб Дэвиону.

Из информации, переданной предателем — высокопоставленным лицом из штаба Герцога Хасека-Давиона, высшего командира на Маршруте Капеллы, Канцлер Ляо и его советники узнали, что все запасы для войск ВСФС проходят только

СЦЕНАРИЙ 5: ОПЕРАЦИЯ ПРИЧАСТИЕ ЗАХВАТЧИКОВ

Капитан Эндрю Рэдбурн посмотрел на вспомогательный монитор своего Центуриона. “Повторите снова, капитан. Что, черт возьми, вы говорите?”

Капитан шатла класса Оверлорд скрипнул зубами в ответ на гнев в голосе Рэдбурна. “Я сказал, нас провели. У них был проклятый Леопард, которого они спрятали в тени Оверлорда. Он сейчас направляется назад к вашей базе”.

Эндрю хлопнул кулаком по ручке своего командного кресла. Эндрю, ты - тупой идиот! Тебя ведь учили, как предугадывать место высадки врага, и ты доставил сюда своих людей, как учил Джастин Ксианг Аллард! Он сжал свои кулаки настолько сильно, что суставы побелели. Черт возьми! Джастин имел в резерве несколько уловок. Он, должно быть, планировал этот небольшой набег, и он знал, что я клюну на приманку как зеленый новичок. Возможно даже, что он на Леопарде.

Рэдбурн посмотрел на свой главный монитор и увидел, что вся Рота Дельта, спасая себя и три другие, уже выгрузилась с Неповинующего. “Внимание, Рота Дельта. У нас появился Леопард, который направляется назад к нашей базе, в то время, как мы находимся здесь. Бисот, Райдфорт, Армант и я все еще не разгрузились, так что мы отправляемся назад. Дрю, так как мы возьмем две твои Валькирии, объедини свое копьё с командой Арчи.

“Понял, кэп”.

Рэдбурн переключил радиочастоту на своего заместителя, лейтенанта Роберта Гроана. “Роберт, это твой выход. У тебя двадцать три БатлМеха в совершенном состоянии. Их Оверлорд может нести тридцать шесть боевых машин, хотя он вероятно легко загружен. Бей и беги, пока не сможешь определить их количество, а затем, уничтожь их. Если они решат оторваться, позволь им сбежать. Но охраняй любые трофеи”.

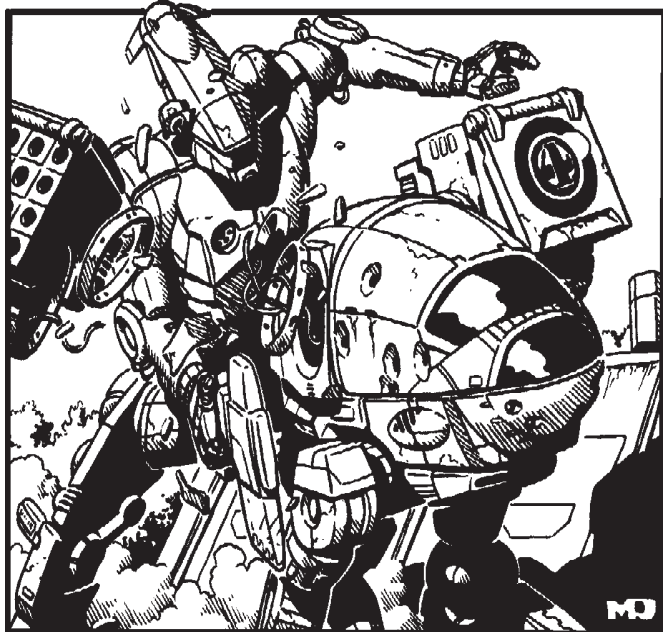
Ответ Гроана прозвучал громко и отчетливо. “Понял, капитан. Будьте осторожны”.

Эндрю кивнул. Золотые слова. Нажав кнопку, Эндрю вновь вернул на экран капитана Неповинующего. “Капитан, как насчет быстрой переброски нас назад к западному периметру нашей базы, низкая орбита, высокая скорость?”

Пожилый мужчина улыбнулся. “Курс подготовлен и зафиксирован. Мы будем там всего через пятнадцать минут”.

— выдержка из “Дыхания Смерти Капеллы”, романа о смертельной агонии войск Конфедерации Капеллы во время Четвертой Войны за Наследие.

ОПЕРАЦИЯ ПРИЧАСТИЕ ЗАХВАТЧИКОВ



через шесть миров: Кавич, Нопа, Базальт, Нью Арагорн, Алгол и Холлоран V. Дом Дэвион установил на этих мирах огромные склады, и разместил людей и оборудование там, чтобы управлять бесчисленными передачами груза. Предатель сообщил, что на этих мирах нет гарнизонов БатлМехов. Эта деталь, больше чем любая другая, убедила Канцлера Ляо, что его операция Ответный удар имеет шанс на успех.

Операция была изобретательна и очевидна: атаковать цель и уничтожить склады снабжения, оборвав таким образом линии снабжения войск Дэвиона, вынудив их прервать вторжение. Однако Принц Ханс знал о предателе в штабе Герцога Хасека-Дэвиона уже три года. Вместо устранения шпиона, принц позволил ему сохранять свой пост, веря, что когда-нибудь он найдет применение ренегату.

Когда он, наконец, решил использовать шпиона, то сделал это по максимуму. Через шпиона, ВСФС передали дезинформацию относительно шести планет снабжения прямо в Конфедерацию, скрыв присутствие тяжелых укреплений, предназначенных для защиты жизненно важных материалов. И поэтому, когда Канцлер Ляо послал последнее и лучшее свое фронтовое подразделение чтобы уничтожить линии поставок Дэвиона, войска капеллы были полностью уничтожены - шесть фронтовых полков БатлМехов и вдвое больше полков танков и пехоты.

Только отдельная операция, начатая против планеты Акстон, сохранила операцию Ответный удар от полного провала. Этот набег позволил войскам Ляо получить файлы и информацию из небольшой лаборатории Института Наук Нового Авалона, находящейся на планете. Хотя войска капеллы и не захватили ничего, представлявшего военную ценность, они обнаружили местоположение главной военной лаборатории ИННА на планете Бетель.

Четвертый полк Рейнджеров Тау Кита и специальный отряд командос Ляо потратили недели на дотошное планирование и репетиции штурма Бетеля - операции Община Вторжения. Они приземлились 14 апреля, встретив Роту Дельта Легкой Гвардии Дэвиона.

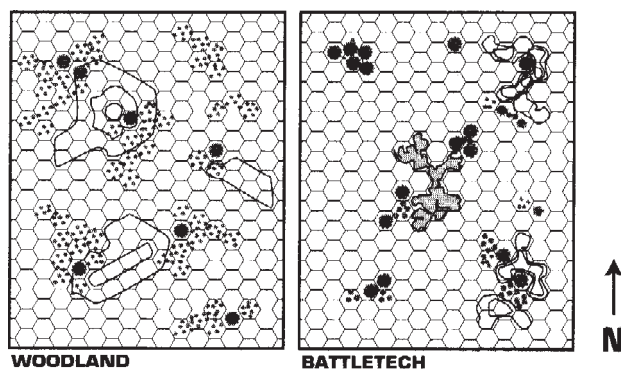
Хотя силы Ляо узнали, что Рота Дельта состоит из двад-

цати семи БатлМехов вместо стандартных 12-ти, они сумели использовать фактор внезапности, послав большую часть своих сил к городу Окланд и выманив туда большую часть Роты Дельта, в то время, как командос атаковали реальную цель - секретную лабораторию ИННА.

Поскольку лабораторию защищали лишь символические войска, войска капеллы смогли выкрасть несколько научных проектов, наиболее ценным из которых была формула усиленных миомеров, которые делали легкого Меха не слабее тяжелого, а тяжелого столь же маневренным, сколь и легкий. Когда войска вернулись в столицу Конфедерации Сиан, Канцлер Максимилиан Ляо потратил на злорадство совсем немного времени. Уверенный, что его государство вскоре будет вновь атаковано Дэвионом, Канцлер приказал ученым проанализировать формулу и начать снабжать БатлМехов новыми миомерными мышцами, как можно скорее.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите мапшит Woodland и стандартный мапшит BattleTech, как показано ниже.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Элементы атакующих Рейнджеров пытаются сдерживать защитников, пока командос извлекают научные материалы, после чего они отходят. Сценарий заканчивается в конце Хода 12 или если одна из сторон будет уничтожена, в зависимости от того, что случится раньше.

Атакующий игрок выигрывает Решительную победу, если он уничтожит 6 или более защитников. Он выигрывает Незначительную победу, если он уничтожит 4 или 5 юнитов.

Защитник выигрывает Решительную победу, если он уничтожит 4 или более атакующих. Он выигрывает Незначительную победу, если он уничтожит 2 или 3 юнита.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Так как Рота Дельта специализируется на “стайной” атаке против больших Мехов, используя множество легких Мехов — тактике, которая обычно пугает и дезориентирует врага — игрок защиты добавляет модификатор +2 ко всем броскам Инициативы на время всего сценария.



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие состоят из элементов второй роты, первого батальона, Пятого полка Фузилиров Сиртиса.

Штурмовое копьё

Лефтенант Амманда Джонсон (3/3),

STK-3F *Stalker*

Сабайтерн Джей Ленни (4/3), AS7-D *Atlas*

Морт Коллинс (4/3), AWS-8Q *Awesome*

Джек Фуллер (4/4), JM6-S *JagerMech*

Огневое копьё

Лефтенант Джок Парду (4/3), CPLT-C1 *Catapult*

Сабайтерн Джеффри Франкс (4/4),

JM6-S *JagerMech*

Сабайтерн Лидия По (5/4), TBT-5N *Trebuchet*

Петер Фише (4/4), DV-6M *Dervish*

Развертывание

Атакующие размещаются первыми. Их силы начинают игру на карте Woodland, развертываясь в центре (см. Заштрихованную область на стр. 24; колонка гексов от 06хх до 10хх). Внутри этой области атакующие могут размещаться в любом гексе и в любом направлении.

СЦЕНАРИЙ 6: ЛИНИЯ НА ПЕСКЕ

Следователь МСО (Министерство Секретных Операций): Почему вы настаиваете на этой выдумке? Просто капеллане впервые перехитрили вас во время этой войны. Почему вы упорно утверждаете, что имелся заговор?

Лефтенант Амманда Джонсон: Потому что он есть. Я даже не знаю, почему я говорю с вами - вы часть заговора.

Следователь МСО: Вы говорите со мной, потому что я - единственный с кем вы еще можете говорить. Все ваши товарищи уже были опрошены и уже убиты. Вы хотите присоединиться к ним?

Лефтенант Амманда Джонсон: Конечно, я хочу присоединиться к ним, вы идиот! Но вы ведь не отпустите меня, не так ли? Так, к чему эти разговоры?

Следователь МСО: Амманда, ни к чему демонстрировать свой характер или острый язык. Я хочу помочь вам.

Лефтенант Амманда Джонсон: Вы помогите мне, если позволите уйти!

Следователь МСО: Вы же знаете, что я не могу сделать этого.

Лефтенант Амманда Джонсон: Почему? Потому что вы знаете, что я расскажу каждому встречному, что ваш принц послал нас уми-

рать на Сарну?

Следователь МСО: Вы имеете в виду нашего принца.

Лефтенант Амманда Джонсон: НЕТ! Вашего принца. Мой принц умер в руках от тех капелланских ублюдков! За нашу верность ему, ВАШ принц послал нас на смерть!

Следователь МСО: Пожалуйста, контролируйте свое поведение. Мы уже показывали вам перехваченную передачу, которая показывает, что Большой Мак переназначил войска на Сарну. Впервые в этой войне Маскировка смогла фактически отвести нам глаза. Объясните мне, почему вы не можете воспринять правду.

Лефтенант Амманда Джонсон: Я не нуждаюсь в ваших так называемых свидетельствах - я уже знаю правду! Я также знаю, что я никогда не покину это место живой. Что это будет? Внезапный сердечный приступ, внутреннее кровоотечение, которое не нашли раньше, или что-то еще?

Следователь МСО: (Вздых) Почему вы так плохо думаете о нас? Мы - не Маскировка или СВБ. Мы в Федерации Солнц не используем таких методов.

Лефтенант Амманда Джонсон: Черта с два! Ваш принц знал, что он никогда не сможет заставить нас отказаться от нашей лояльности Принцу Майклу. Он также знал, что весь Маршрут Капеллы восстанет, если он расформирует нас. И он должен был знать, что мы слишком хороши, чтобы убрать нас с дороги, послав на болотный мир Периферии. Нет, единственным выбором было послать нас на смерть. Мы сжуем Большого Макса, Фузилиры уничтожены, а Сарна захвачена. Это прекрасно сработало, не так ли? (Истеричный смех)

Следователь МСО: Наш принц никогда не сделал то, в чем вы обвиняете его.

Лефтенант Амманда Джонсон: (Скептический смех)

Следователь МСО: Очень хорошо. (Вздых) Вы не оставляете нам выбора.

Лефтенант Амманда Джонсон: Эй! Остановитесь - что вы делаете? (Звуки драки)

Следователь МСО: Это лучший путь для вас, Амманда. Война выиграна, а книги по истории всегда пишут победители.

—выдержка от допроса лефтенанта Амманды Джонсон, одного из немногих выживших членов Пятого полка Фузилиров Сиртиса

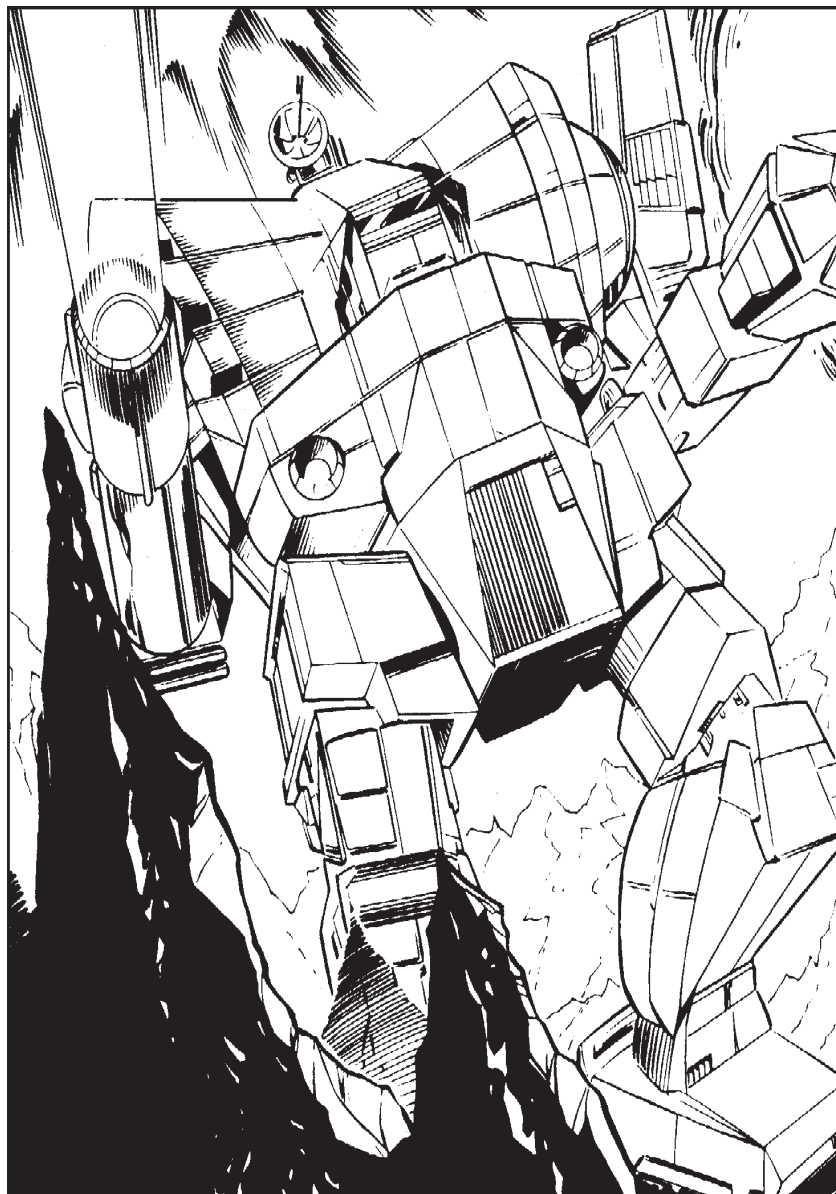
СИТУАЦИЯ

Посадочная Зона Пульсар, Сарна

Община Сарана, Конфедерация Капеллы

27 мая 3029 года

В течение Четвертой Войны за Наследие, Федерация Солнц сумела опрокинуть Конфедерацию Капеллы фактически беспрепятственно. Несмотря на успешный набег капеллан на планету Бетель, ВСФС не видели необходимости менять



ЗАЩИТНИКИ

Защитники состоят из элементов Четвертого полка Бронированной Кавалерии МакКэррона.

Командное копьё

Капитан Джейсон Торранс (3/3),
CTF-2X *Cataphract*
Сабкоммандер Колли Флоренс (4/3),
GHR-5H *Grasshopper*
Сабкоммандер Виктор Кунг (4/4),
VND-1R *Vindicator*
Андреа Асселин (4/4), VND-1R *Vindicator*

Ударное копьё

Коммандер Лаура Санг (4/3),
CGR-1A5 *Charger*
Сабкоммандер Чарли Бое (5/4),
CGR-1A5 *Charger*
Джейсон Уильямс (4/3), AWS-8Q *Awesome*
Ферри Разани (5/4), CTF-2X *Cataphract*

Разведывательное копьё

Коммандер Сьюзан Маршигама (4/3),
QKD-4G *Quickdraw*
Сабкоммандер Стивен Джонс (5/4),
HER-2S *Hermes II*
Сабкоммандер Джеймс Клифтон (4/3),
CDA-2A *Cicada*
Сабкоммандер Форрест Джонс (5/3),
ASM-21 *Assassin*

Развертывание

Защитники размещаются вторыми и могут ставить своих Мехов на обеих стандартных мапшитах **BattleTech**

свою стратегию, приспосабливаясь к опасному врагу. Приготовления к пятой волне Операции Крыса, особенно пополнение полков, продолжалось по плану, а солдаты ВСФС пытались насладиться каждым моментом затишья. Они знали, что вскоре они получат приказ к новому

выступлению. Эти приказы поступили в конце апреля 3029 года.

Главной целью Пятой волны была та же задача, что и раньше: завоевание планет Конфедерации и уничтожение как можно большего числа полков Ляо. К концу этапа, еще девять миров попадали под атаку: Корей, Заурак, Менкиб, Нью Макао, Мандат, Вей, Ремшилд, Тсингтао и Сарна.

Пятая волна началась в неудачное для Капеллы время. Община Сарана отдала свои немногие прыгуны, чтобы формировать Цель Команды для Операции Коммуна Вторжения. В результате, фронтовые полки БатлМехов и бронетехники в этом регионе были изолированы друг от друга, а многие планеты защищали всего лишь резервисты. Только планета Сарна смогла оказать эффективное сопротивление. Во вторую неделю августа, ВСФС начали шестую волну вторжения против территории Ляо, атакуя еще пять планет: Палос, Гелиголанд, Кайфенг, Сахалин и Тру.

Однако на планете Сарна все еще продолжалась пятая волна.

КомСтар, полумистическая организация, контролирующая всю межпланетную связь, пока оставался нейтральным в этой войне. Не отдавая никому предпочтения, они передавали всю любую информацию - включая информацию полученную хитростью или диверсиями. Большинство руководителей КомСтара были довольны такой ситуацией, если бы не Регент Миндо Уотерли.

Она полагала, что лидер КомСтара, Примас Юлиан Тайполо, ведет организацию к гибели. По ее мнению, КомСтар должен был сделать что-нибудь, чтобы остановить военную машину Дэвиона. В начале войны, она пробовала заставить других лидеров КомСтара объявить Отлучение - всеобщий запрет на передачу данных - против Федерации Солнц. Хотя и загнанная в угол позицией невмешательства своих коллег Регентов, она заставила их согласиться, что если Дэвион атакует

планету Сарна, то на Дэвиона наложат Отлучение. Уверенные, что Ханс Дэвион не имеет ресурсов - которых было меньше, чем смелости - чтобы продолжать войну достаточно долго и угрожать Сарне, остальная часть правящего Первого Круга КомСтара даже на думала, что Миндо Уотерли вынудит их заплатить за высокомерие.

27 мая 3029 года, войска Дэвиона высадились на Сарне. Находясь в глубине территории Ляо, Сарна была мощным символом для всех граждан Конфедерации. Ее крушение было бы заключительным ударом в сердце Конфедерации Капеллы. Задача захватить планету досталась ПБГ Пятый Фузилиров Сиртиса, наряду с двумя наемными полками Кобр Крастера, Вторым полком Кричащих Орлов и пятнадцатью обычными полками.

Ожидая лишь легкого сопротивления — и славы победителей — Пятый Фузилиров Сиртиса высадился первым, надеясь захватить планету до прибытия остальных войск. Однако вскоре ему пришлось сражаться за собственную жизнь. Разведка Дэвиона перехватила передачу Ляо с приказом о переназначении пяти элитных полков Бронированной Кавалерии МакКэррона с Сарны на Палос. Однако, четыре из пяти полков все еще оставались на планете, и Фузилиры угодили в их западню. Отчаянно сражаясь за выживание, лишь малая часть копей смогла дождаться прибытия подкреплений.

Сражение полностью уничтожило ПБГ Пятого Фузилиров Сиртиса. И что более важно, КомСтар наконец объявил полный запрет на передачу данных для Федерации Солнц.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите оба стандартных мапшита **BattleTech** и мапшит **Woodland**, как показано.

Весь ровный ландшафт Уровня 0 на карте Woodland считается болотом (см. **Специальные правила**, ниже). Полугексы, которыми стандартные карты **BattleTech** присоединяются к карте Woodland, также считаются болотом.

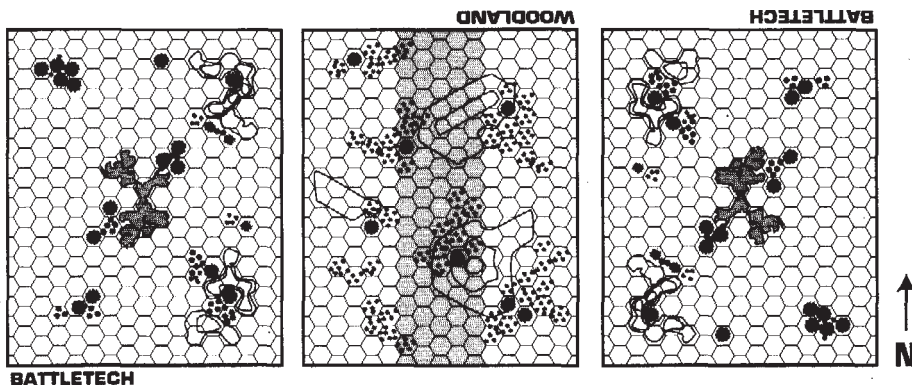
Заштрихованная область представляет район развертывания атакующих.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда одна из сторон будет уничтожена, или все силы атакующих оставят карту.

Из-за положения в котором оказались силы Пятого Фузилиров Сиртиса, они немедленно начинают отступать с карты. Начиная с Хода 1, атакующий игрок может начать отводить свои войска с карты. Юниты могут оставлять карту только через восточный и западный края, хотя не обязательно выводить их все через один край.

Атакующий выигрывает Решительную победу, если он отведет 6 или более Батлмехов с карты. Он выигрывает Незначительную победу, если он отведет 4 или 5 БатлМехов с карты.



Защитник выигрывает Решительную победу, если он уничтожит 6 или более атакующих юнитов до того, как они отступят. Он выигрывает Незначительную победу, если уничтожит 4 или 5 атакующих юнитов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Все гексы ровного ландшафта Уровня 0 на карте Woodland считаются болотом. Увеличьте расход движения при входе в такие гексы на 1 ПД. Например, вход в ровный гекс с болотом расходует 2 ПД, а не 1, как обычно.

Когда БатлМех входит в гекс с болотом, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования. Если бросок неудачен, Мех увяз и не может двигаться оставшуюся часть хода (БатлМех, который провалил бросок не падает). Юнит может вращать торс, как обычно, но не может изменять свое направление. Для любых атак по такому Меху примените модификатор -2.

Прыгающие БатлМехи, которые приземляется в гексе с болотом, автоматически становятся увязшими, но при этом не падают.

В начале Фазы движения следующего хода, игрок, управляющий увязшим юнитом, делает бросок навыка пилотирования. В случае успеха, юнит выбирается из болота и движется дальше, как обычно. Если бросок неудачен, юнит остается увязшим в болоте, а игрок делает другой бросок навыка пилотирования в начале следующей Фазы движения.



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие состоят из усиленного ко-
пья второй роты, третьего батальона,
Третьего Республиканского Полка.

Командное копьё

Коммандер Джо Фионг (4/3),
CTF-2X *Cataphract*
Сабкоммандер Сюзан Лей (4/4),
GHR-5H *Grasshopper*
Сабкоммандер Пола Террел (4/4),
CPLT-C1 *Catapult*
Коммандер Том Фрэнкс(5/4),
VND-1R *Vindicator*
Сабкоммандер Сан Йонг (5/4),
SDR-5V *Spider*
Сабкоммандер Шэрон Фонг(4/4),
SDR-5V *Spider*

Развертывание

Атакующие входят через западный край карты в
течении Фазы движения Хода 1.



ЗАЩИТНИКИ

Защитники состоят из одного ко-
пья первой роты, второго батальо-
на, Пятнадцатого Полка Милиции

Марика

Штурмовой лэнс

Форс Коммандер Дэн Джексон (3/3),
AS7-D *Atlas*
Лейтенант, старшего класса Джей Дилл (4/3),
AWS-8Q *Awesome*
Лейтенант, младшего класса Ферра МакКоннер (5/4),
CP-10-Z *Cyclops*
Брайен Поттер (4/3), QKD-4G *Quickdraw*

Развертывание

Защитники размещаются первыми, где-нибудь
на востоке карты **BattleTech**.

СЦЕНАРИЙ 7: ОШИБКА ЯНОША

Старик резко склонился над своим столом, его покрытые корич-
невыми пятнами руки слегка дрожали, когда он взял белый листок
бумаги. То, что такая безобидная вещь могла приносить такие разру-
шительные новости, всегда поражало его. Всего моментом ранее он
праздновал одну из немногих военных побед, которое его государство
одержало за прошедшие десятилетия, и теперь вот это.

“Насколько это надежные сведения?” прошептал старик голосом,
скрипящим, как металл, проводимый по стеклу.

“Наши лучшие аналитики исследовали закодированные сообще-
ния в течение недель. Нападение на Каллисон просто подтверждает
то, что наши люди уже подозревали в течение некоторого времени.
Фактически, я могу доложить, перестановка войск Содружества на
границе началась еще до вторжения войск Республиканцев. Неважно
было ли это и атака Каллисона совпадением. Важно, что мы теперь
имеем то, что напоминает крупномасштабное вторжение так называе-
мой Свободной Республики Тихонов и Содружества на планеты Лиги
в Корридоре Терры.” Низкий, белокурый мужчина на мгновение пере-
стал говорить и пристально посмотрел на своего лорда. Жалость и
печаль, которые он чувствовал к этому когда-то великому человеку,
теперь ставшему настолько дряхлым, никак не отразились на его лице.
И лишь глаза выдавали его чувства. “Сир, вы знаете, что мы не имеем
сил, чтобы прикрыть все эти планеты в случае вторжения.” Он вновь
остановился, ожидая, что старик скажет хоть что-нибудь. Когда тиши-
на начала затягиваться на его лице появилось обеспокоенное выра-
жение, и бумага начала яростно дрожать. “Сир..”

“Я знаю,” прошептал старик, обрывая говорившего. “Вы думаете,
что я не знаю, что точно происходит. Они знают, что мы обессилили
себя в Операции Кинжал. Теперь кинжал у нашего горла”. Старик бро-
сил бумаги на стол, затем оперся руками на его поверхность - чтобы
остановить дрожь или поддержать себя, белокурый мужчина не хо-
тел даже думать об этом..

“Сир, что вы прикажете? Мы должны переместить войска с цент-
ральных планет, чтобы укрепить Коридор Терры?”

“Нет. Эти планеты потеряны. Что было нашим станет их, чтобы в
будущем вновь стать нашим.” Яростный смех - один из наиболее гром-
ких звуков изданных стариком за все эти дни - огласил комнату, застав-
ля смеющегося трястись всем телом. Смех превратился в хриплый
кашель, который ранил сердце белокурого мужчины. “Разве это не

обычный порядок вещей для этих Войн за Наследие? Планеты потеряны, но мы сохраним войска, находящиеся на них. Их,
мы не можем заменить. Пошлите приказ отступить всем гарнизонным войскам этих планет. Составьте план этой операции,
и представьте его мне для заключительного одобрения”.

“Но Сир! Как мы можем - “

“Вы думаете, что мне это нравится?” Старик почти кричал, поднявшись со своего места, в его глазах горел огонь. “Вы
думаете, что я смакую тот факт, что враги вступят на нашу землю?” Старик внезапно вновь рухнул на свой стул, тирада,
кажется истощила его последние силы.

Белокурый человек заметил, с раскаянием, что мгновенный огонь - то чего он не видел в глазах его владыки уже много
месяцев - ушел, оставив их унылыми и безжизненными. Он дрожал.

“Если это ошибка, это будет моя ошибка,” спокойно сказал старик. “Пожалуйста, генерал присмотрите за этим.”

“Да, мой лорд,” последовал такой же тихий ответ. Белокурый человек оставил комнату, аккуратно притворив дверь
позади себя. Когда он стремительно сбегал вниз по ступеням, чтобы выполнить приказ своего лорда, единственная мысль
все еще беспокоила его:

Но если это ошибка, во что она нам обойдется?



СИТУАЦИЯ

*Высоты Гасстон, Васат
Лига Свободных Миров
22 июня 3029 года*

Когда началась Четвертая Война за Наследие, Лига Свободных Миров была так же удивлена, как и Конфедерация Капеллы. Генерал-Капитан Янош Марик, правитель шаткой коалиции из полуавтономных областей, составляющих Лигу, чувствовал, что его государство пострадает первым от Союза Федеративного Содружества. Боязнь вторжения была одной из главных причин, по которой он подписал Солашение на Каптейне, сделавшее его государство союзником Конфедерации Капеллы и Синдиката Драконов. Однако, вторжение в Конфедерацию Капеллы и Синдикат Драконов ВСФС и ВСЛС соответственно, казалось, никак не скажется на безопасности царства Яноша. Приятно удивленный, Янош с был с удовольствием сидеть и смотреть, как другие Великие Дома уничтожают друг друга.

Однако ни один из союзников Генерал-Капитана это устраивало. Настоятельные сообщения от Канцлера Конфедерации и Координатора Синдиката убеждали Яноша Марика, что у него нет другого выбора, как помочь своим союзникам. С большим нежеланием, Генерал-Капитан привел в действие то, что стало Операцией Кинжал.

1 октября эта операция началась, когда войска Марика появились в пяти звездных системах Лиранского Содружества: Ватт, Милтон, Фесда, Лаунам и Тимбикуй. Несмотря на тяжелые сражения, которые продолжались до конца ноября, войска Марика сумели захватить все пять планет. Они также провели глубокие рейды против многожества других планет Содружества, в попытке вынудить Дом Штейнера оттянуть войска с фронта против Драконов.

Хотя первоначально пораженный успехом Операции Кинжал, Янос испугался, получив сообщение об ужасном происшествии на планете Скарбороудж - а точнее, о столкновении между силами Марика и подразделениями капеллан, укрывшимися на этой планете. Герцогство Андуриен, всегда непостоянный и непослушный член Лиги, немедленно объявило войну Конфедерации Капеллы. Менее чем

за день, Генерал-Капитан перешел от успешного захвата с трудом завоеванных миров до сражения на два фронта.

Когда в начале 3029 года наступило затишье, Янош вздохнул с облегчением, веря, что у него есть время вытянуть свое государство из войны. Однако, этого не произошло. К тревоге Верховного Командования Марика, несколько полков недавно сформированной Свободной Республики Тихонов атаковали четыре планеты Лиги, выбросив на ветр недели мирных переговоров. Дипломаты Лиги уверяли Яноша Марика, что лидер нового государства Павел Ридзик был заинтересован в перемирии. Поэтому атака войск Ридзика была полным шоком.

К несчастью для Яноша, Федерация Солнц получила Ридзика первой, спася его от убийц капеллы. Эрдан Сортек, личный советник и друг Ханса Дэвиона, был послан основать новое государство с Павлом Ридзиком во главе. Пакт о ненападении между Республикой Тихонов и Федерацией Солнц позволил ВСФС оставить множество бывших планет Конфедерации в составе крошечного нового государства, сконцентрировавшись на завоевании других планет капеллы. Когда новости о вторжении Марика в миры Содружества достигли Ханса Дэвиона, он велел Эрдану Сортеку убедить Ридзика, что вторжение в Лигу Свободных Миров поддержит моральный дух его войск и докажет его лидерские способности.

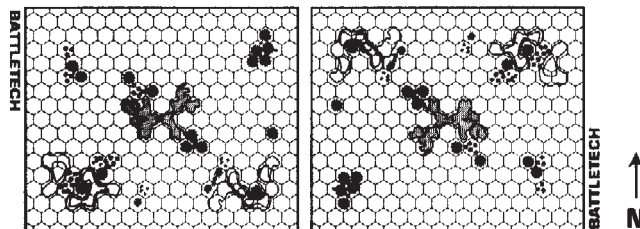
Войска Свободной Республики Тихонов вторглись в четыре мира Лиги: Процион, Васат, Ван Даймен IV и Талиса. Хотя тактические сражения на этих мирах были яростными - особенно на планете Васат, где Третий Республиканской Гвардии столкнулся с Пятнадцатым Полком Милиции Марика, стратегический эффект вторжения был намного более разрушительным. Как только войска Республики начали вторжение, Содружество атаковало планету Лиги Каллисон. Новость о поражении Гвардии Марика на Каллисоне очень взволновала генералов Лига, а очевидные приготовления к полномасштабному вторжению в Лигу войск Содружества и Республики поставило их на грань паники.

Янош Марик решил, что он не сможет защитить планеты, которым угрожает неизбежное вторжение, но сможет сохранить полки, размещенные на них. 28 июля, он приказал всем войскам на линии защиты Терры между планетами Каллисон и Васат немедленно эвакуироваться. Он также оттянул полки от Лаунама, Милтона, Фесды, Ватта и Тимбикуя. Из-за своих страхов он уступил четырнадцать планет, которые мог бы сохранить. Он не знал, что Содружество не имело плана наступления, и что их сообщения, подразумевающие такую атаку, были блефом.

Этот единственный обман позволил ВСЛС получить за несколько недель то, что должно было завоевываться месяцами, если не годами, без единого выстрела. После войны, когда Свободная Республика Тихонов была поглощена недавно появившимся Федеративным Содружеством в 3032 году, коридор миров, которые однажды принадлежали Лиге Свободных Миров, соединил два Дома - Дэвиона и Штейнера.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите оба стандартных мапшита **BattleTech**, как показано ниже.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда все юниты одной из сторон будут уничтожены, или когда будет уничтожен штаб защитника (см. **Специальные Правила**, ниже).

Войска Третьего Республиканского медленно проигрывали сражение из-за тактической смекалки командира Пятнадцатой Милиции Марика, Полковника Хоукинса. В попытке отрубить голову змеи, Республиканцы пытаются уничтожить штаб защитников. Поэтому, атакующий выигрывает Решительную победу, если его силы уничтожат штаб. Атакующий не может выиграть Незначительную победу.

Защитник выигрывает Решительную победу, если штаб уцелел. Он выигрывает Незначительную победу, если штаб разрушен, но его войска уничтожат 4 или более вражеских юнита.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Командующий защитой Пятнадцатого полка Милиции Марика командует войсками из скрытого штаба. В начале игры, игрок защиты тайно выбирает любой гекс на карте, чтобы спрятать там свой штаб. Защитник должен записать номер гекса на куске бумаги, который не показывается атакующему. Штаб остается скрытым, пока вражеский юнит не попытается войти в гекс с ним, или не закончит свое движение в смежном гексе. Если юнит попытался войти в гекс, содержащий штаб, он немедленно заканчивает свое движение, а штаб показывается.

Хотя штаб не считается неподвижной целью, он не может покидать гекс, в котором был спрятан в начале игры. Он имеет 25 пунктов брони и может быть атакован, как стандартный юнит. 25 или более пунктов повреждения уничтожают штаб.



АТАКУЮЩИЙ

Атакующие состоят из Полкового командного копы Десятого полка Лиранской Гвардии

Полковое командное копы

Герцог Фредерик Штейнер (3/2), AS7-D *Atlas*
Подполковник Тоня Грехем (3/3),
ZEU-6S *Zeus*
Первый лейтенант Джули Камара (3/3),
AWS-8Q *Awesome*
Лейтенант Кол Файл (4/3), STK-3F *Stalker*

Развертывание

Атакующие входят на карту в течении Фазы движения Хода 1 используя правила десантирования войск (см. **Специальные правила**, ниже). Они могут приземляться по всей карте



ЗАЩИТНИКИ

Защитники состоят из элементов Легионов Веги.

Командное копы

Чу-са Оми Такиро (4/4),
6HR-5H *Grasshopper*
Чу-и Джексон Ома (4/4),
DRG-1N *Dragon*
Кит Ричардс (5/4), DRG-1N *Dragon*
Джеффри Канеда (5/4), STK-3F *Stalker*

Копы поддержки

Чу-и Джефферсон Ошика (4/3),
CPLT-C1 *Catapult*
Бу Минова (4/4), AWS-8Q *Awesome*

Разведывательное копы

Чу-и Стивен Авано (4/4),
WTH-1 *Whitworth*
Наджии Реекаи (4/4), WTH-1 *Whitworth*
Ноджим Мара (5/4), PNT-9R *Panther*

Развертывание

Защитники развертываются первыми, в любом месте любой карты.

СЦЕНАРИЙ 8: В КОГТЯХ ДРАКОНА

Теодор кивнул, как если бы согласился с комментарием Фредерика, но звонок видеофона на серванте прервал дальнейшую беседу. Теодор приложил микрофон к голове и направил телефон так, что Фредерик не мог видеть картинку.

Даже не слыша, что сказал звонивший, вопросы пролаянные Теодором и гнев, который окрасил его лицо в алый цвет, сказали Фредерику все, что он хотел знать. Что-то пошло плохо, очень плохо.

Теодор схватил видеофон с серванта и с размаху бросил об пол, в грудку осколков от бутылок с саке и других напитков. Он повернулся, его глаза налились яростью, палец уткнулся прямо в пленного лиранского вельможу. “Вы ублюдок! Как вы могли сидеть здесь, слушать мои размышления о чести, и соглашаться со мной, планируя такое предательство?!”

Фредерик напрягался, когда Теодор вытянул свой пистолет. “Я понятия не имею, о чем вы говорите” произнес он, вызывая встречный пристальный взгляд Теодора.

Теодор наблюдал за ним в течение секунды, затем кивнул. “Нет, вы не прибегли бы к такому обману. Ваша кузина послала агентов Локи, чтобы повредить прыжковые корабли моего флота”. Он с отвращением фыркнул. “То, что вы не можете сделать в честном бою, она делает обманом”.

Пристальный взгляд Фредерика, подобно пистолету в руке Теодора, не дрогнул. “Привыкайте к этому, Теодор. Это ход событий. Политические деятели навсегда предадут воинов, потому что то, что мы считаем этикой войны, они используют как нашу слабость”. Фредерик улыбнулся, ощущая приближение конца, когда палец Теодора нажал на спусковой крючок.

— *Выдержка из голодрамы “Смерть Героя”, показанной в Мае 3030 года в Лиранском Содружестве*

СИТУАЦИЯ

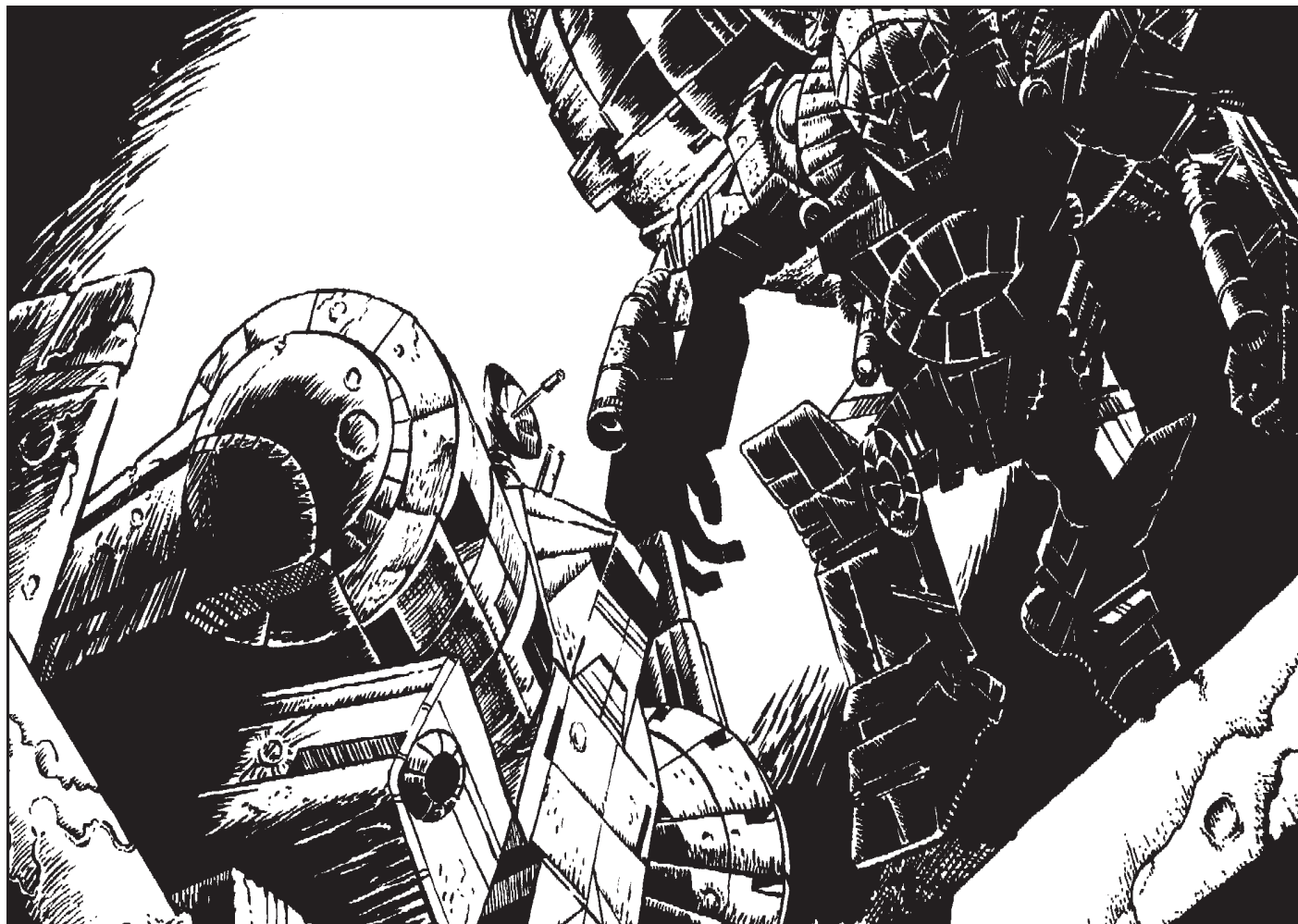
*Предмесья Канашими, Дромини VI
Военный округ Диерон, Синдикат Драконов
15 сентября 3029 года*

В начале апреля Принц Ханс Дэвион информировал Архонта Катрину Штейнер о своем намерении возобновить войну в конце мая. Он предложил, чтобы Лиранское Содружество возобновило свое наступление против Синдиката Драконов в то же самое время. Катрина собрала Верховное Командование ВСЛС неделю спустя и проинформировала генералов о своем решении продолжить вторжение. К середине мая, ВСЛС были готовы возобновить наступление.

Лиранские войска вели тупиковые сражения на семи мирах — Энгадин, Ганзбург, Лизен, Широтори, Станзач, Эйдж и Утрехт — поэтому основной задачей ВСЛС было усмирение этих планет. Дополнительно, Верховное Командование собиралось атаковать пятнадцать новых миров: Ксесзтрег, Фелтрэ, Галуззо, Нокс, Куарелл, Альтенмаркт, Дромини VI, Аста Ла Блон, Йори, Атаир, Сабик, Ламбрехт, Дайев и Саталис.

Несколько событий в течение этого нового вторжения убедили Архонта, что война больше не может продолжаться. Хотя вторжение дало Содружеству большое количество планет и подорвало боевые способности Синдиката, по нескольким причинам потери были в четыре раза выше, чем ожидалось. Во-первых, Синдикат Драконов прекратил недооценивать ВСЛС и сделал превосходные приготовления против главного направления вторжения. Во вторых, подразделения Содружества были все еще измотаны предыдущими сражениями, хотя и потратили несколько месяцев на отдых и восстановление. Однако основной причиной высоких потерь был отказ полков Содружества от четкого следования концепции Полковых Боевых Групп. В течение войны, слаженная работа полков Содружества постепенно сползала в пользу старой, знакомой тактики, которая делала ВСЛС тяжелой, часто неэффективной группой войск.

Архонт не была единственным человеком, который заметил эту опасную ситуацию. Тай-са Теодор Курита — де факто



военный правитель военного округа Диерон — потратил недели, пристально анализирующие наступление Содружества. К августу, он понял, что внушительные усилия врага испытывают недостаток глубины, а в некоторых местах были тоньше бумаги. Он видел, что ВСЛС направило большую часть войск на фронт, оставив свой тыл лишь слегка защищенным.

Тай-са Курита решил, что условия как нельзя лучше подходят для массивной контратаки. Он объявил свой план командирам полков, удивив многих презрением к атакам по всему фронту. Вместо этого, он предложил “начать наступление, которое будет больше всего походить на смертельную болезнь. Сначала попадает зараза; затем внезапное распространение болезни, убивает жертву. Именно поэтому, я назвал этот план Операция Инфекция”.

5 августа, спустя день, как Курита получил почти единодушную поддержку от других командующих, с тихого вторжения на Дромини VI началась начальная стадия операции. В течении пары недель, планета была захвачена, и полки Синдиката стали тайно собираться на Дромини VI, готовясь к главному удару.

Пять дней спустя после начала основного наступления Куриты, в пиратской точке Дромини появились прыгуны. От них отделились шатлы, которые начали быстро сближаться с планетой. Это удивило и возмутило Тай-са Куриту,

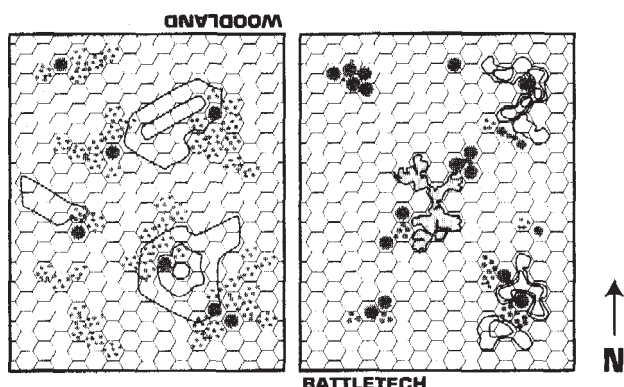
который понял, что он, должно быть, был предан. И все же благодаря числу вражеских кораблей Курита понял, что к планете направляется не более одного полка БатлМехов и нескольких обычных полков — не проблема для значительного скопления войск Синдиката Драконов, окружавших Канашими, наибольший город планеты.

Но прибывший Десятый Лиранской Гвардии не собирався пробиваться сквозь защитников. Вместо этого, он приземлился непосредственно в городе. Застав БатлМехов Куриты не готовыми к такому повороту событий, войска Содружества разыскивали и уничтожали склады снабжения Синдиката.

Однако еще более разрушительным был инцидент, который произошел в космосе, пока Десятый Лиранской Гвардии отвлекал врага на земле. Агенты Локи, разведывательной службы Содружества, прибыли в систему Дромини переодетые членами экипажа одного из прыгунов, которые несли Гвардию. Этот корабль оставил их в космосе в серебряных спасательных пузырях, которые медленно маневрировали к шести прыгунам Синдиката, находящимся в системе. Четырнадцать агентов Содружества вооруженных взрывчаткой, повредили корабли Синдиката и остановили вторжение.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите стандартный мапшит **BattleTech** и мапшит **Woodland**, как показано ниже.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда все юниты одной из сторон или все 5 складов боеприпасов (см. **Склады боеприпасов**) будут разрушены. Атакующий пытается уничтожить все склады боеприпасов, таким образом, лишая защитника поставок боеприпасов для вторжения. Защитник пытается уничтожить все атакующие юниты, не потеряв склады.

Атакующий выигрывает Решительную победу, если он уничтожит все 5 складов боеприпасов. Он выигрывает Незначительную победу, если он уничтожит 3 или 4 склада.

Защитник выигрывает Решительную победу, если он уничтожает все атакующие юниты, и теряет не более 2 складов. Он выигрывает Незначительную победу, если он уничтожит все атакующие юниты, и теряет 3 или 4 склада.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот сценарий требует специальных правил для десантирования войск и для складов боеприпасов, как описано ниже.

Десантирование войск

Игроки могут сбрасывать БатлМехов непосредственно на вражескую территорию, десантируя их с шатла на низкой орбите или в атмосфере. Атакующие юниты входят в этот сценарий, используя такой опасный маневр, известный как боевой выброс.

Атакующий игрок должен назначить на мапшите гекс, в который будет приземляться каждый юнит. Для каждого БатлМеха, игрок делает бросок навыка пилотирования, чтобы определить, было ли приземление благополучным. Неудачный бросок означает, что приземление было выполнено с ошибками и юнит промахнулся мимо целевого гекса.

При неудачном приземлении, юнит отклоняется. Чтобы определить новое место приземления БатлМеха, сначала выполняют бросок 1D6, чтобы определить направление отклонения, согласно диаграмме, приведенной ниже. Затем выполняется бросок 1D6 за каждый пункт, на который результат броска навыка пилотирования был ниже требуемого значения. Сумма результатов этих бросков со-

ставляет расстояние отклонения от целевого гекса, в котором пытался приземлиться юнит.

БатлМех, который приземлился неудачно, получит повреждения, как при падении с высоты, равной разнице между броском навыка пилотирования и требуемым значением (см. **Падение**, **Классическая BattleTech книга правил**, стр 15). Например, если БатлМех с требуемым значением броска навыка пилотирования 4 выбросил 2, юнит получил бы повреждения, как при падении с 2-х уровней высоты.

Десантирующиеся войска всегда приземляются в конце Фазы движения. Они не могут стрелять или выполнять другие действия до конца этого же хода, но могут быть обстреляны сами (атакующий добавляет модификатор движения цели +1, а затем модификаторы расстояния, ландшафта и т.д.). После приземления юнит действует, как обычно.

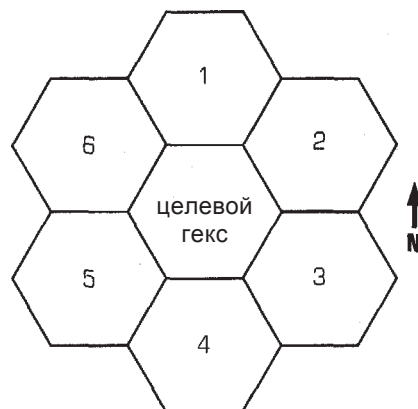


ДИАГРАММА ОТКЛОНЕНИЯ

Склады боеприпасов

В начале игры, игрок защиты размещает в любом месте любого мапшта пять складов боеприпасов (для обозначения используйте монеты, кубики или что-нибудь еще). Они должны быть помещены только в гексах с ровным ландшафтом Уровня 0, каждый, по крайней мере, на расстоянии десять гексов от других складов.

Каждый склад боеприпасов — неподвижная цель, которая имеет 60 пунктов брони. Как только склад получил 60 или более пунктов повреждения, он разрушен. Юниты не могут перемещаться через гексы со складами. Однако, как только склад разрушен, гекс считается неровным ландшафтом, а юниты могут перемещаться через него по стандартным правилам движения.



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие состоят из элементов Восьмого регулярного полка Галедона

Командное копье

Чу-и Такира Они (5/4), DRG-1N *Dragon*
Саймон Тейлор (5/4), CP-10-Z *Cyclops*
Кирн Минуро (5/4), CPLT-C1 *Catapult*
Тайрон Джефферсон (5/4), TBT-5N *Trebuchet*

Развертывание

Атакующие могут входить через любой край карты в течение Фазы движения Хода 1. Различные юниты могут входить через различные края карты



ЗАЩИТНИКИ

Защитники это двое Волчьих Драгун из Полка Дельта, выживших в сражениях на Мизери и Вапаконете.

Временное копье

Капитан Лукас Кент (2/1), HOP-4B *Hoplite*
Лорен Сайммонс (2/1), WLF-1 *Wolfhound*

Развертывание

Защитники выставляются первыми, в любой части карты.

СЦЕНАРИЙ 9: ВОРОТА АДА

Лефтенант Джулия Эндрю подсознательно позволила медпаку соскользнуть из руки на землю, когда перед ее глазами оказалась Тартарус Кальдера. Она прибыла вместе с медиками сил Дэвиона, быстро собрала команду и направилась к склонам кальдеры [вулканический кратер], чтобы оказать любую требующуюся помощь обороняющимся Волчим Драгунам. Через поднимающийся дым, который закрывал большую часть дна кальдеры, она начала различать детали. Внезапный сильный ветер, налетевший с юга, рассеял дым. Когда Джулия четко увидела, что находится в ущелье, она медленно опустилась на колени, отказываясь верить в произошедшее.

Миллионы лет назад, вулкан прорвался непосредственно из дна долины, создав огромный конус. Через какое-то время, после того как извержение закончилось, дно долины повысилось, когда жерло вулкана разрушилось, создав широкую кальдеру. Конус все еще поднимался на несколько сотен метров над дном долины, а дно кальдеры было два километра в ширину и полкилометра в глубину. Глядя на сцену, происходящую под ней, Джулия думала, что ад должен быть очень похож на это место.

Сотни БатлМехов и танков лежали уничтоженными по всей долине. Большая их часть все еще горела, выделяя плотный черный дым, который южный ветер отважно попытался рассеять. Мертвые и умирающие

солдаты заполняли места, не занятые распотрошенными машинами. Даже сквозь бушующий огонь и завывание ветра, Джулия могла слышать стоны и крики раненных и умирающих.

Как такое может быть? Задалась она вопросом, все еще стоя в шоке на коленях. Она слышала о личной вражде Синдиката Драконов с Драгунами, но не верила в это. Теперь, глядя на гибнущие остатки этих, когда-то гордых воинов, находящиеся перед ней, она могла поверить в услышанное — что Драгуны почти единолично остановили наступление Синдиката.

Новый звук оторвал ее от размышлений. Сквозь дым, в центре дна кальдеры, она смогла различить движение. Подняв свой бинокль, она вгляделась в дым. Спустя секунду, она распознала в услышанных звуках степенные шаги БатлМеха, возможно даже двух. Очередной сильный порыв ветра разогнал дым, дав ей увидеть двух БатлМехов медленно идущих по кругу — *Арчера* и *Вархаммера*.

На ее лице появилось озадаченное выражение. Что происходит? Затем она поняла все происходящее, и слезы хлынули из ее глаз. Это должно быть Полковник Вульф и Капитан Керенская. Похоже, что они обходят на своих машинах товарищей, защищая их, во время сна. Какие же кошмары они пережили, какой ад они посетили, что могут спать теперь? Усилив воли, лефтенант Эндрю стряхнула печаль и поднялась на ноги. Она быстро убирала бинокль, подхватила свою медицинскую сумку и начала спускаться в воронку. Выжившим потребуется моя помощь.

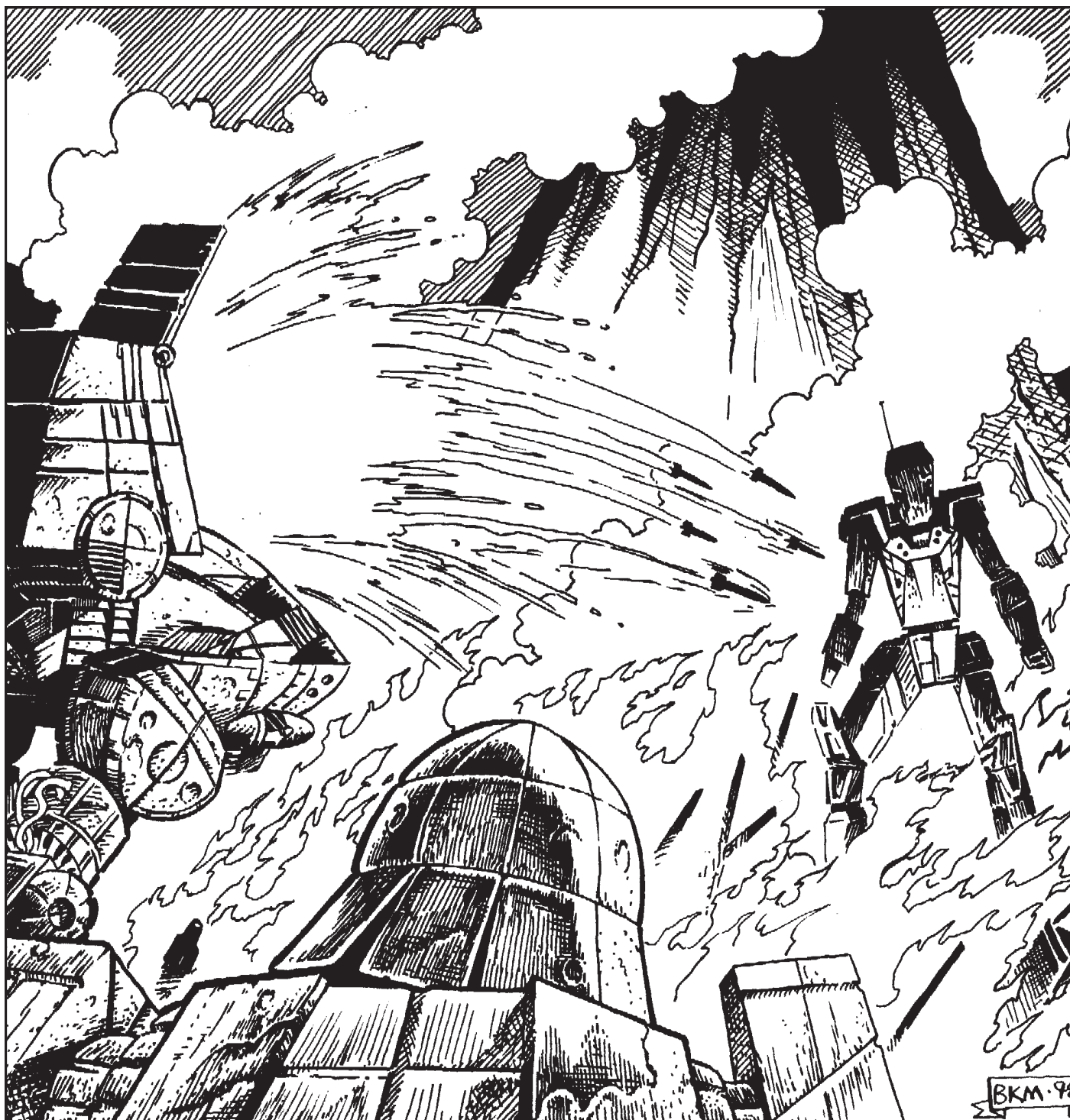
СИТУАЦИЯ

Тартарус Кальдера, Кроссинг

Маршрут Драконов, Федерация Солнц

28 сентября 3029 года

Начиная планирование Операции Крыса, маршалы ВСФС поняли, что даже если Лиранское Содружество сумеет сковать Синдикат Драконов своим наступлением, Федерация Солнц будет все еще уязвима на границе с Домом Курицы. Война требовала, чтобы ВСФС перебросили дюжину ПБГ и полков БатлМехов из Маршрута Драконов на вторжение в Конфедерацию Капеллы, сильно ослабив защиту. Из-за этой ситуации, некоторые маршалы боялись, что запланированное наступление против Конфедерации откроет "черный ход" Федераций Солнц для атаки Синдиката. Они просили, чтобы Принц пересмотрел Операцию Крыса, но отступили, поняв, что он согласен уступить пару планет Синдикату Драконов, если это даст возможность получить гораздо больше у Конфедерации Капеллы.



Они также ушли от Принца, получив загадочное напутствие: “Давайте немного подождем. Судьба все еще может дать нам преимущество”. Судьба сделала это в форме пяти отборных полков Волчих Драгун.

В 3023, Волчие Драгуны оставили Лиранское Содружество и подписали пятилетний контракт с Синдикатом Драконов. Они были немедленно размещены в военном округе Галедон, и их первые успешные набеги против Федерации Солнц быстро доказали их ценность. Однако для Драгун

постепенно стало ясно, что Дракон не хочет отпускать их даже после истечения контракта. Вместо этого, Такаши Курита планировал превратить элитарные полки Драгун в собственные войска. Чтобы сделать это, ОВСД начали изматывать финансы, запчасти и моральный дух Драгун. В последний год их контракта, ситуация ухудшилась, поскольку против Драгун началась клеветническая кампания, способная настроить против них мирное население. Стоявшие за всеми этими событиями люди надеялись,

что это заставит Драгун атаковать невооруженных гражданских жителей, что даст ОВСД требуемый повод для атаки и подчинения наемников.

Однако, Драгуны не клюнули на приманку, хотя несколько бунтов произошло вокруг их гарнизонов. Наконец, не в силах больше противостоять оскорблениям и дискредитации, Драгуны — согласно древнему Японскому правилу — вызвали Дракона на сражение чести на планете Мизери. Им противостояли девять полков Синдиката. Сильно уступая в численности, Драгуны все же дождались полночи 22 апреля 3028 года, чтобы начать противодействие ОВСД — точный момент истечения их контракта с Синдикатом Драконов.

Сражение длилось два месяца и было беспредельно жестоким. Драгуны использовали каждую уловку в своем арсенале, чтобы выиграть, но получили Пиррову победу — они потеряли больше половины своего личного состава. Разбив войска, выставленные против них, они отступили с планеты, прибыв в пространство Дома Дэвион в начале июня. Они немедленно подписали контракт с Домом Дэвион и начали восстанавливать свои полки, зная, что им вскоре вновь предстоит сражаться.

В начале Четвертой Войны за Наследие, Такаши Курита, кажется, решил полностью уничтожить Волчих Драгун. Опозоренный поражением своих подразделений от рук Драгун, во время первого налета на Дэвиона он атаковал только три: Хэрроус Сан, Вапаконета и Гленмора, все планеты где его войска должны были столкнуться с Драгунами. В течение нескольких месяцев, на фронте между Синдикатом и Федерацией не было никаких перемен, поскольку Такаши Курита отчаянно стремился прикончить наемников. Но к началу декабря, даже воюя против сокрушительных сил врага, Драгуны все еще оставались на всех трех планетах.

Наконец Такаши Курита очнулся от своей навязчивой идеи и понял, что упустил свой шанс. В декабре его войска напали еще на семь планет: Галтор III, Мардук, Клатанду IV, Брид, Дешлер, Давид и Нортвинд. Однако к концу января лишь Галтор III и Мардук пали, попав в руки захватчиков. Когда в войне наступило затишье, Драгуны воспользовались им, чтобы отступить с трех планет, которые они защитили. Уменьшившись в размерах менее, чем до одного боеспособного полка, Драгуны воссоединились на планете Кроссинг.

В мае, Синдикат Драконов возобновил свое наступление, нападая на планеты Майлс и Гроулд III. А вскоре под атакой оказалось еще пять планет: Планета Бергмана, Нью Эбердин, Лим, Роял и МакКомб.

Как и ожидалось, Синдикат также послал войска и против Драгун. На Кроссинге, Драгуны выбрали для финального противостояния Такртарус Калдеру. Уступая в численности в четыре раза, Драгуны сражались с яростью, которой полки Синдиката просто не могли ничего противопоставить. Потеряв более чем три четверти своих солдат, Драгуны проявляли чудеса героизма. Когда Восьмой регулярный Галедона встретил остатки Драгун на дне кольдеры, наемники вновь доказали свое военное превосходство, и вынудили подразделения ОВСД отойти. 28 октября, ОВСД

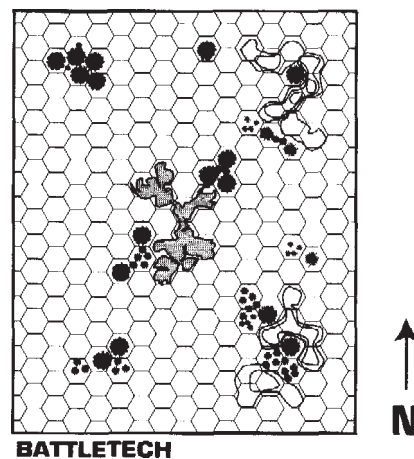
отвели войска с Кроссинга.

Хотя наступление Синдиката и захватило несколько планет, устранив Выступ Галтора, оно не оправдало намерения своих разработчиков. Защитники Дэвиона оказались упрямыми, и каждую планету отдавали только после тяжелых боев, дорого обошедшихся Синдикату.

Для Принца Ханса Дэвиона, эти сражения стали успехом. И хотя его силы сдержали наступление Дракона, они понесли тяжелые потери. Эти потери понесенные ВСФС — особенно у Волчих Драгун — дали Принцу много поводов для раздумий.

УСТАНОВКИ ИГРЫ

Расположите стандартный мапшит **BattleTech**, как показано ниже.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий заканчивается, когда все юниты одной стороне будут уничтожены.

Атакующий выигрывает Решительную победу, уничтожив все юниты защитника. Он не может выигрывать Незначительную победу.

Защитник выигрывает Решительную победу, уничтожив все атакующие юниты. Он выигрывает Незначительную победу, уничтожив 3 атакующих юнита.



АТАКУЮЩИЕ

Атакующие состоят из одного копья
Первого полка Катильских Улан

Копье преследования

Лефтенант Михаэль Финли (3/3),
ENF-4R *Enforcer*
Сабайтерн Кимберли Джексон (4/3),
HCT-3F *Hatchetman*
Сабайтерн Трой МакКоннер (4/3),
HCT-3F *Hatchetman*
Сабайтерн Джек Фостер (4/3),
FS9-H *Firestarter*

Развертывание

Атакующие выставляются первыми, в любом месте на всей карте



ЗАЩИТНИКИ

Защитники состоят из одного ко-
пья солдат Дома Имарра

Командное копье

Майор Карл Санг (4/4), CTF-2X *Cataphract*
Коммандер Джессика Эрикссон (4/4),
CTF-2X *Cataphract*
Сабкоммандер Санди Бог (4/4),
BJ-3 *Blackjack*
Сабкоммандер Кирн Фучи (5/4),
BJ-3 *Blackjack*

Развертывание

Защитники входят через любой край карты во время Фазы движения Хода 1. Разные юниты могут входить через разные стороны карты

СЦЕНАРИЙ 10: СИК СЕМПЕР ТИРАННИС

Я буду управлять Внутренней Сферой! Все народы будут кланяться моему величию. (бум, бум) Почему так много дураков в этой вселенной не видит то, что я всегда видел? (бум) Я - Астральный Образ! (бум, бум, бум) Великий Сатана, который сидит в своем Аду на Новом Авалоне, будет низвергнут. Я потерял половину своих планет? (Истеричный смех) Ну и что! Я - все еще избранник судьбы! (бум) Не важно, что все предали меня - даже моя собственная дочь! (бум, бум) Это не может помешать мне. Поклоняйтесь мне мои люди, и бойтесь меня, мои враги. Особенно бойся меня, ненавистная Гадина - которая предала меня в глубине своей души. Ксианг! Ты высокомерно называешь своего БатлМеха Йен-Ло-Йонг, но Правитель Девятого Ада не подчиняется никому! (бум, бум) Никому, кроме меня! Я, воплощение света и радости для всех! И я пошлю его пожрать твою душу! Если не я, то мой потомок, пока я имеет только одну дочь. И в ней, или ее ребенке, или в ребенке ее ребенка, ты и твоё семя найдете смерть! (бум, бум, бум) Я не тиран! (бум, бум, бум, бум) ...

— Выдержка из аудиозаписи, сделанной в госпитальной палате бывшего Канцлера Максимилиана Ляо.

СИТУАЦИЯ

Королевский Космопорт Сиана, Сиан
Община Сиана, Конфедерация Капеллы
24 октября 3029 года

Хотя Отлучение КомСтаром Федерации Солнц и не дало никаких явных военных преимуществ разбитым и утомленным войскам Конфедерации Капеллы, оно дало лидерам Ляо смелость задумать невероятное. Они планировали нападение на Яаре Индастрис, одного

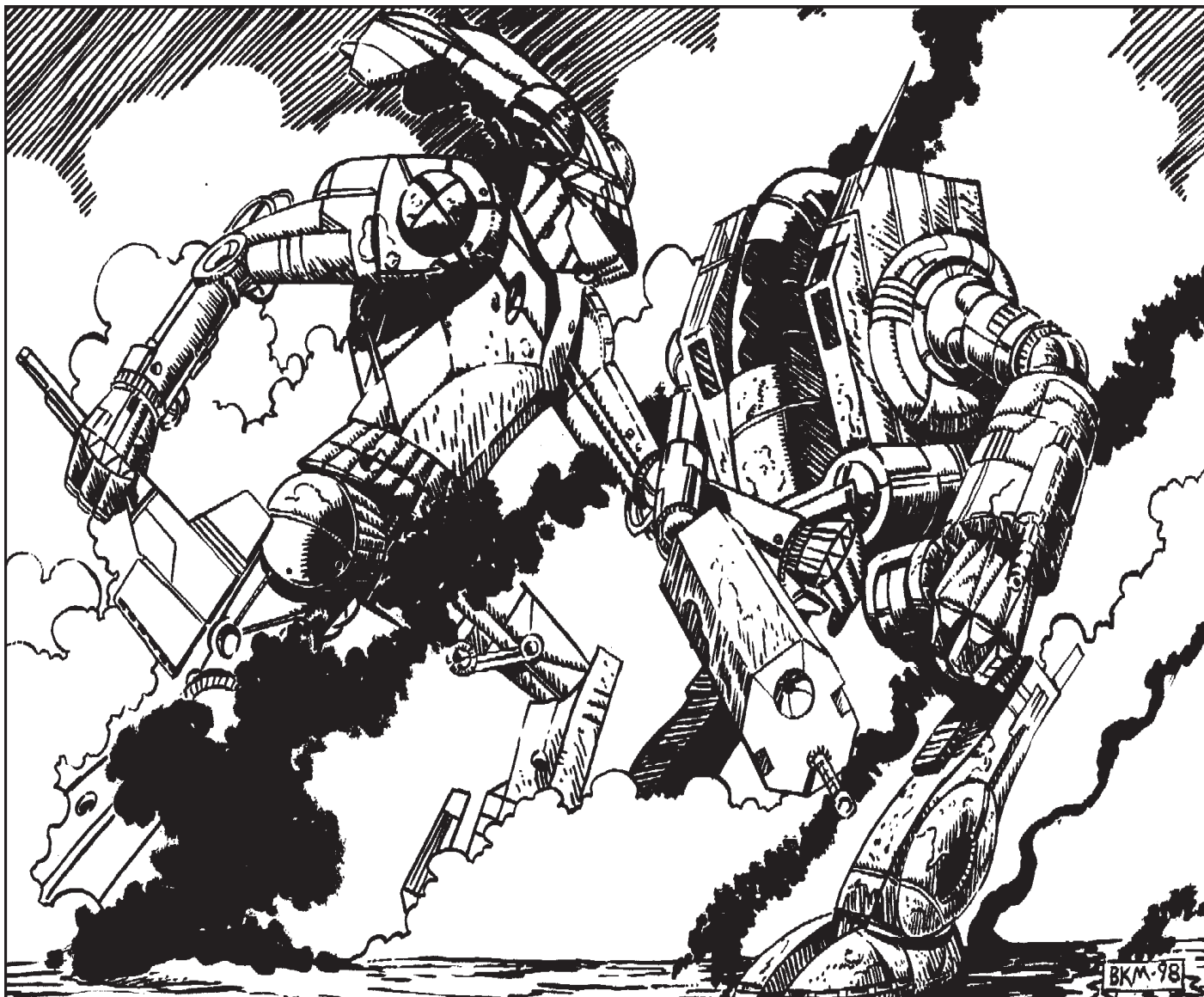
из немногих сохранившихся во Внутренней Сфере, заводов по производству приводов для прыгунов и ремонтной верфи. Постепенная потеря технологий, начиная с падения Звездной Лиги, дала остаткам технологии и людям, работающим с ней, ауру святости. Из всех утерянных навыков, способность производить и восстанавливать деликатные машины приводов перехода, была наиболее важна для поддержания жизнедеятельности человечества, включая ведение боевых действий, во всей Внутренней Сфере. Никто не мог даже предполагать, что кто-то осмелится атаковать на один из немногих уголков, где могут создавать и ремонтировать приводы перехода. Поэтому верфи у планеты Катиль охраняла только милиция.

Целью капеллан было не уничтожение самой верфи, а разрушение массивных геотермических генераторных станций на поверхности планеты и микроволновых передающих станций, которые снабжали завод и верфи энергией. Канцлер Максимилиан Ляо считал, что в случае успешной атаки, это остановит строительство и ремонт прыгунов Дэвиона, вынуждая ВСФС прекратить вторжение, чтобы спасти оставшиеся прыжковые корабли.

Героические усилия шпиона Дэвиона, находящегося во внутреннем круге общения Канцлера, позволили Федерации Солнц получить предупреждение об атаке; но, несмотря на предупреждение, Принц Ханс Давион и ВСФС смогли сделать очень мало. ВСФС просто не имели никаких подразделений, находящихся достаточно близко от Катиль, чтобы успеть прибыть до начала атаки. Поэтому Принц Ханс попросил Моргана Хасека-Дэвиона, наследника трона, направиться на Катиль и сформировать боеспособные войска из милиции планеты, Роты Дельта Легкой Гвардии Дэвиона и немногих оставшихся в живых Пятого полка Фузилиров Сиртиса.

Ночью на 7 сентября, шатлы, несущие Смертников-Командос Дома Ляо и второй батальон Четвертого Рейнжеров Тау-Кета, вошли в атмосферу Катиль. Микроволновые передатчики на поверхности планеты уничтожили шатл типа Юнион, несущий БатлМехов Смертников-Командос. Остальные высадившиеся войска столкнулись с Первым полком Катильских Улан — подразделением, созданным и названным Морганом.

Сражение было исключительно жестоким, но Уланы были лучше захватчиков. К рассвету, только восемь БатлМехов и водителей Рейнжеров были способны остаться в строю. Не видя перед собой никаких вариантов, они сдались, запрашивая только репатриацию на планету Тихонов. Герцог Хасек-Давион согласился при условии, что экипажи их шатлов помогут войскам Дэвиона спасти с Сиана шпиона Федерации Солнц, чьи действия не только помогли спасти Катиль, но и помешали Ляо повернуть ход войны.



24 октября, шатл Четвертого полка Рейнджеров Тау-Кета достиг частного космодрома снаружи Дворца Канцлера. Собранные ВИП-персоны встречали шатл, предвкушая триумф. Хотя Рейнджеры Тау-Кета не сумели уничтожить электростанции и передатчики на Катиле, они послали сообщение о пленении Герцога Моргана Хасека-Дэвиона. Церемония встречи возвращающегося шатла также дала возможность БатлМехам Воинского дома Имарра, элитному подразделению Ляо, впервые продемонстрировать новые усиленные миомеры, созданные по формуле, захваченной у Федерации.

Когда шатл приблизился к поверхности планеты, он выпустил ракеты, которые распылили большие облака густого зеленого дыма. Как только корабль приземлился, он оказался прямо перед Батлмехами Дома Имарра, а Первый Катильских Улан атаковал защитников.

Хотя и захваченные врасплох, воины Дома Имарра уверенно выдвинулись вперед, чтобы встретить угрозу. Они думали, что дополнительная скорость и мощность их пе-

реоборудованных БатлМехов даст им большое преимущество, но их уверенность скоро превратилась в ужас. Как только зеленый дым достиг их машин, миомерные волокна моментально вспыхнули.

Сложная уловка Федерации Солнц, обманувшая Дом Ляо при охоте за новыми миомерами, сработала совершенно. Уланы легко победили поврежденных Мехов Дома Имарра, забрали шпиона и отбыли по направлению к дому.

Когда шатлы Улан оставили Сиан, величина его поражения наконец дошла до Канцлера Ляо. Он не нанес вред производству прыгунов врага, и не захватил Моргана Хасека-Дэвиона; тайная формула новых миомеров оказалась жестокой уловкой, которая привела его БатлМехов к поражению, а его собственная дочь Кандас, Герцогиня Св. Ива, перешла на сторону Федерации Солнц. Общий шок от этих событий помутил разум Канцлера.

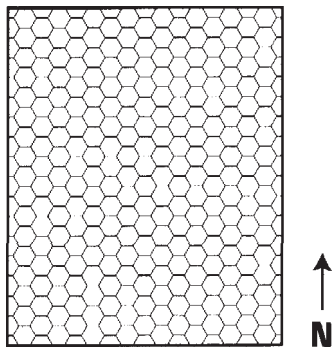
В середине ноября, на Новом Авалоне, Принц Ханс Дэвион произнес речь, в которой он приветствовал Кандас Ляо и говорил о создании независимого Договора Св. Ива,

а так же сделал ошеломляющее объявление, что его жена Мелисса беременна. Тем временем, войска Дэвиона выполняли седьмую и последнюю волну Операции Крыса. Они стремительно проглотили планеты Бора, Кампертаун, Чарндо, Элнас, Лесаллес, Олд Кентукки, Факт, Кюмой, Рабалла, Сармакса, Улан-Батор, Вазан и Йаннах, практически не встречая сопротивления со стороны войск Ляо. В середине декабря, почти все военные действия во Внутренней Сфере прекратились, поскольку различные Государства Наследники начали всерьез желать мира.

19 февраля 3030 года, лидеры Внутренней Сферы подписали Мирный Договор КомСтара, закончив Четвертую Войну за Наследие.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите один мапшит **BattleTech** обратной стороной вверх, как показано ниже.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра заканчивается, когда все юниты одной из сторон будут уничтожены, или в конце Хода 10, смотря, что произойдет раньше. Атакующие прибыли на Сиан просто, чтобы извлечь агента. В конце Хода 10, атакующие войска находят агента и отступают. Защитник стремится уничтожить как можно больше атакующих прежде, чем они смогут улететь вместе с предателем.

Атакующий игрок выигрывает Решительную победу, если 3 или более юнитов выживет в конце сценария. Он выигрывает Незначительную победу, если выживет 1 или 2 юнита.

Защитник выигрывает Решительную победу, если он уничтожает все 4 юнита атакующего. Он выигрывает Незначительную победу, если он уничтожит 3 атакующих юнита.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот сценарий использует специальные правила зеленого дыма, выпущенного Уланами и усиленных миомеров. В дополнении, БатлМехи *Blackjack*, используемые защитниками, оборудованы двухконтурными радиаторами.

ЗЕЛЕННЫЙ ДЫМ

Сценарий происходит на космодроме Сиана, где густой, зеленый дым полностью покрывает поле битвы, мешая водителям БатлМехов. Во время сценария все воины применяют дополнительный модификатор +2 ко всем броскам попадания.

Этот дым - химическое соединение, которое наносит повреждения БатлМехам Ляо, которые входят с ним в контакт. Во время Конечной фазы каждого хода, посмотрите, нет ли у БатлМехов защитника локаций, не имеющих брони. Если локация не имеет брони, то эта локация автоматически получает 6 дополнительных пунктов повреждения. Атакующий делает один бросок для определения получил ли защитник критические повреждения, согласно стандартным правилам (**таблица Определения критических попаданий**). Эти повреждения так же переходят в правила боекомплекта (см. Эффекты критических попаданий в БатлМех, **Классическая BattleTech Книга правил**, стр 24).

МИОМЕР УТРОЕННОЙ СИЛЫ

Каждый из защищающихся Мехов оборудован усиленными миомерами, захваченными в тайной лаборатории ИННА. Хотя эти утроенные миомеры и дают БатлМехам большую силу, формула имела определенный недостаток, который сделал ее уязвимой к химическому элементу, содержащемуся в зеленом дыму. Однако, несмотря на это, миомеры все еще дают при нагреве следующие преимущества. Каждый ход, когда уровень температуры БатлМеха с 3Х миомером 9 пунктов или выше, он получает следующие преимущества, вступающие в силу на следующий ход:

- Игнорируйте стандартный эффект температуры -1 ПД при достижении 5 пунктов на Шкале температуры (но применяйте все другие модификаторы движения). Кроме того, увеличьте ПД ходьбы на 1 пункт, и повторно рассчитайте его ПД бега. Тройные миомерные мышцы не влияют на прыжки.

- Удвойте повреждения наносимые при ударах, пинках и ударах дубиной или топором.

ДВУХКОНТУРНЫЕ РАДИАТОРЫ

VJ-3 *Blackjack* оборудован двухконтурными радиаторами, которые могут рассеивать вдвое больше тепла, чем стандартные, хотя и занимают в три раза больше места. Каждый БатлМех этой модели имеет 10 двухконтурных радиаторов, то есть рассеивает 20 пунктов температуры каждый ход. Каждый уничтоженный радиатор уменьшает способности БатлМеха рассеивать температуры на 2 пункта.

НОВЫЕ БАТЛМЕХИ

FS9-H FIRESTARTER

Масса: 35 тонн

Шасси: Аргайл Н/09

Энергоустановка: GM 210

Крейсерская скорость: 65 км/ч

Максимальная скорость: 97 км/ч

Вооружение:

2 средних лазера Магна II

2 пулемета Депрус RF

4 огнемета Пьюрити серии L

Производитель: Аргайл Технолоджис на Скаи

Прыжковые ускорители:

Файрстон Радиал 6s

Способность к прыжку: 180 м

Броня: Лингвинстон Керамик

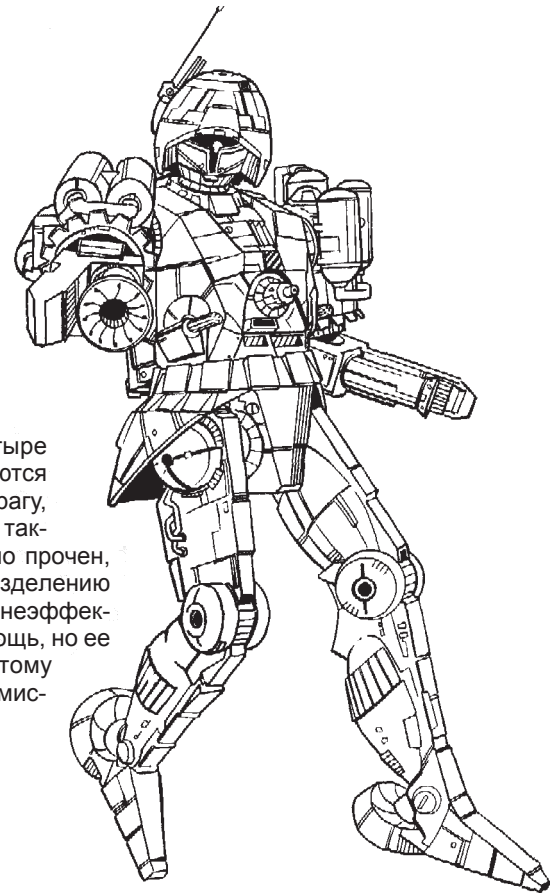
Система связи: Тансех Омни-7

Система наведения:

Тансех C30-97

КОММЕНТАРИЙ:

Один из наиболее специализированных БатлМехов производимых Внутренней Сферой, *Firestarter* это проклятье небронированной пехоты. Четыре огнемета, благодаря которым этот Мех получил свое имя, часто используются для поджога любых объектов, которые могли бы обеспечивать укрытие врагу, или создания проходя ведущего в засаду. Быстрый и проворный, *Firestarter* также используется как разведывательный БатлМех, поскольку он достаточно прочен, чтобы выстоять под обстрелом врага и вернуться обратно к своему подразделению вместе с информацией. Однако для боя Мех против Меха *Firestarter* совсем неэффективен. Два средних лазера и пулеметы обеспечивают некоторую огневую мощь, но ее недостаточно, только чтобы противостоять очень легким БатлМехам. Поэтому *Firestarter* редко используется кроме как для разведки и поджогов - двух миссий, для которых он был разработан.



WLF-1 WOLFHOUD

Масса: 35 тонн

Шасси: Арк-Роял КН/3

Энергоустановка: GM 210

Крейсерская скорость: 65 км/ч

Максимальная скорость: 97 км/ч

Прыжковые ускорители: Нет

Способность к прыжку: Нет

Броня: Дюралекс Медиум

Вооружение:

1 большой лазер Сайклопс Ай

4 средних лазера Дефианс В3М

Производитель:

ТарХес Индастриез

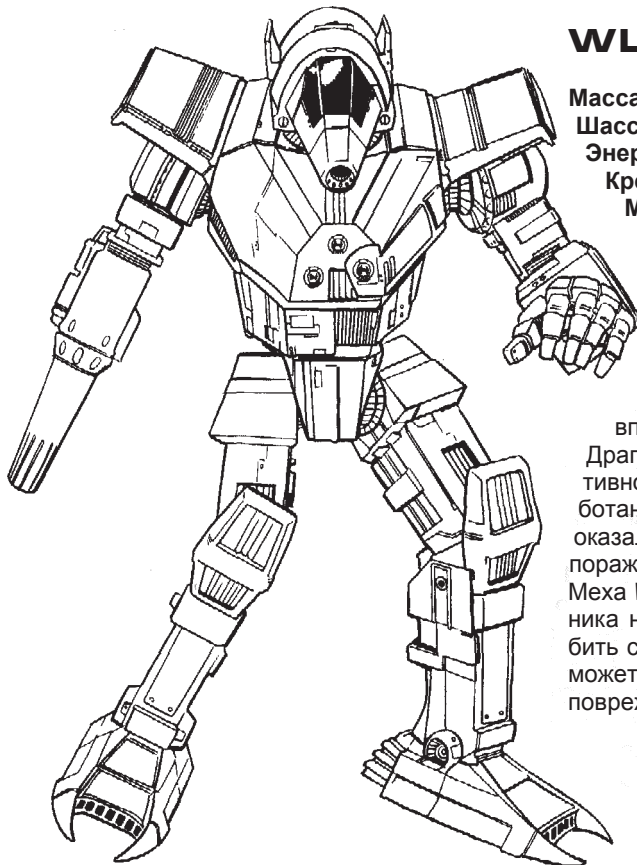
Система связи: О/Р COM-22/Н47

Система наведения:

Диджитал Сканлок 347

КОММЕНТАРИЙ:

Немного аномальный среди БатлМехов, *Wolfhound* был первоначально разработан для использования наемниками. *Wolfhound* впервые использовался наемными отрядами Гончие Келла и Волчи Драгуны, хотя несколько штук, по слухам, находятся на службе Федеративного Содружества - там же где и находится их производитель. Разработанный в ответ на появление *Phanther* Синдиката Драконов, *Wolfhound* оказался больше чем просто соперником для этого Меха, обычно нанося поражение своему противнику. Хорошо бронированный для легкого БатлМеха *Wolfhound* использует свой большой лазер, чтобы повредить противника на дальней дистанции, а затем резко сближается с ним, чтобы добить средними лазерами. Неся только энергетическое оружие, *Wolfhound* может оставаться на поле боя до тех пор, пока не будет слишком тяжело поврежден, чтобы продолжать сражение.



BJ-3 BLACKJACK

Масса: 45 тонн

Шасси: GM-BJ-I

Энергоустановка: GM180

Крейсерская скорость: 43 км/ч

Максимальная скорость: 65 км/ч

Прыжковые ускорители:

Уитворт Джетлифт

Способность к прыжку: 120 м

Броня: СтарГард II

Вооружение:

2 ППЧ Серемс Армс Смахер

4 средних лазера Интек

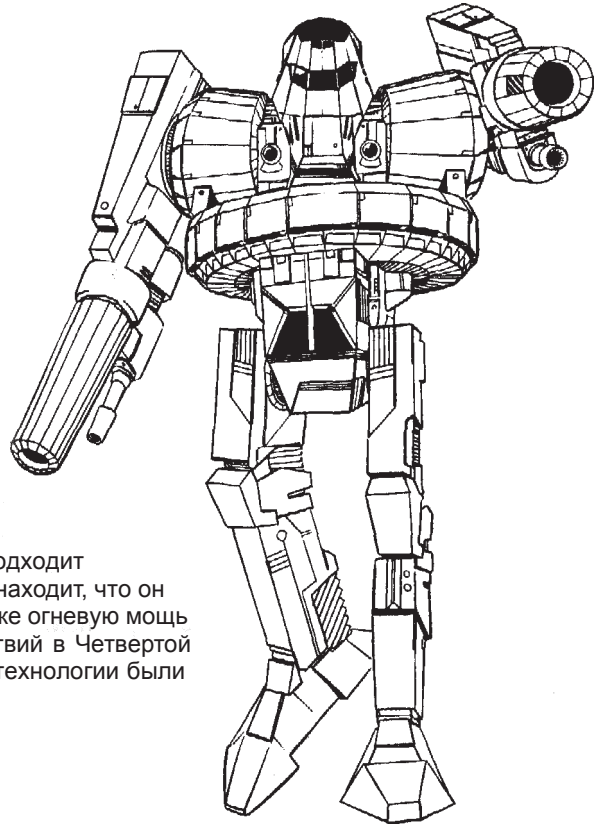
Производитель: Джeneral Моторс

Система связи:

Далбан Микроникс

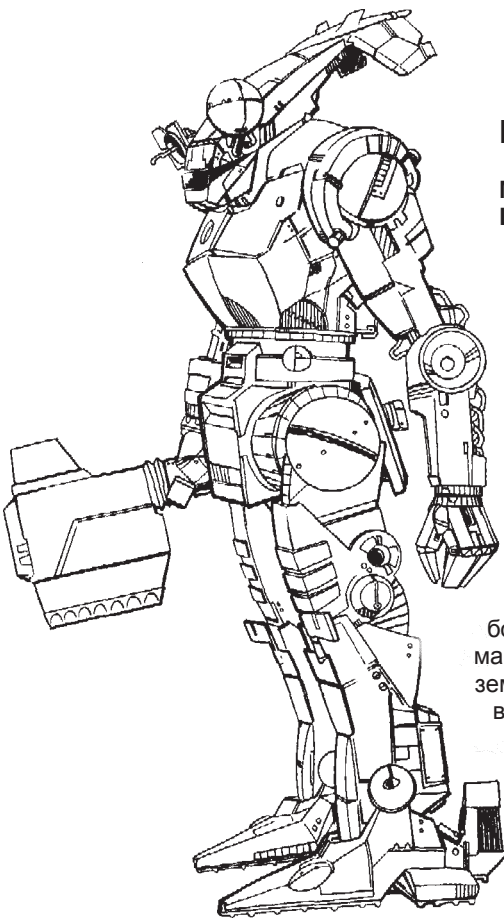
Система наведения:

Далбан AQ



КОММЕНТАРИЙ:

BlackJack был первоначально разработан как БатлМех огневой поддержки и для подавления мятежей. После того, как была найдена утерянная технология Звездной Лиги, позволившая рассеивать температуру вдвое быстрее, Герцогиня Кандас Ляо, заказала несколько *BlackJack*, модернизированных такой технологией, и сосредоточила их для огневой поддержки. Добавление ППЧ к модернизированным *BlackJack* сильно увеличило их огневую мощь, а их подвижность позволяет им оставаться на дальней дистанции, что отлично подходит для миссий огневой поддержки. Враг, который сближается с *BlackJack*, находит, что он далеко не беззащитен - четырех средних лазера, обеспечивают такую же огневую мощь на ближней дистанции, что и ППЧ на дальней. После отличных действий в Четвертой Войне за Наследие, большинство *BlackJack* и их модернизированные технологии были переданы Дому Дэвион, как часть мирного предложения.



NST-3F HATCHETMAN

Масса: 45 тонн

Шасси: Шарлот тип II

Энергоустановка: GM180

Крейсерская скорость: 43 км/ч

Максимальная скорость: 65 км/ч

Прыжковые ускорители: Люксор 2/Q

Способность к прыжку: 120 м

Броня: Дюралекс Медиум

Вооружение:

1 АвтоПушка Дефианс Киллер

2 средних лазера Дефианс ВЗМ

Производитель: Дефианс Индастриз на Гесперусе II

Система связи: ТарХез Талия НМ-22

Система наведения: ТарХез Ареас-8а

КОММЕНТАРИЙ:

Hatchetman - необычный БатлМех по нескольким причинам. Первая, и наиболее очевидная, это большой металлический топор, который он несет, и который дает этому Меху его название. На ближней дистанции, *Hatchetman* может бить этим топором с невероятной силой, сильно повреждая своего противника. Вторая необычная особенность проекта - система катапультирования водителя. Вместо простого катапультирования кресла водителя, как в большинстве проектов, голова катапультируется целиком. Голова оборудована маневровыми ускорителями и может пролететь некоторое расстояние перед приземлением. Это обеспечивает пилоту гораздо более высокую защиту, сокращая вероятность его гибели во время перестрелки. *Hatchetman* также имеет превосходную огневую мощь, используя свою автопушку для сражения на дальней дистанции, а два средних лазера для ближнего боя.

НОР-4В HOPLITE

Масса: 55 тонн

Шасси: Стар Лига HO-01a

Энергоустановка: DAV 220

Крейсерская скорость: 43 км/ч

Максимальная скорость: 65 км/ч

Прыжковые ускорители: Нет

Способность к прыжку: Нет

Броня: ДюраШилд 12-b.1

Вооружение:

1 ППЧ Магна Хэллстар

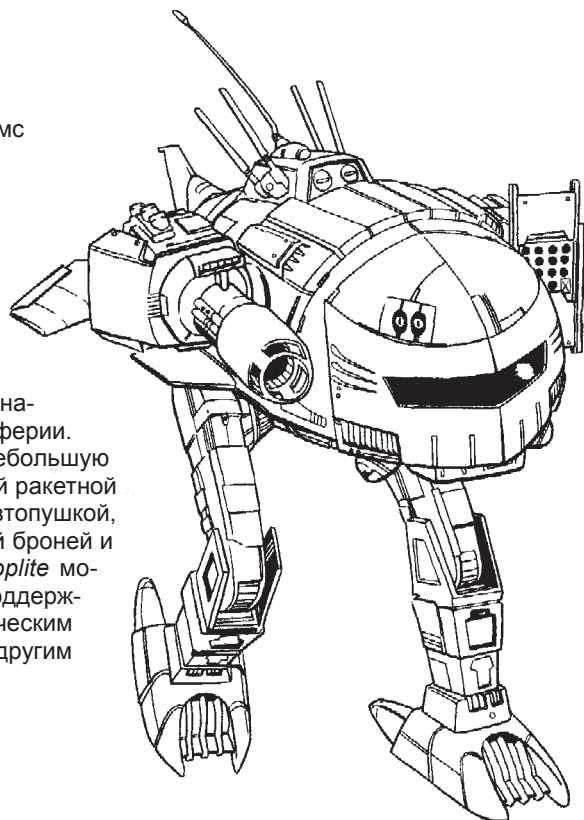
1 Установка РДД-15 Митчел Системс

Производитель: Неизвестен

Система связи: МультиГаб 2000

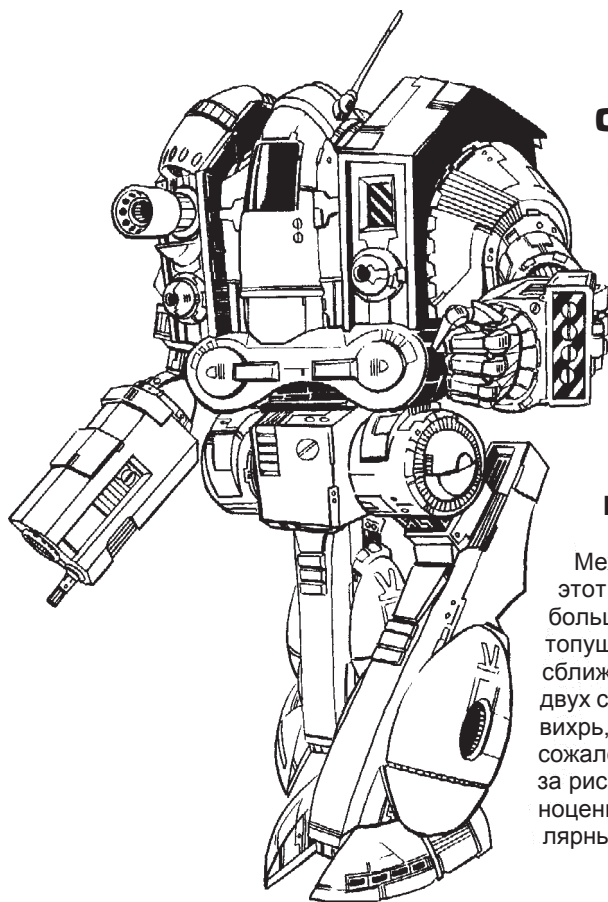
Система наведения:

Далбан ХайРехз II



КОММЕНТАРИЙ:

Проект Звездной Лиги, долго считавшийся утерянным, *Hoplite* появился вновь, в рядах Волчих Драгун. Никто все еще не обнаружил, где наемники получили этого БатлМеха, но вероятно, что Драгуны просто нашли несколько машин, законсервированных на одной из планет Периферии. Большинство выставленных на поле боя *Hoplite* несут автопушку и небольшую пусковую установку РДД, но несколько были замечены с ППЧ и большой ракетной установкой. Вариант с ППЧ намного более эффективен, чем проект с автопушкой, требуя меньше боеприпасов и имея большую огневую мощь. С тяжелой броней и эффективной системой тепловыделения, такой вооруженный ППЧ *Hoplite* может оставаться на поле боя длительное время, обеспечивая огневую поддержку. Однако без оружия ближнего боя и рук, почти неспособный к физическим атакам, *Hoplite* весьма уязвим в ближнем бою, и часто объединяется с другим БатлМехом, таким как *Enforcer* который обеспечивает защиту.



СТФ-2Х CATAPHRACT

Масса: 70 тонн

Шасси: Эрчверкс STF

Энергоустановка: VOX 280

Крейсерская скорость: 43 км/ч

Максимальная скорость: 65 км/ч

Прыжковые ускорители: Нет

Способность к прыжку: Нет

Броня: Каллон Роялстар

Вооружение:

1 пушка Сарлон МаксиКеннон тип 10

1 большой лазер Фирмир МаксиЛейс

1 установка РБД Ховертек Квад

2 средних лазера Фирмир Стандарт

Производитель:

Эрчверкс Инкорпорейтед

Система связи: КоммуТех

Мульти-Ченелл10

Система наведения:

БлейзФайр Сигтлок

КОММЕНТАРИЙ:

Cataphract попытка Конфедерации Капеллы создать тяжелого БатлМеха — попытка, которую можно считать успешной. Укутанный броней, этот БатлМех может поглотить большое количество повреждения, даже больше, чем способен нанести сам. На дальнем расстоянии сочетание автопушки и большого лазера способно нанести врагу мощный удар, а при сближении *Cataphract* становится еще более смертоносным. Добавление двух средних лазеров и РБД к автопушке и большому лазеру создает огневой вихрь, который может уничтожить легкого БатлМеха в считанные секунды. К сожалению, *Cataphract* не может долго поддерживать такой режим боя, из-за риска сильного перегрева. Этот недостаток проекта ограничивает его полноценность, но, тем не менее, *Cataphract* становится все более и более популярным в полках Капеллы.

CGR-1A5 CHARGER

Масса: 80 тонн

Шасси: Валлс 990

Энергоустановка: Pitban 320

Крейсерская скорость: 43 км/ч

Максимальная скорость: 65 км/ч

Прыжковые ускорители: Нет

Способность к прыжку: Нет

Броня: Дюралекс Хеви

Вооружение:

1 Автопушка Томодзуру Монт тип 20

2 ракетных установки РБД-6 Бикал

1 средний лазер Арпра 3L

1 Легкий лазер Магна марк I

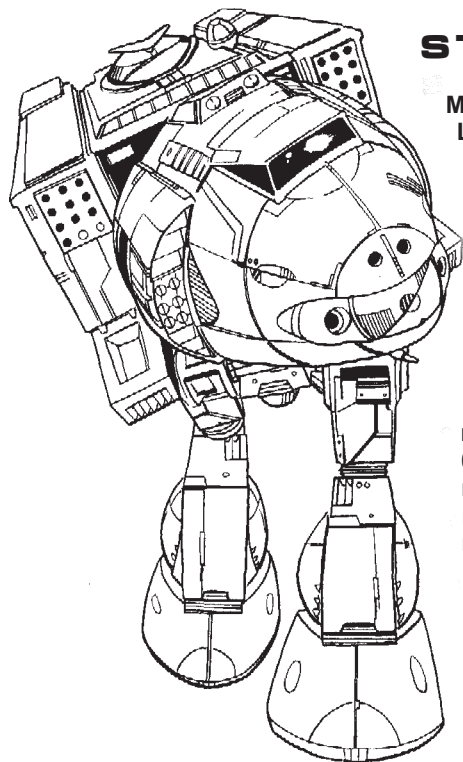
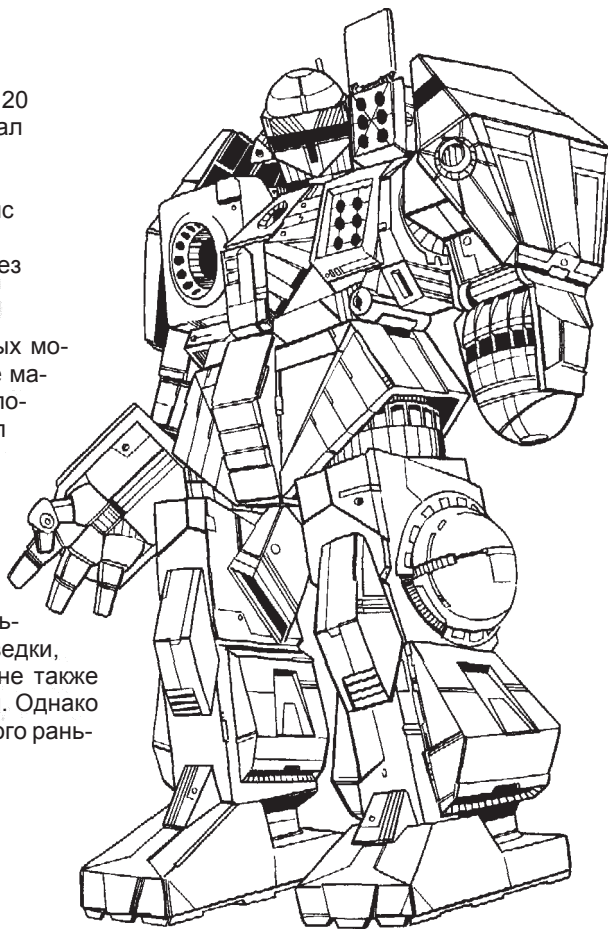
Производитель: Велл Технолоджис

Система связи: Тек БатлКом

Система наведения: Далбан Хайрез

КОММЕНТАРИЙ:

Charger — очень злокозненный проект, поскольку несколько первых моделей оказались неэффективными на поле битвы. Эти оригинальные машины были разработаны, как тяжелые разведчики, но двигатель, потребовавшийся им для достижения необходимой скорости, оставил слишком мало места для брони и еще меньше для оружия. Многие во Внутренней Сфере сбросили этот проект со счетов, но Конфедерация Капеллы непрерывно проверяет новые варианты. Самый последний сместил цель проекта с разведки к ближнему бою. Неся самую большую из доступных автопушек, а также как две больших установки РБД и средний, и малый лазер, этот новый *Charger* может превратить большинство противников в груды металлолома в несколько мгновений. Хотя он слегка более медленный, чем версия для разведки, этот БатлМех все еще весьма быстр для своего размера. Капелланы также увеличили на 50% количество брони, повысив живучесть на поле боя. Однако потребность в боеприпасах, часто заставляет *Charger* отступать намного раньше, чем он успеет получить существенные повреждения.



STK-3F STALKER

Масса: 85 тонн

Шасси: Титан Н1

Энергоустановка: Strand 225

Крейсерская скорость: 32 км/ч

Максимальная скорость: 54 км/ч

Прыжковые ускорители: Нет

Способность к прыжку: Нет

Броня: Валиант Ламелор

Вооружение:

2 10-пакетные РДД установки Джексон B5c

2 тяжелых лазера Магна марк III

4 средних лазера Магна марк II

2 6-пакетные РБД установки Тандерстрок

Производитель: Триад Технолоджис

Система связи: Кронол PR

Система наведения: Спар 3сТайБанд

КОММЕНТАРИЙ:

Разработанный для боя на любой дистанции, *Stalker* несет гораздо больше оружия, чем он может одновременно использовать. Однако, он может стрелять всем своим дальнобойным оружием или системами ближнего боя без всяких проблем, что делает его смертоносным на любой дальности. *Stalker* также чрезвычайно хорошо бронирован, выдерживая повреждения, которые уничтожили бы большинство БатлМехов, и, продолжая при этом сражаться. Однако за все это *Stalker* платит скоростью. Один из самых медленных Мехов, он обычно используется или как огневое прикрытие или в тяжелых кавалерийских подразделениях, где главная цель — медленное, но постоянное продвижение вперед. Чрезвычайно популярный проект, *Stalker* постоянно используется в боях по всей Внутренней Сфере и Периферии, и его часто можно увидеть на поле боя.

BATTLETECH®

РЕКОРДИШТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ

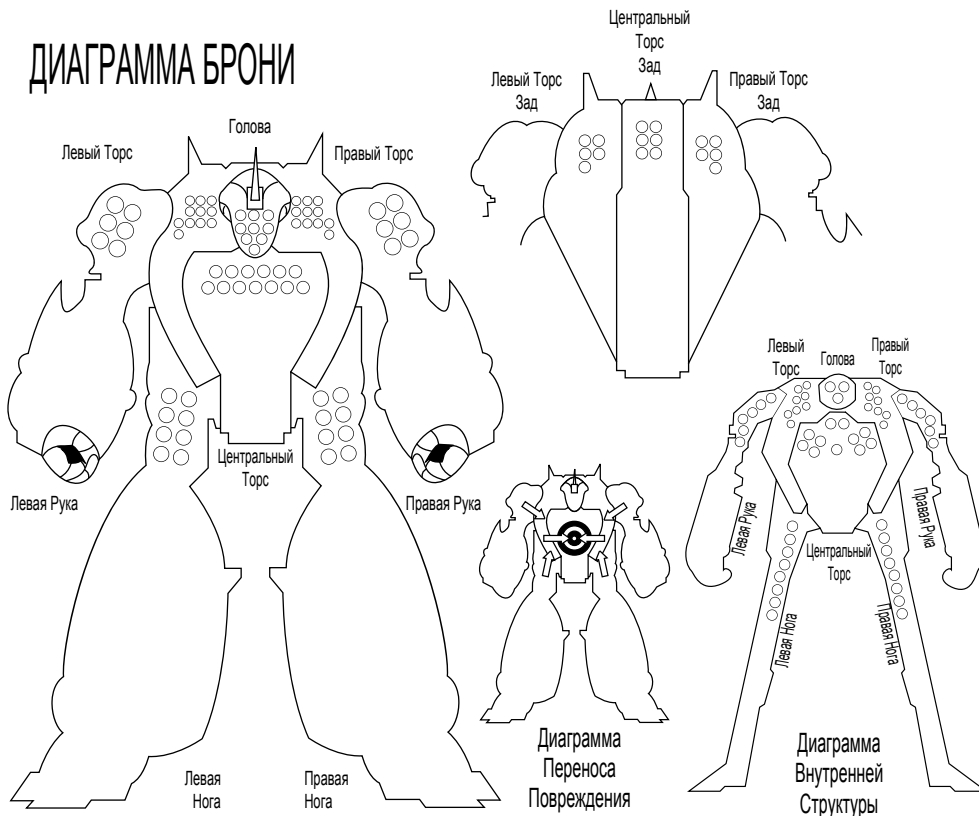


Диаграмма
Переноса
Повреждения

Диаграмма
Внутренней
Структуры

ТАБЛИЦА

КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Огнемёт
5. Средний Лазер
6. Новый бросок

1-3

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

4-6

Левый Торс

1. Прыжковый порт
2. Прыжковый порт
3. Прыжковый порт
4. Пулемёт
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1-3

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

4-6

Левая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Новый бросок

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. Новый бросок
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

1-3

4-6

Центральный Торс

1. Двигатель
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

1. Гироскоп
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Двигатель
5. Огнемёт
6. Огнемёт (R)



Стоимость 3 046 950

Правая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Огнемёт
5. Средний Лазер
6. Новый бросок

1-3

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

4-6

Правый Торс

1. Прыжковый порт
2. Прыжковый порт
3. Прыжковый порт
4. Пулемёт
5. Заряды (Пул) 200
6. Новый бросок

1-3

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

4-6

Правая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Новый бросок

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: FS9-H Firestarter Тоннаж: 35
Пункты Движения: Ходьба: 6 Технологическая База: 3025
Бег: 9 Внутренняя Сфера
Прыжок: 6

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
1 Огнемёт	ЦТ	3	2	-	1	2	3
1 Огнемёт	ПР	3	2	-	1	2	3
1 Огнемёт	ЦТ(R)	3	2	-	1	2	3
1 Огнемёт	ЛР	3	2	-	1	2	3
1 Средний лазер	ЛР	3	5	-	3	6	9
1 Средний лазер	ПР	3	5	-	3	6	9
1 Пулемёт	ЛТ	0	2	-	1	2	3
1 Пулемёт	ПТ	0	2	-	1	2	3

Тип боекомплекта Зарядов
Пулемёт 200

Всего радиаторов: 10

○○○○○○○○○○

Автокатапультырование

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____

Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____

Повреждение	1	2	3	4	5	6
Число сознания	3	5	7	10	11	Смерть

Температура
Перегрева

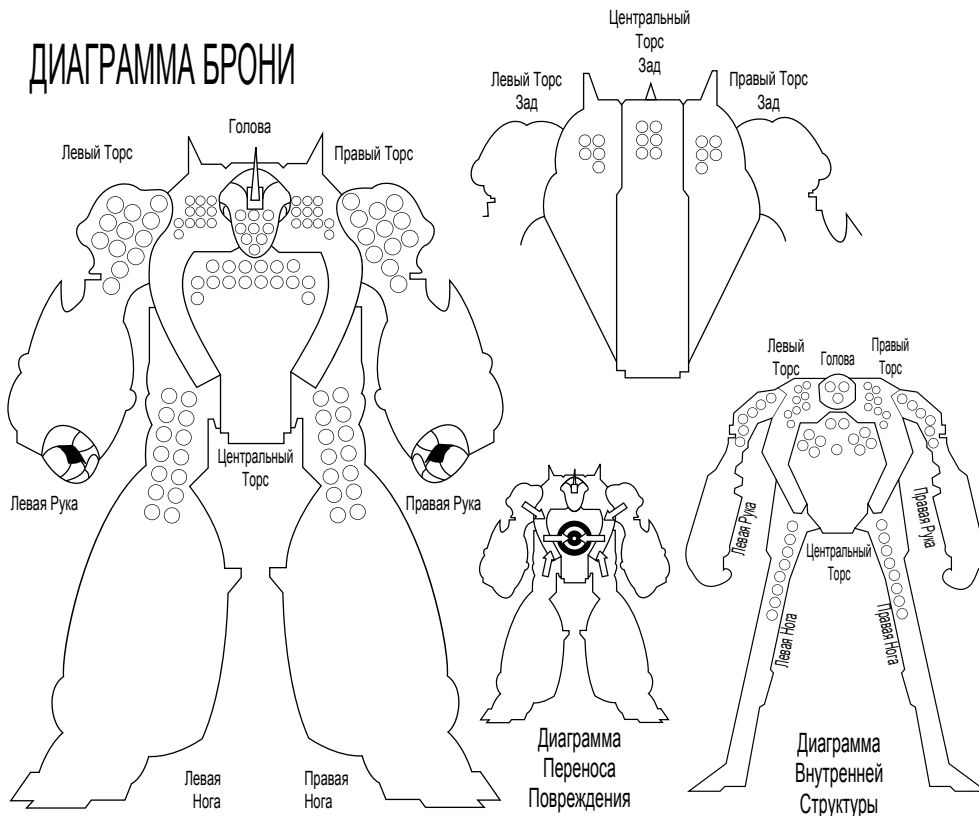
ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

30	Глушение
29	
28	Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
27	
26	Глушение, избежание при 10+
25	-5 Пунктов Движения
24	+4 Модификатор стрельбы
23	Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
22	Глушение, избежание при 8+
21	
20	-4 Пункта Движения
19	Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
18	Глушение, избежание при 6+
17	+3 Модификатор стрельбы
16	
15	-3 Пункта Движения
14	Глушение, избежание при 4+
13	+2 Модификатор стрельбы
12	
11	
10	-2 Пункта Движения
09	
08	+1 Модификатор стрельбы
07	
06	
05	
04	
03	
02	
01	
00	-1 Пункт Движения

BATTLETECH®

РЕКОРДИШТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ



ТАБЛИЦА

КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор ладони
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1-3

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

4-6

Левый Торс

1. Средний Лазер
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1-3

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

4-6

Левая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Новый бросок

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. Новый бросок
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

1-3

4-6

Центральный Торс

1. Двигатель
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

1. Гироскоп
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Двигатель
5. Средний Лазер
6. Средний Лазер (R)



Стоимость 2 925 180

Правая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Большой Лазер
5. Большой Лазер
6. Новый бросок

1-3

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

4-6

Правый Торс

1. Средний Лазер
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1-3

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

4-6

Правая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Новый бросок

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: WLF-1 Wolfhound Тоннаж: 35
Пункты Движения: Ходьба: 6 Технологическая База: 3025
Бег: 9 Внутренняя Сфера
Прыжок: 0

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
1 Средний Лазер	ПТ	3	5	-	3	6	9
1 Средний Лазер	ЛТ	3	5	-	3	6	9
1 Средний Лазер	ЦТ(R)	3	5	-	3	6	9
1 Средний Лазер	ЦТ	3	5	-	3	6	9
1 Большой Лазер	ПР	8	8	-	5	10	15

Тип боекомплекта Зарядов

Всего радиаторов: 10

○○○○○○○○○○

Автокатапульты

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____
Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____
Повреждение 1 2 3 4 5 6
Число сознания 3 5 7 10 11 Смерть

Температура Перегрева

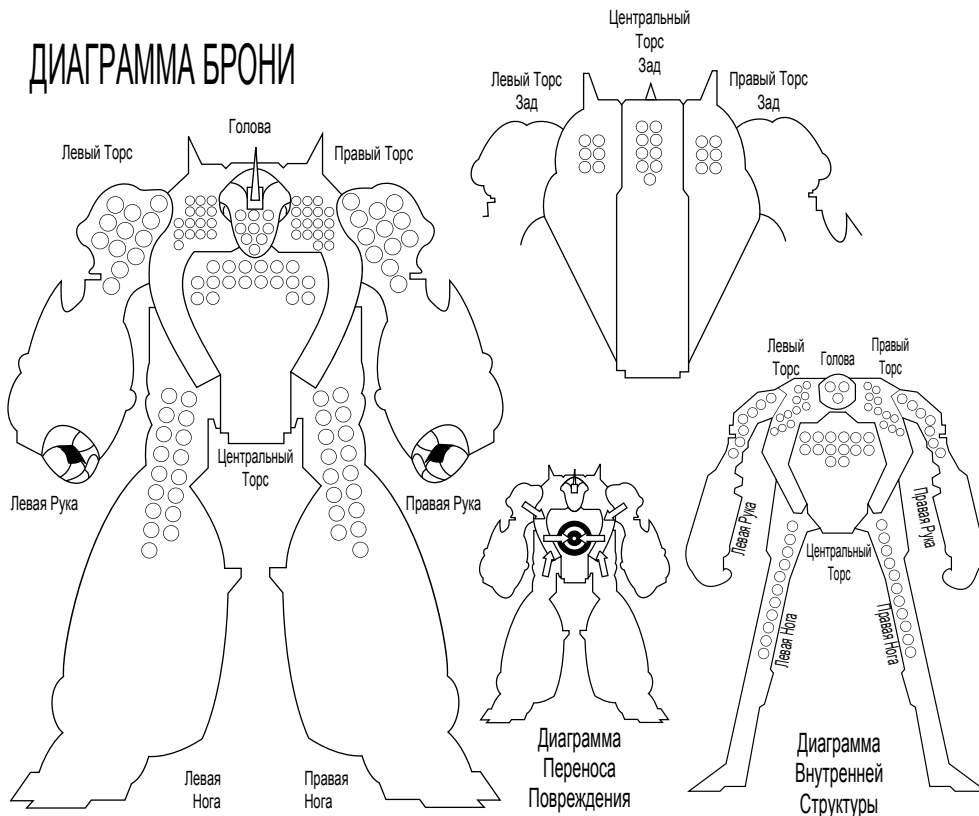
ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

30	Глушение
29	
28	Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
27	
26	Глушение, избежание при 10+
25	-5 Пунктов Движения
24	+4 Модификатор стрельбы
23	Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
22	Глушение, избежание при 8+
21	
20	-4 Пункта Движения
19	Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
18	Глушение, избежание при 6+
17	+3 Модификатор стрельбы
16	
15	-3 Пункта Движения
14	Глушение, избежание при 4+
13	+2 Модификатор стрельбы
12	
11	
10	-2 Пункта Движения
09	
08	+1 Модификатор стрельбы
07	
06	
05	
04	
03	
02	
01	
00	-1 Пункт Движения

BATTLETECH®

РЕКОРДИШТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ



ТАБЛИЦА

КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. ППЧ
4. ППЧ
5. ППЧ
6. Средний Лазер

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левый Торс

1. Радиатор
2. Радиатор
3. Радиатор
4. Средний Лазер
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Прыжковый порт
6. Прыжковый порт

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. Новый бросок
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

Центральный Торс

1. Двигатель
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

1. Гироскоп
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Двигатель
5. Новый бросок
6. Новый бросок



Стоимость 3 592 375

Правая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. ППЧ
4. ППЧ
5. ППЧ
6. Средний Лазер

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правый Торс

1. Радиатор
2. Радиатор
3. Радиатор
4. Радиатор
5. Радиатор
6. Радиатор

1. Средний лазер
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Прыжковый порт
6. Прыжковый порт

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: BJ-3 Blackjack Тоннаж: 45
Пункты Движения: Ходьба: 4 Технологическая База: 3050
Бег: 6 Внутренняя Сфера
Прыжок: 4

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
1 ППЧ	ПР	10	10	3	6	12	18
1 ППЧ	ЛР	10	10	3	6	12	18
1 Средний Лазер	ПР	3	5	-	3	6	9
1 Средний Лазер	ЛР	3	5	-	3	6	9
1 Средний Лазер	ПТ	3	5	-	3	6	9
1 Средний Лазер	ЛТ	3	5	-	3	6	9

Тип боекомплекта Зарядов

Всего радиаторов (Двухконт.): 10 (20)

○○○○○○○○○○

Автокатапультирование

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____

Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____

Повреждение	1	2	3	4	5	6
Число сознания	3	5	7	10	11	Смерть

Температура Перегрева

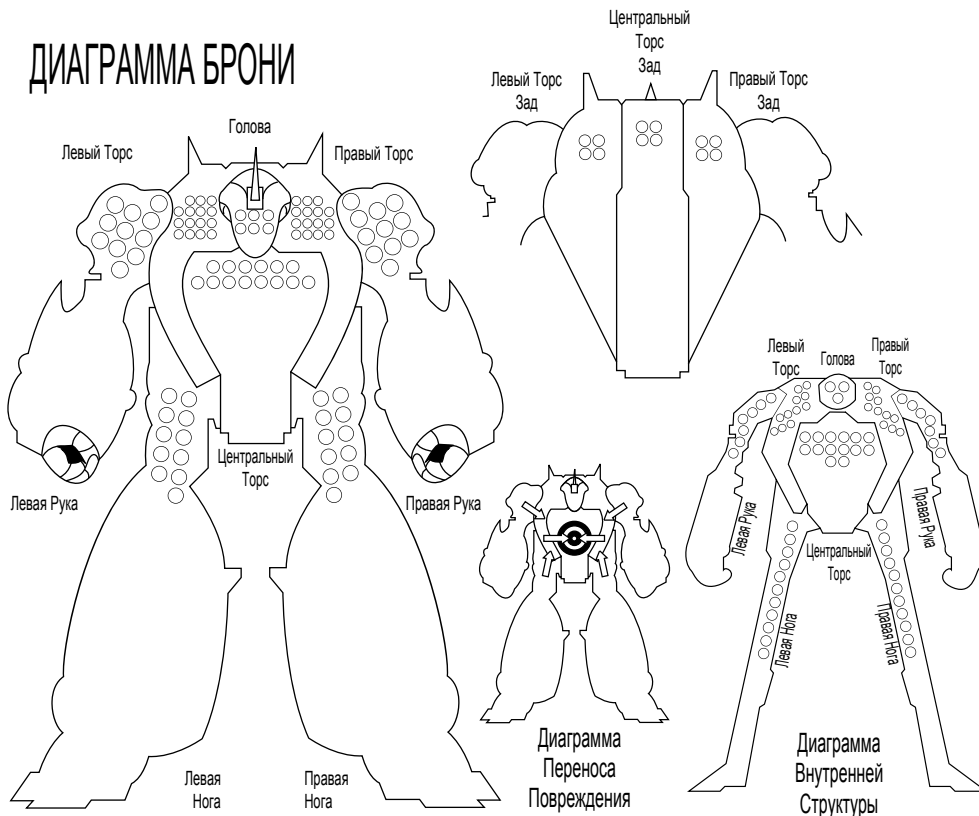
ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

30	Глушение
29	
28	Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
27	
26	Глушение, избежание при 10+
25	-5 Пунктов Движения
24	+4 Модификатор стрельбы
23	Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
22	Глушение, избежание при 8+
21	
20	-4 Пункта Движения
19	Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
18	Глушение, избежание при 6+
17	+3 Модификатор стрельбы
16	
15	-3 Пункта Движения
14	Глушение, избежание при 4+
13	+2 Модификатор стрельбы
12	
11	
10	-2 Пункта Движения
09	
08	+1 Модификатор стрельбы
07	
06	
05	
04	
03	
02	
01	
00	-1 Пункт Движения

BATTLETECH®

РЕКОРДИШТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ



ТАБЛИЦА

КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ладони
5. Средний Лазер
6. Новый бросок

1-3

4-6

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левый Торс

1. Радиатор
2. Радиатор
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1-3

4-6

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Прыжковый порт
6. Прыжковый порт

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. Новый бросок
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

1-3

4-6

Центральный Торс

1. Двигатель
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

1. Гироскоп
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Двигатель
5. Заряды (АП10)
6. Заряды (АП10)



Стоимость 3 129 390

Правая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ладони
5. Средний Лазер
6. Топор

1-3

4-6

1. Топор
2. Топор
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правый Торс

1. Радиатор
2. Радиатор
3. АвтоПушка 10
4. АвтоПушка 10
5. АвтоПушка 10
6. АвтоПушка 10

1-3

4-6

1. АвтоПушка 10
2. АвтоПушка 10
3. АвтоПушка 10
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Прыжковый порт
6. Прыжковый порт

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: НСТ-3F Hatchetman Тоннаж: 45
Пункты Движения: Ходьба: 4 Технологическая База: 3025
Бег: 6 Внутренняя Сфера
Прыжок: 4

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
1 АвтоПушка 10	ПТ	3	10	-	5	10	15
1 Средний Лазер	ЛР	3	5	-	3	6	9
1 Средний Лазер	ПР	3	5	-	3	6	9
1 Топор	ПР	0	9	-	1		

Тип боекомплекта Автопушка 10 Зарядов 20

Всего радиаторов: 11

○○○○○○○○○○○○

Автокатапультырование

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____

Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____

Повреждение	1	2	3	4	5	6
Число сознания	3	5	7	10	11	Смерть

Температура Перегрева



ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
09
08
07
06
05
04
03
02
01
00

Глушение

Взрыв боекомплекта, избежание при 8+

Глушение, избежание при 10+

-5 Пунктов Движения

+4 Модификатор стрельбы

Взрыв боекомплекта, избежание при 6+

Глушение, избежание при 8+

-4 Пункта Движения

Взрыв боекомплекта, избежание при 4+

Глушение, избежание при 6+

+3 Модификатор стрельбы

-3 Пункта Движения

Глушение, избежание при 4+

+2 Модификатор стрельбы

-2 Пункта Движения

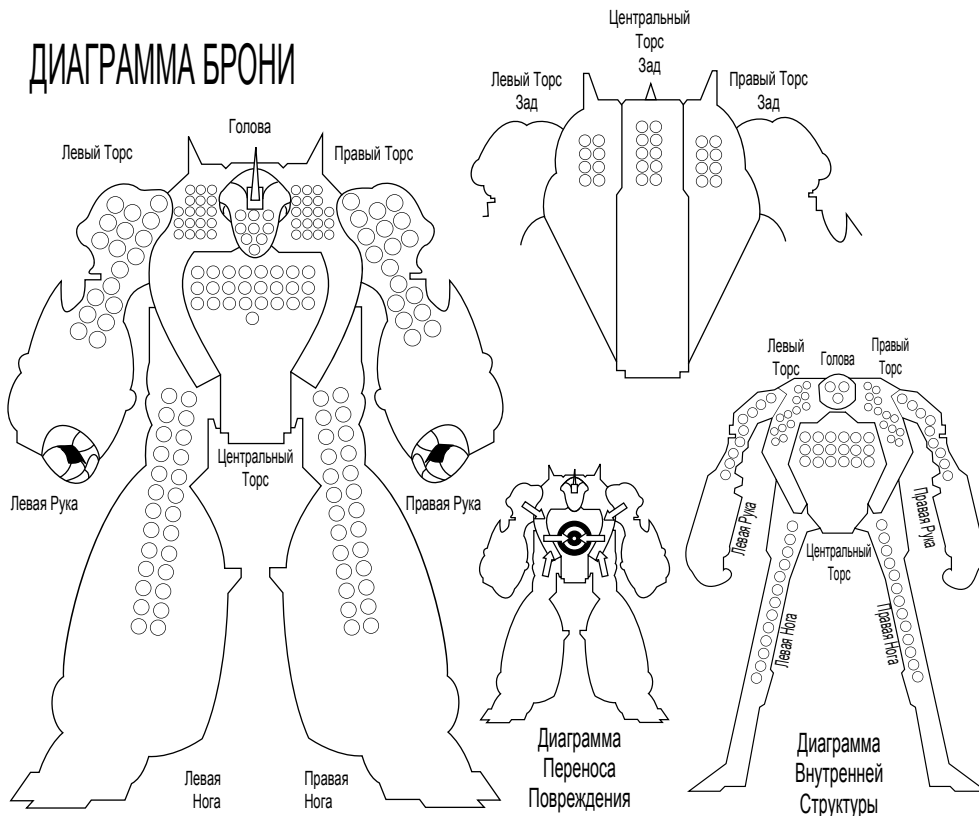
+1 Модификатор стрельбы

-1 Пункт Движения

BATTLETECH®

РЕКОРДИСТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ



ТАБЛИЦА

КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. РДД 15
4. РДД 15
5. РДД 15
6. Новый бросок

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левый Торс

1. Радиатор
2. Радиатор
3. Радиатор
4. Радиатор
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левая Нога

1. Актуатор Бедр
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. Новый бросок
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

Центральный Торс

1. Двигатель
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

1. Гироскоп
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Двигатель
5. Заряды (РДД 15)
6. Заряды (РДД 15)



Стоимость 4 335 759

Правая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. ППЧ
4. ППЧ
5. ППЧ
6. Новый бросок

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правый Торс

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правая Нога

1. Актуатор Бедр
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: НОР-4В Norplite Тоннаж: 55
Пункты Движения: Ходьба: 4 Технологическая База: 3025
Бег: 6 Внутренняя Сфера
Прыжок: 0

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
1 ППЧ	ПР	10	10	3	6	12	18
1 РДД 15	ЛР	5	1	6	7	14	21

Тип боекомплекта Зарядов
РДД 15 10

Всего радиаторов: 16



Автокатапультырование

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____

Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____

Повреждение	1	2	3	4	5	6
Число сознания	3	5	7	10	11	Смерть

Температура Перегрева

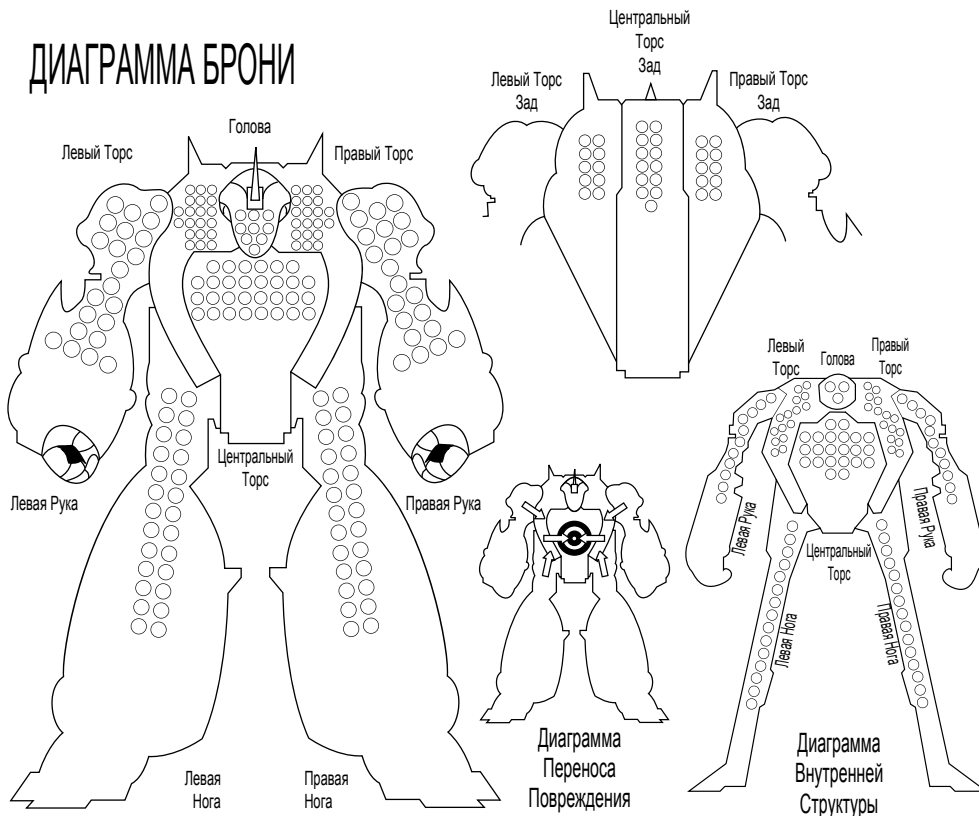
ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

30	Глушение
29	
28	Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
27	
26	Глушение, избежание при 10+
25	-5 Пунктов Движения
24	+4 Модификатор стрельбы
23	Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
22	Глушение, избежание при 8+
21	
20	-4 Пункта Движения
19	Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
18	Глушение, избежание при 6+
17	+3 Модификатор стрельбы
16	
15	-3 Пункта Движения
14	Глушение, избежание при 4+
13	+2 Модификатор стрельбы
12	
11	
10	-2 Пункта Движения
09	
08	+1 Модификатор стрельбы
07	
06	
05	
04	
03	
02	
01	
00	-1 Пункт Движения

BATTLETECH®

РЕКОРДИСТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ



ТАБЛИЦА

КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ладони
5. РБД 4
6. Новый бросок

1-3

4-6

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левый Торс

1. Средний лазер
2. Заряды (АП 10) 10
3. Заряды (АП 10) 10
4. Заряды (РБД 4) 25
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1-3

4-6

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Новый бросок

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. Новый бросок
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

1-3

4-6

Центральный Торс

1. Двигатель
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

1. Гироскоп
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Двигатель
5. Новый бросок
6. Новый бросок



Стоимость 5 877 354

Правая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ладони
5. Большой лазер
6. Большой лазер

1-3

4-6

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правый Торс

1. Средний лазер
2. АвтоПушка 10
3. АвтоПушка 10
4. АвтоПушка 10
5. АвтоПушка 10
6. АвтоПушка 10

1-3

4-6

1. АвтоПушка 10
2. АвтоПушка 10
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: CTF-2X Cataphract Тоннаж: 70
Пункты Движения: Ходьба: 4 Технологическая База: 3025
Бег: 6 Внутренняя Сфера
Прыжок: 0

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
1 Большой лазер	ПР	8	8	-	5	10	15
1 Средний лазер	ПТ	3	5	-	3	6	9
1 Средний лазер	ЛТ	3	5	-	3	6	9
1 АвтоПушка 10	ПТ	3	10	-	5	10	15
1 РБД 4	ЛР	3	2	-	3	6	9

Тип боекомплекта Зарядов
АвтоПушка 10 10
РБД 4 25

Всего радиаторов: 14

○○○○○○○○○○○○○○○○

Автокатапульты

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____
Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____
Повреждение 1 2 3 4 5 6
Число сознания 3 5 7 10 11 Смерть

Температура Перегрева



30
29
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
09
08
07
06
05
04
03
02
01
00

ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

Глушение
Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
Глушение, избежание при 10+
-5 Пунктов Движения
+4 Модификатор стрельбы
Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
Глушение, избежание при 8+
-4 Пункта Движения
Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
Глушение, избежание при 6+
+3 Модификатор стрельбы
-3 Пункта Движения
Глушение, избежание при 4+
+2 Модификатор стрельбы
-2 Пункта Движения
+1 Модификатор стрельбы
-1 Пункт Движения

BATTLETECH®

РЕКОРДИСТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ

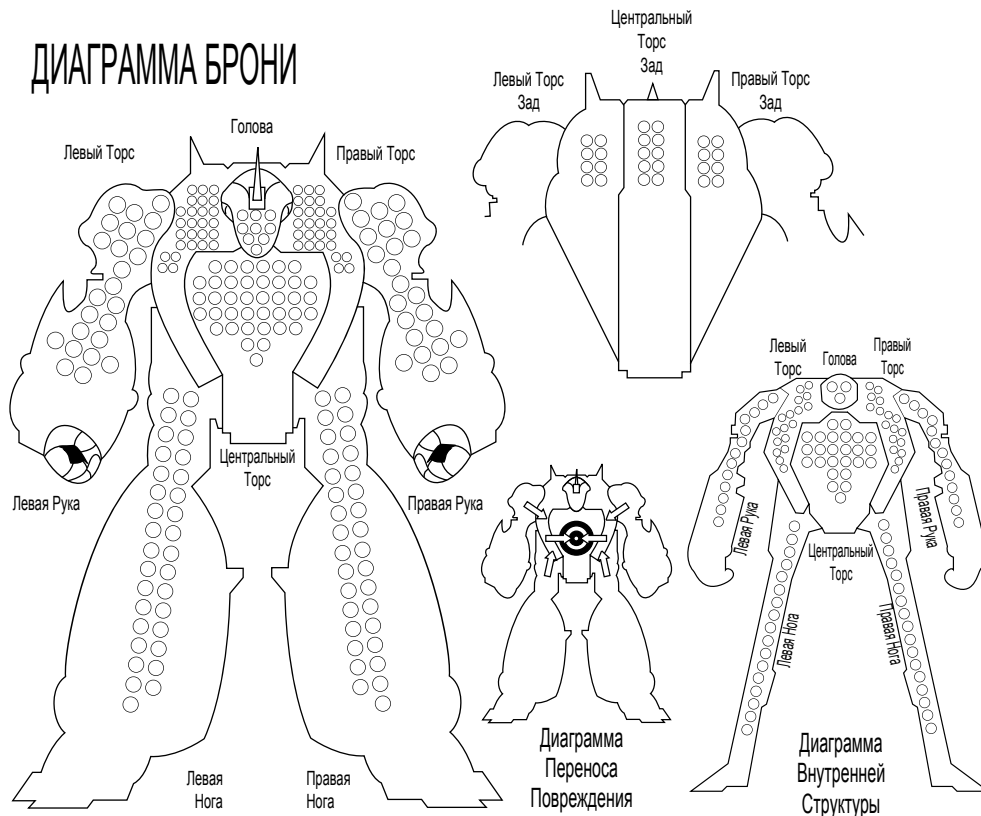


Диаграмма
Переноса
Повреждения

Диаграмма
Внутренней
Структуры

ТАБЛИЦА

КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1-3

4-6

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левый Торс

1. Радиатор
2. РБД 6
3. РБД 6
4. РБД 6
5. РБД 6
6. Заряды (РБД 6) 15

1-3

4-6

1. Заряды (АП 20) 5
2. Заряды (АП 20) 5
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Левая Нога

1. Актуатор Бедр
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. Малый лазер
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

1-3

4-6

Центральный Торс

1. Двигатель
 2. Двигатель
 3. Двигатель
 4. Гироскоп
 5. Гироскоп
 6. Гироскоп
1. Гироскоп
 2. Двигатель
 3. Двигатель
 4. Двигатель
 5. Средний лазер
 6. Новый бросок

Правая Рука

1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ладони
5. Новый бросок
6. Новый бросок

1-3

4-6

1. Новый бросок
2. Новый бросок
3. Новый бросок
4. Новый бросок
5. Новый бросок
6. Новый бросок

Правый Торс

1. АвтоПушка 20
 2. АвтоПушка 20
 3. АвтоПушка 20
 4. АвтоПушка 20
 5. АвтоПушка 20
 6. АвтоПушка 20
1. АвтоПушка 20
 2. АвтоПушка 20
 3. АвтоПушка 20
 4. АвтоПушка 20
 5. Новый бросок
 6. Новый бросок

1-3

4-6

Правая Нога

1. Актуатор Бедр
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Новый бросок
6. Новый бросок



Стоимость 7 756 771

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: CGR-1A5 Charger Тоннаж: 80
Пункты Движения: Ходьба: 4 Технологическая База: 3025
Бег: 6 Внутренняя Сфера
Прыжок: 0

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
1 Средний лазер	ЦТ	3	5	-	3	6	9
1 Малый лазер	Г	1	3	-	1	2	3
2 РБД 6	ЛТ	4	2	-	3	6	9
1 АвтоПушка 20	ПТ	7	20	-	3	6	9

Тип боекомплекта Зарядов
РБД 6 15
АвтоПушка 20 10

Всего радиаторов: 13

○○○○○○○○○○○○○○

Автокатапульты

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____
Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____

Повреждение	1	2	3	4	5	6
Число сознания	3	5	7	10	11	Смерть

Температура
Перегрева

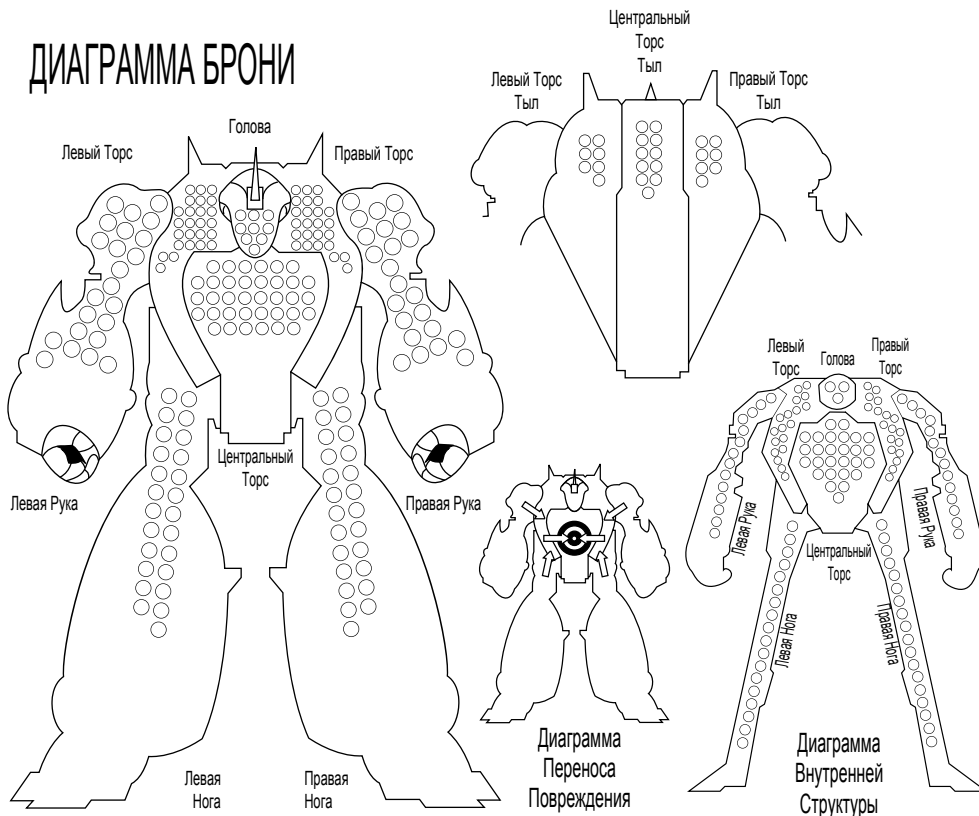
ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

30	Глушение
29	
28	Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
27	
26	Глушение, избежание при 10+
25	-5 Пунктов Движения
24	+4 Модификатор стрельбы
23	Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
22	Глушение, избежание при 8+
21	
20	-4 Пункта Движения
19	Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
18	Глушение, избежание при 6+
17	+3 Модификатор стрельбы
16	
15	-3 Пункта Движения
14	Глушение, избежание при 4+
13	+2 Модификатор стрельбы
12	
11	
10	-2 Пункта Движения
09	
08	+1 Модификатор стрельбы
07	
06	
05	
04	
03	
02	
01	
00	-1 Пункт Движения

BATTLETECH®

РЕКОРДИШТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ



ТАБЛИЦА

КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1. Актуатор Плеча
 2. Верхний Актуатор
 3. Радиатор
 - 1-3 4. РДД 10
 5. РДД 10
 6. Средний Лазер
-
1. Средний Лазер
 2. Заряды (РДД 10) 12
 - 4-6 3. Новый бросок
 4. Новый бросок
 5. Новый бросок
 6. Новый бросок

Левый Торс

1. Радиатор
 2. Большой Лазер
 - 1-3 3. Большой Лазер
 4. РБД 6
 5. РБД 6
 6. Заряды (РБД 6) 15
-
1. Новый бросок
 2. Новый бросок
 - 4-6 3. Новый бросок
 4. Новый бросок
 5. Новый бросок
 6. Новый бросок

Левая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. Новый бросок
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

Центральный Торс

1. Двигатель
 2. Двигатель
 - 1-3 3. Двигатель
 4. Гироскоп
 5. Гироскоп
 6. Гироскоп
-
1. Гироскоп
 2. Двигатель
 - 4-6 3. Двигатель
 4. Двигатель
 5. Радиатор
 6. Радиатор



Стоимость 7 425 725

Правая Рука

1. Актуатор Плеча
 2. Верхний Актуатор
 3. Радиатор
 - 1-3 4. РДД 10
 5. РДД 10
 6. Средний Лазер
-
1. Средний Лазер
 2. Заряды (РДД 10) 12
 - 4-6 3. Новый бросок
 4. Новый бросок
 5. Новый бросок
 6. Новый бросок

Правый Торс

1. Радиатор
 2. Большой Лазер
 - 1-3 3. Большой Лазер
 4. РБД 6
 5. РБД 6
 6. Заряды (РБД 6) 15
-
1. Новый бросок
 2. Новый бросок
 - 4-6 3. Новый бросок
 4. Новый бросок
 5. Новый бросок
 6. Новый бросок

Правая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: STK-3F Stalker Тоннаж: 85
Пункты Движения: Ходьба: 3 Технологическая База: 3025
Бег: 5 Внутренняя Сфера
Прыжок:

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
1 РДД 10	ЛР	4	1	6	7	14	21
1 РДД 10	ПР	4	1	6	7	14	21
1 Большой Лазер ЛТ		8	8	-	5	10	15
1 Большой Лазер ПТ		8	8	-	5	10	15
2 Средних Лазера ЛР		3	5	-	3	6	9
2 Средних Лазера ПР		3	5	-	3	6	9
1 РБД 6	ЛТ	4	2	-	3	6	9
1 РБД 6	ЛТ	4	2	-	3	6	9

Тип боекомплекта Зарядов
РДД 10 12
РБД 6 15

Всего радиаторов: 20



Автокатапультирование

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____
Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____

Повреждение	1	2	3	4	5	6
Число сознания	3	5	7	10	11	Смерть

Температура Перегрева

ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

30	Глушение
29	
28	Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
27	
26	Глушение, избежание при 10+
25	-5 Пунктов Движения
24	+4 Модификатор стрельбы
23	Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
22	Глушение, избежание при 8+
21	
20	-4 Пункта Движения
19	Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
18	Глушение, избежание при 6+
17	+3 Модификатор стрельбы
16	
15	-3 Пункта Движения
14	Глушение, избежание при 4+
13	+2 Модификатор стрельбы
12	
11	
10	-2 Пункта Движения
09	
08	+1 Модификатор стрельбы
07	
06	
05	
04	
03	
02	
01	
00	-1 Пункт Движения

Наследные Государства на 3028 год



ДОМ ШТАЙНЕР



ДОМ ДЭВИОН



ДОМ КУРИТА



ДОМ ЛЯО



ДОМ МАРИК



СВОБОДНАЯ
РЕСПУБЛИКА
РАСАЛХАГ



Волчи
Драгуны



WIZKIDS

РУССКАЯ ЛИГА
BATTLETECH

ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ С
КЛАССИЧЕСКАЯ
BATTLETECH®

BATTLETECH® зарегистрированная торговая марка корпорации FASA.
BattlePack™ Четвертая Война за Наследие торговая марка корпорации
FASA. Право на копию © 2002 WizKids LLC. Все права зарегистрированы.