

CLASSIC
BATTLETECH®

SCENARIOS

РОЖДЕНИЕ КОРОЛЯ

Девид МакКуллох

Якима, Северная Америка

Терра

Терранская гегемония

5 февраля 2439 года

10.00 (местное время)

Как только заурчал термоядерный реактор, его колебания пробрались через подошвы ботинок и пробежали по хребту полковника Чарльза Кинкейда. Где-то там, под креслом пилота, запертый зверь пытался разорвать электромагнитные решетки своей темницы.

Еще одна галочка, поставленная в таблице контрольной проверки с притворным спокойствием.

Когда рядом с ним вихнулись два техника, кабина, по его ощущениям, стала вызывать клаустрофобию. Они аккуратно водрузили на голову Кинкейда массивный нейрошлем, положив это невиданное доселе изобретение на объемистые наплечники, защищающие его плечи. Когда один из техников зафиксировал всю конструкцию, другой, робко улынувшись, протер треугольную лицевую панель нейрошлема. Показав техникам пальцами сигнал «ОК», он понаблюдал, как они выкарабкались из кабины и герметично закрыли круглую защитную пластину.

Беглая проверка показала, что на дисплеях нет красных сигнальных отметок. Когда Кинкейд подключил контрольные цепи нейрошлема, то ощутил знакомое еще с лабораторных испытаний чувство головокружения. Привычное чувство тошноты на несколько секунд прокатилось по его желудку, и он сделал паузу, чтобы отметить для себя, что настройки нейрошлема надо бы слегка отрегулировать.

Джойстики, встроенные в подлокотники кресла пилота были точной копией тех, что использовались в тренажерах. Вытянув руки, Кинкейд взялся за них, смакуя уколы от насечки в форме алмазов на своей ладони.

- Ну что ж, засунем индюшку в духовку!

Легкое движение локтем – и Маки начал двигаться поперек ангара испытательного полигона. Внешние микрофоны уловили одобрительные возгласы технического персонала, когда бетлмех вышел на солнечный свет. Сидя на высоте 10 метров, ему казалось, что он взирал на мир глазами Бога. Тестовый полигон расстился перед ним, открывая взору кустарники и холмистую местность. Кинкейду не нужны были его новые сенсоры, чтобы заметить 4 тяжелых танка Меркава уже поджидавших его.

Потрескивая, ожила коммуникационная система.

- Говорит диспетчер полигона. Учебные стрельбы начнутся через пять, четыре, три, два... Сейчас!

Первый танк был быстр. Намного быстрее, чем Кинкейд ожидал от дистанционно управляемого беспилотного аппарата. Прокатившийся по меху огневой вал от 105 мм автопушки Меркавы прочертил линию повреждений повыше правого бедра Маки. На панели состояния брони вспыхнули желтые индикаторы повреждения, но сама бронезащита не была пробита. Даже и близко.

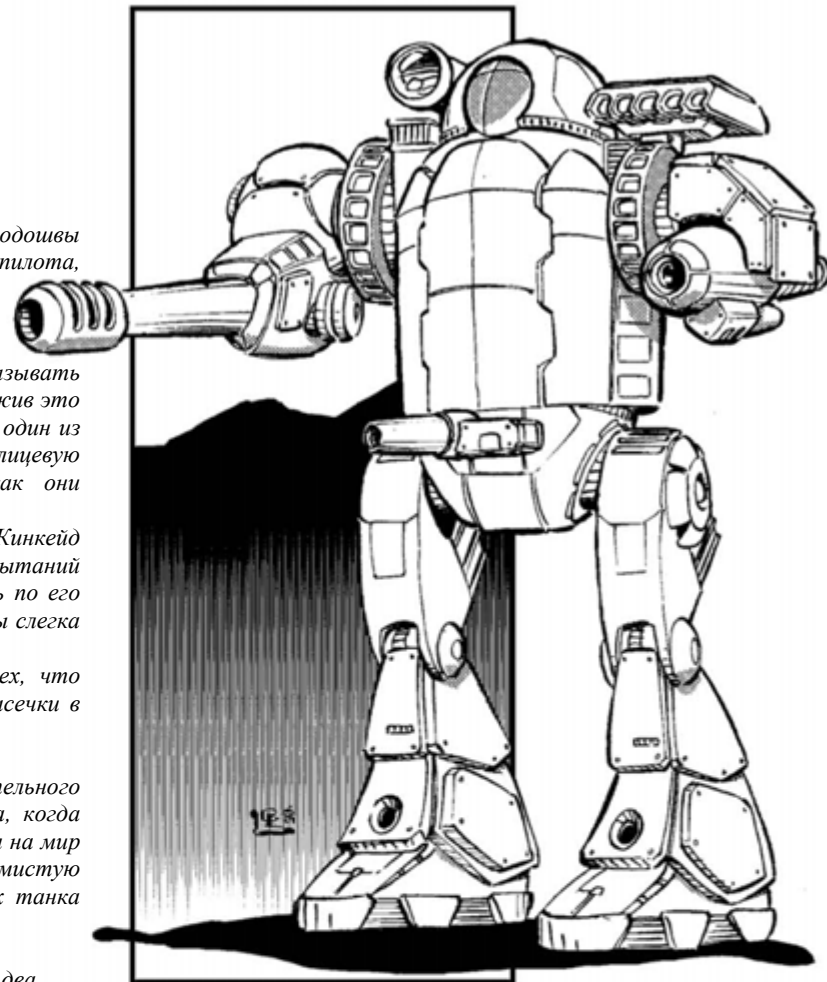
Похоже, лабораторные мальчики и девочки действительно знали, о чем говорили. В этот раз.

Тактическая информация промелькнула поперек лобового стекла Кинкейда, обозначив древнюю Меркаву как вражескую. Дополнительная информация перекрыла предыдущую на тактическом дисплее, как только древний танк рванул с места. Кинкейд ловким движением рукоятки навел прицел на транспортное средство. Вознагражденный звуковым сигналом, свидетельствующим о захвате оружием цели, он разрядил весь свой арсенал.

Со звуком рвущейся ткани 110 мм автопушка извергла град снарядов из обедненного урана, которые поотбивали куски брони от турели Меркавы. Лазер промахнулся, но искусственная молния ППЧ ударила в переднюю брони Меркавы, вгрызаясь в сердцевину танка. Боеприпасы, попавшие под этот адский луч, взорвались, разнося вдребезги беспилотный аппарат-мишень и разбрасывая обломки на десятки метров.

Волна тепла прокатилась по кабине.

- Мне это нравится! - взревел Кинкейд и направился к следующей цели.



СИТУАЦИЯ

Ключом к преимуществу бетлмеха в мобильности над обычными транспортными средствами является применение пучков миомеров для управления большинством его движений. Миомеры, или псевдомускулы состоят из нитей материала, который сокращается, когда устройство, называемое актуатором, пропускает через него электрический ток. Чем больший ток пропускается, тем сильнее сокращается миомер.

В 2350 профессор Грегори Атлас и его команда усовершенствовали технологию миомера до уровня надежности и силы, достаточного для практического применения. Хотя большой объем миомера на протяжении многих лет исключал его использование в протезировании, эта технология дала толчок к разработке широкого диапазона рабочих транспортных средств.

Мехи-погрузчики и строительные мехи быстро заменили более привычное оборудование. Мехи-лесорубы и агромехи стали обычным явлением на полях по всему известному пространству. Список применений становился все длиннее и длиннее.

Естественно, что и вооруженные силы начали искать боевое применение этой технологии.

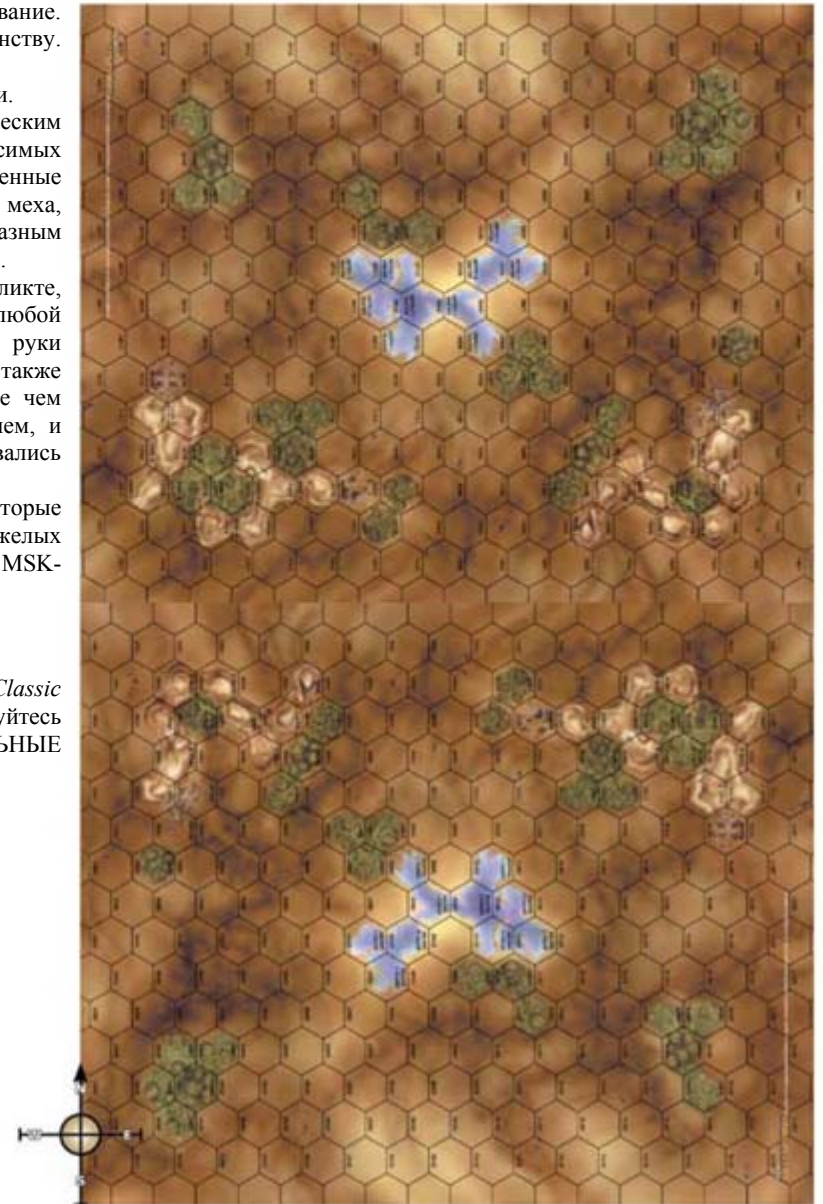
Индустриализированная Терранская Гегемония всегда обладала технологическим превосходством над новыми государствами, образующимися за ее пределами из независимых миров. Директора Гегемонии считали принципиально важным иметь самые мощные вооруженные силы во всем заселенном человечеством космосе. Усовершенствовав шасси индустриального меха, установив в нем сенсоры и оружие, и обернув все это в оболочку из усиленной алмазным моноволокном брони, Гегемония разработала самое знаменитое на сегодня оружие на поле боя.

С учетом проблем по поддержанию линий снабжения в любом межзвездном конфликте, бетлмех виделся как идеальное решение. Мало того, что он мог действовать в практически любой окружающей среде, но он еще и давал максимально возможную огневую мощь в руки минимального количества войск. Ценность меха, как психологического оружия, также рассматривалась, и не в последнюю очередь. Обычные войска дважды подумают, прежде чем вступать в бой с десятиметровой гуманоидной военной машиной, ошетилившейся оружием, и упакованной в сверхмощную броню. В последующие годы, мехи даже специально разрабатывались с учетом этого психологического аспекта; AS7-D *Атлас* – самый известный тому пример.

Февральским утром 2439 года, поблизости от города Якима, первыми людьми, которые почувствовали на себе этот аспект нового оружия, были пилоты четырех устаревших тяжелых танков, управлявшие ими дистанционно в бою против первого бетлмеха, условно названного MSK-5S *Маки*.

ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ

Расположите карты, как показано на рисунке, используя две карты *BattleTech* из *Classic BattleTech box set*, *BattleTech Map Set #2*, или *Classic BattleTech Map Set Compilation 1*. Пользуйтесь правилами из *BattleTech Master Rules (Revised)*. Также смотрите раздел СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.



АТАКУЮЩИЙ

MSK-5S *Mackie* (Полковник Чарльз Кинкейд; Gunnery 4, Piloting 6)

Размещение

Входит на карту с южного края южной карты, в начале Хода 1

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Учебная танковая группа Альфа

Merkava Target Drone (Дистанционное управление; Gunnery 4*, Piloting 5*)

Merkava Target Drone (Дистанционное управление; Gunnery 4*, Piloting 5*)

Merkava Target Drone (Дистанционное управление; Gunnery 4*, Piloting 5*)

Merkava Target Drone (Дистанционное управление; Gunnery 4*, Piloting 5*)

**Включает в себя модификаторы за дистанционное управление*

Размещение

В начале Хода 1, один беспилотный аппарат-мишень входит с северного края северной карты. Второй беспилотный аппарат-мишень входит с севера в начале Хода 5, и оставшиеся два выпускаются с севера в начале Хода 10.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победителем является сторона с последней функционирующей боевой единицей на поле боя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом сценарии применяются следующие специальные правила.

Маки является прототипом. Вследствие этого некоторые из его систем все еще находятся в стадии разработки, и могут сбиться в реальных боевых условиях. Беспилотные аппараты-мишени являются устаревшими транспортными средствами и более уязвимы к повреждениям, чем современные разработки.

Замечание: Беспилотные аппараты-мишени Merkava построены с применением Правил Конструирования Транспортных Средств Поддержки из *Combat Equipment*. Хотя правила, приведенные ниже, позволяют использовать данное транспортное средство в этом сценарии, для получения дополнительной информации о транспортных средствах поддержки смотрите *Combat Equipment*. Также, для получения дополнительной информации о транспортных средствах с дистанционным управлением, смотрите *Maximum Tech, Revised*.

Экспериментальная ППЧ

ППЧ, которую несет Маки - экспериментальное оружие. Оно генерирует 15 очков тепла при стрельбе, вместо обычных 10 очков.

Критические попадания в бетлмех

Все системы в этом мехе-прототипе спроектированы менее гибко, и им недостает резервного оборудования, по сравнению с моделью, которая пойдет в производство. А пока все броски на критическое повреждение получают модификатор +2, делая критически попадания более вероятными. Результаты 13 и выше считаются как 12.

Танки с дистанционным управлением

Беспилотные аппараты-мишени получают модификатор +1 ко всем броскам на попадание и броскам управления. Эти модификаторы уже включены в значения Навыков Стрельбы и Пилотирования, приведенные для Защищающегося. На танки также не действуют все критические попадания, которые должны были бы оглушить/убить экипаж.

Броня транспортных средств поддержки

Транспортные средства поддержки обычно не используют броню того же уровня защиты, что и боевые машины. Их покрытие предназначено для защиты внутренних компонентов, пассажиров и груза от окружающей среды, а не от пуль и лазерных лучей.

Бронезащита транспортного средства поддержки характеризуется двумя показателями. Первый – это обычные очки брони, в этом случае повреждение разбирается по стандартным правилам, которые можно найти в *BMR*. Повреждение, наносимое попаданием из оружия, уменьшает количество очков брони в данной локации. Однако, поскольку транспортные средства поддержки не являются боевыми транспортными средствами, их броня не обеспечивает полной защиты, как в случае с военными транспортными средствами. Попадание из оружия легче проникает сквозь броню транспортного средства поддержки, даже в случае, если броня в этой локации еще не пришла в полную негодность. Чтобы отобразить этот факт, бронезащите каждой боевой единицы присваивается также и Граничный Рейтинг Брони (Barrier Armor Rating, BAR) который показывает, насколько легко огонь из оружия может проникать сквозь броню. ГРБ не меняется, независимо от полученных повреждений.

Каждый раз, когда транспортное средство поддержки получает попадание, повреждение от которого превышает его ГРБ, есть вероятность критического попадания (называемого проникающим критическим попаданием), даже если в этой локации все еще есть броня. Проникающие критические попадания бросаются так же, как и обычные критические попадания, за следующими исключениями:

- Если транспортное средство поддержки модифицировано и имеет бронированное шасси/средства управления и его ГРБ равен 10, оно будет невосприимчиво к проникающим критическим попаданиям. Такая боевая единица, таким образом, считается как обычное боевое транспортное средство при рассмотрении эффектов критических повреждений.

- Если транспортное средство поддержки модифицировано и имеет бронированное шасси/средства управления, но его ГРБ меньше, чем 10, то бросок на проникающее критическое повреждение получает модификатор -1.

Заметьте, что проникающее критическое попадание может произойти в дополнение к любым другим обычным критическим попаданиям при бросках на определение локации попадания или при повреждениях внутренней структуры. Броски для этих обычных критических попаданий, однако, не модифицируются из-за изменений, связанных с бронированным шасси/средствами управления.

Броня Меркавы: Меркава модифицирована и имеет бронированное шасси/средства управления, ее ГРБ равен 7.

Пример

Гусеничное транспортное средство поддержки с бронированным шасси и ГРБ равным 7, с 12 пунктами брони на каждой стороне, получает попадание из большого лазера по передней стороне (результат 7 при броске на определение локации). Так как 8 очков повреждения от лазера превышают ГРБ транспортного средства, то может произойти проникающее критическое попадание, даже несмотря на то, что спереди еще остается 4 пункта брони.

Поскольку транспортное средство поддержки имеет бронированное шасси, бросок на проникающее критическое попадание получает модификатор -1. Когда атакующий бросает на критическое попадание, результат его броска 8 превращается в 7, и боевая единица чудом избегает критического попадания.

В один из последующих ходов то же самое транспортное средство поддержки получает еще одно попадание большим лазером по передней стороне, в этом случае бросок на определение локации попадания дал результат 2. Лазер нанес проникающее критическое попадание, пробил броню, к тому же бросок на определение локации попадания дал атакующему шанс на еще одно критическое попадание. Таким образом, атакующий будет трижды бросать на критическое попадание, но модифицирован будет только первый бросок – тот, который из-за проникающего критического попадания - на величину -1. Команде пораженного транспортного средства поддержки следует задуматься о бегстве, если, конечно, они переживут последствия попадания.

Заметьте, что если бы в рассматриваемом примере транспортное средство поддержки имело ГРБ равным 10, никаких бросков на проникающее критическое попадание не нужно было бы делать; хотя все равно была бы вероятность получить обычное критическое попадание за повреждение внутренней структуры и за результат 2 при броске на определение локации попадания.

С другой стороны, если бы транспортное средство поддержки из нашего примера получило бы попадание из автопушки-5, использующей бронебойные снаряды, а не из обычного большого лазера, следовало бы принять значение ГРБ равным 4 ($7 / 2 = 3.5$, округляем до 4) в целях определения эффектов от проникающего критического попадания. В случае двух попаданий из такой автопушки, оба имели бы шанс нанести критическое повреждение, поскольку их повреждение превосходит эффективный ГРБ, хотя они совместно и вычеркнули бы только 10 пунктов брони из 12 имеющихся у транспортного средства поддержки.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Последняя молния ППЧ вырвалась из Маки, на короткий миг соединив бетлмех и последнюю дистанционно управляемую Меркаву ярко-фиолетовым электрическим разрядом. От выстрела, лизнувшего бок Меркавы, ее броня расплавилась, заклинив левую гусеницу.

Сделав несколько больших шагов вперед, Кинкейд получил краткую передышку от непрерывного огня беспилотного аппарата, подойдя к Меркаве сзади.

- Нужно поставить жирную точку, - весело подумал он, поднимая правую ногу своего Маки и опуская ее вниз, как огромный двухэтажный поршень, прямо сквозь заднюю часть несчастного беспилотного танка, сокрушив двигательный отсек, и действительно заставив дистанционно управляемый аппарат замолчать навсегда.

На испытательном полигоне стало тихо, когда Кинкейд остановил свою гигантскую машину войны и просканировал изуродованный ландшафт.

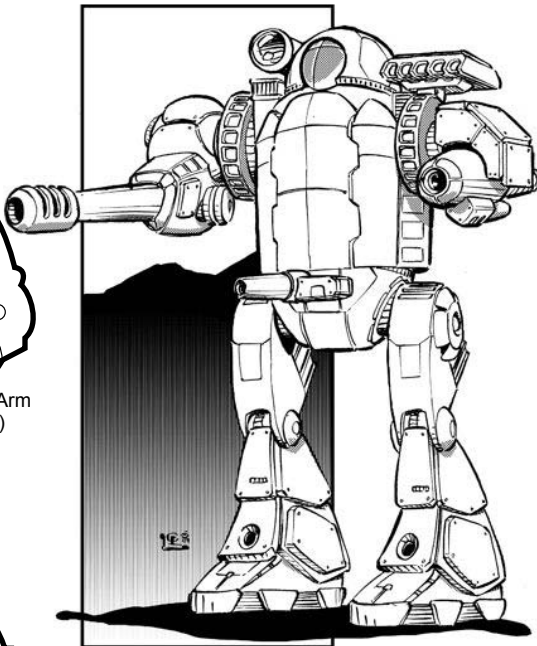
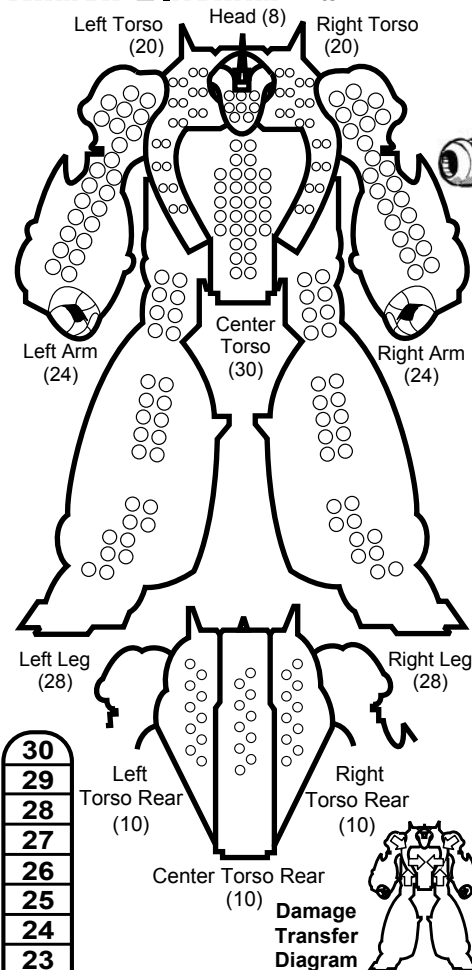
—Заря новой эры, - подумал он. - Война только что сделала новый поворот в истории человечества.

Позади него, в диспетчерской комнате испытательного полигона, бункер просто взорвался от поздравлений между всевозможными офицерами, учеными и присутствовавшими там избранными представителями прессы. Если кто и остался в стороне от необузданного празднования, развернувшегося в этом ограниченном пространстве, так это были операторы беспилотных танков. Двое из молодых солдат Гегемонии молча сидели, устремив взгляд на тихо шипящие экраны. Один уставился на потолок бункера, без какого-либо выражения на лице, его глаза были закрыты, как будто он пытался с головой погрузиться в этот исторический момент. Один юноша смотрел вниз, на консоль своего терминала, его лицо было увлажнено слезами. Из всех людей в бункере, казалось, только эти четверо на самом деле поняли, насколько поворотному пункту истории они только что стали свидетелями.

CLASSIC BATTLETECH®

ARMOR DIAGRAM

Total Armor
Pts = 212



MSK-5S Mackie

'Mech Data

Movement Points:

Walking: 3

Running: 5

Jumping: 0

Mass: 100 tons

Tech, Config. & Level:

Prototype

Biped 'Mech

Level 3 / 2439

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Autocannon/5	RA	1	5	3	6	12	18
1	PPC	LA	15	10	3	6	12	18
1	Large Laser	CT	8	8	-	5	10	15

Ammo Type:

Autocannon/5

Rounds:

20

BV:

9

Battle Value: 1,137

Internals Hits

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- PPC
- PPC
- PPC
- Roll Again

1-3

4-6

Left Torso

- Ammo (AC/5) 20
- Single Heat Sink
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

1-3

4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

1-3

4-6

- Gyro
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Large Laser
- Large Laser

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Autocannon/5
- Autocannon/5
- Autocannon/5
- Autocannon/5

1-3

4-6

Right Torso

- Single Heat Sink
- Single Heat Sink
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

1-3

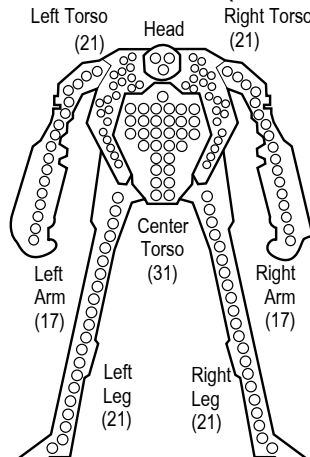
4-6

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Internal Structure (145 Pts)



HEAT

Heat Sinks:

17



- Shutdown
- Ammo Exp. avoid on 8+
- Shutdown, avoid on 10+
- 5 Movement Points
- +4 Modifier to Fire
- Ammo Exp. avoid on 6+
- Shutdown, avoid on 8+
- 4 Movement Points
- Ammo Exp. avoid on 4+
- Shutdown, avoid on 6+
- +3 Modifier to Fire
- 3 Movement Points
- Shutdown, avoid on 4+
- +2 Modifier to Fire
- 2 Movement Points
- +1 Modifier to Fire
- 1 Movement Points

WARRIOR DATA

Name: Colonel Charles Kincaid

Gunnery Skill: 4

Piloting Skill: 6

Hits Taken
Consciousness
#

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead

Auto Eject ☐ Operational ☐ Disabled

- Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

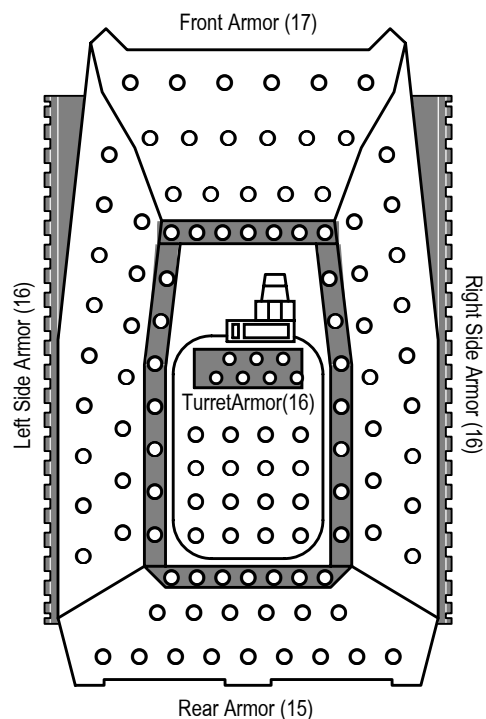


BATTLETECH®

TRACKED SUPPORT VEHICLE RECORD SHEET

Type: Merkava Target Drone			Weapons Inventory															
Config: ICE Tracked Drone		Tons: 65		# Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L								
Technology Base:		Cruising	Flank	1 Autocannon/5	T	5	3	6	12	18								
Inner Sphere (C/D/E)		MP:	MP:	1 SRM 2	T	2/hit	-	3	6	9								
2294 Level 3		3	5	1 Sensors	T	-	-	-	-	-								
Crew: None																		
Gunnery Skill: 4		Driving Skill: 5																
Cost, C-Bills: 1,019,025																		
BV: 255																		
Ammo <table border="1"> <tr> <th>Ammo Type</th> <th>Rounds</th> </tr> <tr> <td>Autocannon/5</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>SRM 2</td> <td>50</td> </tr> </table>											Ammo Type	Rounds	Autocannon/5	40	SRM 2	50		
Ammo Type	Rounds																	
Autocannon/5	40																	
SRM 2	50																	
Critical Damage <table border="1"> <tr> <td>Drive Damaged</td> <td>☐</td> <td>Engine Hit</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td>Track Destroyed</td> <td>☐</td> <td>Turret Locked</td> <td>☐</td> </tr> </table>			Drive Damaged	☐	Engine Hit	☐	Track Destroyed	☐	Turret Locked	☐	Body Inventory Fuel: 2.5 tons (1,300km) Advanced Fire Control Remote Control							
Drive Damaged	☐	Engine Hit	☐															
Track Destroyed	☐	Turret Locked	☐															

Total Armor Pts = 80
(BAR 7)



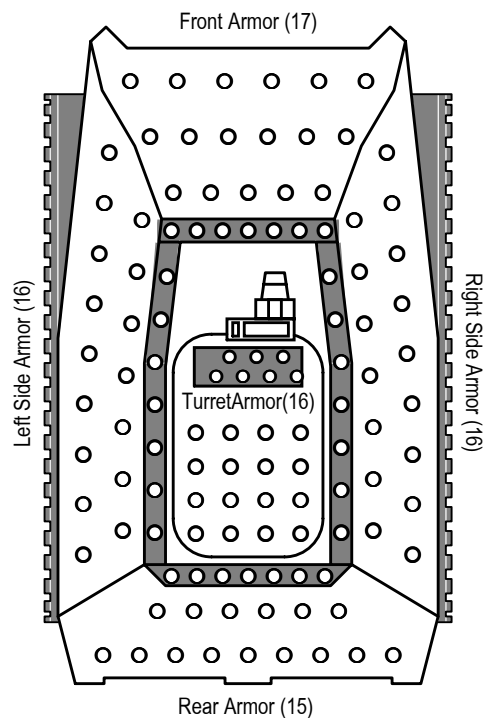
Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright 2005 WizKids, Inc.
BattleTech is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®

TRACKED SUPPORT VEHICLE RECORD SHEET

Type: Merkava Target Drone			Weapons Inventory															
Config: ICE Tracked Drone		Tons: 65		# Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L								
Technology Base:		Cruising	Flank	1 Autocannon/5	T	5	3	6	12	18								
Inner Sphere (C/D/E)		MP:	MP:	1 SRM 2	T	2/hit	-	3	6	9								
2294 Level 3		3	5	1 Sensors	T	-	-	-	-	-								
Crew: None																		
Gunnery Skill: 4		Driving Skill: 5																
Cost, C-Bills: 1,019,025																		
BV: 255																		
Ammo <table border="1"> <tr> <th>Ammo Type</th> <th>Rounds</th> </tr> <tr> <td>Autocannon/5</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>SRM 2</td> <td>50</td> </tr> </table>											Ammo Type	Rounds	Autocannon/5	40	SRM 2	50		
Ammo Type	Rounds																	
Autocannon/5	40																	
SRM 2	50																	
Critical Damage <table border="1"> <tr> <td>Drive Damaged</td> <td>☐</td> <td>Engine Hit</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td>Track Destroyed</td> <td>☐</td> <td>Turret Locked</td> <td>☐</td> </tr> </table>			Drive Damaged	☐	Engine Hit	☐	Track Destroyed	☐	Turret Locked	☐	Body Inventory Fuel: 2.5 tons (1,300km) Advanced Fire Control Remote Control							
Drive Damaged	☐	Engine Hit	☐															
Track Destroyed	☐	Turret Locked	☐															

Total Armor Pts = 80
(BAR 7)



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright 2005 WizKids, Inc.
BattleTech is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.