

CLN-7V
CHAMELEON

PV: 24

TP: **BM** SZ: 2 TMM: 2 MV: 12"j
ROLE: **Scout** SKILL:

DAMAGE
S (+0) M (+2) L (+4)
2 1 0

OV: 1 | HEAT SCALE 1 2 3 S

A: ○○○○
S: ●●●●

CRITICAL HITS
ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each
MP ○○○○ ½ MV Each
WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS

BATTLETECH

Leitura de Ficha (Cartão de Combate)

TP - Tipo de unidade. Código que define tipo de mech.

SZ - Tamanho de unidade. (cada numero representa uma categoria. Por exemplo **2** é médio.)

TMM - “*Target Moviment Mod*” Modificador de velocidade de movimento, este valor é o que define o numero alvo de ataque para acertar um mech.

MV - Movimento, define quantas polegadas o mech pode se mover em seu turno. O numero seguido representa quantas polegadas o mech pode se mover. Por exemplo: **6”**

J” - Quando um “**J**” esta atrás do numero ou há um numero com **j** abaixo do movimento, isto indica que a unidade pode realizar a ação de movimento **salto**.

Distancia: Define se o alvo esta a Curta, média ou Longa distancia do atirador, cada distancia tem um modificador de dificuldade de tiro diferente, valor em parênteses. (**S**= Curto / **M**= Médio / **L**=Longo.)

Dano: Cada distancia tem um valor de dano, o numero em baixo da distancia, ao acertar o tiro, aplique este valor.

OV: “Over heat” este valor define que o mech pode gastar um valor igual ao seu OV para aumentar o seu dano atual em +1. somando o valor a sua escala de calor.

Heat Scale: A escala de calor vai de 1 até 4. cada vez que o calor aumenta, o valor é somando a dificuldade de Acerto nos tiros do Mech. (Somar 4 pontos de calor, desliga o mech.)

A: Armadura, todo dano é subtraído deste valor.

S: Estrutura, ao fim do valor de Armadura, o dano passa a ser subtraído deste valor.

Skill: Valor de Pilotagem da unidade.



Sobreaquecimento

Muitos ‘mechs tem um valor de Sobreaquecimento (OV) na sua carta. Este numero reflete o fato de muitos ‘mechs dispararem apenas em modo seguro. Um piloto pode forçar sua maquina aos limites para causar dano extra, no entanto isso o sobreaquecerá ,interferindo nos sistemas de armas.

Usando o Valor de Sobreaquecimento

O jogador deve anunciar o sobreaquecimento antes do ataque ser feito. Uma unidade pode usar de 0 pontos ao valor máximo descrito no Sobreaquecimento (valor depois das letras OV). No caso de um ataque bem sucedido, causa dano extra em curta e media distancia igual aos pontos de sobreaquecimento usados. Para cada ponto usado, um ponto de aquecimento é acrescentado na escala de calor, se a unidade estiver na água, reduza a escala de calor em 1.

Marcando o Calor.

As caixas numeradas e com a letra “S” a direita do Sobreaquecimento (OV) representam a escala de calor da unidade. O valor marcado no sobreaquecimento é acrescentado aos ataques e subtraído do total de polegadas do movimento da unidade. Lembre-se todos os efeitos somente são considerados na **Fase Final**, portanto qualquer penalidade só será aplicada no turno seguinte.

Desligamento

O máximo de nível de calor na escala é 4, representado na ficha com a letra “S”, uma unidade com este nível na escala de calor não poderá se mover ou atacar no turno seguinte. Ela será Desligada subitamente, ataques contra uma unidade desligada, recebem um modificador de -4 e ignora qualquer modificador de movimento. (TMM do alvo)

Resfriamento

Os níveis de calor somente diminuirão nos seguintes casos:

*Uma unidade que iniciar e terminar um turno

desligada, na Fase Final diminui seu nível de calor para **0**.(ZERO)

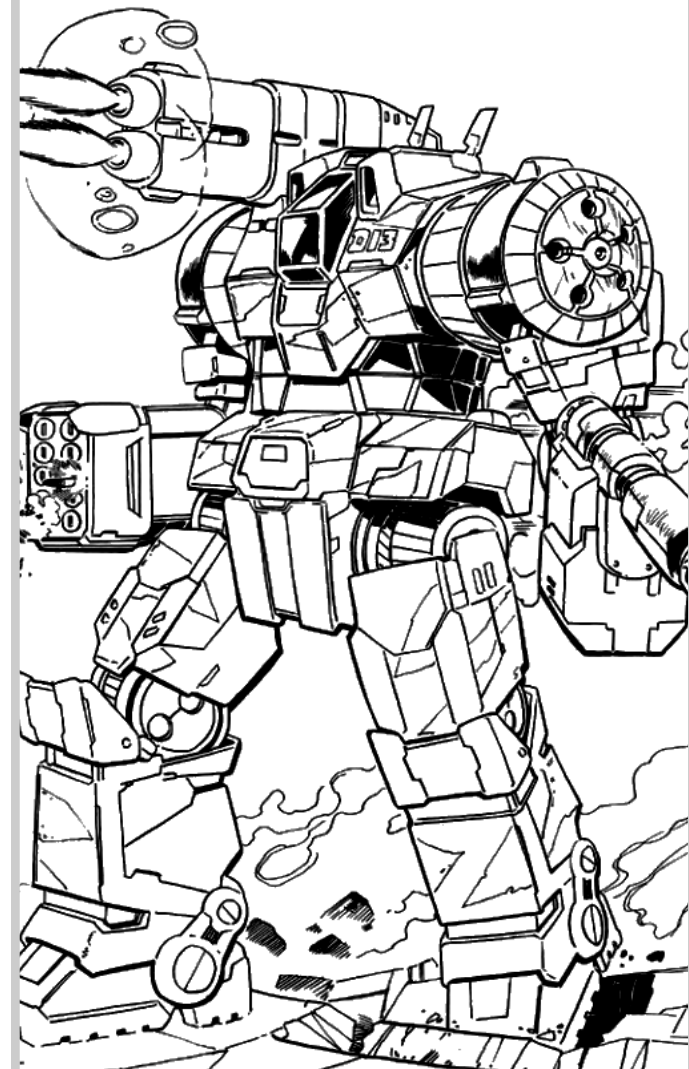
*Uma unidade que não fizer nenhum ataque com armas reduz seu nível de calor para 0.

Battletech é uma marca da editora Catalyst Game Labs, com todos os direitos reservados. Esta é uma tradução não oficial de Erivaldo Fernandes e Erik Israel Salcedo Silva Para uso pessoal e não comercial.



BATTLETECH

ALPHA STRIKE



Regras Básicas para Jogar

Tradução de Erivaldo Fernandes e Erik Israel Salcedo Silva .

Sequencia de Jogo.

Fase de Iniciativa

Cada jogador joga **2d6**, o maior resultado ganha a iniciativa daquele turno. Devido ao movimento e combate ser considerado simultâneo, o mech ganhador da iniciativa executa o movimento e o ataque depois do jogador com a iniciativa mais baixa, isso reflete o conhecimento da situação tática.

Fase de Movimento

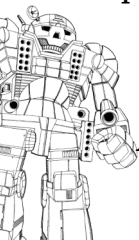
O jogador com a menos iniciativa move uma de suas unidades primeiro e vai se alternando com o jogador com a iniciativa maior, o jogador com a iniciativa maior deverá mover a ultima unidade.

Fase de Combate

Da mesma forma o jogador com a menor iniciativa ataca primeiro, mas não é mais necessário alternar, pode atacar com todas as unidades, seguido depois do jogador com a maior iniciativa. Todos os ataques e danos são resolvidos, mas penalidades e consequências dos danos deste turno, somente serão aplicados na Fase Final, portanto unidades que poderiam, neste turno, ser consideradas destruídas ainda poderão atacar normalmente.

Fase Final

Agora aplique todos os redutores e retire os marcadores de ação, retire também os Mechs destruídos do campo. Após esta fase reinicie a sequencia pela fase de iniciativa.



A seguir detalhamento das regras:

Os **3** tipos de movimento padrão são:

Ficar parado.

Não mover ajusta seu ataque em **-1**. (facilita ser acertado também em **-1**.)

Mover no solo.

Mover seu mech no solo não afeta seu ataque, mas dependendo de sua velocidade (**TMM**), isso afeta a capacidade de ser acertado. (Soma o valor de **TMM** no calculo.)

Saltar.

Mover seu mech com salto só é possível se em sua ficha tiver marcado um **'J'** no cartão. O valor de salto esta marcado com o **J**, saltar ignora todos os obstáculos, após o salto o mech pode se posicionar de frente para qualquer lado, saltar dificulta seu ataque com um modificador de **+2** na rolagem. Saltar afeta a capacidade de ser acertado em **TMM+1**.

Face (Frente)

Depois de executado o movimento a unidade pode mudar sua face pra direção que desejar, isto define para qual lado estará seu arco de tiro.

Fronte



Costas

Resolvendo Ataques

A sequencia para resolver um ataque é a seguinte:

Passo1: Verificando LDT (Linha de Tiro)

Para verificar a Linha de Tiro simplesmente trace uma linha reta entre a unidade atacante e a unidade alvo. Se menos de um terço de uma unidade estiver visível a linha de tiro se considera **bloqueada**, se mais de 6" de floresta estiverem se interpondo, também será considerada como bloqueada, unidades adjacentes sempre serão consideradas com LDT válida uma para a outra, mechs em nível 1 de água serão considerados em cobertura parcial, mechs em nível 2 de água serão considerado totalmente submersos (*portanto LDT bloqueada*). No caso de usando obstáculos, elevações de valor 1 entre o alvo e o atacante fornecem cobertura parcial, elevações de **2** ou maiores bloqueiam totalmente a LDT.

Passo2: Verificando arco

Verifique a linha frontal para saber se o mech pode disparar ou não de acordo com o tipo de medição do jogo (régua ou trena).

Passo3: Verificando alcance

Para verificar a alcance simplesmente verifique o valor em polegadas na régua ou a quantidade de polegadas indicada na ficha.

Passo4: Determinando valor de ataque

O valor de ataque vai depender da soma:

Pilotagem (Skill) + Mod. distancia + o TMM do alvo + Variáveis.

Verifique a tabela para conferir os modificadores.

Passo5: Jogando para atacar

Depois de verificado o passo anterior e determinado o numero de acerto, jogue **2d6**, se o resultado for igual ou superior ao numero alvo, o ataque foi um sucesso, caso contrario será uma falha. Um valor de 12 no resultado de 2 dados sempre é considerado um acerto.

Passo6: Determinando e aplicando dano

A quantidade de dano aplicado varia de acordo com o alcance do ataque, na ficha das unidades é possível verificar o dano total que uma unidade causa de acordo com a distancia. Ataques que acertem o arco traseiro de uma unidade sempre causam **+1** de dano a mais no total.

Passo7: Jogar para determinar críticos (se aplicável)

Sempre que o dano é suficiente para danificar a estrutura interna de um mech ou veiculo, jogue **2d6** e consulte a tabela de critico. Caso o critico seja aplicado, marque o efeito rolado na ficha e ele estará ativo no próximo turno.

Exemplo de Calculo:

Um Chameleon salta e atira em um Atlas, que está a distancia média. O Atlas parado detrás de um escombros e atirara em resposta.

Chameleon (PV24) / Atlas (PV19)

Skill 4 (Base fixa para ambos.)

Movimento Salto +2 / ficar parado -1

TMM Atlas 1 / Chameleon 2 (+1salto)

Terreno +2 Cobertura / +2 Cobertura

Distância M (+2) dano 1. / M (+2) dano 2.

Numero alvo: NA 11 / NA 10

O Chameleon pode acertar o tiro, rolando 11 ou mais, e causará **1 ponto** de dano, já o Atlas acerta com 10 ou mais e causa **2 pontos** de dano.

* Medida em polegadas. Com uma régua calcule como **2,5 cm** para cada 1" (polegada).

CLN-7V CHAMELEON

PV: 24

TP: BM SZ: 2 TMM: 2 MV: 12"j
ROLE: Scout SKILL:

DAMAGE S (+0) M (+2) L (+4)
2 1 0

OV: 1 | HEAT SCALE 1 2 3 S

A: ○○○○
S: ●●●●

CRITICAL HITS
ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each
MP ○○○○ ½ MV Each
WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS

BATTLETECH



© 2018 The Topps Company. All rights reserved.

SHD-2K SHADOW HAWK

PV: 30

TP: BM SZ: 2 TMM: 2 MV: 10"/6"j
ROLE: Sniper SKILL: 4

DAMAGE S (+0) M (+2) L (+4)
1 2 2

OV: 0 | HEAT SCALE 1 2 3 S

A: ○○○○
S: ●●●●

SPECIAL: IF0*

CRITICAL HITS
ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each
MP ○○○○ ½ MV Each
WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS

BATTLETECH



© 2018 The Topps Company. All rights reserved.

AXM-1N AXMAN

PV: 33

TP: BM SZ: 3 TMM: 1 MV: 8"j
ROLE: Skirmisher SKILL: 4

DAMAGE S (+0) M (+2) L (+4)
4 4 0

OV: 1 | HEAT SCALE 1 2 3 S

A: ○○○○○○
S: ●●●●

SPECIAL: AC2/2/-, CASE, MEL

CRITICAL HITS
ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each
MP ○○○○ ½ MV Each
WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS

BATTLETECH



© 2018 The Topps Company. All rights reserved.

BATTLETECH Tabela de Modificadores

Modificadores de Distancia

Alcance	Distancia	Modificador
Curta	Até 6"	+0
Media	>6" to 24"	+2
Longa	>24" to 42"	+4

Modificadores de Terreno

Terreno	Modificador
Florestas	+1
Cobertura Parcial	+2

Modificador do Alvo

Alvo	Modificador
Desligado/ Imovel	-4

Modificadores Variados

Atacante	Modificador
Mira Danificada	+2 ³
Super aquecido	+ Nivel de Aquecimento

TABELA DE ACERTOS CRITICOS

2d6	'Mech*	Veiculo
2	Munição	Munição
3	Motor	Tripulação Atordoada
4	Mira	Mira
5	Sem Critico	Mira
6	Armamento	Sem Critico
7	Movimento	Sem Critico
8	Armamento	Sem Critico
9	Sem Critico	Armamento
10	Mira	Armamento
11	Motor	Tripulação Eliminada
12	Unidade Destruída	Motor

* Jogue duas vezes para 'mechs Industriais.

BLK-NT-5H BLACK KNIGHT

PV: 42

TP: BM SZ: 3 TMM: 1 MV: 6"
ROLE: Juggernaut SKILL:

DAMAGE S (+0) M (+2) L (+4)
5 5 4

OV: 3 | HEAT SCALE 1 2 3 S

A: ○○○○○○
S: ●●●●

SPECIAL: ENE, MEL, SHLD

CRITICAL HITS
ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each
MP ○○○○ ½ MV Each
WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS

BATTLETECH



© 2018 The Topps Company. All rights reserved.

BLR-1G BATTLEMASTER

PV: 40

TP: BM SZ: 4 TMM: 1 MV: 8"
ROLE: Brawler SKILL: 4

DAMAGE S (+0) M (+2) L (+4)
3 3 1

OV: 1 | HEAT SCALE 1 2 3 S

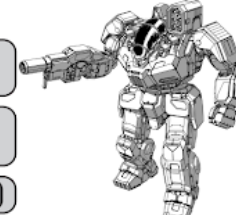
A: ○○○○○○
S: ●●●●●●

SPECIAL: REAR1/1/-

CRITICAL HITS
ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each
MP ○○○○ ½ MV Each
WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS

BATTLETECH



© 2018 The Topps Company. All rights reserved.

WHM-6R WARHAMMER

PV: 32

TP: BM SZ: 3 TMM: 1 MV: 8"
ROLE: Brawler SKILL: 4

DAMAGE S (+0) M (+2) L (+4)
3 3 2

OV: 1 | HEAT SCALE 1 2 3 S

A: ○○○○
S: ●●●●●●

CRITICAL HITS
ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each
MP ○○○○ ½ MV Each
WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS

BATTLETECH



© 2018 The Topps Company. All rights reserved.

✂

✂

49

67

48

47

46

45

44

43

42

41

17

40

39

38

37

36

35

34

33

33

33

32

31

30

29

28

27

26

25

25

52

24

23

22

21

20

19

18

17

17

41

16

15

14

13

12

11

10

9

9

6

8

7

6

5

4

3

2

1

1

1

HERE

6

ATTACH

HERE

25

ATTACH

HERE

33

ATTACH

HERE

14

ATTACH

7

8

9

9

5

4

3

2

1

1

4

5

6

7

8

9

9

5

4

3

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

W

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

40

39

38

37

36

35

34

33

33

33

32

31

30

29

28

27

26

25

25

52

24

23

22

21

20

19

18

17

17

41

16

15

14

13

12

11

10

9

9

6

8

7

6

5

4

3

2

1

1

1

7

8

9

9

5

4

3

2

1

1

4

5

6

7

8

9

9

5

4

3

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

L

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

40

39

38

37

36

35

34

33

33

33

32

31

30

29

28

27

26

25

25

52

24

23

22

21

20

19

18

17

17

41

16

15

14

13

12

11

10

9

9

6

8

7

6

5

4

3

2

1

1

1

7

8

9

9

5

4

3

2

1

1

4

5

6

7

8

9

9

5

4

3

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10