

Meiner oder Deiner ? –November 2003 Szenario



C. Schiller
Bei Belgrade
Vienna, Buchlau
Präfektur V, Die Republik

Concetina Schiller brachte ihren Mech auf Höchstgeschwindigkeit. Sie bewegte sich durch ein Gebiet, das bereits mit den Wracks von ausgebrannten Fahrzeugen und vernichteten Battlearmors überdeckt war. Selbst einige zerstörte Artilleriestellungen waren zu erkennen. Auf der anderen Seite des Feldes befanden sich zwei eingekreiste Panzer, die nun mit großer Geschwindigkeit auf sie zukamen, während die Geschütztürme der Panzer unaufhörlich die vier sie verfolgenden Schwebepanzer der Swordsworn beharkten.

"Feuer Eins, hier spricht Schläger Drei, aufpassen! Das Minenfeld ist bereits scharfgemacht! Kommen sie hinter mich und folgen sie der Karte!"

"Verstanden, Schläger Drei", erklang die Stimme aus dem Führungspanzer, einem Galleon, dem die Kämpfe bereits anzusehen waren. Genau genommen sollte er eigentlich nicht mehr existieren, gemessen an der Rauchwolke, die immer noch von der zerstörten Waffenaufhängung ausging.

Schiller feuerte ihre Sprungdüsen an und machte einen Satz über das Feld, der sie wenige Meter hinter den rasenden Galleon brachte. Damit bot sie sich nun der verfolgenden Ghost Legion Panzerlanze als Alternative zu ihren sich zurückziehenden Kameraden an. Das Spielchen funktioniere, zumindest soweit, dass die Verfolger in ihrem Battlemech ein wesentlich interessanteres Ziel sahen. Eine Salve einer schweren Autokanone vom Führungsfahrzeug der Verfolger, ein tödlicher SM1, zerschlug einen Großteil der Panzerung ihres linken Beines.

"Bastard!", fluchte sie. Sie drehte sich auf eine Seite und gab einen Schuss mit ihren Lasern ab. Der Schwebepanzer wurde in Energie gebadet und verlor dadurch fast eine Tonne Panzerung an der Vorderseite. Concetinas Hand schwebte über dem Auslöser für die nächstgelegenen Minen, aber sie zögerte. Die Führung wollte noch mehr von diesen dreimal verdammten Ratten im Explosionsbereich haben.

Stattdessen brachte sie ihren Mech in eine Rückwärtsbewegung, damit sie die Schwebepanzer im Auge behalten konnte, und sandte eine vernichtende Ladung Raketen von der Lafette auf ihrer Schulter auf den SM1 ab.

Als der Schwebepanzer in Flammen ausbrach, geriet er außer Kontrolle und rammte dabei seinen nächsten Kameraden, einen bereits angeschlagenen Sortek, bevor er seitwärts im Feld aufschlug und liegen blieb.

"Ja!" zischte Schiller "So, wer kommt jetzt?"



Kenyata Woods
Bei Belgrade
Vienna, Buchlau
Präfektur V, Die Republik

Kenyata Woods trat die Pedale für ihre Sprungdüsen und brachte ihre zwanzig Tonnen schwere Wasp damit hundertfünfzig Meter in den Himmel, und das obwohl die Schwerkraft auf Buchlau höher war als normal. Der Sprung trug sie über die Klippe. Auf diese Weise konnte sie den schwer beschädigten Pass umgehen, an dem einen Moment zuvor ihr Lanzenkamerad in seinem Valiant aufgeschlagen war. Dem Valiant war in einer Explosion von Stein und Metall das Bein an der Hüfte abgetrennt worden.

"Vorhut Zwei an Führung" stieß sie hervor "Aufpassen! Der Feind hat das Gebiet vermint! Wiederhole, Minenfeld voraus!"

Das Kreischen, dass ihr Mech bei der Landung fabrizierte lies ihre Zähne schmerzen, aber sie zwang sich dazu, die Wasp aufrecht zu halten, trotz der auf sie abgefeuerten Laser und Autokanonen. Das Feld war übersät mit Wracks, Rauch und Feuer und jetzt wusste sie, dass sie mit ziemlicher Sicherheit eine ebensolche Explosion auslösen könnte wie die, die Jones erwischte hatte. Nur ein falscher Schritt! Tage wie diese, philosophierte sie, gehen der Arena echt ab!

"Führung hat verstanden, Vorhut Zwei" kam die Antwort, kaum verständlich dank der immer wieder einschlagenden Raketen. "Aber bewegen sie ihren Arsch! Wir sind gerade dabei, diese Capellaner zu vertreiben!"

"Klar, Süßer" sagte Woods mehr zu sich selbst als zum Kompaniechef. Scharf einatmend brachte sie ihre Wasp wieder in Bewegung, vorbei an der zerstörten Hülle eines capellanischen APC, um einen heranschießenden Condor ins Visier zu bekommen. "Ich kanns gar nicht abwarten, wie schnellfüßig du wirst, wenn du hier bist!"

Erstaunlich, aber der Boden um sie herum explodierte nicht, aber selbst als sie den Condor mit einer weiteren Salve Laserfeuer eindeckte lies Woods ihre Füße nah an den Sprungdüsenpedalen. Wenn sie schon in die Luft geblasen werden sollte, dann wollte sie wenigstens ein bisschen Abstand davon gewinnen können.

Schlacht in den Wolken –November 2003 Szenario

Hintergrund

Nachdem die Swordsworn das Plateau erobert haben, stoßen sie jetzt in Richtung Belgrade vor und zwar mit der Absicht, die Stadt zu erobern und damit im Grunde die Kontrolle über Buchlau zu erringen. Allerdings haben die Capellanischen Truppen die Gegend mit fernzündenden Minen abgesichert. Was ein leichtes Spiel mit den durch die zahlenmäßige Unterlegenheit demoralisierten Truppen Liaos hätte werden sollen wird zum Albtraum, wenn die Truppen Swordsworns nicht nur gegen Haus Liao kämpfen müssen, sondern auch gegen das Gelände.

Ziel:

Jeder Spieler versucht, den anderen zu besiegen.

Armeegröße:

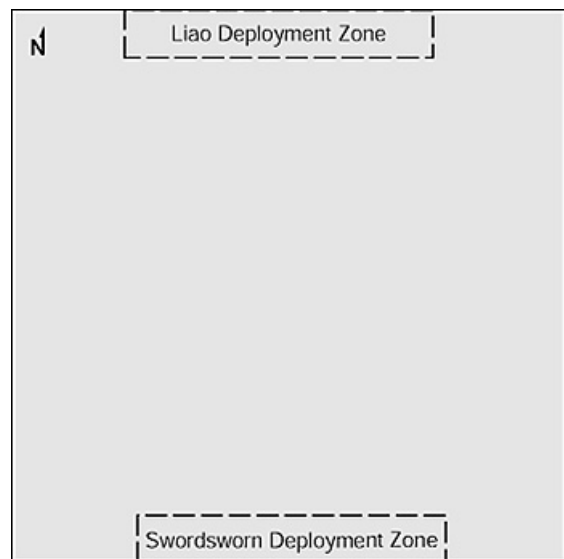
2 Spieler. Der Liao Spieler setzt eine 300 Punkte Armee ein (3 Befehle pro Zug). Der Liao Spieler muss mindestens eine Einheit der Fraktion Liao in seiner Streitmacht haben. Der Swordsworn Spieler setzt eine 400 Punkte Streitmacht ein (4 Befehle pro Zug). Der Swordsworn Spieler muss mindestens eine Einheit der Fraktion Swordsworn in seiner Streitmacht haben.

Zeit:

60 Minuten

Regeln:

MechWarrior: Dark Age, Fire for Effekt, Death from Above und Liao Incursion Regeln.



Schlachtfeld:

Das Gelände wird gemäß den normalen MWDA Turnierregeln gelegt.

Sonderregeln:

Um die ferngezündeten Minen, die von Haus Liao gelegt wurden, zu simulieren werden folgende Regeln angewandt:

1. Nachdem alle Geländeteile gelegt worden sind, hält der Liao Spieler die Platzierung von 5 Minen auf dem Schlachtfeld auf einem Blatt fest. Der Liao Spieler legt diesen Ort durch eine Entfernungsangabe von seiner Aufstellungszone und von einem Rand des Schlachtfeldes fest, zum Beispiel: 15" x 14L" bedeutet, dass eine Mine 15" von der Aufstellungszone des Liao Spielers und 14" vom linken Rand der Karte entfernt ist. **Minen müssen mindestens 6" voneinander entfernt sein und dürfen nicht in einer Aufstellungszone platziert werden.** Auf den Geländeteilen wiederum dürfen sie platziert werden. Wenn der Liao Spieler alle Minen platziert hat, legt er das Blatt umgedreht auf den Tisch.
2. Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Liao Spieler entscheiden, ob er eine beliebige Anzahl an Minen detonieren lässt oder nicht. Er tut dies bevor er seine Befehle austeilt und die Detonation von Minen zählt nicht als Befehl. Jedes Mal, wenn der Liao Spieler eine Mine explodieren lässt, muss er ihre Position auf seinem Blatt bestätigen.
3. Wenn eine Mine detoniert, bekommen alle Einheiten (freundliche und feindliche), die sich in einem Explosionsradius von 3" befinden, 2 Klick Schaden. Dieser Schaden kann nicht verhindert werden.

Siegbedingungen:

Die Siegbedingungen werden nach den Standardregeln ermittelt.