

Schlacht in den Wolken –November 2003 Szenario



Romain Tesarek
Bei Belgrade
Vienna, Buchlau
Präfektur V, Die Republic

"An alle, aufpassen jetzt! Die Cappies versuchens von der Flanke!"

Für Romain Tesarek kam die Warnung zu einem denkbar schlechten Moment. Ein Capellanischer Locust, schnell und listig, kam gerade lang genug in seine Maximalreichweite, um eine Salve Laserfeuer auf seinen Warhammer IIC zu richten, bevor er wieder in Deckung verschwand. Nur einer der Strahlen traf, gerade genug, um der dicken Panzerung der achtzig Tonnen schweren Clan-Maschine einen Kratzer zuzufügen.

Von irgendwo oben und hinten schlug das Feuer einer Autokanone in Tesareks rechte Seite, aber er ignorierte den Treffer. Stattdessen drehte er seinen Battlemech, um den kleineren Locust im Auge zu behalten. Kein Schütze würde ihn von seinem Abschuss fernhalten, oder würde ihn ablenken, während irgendwelche Einheiten Liaos ihn von hinten angriffen.

Obwohl der Capellaner schnell war, so war sein Mech doch nicht schnell genug, um außerhalb der Reichweite der massiven Partikelkanonen zu gelangen, die in jedem Arm des Warhammers steckten. Mit einem Zug am Abzug sandte Tesarek ein Paar menschengemachter Blitze über das Feld, die in Bein und Torso des Locust einschlugen. In einer halben Sekunde wurde der leichte Mech, einstmals ein Beispiel der Technik des 32. Jahrhunderts, in einen taumelnden Haufen zerstörter Aktivatoren und zerschmolzener Komponenten verwandelt. Another burst of autocannon fire raked more precious armor from his right flank, but again Tesarek had no time to spare for that nuisance. The Locust, though crippled, still lived, and he'd not risk having an armed enemy at his back, even an immobilized one. No, not after Dustball. Never again.

Mit einem letzten Schuss seiner PPKs beendete Tesarik den verzweifelten Versuch des Locust, seine Waffen auf Tesarik auszurichten. Der Treffer im Torso zerblies den Fusionsreaktor zu Schlacke.

Jetzt, und wirklich erst jetzt, drehte er sich um, um sich dem capellanischen Insekt zu stellen, das weiterhin Panzerung von ihm zerstörte; dort oben aus der scheinbaren Sicherheit des Plateaus.



Jas Phillos
Bei Belgrade
Vienna, Buchlau
Präfektur V, Die Republik

Jas Phillos bewegte seinen Galleon für einen kurzen Moment nah an das Gefälle heran, um seinem Kanonier gerade genug Zeit zu geben, um wieder einen Schuss mit den Medium Lasern abzugeben, die im Turm seines leichten Panzers positioniert waren. Irgendein Mächtetern-Vereiniger unten am Fuß des Plateaus antwortete mit einer Salve Kurzstreckenraketen, aber die flogen harmlos in hohem Bogen am Ziel vorbei.

„Feuerleitstelle! Feuerleitstelle! Hier spricht Schlammhüpfer drei! Kann mich irgendjemand empfangen, over?“

Phillos Augen zielten für nur eine Sekunde auf das Funkgerät. Zug Schlammhüpfer war Teil seines Kommandos!

„Feuer Eins hier, Schlammhüpfer“, sagte er. „Wie sieht es bei ihnen aus?“

„Nicht gut, Feuer eins“, kam die Antwort, die Angst war heraushörbar; nicht einmal die Statik des Funks konnte sie überdecken. „Wir werden von zwei Gruppen Echos, wiederhole zwei Gruppen Echos, angegriffen, zusätzlich konventionelle Unterstützung! Schlammhüpfer Eins ist gefallen, der Rückzugsweg ist abgeschnitten! Erbitte Feuerunterstützung für sofortige Evakuierung, over!“

„Dran bleiben, Hüpfer Drei“, erwiderte Phillos. Ohne einen Gedanken daran zu verschwenden drehte er seinen Panzer erneut, um den schnellsten Weg zu finden. Ein weiterer Schlag gegen die Frontlinie würde warten müssen. Es war unmöglich, dass Schlammhüpfers Fußtruppen auch nur gegen eine Gruppe Battlearmors bestehen konnte, geschweige den gegen zwei "Echos"

„Feuer Eins, bewegen sie ihren Hintern wieder hier hoch!“ bellte Stachelführer sauer etwas weniger als einen Herzschatz später „Hüpfergruppe Group ist in feindlich kontrollierten Gebiet! Dort gibt es Massen von Echos und leicht gepanzerten Truppen!“

„Das kann ich nicht tun, Stachelführer!“ brüllte Phillos zurück, als sein Galleon über die steinige Böschung hüpfte, welche die Capellanischen Linien von denen der Davionisten trennte. "Ich werde heute nicht noch mehr meiner Männer diesen Schweinen überlassen!"

Schlacht in den Wolken –November 2003 Szenario

Hintergrund

Dadurch, das Haus Liao immer mehr Planeten der Republik, auch weiter entfernt von den eigenen Grenzen, mit seinen Truppen besetzt, war es nur eine Frage der Zeit, bis sie auf andere Fraktionen außer der Republik treffen würden. Die Swordsworn, die ihren Einflussbereich auch außerhalb der Präfektur IV ausweiten wollen, haben mehrere Einsatzgruppen in die Präfektur V entsandt, um dort die Situation auszutesten. Als eine ansehnliche Streitmacht der Swordsworn auf dem Planeten Buchlau landet, stellt sie schnell fest, das sich bereits eine kleine Abteilung von Liao auf dem hohen, kilometerlangen Plateau festgesetzt hat, welches in der Nähe der Hauptstadt Belgrade liegt. Die wieder erwachte Feindschaft mit Haus Liao bringt die Swordsworn dazu, einen Angriff über die steilen Abhänge des Plateaus zu wagen. Sie hoffen, dass ihnen ihre Überlegenheit in Truppen den Sieg gegen die höher liegenden, eingegrabenen Truppen von Liao ermöglicht.

Ziel:

Jeder Spieler versucht, den anderen zu besiegen.

Armeegröße:

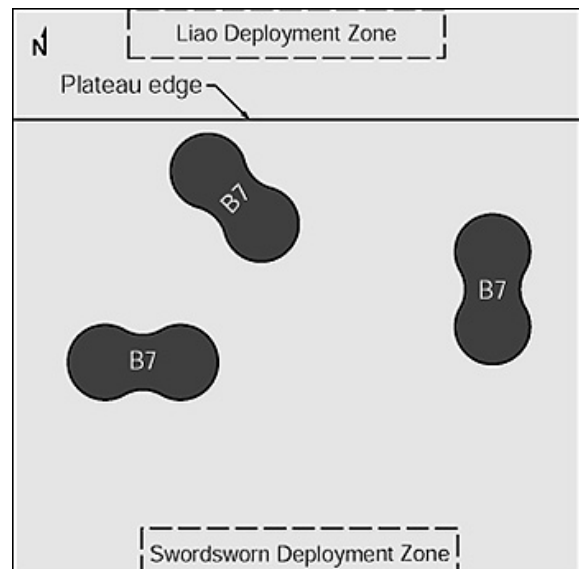
2 Spieler. Der Liao Spieler setzt eine 300 Punkte Armee ein (3 Befehle pro Zug). Der Liao Spieler muss mindestens eine Einheit der Fraktion Liao in seiner Streitmacht haben. Der Swordsworn Spieler setzt eine 400 Punkte Streitmacht ein (4 Befehle pro Zug). Der Swordsworn Spieler muss mindestens eine Einheit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

Es werden Geländeteile wie auf der unten stehenden Karte platziert. Es wird kein zusätzliches Gelände platziert. Der Startspieler wird nach den Standardregeln ermittelt.

Sonderregeln:

Um die Steilkante des Plateaus und das steile Gelände südlich dieser Linie zu simulieren, werden die folgenden Regeln benutzt

1. Bei Infanterie, dessen Mittelpunkt südlich vom Rand des Plateaus liegt, senkt sich sowohl der Angriffswert für Fernkampfangriffe als auch der Bewegungswert um 1.
2. Bei Fahrzeugen und Mechs, dessen Mittelpunkt sich südlich der Kante des Plateaus befindet, sinkt sowohl der Angriffswert für Nahkampf als auch Fernkampfangriffe, sowie der Bewegungswert um 2.

Siegbedingungen:

Die Siegbedingungen werden nach den Standardregeln ermittelt.