

Die Stöckchen umblasen – Januar 2004 Szenario



Irena Borjon

Yuan Forest, in der Nähe von Ningbo
Qingyuan, Ningpo
Präfektur V, Die Republik

Obwohl ihr zwanzig Tonnen schwerer *Locust* auf ebener Fläche 200 Stundenkilometer schnell ist, zwangen die dichten Wälder des Yuan Forest Iren Borjon zu einer viel langsameren Gangart, während sie ihre Aufmerksamkeit auf das Ausweichen der dicken Eichenbäume und die wechselnden Signale auf ihren Sensoren verteilte. Rubinrotes Laserfeuer und der dumpfe Knall von Explosionen erschütterte den natürlichen Frieden, der einst in diesen Wäldern herrschte und erinnerte sie daran, dass die am Rand einer Kampfzone herumschlich.

Wie erwartet zog ihre Zangenbewegung Feuer der Capellanischen Einheiten auf sie, Laser und Maschinengewehre schossen ihr aus einem Dickicht entgegen und entblößten eine Infanterieeinheit ihrer Deckung, auf die sie sofort ihre Waffen richtete. Ihre Laser zuckten durch die Blätter, verdampften Pflanzen und schlugen die wenigen überlebenden Truppen in die Flucht.

"Alpha Scout an Strike Leader," berichtete Borjon. "Habe Kontakt mit Infanterietruppen an der südlichen Flanke. Die Sensoren zeichnen weitere gepanzerte Gruppen in der Nähe."

"Zur Kenntnis genommen, Alpha Scout," antwortete eine von Statik durchsetzte Stimme.

"Schalte soviel wie möglich aus; wir müssen den Druck von der östlichen Flanke nehmen."

"Zu Befehl, Strike Lead."

Als sie gerade die Verbindung geschlossen hatte, hallte ihr ein neuer Warnton in den Ohren, als ihre Sensoren die Silhouette eines sich nähernden BattleMechs zeichnete. "Verdammt!" fluchte Borjon, als das Signal bestätigt wurde, nur Sekunden bevor die ersten smaragdgrünen Lichtbahnen in ihre Richtung blitzten, Blätter verdampften und tief in eine alte Eiche bohrten. Sie stemmte sich in ihre Pedale und brachte ihren *Locust* innerhalb weniger Sekunden auf Höchstgeschwindigkeit, brach durch das lichte Unterholz und junge Bäume, während sie gleichzeitig ihren Gegner umlauerte.

Der *Ghost*, der ihr gegenüberstand, überwog ihre eigene Maschine bei weitem brachte eine verdankte seiner höheren Tonnage ein Arsenal an schwereren Waffen, aber Borjon änderte dennoch ihre Richtung und steuerte auf ihn zu. Waffen, Panzerung und ein Bewusstsein der eigenen Übermacht mögen einen Vorteil in einen geradlinigen Gefecht sein, aber jeder gute MechWarrior weiß, dass der wirklich entscheidende Punkt höhere Beweglichkeit ist...



Felix Jarta

Yuan Forest, in der Nähe von Ningbo
Qingyuan, Ningpo
Präfektur V, Die Republik

Ta brach durch das Unterholz, seine Augen gleichermaßen auf seine Sensoranzeigen wie auf die abwechselnd grünen und schwarzen Stellen um sein Cockpit gerichtet. Schweiß lief sein Gesicht hinab, tropfte durch seinen Bart und tropfte von seinem Neurohelm hinunter. Dort verband er sich mit der dünnen Schicht aus Wassertröpfchen auf seiner Kühlweste und folgte den Umrissen seiner beachtlichen Gestalt, brachte aber kein bisschen Erleichterung in der Sauna, die sein Cockpit war. Wärmetauscher arbeiteten weiter unter der Belastung eines Dauerfeuers, aber es war eher Jartas eigene Wut, die ihn so stark ins Schwitzen brachte. "Komm heraus, Steinbrut!" brüllte er dem Wald wieder entgegen und wusste dabei, dass sein Gegner immer noch in der Nähe war.

Als ob er seinen Beschwörungen gefolgt wäre, tauchte der *Locust* wieder auf, rannte zwischen den Bäumen zu seiner Linken hindurch, stürmte vorbei an einer kleinen Baumgruppe auf seine von Lasertreffern gezeichnete Seite zu. Anders als beim letzten Mal allerdings wählte der MechWarrior der Republik einen weniger großen Winkel und gab Jarta genug Zeit, sich zu ihr zu drehen und einen besser gezielten Schuss aus seinen PulsLasern abzufeuern. Obwohl seine Hitzewerte schon kritisch nahe am roten Bereich waren, schickte Jarta noch seine kompletten Raketenlafetten hinterher und brachte so eine Maße an Geschoßen auf, die einfach einen schweren Treffer landen musste.

Ein paar Raketen und einer der schweren Impulslaser trafen ihr Ziel sicher genug an der dünn gepanzerten Hüfte der gegnerischen Maschine. Grüne Rauch quoll aus einem zerschlagenen Wärmetauscher, begleitet vom vielsagenden öligen Rauch eines tieferen, schwerwiegenderen Treffer. Von der Explosion durchgeschüttelt, drehte der MechWarrior der Republik mit wild feuernden Geschützen um.

"Eins zu Null für die Guten," murmelte Jarta. "Komm noch mal her, Steinbrut; all deine Geschwindigkeit bringt dir nichts mehr, wenn ich dich nur einmal treffe."

Die Stöckchen umblasen – Januar 2004 Szenario

Hintergrund

Aus den schrecklichen Kämpfen auf der offenen Ebene die beide Armeen stark dezimiert haben hat sich eine wandernde Schlacht entwickelt. Um bessere Deckung zu bekommen haben sich die Truppen der Republik in den nahen Yuan Wald zurückgezogen. Der große Wald schränkt die Nutzung von Senkrechtstartern und Artillerie ein doch das trifft auch auf die Verteidiger zu. So entwickelt sich eine Nahkampfschlacht der Giganten.

Ziel:

Jeder Spieler versucht, den anderen zu besiegen.

Armeegröße:

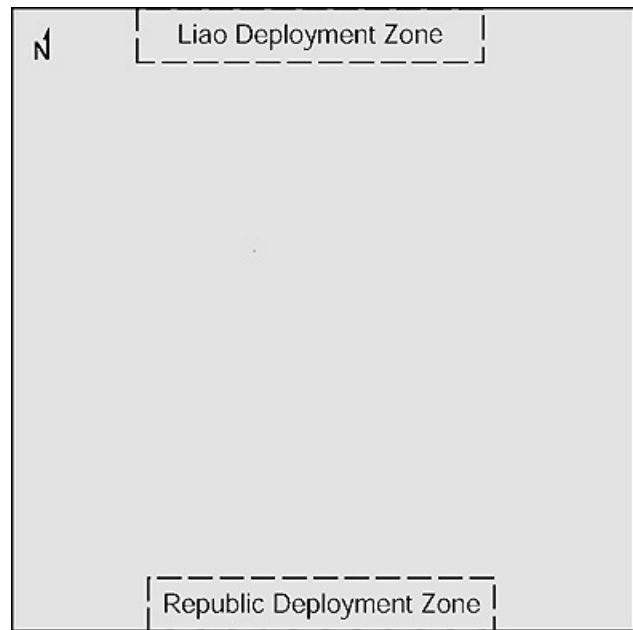
2 Spieler. Beide Spieler setzen **450 Punkte** ein, 3 Befehle pro Zug. Der Liao Spieler muss mindestens eine Einheit der Liao Fraktion in seiner Armee haben. Zusätzlich müssen mindestens 100 Punkte seiner Armee aus Mercenary Einheiten bestehen. Der Republik Spieler muss mindestens eine Einheit der Republik Fraktion in seiner Armee 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 den Wald zu simulieren, in dem das Gefecht stattfindet, werden folgende Regeln angewandt:
VTOLs müssen das Spiel im hochfliegenden Modus beginnen. VTOLs dürfen nicht in den tieffliegenden Modus wechseln.
Die Schusslinie zu einem Artilleriemarker zählt immer als blockiert.

Siegbedingungen:

Die Siegbedingungen werden nach den Standardregeln ermittelt.