

Mechwarrior – Szenario 3029

(Battletech Tag Hannover, 04.08.2001)

Datum: 12.11.3029
Ort: Utrecht – System, (noch) Drakoniskombinat
Situation: Im Rahmen des vierten Nachfolgekrieges dringen Steinertruppen in das Gebiet des Kombinats ein. Eines ihrer Ziele ist die Eroberung des Utrecht– Systems, das eine Vielzahl an Wertvollen Rohstoffen zu bieten hat, aber kaum nennenswerte Industrie. Mitte November 3029 landen die ersten Streitkräfte der LCAF auf Utrecht.
Kräfte: Haus Steiner: Eine schwere Kompanie Battlemechs
Haus Kurita: Eine mittelschwere Kompanie Battlemechs
Auftrag Steiner: Der Auftrag der Steinertruppen ist es, so schnell wie möglich einen Brückenkopf für die eigenen Landungsschiffe zu schaffen, damit dies ungefährdet landen und die restlichen Truppen entladen können.
Auftrag Kurita: Die Kuritatruppen müssen die Sicherung des Brückenkopfes so lange wie möglich verhindern.
Karten: Auf folgenden Karten wird gespielt:
(Die Karten repräsentieren eine Oase in der Äquatorwüste des Planeten)

Open Terrain #1	–	Battletech Grundkarte
Cititechkarte	–	Open Terrain #2
Desert Mountains #1	–	Desert Sinkhole #1

Besonderheiten: Die asphaltierten Felder auf der Cititechkarte sind offene Felder

Kräfte im einzelnen:

	<u>Mech</u>	<u>BV</u>
Steiner:	BNC–3S Banshee	1323
	ZEU–6S Zeus	1148
	AWS–8R Awesome	1283
	VTR–9A Victor	971
	ARC–2R Archer	1117
	TDR–5S Thunderbolt	1015
	WHM–6R Warhammer	978
	CPLT–C4 Catapult	1104
	PHX–1 Phoenix Hawk	838
	CN–9A Centurion	772
	ENF–4R Enforcer	895
	HBK–4J Hunchback	853
	Summe:	12297

	Mech	BV
Kurita:	MAD-3R Marauder	1089
	CPLT-C1 Catapult	1165
	WHM-6R Warhammer	978
	BMB-10D Bombadier	1015
	DRG-1N Dragon	952
	QKD-4G Quickdraw	1012
	CRB-20 Crab	921
	SHD-2K Shadow Hawk	1018
	GRF-1N Griffin	1021
	CLNT-2-3T Clint	672
	PHX-1K Phoenix Hawk	872
	BJ-1 Blackjack	795
<hr/> Summe:		11510

Aufstellung: Die Kuritakräfte können sich als Verteidiger vor Beginn des Szenarion beliebig auf den mittleren Karten (Cititechkarte, Open Terrain #2) positionieren.
Die Steinertruppen ziehen über die breite Kartenseite am Südende der Karte (also über die Deserterkarten) ein.

Siegebedingungen: Die Steinertruppen gewinnen das Szenario, wenn sie die Kuritakräfte vertrieben haben, also alle Mechs der Kuritakräfte entweder von der Karte gezogen oder zerstört sind.
Die Kuritakräfte gewinnen das Szenario, wenn sie in der 19. Runde (also nach 3 Minuten) noch wenigstens eine bewegungsfähige Einheit auf der Karte haben.

Besonderheiten: Es kommt das Mechwarrior-Konzept der Mechforce Germany zum Einsatz.
Mechforcemitglieder, die noch keinen Charakter für dieses Konzept haben, können einen erstellen, Mitglieder mit einem Charakter können für diesen Punkte sammeln.
Dazu aber bitte das Charakterblatt nicht vergessen!