

BATTLETECH 

WWW.BATTLETECH.DE

BRUDERKÄMPFE



LEITUNG

BRUDERKAMPF

Dieser Begriff weckt Emotionen. Zuerst wird man an Brüder denken, an enge Freunde, an Waffengefährten, die Seite an Seite stehen und jedweder Gefahr trotzen. Männer, die man in Zeiten des Krieges gern neben sich weiß.

Doch Bruderkrieg kann auch die Auseinandersetzung zwischen zwei Brüdern sein. Kein trautes Miteinander, sondern die verbissene Auseinandersetzung, bei der aus freundschaftlichem Wettstreit erst Konkurrenz, dann Fehde, schließlich Kampf bis aufs Blut wird.

Liebe und Hass liegen eng beieinander und unter der Maske der Zivilisation sind wir alle nur Tiere. Wenn die Schranken eingerissen sind, eingerissen durch Missgunst und Neid, durch Rache, Angst und Wut, zeigt sich die wahre Natur des Menschen.

Dann kann es zu allem kommen, selbst zum Kampf Bruder gegen Bruder. Zum Bruderkampf.

DIE IDEE Ihr seid stolze Besitzer der neuen Classic Battletech Starterbox. Ihr habt euch mit dem Inhalt vertraut gemacht, Regeln gebüffelt oder auch schon einigen der Miniaturen Farbe angegedeiht lassen. Erste Tutorials sind gespielt, was nun?

Natürlich kann man sich mit einigen Freunden zusammensetzen, einen Mech wählen und einfach loslegen.

Doch jede Action braucht Handlung. Jede Handlung einen roten Faden. Jede Geschichte braucht Helden,

erinnerungswürdige Momente und spannende Abenteuer. Und hier kommt Bruderkampf ins Spiel.

Wir wollen euch mit diesem kleinen Kampagnenbuch eine Sammlung an unterhaltsamen Szenarien an die Hand geben, die durch eine Story zusammengehalten werden, aber natürlich auch jedes einzeln für sich spielbar sind.

DIE UMSETZUNG

Bruderkampf verwendet nur Grundregeln für die Zeitschiene 3025, also Classic Battletech, wie sie auch in der Box zu finden sind. Infanterie, Panzer, Artillerie etc. kommen nicht zur Anwendung. Die Szenarien wachsen stetig in ihrer Komplexität. Besondere Regeln werden dort erklärt, wo ihr sie braucht, und sollten leicht nachzuvollziehen sein.

Bruderkampf verwendet nur die Spielpläne, welche der Box auch beiliegen. Ihr müsst euch keine Kartenpacks kaufen oder braucht doppelte Pläne. Bruderkampf benötigt ausschließlich bereits enthaltene Mechminiaturen.

Wir haben darauf geachtet, dass ihr keine zusätzlichen Modelle besorgen oder eine zweite Starterbox einsetzen müsst. Seid ihr mit den beteiligten Einheiten in einem Szenario unzufrieden oder möchtet andere Modelle einsetzen, so fühlt euch frei, die Szenarien mit Abwandlungen zu spielen.

Viel Spaß beim Nachspielen wünschen
Ulisses & das Team des Tabletopblog.de

COPYRIGHT

©2007–2010 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech und MechWarrior sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern. Kein Teil dieser Arbeit darf repliziert werden, in einem Informationssystem gespeichert oder in jeglicher Form übertragen werden oder in einer anderen Form als in der hier publizierten weitergegeben werden ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Copyright Eigentümers.

Herausgegeben durch Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediaRes Productions, LLC. PMB 202 • 303 91st • Ave NE • G701 • Lake Stevens, WA 98258

©2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

IMPRESSUM

Entworfen im Auftrag der Ulisses Spiele GmbH von Michael Engel und Thomas Kunert von www.Tabletopblog.de

Layout: Viola Plötz

Redaktionelle Betreuung: Clemens Schnitzler

PROTAGONISTEN

LEON GARCIA

ALTER: 22

HERKUNFT: Shiro III, Herzogtum Andurien, Liga Freier Welten

EINHEIT: Apoyo Lanza, Compania A, segundo Batallon, 5th Defenders of Andurien

BATTLEMECH: Trebuchet TBT-5N

PROFIL Leon ist der Erstgeborene des angesehenen Industriellen Alfredo Garcia, Mitbesitzer und Geschäftsführer von Grumman Amalgamated, einem bedeutenden Hersteller von gepanzerten Fahrzeugen und Lieferanten der Marikstreitkräfte. Von Kindheit an wuchs Leon auf mit den Geschichten über Tradition, Ehre und Pflicht. Für seine Eltern, sein Umfeld, stand außer Frage, dass Leon den Weg zum Militär gehen und Offizier werden würde.

Und so war es der bis dato schönste Augenblick in seinem Leben, als Leon als Mechkriegerkadett und Offiziersanwärter aufgenommen wurde.

Leon ist hochintelligent, entschlossen, verbissen, ehrgeizig und berechnend. Sein Antrieb ist die Suche nach Ruhm, nach Anerkennung. Er will und wird seiner Familie, seiner Einheit und seinem Volk zur Ehre gereichen.

TREBUCHET

Leon schätzt den TBT wegen seiner Beweglichkeit und Feuerkraft. Bewaffnet mit mächtigen Langstreckenraketenwerfern und einem Trio mittelschwerer Laser kann sich dieser Mechtyp jeder Gefechtssituation stellen.

Der TBT ergänzt Leons Naturell perfekt und gewährt ihm die nötige taktische Flexibilität zur Umsetzung seiner Ziele.



HERNANDO GARCIA

ALTER: 20

HERKUNFT: Shiro III, Herzogtum Andurien, Liga Freier Welten

EINHEIT: Attack Lance, Steel Brothers, Mercenaries

BATTLEMECH: Hunchback HBK-4G

PROFIL Hernando ist Leons Bruder. Doch obwohl sie die gleichen Eltern haben, das gleiche Blut in ihren Adern fließt, sind sie komplett unterschiedlich. Das betrifft nicht nur Hernandos Charakter, sondern auch die Umstände, unter denen er aufwächst.

Während Leon von klein auf der Liebling des Vaters ist, jegliche Unterstützung bekommt und so viel an Liebe und Zuneigung, wie es Eltern Kindern geben sollten, wird Hernando als ungewollter „Nachkömmling“ betrachtet. Sensibel, einfühlsam und (zu) neugierig zu sein, gilt wenig im Hause Garcia.

Vom Vater abgelehnt und gering schätzt, muss Hernando sehr früh lernen, seinen Wert zu beweisen. Und dennoch, vier Jahre nach Ausbildungsbeginn steht er voller Stolz gemeinsam mit seinem großen Bruder zur Prüfung bereit, an der Schwelle zur Mechkriegerkarriere.

HUNCHBACK

Der HBK ist kein besonders filigranes Mechmodell. Geschaffen, um kompromisslos den Nahkampf zu suchen und dabei stärksten feindlichen Beschuss zu ertragen, ist der HBK genau die richtige Maschine für Hernando. Gegen allen Widerstand vorankommen, alles erdulden und schließlich die schwerste existente Mechwaffe zum Einsatz bringen. That's it.



SZENARIO 01

PRÜFUNG

Kadetten!

Die Zeit eurer Prüfung ist gekommen. Vier ereignisreiche und auch anstrengende Jahre als Anwärter liegen hinter euch. Die unerwartet guten Ergebnisse in den theoretischen Prüfungen zeigten, dass ihr eure Zeit im Hörsaal gut genutzt habt. Doch ein Mechpilot wird nicht am Schreibpult geboren!

Heute wird es sich entscheiden, ob ein Kämpfer in euch steckt, ein Teamplayer, ein Anführer. Heute wird sich entscheiden, ob ihr euch in einem Gefecht dem Feind stellen und ihn bezwingen könnt.

Den Grundstein für eure spätere Zuteilung zu Garnisons- oder Fronteinheiten und für den Respekt, den man euch entgegenbringen wird, legt ihr hier und jetzt!

Eure Prüfungen werdet ihr in vollständig aktivierten Maschinen mit scharfer Munition beginnen. Denkt daran, auch eure Ausbilder und heutigen Gegner, werden von ihren Waffen Gebrauch machen. Wer dem nicht gewachsen ist, hat auch auf einem echten Schlachtfeld nichts zu suchen! Noch eines: Nahkampfattacken sind ausdrücklich untersagt, bezwingt euer Gegenüber mit Feuer und Geist, nicht roher Gewalt.

Nun geht hinaus und kommt als echte Mechkrieger zurück, oder gar nicht!

SITUATION Trotz der martialischen Ansprache hält man auch im Herzogtum Andurien nichts davon die jungen Anwärter in einen aussichtslosen oder potenziell tödlichen Kampf zu schicken. Natürlich ist ein solcher für Liga-Soldaten niemals ausgeschlossen, doch die vielversprechenden (und kostenintensiv ausgebildeten) Offiziersanwärter sollen vor allem mit Mut und Kampfgeist in Ihre Prüfung gehen. Um Risiken zu minimieren sind Nahkämpfe traditionsgemäß verboten und die Kämpfe zeitlich begrenzt. Als Gegner stehen den jungen Männern und Frauen dieselben Ausbilder gegenüber, die sie in den letzten Jahren unterrichtet haben und somit Stärken, Schwächen und Verhalten Ihrer Schützlinge am besten einschätzen und auswerten können.

KARTENAUFBAU / AUFSTELLUNG

Verwende die Karten: „Offenes Gelände 2“ und „Battletech“ wie in der Abbildung gezeigt. Die Aufstellungszonen und szenariorelevanten Bereiche sind farbig markiert.

ANGREIFER

SHIRO III REGIONAL TRAINING ACADEMY - KADETTEN

Trebuchet TBT-5N [Leon Garcia] (Pilot:6/Schütze:5)

Hunchback HBK-4G [Hernando Garcia] (Pilot:6/Schütze:5)

VERTEIDIGER

SHIRO III REGIONAL TRAINING ACADEMY - AUSBILDER

Awesome AWS-8Q (Pilot:4/Schütze:3)

BESONDERE REGELN Nahkampfattacken sind nicht gestattet. Werden diese von einer der Parteien dennoch eingesetzt, so verliert diese das Szenario.

SIEGBEDINGUNGEN Die Kadetten siegen, wenn der AWESOME des Ausbilders kampfunfähig ist. Dazu haben sie maximal 12 Runden Zeit. Die Kadetten unterliegen, wenn sie die Zeit überschreiten, oder ihre(n) Mech(s) verlieren. Aus kampfunfähige Mechs gelten unter Prüfungsbedingungen Maschinen, die beide Arme und/oder ein Bein und/oder 2 Drittel Ihrer Hauptwaffen und/oder die komplette Sensorik verloren haben. 2 Reaktortreffer und ein zerstörtes Gyroskop erfüllen dieselben Kriterien.



KARTENLEGENDIE

-  Aufstellungszone von Leon Garcia
-  Aufstellungszone des Ausbilders
-  Aufstellungszone von Hernando Garcia

Hernando Garcia konnte es nicht glauben. Er sollte der Akademie verwiesen werden, er? Er habe einen unverzeihlichen Fehler gemacht, warf man ihm vor. Einen Fehler? Waren die hohen Herren der Akademie schon derart erblindet, dass sie einen Sieg nicht erkannten, nicht anerkannten. Es nicht wollten?

Und Leon? Dessen Dank hatte er erwartet, gemeinsame Freude über den Erfolg. Doch es hatte nur Vorwürfe gehagelt. Er habe die Regeln gebrochen, Traditionen missachtet. Ha! Statt seinem Sturmloch Beifall zu zollen, der den AWESOME des Ausbilders überrascht und mit einem markerschütterten Aufprall zu Boden geworfen hatte, wandte sich sein eigener Bruder von ihm ab. Verstand der Narr nicht, dass seine eigene Vernichtung bevor gestanden hatte? Alle 3 Kreuss-PPK des Ausbilders beraubten in einem seltenen Schauspiel von Erfahrung und Treffsicherheit dem TREBUCHET sämtliche Torsopanzern und öffneten die Reaktorabschirmung.

Nur eine Verzweigungstat konnte noch den Sieg bringen. Und was sonst, als das zählte auf den Schlachtfeldern der Nachfolgerstaaten?

Demonstrativ hatte er das Zeichen seiner Akademieangehörigkeit, die purpurne Schärpe, in den Staub geworfen.

Er würde seinen eigenen Weg gehen, seinen Wert beweisen.

SZENARIO 02

PIRATEN!

An Lieutenant - Junior Grade Leon Garcia!

Senor, Ihnen wird aufgetragen, Ihre Lanze nach Ihrem Gutdünken aufzuteilen um die Supportlager des 2. Batallon (blaue Partei) bis zu deren vollständigen Räumung zu sichern. Feindliche Einheiten (rote Partei, 1. Batallon) befinden sich unseres Wissens nicht im Gebiet, könnten aber dennoch versuchen, Ihnen den Nachschub streitig zu machen.

Tun Sie, was nötig ist, um die weitere Verwendung unserer Supportlager sicherzustellen.

gez. Captain A. Costa

Comandante de la Compania A, segundo Batallon, 5th Defenders of Andurien

SITUATION Die 5th Defenders of Andurien befinden sich auf ausgedehnten Manövern. Um viele unterschiedliche Gefechtssituationen zu testen, wurden weiträumig verteilt mehrere Feldlager mit Nachschub angelegt. Leichte Mechkräfte unter dem frischgebackenen Lieutenant Leon Garcia sind dazu abgestellt diese bis zum Abtransport vor anderen „feindlichen“ Manöverteilnehmern zu sichern. Die passende – langweilige & ungefährliche – Aufgabe für einen Jungoffizier, so sieht es zumindest sein Comandante.

Doch Piraten der Peripherie haben schon lange auf solch eine Chance gewartet, und nutzen die Gelegenheit, nur schwach geschützte Ersatzteile und Munition zu erbeuten.

Ist Lt. Garcia deren Angriff gewachsen?

KARTENAUFBAU / AUFSTELLUNG

Verwende die Karten: „Seegebiet“ und „Battletech“ wie in der Abbildung gezeigt. Die Aufstellungszonen und szenariorelevante Bereiche sind farbig markiert.

ANGREIFER PERIPHERIE-PIRATEN

Clint CLNT-2-3T (Pilot:5/Schütze:3)

Commando COM-2D (Pilot:5/Schütze:4)

Panther PNT-9R (Pilot:4/Schütze:4)

Spider SDR-5V (Pilot:4/Schütze:4)

VERTEIDIGER 5TH DEFENDERS OF ANDURIEN

Trebuchet TBT-5N [Leon Garcia] (Pilot:5/Schütze:5)

Quickdraw QKD-4G (Pilot:5/Schütze:4)

BESONDERE REGELN Der flache See auf der östlichen Karte existiert nicht. Alle betroffenen Hexfelder werden als offenes Gelände, Höhenlevel 0 behandelt.

Auf den markierten Feldern befinden sich insgesamt 4 Nachschubkisten. Ein Mech mit 2 intakten Handaktivatoren kann eine Versorgungskiste (massive Ausführung, für den Mechtransport geeignet) aufnehmen und sich in der nächsten Runde damit bewegen. Ein Pilot darf die Sprungdüsen nicht einsetzen, solange sein Mech Kisten transportiert.

Außerdem ist die Bewegung auf Gehen begrenzt und Pilotenwürfe sind währenddessen um +2 erschwert.

Beim Transport können nur noch Kopf- oder schultermontierte Waffen eingesetzt werden. Die Verteidiger dürfen Piraten, die Kisten transportieren, nicht frontal beschießen, um deren Unversehrtheit zu gewährleisten.

Erlaubt sind jedoch alle Arten von Nahkampffaktionen (außer dem Todessprung), Feuer in den Rücken der Feindmechs und gezielte Schüsse auf stillgelegte feindliche Maschinen. Transportierende Mechs, die Nahkampfschäden erleiden oder denen Pilotenwürfe misslingen, verlieren ihr Transportgut, welches von jedem anderem Mech mit 2 funktionierenden Handaktivatoren aufgenommen werden kann.

SIEGBEDINGUNGEN Haus Marik siegt, wenn es eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

- Alle angreifenden Piraten vernichtet
- Mindestens 3 Nachschubkisten vor dem Abtransport gerettet

Die Piraten siegen, wenn sie eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- Alle Verteidiger vernichtet
- Mindestens 3 Nachschubkisten über die westliche Spielfeldkante transportiert

Alle anderen Ergebnisse gelten als unentschieden.



KARTENLEGENDE



Aufstellungszone der Peripherie-Piraten



Transportgut / Nachschub



Aufstellungszone der angreifenden Söldner

„Verdammt, verdammt!“ Leon lief wütend auf und ab. Das hätte nicht passieren dürfen. Sein erstes Kommando, gescheitert.

Er, Leon Garcia, von Piraten gedemütigt. Was würde Commandante Costa, was würde sein Vater von ihm denken? Sicher, dem Banditenpack war es nur gelungen mit der Hälfte der Nachschubkisten zu entkommen und sie hatten einen hohen Preis für ihre Frechheit bezahlt.

Mit grimmiger Genugung dachte er an den Moment, als eine volle Raketenbreite seines TREBUCHET den Piraten-CLINT in Einzelteile zerfetzt hatte.

Auch die verbeulte SPIDER der Piraten konnte nach konzentrierter Laserfeuer nur noch vom Schlachtfeld humpeln, Ihrer Panzerung und Sprungdüsen beraubt.

Doch das wog keinesfalls die Schande der Niederlage auf, nicht für den jungen Leon. Als Abgänger einer Mechkrieger-Akademie erwartete man von ihm fehlerfreies Funktionieren.

Leon straffte die Schultern. Er würde sich in Zukunft noch mehr anstrengen, Reglements buchstabengetreu folgen und ALLES tun, was nötig war, um diese Scharte auszumerzen. Er war es seiner Familie, sich selbst, schuldig!!

SZENARIO 03

FIRST BLOOD

Guten Morgen ihr Grünschnäbel!

Unlängst wurde wichtiger Nachschub der 5th Defenders of Andurien während deren jährlichen Herbstmanöver durch Piraten entwendet. Die Piraten befinden sich Aufklärungsberichten zufolge in unserem Sektor. Da reguläre Einheiten nicht zur Verfügung stehen, wurden – wieder einmal – die Steel Brothers damit beauftragt, deren Versorgungsgüter sicherzustellen.

Es handelt sich um 2 schwere Stahlcontainer, die zum Mechtransport geeignet und von ihren Maschinen problemlos wegzutragen sind. Rechnet mit mittlerem Widerstand durch leichte Feindmaschinen. Aufgrund eurer massiven Bewaffnung und Panzerung solltet aber selbst ihr Neulinge problemlos in der Lage sein, diese Aufgabe zu erfüllen.

Macht mich und damit unseren Auftraggeber glücklich, und lasst mich nicht glauben, die falschen Piloten angeworben zu haben!

Wegtreten!

SITUATION Die Steel Brothers sind eine kleine Söldnereinheit in Kompaniegröße, die seit einigen Monaten vom Herzogtum Andurien zur Sicherung der Grenzen und für Sondereinsätze herangezogen wird. Der anhaltend gute Ruf der Einheit sorgt dafür, dass es auch diesmal Söldner sein werden, die den Fehler der herzoglichen

Soldaten ausbügeln dürfen. Piratenjagd und Kistentransport mag sich wenig spannend anhören, doch die berühmten Sandstürme der Region werden die Mission weitaus schwieriger machen, als erwartet. Ach ja, und dann wären da noch die Piraten, wenig umgängliche Gestalten, die nichts zu verlieren haben und schon lange Groll auf die Steel Brothers hegen.

KARTENAUFBAU / AUFSTELLUNG

Verwende die Karten: „Seegebiet“ und „Battletech“ wie in der Abbildung gezeigt. Die Aufstellungszonen und Szenariorelevante Bereiche sind farbig markiert.

ANGREIFER STEEL BROTHERS

Hunchback HBK-4G [Hernando Garcia] (Pilot:5/Schütze:5)

Banshee BNC-3E (Pilot:4/Schütze:4)

VERTEIDIGER PERIPHERIE-PIRATEN

Enforcer ENF-4R (Pilot:4/Schütze:4)

Commander COM-2D (Pilot:5/Schütze:4)

Panther PNT-9R (Pilot:4/Schütze:4)

Withworth WTH-1 (Pilot:5/Schütze:5)

BESONDERE REGELN Alle auf den Karten verzeichneten Wasserflächen stellen ausgetrocknete Seen dar. Deren Boden wird als offenes Gelände betrachtet, die Tiefenlevel gelten als Senken.

Auf den markierten Feldern befinden sich insgesamt 4 Nachschubkisten. Für den Transport gelten dieselben Grundlagen wie im Szenario „Piraten!“.

Da die Piraten nicht mit dem schnellen Auftauchen von Feindeinheiten rechnen, sind nur 2 ihrer Mechs hochgefahren und kampfbereit. Die beiden anderen befinden sich im „Leerlauf“, und deren Piloten sitzen

kartenspielerisch zu deren Füßen. Es dauert 4 Runden den dritten Mech und 6 Runden den letzten Mech der Lanze vollständig zu aktivieren. Um welche es sich dabei handelt, entscheidet der Piratenspieler.

Außerdem tobt ein schwerer Sandsturm, der die Maximalsicht- und Waffenreichweite auf 15 Felder begrenzt und folgende Aufschläge für Fernangriffe bewirkt: nah +1, mittel +2, weit +3. Ein weiterer Nebeneffekt ist die gesteigerte Wärmeentwicklung für Bewegungen, welche bei +1 für Gehen, +2 für Laufen und +3 für Springen liegt.

SIEGBEDINGUNGEN Die Piraten siegen, wenn sie eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- Alle angreifenden Söldner vernichtet
- Beide Nachschubkisten vor dem Abtransport gerettet

Die Söldner siegen, wenn sie eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- Alle Verteidiger vernichtet
- Alle Nachschubkisten über die westliche Spielfeldkante transportiert

Alle anderen Ergebnisse gelten als unentschieden.



KARTENLEGENDIE



Aufstellungszone der
Peripherie-Piraten



Aufstellungszone der Marik
Verteidiger



Transportgut / Nachschub

Knackend kühlte sich das aufgeheizte Metall des HUNCHBACK ab. Kaum das die Maschine ganz zum Stehen gekommen war, öffnete sich mit dem Zischen entweichender, verbrauchter Luft die Cockpitluke am Hinterkopf des 50-Tonnern. Hernando Garcia, jüngster Lanzenführer der Steel Brothers, kletterte so rasch es ihm möglich war, die ausgerollte Strickleiter zum Boden hinunter. Schwitzend und fluchend warf er die nunmehr nutzlose Kühlweste von den Schultern und lies sich im Schatten des Mechs zu Boden sinken.

Puh, war das knapp gewesen! Von wegen problemlos! Major Steel, sein neuer Chef

hatte ziemlich untertrieben. Die Piraten waren nicht so schwach wie erwartet, und erst nach hartem Gefecht davon zu überzeugen gewesen, das gestohlene Gut zurückzugeben. Hernando spuckte aus.

Er vermeinte den allgegenwärtigen Sand der letzten Stunden zwischen den Zähnen zu spüren, doch selbstverständlich hatte den Mechpiloten im versiegelten Cockpit kein einziges Korn erreicht. Der HUNCHBACK dagegen würde sich ausgedehnten Wartungsarbeiten unterziehen müssen, denn der heftige Sturm hatte jede Spalte und Ritze mit gelblichem Staub gefüllt.

Und dennoch, wer weiß, was ohne dessen Hilfe passiert wäre? Hernando war froh die BANSHEE eines Veteranensöldners an seiner Seite gehabt zu haben. Am Ende hatte unter den schlechten Wetterbedingungen nicht Feuerkraft, sondern brachiale Gewalt den Ausschlag gegeben.

COMMANDO und WHITWORTH waren unter den Schlägen des 95-Tonnern gefallen und auch die schwere Tomodozuru-Autokanone seines Mechs hatte ihr erstes Opfer gefunden. Der feindliche PANTHER tat das einzig Richtige und floh.

Es war richtig gewesen den Reglements der Akademie und regulärem Militär den Rücken zu kehren.

Hernando grinste. First Blood, gutes Gefühl!

SZENARIO 0-4 PFADFINDER

An Lieutenant-Junior Grade Leon Garcia!

Wie Sie wissen, gelang es unserem ersten Batallón heute Mittag durch massierten Beschluss die Befehlslanze der Capellaner zu zerstören.

Das wird Sie zwar nicht vom Weiterkämpfen abhalten, aber wenn es uns gelingen sollte ihre Codes und Kommunikationsprotokolle aus dem zerstörten ZYKLOP zu laden, dürfte die Abwehr der Invasoren für uns deutlich leichter werden.

Da Sie bei Ihrer letzten Aufgabe sowohl Umsicht als auch Entschlossenheit bewiesen haben, möchte ich Sie auf einen ganz besonderen Auftrag schicken:

Nullzweihundert nachts rücken Sie zum Schlachtfeld vor. Begeben Sie sich dann mit äußerster Vorsicht direkt zwischen die zerstörten Maschinen, dringen Sie bis zum ZYKLOP vor und bergen Sie das Kommunikationsmodul. Sichern Sie diese wertvolle Fracht auf dem Rückweg zur Basis der Defenders.

Achtung: Die Zone wurde vermint und liegt unter Feindfeuer.

gez. Captain A. Costa,

Comandante de la Compañía A, segundo Batallón, 5th Defenders of Andurien

SITUATION In den letzten Monaten haben sich die Wege der beiden Brüder kaum gekreuzt. Beide sind dabei, ihren Wert in den jeweiligen Einheiten unter Beweis zu stellen und Erfahrung zu sammeln. Doch während der wilden Kämpfe um Shiro III spielt das Schicksal Ihnen einen bösen Streich.

Es war es den beteiligten Streitkräften so gut wie nie möglich, verlorene Ausrüstung, insbesondere aufgegebene oder bewegungsunfähige Battletechs zu bergen. In der Nacht auf den letzten Zusammenstoß der andurischen Verteidiger und Liao-Invasoren, bekommen beide Brüder Garcia, unabhängig und unwissend voneinander, den Auftrag, sich zwischen die Linien zu begeben. Das verlockende Ziel der Aktion ist das unbeschädigte Kommunikationsmodul eines ZYKLOP-Kommandomechs.

Das komplette Schlachtfeld ist mit konventionellen Anti-Infanterie- und Anti-Mech-Streuminen regelrecht verseucht, ein Umstand, der den Einsatz von Infanterie und Panzerfahrzeugen verhindert und die nächtliche Mission sehr erschweren dürfte.

Die „Sucher“ werden sich in eigenem Interesse so vorsichtig und unauffällig wie möglich verhalten. Dem „Finder“ winken Anerkennung und Belobigung, dem Erfolglosen nur Spott und Strafe. Diese Tatsache wird dem schlechten Verhältnis der Garcia-Brüder sicherlich weiteren Zündstoff geben.

KARTENAUFBAU /AUFSTELLUNG

Verwende die Karten: „Offenes Gelände 2“ und „Battletech“ wie in der Abbildung gezeigt. Die Aufstellungszonen und szenariorelevanten Bereiche sind farbig markiert.

ANGREIFER 5TH DEFENDERS OF ANDURIEN
TBT-5N [Leon Garcia] (Pilot:5/Schütze:5)

VERTEIDIGER STEEL BROTHERS
HBK-4G [Hernando Garcia] (Pilot:5/Schütze:5)

BESONDERE REGELN Das Szenario findet unter Nachtkampfgeln statt. Da beide Mechs zudem Liao nicht auf Ihre Aktion aufmerksam machen wollen, nutzen sie primär passive Sensoren, Normaloptik und keinerlei Scheinwerfer. Damit reduziert sich die Sichtweite auf 8 Hex und rennende Mechs müssen Pilotenwürfe ablegen.

Das Kommunikationsmodul kann durch den vorsichtigen Einsatz eines Mechclasers und etwas roher Gewalt vom zerstörten ZYKLOP getrennt werden. Dies dauert eine Runde, in der der ausführende Mechpilot keine anderen Aktionen unternehmen kann. Das separate Modul kann danach mit einer Mechhand getragen und jederzeit abgelegt werden.

Um das Modul nicht zu beschädigen, wird sich der tragende Mech nur mit Gehgeschwindigkeit bewegen und nur die Waffen der dem getragenen Modul entgegengesetzten Seite zur Verteidigung zum Einsatz bringen. Außerdem verbietet Ihm der gesunder Menschenverstand den Einsatz von Nahkampfattacken, abgesehen von Tritten und einhändigen Schlägen. Der nicht im Besitz des Moduls befindliche Mech kann aus gleichem Grund nur Nahkampfattacken einsetzen, sich aber normal bewegen.

Bei Schadenswirkung gegen den Arm, welcher das Modul trägt (auch durch Stürze etc.) wird mit W6 gewürfelt. Bei 5+ ist das gepanzerte Modul von der halben Schadensmenge betroffen. Maximal hält es

12 Pkt. Schaden aus, bevor es zerstört und das Szenario damit für beide Seiten verloren ist.

Das Schlachtfeld ist mit Minen übersät. Der Bereich umfasst die markierte Zone in der Kartenmitte. Antipersonenminen stellen für die Mechs keinerlei Gefahr dar. Anders schaut es mit Vibrominen aus, die explodieren, sobald ein Mech das betroffene Hexfeld betritt. Dabei verursacht jede Mine 5 Pkt. Schaden und erfordert einen Mechpilotenwurf. Massives Waffenfeuer (20 Schadenspunkte und mehr je Hex) kann die Minen vorzeitig zur Explosion bringen, wird aber mit Sicherheit den Feind auf den Plan locken. Stattdessen empfiehlt sich eine behutsame Vorgehensweise. Bewegt sich ein Mech mit nicht mehr als 3 BP/Runde, so kann er Minen in 1 Hex Umkreis orten und betroffene Felder meiden. Für jedes angrenzende Hex wird mit W6 gewürfelt. Bei 5+ liegen Minen im Feld.

Sich normal bewegende Mechs müssen bei jedem betretenen Feld ebenfalls auf Minenbefall testen und lösen bei Vorhandensein die Minen aus.

Immer wenn eine Mine ausgelöst wurde und/oder die Mechs einander beschießen, besteht die Chance, dass die Capellaner aufmerksam werden. Würfeln Sie mit W6. Bei einer „6“ wird das Schlachtfeld (vorsorglich) unter Artilleriefeuer genommen. 1 Runde nach dem Alarm schlagen 3 Artilleriegranaten in die markierte Zone ein. Diese verursachen jeweils 10 Pkt. Schaden am Einschlagspunkt und 5 Pkt. Schaden in allen angrenzenden Hexen. Die Aufschlagpunkte werden einfach durch 3 Würfel bestimmt, welche von der Kartenkante in Richtung markierte Zone gerollt werden. Erleiden Mechs Schaden durch Beschuss, dann ist ein Pilotenwurf fällig.

SIEGBEDINGUNGEN Es gewinnt, wer das Kommunikationsmodul aus dem Minenfeld bergen und in die eigene Aufstellungszone zu bringen vermag.



KARTENLEGENDE



Eintrittsbereich der Steel Brothers



Eintrittsbereich der 5th Defenders of Andurien



zerstörter ZYKLOP Battlemech



Minenfeldbegrenzung

Verrat! Lieutenant Leon Garcia konnte es nicht fassen. Während sich die Defenders of Andurien heldenhaft dem Feind stellten und ihr Blut für die Heimat gaben, stahlen sich die Söldner feige vom Feld. Die Söldner und Hernando. Sein eigener Bruder!

Da war zuerst die verunglückte Nachtaktion, von der ihm vor allem detonierende Minen und Einschläge von Artilleriegranaten im

Gedächtnis geblieben waren. Noch immer glaubte er das Klirren von Splintern auf der Starshield-Panzerung seines TREBUCHET zu spüren. Für Sekundenbruchteile erhellten immer wieder Explosionen die rabenschwarze Nacht und tauchten den HUNCHBACK seines Bruders in blutrotes Schattenlicht.

Schlimm genug, dass er versucht hatte das Kommunikationsmodul zu bergen, ach was, zu stehlen. Doch sich ihm zu widersetzen und das rechtmäßige Bergungsgut Haus Mariks mit Gewalt erbeuten zu wollen, nein, das ging zu weit. Viel zu weit!

Das anschließende Zerwürfnis am Morgen danach brachte endgültig Klarheit über den Charakter seines Bruders. Die Steel Brothers zeigten sich beleidigt, kündigten mitten im Krieg ihren Kontrakt und flogen ab. Ungeheuerlich!

Feigheit vor dem Feind, nichts anderes war es. Er war nicht so weit gekommen, hatte nicht so hart gearbeitet, das Vertrauen seiner Vorgesetzten erlangt, um jetzt von seinem Bruder verraten, hintergangen und in Misskredit gebracht zu werden. Sein Vater hatte immer Recht gehabt, Zweitgeborene taugen nichts!

Verräter verdient keine Schonung, kein Erbarmen. Er würde sie jagen, sie finden, sie zerstören. IHN zerstören.

SZENARIO 05

FEUER AUS

DER TIEFE

Hernando Garcia beobachtete konzentriert das nördliche Ufer des Hell's Lake.

Sollte es schon so weit sein?

Die flimmernde Hitze machte es ihm schwer klare Konturen zu erkennen. Er kniff die Augen zusammen. Doch, er hatte sich nicht geirrt. Hernando seufzte. Wie sehr, wie oft, hatte er sich etwas anderes gewünscht!

Doch es war zu spät, Andurien, sein Bruder, Leon, kam um ihn zu holen.

Warum nur war sein eigen Fleisch und Blut ein solcher Dickkopf? Pflichtbesessen, hündisch ergeben würde er nicht ruhen, die verleumdeten Söldner für ihren vermeintlichen Verrat zu bestrafen, ihn zu bestrafen und in den Tod zu schicken.

Hernando schüttelte den Kopf. Wenn es denn sein sollte. „Komm nur,“ flüsterte er, „ich bin bereit für Dich, mein Bruder.“

SITUATION Hell's Lake, Cursa, Herzogtum Andurien, Liga freier Welten

Nach dem Eklat während der Kämpfe um Shiro III kündigten die Steel Brothers alle Verträge mit dem Herzogtum Andurien und machten sich auf die Heimreise ins Magistrat Canopus. Voller Hass und Verachtung für die „Verräter“ begab sich die Compañía A, segundo Batallón, 5th Defenders of Andurien auf die Verfolgung und stellte die Söldner hart am Rande des Herzogtums, auf Cursa. Lange hatte es nur gebodelt, doch jetzt eskalierte der schwelende Konflikt und der Kampf der Brüder gegeneinander entbrannte vollends.

Falsche Zeit, falscher Ort. Denn der Südkontinent von Cursa, berüchtigt für seine aktiven tektonischen Verschiebungen, zeigt seine feurige Natur.

KARTENAUFBAU / AUFSTELLUNG

Verwende die Karten: „Battletech“ und „Seegebiet“ wie in der Abbildung gezeigt. Die Aufstellungszonen und szenariorelevanten Bereiche sind farblich markiert.

ANGREIFER 5TH DEFENDERS OF ANDURIEN
Trebuchet TBT-5N [Leon Garcia] (Pilot:5/
Schütze:4)

Hermes HER-2S (Pilot:5/Schütze:4),
Cicada CDA-2A (Pilot:4/Schütze:5)
Awesome AWS-8Q (Pilot:4/Schütze:3)

VERTEIDIGER STEEL BROTHERS
Hunchback HBK-4G [Hernando Garcia] (Pilot:5/
Schütze:4)
Banshee BNC-3E (Pilot:4/Schütze:4)
Jaegermech JM6-S (Pilot:4/Schütze:5)
Commando COM-2A (Pilot:5/Schütze:3)

BESONDERE REGELN Das Schlachtfeld wird von ständig stärker werdenden Erdstößen erschüttert, die auch Mechs gefährlich werden können und folgende Auswirkungen haben:

- Runde 2 & 4, leichte Beben: alle Pilotenwürfe +2
- Runde 6 & 8, mittlere Beben: Rennen und Springen erfordern Pilotenwürfe, die wie alle anderen diese Runde mit +3 modifiziert werden.
- Runde 10, heftiges Beben: Jedes Betreten eines Hexfeldes erfordert vorab einen bestandenen Pilotenwurf +2. Bei Versagen stürzt der Mech. Springen führt automatisch zum Sturz. Jeder sonstige Pilotenwurf wird mit +4 modifiziert.

• Runde 12, schweres Beben: Es gelten die Regeln wie für Runde 10. Außerdem reißt die Erde auf. Es bilden sich W6 Risse mit 6 Hex Länge, die 1 Level tief sind. Die Würfel“spitze“ bestimmt deren Ausrichtung. Jeder Mech, der sich auf einem betroffenen Feld befindet, oder sich hineinbewegt, stürzt im Spalt zu Boden.

• Runde 15, Feuer aus der Tiefe: Es bilden sich 2W6 neue Spalten. Alle Spalten füllen sich mit flüssigem Gestein. Jeder Mech, der sich in einer Spalte befindet, sich hineinbewegt oder bewegt wird, ist vernichtet. Alle Bewegungen und Pilotenwürfe werden mit +5 modifiziert.

Da sich unversöhnliche Feinde gegenüberstehen, werden sich deren Einheiten frühestens nach 8 Runden Richtung Aufstellungskante zurückziehen. Die Brüder, verstrickt in ihren Zweikampf werden sich nicht vor Runde 10 zurückziehen.

Die Seen sind mit siedend heißem Wasser gefüllt. Pro durchquertem Wasserfeld erleidet ein Mech zusätzliche 3 Wärmepunkte. Dies gilt auch für Stehenbleiben in einem Wasserfeld. Außerdem tobt ein schwerer Sandsturm, der die Maximalsicht- und Waffenreichweite auf 15 Felder begrenzt und folgende Aufschläge für Fernangriffe bewirkt: nah +1, mittel +2, weit +3. Ein weiterer Nebeneffekt ist die gesteigerte Wärmeentwicklung für Bewegungen, welche bei +1 für Gehen, +2 für Laufen und +3 für Springen liegt.

SIEGBEDINGUNGEN Es siegt die Seite, die nach maximal 16 Runden die meisten Feinde vernichtet oder zu Boden geschickt hat. Jeder zu Boden gegangene Feind (über alle Runden addiert) gibt 1 Siegpunkt, jeder ausgeschaltete 5 Siegpunkte. Wer als Letzter noch über einen stehenden Mech auf dem feurigen Schlachtfeld verfügt, erhält 10 Extrapunkte.



KARTENLEGENDE



Eintrittszone der Marik Angreifer



Eintrittszone der Söldner

Cursa war die Hölle. Zwischen kochenden Seen und zischenden Erdspalten prallten die Feinde aufeinander. Die Brüder schenkten sich nichts und versuchten verbissen sich gegenseitig auszulöschen. Stärker werdende Beben ließen den Kampf der Mechs schnell in den Hintergrund treten. Immer mehr Maschinen stürzten zu Boden, zerstört, zerschmettert.

Als der Boden überall aufriss und Magma ans Tageslicht quoll, mussten sich die Kampfkolosse voneinander lösen. Auflockernde Flammen ließen die Überlebenden beider Seiten unwillig die Flucht ergreifen. Kein Kampf der Welt war es wert den Feuertod zu sterben! Voll ungestilltem Hass wandte sich der TREBUCHET vom Inferno ab und humpelte zum wartenden Landungsschiff. Dieses Mal war ihm Hernando noch entkommen. „Warte nur Brüderchen,“ dachte Leon wütend, „nächstes Mal stirbst du!“

SZENARIO 06

RUF DES BLUTES

Stille. Minutenlang.

Dann, scheinbar unwillig, kam Bewegung in die Schlachtreihen. Doch keine glänzenden, stolzen Battlemechs, keine Könige des Schlachtfelds liefen aufeinander zu, sondern 6 sichtlich gezeichnete Maschinen, die Panzerung verkokt und voller Flicker über hastig reparierten Einschusslöchern, setzten sich, langsam, humpelnd, in Bewegung.

Angeschlagen, verwundet und tödlich.

SITUATION Nach dem apokalyptischen Aufeinandertreffen auf Cursa flohen die Reste der Steel Brothers weiter Richtung Magistrat. Doch Leon war nicht bereit, sich abschüttelt zu lassen. Ohne Schonung von Mensch und Material peitschte er die Maschinen unter seinem Kommando vorwärts.

Hart vor der Grenze zum Magistrat stellten sich die gebeutelten Söldner zum letzten Gefecht. Erschöpft und beschädigt waren beide Seiten nicht länger fähig und willens wegzulaufen.

Jetzt würde es sich entscheiden. Leon oder Hernando, nur einer der Beiden, und nur eine Lanze würde lebend – und siegreich – nach Hause zurückkehren.

Doch was die Brüder nicht wissen ist, dass ihre Fehde eine dritte Partei auf den Plan gerufen hat.

Geduldig auf den richtigen Moment wartend, waren ihnen die Reste der Liao-Angreifer von Shiro III gefolgt. Jetzt war deren Zeit der Rache gekommen. Und während auf dem Boden der blutige Höhepunkt des Bruderkampfes naht, öffnen sich über den nichtsahnenden Kontrahenten die Schleusentore eines capellanischen Union-Landungsschiffes. Showdown.

KARTENAUFBAU / AUFSTELLUNG

Verwende die Karten: „Stadhügel 2“ und „Seegebiet“ wie in der Abbildung gezeigt. Die Aufstellungszonen und szenariorelevanten Bereiche sind farbig markiert.

ANGREIFER 5TH DEFENDERS OF ANDURIEN

Trebuchet TBT-5N [Leon Garcia] (Pilot:5/Schütze:3), Schäden:

- 5 Pkt. Panzerung TM
- 7 Pkt. Panzerung LB
- 1 Laser am RA defekt

Awesome AWS-8Q (Pilot:4/Schütze:3), Schäden:

- 10 Pkt. Panzerung RB
- 5 Pkt. Struktur
- 2 Wärmetauscher RB ausgefallen

Quickdraw QKD-4G (Pilot:5/Schütze:3), Schäden:

- 7 Pkt. Panzerung RT(R)
- 4 Pkt. Struktur RT
- 2 Laser RT(R) ausgefallen

VERTEIDIGER STEEL BROTHERS

Hunchback HBK-4G [Hernando Garcia] (Pilot:4/Schütze:4), Schäden:

- 9 Pkt. Panzerung LA
- 3 Pkt. Struktur LA
- Handaktivator LA außer Funktion
- 1 Laser am LA defekt

Dervish DV-6M (Pilot:5/Schütze:3), Schäden:

- 3 Pkt. Panzerung LT
- Sprungdüse TM zerstört
- Munition LSR10 nur je 8 Salven je Zeile

Atlas AS7-D (Pilot:5/Schütze:4), Schäden:

- 15 Pkt. Panzerung RA
- 5 Pkt. Panzerung RT
- Munition KSR6 nur 5 Salven

ANGREIFER KONFÖDERATION CAPELLA ELEMENTE DER 1.LIAO RESERVE, 2ND BATAILLON

Catapult CPLT-C1 (Pilot:5/Schütze:4), Schäden:

- 8 Pkt. Panzerung RT
- 6 Pkt. Panzerung LT
- Munition LSR15 LT nur 4 Salven

Clint CLNT-2-3T (Pilot:4/Schütze:4), Schäden:

- Fußaktivator LB zerstört
- BP Gehen: 5 / Rennen: 8
- Munition AK5 nur 12 Salven

Grasshopper GRH-5H (Pilot:5/Schütze:4), Schäden:

- 8 Pkt. Panzerung LT
- 5 Pkt. Struktur LT
- 3 Wärmetauscher LT zerstört

Vindicator VND-1R (Pilot:5/Schütze:3), Schäden:

- 3 Pkt. Panzerung TM
- Munition LSR5 nur 9 Salven

Cyclops CP-10-Z (Pilot:3/Schütze:3), Schäden:

- keine

Enforcer ENF-4R (Pilot:4/Schütze:4), Schäden:

- 5 Pkt. Panzerung LB
- 5 Pkt. Panzerung RB
- Munition AK10 nur 7 Salven

BESONDERE REGELN Alle Straßenfelder sind als nicht existent zu betrachten.

Ab Runde 8 besteht die Chance, dass die Liao Reserve in den Kampf eingreift.

| RUNDE | BENÖTIGTER WURF (W6) |
|-------|----------------------|
| 8 | 6 |
| 9 | 5 |
| 10 | 4 |
| 11 | 3 |
| 12 | 1 |

SIEGBEDINGUNGEN Haus Mariks Mechs gelingt ein taktischer Sieg, wenn sie sich gegen alle Feinde behaupten, d.h. mehr Mechs ausschalten als verlieren. Schaltet Leon Garcia seinen Bruder im Zweikampf aus, so ist ein glorreicher Sieg erreicht.

Den Söldnern gelingt ein taktischer Sieg, wenn sie sich gegen alle Feinde behaupten, d.h. mehr Mechs ausschalten als verlieren. Schaltet Hernando Garcia seinen Bruder im Zweikampf aus, so ist ein glorreicher Sieg erreicht. Haus Liao geht es um die Vernichtung aller feindlichen Kräfte. Bruderzwist und Rivalität sind ihnen egal, Andurianer und Steel Brothers gilt es gleichermaßen zu zerstören. Verlieren Sie dabei weniger Mechs, als sie vernichten, so siegen sie taktisch. Gelingt es ihnen beide Lanzenkommandanten, Leon und Hernando zu zerstören, gilt dies als glorreicher Sieg.

Die Capellaner bringen ihre Maschinen mittels Gefechtsabsprung aus einem Landungsschiff direkt ins Spiel. Mechs die normalerweise nicht über Sprungdüsen verfügen, nutzen dafür abwerfbare

Treibsätze, die nach der Landung ausgebrannt und nicht mehr nutzbar sind.

Die Landezone umfasst einen Bereich von 11 Hex Durchmesser genau in Schlachtfeldmitte. Mechs wählen ein gewünschtes Landefeld und müssen einen Pilotenwurf +1 bestehen, um nach dem Aufprall nicht zu stürzen. Alle Maschinen haben aus den vorangegangenen Konflikten Schäden davongetragen, die nur teilweise repariert werden konnten. Fehlende Ausrüstung usw. sind bei jedem Beteiligten einzeln vermerkt.



KARTENLEGENDIE



Aufstellungszone der Marik Angreifer



Aufstellungszone der Söldner



Landezone der Konföderierten

Hernando weinte. Das erste Mal seit seiner Kindheit, die ihm solange her zu sein schien, rannen ihm salzige Tränen über die schmutzigen Wangen.

War es Schmerz, war es Erleichterung? Er wusste es nicht. Es war ihm egal. Am Leben zu sein, trotz allem, das allein zählte. Am Leben und vereint, vereint mit Leon, seinem Bruder.

Noch vor einer Stunde fühlte er Verzweiflung, Angst, Bitternis tief im Herzen, weil sein Bruder gekommen war um ihn zu töten, weil sie alle des Todes waren.

Und dann?

Die Schlacht begann und Gegner prallten aufeinander. Tonnenschwere Panzerbrocken regneten zu Boden, Kühlflüssigkeit tropfte wie heißes Blut aus tiefen Stahlwunden, abgerissene Gliedmaßen krachten zu Boden.

Es war kein normaler Kampf, keine taktischen Manöver, keine schnellen Vorstöße, kein überlegter Waffeneinsatz.

Müde Krieger prügelten aufeinander ein, schlugen, traten, rissen Waffenmündungen ab und feuerten aus nächster Distanz ohne Gnade. Metzzelei.

Und als alles verloren schien, als es nicht schlimmer kommen konnte, kam es schlimmer.

Plötzlich, unerwartet, aus heiterem Himmel, regneten neue Mechs aufs Schlachtfeld. Liao-grüne Kampfkolosse landeten mitten zwischen den Kontrahenten und begannen

ohne Unterschied auf alles zu feuern. Andurier und Söldner wurden gleichermaßen getroffen.

Als Hernando sah, wie die schwere Autokanone des ZYKLOP Granate um Granate in Hüfte, Torso und Kopf des TREBUCHET seines Bruders schleuderte und schlussendlich dessen Kanzeldach aufriss, erwachte er wie aus einem bösen Traum.

Was auch immer zwischen ihnen stehen mochte, was auch immer in den letzten Wochen geschehen war, Leon war sein Blut, seine Familie!

Er wollte verdammt sein, wenn er zuließ, dass ein dreckiger Liao, ein Ausländer, ein Feind aller Marik-Welten, seinen Bruder tötete.

Er fühlte sich zurückversetzt, zurückversetzt zum Tag ihrer Prüfung.

Und wieder gab es nur eine Möglichkeit, nur Eines, was er tun konnte. Déjà-vu.

Der HUNCHBACK visierte den ZYKLOP an und lief los. Erst schwerfällig, dann immer schneller und schneller stampften die Füße der Kampfmaschine vorwärts. Immer vorwärts!

Mit einem Schrei, der all seine Wut, all seinen Ärger, allen Hass, alle Angst ausdrückte und der vollen Wucht von 50 Tonnen Stahl krachte der HUNCHBACK seitlich in den grünen ZYKLOP.

Ineinander verkeilt schlugen die Battlemechs auf den Boden. Der Aufprall nahm ihm fast die Besinnung. Das Visier des Neurohelms

zersplitterte, riss ihm die Wange auf. Blut lief in den Kragen seiner Kühlweste und sein linker Fuß fühlte sich seltsam verdreht an. Egal.

Er richtetet sich auf, so gut es ging und warf einen Blick durch das Transplex des Cockpits. Der Pilot des ZYKLOP würde nie wieder jemandem ein Leid antun.

Die Liege war samt dessen Piloten nur noch ein Haufen Stahl, Plast und Fleisch, zerdrückt durch die gepanzerte Abdeckung der Tomodozuru-Autokanone.

Und sein Bruder? Auch dessen Mech war am Boden, zerschlagen, tot. Leon? Blass, blutig und, Maria sei Dank, am Leben!

Ihre Blicke begegneten sich, erschöpft, schuld bewusst, aber ohne den Hass der letzten Wochen. Hernando wusste, dies war der schönste Tag seines Lebens und lies seinen Tränen freien Lauf. Er war wieder zu Hause.

Später erfuhr Hernando, dass sein Sturmlauf den Ausschlag gegeben hatte. Wie ein Mann hatten sich die Mariks voneinander ab und dem gemeinsamen Feind zugewandt, gekämpft, gewütet wie noch nie. Am Ende stand nur noch ein einziger Battlemech auf eigenen Füßen, einer von zwölf.

Stunden danach starteten zwei LEOPARD-Landungsschiffe, auf gemeinsamem Kurs, einer gemeinsamen Zukunft entgegen.



KARTE / SZENARIO 01



KARTE / SZENARIO 02



KARTE / SZENARIO 03



KARTE / SZENARIO 0-4



KARTE / SZENARIO 05



KARTE / SZENARIO 06



Präludium- Andurien-Kriege I

Autor: Bernard Crow

Sprache: Deutsch

Art.Nr.: US41020

ISBN: 978-3-86889-164-5

Preis: 10,00€