

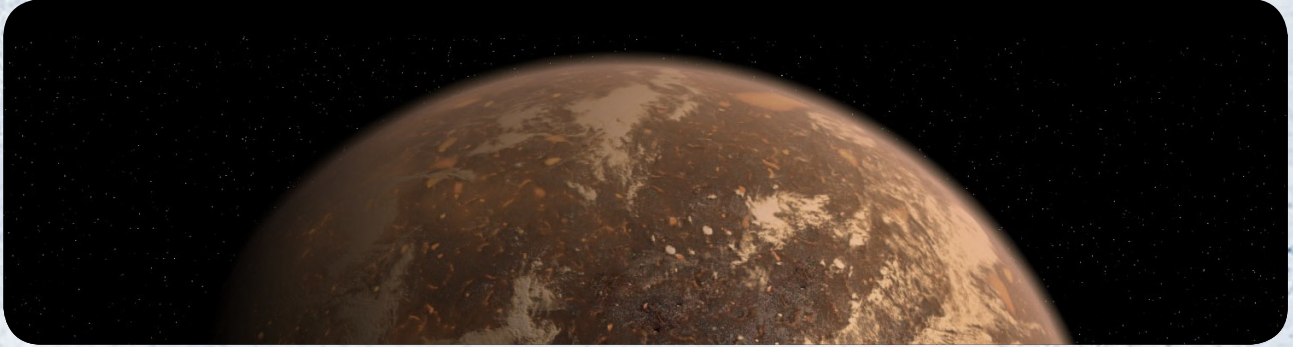
HESPERUS II



Classic BattleTech Kampagne

MECHWORLD
CLASSIC BATTLETECH CHAPTER LEAGUE

HESPERUS II



Prolog: Der Angriff Comstars

Präzenter Darius Grey stand mit verschränkten Armen auf der Brücke der "Schwert des Glaubens" und blickte lächelnd durch das Brückenfenster auf den unter ihm liegenden Planeten. Die Oberfläche von Hesperus II war eine einzige Wüste aus zerklüfteten Sandgebirgen. Nie hätte er erwartet, diesen Planeten einmal mit einem Kampfauftrag in der Kutte zu betreten. Doch der Primus und der Präzenter Martialum hatten entschieden, dass die Zeit reif war, den Nachfolgefürsten eine Lektion zu erteilen. System um System hatten sie den Sicherheitskorridor um Terra ausgeweitet und dem Orden war es unmöglich gewesen, die Massen der Angreifer zurückzuschlagen. Doch nun hatte man neue vielversprechende Divisionen gläubiger Anhänger ausgehoben und war bereit sie in die Schlacht zu werfen.

Der Primus hatte einen vernichtenden Überraschungsangriff gefordert, und genau den würde er nun bekommen. Ziel waren die Rüstungswerke auf Hesperus II, einer der am nächsten gelegenen Fabrikwelten der Nachfolgefürsten. Der Präzenter Martialum hatte jedoch beschlossen, nicht die Fabrik selbst zu zerstören, sondern die Energieversorgung des Komplexes lahm zu legen. Diese Vorgehensweise hatte gleich zweierlei Vorteile. Die bisherigen Angriffe auf den Planeten hatten sich stets

gegen die Hauptfabrik gerichtet, und genau hier ballte sich die Verteidigungstreitmacht der Lyraner. Das Netzwerk der Generatorkomplexe wurde dagegen nur durch kleine Garnisonen und einige patrouillierende MechLanzen gesichert. Dieses Geflecht aus unterirdischen Kraftwerken würden die Glaubensbrüder heute angreifen und zerstören. Ausserdem konnte man so die Lyraner treffen, ohne die Wirtschaft des zahlungskräftigen Kunden nachhaltig zu schwächen. Generatoren konnten wieder aufgebaut werden. Die Werke waren für die Lyraner Lostech und daher unersetzlich.

Grey wandte sich zu seinen Brüdern um. Im Hintergrund hörte er die Gebete der Akoluthen, welche die fremdartige Gerätschaft des Präzenter Technicus am Laufen erhielten. Die Maschinerie war erst vor kurzem aus den Gewölben der Techniker auf Terra geholt worden und in die "Schwert" eingebaut worden. Sie störte die Ortungsgeräte ihrer Feinde und ermöglichte den ComGuards den unbehelligten Anflug auf den Planeten. Ein günstiger Anflugsvektor half zudem, Ihre Ankunft vor den Ungläubigen zu verheimlichen. Die Ketzer würden schon bald ihre gerechte Strafe erhalten und dann könnte niemand mehr die Willenskraft der Krieger und die Heiligkeit des Wortes Blake in Frage stellen.

"Demipräzenter Harris! Geben sie den Landungsschiffen den Befehl zum Ablegen! Danach begleiten Sie mich auf die "Blakes Zorn". Es wird Zeit die Ungläubigen das Fürchten zu lehren!"

Planetenbeschreibung

Hesperus II ist ein öder Planet, dessen heiße Oberfläche von einem Labyrinth aus unzähligen Gebirgsketten und Canyons überzogen ist, welche die Welt aus dem Orbit wie einen vertrockneten Apfel erscheinen lassen. Die von Schwefelsümpfen geprägten Äquatoralregionen sind für Menschen aufgrund der extremen



Temperaturen und des enormen Luftdrucks unwohnbar, und der Planet widersetzte sich hartnäckig allen Terraforming-Versuchen. Daher liegen die wenigen Siedlungen in den Nord- und Südpolregionen, vor allem auf Hochebenen und Bergkämmen, wo der Luftdruck dem Terra-Standard nahe kommt.

Die Vegetation auf Hesperus ist, mit Ausnahme von Melrose Valley und den terrassenförmig angelegten Bergen in der Nähe von Maria's Elegy, recht spärlich. Maria's Elegy ist die Hauptstadt des Planeten. Wegen des Mangels an fruchtbarem Land war die Bevölkerungszahl schon immer recht gering und bestand hauptsächlich aus den Angestellten der Rüstungsfabriken, die Hesperus zu einer der wichtigsten Welten im Commonwealth machen. Melrose Valley ist der Hauptsitz von Doering Electronics, dem Haupthersteller von BattleMechsensoren und Neurohelmen Haus Steiners.

Auf dem Südkontinent Whitman befindet sich in den Myoo Mountains die größte Mechfabrik des Lyranischen Commonwealth, Defiance Industries. Diese ist der Grund dafür, dass der Planet dreizehn Mal von anderen Häusern angegriffen wurde. Allerdings scheiterten bislang alle Überfälle. Die Oberfläche des Planeten ist so abstoßend und unwirtlich, dass sie ein ebenso großes Hindernis für eine Invasion darstellt wie die Verteidiger selbst.



Selbst Angriffe aus dem Orbit schlugen fehl. Im März 2789, in der dritten Schlacht um Hesperus II, versuchten Marik-Schlachtschiffe die Fabrik durch orbitales Bombardement zu zerstören. Die Schiffe näherten sich dem Planeten auf einem ungewöhnlichen Vektor, um hinter die Verteidigungsformation der Lyraner zu gelangen.

Die FWLS Devastator und Skulker wurden jedoch von der LCS Granite und Endeavor aufgehalten und in ein Gefecht verwickelt. Die alte „Granite“ war kein ebenbürtiger Gegner für die modernere FWLS Devastator. Ihr Kommandant, Flottenadmiral Dewey, erkannte bald, dass er das Gefecht verlieren würde, wenn er nicht schnell handelte. Also befahl der Admiral seinem Kreuzer, den Gegner zu rammen. Das alte Schiff bohrte sich in die „Devastator“. Durch diesen Verzweiflungsangriff waren beide Schiffe manövrierunfähig, und die ineinander verkeilten Wracks stürzten auf den Planeten zu. Der Admiral befahl, das Schiff aufzugeben. Währenddessen ging die „Endeavor“ aus dem Feuergefecht mit der „Skulker“ als Sieger hervor und die Marikflotte zog sich in heilloser Flucht zurück.

Die beiden Rumpfe der Granite und Devastator traten in die Atmosphäre von Hesperus ein und schlugen in unmittelbarer Nähe der Mechfabrik ein, ohne jedoch Schaden anzurichten.

Comstar

Über Monate hinweg war der Sicherheitskorridor um Terra das Ziel unzähliger Angriffe der Nachfolgestaaten. Die ComGuards standen dieser Übermacht fast hilflos gegenüber und ComStars Besitztümer in der Inneren Sphäre schwanden unaufhaltsam. Trotz aller Warnungen des Primus griffen die raffgierigen Nachfolgefürsten weiter an. Doch nun scheint der schlafende Riese aus seinem Schlummer zu erwachen. Der Präzentor Martialum hat eine Reihe von Schlägen gegen die Hausfürsten angeordnet und mehrere Flotten entsandt, um die Nachfolgehäuser hinter den Linien zu treffen. Dazu benutzen die ComGuards eine Route unbewohnter Systeme um Ihr Angriffsziel Hesperus II zu erreichen. Geschützt durch Lostech-ECM dringen die Angreifer unbemerkt bis auf die Oberfläche vor und greifen die Generatoren der Mechfabrik an.

Haus Steiner

Der Archon war in den letzten Monaten nicht untätig und hat diese Entwicklung voraus gesehen. Aus diesem Grund wurde die Garnison auf Hesperus II mit Truppen verstärkt, die sich seit einigen Wochen in erhöhter Alarmbereitschaft befinden. Doch das Oberkommando hatte seine Verteidigungsbemühungen traditionsbedingt auf die Defiance Werke beschränkt. Ein großer Fehler, wie sie schon bald merken sollen.

Dritte Mechworld Kampagne!

Wie versprochen, haltet Ihr jetzt die dritte Mechworld Kampagne in den Händen. Diesmal trägt sie den Namen zu Recht, denn sie besteht aus zwei zusammenhängenden Szenarien. Natürlich sind diese wieder keine Pflicht und können auf Wunsch auch von Euch modifiziert werden. Die Kampagne läuft vom **29. September bis zum 22. Oktober 2006**.

Wertung

Bei dieser Kampagne sind auf Grund des Grenzverlaufs keine Invasionen möglich. Um den Erfolg der Bemühungen zu bewerten, werden diesmal alle Raids von Comstar gegen Steiner und umgekehrt, die auf Hesperus II spielen gewertet. Also nicht wie sonst „A Place“ eintragen ;)

Neu ist, dass auch hausfremde Chapter mitspielen können. Allerdings werden deren Siege nicht gewertet und sie erhalten auch keine Siegesprämie. Gewertet wird nur das Ergebnis des Chapters, welches in einem der Häuser angemeldet ist. Die Seite, welche innerhalb der Frist mehr Siege erreicht, bekommt wie immer einen technologischen Vorteil als Prämie.

MECHWORLD
CLASSIC BATTLETECH CHAPTER LEAGUE



KAMPAGNE

Kampagnenvorbereitung

Bevor die Truppen Haus Steiners die Kampagne beginnen können, ist es notwendig, dass sie Ihre Einheiten in Lanzen aufteilen und zwar in **drei Lanzen (Rot, Grün und Blau)** zu jeweils vier Battlemechs und einer **Basisverteidigung aus 6 Battlemechs**.

Wichtig: Die Kampagne ist für 1 Chapter pro Seite ausgelegt und sollte auch nur mit den beiden Aufstellungen gespielt werden.

SZENARIO I

Prolog

Leutnant Frederek Schmidt starrte schockiert durch die Cockpitscheibe seines Griffin 1N. Die Horde weißgoldener Battlemechs, die durch die Canyons auf ihn zustürmte, war sicher nicht zu einem Freundschaftsbesuch hier. Er hatte bislang 18 Mechs gezählt, aber die Sichtverhältnisse waren zu schlecht, um eine genaue Zahl zu definieren. "Gold 1 an Basis! Gold 1 an Basis! Hören Sie mich?" Ihm antwortete nur statisches Rauschen. "Verdammt! Gold 2, Meldung!" Wie er befürchtet hatte, kam keine Antwort. Die verdammten ComGuards störten also seinen Gefechtsfunkt. Somit konnte er keine Warnung an das HQ senden, bis er die Quelle der Störung lokalisiert und zerstört hatte. Er wendete seinen Griffin in Richtung seines Stellvertreters und gab Hauptfeldwebel Krause mit Hilfe seines Mechs unbeholfen Handzeichen in Richtung Basis. Der Phoenixhawk-Pilot verstand sofort und machte sich auf, das HQ zu warnen. Damit standen nur noch seine beiden Lanzen mit sieben Maschinen gegen die anrückende Übermacht. Sie würden Ihre Pflicht erfüllen und die Angreifer so lange aufhalten, wie möglich.

Szenariostart ComStar

Die ComGuards setzen all Ihre **18 Battlemechs** aus der Mechworld-Aufstellung ein. Dazu erhalten sie drei Packratten. Die Packratten haben keine Bewaffnung, da diese gegen eine ECM-Ausrüstung ersetzt wurde. Technisch haben die Veränderungen keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Die ComGuards ziehen von Süden aus auf das Spielfeld ein.

Szenariostart Steiner

Die Steinerverteidiger stellen Lanze Rot, 1 Griffin 1N und 2 Commando COM-2D frei nach Wunsch auf dem Spielfeld auf. Die Einheiten werden dabei verdeckt aufgestellt.

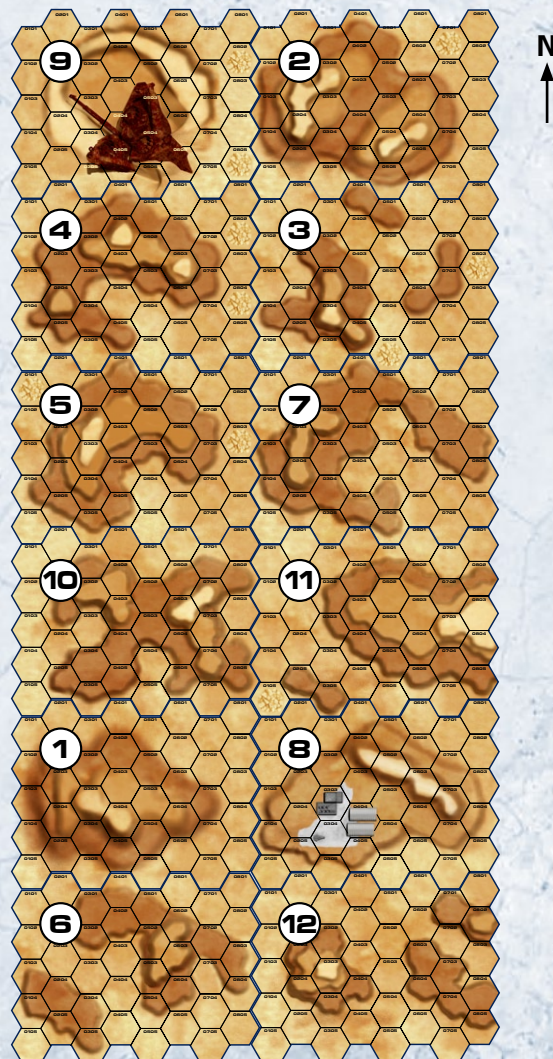
Sonderregeln

Initiative: Um diese Masse an Einheiten schneller bewältigen zu können, gilt folgende Sonderregel zur Initiative: Die Seite mit der größeren Anzahl an Einheiten (in diesem Fall ComStar) zieht alle überzähligen Einheiten vorweg. Erst danach gilt der reguläre Initiativenablauf.

Erste Bewegungsphase: Wie unter „Szenariostart Steiner“ angemerkt, stellt dieser Spieler seine Einheiten versteckt auf. Dies gilt allerdings nur für die erste Bewegungsphase. Das bedeutet, der ComStarspieler bewegt alle seine überzähligen Einheiten (14) danach greift die reguläre Initiative. Der Steinerspieler deckt der Reihe nach seine Einheiten auf und bewegt sie abwechselnd (je nach Initiative) mit dem ComStarspieler. Die Kernschussregeln gelten sind in diesem Fall ausser Kraft. Bei eventuellem unabsichtlichem Rammen wird die versteckte Einheit ein Feld in Ausrichtung nach hinten versetzt, ohne Schaden auf beiden Seiten und unabhängig davon welches Gelände sich dort befindet.

Aufbau des Spielfeldes

Auch für diese Kampagne haben wir wieder neue Geländestücke für Euch zum Ausdrucken und Ausschneiden erstellt. Sie werden wie hier abgebildet aufgebaut:



Szenarioziel ComStar

Ziel der Angreifer ist es, so viele Einheiten wie möglich innerhalb von **10 Runden** über die Nordgrenze des Spielfeldes zu ziehen. Dabei sind die ECM-Packratten um jeden Preis zu schützen. Deren Überleben hat erhebliche Auswirkungen auf den Verlauf des zweiten Szenarios. Außerdem sollte sich immer so lange mindestens eine Packratte auf dem Spielfeld aufhalten, bis alle bewegungsfähigen ComGuard-Mechs vom Feld sind.

Szenarioziel Haus Steiner

Aufgabe der Steinertruppen ist es, die ComGuards so lange wie möglich aufzuhalten. Dabei müssen sie so vielen gegnerischen Mechs wie möglich mit mehr als zwanzig Schadenspunkten versehen. Es könnte auch hilfreich sein, die ECM-Packratten auszuschalten und das HQ über die Angreifer zu informieren.

Abschlussbewertung Steiner

Die Abschlussbewertung des Szenarios wird nach Punkten abgerechnet.

- Die Steinertruppen erhalten für jeden Battlemech, dem sie mehr als zwanzig Schadenspunkte zufügen, **einen Punkt**. Für mehr als vierzig Schadenspunkten bekommt man für diesen Mech **zwei Punkte**.
- Für jeden abgeschossenen ComGuards-Mech erhalten sie **drei Punkte**.
- Für jeden ComStarmech, der es nicht innerhalb von zehn Runden über das Spielfeld schafft, erhalten die Steinerverteidiger **einen Punkt**.
- Für jede abgeschossene Packratte erhalten sie ebenfalls **fünf Punkte**.
- Die in diesem Szenario eingesetzte Lanze Rot darf im nächsten Szenario nicht eingesetzt werden. Sie ist weiterhin unterwegs und sucht nach weiteren Angreifern.

Abschlussbewertung ComStar

- Für jeden Battlemech, der nach Ende der zehnten Runde das Spielfeld über die Nordgrenze verlassen hat, erhalten die ComGuards **einen Punkt**.
- Für jeden zerstörten Steinermech erhalten sie **zwei Punkte**.
- Für jede überlebende Packratte erhält ComStar **zwei Punkte**.
- Jeder ComGuard-Mech, der nicht bis Ende der zehnten Runde das Spielfeld über die Nordgrenze verlassen hat, gilt als abgefangen und darf nicht am nächsten Szenario teilnehmen. Sie gelten jedoch nicht als zerstört und müssen auch nicht als verloren in den Chapterfightbericht aufgenommen werden.

Auswirkung der Packratten auf das zweite Szenario

Das Überleben der Packratten beeinflusst das zweite Szenario. Die Packratten halten das ComStar-ECM-Feld aufrecht und verhindern, dass die Verteidiger der Kraftwerke frühzeitig gewarnt werden und Verstärkung rufen können. Je mehr Packratten zerstört werden, desto mehr Einheiten stehen Haus Steiner im zweiten Szenario zur Verfügung:

Eine Packratte zerstört:

- Die Steiner-Verteidiger erhalten im nächsten Szenario 2 Artillerieeinheiten aus Ihrer Aufstellung als Offboard-Artillerie.
- Ab Runde 7 des nächsten Szenarios steht den Steinertruppen Lanze Grün zur Verfügung. Diese darf das Spielfeld nach Wunsch betreten.

Zwei Packratten zerstört:

- Die Steiner-Verteidiger erhalten im nächsten Szenario 2 Artillerieeinheiten aus Ihrer Aufstellung als Offboard-Artillerie.
- Ab Runde 4 des nächsten Szenarios steht den Steinertruppen Lanze Grün zur Verfügung. Diese darf das Spielfeld nach Wunsch betreten.

Drei Packratten zerstört:

- Die Steiner-Verteidiger erhalten im nächsten Szenario 2 Artillerieeinheiten aus Ihrer Aufstellung als Offboard-Artillerie.
- Ab Runde 4 steht den Steinertruppen (im nächsten Szenario) Lanze Grün zur Verfügung. Diese darf das Spielfeld nach Wunsch betreten.
- Ab Runde 7 steht den Steinertruppen (im nächsten Szenario) Lanze Blau zur Verfügung. Diese darf das Spielfeld nach Wunsch betreten.
- Der Steinerspieler darf 2 seiner Battlemechs verdeckt aufstellen.

Es wurde keine Packratte zerstört:

- Die Steiner-Verteidiger bekommen im nächsten Szenario keine Verstärkung.

Mechworldwertung des Fights

In der Mechworld wird der Fight als Raid gewertet. Wichtig ist das Eintragen des Namens Hesperus II bei der Planeteneingabe. Ausserdem dürfen keine nach dem Fight neu ausgewürfelten Einheiten im nächsten Szenario benutzt werden.

ComStarvorbereitung

ComStar hat vor Beginn des nächsten Szenarios keine Zeit bzw. Möglichkeit seine Einheiten zu reparieren oder aufmunitionieren. Das heißt, sämtlicher Schaden wird aus der letzten Runde des voran gegangenen Szenarios übernommen. Die verbrauchte Munition wird nicht aufgefüllt. Hitze wird zurück auf 0 gesetzt.

SZENARIO II

Szenariostart Comstar

Die ComGuards beginnen das Szenario mit allen Einheiten, die Szenario 1 in der entsprechenden Zeitspanne verlassen haben. Die Datenbögen werden übernommen. Comstar zieht von Westen aus in das Spielfeld hinein.

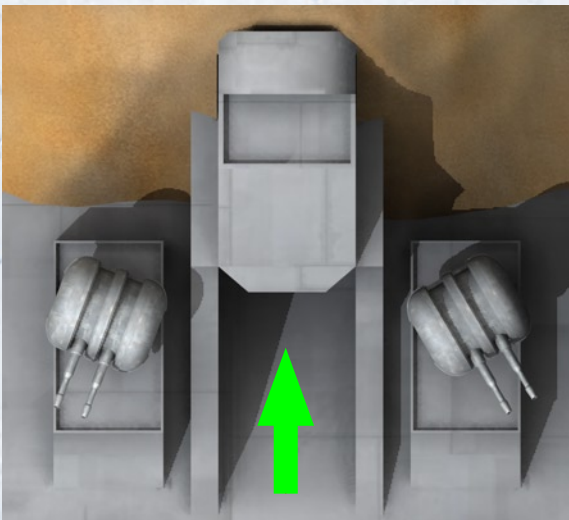
Szenariostart Steiner

Die Steinerverteidiger stellen die aus 6 Battlemechs bestehende **Basisverteidigung**, die sie vor Beginn der Kampagne eingeteilt haben, beliebig auf dem Spielfeld auf. Dabei sollten die vorangegangenen Packratten-„Auslöser“ bezüglich eventueller verdeckter Aufstellung beachtet werden. Ausser den 2 Einheiten im Fall „drei Packratten zerstört“ dürfen keine Einheiten verdeckt aufgestellt werden.

Zu der Basisverteidigung erhalten die Steiner Spieler zusätzlich **2 Zeus ZEU-6S**. Diese dürfen ebenfalls beliebig aufgestellt werden.

Lanze Rot und die Zusatzmechs aus dem letzten Szenario dürfen **nicht eingesetzt** werden. Sie halten weitere ComGuard-Nachzügler auf.

Szenarioziel Comstar



Einsatzziel der ComGuards ist es, **Battlemechs von mindestens 225 Tonnen** (Summe) in das Kraftwerk eindringen zu lassen. Dies muss mit Abschluss von Runde 10 geschehen. Die Eindringlinge zerstören darauf das Kraftwerk (kein Spielvorgang). Sollte es den Guards nicht gelingen, diese Mission in der vorgegebenen Zeit zu verhindern, so schließen sich die atombombensicheren Tore der Anlage und ein späteres Eindringen ist nicht möglich. In diesem Fall gilt die Kampagne und das Szenario als verloren.

Szenarioziel Steiner

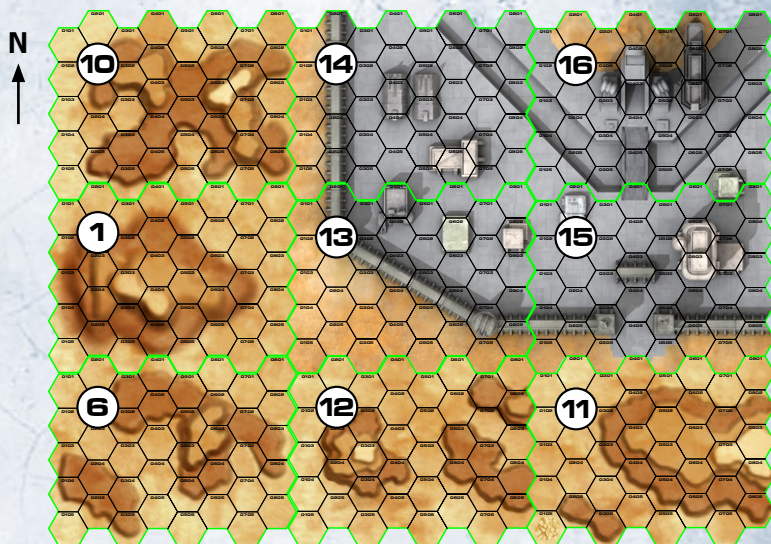
Einsatzziel der Steinereinheiten ist einfach: Der Steinerspieler muss um jeden Preis den Sieg der ComGuards und die damit einhergehende Vernichtung des Kraftwerks verhindern.

Spieltechnisches Eindringen in das Kraftwerk.

Auf Karte 16 befindet sich auf Feld 0403 der Eingang zum Kraftwerk. Dies ist der Eingang zu einem Tunnel, der durch die Felder 0402 und 0401 aus der Karte führt. Die ComGuardeinheiten gelten als eingedrungen, wenn sie die Karte aus Feld 0401 verlassen.

Aufbau des Spielfeldes

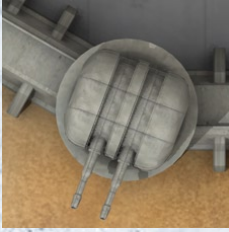
Sie Kartenstücke wie hier abgebildet aufgebaut:



Sonderregeln

Counter-Initiative: Damit die Bewegungsphase im nicht zu lange dauert, wird auf eine Karten- bzw. Counter-Initiative ausgewichen. Dabei werden den Einheiten Nummern oder Spielkarten zugewiesen, diese dann gemischt und nacheinander gezogen. Die gezogene Nummer/Karte ermittelt dann, welcher Mech als nächstes ziehen muss. (Im Anhang befindet sich ein Counter-Bastelbogen.)

Battlemech mit nur einem Bein und 2 Gyroskoptreffern: Für dieses Szenario gilt, das Battlemechs mit nur einem Bein oder 2 Gyroskoptreffern keine Felder blockieren. Auch gilt hierbei die Stapelbegrenzung nicht mehr. Ein feindlicher Battlemech darf also ein Feld mit einer feindlichen Einheit, die ein Bein oder ihr Gyroskop verloren hat, betreten bzw. hindurch ziehen. Befinden sich zwei Mechs in einem Feld, so dürfen hierbei die Stomping-Regeln angewendet werden.



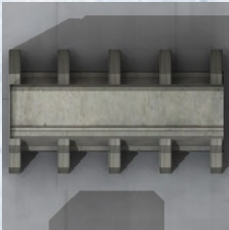
Großer Geschützturm:

Der große Geschützturm sitzt auf einem zwei Level hohen, hochdichten Sockel (HD). Er selbst hat nur eine Sektion mit 100 Schadenspunkten. Er hat ein 360° Schussfeld und ist mit zwei AK/10 bewaffnet.



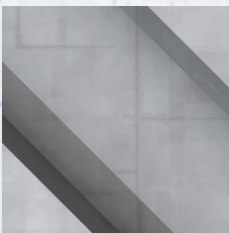
Der kleine Geschützturm:

Der kleine Geschützturm sitzt auf einem Level 1 hohen, hochdichten Sockel (HD). Er selbst hat nur eine Sektion mit 60 KF. Er hat ein 360° Schussfeld (was teilweise durch Gebäude blockiert wird) und ist mit zwei S-Lasern bewaffnet.



Die Schutzmauer:

Die Schutzmauer ist zwei Level hoch und hochdicht (150 KF). Sie kann von Battlemechs nur springend überwunden werden, es sei denn, die Mauersektion (Wabe) wird vorher in Schutt verwandelt. Ist ein Feld nicht komplett von einem Mauersegment abgedeckt, so dürfen sich darin Einheiten aufhalten (Beispiel: Karte 13 / Feld 0201 oder 0503). Befindet sich das Mauersegment in der Mitte der Wabe, so ist diese Wabe für Mechs blockiert (Beispiel: Karte 13 / Feld 0804) bzw. kann nicht von einem Mech betreten werden.



Der Mechabwehrgraben:

Der MAG ist eine gelungene Erfindung von findigen Steiner-Ingenieuren. Er ist zwei Level tief und besteht komplett aus dem größten Feind des Battlemechs: Asphalt. Er wird normal betreten, dafür ist es schwieriger aus ihm heraus zu kommen. Beim Herausklettern wüfeln die Spieler auf einen unmodifizierten Mechpilotenwurf. Misslingt dieser, rutscht der Mech ab. Er verbraucht dabei zwei Bewegungspunkte und benötigt einen erneuten Mechpilotenwurf um stehen zu bleiben. Der Spieler hat so viele Versuche herauszukommen, wie es seine Bewegungspunkte zulassen.



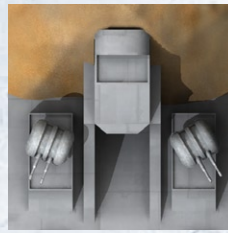
Die Brücke:

Die Brücke ist hochdicht (150 KF) und ebenerdig. Darunter sind zwei Sublevel Platz, damit kann ein Battlemech darunter bequem entlang gehen.



Asphalt:

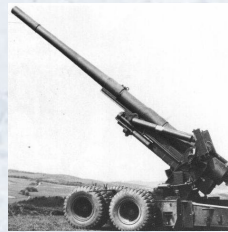
Alle Felder mit dieser Oberfläche gelten als Asphalt. Auch die Felder 0305 und 0505 auf Karte 15. Viel Spaß beim Rutschen!



Torbereich

Die Verteidiger dürfen keine Einheiten in den Feldern 0401, 0402 dürfen nicht von Verteidigungseinheiten betreten werden, da sich der wachsame Phoenix-Hawk-Pilot Krause im Inneren der Basis befindet und dort Wache hält. Als Steiner-P-Hawkpilot ist er jeder Gefahr gewachsen, die leichter ist als 225 Tonnen.

Der Tunnel ist in Wabe 0403 Level minus 1 tief und in Wabe 0402 und 0401 Level minus 2 tief.



Artillerie

Die Artillerie darf nicht in die eigene Basis feuern. Es gibt keine vordefinierten Felder.

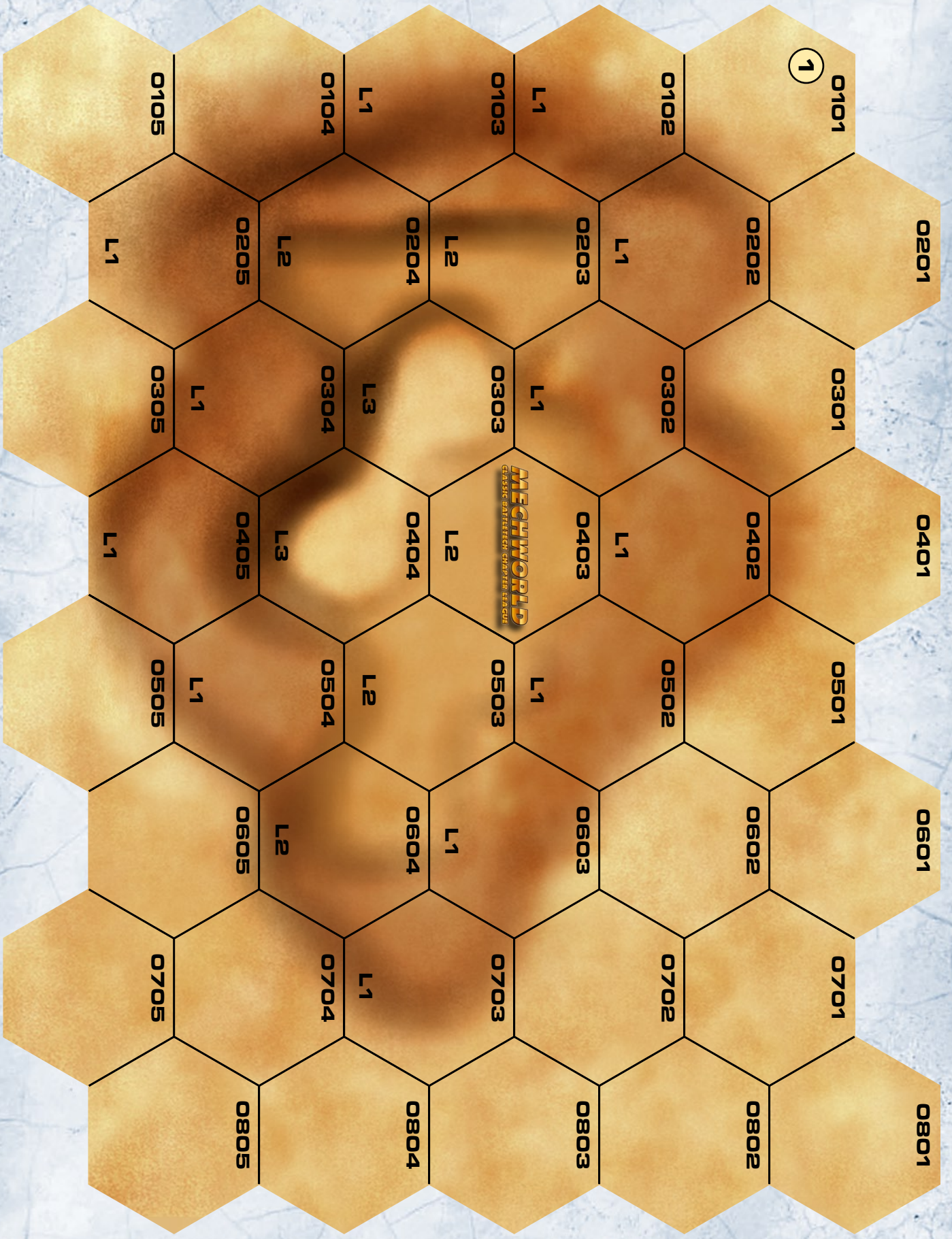


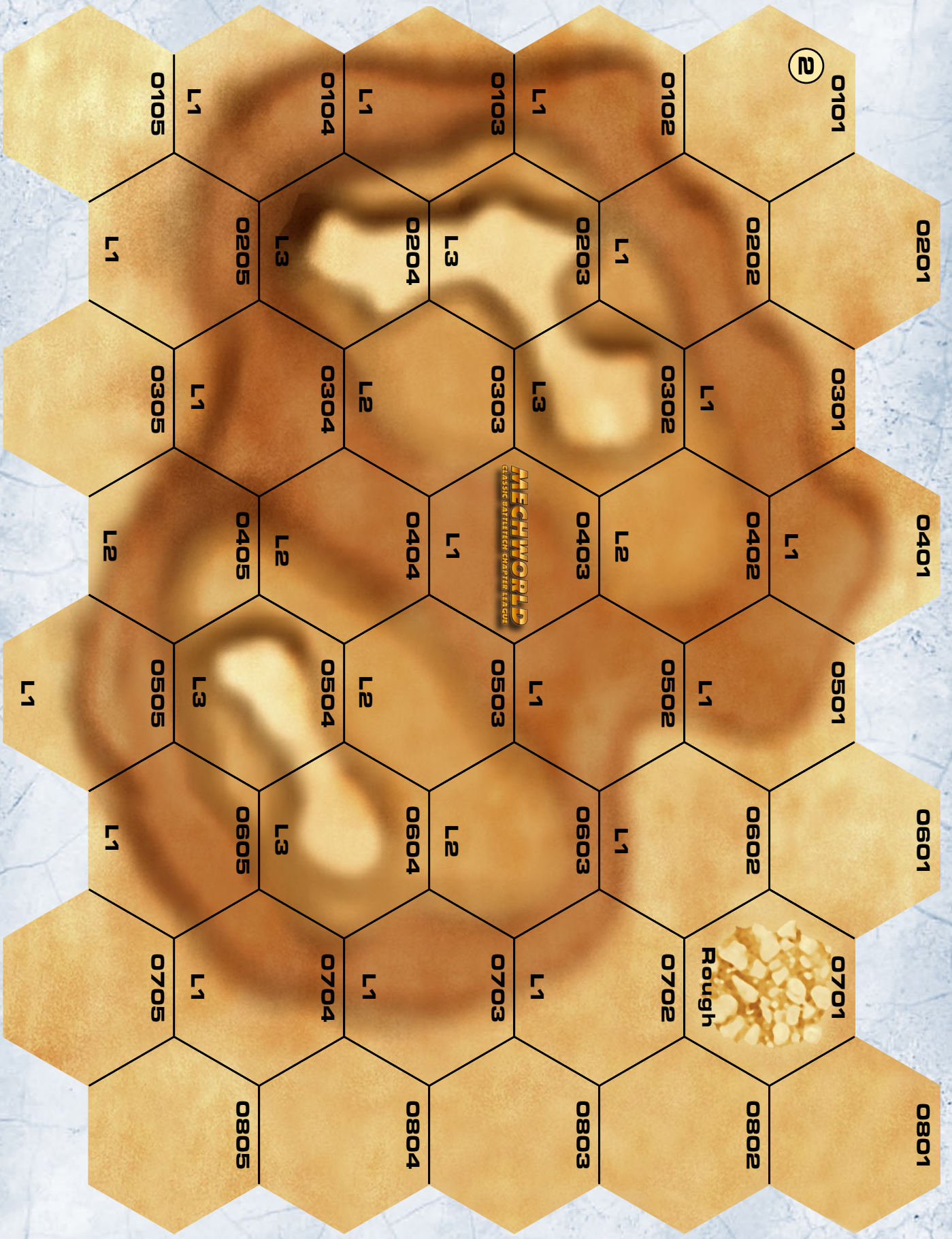
Gebäude

Alle hochdichten Gebäude haben einen KF von 150 Punkten.

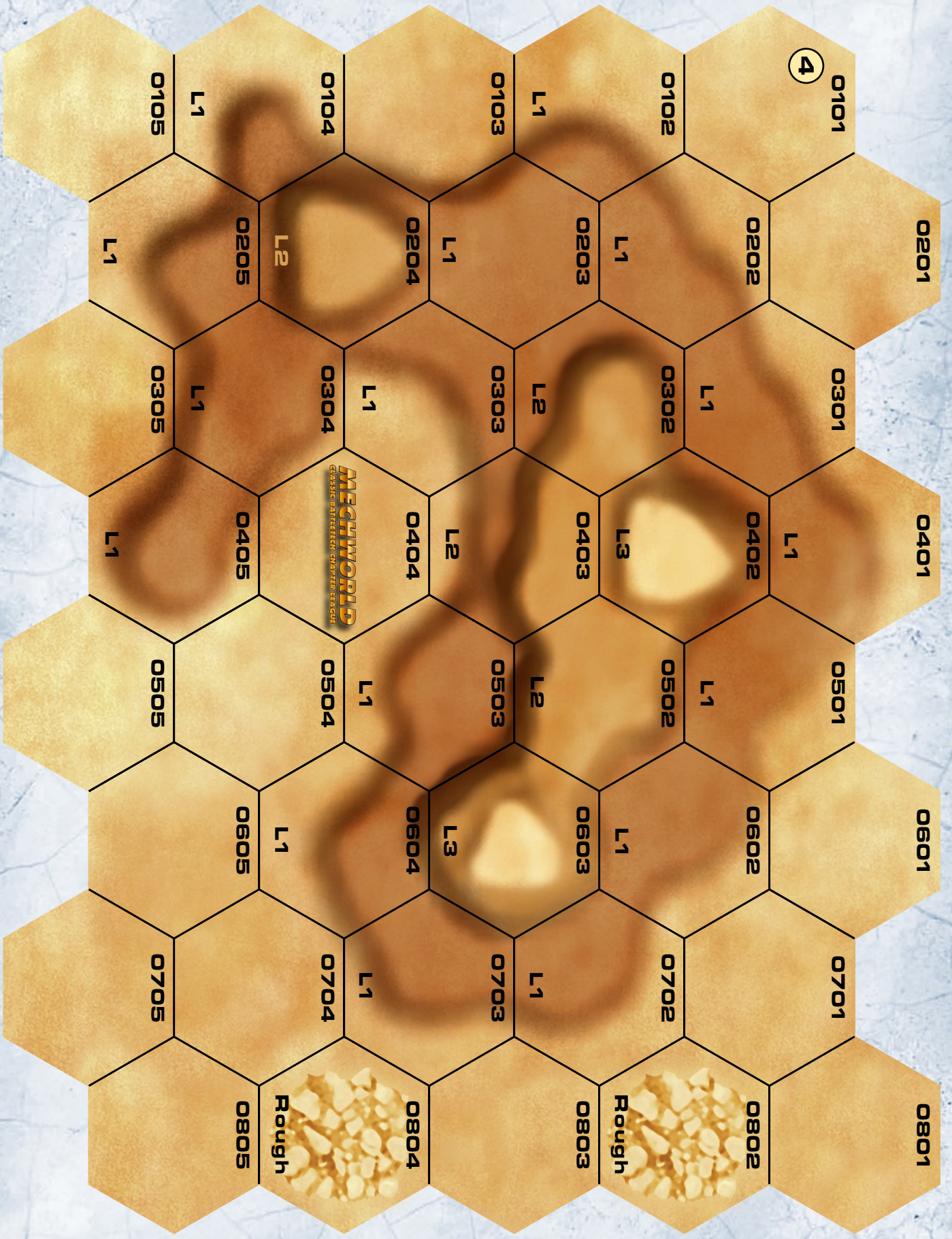
Mechworldwertung des Fights

In der Mechworld wird der Fight als Raid gewertet. Wichtig ist das Eintragen des Namens Hesperus II bei der Planeteneingabe.

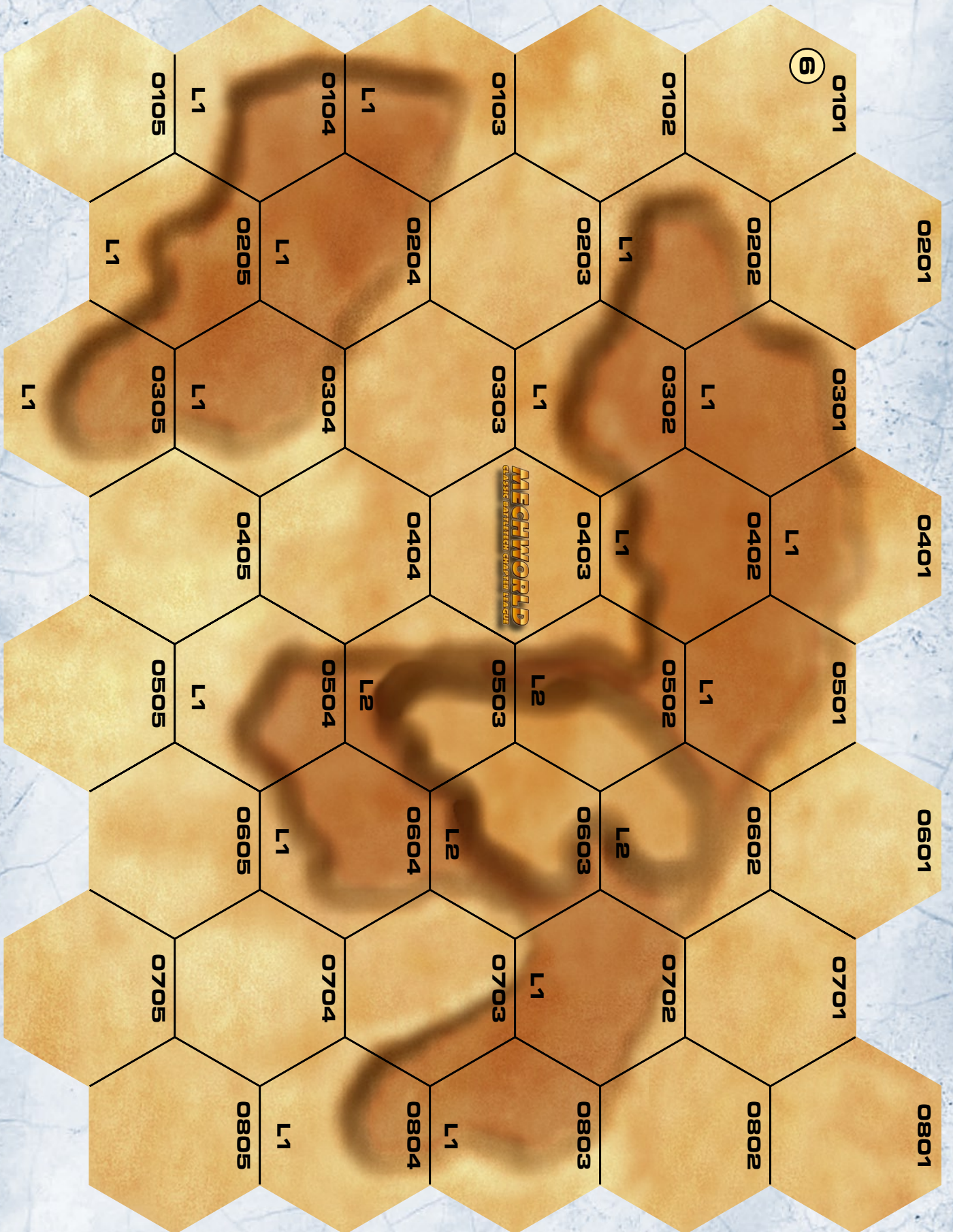


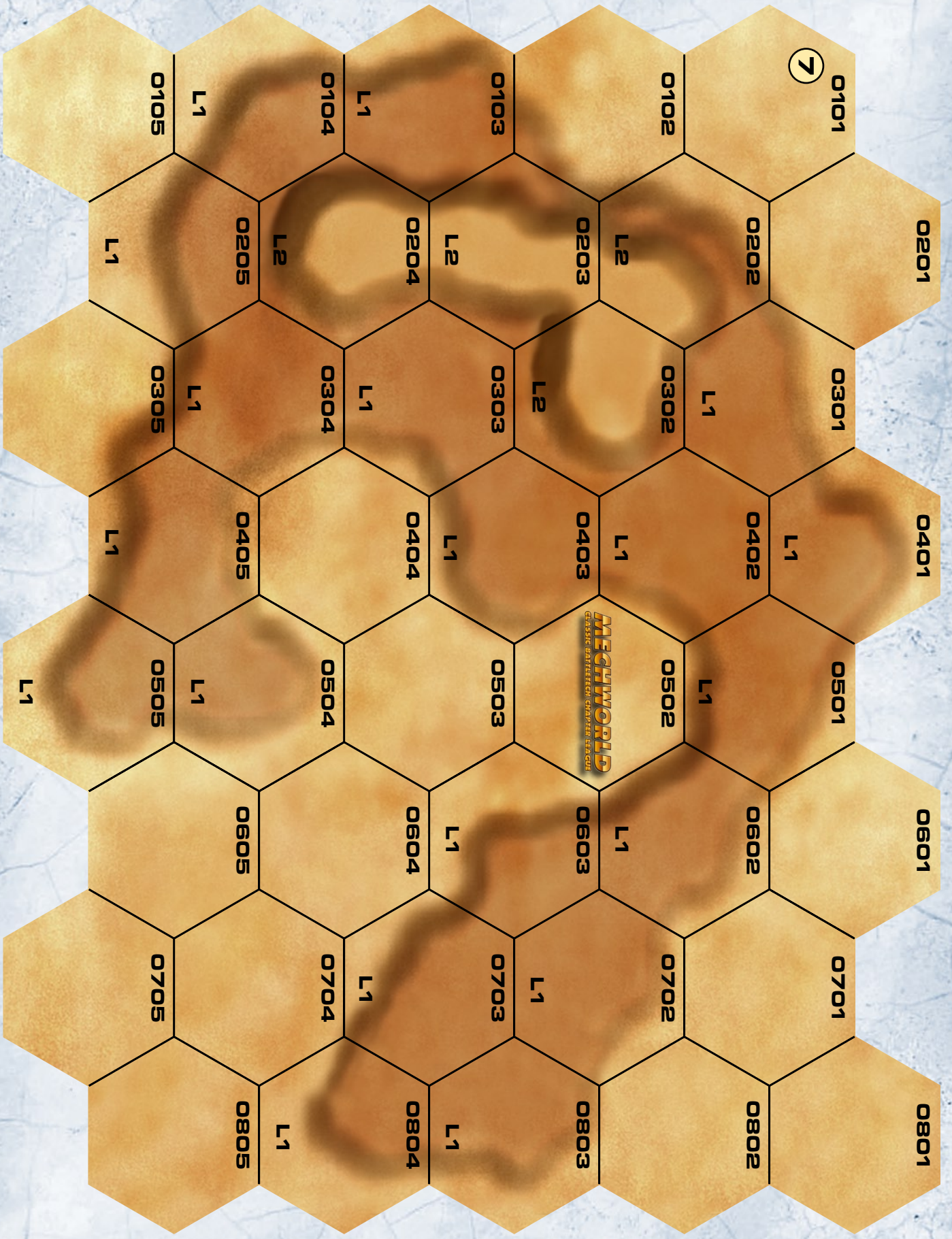


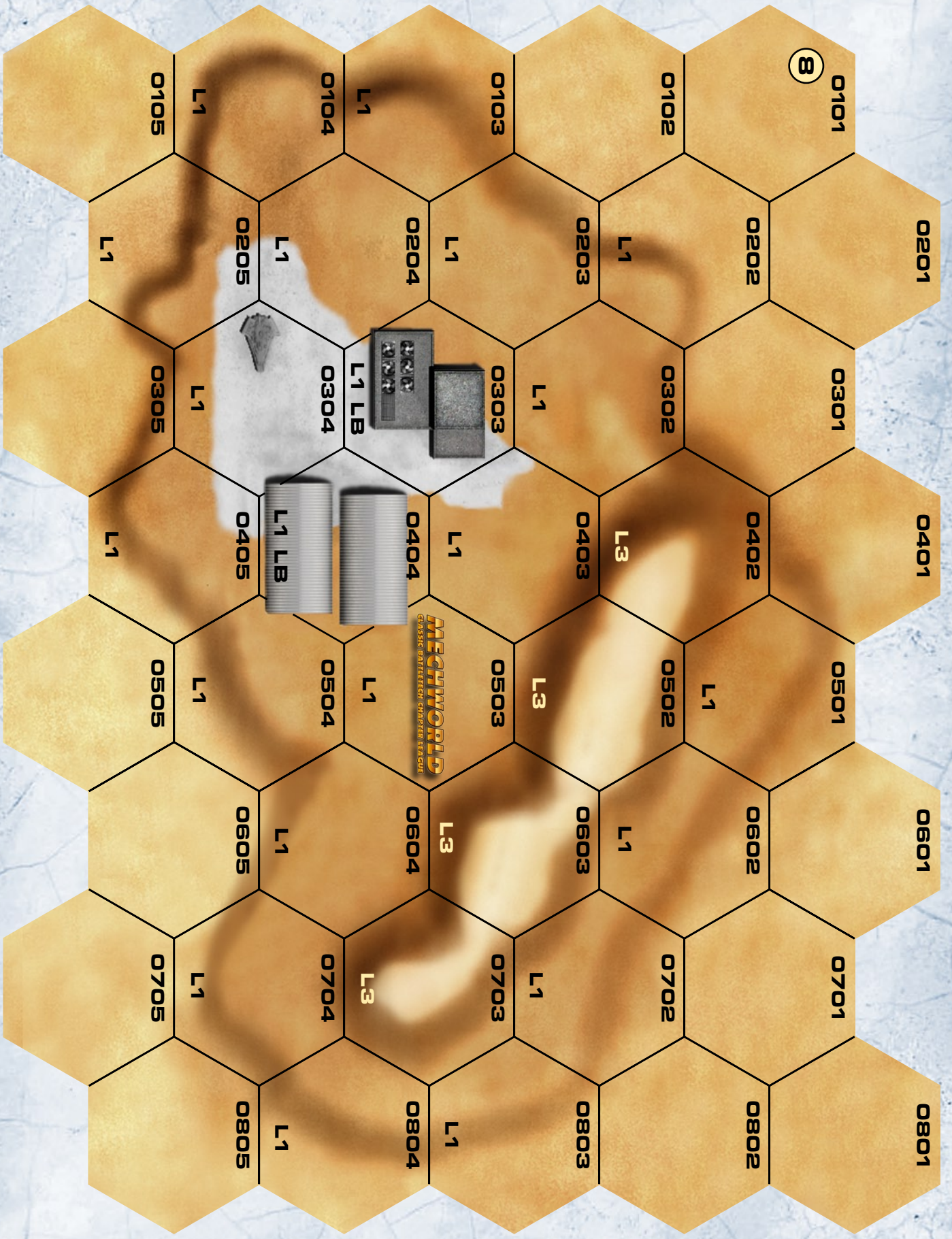










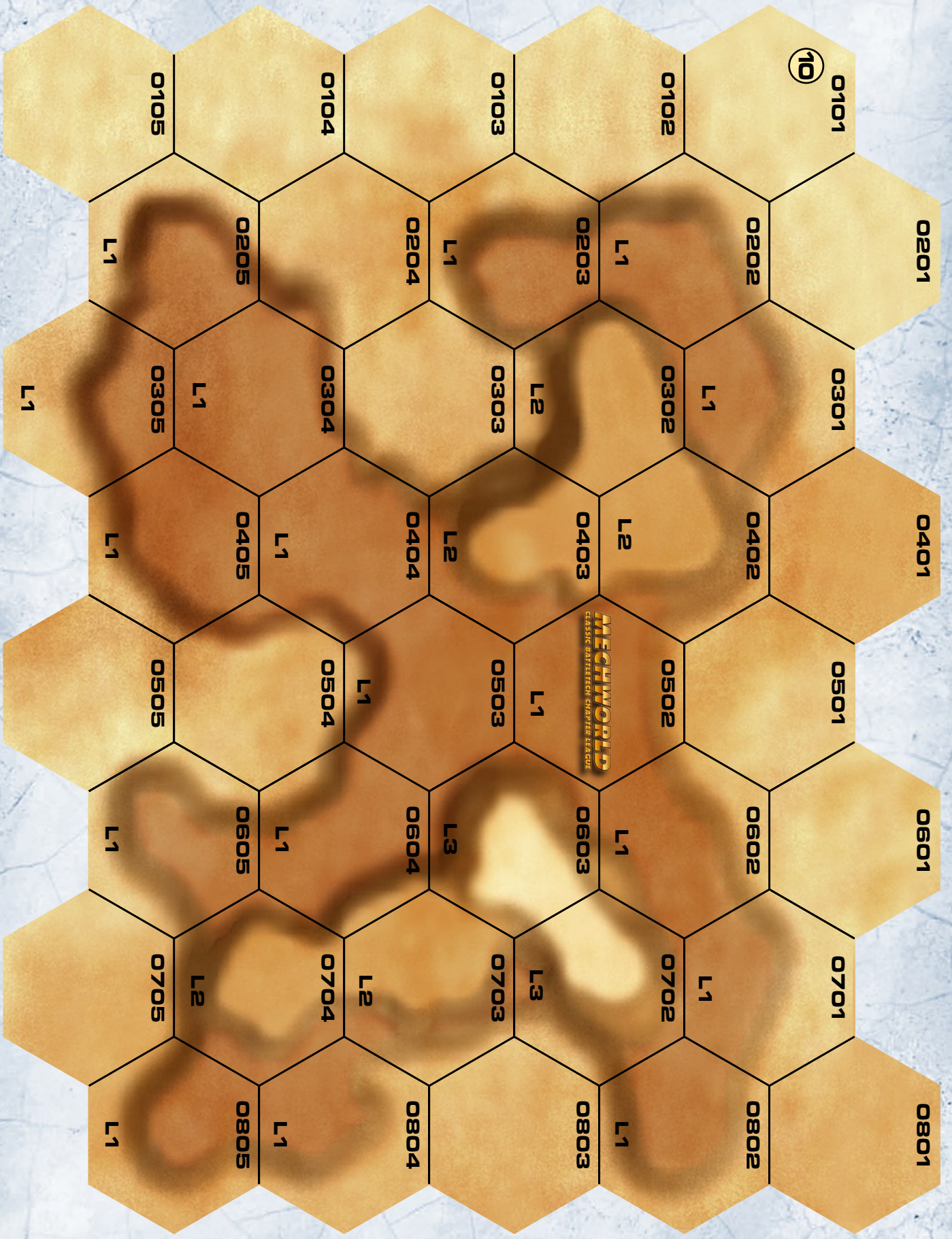


MECHWORLD
CLASSIC BATTLETECH CHAPTER LEAGUE

The map is a hexagonal grid with a central Mechwarrior mech. The tiles are numbered and labeled as follows:

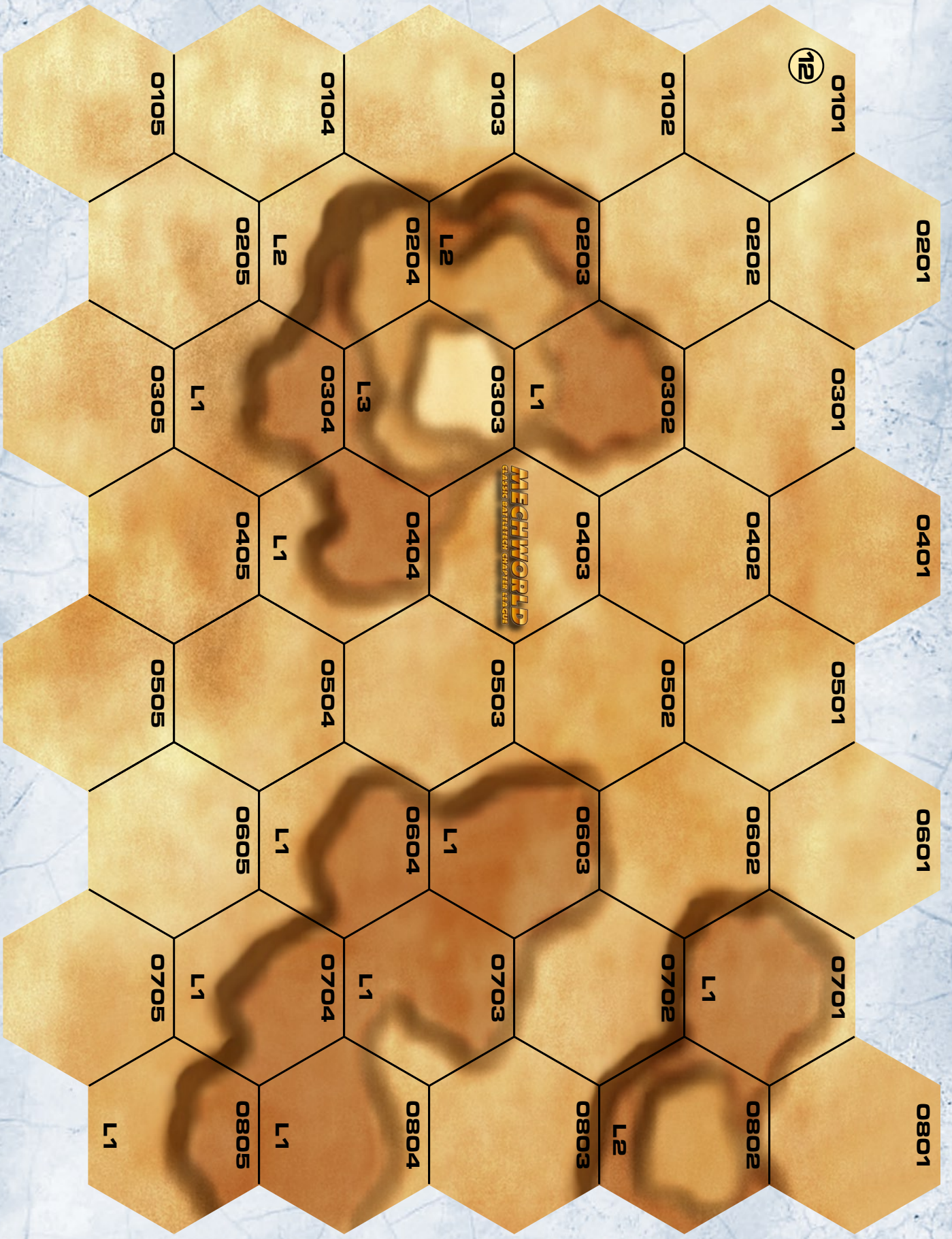
- 0101: 9 (circled)
- 0102
- 0103
- 0104
- 0105
- 0201
- 0202
- 0203
- 0204
- 0205
- 0301
- 0302
- 0303
- 0304
- 0305
- 0401
- 0402
- 0403
- 0404
- 0405
- 0501
- 0502
- 0503
- 0504
- 0505
- 0601
- 0602
- 0603
- 0604
- 0605
- 0701
- 0702
- 0703
- 0704
- 0705
- 0801
- 0802
- 0803
- 0804
- 0805

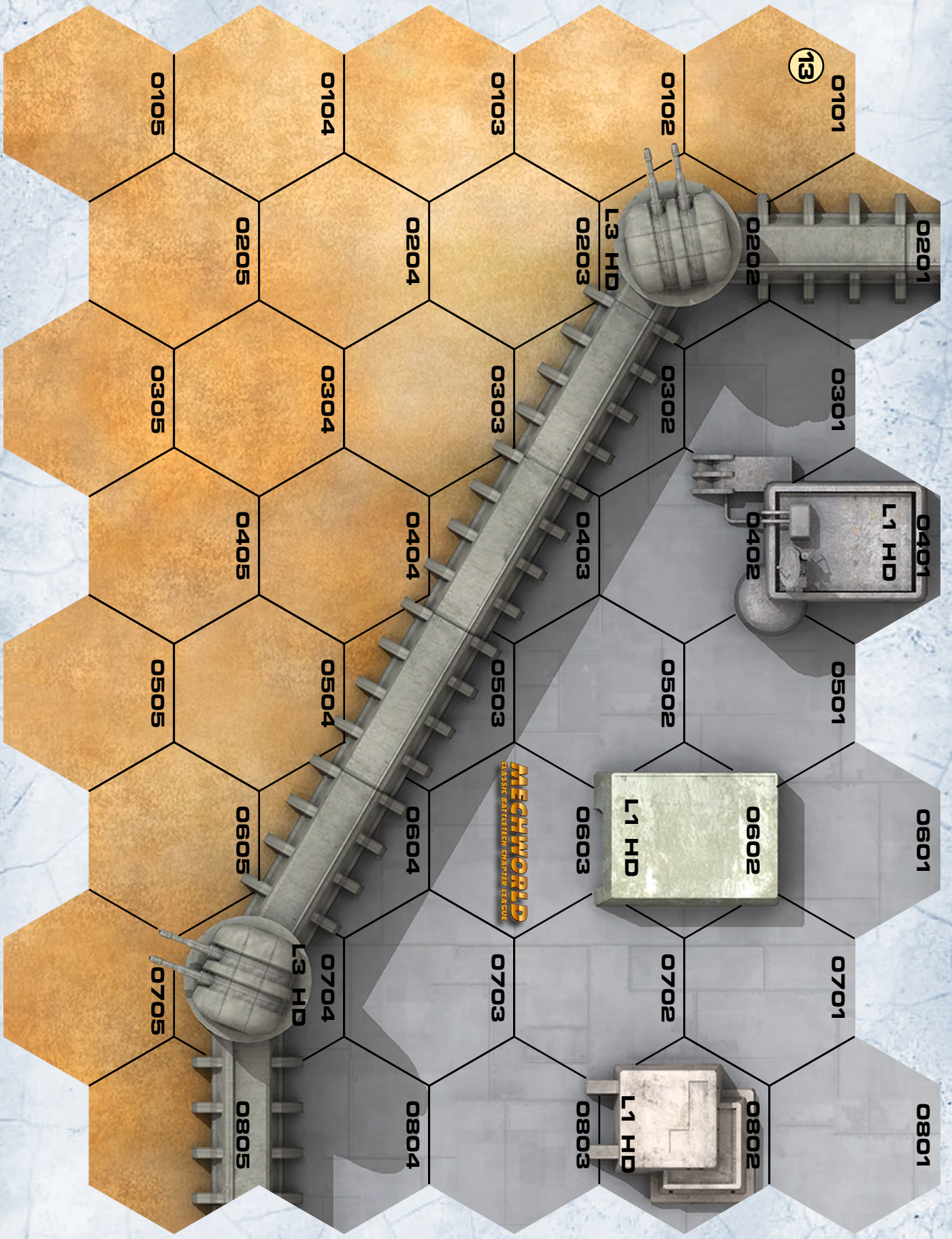
Labels on the map include: L -1, L -2, L1 HD, L2 HD, L3 HD, and Rough. A logo in the center reads: MECHWORLD CLASSIC BATTLETECH SPIELTAFEL.

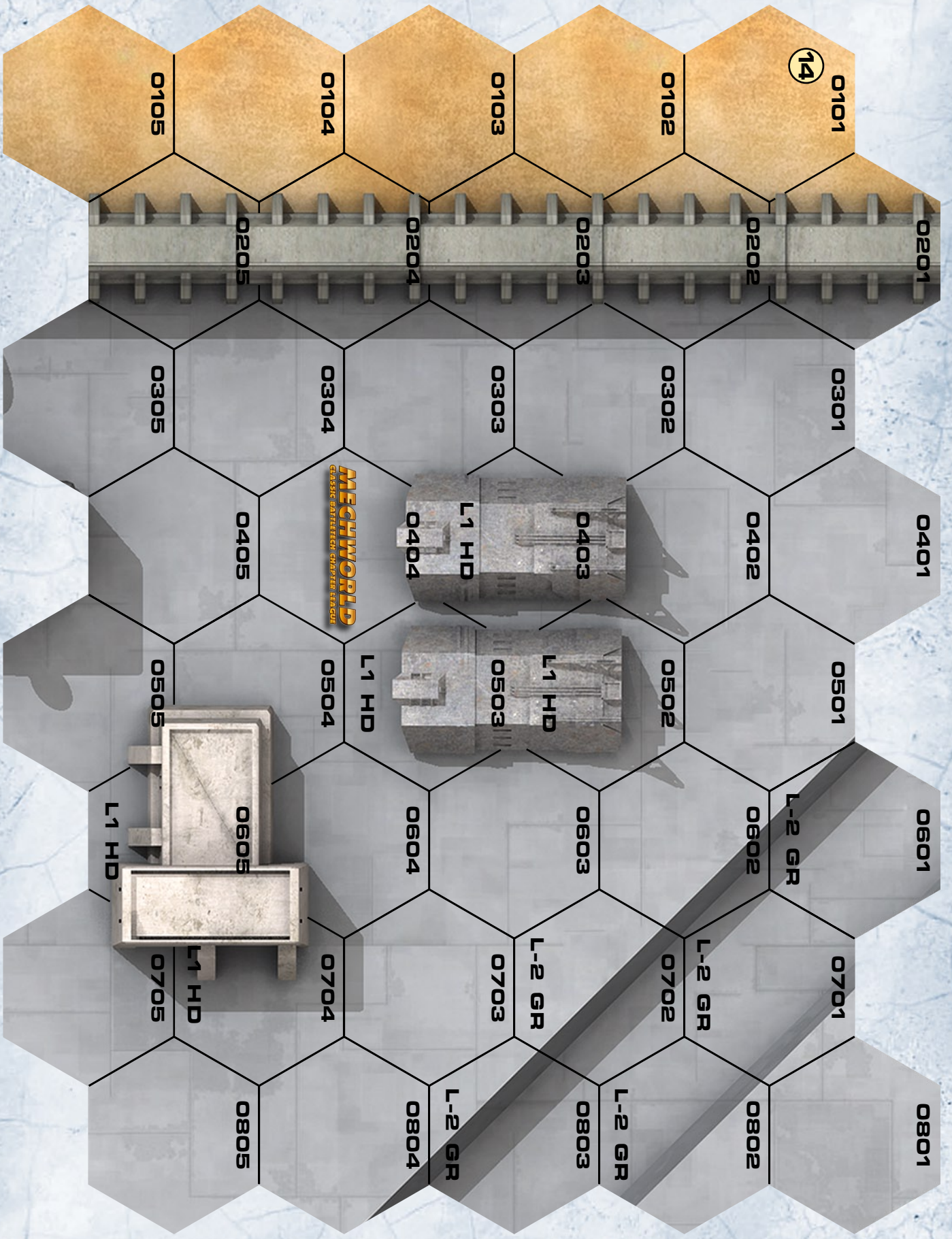


The map consists of a grid of hexagonal tiles. The tiles are numbered from 0101 to 0805. The tiles are arranged in a roughly rectangular shape with some missing tiles at the corners. The tiles are colored in shades of brown and tan, representing different terrain types. The tiles are labeled with their IDs and terrain types. The terrain types are L1, L2, L3, and Rough. The tile 0101 is circled and labeled with the number 11. The tile 0403 contains the text 'MECHWORLD CLASSIC BATTLETECH CHAPTER 11A GROUND'.

ID	Terrain
0101	L1
0102	L1
0103	L1
0104	L1
0105	Rough
0201	L1
0202	L1
0203	L1
0204	L1
0205	L1
0301	L1
0302	L1
0303	L1
0304	L1
0305	L1
0401	L1
0402	L1
0403	L1
0404	L2
0405	L1
0501	L1
0502	L1
0503	L2
0504	L2
0505	L1
0601	L1
0602	L1
0603	L1
0604	L2
0605	L2
0701	L1
0702	L1
0703	L2
0704	L3
0705	L1
0801	L1
0802	L2
0803	L2
0804	L3
0805	L3







0101 (15)

0201 L1 HD

0301

0401 LO HD

0501

0601

0701

0801

0102

0202 L1 HD

0302

0402

0502

0602 L3 HD

0702

0802

0103

0203

0303

0403

0503

0603 L3 HD

0703 L1 HD

0803

0104

0204

0304

0404

0504

0604 L3 HD

0704

0804

0105

0205

0305 L3 HD

0405

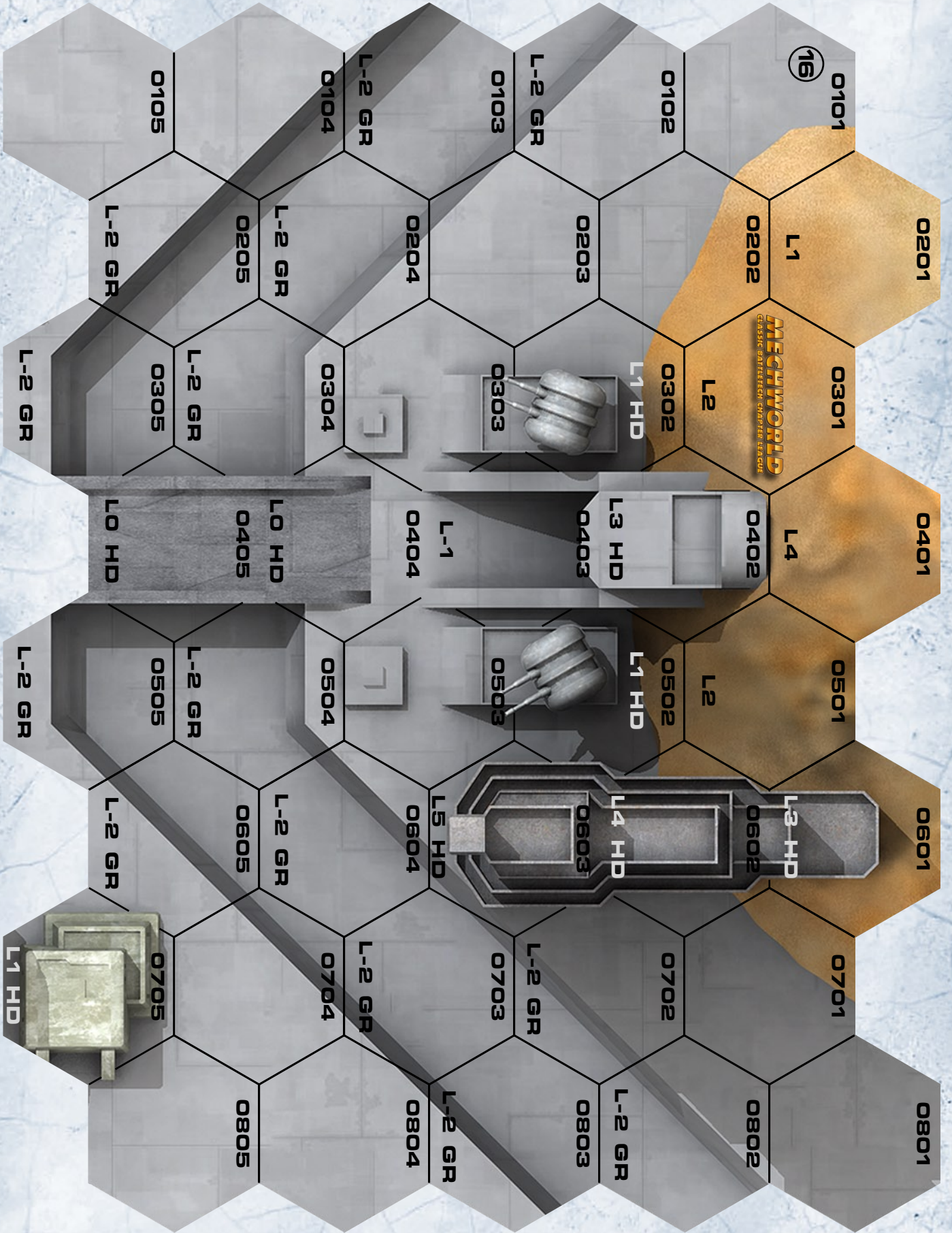
0505 L3 HD

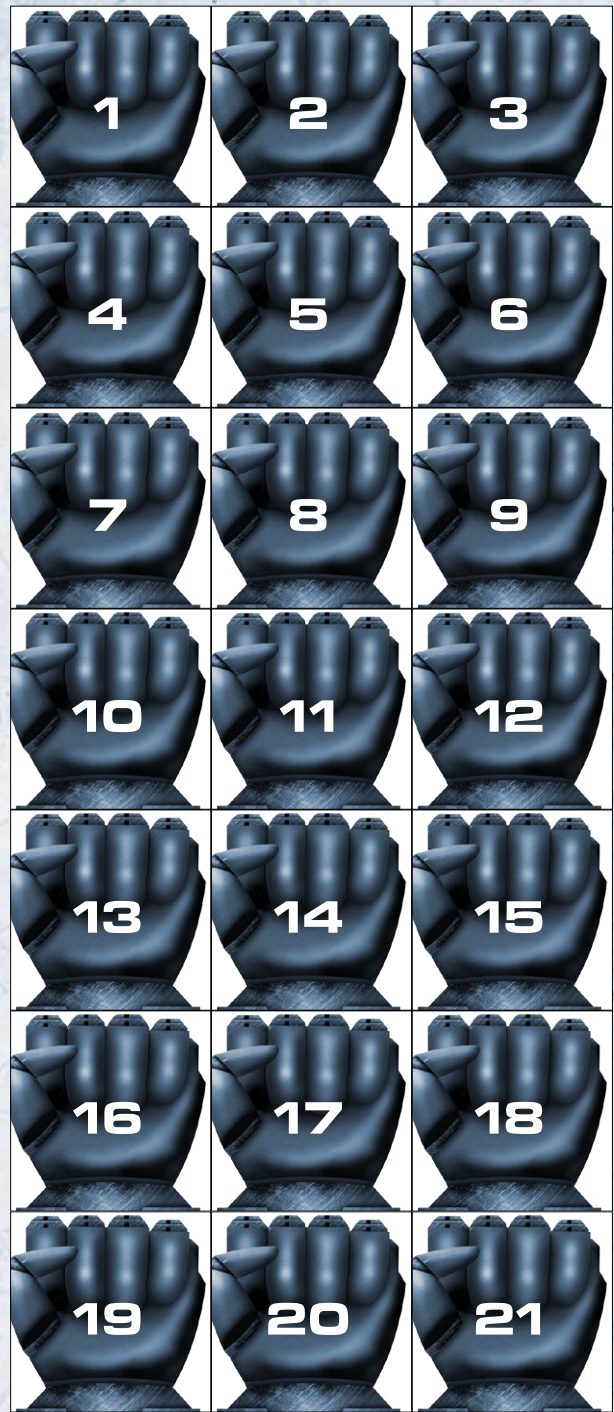
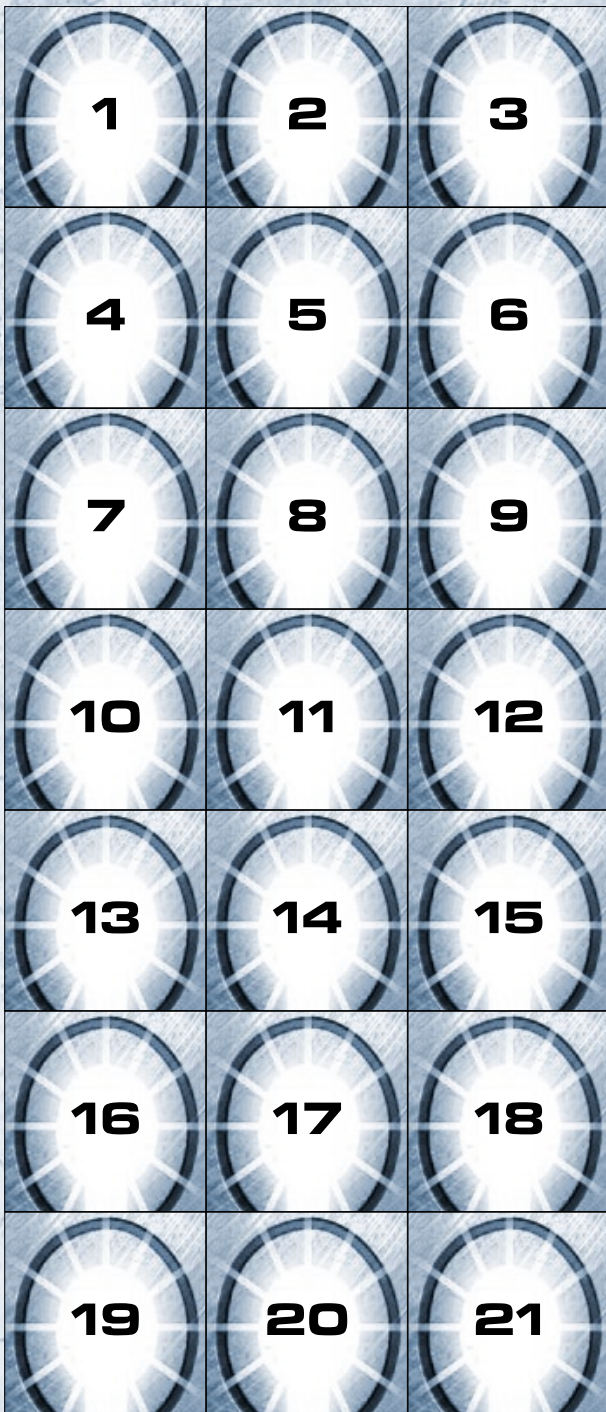
0605

0705

0805

MECHWORLD
CLASSIC BATTLETECH CHARACTER LEAGUE





Impressum

Herausgeber:	www.mechworld.de - Classic Battletech Chapter League
Preis:	kostenlos
Auflage:	im Internet publiziert
Autor, Szenarioidee, Layout, grafische Gestaltung und Kartendesign:	Stephan Ludewig
Testspieler:	Ela Jacobs, Oliver Jünemann, Christian Weinhold

Die in diesem Dokument verwendeten Geländemodifikationen sind für das Spielen von Mechworld-Szenarien und -Chapterfights bestimmt. Jegliche anderweitige Verwendung oder Vervielfältigung ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Autors erlaubt.

BattleTech®, Mechwarrior®, Mechs® sind registrierte Marken der WizKids Company. Alle Rechte vorbehalten.