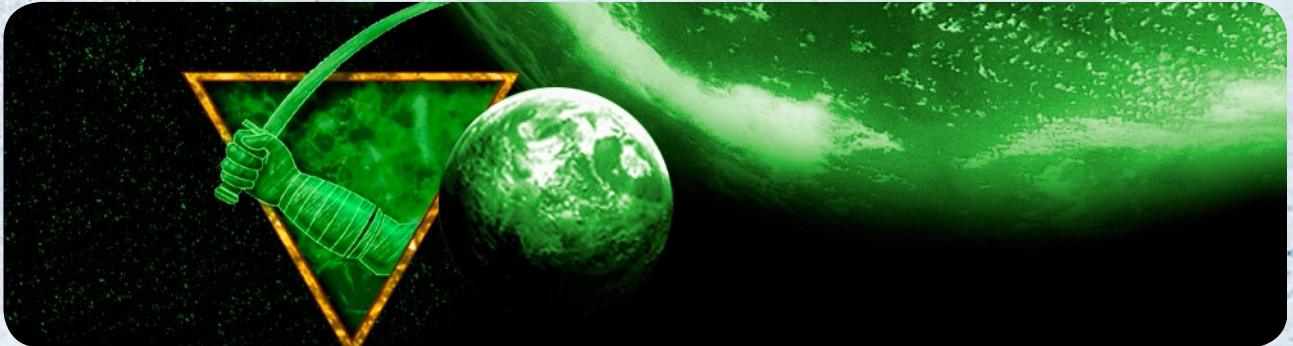




Classic BattleTech Kampagne

MECHWORLD
THE GERMAN BATTLETECH LEAGUE

BITHINIA



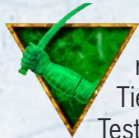
Planetenbeschreibung: Bithinia

So seltsam es klingt, aber Bithinia ist einer der größten Freizeit- und Entertainmentcenter der Konföderation Capella. Der Planet ist eines der exklusivsten Touristenziele für die reichen Familien innerhalb und außerhalb des capellanischen Raums. Die südliche Hemisphäre des Planeten wird von der Eisen- und Stahlverarbeitung dominiert. Das Kriegerhaus Matsukai bewacht diese Anlagen und unterhält auf dem Planeten Trainings- und Wartungseinrichtungen. Gerüchte besagen außerdem, dass sich zudem am Südpol des Planeten eine geheime unterirdische Luftraumjägerbasis befindet.

Liao baut neuen Cataphract

Die hervorragende Infrastruktur auf Bithinia ist wohl der Grund gewesen, um auf diesem Planeten den Bau eines neuen Cataphract zu beginnen. Die Militärs der Konföderation haben schon seit langem das Fehlen eines durchschlagskräftigen schweren Mechs mit ausgezeichneten Stadtkampffähigkeiten beklagt. Bisher stützte man sich auf diesem Gebiet auf die beiden Urbanmechvarianten. Die guten Erfahrungen mit dem Cataphract-Chassis nutzte man nun, um die Lücke in der Verteidigung zu schließen. Vor allem konnte man so auf eine komplette Neuentwicklung eines Battlemechs umgehen. Liao baut den Mech auf der südlichen Hälfte des Planeten in einer unterirdischen Fabrikanlage. Die Maskirovka tat alles, um die Fabrik als eine PPK-Fertigungsanlage zu tarnen. Leider bekam doch ein unabhängiges Journalistenteam Wind von einem Testlauf des neuen Cataphract.

Haus Liao



Es war der schwerste Schlag für die Maskirovka seit dem Verlust von Justin Xiang. Als Tierfilmer getarnte Journalisten belagerten das Testgelände und filmten eine Waffentest der neuen Maschine. Jetzt heißt es für die Techniker "Sachen packen". Die Liaos leiteten nach Bekanntwerden der Forschungseinrichtung unverzüglich die Evakuierung ein. Es ist bloß unwahrscheinlich, dass sie vor dem Eintreffen einer feindlichen Einsatztruppe fertig sein werden.

Haus Marik



Die Sekura war recht überrascht über die Verwegenheit Liaos, so dicht an der Grenze eine solch wichtige Forschungseinrichtung zu bauen. Natürlich läßt sich Haus Marik eine solch unwiderstehliche Beute nicht vor der Nase wegschnappen. Die Liga hat eilig eine Expeditionstruppe zusammen gestellt und auf den Weg in den Bithinia-Sektor geschickt. Als die Landungsschiffe durch die Raumabwehr brechen und in der Nähe der Anlage landen ist die Evakuierung fast abgeschlossen.

Haus St. Ives



Die Militärführung des St. Ives Paktes war sichtlich geschockt über die Pläne des neuen Cataphracts. Doch wie sollen sie eingreifen? Kann eine schnelle Offensive dem Fortschritt Haus Liaos entgegenwirken? Hat der Pakt genug Resourcen, um einen solchen Schlag zu führen?

Zweite Mechworld-Minikampagne

Nach der Galtor III-Kampagne des letzten Monats haben wir entschieden, die Kampagnenidee weiter zu führen und auszubauen. Auch dieses Mal werden wie im letzten Monat die siegreichen Invasionen beider Seiten addiert und daraus die Siegerseite bestimmt. ABER um die Kampagne etwas zu würzen haben wir nun auch ein Szenario erstellt, das nach Belieben gespielt werden kann. Sie ist also nicht Pflicht um in die Wertung mit aufgenommen zu werden.

MARIK

MECHWORLD
THE GERMAN BATTLETECH LEAGUE

Kampagnen-Grundregeln

Die Kampagne läuft vom 11. bis zum 27. August 2006. Bithinia wird zu Beginn der Kampagne von Haus Liao gehalten und muss von der Gegenseite invasiert werden. Bei einem Wechsel des Besitzers stellt dieser die Verteidiger des Planeten. Haus Marik und Liao muss ein Zugang zu dem Planeten gewährt bleiben. Sollte St. Ives eine erfolgreiche Invasionswelle starten, so gilt für den Pakt das Gleiche. Die Seite, welche mehr erfolgreiche Invasionen auf Bithinia gespielt hat, gewinnt die Kampagne und einen technologischen Vorteil für jedes der Siegerchapter. Söldnereinheiten dürfen während dieses Zeitraums nur auf einer Seite in das Kampfgeschehen eingreifen und somit den Auftraggeber nicht wechseln.

Sonderregel:

Dieses Mal besteht die Möglichkeit ein Szenario innerhalb der Kampagne zu spielen. Die Sieger eines Szenarios bekommen einen Bonuspunkt pro Spiel in der Endauswertung.



Hintergrund

Die Liao-Anlage befindet sich zum größten Teil unter der Erde. Um sie mit allem Material zu verlassen gibt es nur eine Möglichkeit: eine Monorailbahn. Die Liao-Techniker sind dabei diese fertig zu beladen, als die feindlichen Truppen eintreffen. Doch die Liaoverteidiger haben ausreichende Sicherungsanlagen vorbereitet und eine Wachtruppe im Einsatz. Doch diese scheint hoffnungslos unterlegen. Nur der Fluss trennt beide Kontrahenden.

Vorbereitung

Für das Szenario werden nur 3 Karten benötigt: eine Grundkarte, Open Terrain #1 und #2. Die Ziffern sind Norden. Die Karten werden in unten abgebildeter Weise ausgelegt. Zu den Karten werden die im PDF angehängten Geländemodifikationen benötigt. Also ausdrucken, ausschneiden und wie in der Abbildung auslegen! :-)

Einsatzziel

Der Angreifer muss bis Runde 12 Einheiten (Fahrzeuge oder einen Mech) von mindestens 60t in Wabe 1501 der Basis (Open Terrain #2) haben. Die Wabe muss in Runde 12 durch die 60t versperrt sein. Dadurch wird der Zug mit den Prototypen und den Datenkernen aufgehalten. Die Angreifer und Verteidiger dürfen die Gebäude der Anlage nicht zerstören, denn schließlich wollen sie sie noch nutzen. Das Szenario endet in der selben Runde.

Liao siegt, wenn es dem Angreifer nicht gelingt, in Runde 12 Einheiten im Wert von 60t in Wabe 1501 der Open Terrain #2 Karte zu haben.

Zusatz: Der Verteidiger darf in Runde 11 und 12 keine Einheiten in den Feldern 1501 und 1502 haben, um den Zug durch zu lassen. Für den Angreifer hat Wabe 1502 dabei keine Auswirkungen. Zudem können Einheiten in Wabe 1501 von Einheiten aus Wabe 1402 in jedem Fall beschossen werden.

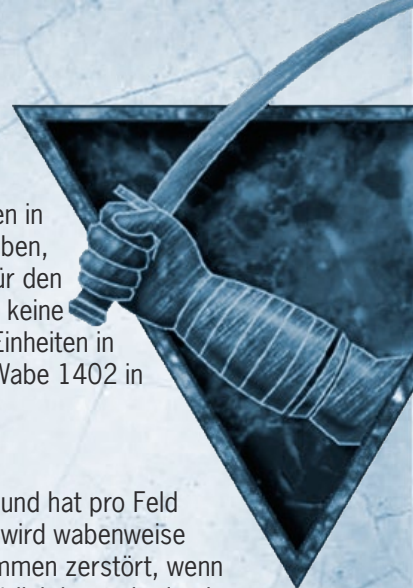
Die Brücke

Die Brücke gilt als "Hardened" und hat pro Feld einen CF von 250 Punkten. Sie wird wabenweise zerstört und gilt erst als vollkommen zerstört, wenn alle Waben vernichtet sind. Natürlich kann sie durch das zerstören einzelner Waben unterbrochen werden. Pioniere dürfen die Brücke sprengen. Hier bitte die Mechworld-Infanterieregeln verwenden!

Spielfeldaufbau



Baut das Spielfeld wie in dieser Übersicht auf. Leider hat unser Scanner den linken und rechten Rand der Karten nicht erfassen können. Deshalb sieht die Ansicht etwas angeschnitten aus. Die Koordinaten auf unseren Kartenmodifikationen sind jedoch selbst erklärend.



Die Fabrikgebäude

Die Gebäude der Basis gelten grundregeltechnisch alle als "Hardened" und haben einen CF von 150 Punkten. Die Häuser dürfen nicht gezielt beschossen werden. Kollateralschaden durch daneben treffende Schüsse oder Spielfiguren wird ignoriert. Sollte eine Spielfigur in unbeabsichtigt in ein Gebäude eindringen, so muss sie über die gleiche Wabenseite wieder herausgehen. Die Gebäude dürfen nicht durchquert werden. Damit soll die versuchte Schadensvermeidung durch die Soldaten und ein Unentschieden verhindert werden.

Klarstellung: Die Verteidiger dürfen Einheiten in den Gebäuden verstecken. Im Gegenzug dürfen die Angreifer auf diese Einheiten feuern.

Regelgrundlage

Es gelten die Regeln aus den "Classic Battletech Master Rules - Revised Edition" und die Regelerweiterungen der Mechworld.

Liao-Aufstellung

- Dem Liaoverteidiger stehen 6.000 BV-Punkte zur Verfügung. Diese können in Anzahl und Waffengattung frei gewählt werden. Ausnahme sind Conventional Fighter und LRJs, diese dürfen nicht bei dem Szenario eingesetzt werden.
- Zu den "normalen" Einheiten erhalten die Liaoverteidiger 10 konventionelle Minen, die sie verdeckt auf dem gesamten Spielfeld aufstellen können. Für die Minen gelten Sonderregeln (weiter unten).
- Die Liaos haben das Recht, sämtliche Einheiten versteckt auf dem Spielfeld aufzustellen.
- Der Liaospieler stellt seine Einheiten vor dem Angreifer auf. Er darf sie frei auf dem gesamten Spielfeld verteilen.



Angreifer

- Dem Angreifer stehen 10.000 BV-Punkte zur Verfügung. Diese können in Anzahl und Waffengattung frei gewählt werden. Ausnahme sind Conventional Fighter und LRJs, diese dürfen nicht bei dem Szenario eingesetzt werden.
- Der Angreifer zieht vom südlichen Kartenrand aus ein.

Minen

Die versteckten Liao-Minen haben einen Schadenswert von 20 Punkten. Sie werden durch jede Mech- und Fahrzeugtonnage und Fahrzeugklasse (Hover, Tracked, Wheeled) aktiviert. Beim betreten einer verminten Wabe durch eine feindliche Einheit wirft der Liaospieler mit 2W6. Bei einer 7+ explodieren die Minen. Der Schaden verteilt sich in 5er-Gruppen. Liaoeinheiten können die verminten Felder ohne Schaden überqueren.

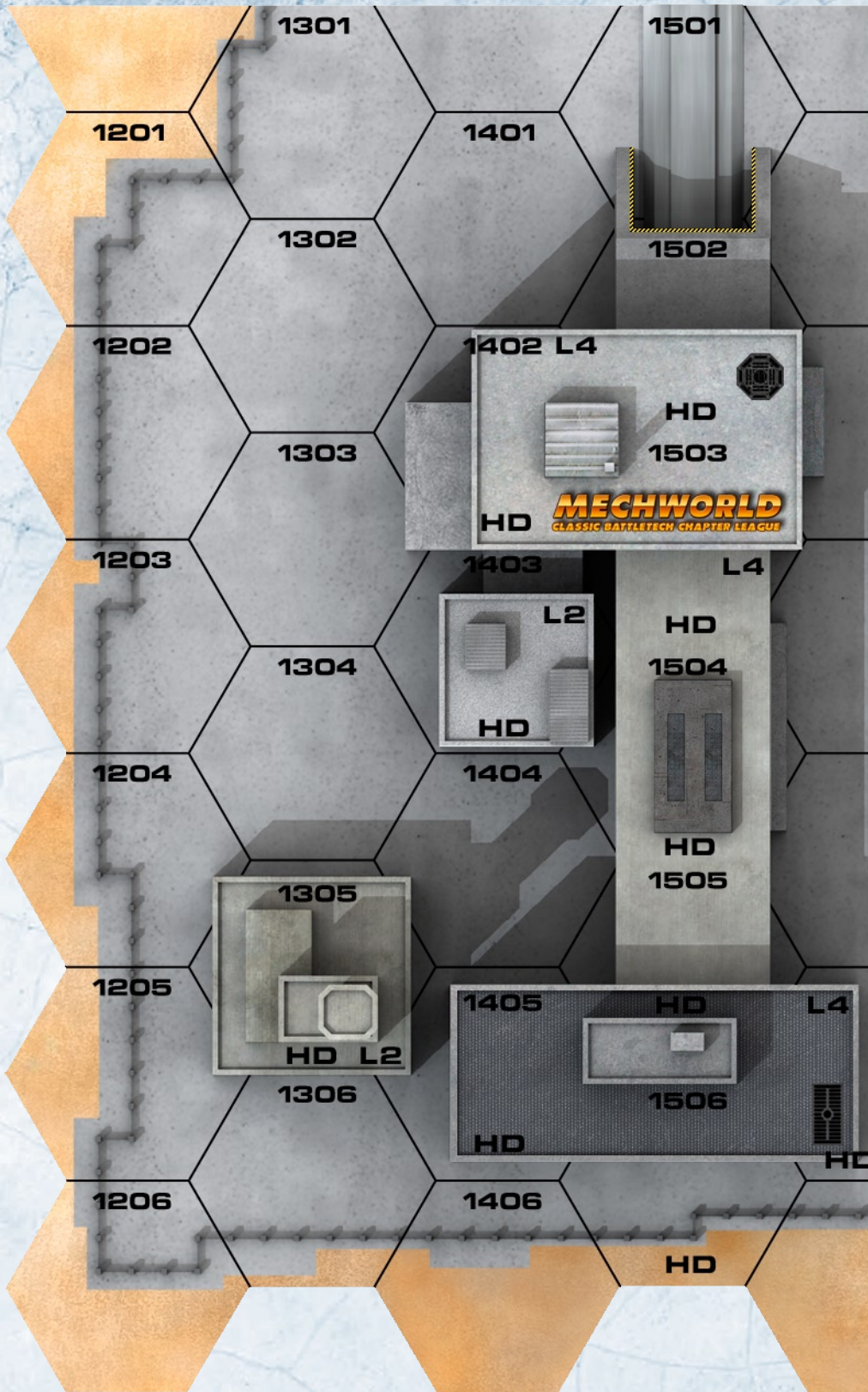
Tipp für den Liaospieler: Würfel immer verdeckt! Würfel vielleicht auch mal, wenn der Gegenspieler nicht über eine Mine fährt/läuft! Er weiß es ja nunmal nicht! Dadurch erzeugt man mehr Spannung und Panik

Impressum

Herausgeber:	www.mechworld.de - Classic Battletech Chapter League kostenlos
Preis:	im Internet publiziert
Auflage:	Stephan Ludewig
Autor:	
Szenarioidee und Ausarbeitung:	Christian Weinhold, Stephan Ludewig
Layout, grafische Gestaltung und Geländekartendesign:	Stephan Ludewig
Unschätzbare Hilfe:	Ela Jacobs, Arnold Alisch

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.



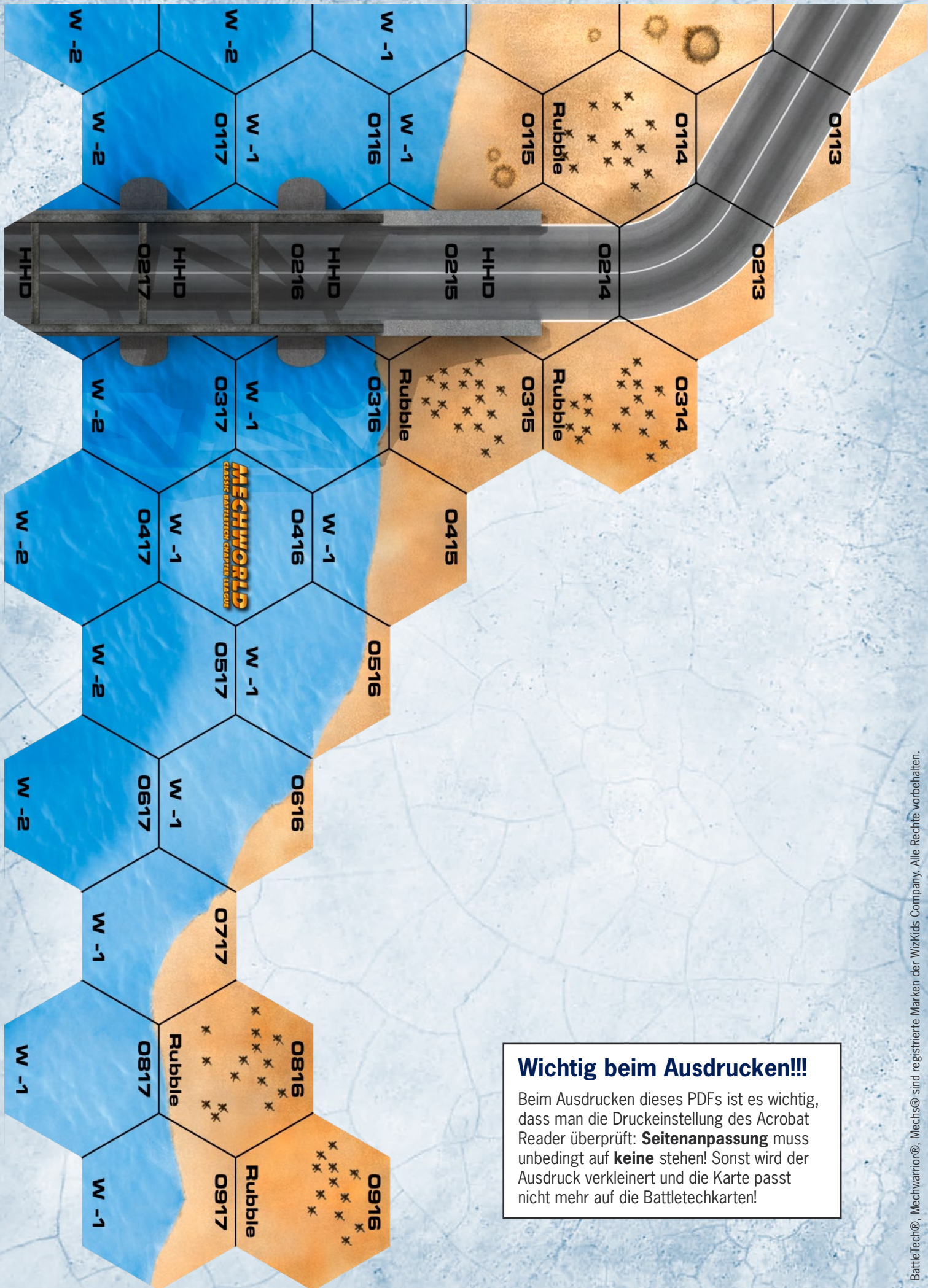
Wichtig beim Ausdrucken!!!

Beim Ausdrucken dieses PDFs ist es wichtig, dass man die Druckeinstellung des Acrobat Reader überprüft: **Seitenanpassung** muss unbedingt auf **keine** stehen! Sonst wird der Ausdruck verkleinert und die Karte passt nicht mehr auf die Battletechkarten!

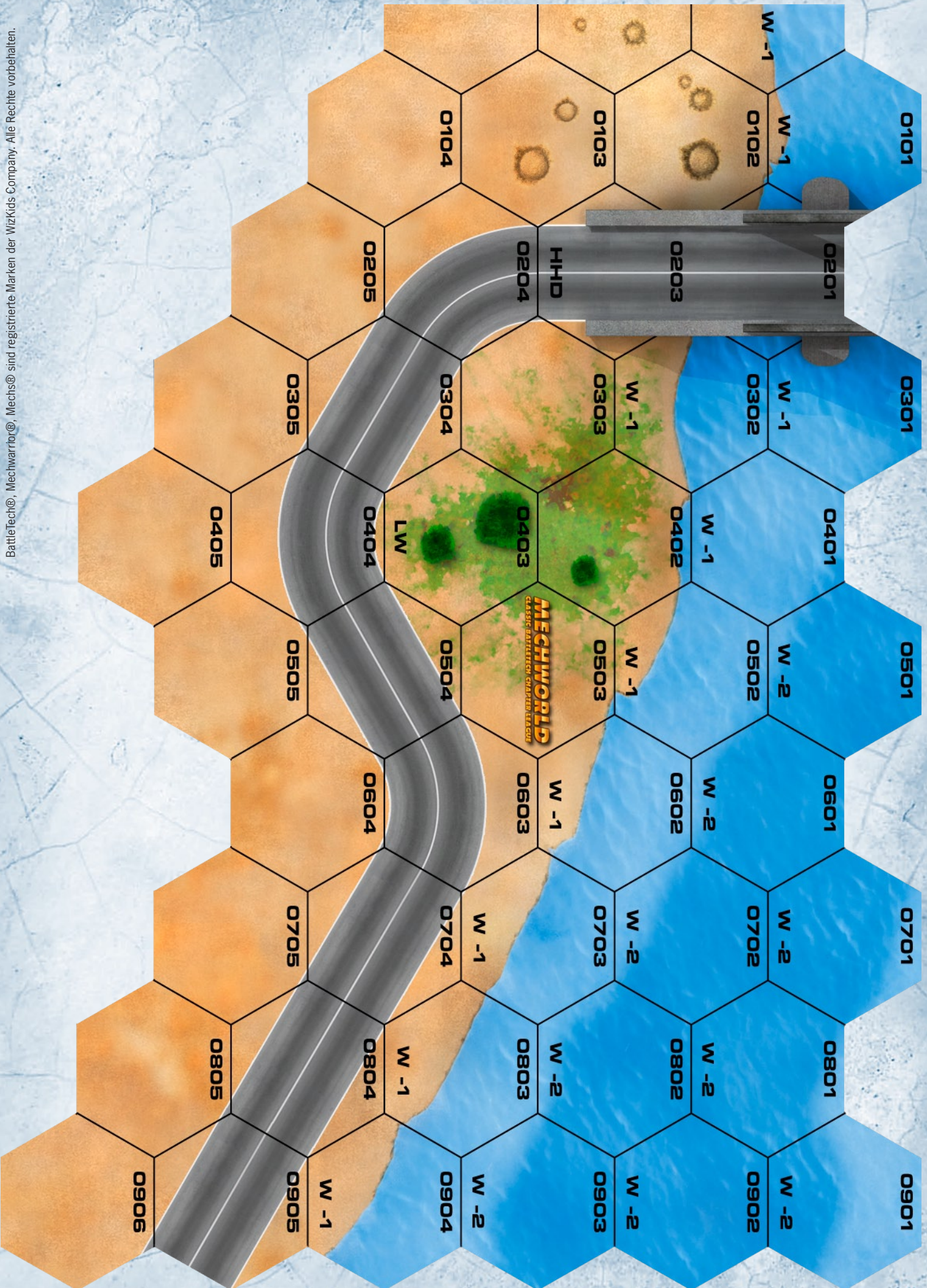


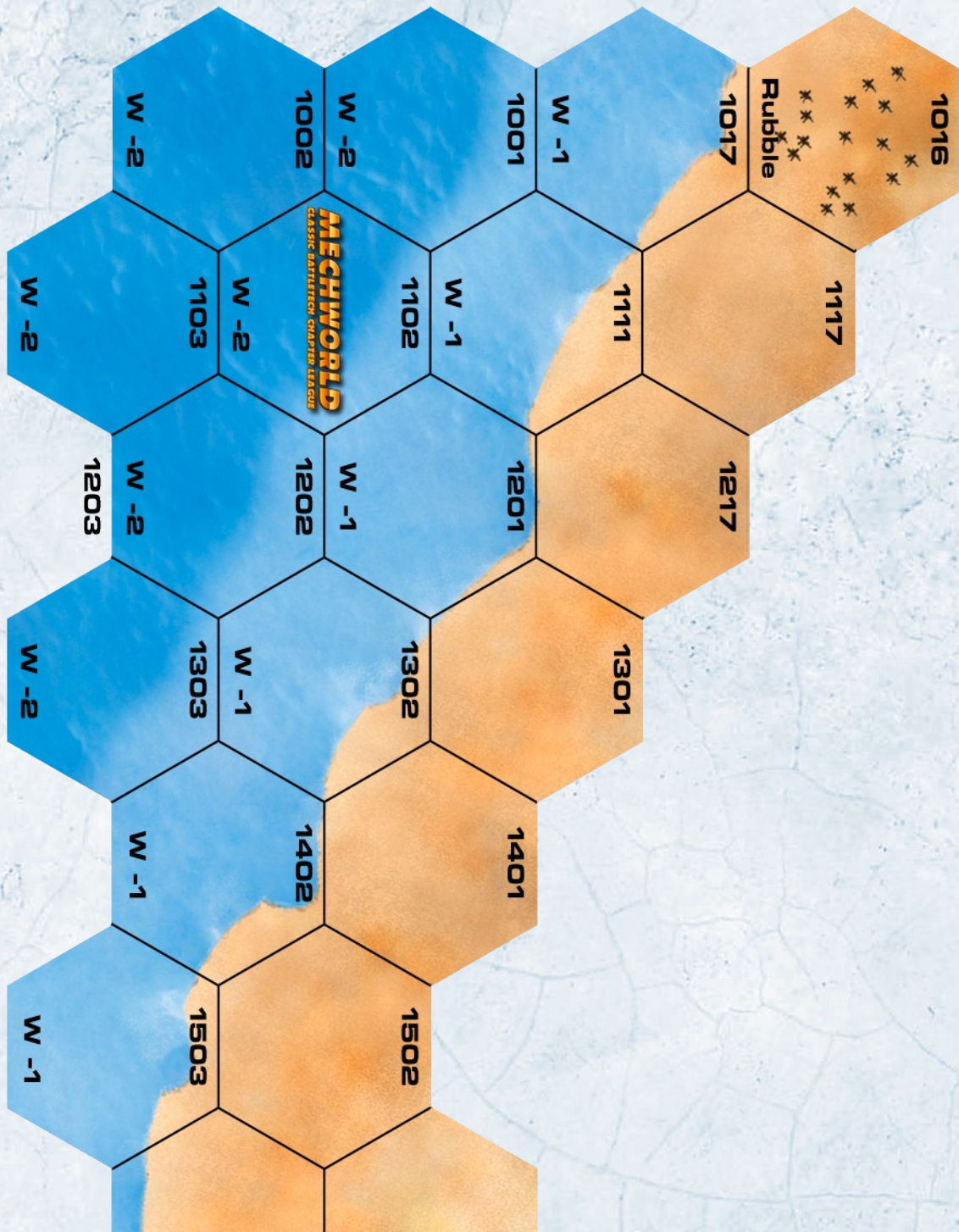
Wichtig beim Ausdrucken!!!

Beim Ausdrucken dieses PDFs ist es wichtig, dass man die Druckeinstellung des Acrobat Reader überprüft: **Seitenanpassung** muss unbedingt auf **keine** stehen! Sonst wird der Ausdruck verkleinert und die Karte passt nicht mehr auf die Battletechkarten!



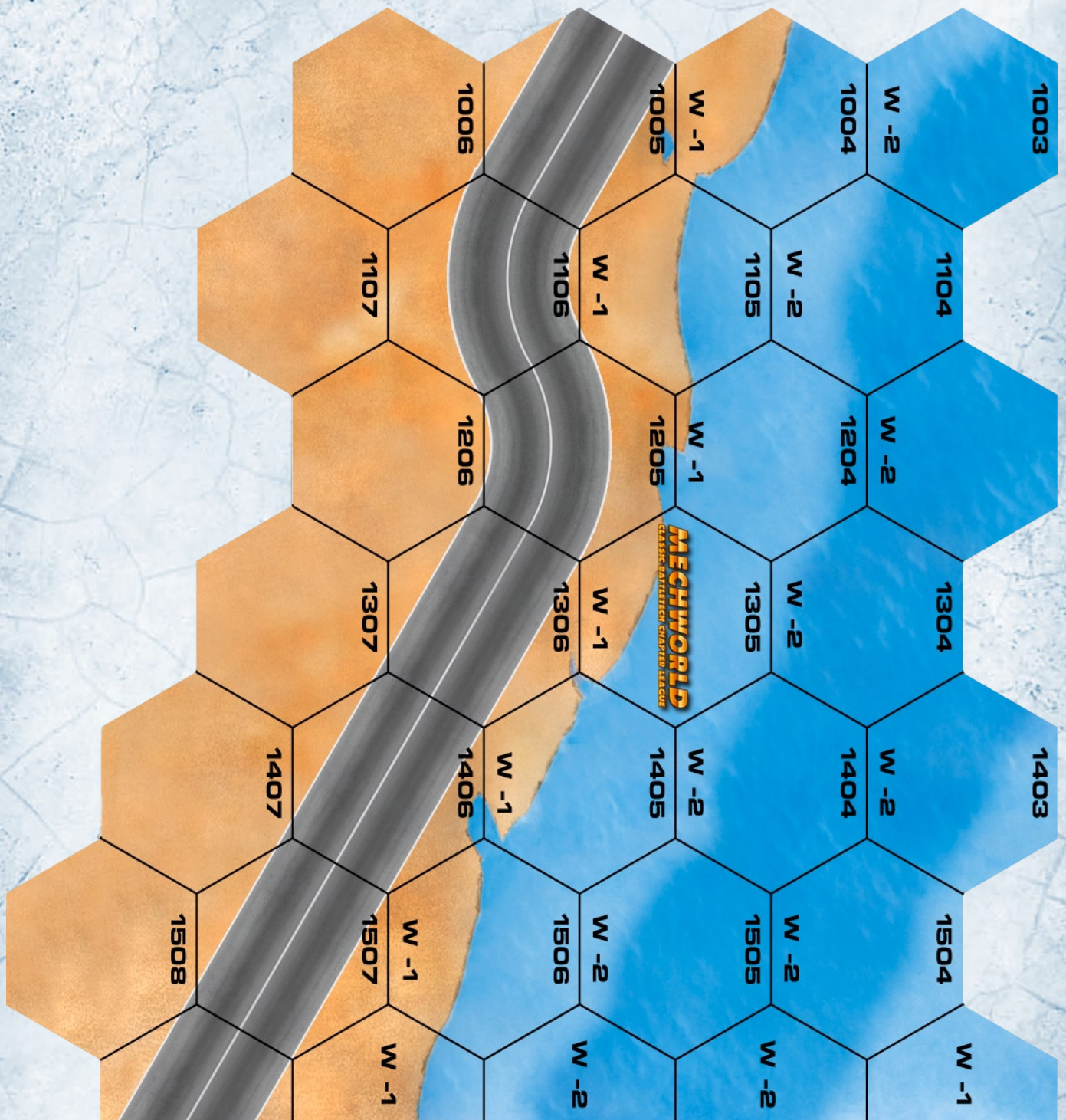
Wichtig beim Ausdrucken!!!
 Beim Ausdrucken dieses PDFs ist es wichtig, dass man die Druckeinstellung des Acrobat Reader überprüft: **Seitenanpassung** muss unbedingt auf **keine** stehen! Sonst wird der Ausdruck verkleinert und die Karte passt nicht mehr auf die Battletechkarten!





Wichtig beim Ausdrucken!!!

Beim Ausdrucken dieses PDFs ist es wichtig, dass man die Druckeinstellung des Acrobat Reader überprüft: **Seitenanpassung** muss unbedingt auf **keine** stehen! Sonst wird der Ausdruck verkleinert und die Karte passt nicht mehr auf die Battletechkarten!



Wichtig beim Ausdrucken!!!

Beim Ausdrucken dieses PDFs ist es wichtig, dass man die Druckeinstellung des Acrobat Reader überprüft: **Seitenanpassung** muss unbedingt auf **keine** stehen! Sonst wird der Ausdruck verkleinert und die Karte passt nicht mehr auf die Battleteckarten!