

ÜBUNGSSZENARIO

Dieses Szenario ist einem der unzähligen Simulatorprogramme nachempfunden, die Mech Krieger in der gesamten Inneren Sphäre zu Trainingszwecken verwenden.

SPIELAUFBAU

Man legt die in diesen Quickstart- Regeln enthaltene Karte auf einer geeigneten Unterlage aus.

VERTEIDIGER

Die Cicada und der Hunchback sind die Verteidiger. Man schneidet ihre Aufsteller und Datenbögen für den Gebrauch im Spiel aus.

Aufstellung

Der Verteidiger stellt seine Mechs zuerst auf, und zwar innerhalb der ersten drei Hexreihen am südlichen Rand der Karte (eine der beiden kurzen Ende der Karte).

ANGREIFER

Der Hermes II und der Enforcer sind die Angreifer. Man schneidet ihre Aufsteller und Datenbögen für den Gebrauch im Spiel aus.

Aufstellung

Der Angreifer stellt seine Mechs in einem beliebigen Hex am nördliche Rand der Karte auf (gegenüber der Seite des Verteidigers).

SIEGBEDINGUNGEN

Der Sieg gehört dem Team, das als erstes die beiden feindlichen Mechs zerstört hat.

SONDERREGELN

Wenn ein Mech aus irgendeinem Grund die Karte verlässt, gilt er als zerstört.

*Spaß gehabt und auf der Suche nach Gleichgesinnten?
Wende dich einfach an die folgende Kontaktadresse:*

Kontakt:
www.battletech.info/forum

E- Mail:
commandos@battletech.info

