



**Armed Forces Of The Federated Suns
Department Of Military Cooperation
Marlett Regional Command**

**5th Syrtis Fusiliers RCT
Sgt. Maj. McConnor
Kittery / Capellan March**

Das Setting: Day of Deliverance [DoD]

Worum geht es überhaupt??? (Häh?)

- **Für die Angreifer (Gäste):**

„Alter, Du kommst hier mit nem Combat Drop auf Kittery runter und glaubst wirklich, wir lassen uns das gefallen? Wir schicken Dich inner Kiste wieder nach Hause! Die Größe der Kiste ist abhängig davon wieviel wir von Deinen Überresten wiederfinden können!“

Wir wissen ja nicht genau, was ihr wollt, aber vorsichtshalber werden wir euch abschießen und anschließend erst Fragen stellen. Ob dieses ‚Mißverständnisses‘ haben eure Commander kurzfristig entschlossen zurück zu schießen und später unsere Alkoholvorräte zu plündern.

Es ist also eure Aufgabe Kittery im Sturm zu erobern und die Verteidigungsstellungen zu überrennen! Euer Lohn sind die Alkoholvorräte der Ferengi: pro 4 Abschüsse, die nach Quickstartrulez (s.u.) einigermaßen schnell vonstatten gehen sollten, erhält der erfolgreiche Pilot ein Freigetränk. (Erwerbsregel 35: „Krieg ist gut für den Profit“)

- **Für die Verteidiger (Fusiliers):**

„Irgendwas im Anflug! Scheiße sind das viele! WENN AUCH NUR EINER DIESER PENNER EINEN FUSS AUF MEINEN PARADEPLATZ SETZT, STELL ICH EUCH AN DIE WAND! Also geht raus und haltet mir diese Piraten von MEINEM Whisk... Paradeplatz fern!“

Der Auftrag ist klar: keine Ahnung was die wollen, aber die kommen bestimmt nicht in Frieden! Geht raus und legt sie alle um, Gott wird die seinen schon erkennen!

Es ist also eure Aufgabe Kittery gegen alles, was da kommt zu verteidigen und euch nicht überrollen zu lassen! Um den Binnenmarkt anzukurbeln, bekommt auch von euch jeder Pilot natürlich pro 4 Abschüsse ein Freigetränk. (Erwerbsregel 34: „Frieden ist gut für den Profit“)

- **Für ALLE:**

Natürlich geht es aber nicht nur um's Saufen, sondern auch um die Ehre. Jeder Krieg benötigt schließlich entsprechende Kriegshelden, wo kämen wir denn ohne sie hin? Der Pilot, der am Ende die meisten Abschüsse zu verzeichnen hat, erhält am Zeremonienabend dafür das Pöppel Heart und einen entsprechenden Preis! Hab ich erwähnt, dass natürlich aus Gründen der Subjektivität jede Seite ihren eigenen Kriegshelden hat?

Wen das Ganze jetzt irgendwie an irgendein zurückliegendes geschichtliches Ereignis erinnert: JA, das ist gewollt, das gehört so, das hat tatsächlich die Vorlage dazu geliefert. IN ECHT, Ähnlichkeiten mit realen Handlungen sind NICHT rein zufällig (irgendwo muß man ja klauen).



Szenarioregeln: Day of Deliverance [DoD]

1. Aufstellung:

- a. Die Verteidiger parken in ihren Verteidigungsstellungen mit hochgefahrenen Reaktoren (ja, ihr wurdet im Anflug entdeckt, Prost)!
- b. Die Angreifer kommen in ihren ausgewiesenen Landezonen per Combat Drop runter (brecht euch die Beine *fiesgrins*)!
- c. Die Maschinen können auf beiden Seiten frei verteilt werden (ob nun 1 Mech pro Person, oder eine Lanze pro Person spielt dabei keine Rolle!)

2. Reserven:

- a. Die Verteidiger haben Reserven ohne Ende (mindestens aber ein Regiment) und werden sie auch benutzen: wann immer eine Halblanze ausgeschaltet wurde, rückt eine frische Halblanze an. Dummerweise haben auch die Angreifer mehr, als sie im ersten Schwung anlanden konnten: auch hier gilt, wann immer eine Halblanze ausgeschaltet wurde, kommt eine neue Halblanze.

3. Überläufer:

- a. So ein feiges Gesocks gibt es dummerweise auch auf Kittery. Die Feiglinge befinden sich in den vorgelagerten taktischen Stellung zwischen den Angreifern und Verteidigern. Und weil sie sich dort vor der schier Masse der Angreifer schon in die Hosen gemacht haben, schwenken sie weiße Flaggen und verhalten sich neutral. Wenn es den Angreifern gelingt eine dieser Stellungen einzunehmen, so läuft pro Runde, an deren Ende ein Angreifer in der Stellung steht, eine der vier Maschinen über. Einmal übergelaufen, werden auch diese Maschinen nach den normalen Reserveregeln ersetzt.

4. Kampfsektoren:

- a. Die Karte ist in mehrere Kampfsektoren unterteilt. In jedem dieser Abschnitte wird autark gekämpft (eigene Ini, Runden, etc). *Um die Schlacht so flüssig und reibungslos wie möglich zu gestalten.*
- b. Ein Wechsel von Einheiten in einen angrenzenden Kampfabschnitt ist jederzeit möglich! Allerdings hat die Feindaufklärung der Angreifer auch ergeben, dass sie in dem Gelände zwischen den Zielgebieten Panzer gesichtet haben. Diese haben sich eingegraben haben und sind gut getarnt wurden. Die Panzer gelten als Hidden Units und können jederzeit Point Blank schießen. (Viel Spaß beim Suchen). Einmal aufgedeckt bleiben sie es auch. Mittels der Ubahnen (unterirdische Magnetschwebbahnen) jedoch kann man die Panzer des 65th New Syrtis Armored Regiments umgehen!
- c. Tatsächlich ist der mittlere Kampfsektor (Zentrum), der am stärksten verteidigte Punkt, den die Fusiliere zur letzten Verteidigungslinie erklärt haben. Die Kommandeure der Angreifer haben genau aus diesem Grund befohlen, das Zentrum sowohl von den Flanken als auch frontal zu attackieren.

5. Broken Arrow:

- a. Ein neuer Event ist immer toll, dummerweise konnten wir ihn vorher nicht (und schon gar nicht in der Größenordnung) testen. Das bedeutet, dass wir nicht genau abschätzen können, ob wir das Balancing zwischen beiden Seiten entsprechend ausgewogen gestalten konnten. Es kann also dazu führen, dass die Angreifer recht schnell die Verteidiger überrollen, aber auch umgekehrt, dass sie nach Stunden immer noch keine wirklichen Erfolge vorzuweisen haben.
- b. Um daher während des Spiels das Balancing trotzdem beeinflussen zu können (und damit es weder zum Blitzkrieg noch zur Schlacht von Verdun mutiert), hält sich die SL die Option frei für eine der beiden Seiten einen „Broken Arrow“ (Angreifer), bzw. Artillerieschlag (Verteidiger) durchzuführen.
- c. Bei einem Broken Arrow erfolgt eine Angriffswelle aus L/R-Jägern auf die Stellung der Fusiliers. Diese besteht aus 1-3 Überflügen allerdings ohne die Möglichkeit der Abwehr und mit freier der Anflugrichtung pro Runde (es werden daher vereinfacht nur die Angriffe der L/RJ ausgespielt).



- d. Bei einem Artillerieschlag erfolgen 1-3 gezielte Artillerieschläge auf die anrückenden Angreifer. Da die Artillerie lange Zeit hatte (ABM in Friedenszeit hieß „Einschießen“) zu üben gelten folgende Regeln:
 - i. Trefferwurf geht gegen die 8.
 - ii. Flugdauer ist 0 Runden (Felder werden von der SL nach der Bewegungsphase definiert).
 - iii. Gescattert wird wie folgt:
 - Häufigkeit: Margin of Failure (8 - Würfelerggebnis)
 - Ausrichtung: jeweils W6
 - Weite: jeweils 1 Feld
6. **U-Bahnen & Eroberung:**
- a. Der kürzeste (und daher der einzige) Nachschubweg auf Kittery verläuft unterirdisch. Nachschub auf beiden Seiten kann und wird nur über die UBahnen (markierte Stellungen) kommen.
 - b. Einzige Ausnahme bildet der Nachschub der Angreifer, der - solange sie noch keine Stellung erobert haben - per Combat Drop in der Startzone herunterkommt.
 - c. Um Kittery zu erobern, müssen die Stellungen der Reihe nach erobert werden (ja, es wird vorne (Landezone der Angreifer) angefangen und nicht hinten!). Jede Stellung hat 5 „Moralpunkte“. Mit jeder Runde an deren Ende ein feindlicher Mech in der Stellung steht (nicht liegt, schläft, vor sich hinexplodiert, o.ä.), wird ein Moralpunkt abgezogen. Sinkt die Moral auf 0, fällt die Stellung in Feindeshand und die Fusiliere haben Befehl zum Rückzug.
 - d. In umkämpfte Stellungen wird kein Nachschub geliefert, dieser wird automatisch eine Station früher ausgeschleust. Umkämpft bedeutet, dass ein Feind in unmittelbarer Nähe (mind. Angrenzendes Feld) zur Stellung steht. Es gilt immer nur eine Stellung pro Kampfsektor gleichzeitig als umkämpft. (nein, 2 Heuschrecken schon mal zur nächsten Haltestation vorschicken, jagt keinem auf Kittery Angst ein *g*)
 - e. Ist eine Station gefallen, kann sie von den Fusilieren natürlich zurück erobert werden (selbes Prinzip wie unter c) beschrieben findet Anwendung).
7. Ereigniskarten
- a. Der „Kommandeur“ jeder Seite erhält fünf Ereigniskarten
 - b. [Sektor:] gibt an auf welchen Kampfabschnitt (i.d.R. Zentrum oder Flanke) gespielt werden darf.
 - c. [Phase:] gibt an, zu welchem Zeitpunkt die Karte gespielt werden kann.
 - d. [Voraussetzung:] gibt spezielle Gegebenheiten an, die erfüllt sein müssen, bevor die Karte gespielt werden kann.
 - e. Maschinen jedweder Art, die durch Ereigniskarten ins Spiel kommen führen nicht zu Nachschub, wenn sie abgeschossen wurden. Diese Maschinen sind leicht an ihrer internen Struktur zu erkennen ☺
 - f. Jede Fraktion darf pro Runde und Kampfsektor nur eine Ereigniskarte ausspielen.



Rulez of da house: Day of Deliverance on Kittery [DoD]

1. Es gelten grundsätzlich die schnellen Gesetze (Quickstart).
2. Folgende Gesetze finden Anwendung (ggf. mit leichten Änderungen):
 - a. Es gibt keine Hitze, höchstens die Hitze des Gefechts
 - b. Es gibt nur veraltete Simulatoren, die nicht in der Lage sind die interne Struktur abzubilden. Wenn die Panzerung einer Zone weg ist, ist auch die Zone selber weg mit allem, was drin war
 - c. Immerhin kann in der Simulation gesprungen werden
 - d. Roden von Wäldern ist nicht, die sind aus Asbest
 - e. Schleudersitz gibbet auch nicht, sterbt gefälligst mit Anstand!
 - f. Vierbeinige Battlemechs ham wir nicht
 - g. Indirekter LSR Beschuss
 - h. Umkehrbare Arme
3. Vorbereitung und Startpositionen:
 - a. Jeder Battlemech ist voll aufmunitioniert
 - b. Für die Angreifer gibt es anfangs nur einen Weg zur Front: COMBAT DROP
 - c. Der Instruktor (W6 genannt) entscheidet das Zielfeld
 - d. Das Können (W6 bekannt) entscheidet ob und wie weit der Pilot abweicht
 - e. Die Aus- und Richtung ist abhängig von der Intuition (auch W6) des Piloten des Mechs (ist das Hex besetzt gibt es einen accidental DFA!)
4. Abschüsse / Verlassen des Simulators
 - a. Ein Mech gilt als zerstört, wenn:
 - i. der Center Torso durchgeschossen wurde
 - ii. der Kopf der Maschine vermisst wird
 - b. Ein Mech gilt NICHT als zerstört, wenn:
 - i. er noch kampffähig ist (sprich zurückschießen kann)
 - ii. der Mech bewegungsunfähig ist (z.B. mit ohne Beine)
5. Sachen, die nicht erlaubt/ausgebaut/deaktiviert sind:
 - a. Verteidiger können aufmunitionieren (Heroammunition): jede Runde, die sie sich nicht bewegen, nicht schießen und brav in ihrer Verteidigungsstellung hocken, schieben die Feldtechniker eine Zeile Munition nach!
 - b. Angreifer können NICHT aufmunitionieren. Eure Techniker sind nicht wahnsinnig genug hinter nem stürmenden Mech hinterherzuwackeln!
 - c. Rückzug gibt's nicht. Die Front ist da vorne, **MANN!**
 - d. Nein, Du kommst nicht über den Kartenrand, da ist die Welt zu Ende!!!
DENN AUF KITTEERY HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN!
6. Das Wort des Szenario-SLs ist Gesetz!
 - a. Dieser Event ist (fast) neu und erst einmal erprobt. Wenn Regeln fehlen, zu undeutlich sind oder wegen massiver Beschwerden geändert werden müssen, wird es Live in Farbe (Uund Buunt!) bekannt gegeben.
7. Preise:
 - a. Pro abgeschossener Lanze gibt es einen Drink (Stempel auf Bogen, verlier den bloß nicht, denn am Ende zählen die somit bestätigten Abschüsse!) Der Abschuss eines Mechs mit interner Struktur, gilt als „Halblanze“.
 - b. Da die Fuseldeers Kittery gegen Dich verteidigen, musst Du Dir den Drink selbst holen (mit Bogen hin, Drink ordern, Bogen entwerten lassen, Drink bekommen). Keine Sorge, die Bar wird von neutralen Ferengis geführt!
8. Strafen:
 - a. Ein Pilot KANN trotz Punkt 4. seinen Mech BEVOR er gänzlich kampfuntauglich ist verlassen/abschalten, Ersatz gibt es aber erst, wenn ein Halblanze komplett weg ist. (gilt nicht, wenn jemand aus der Simulation ganz aussteigt, dann übernimmt einer seiner Kameraden die Maschine)
 - b. Ein Pilot, der dies in Anspruch nimmt, hat dem Szenario SL einen Drink zu spendieren und zu holen (wir sind nicht käuflich, höchstens mietbar!)
9. Viel Glück!

P.S.: der mit den meisten Abschüssen je Seite gewinnt!