

Chapterfight am 9.10.2001: Lahnstein Ballistics gegen „The Griffins“

Der Chapterfight fand in Essen auf dem Phönix - Con im Jugendzentrum in der Papenstrasse statt. Gespielt wurde auf einer von den Skye Rangers handgezeichneten Karte mit einer Größe von ca. 3*4 Standardkarten. Das Gelände wurde der Länge nach von einem einen Hex breiten Fluss mit Nebenarmen und Verästelungen durchzogen. Das Flusstal war auf der gesamten Länge vom Höhenlevel Null und erhob sich nur zu den Kartenrändern hin auf ein Plateau von Höhenlevel Eins. Es gab viele Gruppen von lichten Wäldern, die teilweise einen Durchmesser von sechs bis sieben Hexen hatten.

Auf der Seite der Lahnstein Ballistics kämpften die Lanzen Alpha eins (Thunderbolt, Thunderbolt, Orion, Warhammer), Charlie zwei (Locust, Locust, Jenner, Spider), das gesamte Infanteriebataillon mit der Zusatzausrüstung von drei 5er und zwei 10er Pak, einem Zug schwerer Infanterieausrüstung und einem Maxim Schützenpanzer. Weiterhin kämpfte der Centurion-AH aus der Bravo eins und ein Wolfhound von den Lahnstein Legionnaires mit einer Panzerlanze (Saladin, Saracen, Scimitar, Scimitar) gegen die Griffins.

Diese traten mit einem Archer, einem Crusader, einem Trebuchet, einem Whitworth, einem Grasshopper, einem Steiner-Griffin, einem Hatchetman, einem Dervish, einem Enforcer, einem Valkyrie, einem Jenner und einem Panther an.

Damit kamen beide Seiten auf ein ungefähres Battlevalue von 10.500 Punkten. Allerdings führten die Ballistics durch die Infanterie doppelt so viele Einheiten auf das Feld als die Griffins.

Die Parteien zogen entlang des Flusses und nicht quer zu ihm ein. Somit standen die Kommandeure vor der Wahl, wie die Truppen auf das linke oder rechte Flussufer zu verteilen sind. Die Ballistics entschieden sich alle Infanterieeinheiten auf der rechten Uferseite einzuziehen. Der Gegner stellte nach und nach seine sprungfähigen Einheiten auf der gleichen Flussseite auf. Daraufhin folgten die Schwebepanzer der Ballistics, die sich auf dem Fluss hielten und die Deckung der Baumgruppen am Ufer ausnutzten. Obwohl die Griffins ihre wenigen nicht-sprungfähigen Einheiten auf der linken Uferseite aufbauten, entschieden sich die Lahnsteiner ihre schwere Lanze (Alpha 1 plus Centurion) als Schutz bei den Infanteristen auf dem rechten Ufer zu lassen und eine spätere Flussüberquerung in Kauf zu nehmen. Schließlich zogen noch die Scouts (Charlie 2 plus Wolfhound) unter Führung des Master-Sergeant auf der linken Flussseite den Griffins entgegen.

Die Griffins sahen ihre Gelegenheit und sprangen mit allen Einheiten auf die linke Flussseite, womit sie die schweren Ballistic-Mechs und die Infanterie links liegen ließen. Daraufhin zogen sich die Lahnsteiner Scouts, die zwischenzeitlich fast die Hälfte des Weges zum Gegner zurückgelegt hatten, ein Stück zurück.

Daraufhin etablierten die Griffins mit ihren Werfer-Mechs eine Feuerstellung in einem ausgedehnten Waldgebiet nahe des Flusses und schickten die leichteren Einheiten zur Verfolgung der Ballistic-Scouts.

Diese konnten jedoch bald wieder zum Angriff übergehen, da die schwere Lanze der Lahnsteiner ebenfalls eine Feuerstellung in einem Wäldchen auf dem Höhenzug des rechten Flussufers eingenommen hatten und damit die schweren Griffin-Maschinen zwingen sich dieser Bedrohung entgegenzuwenden.

Kurz darauf kam es zum ersten wilden Schusswechsel in einem Waldstück auf dem linken Frontabschnitt, wo vier Ballistic-Mechs (Locust, Locust, Jenner, Spider) auf die Valkyrie und den Jenner der Griffins trafen. Zunächst sah es zwar gut für die Ballistics aus, als die Valkyrie auf den Rücken stürzte und sich dabei die Munition hochjagte aber noch in der selben Runde fiel der Jenner der Lahnsteiner, als er auf eines seiner Beine nicht nur von Waffenfeuer, sondern auch zwei Tritten getroffen wurde. Im weiteren Verlauf gelang es dann den Griffins ihre Werfer-Mechs auf den Wald auszurichten und damit schweres Feuer auf die leichten

Einheiten am Waldrand zu legen. Durch den wiederholten Gewinn der Initiative gelang es den Gegnern zudem den Jenner immer wieder hinter den leichten Einheiten der Lahnsteiner in Position zu bringen. Dieser Jenner erhitzte sich zwar bis auf 12 Hitzepunkte, aber durch den intensiven Waffeneinsatz verursachte er auch entsprechenden Schaden.

Die Verlustzahlen erhöhten sich, als ein Lahnsteiner Locust nach einem kritischen Treffer (Doppeleins) drei Engines verlor. Dafür gelang es der Spinne durch die feindlichen Reihen zu brechen und von nun an immer wieder den verschiedenen Griffins in die Rücken zu springen. Dem Wolfhound gelang ein ähnliches Manöver, jedoch mit großen Verlusten und Schäden, da er keine Sprungdüsen hat und somit dem Feindfeuer ausgeliefert war.

Erste zögerliche Feuerwechsel auf dem anderen Flussufer brachten nur gelegentliche Treffer vom Warhammer auf verschiedene Feindmechs. Als die schweren Mechs der Lahnsteiner den Kampf auf dem jenseitigen Flussufer verfolgten, entschieden sie sich, in geschlossener Formation vorzurücken. Von den neuen Ereignissen abgelenkt, wanden sich die Werfer-Mechs der Griffins wieder dem Fluss zu, über den die vorrückenden Mechs der Ballistics nun überzusetzen drohten.

Während all dieser Vorgänge arbeiteten die Schwebepanzer sich von Deckung zu Deckung eilend der linken Flanke des Feindes entgegen und die Infanterie baute in den Wäldern des Hügelkammes ihre Pak auf.

Schließlich bedrohten die Schwebepanzer massiv die linke Flanke der Griffins, die immer mehr Maschinen den Fahrzeugen entgegenschickten. Zur selben Zeit überquerte der Warhammer den Fluss. Einerseits konnte er durch die kühlende Wirkung des Wassers ungestört seine beiden PPKs einsetzen, andererseits erlitt er durch konzentrierten Beschuss massive Schäden gegen seinen Oberkörper. Trotzdem erreichte er das jenseitige Ufer nur mit Panzerschäden und einem Kopftreffer. Die anderen Mechs gaben ihm dabei am Flussrand stehen Deckungsfeuer.

Der AC/20-Träger der Lahnsteiner wurde nach mehreren glücklosen Versuchen den Panther und den Grasshopper zu treffen bewegungsunfähig geschossen. Dies geschah jedoch an einer Abrisskante und mit günstiger Ausrichtung. Somit wurde der Schütze gezwungen seine Feuerstellung aufzugeben und der Panther versuchte wiederholt den Schwebepanzer durch Tritte zu zerstören. Die Besatzung schien jedoch all das Pech beim Schießen durch Glück beim Überleben ausgleichen zu wollen. Dies mag an der wiederholt angeflehten St. Christopherusstatue am Armaturenbrett des Fahrers gelegen haben. Der Panzer ging einfach nicht kaputt. Dafür jedoch der Panther, der zwei Runden lang vom inzwischen herangeeilten Maxim der Infanteristen und dem Scimitar in den Rücken beschossen wurde und dann auch an einer Munitionsexplosion zugrunde ging.

Die Panzer spielten nochmals eine wichtige Rolle, als der Saracen den feindlichen Jenner von Hinten beschoss und mit Glück (Doppeleins) einen Reaktortreffer, einen Gyroskoptreffer und einen Jumpjettreffer erzielte. Die Verluste erhöhten sich immer weiter. Der aus dem Wasser gestiegenen Warhammer wurde nochmals richtig in die Mangel genommen und stürzte dann auch mit einem Gyroskoptreffer, einem Enginetreffer und einem bewusstlosen Piloten, der dadurch nicht mehr miterleben konnte, wie der Crusader nach einem Treffer vom Orion in die Munitionskammern explodierte.

Nennenswert ist noch der Verlust eines Thunderbolt, der etwas Flussabwärts nach einem Übergang suchte und durch mehrere Kopftreffer ausgeschaltet wurde.

Da die Kontrahenten sich an dieser Stelle des Gefechts schon seit einigen Stunden gegenübermaßen und ein schnelles Ende trotz der vorgerückten Stunde nicht abzusehen war, trennten sich die Parteien mit einem Unentschieden, nachdem beide Seiten ihr Gerät geborgen hatten.

So blieb letztlich auf der Seite Lahnsteins ein massiver Reperaturschaden (Locust=Reaktor total ersetzen, Tunderbolt=neuer Kopf, Warhammer=Reaktor und Gyro reparieren). Die Legionnaires beklagten den Verlust ihres seltenen Wolfhound.
Die Griffins verloren den Crusader und den Panther durch Munitionsexplosion.

Fazit: Das Gefecht war über weite Strecken recht unterhaltsam, da die beteiligten Spieler sich meist fair und sportlich verhielten. Als Lehre nehmen beide Seiten mit, dass große Infanterieverbände die Nerven der Spieler stark und unnötig strapazieren, da es schon fast ungerecht erscheint, wenn eine Seite drei Mechs auf einmal bewegen darf. Dies trifft besonders dann zu, wenn die Seite ohne Infanterie die Initiative verliert.

Zudem empfehlen die teilnehmenden Ballistics, in Zukunft vor Beginn des Spiels zumindest einen Angreifer und einen Verteidiger, wenn nicht sogar gewisse Missionsaufgaben, festzulegen. Dies macht das Spiel taktischer, unterhaltsamer und rollenspielgerechter.

Wir freuen uns auf den Rückfight!

Holger Rittinger