

Zusammenfassung:

Year [Era]:	3052 [Clan Invasion]
Planet:	Alyina
Team A:	Lyran Commonwealth
Team B:	Clan Jade Falcon
BattleValue:	700PV pro Seite. Zzgl.:+1Pilot Aufwertung + 1 LongTom pro Seite
Map & Gelände	Grasland
Rundenlimit:	10 Runden
Weatherconditions:	-
Regelumfang:	On Board Artillerie, Infanterie, Fahrzeuge, Urban Combat.
Story&Plot Kurzfassung	Nachdem Clan Jade Falcon in den Raum des lyranischen Commonwealth vorgedrungen ist, werden die Eindringlinge zu Verteidigern bei dem Versuch einen lyranischen Gegenangriff auf Alyina abzuwehren.
CE Zusatzregeln:	Pilotenwürfel & Schadenspunkte einzeln auswürfeln, Forced Withdrawal (p.126 CE), Using non infantry units as cover (p. 139 CE),
Szenarioregeln:	<u>Vorposten</u> muss gehackt werden. D.h. eine Einheit muss auf dem Zielfeld davor stehen und eine w6-Probe mit 4+ während der MovementPhase (statt Bewegung) schaffen. Während Hackvorgang keine Bewegung, kein Physical Combat, WeaponAttacks nur mit +1 TN Malus möglich. Vorposten Owner: Kann Tore steuern. <u>Convoy</u> : 4 Hitpoints, TMM:1, tracked: 8“ – Bewegung nur auf Straße
Start Unit Deployment:	75% (75%=525PV;25%=175PV)
Nachschubzielwert:	Lyran Commonwealth: 19 Clan Jade Falcon: 12 – Wenn Nachschubzielwert erreicht: Deployment:Übrige 25%
Missionsziele Team A: (Angreifer)	- Jede Runde mindestens 1 Einheit innerhalb der Mauern von Team B = 1VP - Außenposten hacken = 1 VP - Gegnerischen Convoy (1 Truck) ausschalten = 2 VP - Strategisches Gebäude zerstören (CF: 2) = 1VP - Strategisches Gebäude zerstören (CF: 4) = 2VP - Strategisches Gebäude zerstören (CF: 6) = 3VP - Nach 10 Runden eigener Commander alive = 2 VP - Nach 10 Runden mindestens 50% der gegnerischen BV zerstört oder zum Rückzug gezwungen = 5 VP
Missionsziele Team B: (Verteidiger)	- pro Runde den Vorposten unter eigener Kontrolle gehalten = 1VP - den feindlichen Commander ausschalten = 2VP - keine strategischen Gebäude verloren = 3 VP - nach 10 Runden mindestens 25% der ursprünglichen BV auf dem Schlachtfeld übrig = 3 VP - Eigener Convoy erreicht die HomeEdge = Möglichkeit 1 zerstörtes Gebäude wieder aufzubauen
Siegbedingungen:	1. Hat ein Team keine kampffähigen Einheiten mehr (alle Einheiten zerstört oder forced withdrawal!), verliert es automatisch zum Ende der Runde. 2. Der Sieger hat nach 10 Runden die meisten Victory Points (VP). Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger (Team B).

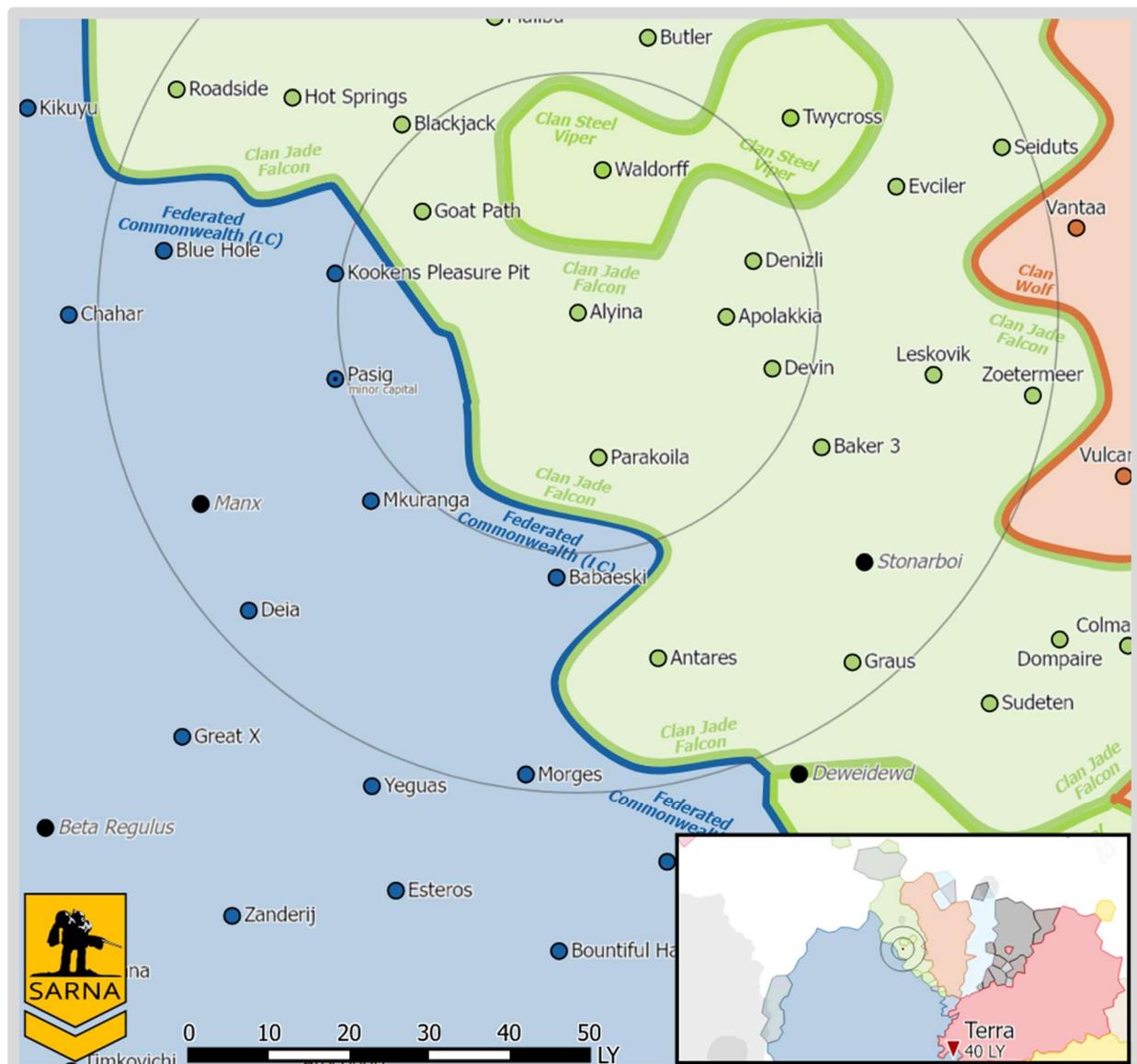
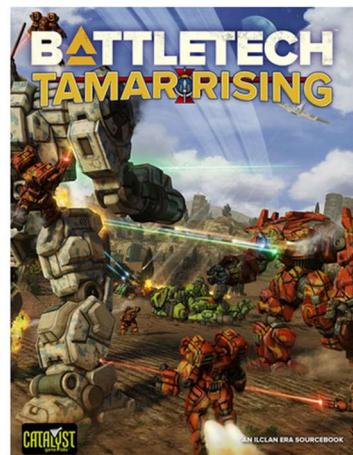


Abbildung 1 - 3052 - Alyina System (Clan Jade Falcon/Lyran Commonwealth/Clan Wolf)
Bild-Quelle: <https://www.sarna.net/wiki/Alyina>

Unitlist¹ Vorschläge:

Lyran Commonwealth:

A	B	J	L	M
1	Name	Intro	Tons	PV
2	Gray Death Standard Suit [SRM] (Sqd4)	3052	4	13
3	IS Standard Battle Armor [Laser] (Sqd4)	3052	4	14
4	Locust C	2832	20	23
5	Fireball ALM-8D	3054	20	20
6	Wasp WSP-1A	2471	20	14
7	Commando COM-7J	3056	25	18
8	Javelin JVN-10N	2751	30	19
9	UrbanMech UM-R60	2675	30	11
10	Wolfhound WLF-2	3052	35	28
11	Hunchback HBK-4P	2937	50	31
12	Bushwacker BSW-X2	3054	55	33
13	Shadow Hawk SHD-5M	3048	55	35
14	Griffin GRF-3RG	3048	55	33
15	Black Hawk-KU BHKU-O	3055	60	46
16	SRM Carrier	2470	60	26
17	Thunderbolt C	2832	65	39
18	Avatar AV1-OR	3059	70	36
19	Awesome AWS-9Q	3057	80	45
20	Demolisher Heavy Tank (Defensive)	2823	80	26
21	Schrek PPC Carrier	2813	80	25
22	Charger CGR-1A1	2665	80	18
23	Behemoth Heavy Tank (Armor)	2952	100	44
24	Devastator DVS-2	3048	100	54
25	King Crab KGC-001	3052	100	48
26	24 Units		1278	699

Clan Jade Falcon:

Unit	Type	Skill	PV	Tonnage
Battle Cobra A	BattleMech	4	33	40
Clan Foot Point (Advanced) (Rifle, Energy)	Infantry	4	11	3
Clan Foot Point (Advanced) (SRM)	Infantry	4	11	3
Commando COM-1C	BattleMech	4	14	25
Crossbow A	BattleMech	4	45	65
Griffin IIC 2	BattleMech	4	30	40
Heavy Wheeled APC	Combat Vehicle	4	8	20
Hunchback HBK-4G	BattleMech	4	28	50
J. Edgar Light Hover Tank	Combat Vehicle	4	23	25
Linebacker A	BattleMech	4	44	65
Locust IIC 2	BattleMech	4	32	25
LRM Carrier	Combat Vehicle	4	22	60
Mad Cat (Timber Wolf) (Pryde)	BattleMech	4	51	75
Marauder C	BattleMech	4	36	75
Night Gyr A	BattleMech	4	45	75
Stinger STG-3Gb	BattleMech	4	22	20
SturmFeur Heavy Tank	Combat Vehicle	4	36	85
Von Luckner Heavy Tank VNL-K65N	Combat Vehicle	4	30	75
Wasp WSP-1W	BattleMech	4	12	20
Zephyr Hovertank	Combat Vehicle	4	35	40
SRM Foot Infantry	Infantry	4	7	3
Loki (Hellbringer) M	BattleMech	4	42	65
Phoenix Hawk IIC 9	BattleMech	4	48	80
Elemental Battle Armor [Laser] (Sqd6)	Infantry	4	20	1
Clan Jump Point (Basic) (MG)	Infantry	4	7	4
25 Units			692	1039

¹ <http://www.masterunitlist.info/>