



Chapterfight vs. Griffins - Füsilierstreffen '04

[< prev](#)[Home](#) > [Reviews](#) > [Chapterfights](#) > [2004](#)[next >](#)

Besondere Vereinbarungen

- Kein kritischer Treffer bei Doppeleins, 2*3 Karten

Aufstellung

Griffins	Spieler Griffins	5th Syrtis Fusliers	Spieler 5th S.F.
<i>CRD-3R Crusader</i>	<i>El Commandante</i>	<i>ARC-2R Archer</i>	<i>Col. Cunningham</i>
ON1-K Orion	El Commandante	LGB-0W Longbow	Pvt. Jacoby
MAR-3D Marodeur	Cpt. Iain MacAllan	CRD-3R Crusader	PFC. Brickman
BLR-1G Battlemaster	Cpt. M. Ben Y.L.T	CRD-3R Crusader	PFC. Brickman
TDR-5S Thunderbolt	MS John Teng-Lei	BLR-1G Battlemaster	Maj. Hardy
TDR-5S Thunderbolt	MS John Teng-Lei	MAR-3R Marodeur	Pvt. McConnor
WLF-1 Wolfhound	Cpt. M. Ben Y.L.T	ENF-4R Enforcer	Cpt. Pieters
WLF-1 Wolfhound	Cpt. M. Ben Y.L.T	WTH-1 Whitworth	Cpt. Pieters
ASN-21 Assassin	Cpt. Iain MacAllan	CLN-2-3T Clint	Pvt. Busch
OTT-7J Ostscout	Lt. Michael Armstrong	CDA-2A Cicada	Pvt. Busch
SDR-5V Spider	Lt. Michael Armstrong	LCT-1M Locust	Maj. Hardy
SDR-5V Spider	Lt. Michael Armstrong	LCT-1M Locust	Maj. Hardy

Gefechtsablauf

Während die Griffins mit hauptsächlich schweren Mechs ins Feld gingen, waren unsere Maschinen allesamt auf LSR-Waffen konfiguriert. Die Strategie bestand darin, die Einheiten der Griffins konzentriert mit LSRs einzudecken, und diese dadurch entweder zu vernichten oder ausreichend zu schwächen, bis sie in Reichweite der übrigen Waffen waren. Wie sich später herausstellen sollte, war die Aufstellungszone der Fusiliers etwas unglücklich gewählt, das sumpfige Gelände hatte zunächst keine größere Bedeutung, da unsere Mechs auf einem Hügel im Sumpfland in Stellung gingen und so nicht sonderlich gebremst wurden. Nachdem das übliche Roden der Wälder begonnen hatte, musste der Ostscout der Griffins bereits in der 3. Runde erste LSR Treffer (Locust) einstecken. Jedoch musste einer der beiden Locusten schon eine Runde später einen Cockpittreffer verbuchen, der das Lebenserhaltungssystem zerstörte. Während der Großteil der Griffins im Gänsemarsch am Rande unserer LSR Reichweite heranmarschierte, gingen unsere Raketen auf die restlichen Griffin Mechs (Spider, Wolfhound) daneben.

Kurze Zeit später zeigte sich jedoch die Schlagkraft unserer Aufstellung, als der Crusader der Griffins sich etwas zu weit hervorwagte und prompt 50 Raketentreffer einsteckte, wohingegen unsere Longbow nur 13 Platten verlor. Da sich die feindlichen Kräfte konstant am Rande unserer LSR Reichweite aufhielten und unsere leichteren Maschinen den Angriffen der Griffins ausgesetzt waren, versuchte Col. Cunningham die Situation zu ändern, indem er die Ari Lanze in Marsch setzte. Nachdem sich die Lanze in Schlachtreihe formiert hatte und vorstieß, rückten auch die schweren Maschinen der Griffins zum unvermeidlichen

Showdown vor. Longbow und Withworth erzielten Treffer an T-Bolt und einem der Wolfhounds, jedoch richtete der Orion verheerenden Schaden an der Longbow an, so dass diese mit einem Pilotenschaden zu Boden ging. In der folgenden Runde fiel die Arilanze 2 Felder zurück, wobei das unwegsame Gelände sich nun von seiner hässlichsten Seite zeigte und das manövrieren erschwerte. Der T-Bolt musste wiederum Treffer kassieren, davon 39 alleine durch LSRs, leider verlor die Longbow eine ihrer LSR 20 Lafetten im Gegenfeuer. Einige unserer Mechpiloten bedürften wohl einer Auffrischung im Mech to Mech Nahkampf, denn sowohl Cicida als auch Enforcer gingen nach einem Fehltritt zu Boden.

Die gesamte Situation hatte sich zu unserem Nachteil entwickelt, während die Ari Lanze sich weiter zurückzog, wurde sie von den Griffins energisch verfolgt und gestellt, das LSR Feuer stellt sich nicht als effektiv genug heraus und die bereits stark beschädigte Longbow verlor ihre 2. 20er Lafette. Angesichts dieser aussichtslosen Situation, entschloss sich Col. Cunningham zur Aufgabe, der Preis dafür waren unsere beiden Locust M.

Verluste

Griffins	Grund/Art	5th Syrtis Fusliers	Grund/Art
		LCT-1M Locust	Preis für den Abzug
		LCT-1M Locust	Preis für den Abzug

[Top](#)