



Solaris VII- Championat 2021

Platz	Mechwarrior	Spieler	Battlemech	Fertigkeiten-Nr.
1	Bonsai	Maik Wendt	Thunderbolt 7M	1
2	Sir Christoph	Christoph Bolt	Black Knight 9	3
3	Konterfei	Sebastian Filusch	Axeman 3S	5, 3
4	Loki	Michael Finnern	Cestus 6Y	8, 28
5	Rocky	Wieland Valenta	Warhammer 7A	21, 22, 22
6	Erzi	Lars Hartwig	Battlemaster 3M	7, 12
7	Headshot	Ralf Doll	Bushwacker X2	3, 15, 22, 22

Bericht über den Verlauf

Die Arena wird über verschiedene Türen betreten. Die Positionen werden nach der Investierung der Charakterpunkte bestimmt. Die Initiative wird die ganze Zeit über mit Initiative-Karten des Spielleiters bestimmt. Im Gegensatz zum normalen Battletech darf der Initiativegewinner zuerst seine Aktionen durchführen und somit ist Headshot der Erste, der seinen Mech in die große Halle bewegen konnte.

Auf der Ostseite kommen von Nord nach Süd der Warhammer, der Thunderbolt und der Battlemaster in die Arena und auf der Westseite betreten von Nord nach Süd der Cestus, der Black Knight, der Axeman und der Bushwacker den Innenraum. Somit starten ein Ostkampf zwischen drei Maschinen und im Westen ein Gemetzel zwischen vier Mechs.

Runde 1

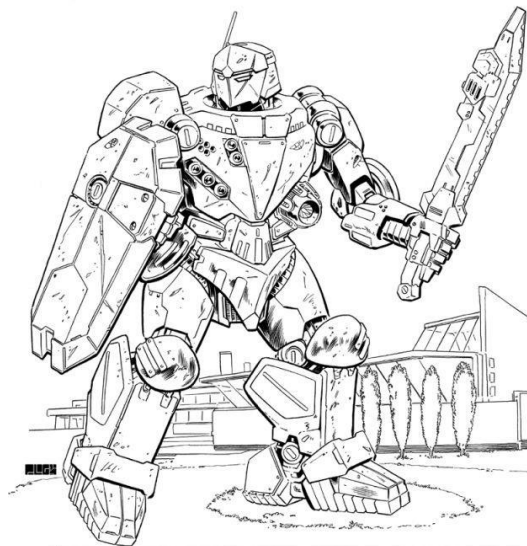
Der Bushwacker versucht seine hohe Geschwindigkeit zu nutzen, um ausreichende Entfernung zu seinen Gegner zu erhalten. Doch der Mech ist mit seinem flachen Aufbau ist nicht für Sprints geeignet. Dies erfährt der Mech-





krieger sofort und stolpert bei dem Versuch, doch in ausreichender Entfernung zum nächsten Gegner.

Der Cestus ist als Zweiter aggressiver und zieht sofort auf den vermeintlich gefährlichsten Gegner: den Black Knight. Finnern erzielt gleich in dieser Runde einen Gauss- und einen Large-Laser-Treffer im linken Torso des Gegners, sodass der Knight fast die gesamte Panzerung in dieser Zone verloren hat. Sir Christoph schlägt mit dem Schwert gegen den Cestus, doch trifft nicht. Die restlichen Maschinen nutzen die erste Runde zu einer Positionierung in der Arena.



Runde 2

Frustriert vom Verfehlen des Schwerthiebes, schießt der Black Knight alle seine mittleren Impulse-Laser auf den Cestus. Der Cestus verliert auf Grund des Verlustes der Panzerung daraufhin ein Gleichgewicht und fällt um.

Der Battlemaster schießt seine PPK nur knapp am Rücken des Thunderbolts vorbei. Die restlichen Einheiten positionieren sich weiter in der Arena.

Runde 3+4

Der Pilot des Black Knights nutzt seine schnellere Initiative und tritt den am Boden liegenden Cestus, der mit seinem schweren Laser zurückschießt und fast die gesamte Panzerung am Cockpit des Knights zerstört.

Der Thunderbolt nutzt seinen ER-schweren Laser und zerstört dem Warhammer zwei Wärmetauscher im linken Torso durch einen Glückstreffer.

Runde 5

Der Knight schießt nun seine beiden schweren Laser auf den Cestus daneben und hitzt dadurch extrem auf.





Der Warhammer-Pilot bietet dem Thunderbolt-Pilot eine Allianz gegen den anrückenden Battlemaster an. Der Thunderbolt wird aus dem Schussbereich der beiden Gegner heraus bewegt und lässt für alle offen, ob die Allianz angenommen wird.

Runde 6

Der Battlemaster visiert nun den Warhammer an; der Warhammer rückt näher und visiert seinerseits weiter den Battlemaster an.

Der Bushwacker feuert aus der Entfernung auf den Axeman mit seinen Raketenwerfern, erzielt aber nur wenige Treffer.

Der Thunderbolt hält sich an die Allianz und visiert ebenso den B-Master an, ohne den Warhammer anzugreifen, der nun wieder in seinem Schussbereich gekommen ist.

Runde 7

Der Black Knight schießt seinen PPK erneut auf den Cestus daneben. Dagegen half die Anvisierung des B-Masters und die PPK trifft den Warhammer in den rechten Arm. Der Cestus verschießt seinen Feuerleitkreis mit Gauss und schweren Laser auf Black Knight wieder.

Der Axeman rückt auf den Black Knight vor und feuert auf weite Reichweite nur als Lichteffekt seine Laser. Der Thunderbolt visiert den B-Master an und verschießt dennoch seine Langstreckenraketen. Der Warhammer schießt seine PPK auch auf den B-Master nach dem Anvisieren in den rechten Arm.

Runde 8

Der Bushwacker schießt weiter auf den Axeman und trifft den Arm mit seiner Autokanone. Nun dreht sich (nach drei Runden) der Axeman zum Bushwacker um und schießt seine überschwere Autokanone nur knapp daneben. Der Cestus erleuchtet nur mit seinem Laser die Ecke der Arena.

Der Black Knight dreht zum Axeman um und schießt alle mittleren Pulse Laser in den Rücken des Axeman. Er schlägt durch die Panzerung in der Mitte durch



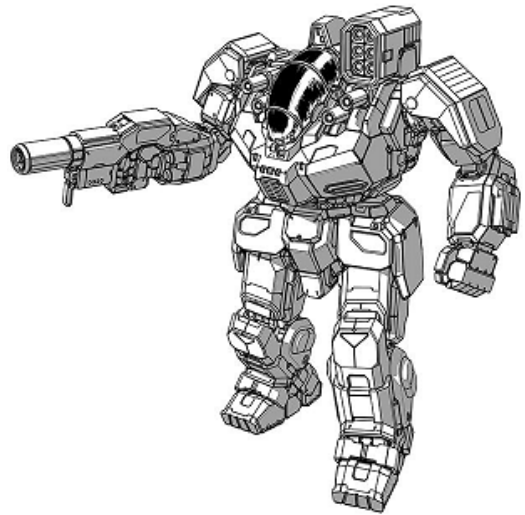


und zerstört Teile des Gyroskops. Trotz des schweren Treffers bleibt der Axeman stehen.

Der Thunderbolt verschießt gegen den Battlemaster und der alliierte Warhammer rennt zum gemeinsamen Ziel. Dieser legt sich daraufhin in Deckung hin.

Runde 9

Der Battlemaster bleibt in der vollen Deckung liegen und scheint abkühlend die Ankunft des Warhammers abzuwarten. Der getroffene Axeman sucht Deckung zwischen sich und dem Black Knight zu bringen und schießt einen Abweherschuss auf den Bushwacker, um ihn sich vom Hals zu halten. Doch der Bushwacker sucht stattdessen den Nahkampf mit dem Axeman und landet einen Tritt gegen das linke Bein des Axeman. Trotz des beschädigten Gyroskops wird der Axeman durch diesen Tritt nicht aus dem Gleichgewicht gebracht und steht weiter senkrecht.



Runde 10

Der Warhammer nutzt seine frühe Initiative und rückt mit hoher Geschwindigkeit gegen den Battlemaster vor.

Der Axeman sieht sich in Bedrängnis zwischen dem Black Knight und dem Bushwacker und überbrückt den Nachlademechanismus seiner Autokanone. Er feuert seine überschwere AK und zwei weitere Laser in den Bushwacker. Der mittelschwere Mech wackelt unter dem Angriff des Axeman, der Pilot schafft es dennoch den Mech aufrechtzuhalten. Diese Aktion straft die Autokanone mit einer Blockade und die gelagerte Munition der AK explodiert im Axeman,





sodass der linke Torso zerfetzt wird. Der Axeman kippt in den Staub der Arena mit einer Gluthitze im Reaktor.

Der Battlemaster meint, dass seine Zeit gekommen ist, richtet sich wieder auf und feuert auf den Warhammer mit mäßigem Erfolg.

Der Bushwacker nutzt die Lage des Axeman aus und rennt in den Rücken des Black Knights. Dieser reagiert aber seinerseits und schiebt sich rückwärts hinter den Bushwacker. Mit den Pulse Lasern zerstört er die dünne Rückenpanzerung des mittelschweren Mechs und zerstört einen Teil der Reaktorabschirmung, sodass dessen Hitze dramatisch ansteigt.

Runde 11

Der Bushwacker dreht schwer beschädigt vom Knight ab und bewegt sich zum liegenden Axeman. Dort tritt er gegen das ruhende Beil des Gegners.

Der Cestus nutzt diese Verwicklungen und setzt eine Gausskugel auch in den Torso-Rücken des Bushwackers. Er trifft das Gyroskop des Bushwackers und der schwere Laser zerstört die Hand im rechten Arm des Mechs. Beeindruckender Weise bleibt der Bushwacker stehen.

Der Warhammer konnte endlich die Distanz zum Battlemaster ausreichend verringern, rückt aus erhöhter Position vor und er setzte einen mächtigen Tritt gegen den überschweren Mech. Damit entfernt er alle Panzerungsschichten des rechten Arms vom Battlemasters. Zudem rückte auch der Thunderbolt vor und feuerte auch auf den Battlemaster, sodass die Allianz als bestätigt anzusehen ist.

Als letzte Aktion rückt der Black Knight zum Bushwacker nach und setzt einen Tritt gegen den schwankenden mittelschweren Mech. Doch wieder bleibt der Bushwacker stehen.

Runde 12

Der Bushwacker schlägt mit seinem Arm gegen den Torso des Black Knights und zieht sich weiter zurück, um weiterem schweren Schaden zu entgehen.

Auf der anderen Seite der Arena rückt der Thunderbolt gegen den Battlemaster vor und tritt ebenfalls zu. Er trifft den linken Torso durch die höhere Position



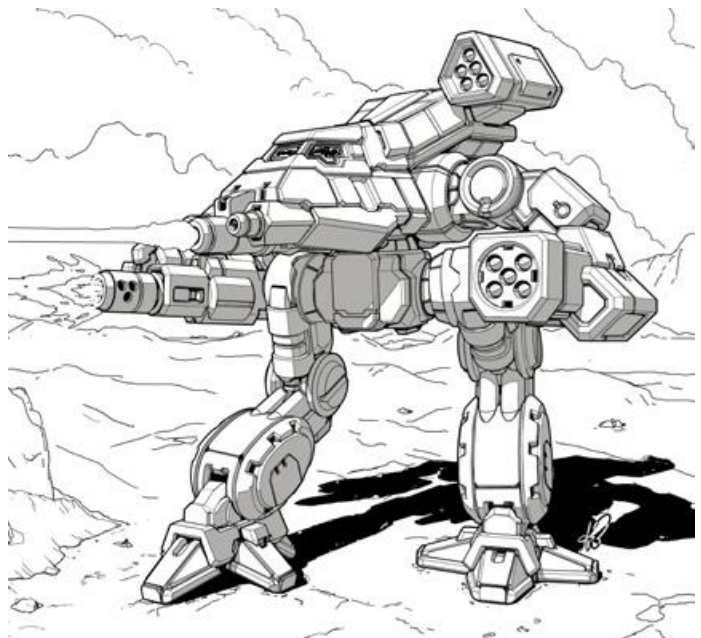


und der Battlemaster berührt erneut den Arenaboden. Doch schnell steht diese wieder und schießt zwei mittlere Laser auf den Warhammer, was diese leicht wegsteckt.

Der Black Knight folgt dem Bushwacker weiterhin und tritt gegen das rechte Bein des Gegners. Dadurch wurde der Bushwacker zu Fall gebracht, fällt der Mech auf das andere Bein und der Hüftaktivator des linken Bein zerbricht durch die Belastung. Der Mech kippt sogar weiter und zerstört sich einen Teil der Kopfpanzerung.

Der Cestus nutzt die taktische Lage aus und feuert aus der Entfernung weiter auf den Rücken des Knights mit seinem schweren Laser.

In der anderen Ecke der Arena fliegt der rechte Arm des Battlemasters durch einen eleganten Tritt aus der erhöhten Position des Warhammers davon und die Menge jubelt begeistert.



Runde 13

Der Battlemaster zeigt sich durch den Verlust des Arms

unbeeindruckt und er feuert weiter auf den Hammer, doch dessen Panzerung hält noch. Der Hammer tritt weiter auf den B-Master ein und er trifft den noch stabilen rechten Torso. Aber der Thunderbolt nutzt diese Attacken weiter aus und schießt aus der nahen Distanz weiter in den Torso. Er zerstört die Raketenlafette des B-Masters, der dennoch stehen bleiben kann.

Auf der Westseite zieht sich Sir Christoph zurück, da alle Gegner in seiner Reichweite liegen und sein Kodex ihm weitere Angriffe untersagen. Auch der Cestus nutzt die Zwischenruhe und zieht sich auf mehr Reichweite zurück und kühlt ganz ab.





Runde 14

Da der Bushwacker seinem Schicksal nicht entrinnen kann, rückt er wieder gegen den angeschlagenen Knight vor und verschießt doch seinen Pulse Laser deutlich.

Auch der Black Knight rückt wieder vor und nutzt aus, dass der Bushwacker wieder steht. Der Tritt reißt dem Bushwacker das linke Bein ab und der Pilot kann den mittelschweren Mech nicht mehr aufrechterhalten. In einem heftigen ungebremsten Aufprall zerbricht der letzte Rest der Reaktorabschirmung des Bushwackers. Der Pilot kann nur noch den Reaktor abschalten. Der Bushwacker ist das erste Opfer in diesem Kampf.

Der Thunderbolt setzt ebenso aus erhöhter Position wie der Warhammer mit einem heftigen Tritt tief in den rechten Torso des Battlemasters nach, doch ohne interne Bauteile zu zerstören. Doch die Wucht des Tritts reicht aus, um den Mech herum zu schleudern und zu Boden zu werfen. Beim Aufprall auf den Arenasand zerbrechen die restlichen Streben im rechten Torso des über-schweren Mechs und die gesamten Überreste der rechten Seite des Mechs brechen ab. Wie durch ein Wunder bleibt der Pilot weiterhin kampfbereit. Der Warhammer zielt auf die Reste des liegenden Mechs und entwaffnet diesen durch die Zerstörung der linken Seite. Auch der Pilot wird verletzt und eine kurze Ohnmacht ergreift ihn.

Runde 15

Axeman und Battlemaster liegen im Sand und rühren sich nicht mehr. Der Cestus sucht mehr Abstand, um seine Langstreckenwaffen zu nutzen und sucht Deckung. Thunderbolt und Warhammer feuern unbeirrt weiter auf den Battlemaster und zerstören nur weitere Panzerungsschichten.

Nach kurzer Zeit zeigt sich die Reaktorsignatur des Axeman wieder, doch der Battlemaster bleibt liegen.



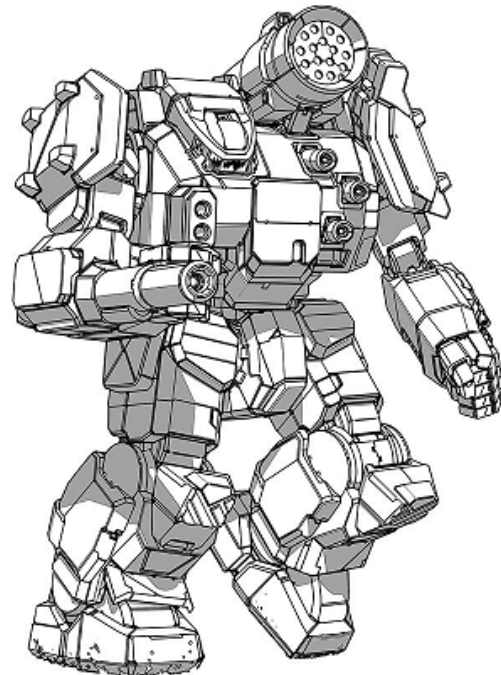


Runde 16

Der Cestus verfehlt den Axeman mit seinen großen Waffen, trotz der ungestörten Position.

Der Thunderbolt richtet nun seine Waffen auf das Zentrum des Battlemasters und zerstört die letzten Reste des Reaktors vom überschweren Gegner. Der zweite Mech fällt aus.

Der Pilot des Warhammers beobachtet die Zerstörung und dadurch war der Grund der Allianz nicht mehr gegeben. Somit beschließt der Warhammer einseitig diese Allianz zu beenden und nimmt einige Meter Anlauf. Der Aufprall der beiden schweren Mechs hallte laut durch die Arena. Der Schaden am Thunderbolt wird durch den fallenden Warhammer-Piloten lachend betrachtet.



Runde 17

Der Warhammer richtet sich wieder auf und feuert seine Kurzstreckenwaffen auf den Thunderbolt, der den Schaden ungerührt abschüttelt. Die Antwort in Form eines Tritts trifft den Warhammer schwer und reißt ihm das linke Bein in einem Stück ab. Der Warhammer schlägt wieder schwer auf und der Pilot verliert dabei das Bewusstsein.

Auf der anderen Seite rückt der Cestus nun gegen den Axeman vor, um ihm den letzten Rest zu geben, doch die mittleren Laser treffen nur weitere Panzerplatten am Axeman. Der Black Knight dreht vom hilflosen Axeman ab und nutzt das Vorrücken des Cestus. Doch seine beiden schweren Laser verfehlen den Cestus.

Runde 18





Der Reaktor des Axeman pulsiert erneut, um ausreichend Energie in die Systeme des Mechs zu pumpen, dadurch überhitzt der Mech über den Grenzwert und die Automatik schaltet den Mech ab.

Somit dreht der Black Knight weiter durch seinen Kodex gebunden vom Axeman weg und er schießt seine PPK ins rechte Bein des Cestus, dessen Antwortfeuer geht vorbei. Beide Kontrahenten kämpfen auch mit der großen Überhitze der Reaktoren.

Der Thunderbolt nutzt wieder seine Zielgenauigkeit und richtet gezielt seine Waffen auf den rechten Torso des Warhammers. Alle Waffen treffen den Gegner, zerstören viel Metall aber keine internen Bauteile oder Waffen am Hammer.

Runde 19

Der Warhammer-Pilot zeigt einen guten Sinn für die Möglichkeiten in seiner Situation und feuert aus dem Liegen auf den nahen Gegner, der sich mit einem weiteren Tritt gegen den linken Arm revanchiert.

Die Hitzeanzeige des Axeman sinkt nur sehr langsam, sodass der Cestus und der Black Knight auf sich konzentrieren. Die Überhitze seines Mechs ignorierend feuert der Cestus erneut einen schweren Laser auf den Knight, verfehlt doch.

Runde 20

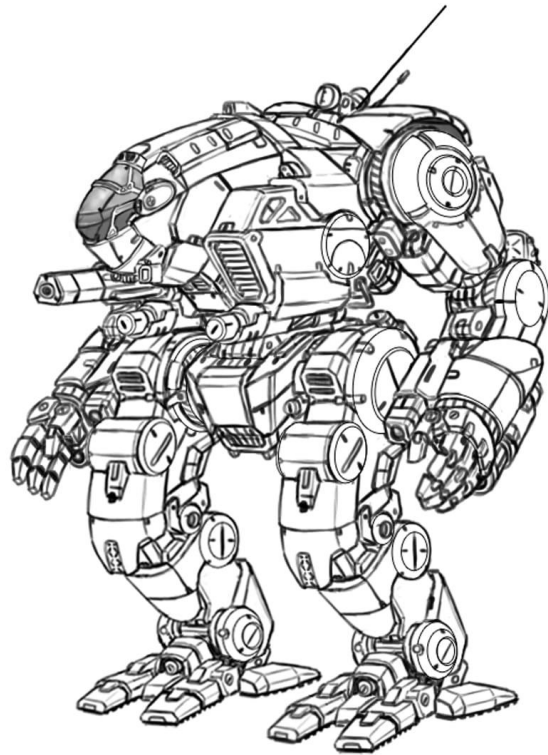
Der Thunderbolt nutzt seine taktische Überlegenheit und bringt sich in bessere Position. Er feuert wieder auf den Warhammer. Der Pilot hat enormes Glück, da der Kopf des Mechs nur knapp verfehlt wird und überlebt schwer beschädigt diese Attacke. Der Pilot ist sich der ausweglosen Situation bewusst und überbrückt seine Kurzstrecken-Lafette. Die abgefeuerten Raketen zerstören den Werfer des T-Bolts.





Der Axeman ist so weit wieder runter gekühlt, dass er einen vorsichtigen Versuch unternimmt, eine Position einnimmt, um langsam aufzustehen.

Das Duell des Cestus mit dem Knight verläuft zum Nachteil des Knights. Der Knight verfehlt mit seinen Waffen und der Cestus reißt so viele Panzerplatten ab, dass der Ritter sich nicht aufrecht halten kann und der Pilot den Sand der Arena näher kommen sehen muss.



Runde 21

Der Axeman ringt weiter mit dem Rückstau der Reaktor-Hitze. Der Pilot weigert sich aber aufzugeben und regelt die Wärmetauscher weiter. Der Thunderbolt tritt den Warhammer so hart, dass der linke Arm völlig zerstört wird und auch kinetische Energie auf den linken Torso einwirkt. Mit dem Wissen, dass der Warhammer nun seine liegende Feuerposition nicht mehr nutzen kann, zieht er sich etwas zurück. Doch entgegen der Hoffnung des Gegners schafft es der Warhammer-Pilot seine Maschine aufzurichten. Die abgefeuerte verbliebene PPK verfehlt doch ihr Ziel. Die ausgelöste Hitzewelle löst den Abschaltmechanismus des Warhammers aus, doch der Pilot drückt schnell den Veto-Schalter und er hält so seinen Mech im Rennen.

Der Black Knight steht wieder auf und schießt aus nächster Nähe seine vier Impulse-Laser in den Cestus, der daraufhin fällt. Sein Aufstehversuch misslingt und der Cestus-Pilot feuert einfach aus dem Liegen. Immerhin trifft ein mittlerer Laser den Knight.





Runde 22

Der Black Knight dreht sich um den Cestus und tritt von der Seite in den Fuß des Cestus, sodass der Aktivator zerquetscht wird. Der Cestus robbt sich zum Gegner über ihn herum und feuert. Sein Laser trifft den gepanzerten Torso und die Gausskugel saust am Gegner vorbei. Wieder wird der offene Torso des Knights verfehlt, wie so oft.

Der Pilot unternimmt einen Versuch den Axeman aufzurichten, doch es misslingt. Der Pilot verletzt sich beim Sturz erneut und er verliert wieder das Bewusstsein. Der Mech selbst nimmt nur leichten Schaden.

Der Warhammer-Pilot scheint die große Hitze seines Mechs nicht zu spüren und er feuert weiter auf den Thunderbolt. Im rechten Torso sammelt sich der Schaden und die Trommel der Langstreckenlafette vom T-Bolt wird aufgerissen. Diesen Fehler des Warhammer-Pilot rächt die Maschine: sie schaltet sich nun doch ab und der Veto-Schalter nützt dieses Mal nichts. Auch die Hitze-Anzeige am Munitionsbunker zeigen bedrohliche Werte. Doch gute Munition kann auch viel Hitze ab. Dennoch kann der Pilot einbeinig den Mech nicht ohne elektronische Unterstützung aufrechterhalten und der Warhammer fällt wieder ungebremst in den Sand.

Runde 23

Der Warhammer rührt sich nicht mehr. Der Thunderbolt nutzt die Lage und geht an das Wrack heran und er zerstört den rechten Torso des Gegners gänzlich.

Der Black Knight rückt zum Cestus vor und der Pilot neigt den Torso des Mechs, um die Beine des Cestus unter Beschuss zu nehmen. Der erste tiefe Treffer reißt dem Cestus das linke Bein ab und das rechte Bein wird schwer beschädigt. Nur noch einzelne Streben und Kabel halten es noch. Statt sich um den Schaden zu kümmern, nutzt der Cestus-Pilot die Zeit und überbrückt die Verzögerung des schweren Lasers und er feuert diesen in den Black Knight. Der Aufprall des Cestus zerstört das Gaussgeschütz, das in einem elektronischen Sprühfeuer sein Dienst einstellt.





Runde 24

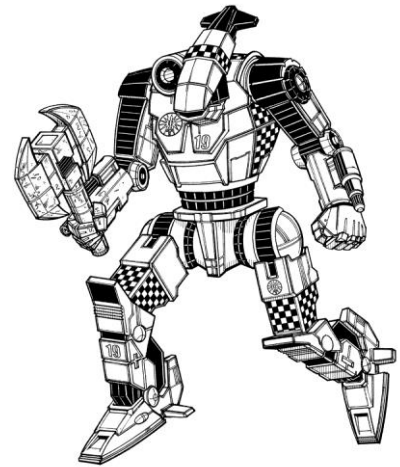
Der Cestus feuert weiter auf den Black Knight und er trifft den offenen linken Torso, doch ohne den erhofften Schaden an internen Bauteilen anzurichten. Der Knight scheint erzürnt und er tritt in den Cestus, tritt aber den noch am dicksten gepanzerten Torsoteil.

Der Thunderbolt nutzt die Zeit und schiebt sich rückwärts zwischen einigen Bäumen um abzukühlen.

Runde 25

Der Axeman rührt sich weiterhin nicht.

Der Cestus feuert weiterhin seine Laser auf den Black Knight, schält aber weiterhin nur vorhandene Panzerschichten ab. Dieser tritt erneut auf die Torsomitte des Cestus, doch dort sitzt noch ausreichend Panzerungsschutz.



Runde 26

Beim Axeman führen nur noch die Wärmetauscher ihren Kampf gegen das Pulsieren der Hitze des schwer beschädigten Reaktors. Der Cestus ist ungebrochen und er feuert weiter seine Waffen auf den Ritter. Er trifft nur weitere Panzerung vom rechten Arm. Der Black Knight setzt seine Trittserie fort und dieser Tritt zerdrückt alle Struktur und alle Bauteile im Zentrum des Gegners. Die Signatur des Cestus erlischt augenblicklich.

Runde 27

Es verbleiben ein abgeschalteter Axeman mit Hitzestau, der Thunderbolt und der auf den T-Bolt vorrückenden Black Knight. Eine kurze Zeit der Stille.

Runde 28

Der Thunderbolt rückt auch seinerseits auf den letzten noch stehenden Gegner vor und er nutzt die wenige Deckung in der Arena-Mitte. Der Black Knight rückt





auch langsam vor und macht einen Versuch den Bolt mit seiner Extrem-Reichweiten-PPK zu erwischen, verfehlt doch deutlich.

Runde 29

Der Axeman rührt sich weiter nicht.

Der Black Knight hält die Distanz zum T-Bolt und kühlt nach dem PPK-Schuss.

Der T-Bolt nutzt weiter Deckung aus.

Runde 30

Der Thunderbolt rückt vorsichtig vor und beginnt sein Ziel anzuvisieren. Der

Black Knight nutzt die verringerte Distanz und stürmt vor. Er feuert seine

Impulse-Laser auf den Bolt und trifft den linken Arm und den Centertorso.

Die Wärmetauscher des Axeman haben zu mindestens den Kampf gegen die Hitze soweit gewonnen, sodass der Mech wieder Energie hat und der Pilot wagt einen weiteren Versuch den schwer beschädigten Mech aufzurichten. Doch die Balance des Mechs ist so zerstört, dass es unmöglich ist, die Maschine aufrecht zu bekommen. Der Sturz des Axeman ist so unglücklich, dass der Pilot sich dabei erneut verletzt und schließlich seinen vielen Verletzungen erliegt.

Somit ist es nun ein klassisches Duell zwischen den verbliebenen Battlemechs.

Runde 31

Der Thunderbolt weiß um die schweren Beschädigungen des Knights und rückt auf nahe Distanz heran. Er feuert seine mittleren Laser und seine Kurzstrecken-

raketen auf seinen Gegner mit verheerendem Erfolg: Die ER-PPK im rechten Arm knistert nur noch und im linken Torso trifft er einen Wärmetauscher und den dortigen schweren Laser. Der Ritter büßt einiges an Feuerkraft ein und sinkt zu Boden.

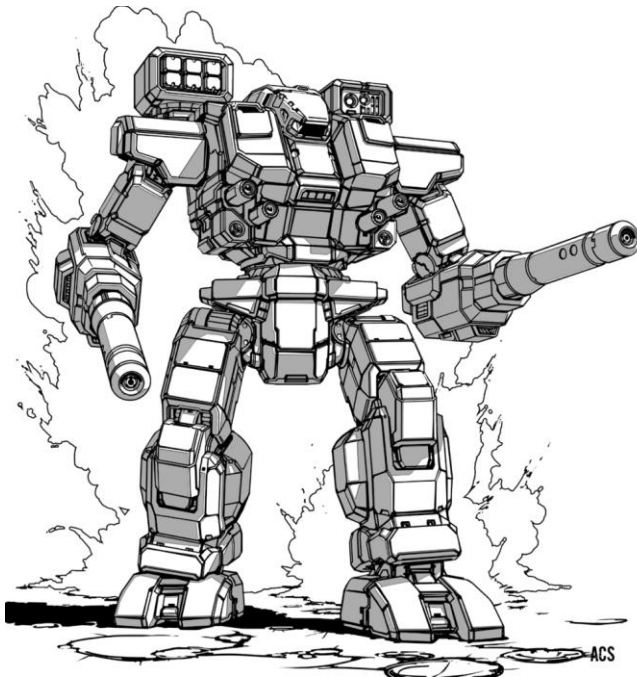
Der Ritter nutzt gleichzeitig seine Nahkampfwaffe und schält so viel Panzerung vom Center des Gegners ab, dass die Wucht den T-Bolt fallen lässt.

Runde 32





Der Thunderbolt steht wieder auf und tritt den liegenden Ritter in die Mitte. Der massive Fuß des schweren Mechs zerdrückt dort nicht nur den schweren



Pulse Laser, sondern drückt auch etliches von der Reaktorabschirmung weg und quetscht das Gyroskop ein, sodass es nur eingeschränkt funktioniert. Der Black Knight kann sich nicht aufrechterhalten und beim Sturz reißt der letzte Rest des Schutzes am linken Arm ab und verteilt sich auf dem Arena-Boden. Der Aufsteh-Versuch des Ritters misslingt und er beschädigt sich wieder durch einen erneuten Sturz. Im Gegenzug erhält der T-Bolt eine liegende Antwort durch Pulse-Laser, die die linke Schulter und auch einen

Teil des Gyroskops zerstören. Doch der leichtere Mech hält sich irgendwie aufrecht.

Das Publikum kann schon von Weitem das Hitzeflackern rund um den Ritter-Mechs erkennen, da dieser Mech unter einem großen Hitzestau leidet.

Runde 33

Der Pilot beschließt, dass der Bewegungsmangel des Black Knights nicht zu ändern ist und feuert liegend einen verbliebenen schweren Laser auf den Duell-Gegner, trifft aber nur weitere Panzerung auf dem linken Bein.

Der Thunderbolt nutzt seine bessere Situation und feuert einen mittleren Laser und seine Maschinengewehr ab. Da der Schaden nur die Reste der Panzerung gefunden hat, klettert er höher und unterbricht so die Sichtlinie zum liegenden Gegner.





Runde 34

Wieder in Sicht feuert der Black Knight erneut auf seinen Gegner mit einem schweren Laser, verfehlt auf Grund der auf die Hitze reagierenden Steuerung des Mechs.

Der Thunderbolt zerstört mit seinen mittleren Lasern in dieser einem Schusswechsel den rechten Arm des Black Knights, einen Impulse-Laser im linken Arm und vernichtet den Großteil der Reaktor-Abschirmung, sodass die Hitze des Gegners in die enorme Höhen schießt, als die Hitze des gebeutelten Reaktors ungehindert die Bauteile des Black Knights zu kochen bringen. Doch der Pilot schafft es irgendwie noch rechtzeitig die Abschaltung zu unterbinden.

Runde 35

Der Thunderbolt geht nun mit der Ruhe eines Metzgers auf sein Opfer zu und der Pilot des Black Knight muss mit ansehen, wie der schwere Fuß des Gegner von der linken Seite über den Arm, durch die Reste des linken Torsos bricht, um erst durch das Zerdrücken der restlichen Stützstruktur in der Mitte des Torso, alle Verbindungen und Energieversorgung seines Battlemechs vernichtet. Nur die sofortige Abschaltungsautomatik verhindert einen Reaktordurchbruch und sichert das Leben des Piloten im Black Knight.

Am Ende dieser Schlacht steht allein ein schwer beschädigter Thunderbolt und Bonsai braucht einen Moment um die Bedeutung der Fanfaren zu verstehen, die durch die Arena hallen. Der Applaus und der Jubel des Publikums folgen und er zieht langsam den Fuß aus dem Torso des Gegners.

Er macht eine Drehung um 360 Grad und präsentiert sich dem Publikum als Sieger des Championships des Jahres 2021 auf Solaris VII.

