

Kaus Borealis

Nach der Bergungsmission auf Eltanin und der darauffolgenden ruhigen Routine steigt mittlerweile die Unruhe, denn alle Bandits wissen, dass der nächste Sprungpunkt auf dem Weg zur Erde ein Risiko birgt. Entweder er untersteht dem Draconis Combinat, zwar unwahrscheinlich, aber wünschenswert und es gibt keine Probleme ... KF-Antrieb aufladen ... weiterspringen, oder ist besetzt von Word of Blake Irren ...

Noch wenige Stunden bis zum Sprung ... alles läuft wie üblich, aber die Anspannung ist nahezu greifbar. Überlegungen ... Planungen ... Gedankengänge, teils wirr ... endlich der Sprung ... der normale Wiedereintrittswirrwarr im Kopf ... Alarmsirenen ... Alarmsirenen? ... Alarmsirenen! ... helfen beim Sortieren des Wirrwarrs, beim Konzentrieren ... das kann nur sein, wenn am Sprungpunkt andere Schiffe stationiert wären ... worst Case ... wie üblich ... aufrufen und zum Mech, vielleicht ist über Funk was genaueres zu erfahren ... vielleicht nur ein anderes Sprungschiff ... hoffentlich

Zeitgleich auf der Brücke ... Alarmsirenen

Banditskommandeur: Kapitän, was haben wir?

Kapitän: Einen Moment! Techniker, was geben die Scanner her?

Techniker: Sprungschiffe, mehrere ... alle mit angekoppelten Landungsschiffen ... mindestens ein Kriegsschiff ... sieht schlimm aus Sir! ... Wie ein Aufmarschgebiet kurz vorm Sprung zum Ziel. Verdammt viel Funkaufkommen und nichts davon hört sich nach Kombinat oder Blake-Anhängern an ...

L-R-Jäger werden ausgeschleust ... mehrere Dutzend ... Großteil nimmt Verteidigungsposition ein ... 10 kommen in unsere Richtung Sir!

Computer bestätigt, keine IS-Modelle ... Clan-Einheiten Sir!

Kapitän: Wie lange bis zusammentreffen?

Techniker: Wir sind ein gutes Stück weg, aber keine halbe Stunde Sir!

Kapitän: Offener Funkspruch ... Breitband ...

Techniker: Moment ... steht Sir!

Kapitän: Hier spricht Kapitän Worlix vom Sprungschiff Sternensänger ... wir sind nicht in feindlicher Absicht hier, wollen nur unseren Antrieb aufladen und weiterspringen. Stellen sie den Anflug auf uns ein und treten sie mit mir in Kontakt.

Banditskommandeur per Funk: Hier spricht der Kommandeur, Landungsschiffe fertig machen zum abkoppeln. Alle Offiziere sofort zum Besprechungsraum Prima ... Ende.

Kapitän ich bin auf der Dunkelmond und informiere meine Leute. Sobald ich da bin, stelle ich eine Standleitung zur Brücke her und sie halten mich bitte auf dem laufenden. Sollte sich der Chef der Clan-Fraktion melden, stellen Sie ihn bitte zu mir durch.

Einige Minuten vergehen ... eingehender Funkspruch ...

Clan-Fraktion: Hier spricht Star Colonel Naiad Ortiz vom 357th Assault Cluster der Omega Galaxy vom Clan Ghost Bear. Diese Welt gehört uns. Identifizieren sie die Zugehörigkeit Ihres Schiffes zu einer Fraktion ... Uns ist keine Ankunft eines Sprungschiffes der vereinten Koalition gemeldet ... Sie gehören nicht zum Word of Blake, franeg?

Meine Jäger werden Ihre Aussage überprüfen und dementsprechend Ihren Anflug nicht abbrechen.

Kapitan: Hier spricht Kapitan Worlix vom Sprungschiff Sternensänger, ich transportiere eine Söldnereinheit mit dem Namen Bandits, welche sich der Republik der Sphäre unter Devlin Stone anschließen wollen und auf dem Weg zur Erde sind. Der Kommandeur der Bandits wünscht persönlich mit Ihnen zu sprechen.

Star Colonel Naiad Ortiz: Da Sie meiner Aufforderung, sich einer Fraktion zugehörig auszuweisen nur zweideutig nachgekommen sind und ich keinerlei Kenntnis von einer Republik der Sphäre habe, mir aber der Name Devlin Stone sehr wohl bekannt ist, werde ich der Bitte mit dem Söldnerabschaum zu reden erstmal nachkommen und vorerst von Ihrer Vernichtung absehen. Da aber nach ersten Erkenntnissen der Jäger, keinerlei Fraktionszugehörigkeit an Ihrem Sprungschiff und auch an den Landungsschiffen zu erkennen ist, gehe ich davon aus das Sie zu den Terroristen Blakes gehören und werde nach dem Gespräch mit diesem Kommandeur mein Urteil fällen.

Banditskommandeur: Wir haben einen gültigen Kontrakt mit der Republik der Sphäre unter Devlin Stone und wollen nur unseren Antrieb aufladen und nach Terra weiterfliegen.

Star Colonel Naiad Ortiz: Söldnerabschaum, Terra gehört zum Blake Protektorat und ich kenne keine Republik der Sphäre. Da Ihr also zur Hauptwelt des Blake Protektorats wollt und rein zufällig hier während unserer Mobilmachung für eine Angriffswelle gegen den Word of Blake auftaucht, gehe ich logischerweise davon aus, dass Ihr zu denen gehört oder zumindest für Sie spioniert, frapos?

Beides ist nicht zu verzeihen und somit steht mein Urteil fest. Meine Jäger werden Eure Existenz aus dem Universum tilgen.

Banditskommandeur: *wütend* Ich muss diesem Urteil aufs schärfste Widersprechen! Ich bin ein Mechkrieger, wie meine Leute unter mir und nichts haben wir mit diesen Word of Blake-Irren gemein. Auf Vega haben wir eine Ihrer Forschungseinrichtungen zerstört. Euer Unwissen über die Republik, oder was auch sonst, rechtfertigt nicht unsere Vernichtung. Wie also rechtfertigt Ihr Euer handeln?

keine Antwort, stilles bängen ... mehrere Minuten später ...

Star Colonel Naiad Ortiz: Eure Geschichte amüsiert mich und Eure Behauptung das Ihr und Eure Leute Mechkrieger seid, könnt Ihr beweisen. Ich nehme Euren Widerspruch an und gewähre Euch SafCon.

Der Test findet hier auf Kaus Borealis statt. Solltet Ihr die Regeln des Test brechen, werde ich Ihn als gescheitert und das ursprüngliche Urteil tritt in Kraft ... Seyla!

Verwunderung ... was ist hier gerade passiert? ... was für ein Test? ... einige Minuten später geht ein Funkspruch ein, der sämtliche Details des Tests enthält und anscheinend ist ein Kampf auf der Planetenoberfläche Hauptbestandteil dieses Tests ... wer versteht schon Claner.

Landungsschiffe abdocken, Sonnensegel ausfahren und auf dem Anflug auf den Planeten das Beste hoffen.

Gefechtsdetails:

- 4 Lanzen dürfen aufgestellt werden
- Keinerlei Ehrenregeln
- Gelände sieht wie unten dargestellt aus

Map 1 Scatteres Woods ↑	Map 3 City Scyscraper ↑	Map 5 City Suburbs ↑
Map 2 River Delta #2 ↑	Map 4 City Scyscraper ↓	Map 6 City Suburbs ↑

Die Pfeile legen die Ausrichtung der Karten fest.

Das Gelände ist ausgenordet, heißt oben ist auch Norden.

Die Söldner betreten das Gelände von Westen (linke Seite Map 1 & 2), die Geisterbären von Osten (rechte Seite Map 5 & 6).

Alle Gebäude sind verstärkt und zählen als 1 Stufe stabiler (light = medium etc. max. hardened)
Gebäude dürfen **nicht absichtlich** beschädigt werden, es sei denn sie sind aus offensichtlichen Gründen ein militärisches Ziel.

Ein aktiver Vulkan befindet sich Südwestlich des Schlachtfeldes.
Dadurch bedingt kann 1x pro Runde einer der folgenden Effekte auftreten ...

1.) Wurf für das Ereignis (2W6)

Runden	1-6	7-12	13+
Ascheregen (global)	9+	8+	7+
Erdbeben (global)	10+	9+	8+
Steinschläge (1W6 für Karte)	11+	11+	11+

2.) Wurf für die Stärke (Runde 1-6 = 1W6-1 (min. 1) / Runde 7-12 = 1W6 / Runde 13+ = 1W6+1 (max. 6))

Bei Ascheregen; Einfluss auf Trefferwurf und Bewegung

Stärke 1: +1 weit	Stärke 2: +2 weit
Stärke 3: +2 weit, +1 mittel, -1 BP rennen	Stärke 4: +3 weit, +2 mittel, - 2 BP rennen
Stärke 5: +3 weit, +2 mittel, - 1 BP gehen gehen	Stärke 6: +4 weit, +3 mittel, +2 nah, -2 BP gehen

Bei Erdbeben; Einfluss auf Trefferwurf und Pilotenwurf (sofortiger Standwurf (durch Gewichtsklasse modifiziert))

Stärke 1: +1 PW	Stärke 2: +1 PW & +1 TW
Stärke 3: +2 PW & +1 TW	Stärke 4: +2 PW & +2 TW
Stärke 5: +3 PW & +2 TW	Stärke 6: +4 PW & +3 TW

Bei Steinschlägen; 1W6 zur Ermittlung der Karte;

alle Einheiten in offenem Gelände auf der ermittelten Karte bekommen Schäden aus Richtung des Vulkans

Stärke 1: 2 x 2	Stärke 2: 2 x 2 + 1
Stärke 3: 2 x 2 + 3	Stärke 4: 4 x 2
Stärke 5: 3 x 2 + 4	Stärke 6: 4 x 2 + 5