

Vorwort:

Nach Niederschlagung nahezu allen strukturierten Widerstands organisierter WoB-Truppen durch die vereinten Koalitionsstreitkräfte, war es nun an der Zeit, für die neugegründete Republik, Ihre Gebietsansprüche zu konsolidieren. Dies war besonders gegenüber den verschiedenen Clans, welche den Koalitionsstreitkräften angehörten von Nöten, da diese, nachdem Systeme aus den Klauen der Dihadisten befreit waren, Ihre nach Ihrer Meinung im Kampf verdienten Besitzansprüche auf den jeweiligen Planeten geltend machten. So war es auch auf Rigel Kentarus ... Nach einer 2 wöchigen Kampagne zur Befriedung des Planeten verzögerten vor allem die GeisterBären, die JadeFalken und die Wölfe das voranschreiten des Feldzuges, da sie zuerst Ihre BesitzTests um den Planeten abschliessen wollten/mussten. Dies hat nun endgültig ein Ende und nach Abschluß des Feldzuges gegen die WoB ist es nun endgültig an der Zeit alle System in die Republik Heim zu holen.

Rigel Kentarus

Ins System gesprungen, stellten wir alsbald fest, dass einige Sprungschiffe an beiden Sprungpunkten, anscheinend auf das übliche Gepäck von mehreren Landungsschiffen wartend, verharrten. Allein dies machte uns klar, dass auf dem wenige Tage entfernten Planeten etwas im Gange war, was sicher wiederum unseres Einsatzes bedarf. Kaum diesen Gedanken abgeschlossen, begann das Treiben im Funkraum ... „Identifizieren sie sich“ ... war wohl die erste Meldung die reinkam. Hier ist die Sternensänger unter Kapitän Worlix, wir transportieren die Bandits unter Kontrakt mit der Republik der Sphäre ... mit wem spreche ich? ... keine Antwort ... das ließ wieder schlimme Ahnungen aufkommen ... Minuten später kam der nächste Funkspruch allerdings aus einer anderen Quelle ... Hier Oberkommando Operation „Midgard“ Prefektur 10 für die Republik der Sphäre ... sofortiger Anflug auf folgende Koordinaten ##### erforderlich ... senden Sie uns unverzüglich Ihren momentanen Einheitenstatus und machen sie sich auf Gefechtsabwurf bereit ... strukturieren Sie Ihre Einheit auf Level-System um und setzen sie maximal Level II ein falls Einsatz notwendig ... das war der Funkverkehr der ersten 30min. ... danach lange Funkstille und auf halbem Anflug kamen Details des Schlamassels in den wir mehr oder minder blind steuerten rein. Es lief wohl gerade ein Besitztest auf und um Rigel Kentarus ab, in dem wir wohl nun auch unseren Teil zu leisten hätten. Der Planet ist wohl bereits durch die vereinten Streitkräfte befreit, aber die daran beteiligten Clan Fraktionen scheinen Rigel Kentarus für sich zu beanspruchen. Nach allem Anschein wohl nicht nur Rigel Kentarus, ansonsten gäbe es keine entsprechend geplante und benannte Operation. Naja, zweitrangig ... anscheinend lief das Batchall wohl darauf hinaus das beide Seiten alles an Streitkräften für diesen Test boten und strategische Ziele für das Erreichen deklariert wurden ... Die Republik schien aber ein geschicktes Gebot miteingeflochten zu haben, denn sie wollten taktische Ziele zum Erreichen der strategischen, mit maximal 1 verstärkten Lanze angehen, was die Claner dazu brachte dieses Gebot zu erwidern und Ihr Gebot für das Erreichen taktischer Ziele auf Stern-größe festzulegen. Der Test an sich ging wohl schon einige Tage und nach anfänglichen Erfolgen schien sich nun eine Patt-Situation anzubahnen, deren langanhaltenden und Kräftezehrenden Gefechte nicht zu vertreten seien, da noch andere System zu befrieden und in die Heimat zurück zu holen seien. Unsere Aufgabe solle nun die Einnahme eines wichtigen Nachschubdepots sein, zu deren Erledigung uns eine entsprechend ausgerüstete Einheit Achileus-BA zugeteilt wird. Des Weiteren sollen wir uns zwingend darauf vorbereiten die LZ zu verteidigen, da diese wohl primäre taktische Ziele der Claner seien. Kaum aufgesetzt begann das hektische Treiben ... 6 Mechs ausschleusen um die LZ zu verteidigen falls nötig und ansonsten auf die angekündigte BA warten um unser Ziel anzugehen. Wenige Minuten später meldete das Radar die Annäherung einiger Hubschrauber. Diese Identifizierten sich und zur Überraschung aller, war unter 4 Karnov UR 1 Mech verankert, der wenige dutzend Meter vor dem Landungsschiff abgeworfen wurde. Kaum, naja sagen wir gelandet, meldete sich der Pilot der Maschine ... hier spricht Devlin Stone, laut Kontrakt dienen sie der Sphäre und damit mir, ich übernehme ab sofort die taktische Kontrolle der Einheit welche die LZ verteidigt. Spätestens jetzt war jedem klar wie wichtig diese Mission wirklich ist. Ein weiterer, durch diese Aktion völlig untergegangener Transporter brachte die BA und die Planung des Unterfangens wurde an Bord der Dunkelmond abgeschlossen.

Taktische Vorgaben

Bildung 1 Verteidigung,- und 1 Angriffseinheit unter Berücksichtigung der Level II Begrenzung und der Vorgabe das Devlin Stone in seinem Mech Teil der Verteidigungseinheit und die Achileus-BA Teil der Angriffseinheit sind.

Ehrenregeln sind nicht zwingend anzuwenden und Devlin Stone rät davon ab.

Das Gelände für beide Einsätze ist bekannt:

LZ-Verteidigung	Rolling Hills 1 & 2 beide nach Norden ausgerichtet und lange Seiten aneinander ... Bandits von Westen / Claner von Osten Befehle: klassisches LastManStanding
Versorgungsdepot	Scattered Woods + BattleForce 2 beide nach Norden ausgerichtet und kurze Seiten aneinander (Scattered Woods oben) ... Bandits kommen von oben / Claner und Versorgungsdepot sind auf der unteren Karte platziert Befehle: Depot mit BA einnehmen

Einheiten die von der R.d.S. gestellt werden

Achileus BA - unbewaffnet / transportiert Ausrüstung um Versorgungsdepot unbrauchbar zu machen

Beschuss auf die Achileus BA kann von befreundeten Einheiten abgefangen werden (vor dem Angriffswurf anzusagen, da der Beschuss den Mech auch treffen kann wenn er die BA verfehlen würde) ... Um den Beschuss erfolgreich abzufangen ist ein Pilotenwurf + eigener Bewegungsmodifikator +1 falls im angrenzenden Feld zur BA oder -1 falls im Feld der BA erforderlich

Devlin Stone im Atlas II AS7-D-H Devlin

Devlin Stone gewährt eine permanente +1 auf Initiative solange er im Spiel ist / Bandit-Piloten sind durch seine Anwesenheit so aufgeputscht das sie jede Verwundung als 1 Wunde weniger ansehen was die Möglichkeit das Bewusstsein zu verlieren angeht (1 Wunde braucht dementsprechend kein Wurf, aber 6 Wunden sind immer noch TOT)