

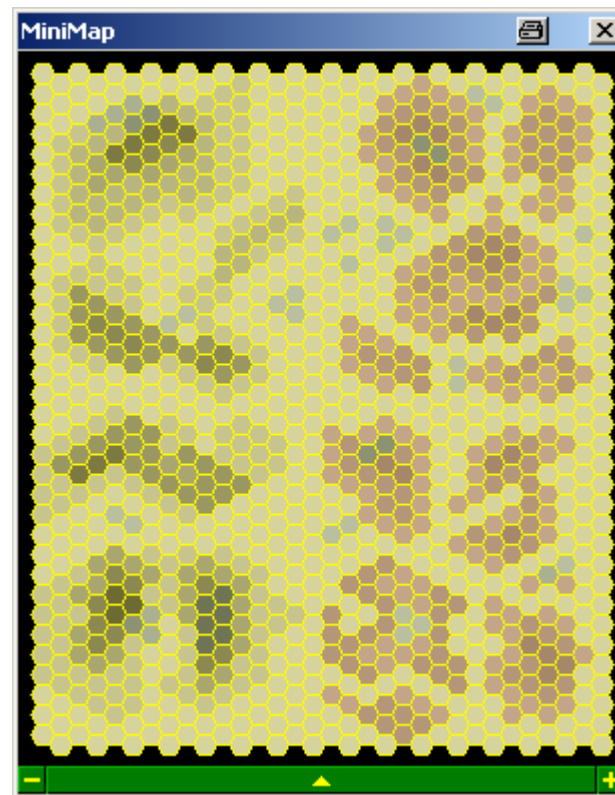
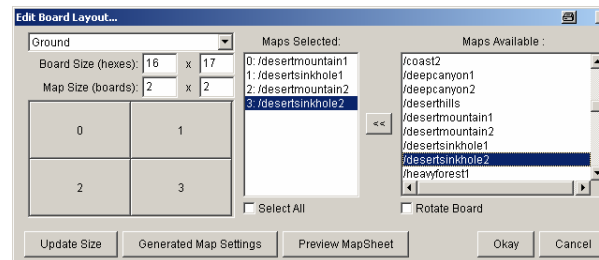
„Es tut mir leid, Sie das fragen zu müssen, aber wie ist es dazu gekommen Felwebel Shultz?“, Natasha Pericas Stimme klang zugleich mitfühlend aber auch bestimmt. Die letzten Monate hatten sie verändert.

Wir hatten keine Ahnung.“, begann Kristen Shultz stockend. „Seit Comstar keine direkte Präsenz mehr auf unserem Planeten unterhält, haben wir auf viele der unwirtlichen Ecken keinen Zugriff mehr. Wir wussten einfach nicht, was da draußen war. Als die Valkyrie und der Jenner auftauchten, hatte ich sogar ein bisschen Hoffnung, dass wir es packen könnten. Ich meine unsere vier Maschinen gegen die zwei, das wäre aufgegangen. Wir sind ihnen, wie geplant, genau in die Falle gelaufen. Hätten wir uns doch zurückgezogen.“ Resigniert und flehend blickte sie den Natasha an: „Geändert hätte es aber auch nichts, oder Leutnant?“

12.07.3030

Auszug aus der Befragung von Feldwebel Kristen Shultz nach Landung auf Andiron

Karten:



Sonderregel:

Jede Maschine generiert in der Wüstenluft fünf zusätzliche Wärmepunkte pro Runde.

Angreifer:

Gemischte Lanze von Wetzels Drecksbande
Valkyrie VLK-QA (4/5)
Jenner JR7-D (4/5)
Greif GRF-1N (3/4)
Steppenwolf WVR-6M (3/4)

Der Angreifer setzt seine Maschinen leichten Maschinen in der deploy Phase in den Süden. Sobald zwei Angreifer die Nord-Süd Mitte der Karte überschreiten, springen aus dem Osten die beiden anderen Maschinen in das Kampfgebiet.

Verteidiger:

Valkyrie VLK-QA (4/4)
Oberleutnant Krämer / Scheich
Wespe WSP-1A (3/4)
Feldwebel Shultz / Dshinn
Hornisse STG-3R (4/5)
MK Sarnow / Fellache
Heuschreck LCT-1V
MK Prill / Beduine (5/5)

Der Verteidiger setzt seine Maschinen in der deploy Phase in den Norden. Wespe und Heuschreck rücken vor. Die anderen verbleiben in Deckung.

Siegebedingungen:

Der Angreifer gewinnt, wenn er mindestens zwei Maschinen ausschaltet.

Der Verteidiger gewinnt, wenn er drei Maschinen in Sicherheit bringt (über den Nordrand zurückziehen).

Wetzels Drecksbande ging nach dem, für sie typischen, Muster vor. Der einzige Jäger der Piraten überflog den Planeten. Danach stand zweifelsfrei fest, dass nur eine Lanze leichter und völlig veralteter Mechs die planetare Verteidigung bildete. Wetzels sandte seine Mechs aus, um diesen aufzulauern und auszuschalten. Damit wollte er die militärische Hoheit über den Planeten übernehmen. Zeitgleich setzte er seinen Infanteriezug in Marsch. Diese sollten nach bewährter Manier schnell und effektiv so viele Männer wie möglich liquidieren. Das Hauptkapital von Wetzels Drecksbande waren schließlich seit einigen Jahren die gefangenen Frauen. Fünf Jahre war diese Methode bislang geglückt, da sie sich ausschließlich auf absolut unwichtige Peripherieplaneten beschränkten. Der 23. März 3030 erwies sich zunächst als großer Glücksschiff für die Drecksbande, war aber zugleich der verdiente Anfang ihres Endes.