

GALTOR III



Sternenbundlager auf Galtor III

Schon seit längerer Zeit vermuten viele Gelehrte in der gesamten Inneren Sphäre, dass sich auf Galtor III eine gut verborgene Feste des Sternenbundes befindet. Jetzt haben NAIW-Forscher auf Eire, dem dritten und größten Kontinent Galtors, unautorisierte Ausgrabungen vorgenommen. Zu deren Leitwesen sind Informationen über den Fund an die Presse und die örtlichen Behörden durchgesickert. Sicher ist auch, daß es sich bei dem Fund wohl um den größten Bestand an Sternenbund-Artefakten handelt, der seit Jahrzehnten gefunden wurde. Der unterirdische Komplex birgt Massen an intakter Ausrüstung und Speicherelementen.

Haus Kurita



Lord Kurtia soll ausser sich gewesen sein, als er von den verdeckten Ausgrabungen auf dem Planeten erfuhr. Die örtlichen Behörden reagierten augenblicklich. Die Forscher wurden ohne Rücksicht auf Ihren Diplomatenstatus inhaftiert. Die Streitkräfte des Drakonis Kombinars wurden vom Kanrei in Alarmbereitschaft versetzt und alle verfügbaren Einheiten wurden nach Galtor III in Marsch gesetzt. Die Samurai haben den Auftrag, jede Intervention von Haus Davion zurückzuschlagen und den eigenen Forschern und Technikern genügend Zeit für die Bergung des Materials zu sichern.

Haus Davion



Hanse Davion ist über die Entwicklung seiner verdeckten NAIW-Operation auf Galtor III alles andere als zufrieden. Der Zufall hatte die neugierigen einheimischen Bauern in die Nähe der Forscher geführt.

Diese hatte dem örtlichen Stadtverwalter von den Grabungen berichtet. Der Prinz ist jedoch nicht dafür bekannt, daß er sich seine Beute vor der Nase wegschnappen lässt. Deshalb wurde eine Expeditionstreitmacht nach Galtor III gesendet. Jedes verfügbare Regiment bekam einen entsprechenden Marschbefehl. Davion ist gewillt, sich das Lager um jeden Preis zu sichern.

Erste Mechworld Minikampagne

Dies ist die erste Mechworld Mini-Kampagne, die bis Ende des Jahres erscheinen werden. Das Mechworld-Team möchte mit diesem ersten Versuch unser aller Leistungsfähigkeit testen.

Kampagnenregeln

Von 6. Juli bis 24. Juli 2006 läuft die Kampagne. Kurita hält zu Anfang die Verteidigung auf dem Planeten. Bei den Folgeinvasionen in diesem Sektor ist der Sieger logischerweise automatisch der Verteidiger. Beiden Seiten muss ein Zugang zum Planeten gewährt bleiben. Das Haus, welches in diesem Zeitraum mehr Invasionen auf Galtor gewonnen hat, erhält einen technologischen Vorteil.

Im Klartext werden dabei zusätzliche Beuteeinheiten an die Chapter der Gewinnerseite ausgegeben. Dabei handelt es sich pro Kampagnensiegerchapter um je einen Überraschungs-Battlemech und -Panzer. Wer sich zu Berichten oder eigenen Szenarien inspirieren lassen möchte, dem sei FAS1613 „The Galtor Campaign“ ans Herz gelegt. Das PDF gibt es bei Battlecorps. Viel Spaß!

