



Schlag um Schlag



Der Defiance Industries baut nicht nur die Steiner-Atlas, sondern auch eine Reihe von mittelschweren Mechs. Diese Mechs sind die eigentliche Macht auf den Planeten der Inneren Sphäre.

Nach dem Chaos der Clan-Invasion und der Wirren durch die Word of Blake-Störungen möchte Defiance Industries wieder die Garnisonen der Haus-Fürsten mit brauchbaren und

stabilen Mechs der Mittelklasse in dem Marktsektor um die 5 Millionen C-Bills stärken und damit seine alte Marktstärke herstellen.

Um dieses Ziels zu erreichen haben die Ingenieure nochmals traditionelle Mech-Typen herangezogen und Verbesserungen der letzten Jahre eingesetzt. So ist unter anderem der völlig neue Hatchetman entstanden. Hier will Defiance Industries besonders sein neues verbessertes Aktivator-System mit dem Beil in die Waagschale legen. Der Mech hat eine verbesserte Performance mit dem Beil und die große rotierende Autokanone mit ausreichender Munition ist gepaart mit einem ultramodernen Leichtbau-Reaktor. Somit entstand eine völlig neue Schlagkraft, die nun in einer riesigen Marketingaktion in der neuen Steiner-Arena der Inneren Sphäre vorgestellt werden soll.

Defiance Industries ist natürlich an der besten Präsentation der neuen Version des Hatchetman interessiert und prämiert schon während des Kampfes die Piloten der Testmaschinen, wenn diese besonders spektakuläre Aktionen zeigen und besonders viele Angriffe auf alle Gegner durchführen.



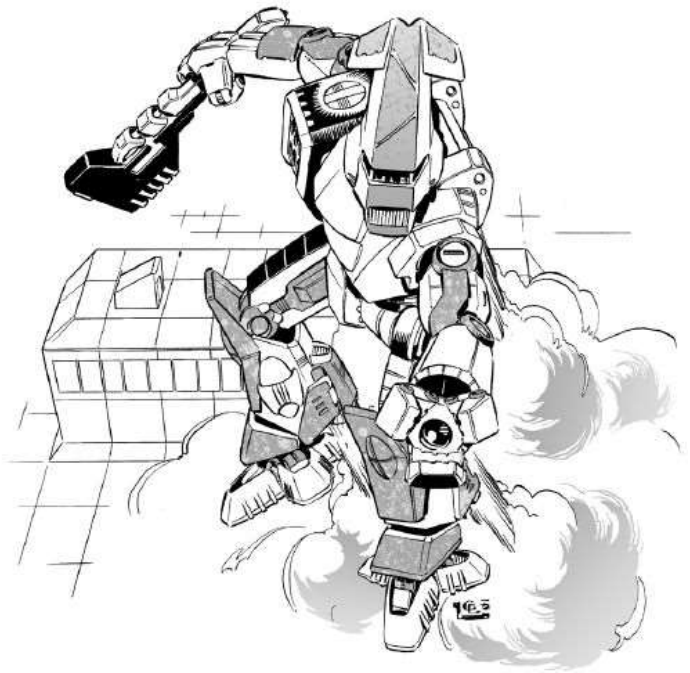


Seien Sie dabei, wenn ein neuer Mittelklassemech, in die Oberliga der Söldner- und Hauseinheiten seinen Siegeszug beginnt!

Gespielt wird nach meinen modifizierten Solaris VII-Regeln (wie aus den letzten Jahren bekannt) und mit einem Bonus-System für besondere Aktionen und Angriffe mit dem Mech.

Jeder Spieler erhält einen speziellen Mechbogen und einen Solaris-VII-Bogen auf dem alle relevanten Informationen stehen. Gewertet werden besondere Treffer und Nahkampf-Aktionen, sowie hohe Schadensverteilung und Beschädigung möglichst vieler Gegner. Mitzubringen ist eine Hatchetman-Miniatur, einen Anlege-Würfel, drei kleinere Würfel, zwei Spielwürfel sowie einen Stift.

Achtung: Wenig geeignet für neue Spieler, da modifiziertes Solaris-VII-Regelwerk komplex ist.



Anmeldung bei Gerd Röling unter darkstar@phoenixguard.de

