

CLASSIC

BATTLETECH

OFFICIAL GERMAN NEWSLETTER



AUSGABE 4 - JANUAR 2007

RELOADED

EXKLUSIV

PREVIEW der Eröffnungsgeschichte
von Jihad **Hot Spots**; 3072

Ausführliches **INTERVIEW** mit dem
Gott der Nukes **Herbert A. Beas II**

Im Schatten des Krieges
von **Lucas Cunningham** - Teil I

Interview mit dem Meister der LEGOs
Primus von **Brickcommander.com**

Umfassender **CON-TEST**

Rezensionen über Rezensionen
Total Warfare Teil 2, TROVA, Scorpion
Jar, Katze unter Bären, Geuide to
Covert Ops

Bericht zu **Vengeance Gambit**

PREVIEW zu **Warriors Anthology**



EXKLUSIV

Updates

Das neuste von ComStar

In den letzten Wochen hat sich überraschend viel in der Battletech Szene getan, deshalb wollen wir euch hier einen Überblick der wichtigsten Neuigkeiten geben.

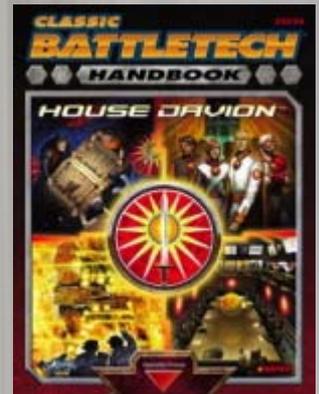
Battletech-Newsletter

Wir bieten euch die allerneuesten News! Anstatt nur alle drei Monate den Newsletter zu veröffentlichen, haben wir jetzt einen neuen Newsbereich mit den aktuellsten News rund um das Thema Battletech und das auf Deutsch und Englisch! Der Battletech Newsletter hat jetzt seinen eigenen Chatroom! Ab sofort könnt ihr bei uns 24 Stunden, 7 Tage die Woche mit anderen Battletech Fans chatten und auch mal direkter diskutieren als es sonst über Foren oder eMails möglich ist. Um den Chat zu erreichen braucht ihr nur ein mIRC Programm. [mIRC](#) bekommt ihr hier. Danach müsst ihr euch nur noch zum „Quakenet“ verbinden und den Channel #battletech-newsletter beitreten. Eine genauer Anleitung wie ihr mIRC zu konfigurieren habt, bekommt ihr unter <http://www.battletech-newsletter.de>

Neue Produkte

Ab sofort gibt es ein neues Produkt aus der Reihe der Handbooks. Handbook: Haus Davion ist endlich als PDF bei Battlecorps.com erhältlich. Eine ausführliche Rezension könnt ihr in der kommenden Ausgabe 5 des Battletech-Newsletters lesen.

Außerdem sind nun auch neue Fraktions T-Shirts erhältlich und zwar für die folgenden Fraktionen: House Kurita, House Davion, Ghost Bears und Classic Battletech.



Szene News

Die Commandos laden ein zum Szenario Wettbewerb 2007. Ihr wolltet schon immer mal eine Schlacht im ersten Nachfolgekrieg austragen? Ihr findet, dass der Bürgerkrieg in den Pentagonwelten näher beleuchtet werden sollte? Ihr fragt euch wer so alles in der tiefen Peripherie im Clinch liegt? Jetzt habt Ihr die Möglichkeit eure eigenen Ideen und Szenarien in der Community zu veröffentlichen. Das PDF mit den Teilnahmeregelungen und den Vorgaben findet ihr [hier!](#)

Vorwort

Liebe Freunde und Fans des CBT Universums und unseres Newsletters, wir wünschen euch erstmal ein frohes neues Jahr 2007. Wir dachten, wir könnten uns im Gegensatz zu den bisherigen Ausgaben nicht mehr großartig steigern, aber wir wurden eines besseren belehrt. Diesmal bieten wir euch über 45 Seiten angefüllt mit spannenden und interessanten Berichten, Interviews, Rezensionen und, und, und...

Ganz besonders stolz bin ich auf das Interview mit Herb A. Beas, Assistant Line Developer von CBT. Nicht nur steht er Rede und Antwort zu seinem Privatleben und dazu, was ein Assistant Line Developer so tut, sondern er beschreibt auch erstmals für eine breite Öffentlichkeit, wie 3067 der Jihad so ausbrechen konnte, wie er es tat. Damit nicht genug, wir bekommen eine weltexklusive Preview der Eröffnungsstory zu JHS 3070.

Primus von BrickCommander war ebenso nett und stand uns für ein paar Fragen zur Verfügung.

Dann gibt es wieder einen Haufen Rezensionen, diesmal zu TRO Vehicle Annex, HMMap, Guide to Covert Ops und auch zum neuesten CBT Roman, Katze unter Bären. Durch einen glücklichen Zufall haben wir auch einen kleinen Beitrag von Jason Hardy zu Stachel des Skorpions dabei, dem zuletzt in Deutschland erschienenen MWDA Buch.

Im Januar erscheint Warriors: CBT Anthology 2004, eine Sammlung der besten Kurzgeschichten, die 2004 auf BattleCorps veröffentlicht wurde. CBT kehrt zurück in Buchform und bei uns lest ihr, welche Geschichten im Buch sind und wir stellen ein paar davon kurz vor.

Wir haben unseren "Rasenden Reporter" Jan auf verschiedene Cons geschickt und er hat sich dafür mit einem Con-Test bedankt, einem Bericht über seine Erfahrungen.

Vengeance Gambit ist vorbei, WoB hat gesiegt und alles andere fassen wir in ein paar kleinen Berichten zusammen.

Und denn präsentieren wir euch den ersten Teil einer 4-teiligen Kurzgeschichten-Serie von Lucas Cunningham. Ich denke, das sollte euch für in paar Monate reichen und wie immer freuen wir uns über Feedback jeder Art.



Euer Newsletter-Team

Mitglied werden und den Newsletter vor allen anderen bequem per Email bekommen
<http://www.battletech-newsletter.de>

Inhaltsverzeichnis

Interview mit Herbert A. Beas II	5
Assistant Line Developer Herb steht uns Rede und Antwort und verrät so einiges über den Jihad	
Preview der Eröffnungsstory zu Jihad Hot Spots: 3072	11
Schatten des Krieges – Teil I von Lucas Cunningham	12
Der erste Teil einer vierteiligen Serie, exklusiv nur im Battletech Newsletter	
Interview mit Primus von BrickCommander	21
Der kreative Kopf hinter Brickcommander.com muss sich unseren Fragen stellen und präsentiert tolle Fotos seiner Modelle	
Preview der Case White Series	26
Con Bericht	27
Unser rasender Reporter Jan hat allerlei Cons besucht, was er da erlebt hat lest ihr in unserem Con-Bericht	
Heavy Metal Map	31
Preview der neusten Software aus der Heavy Metal Programmreihe	
Vengeance Gambit	33
Das große Event ist zu Ende gegangen, wie das alles ablief erfahrt ihr bei uns	
Preview zu Black Ghosts, White Death	37
Preview zu Warriors Anthology	38
BattleCorps erscheint in Buchform, alle Details nur bei uns	
Total Warfare Teil II	40
Der zweite Teil unser Total Warfare Rezension	
Katze unter Bären Rezension	42
Der neuste Battletech Roman, lohnt er sich oder nicht?	
Der Stachel des Skorpions Rezension	43
Zum ersten Mal widmen wir uns auch MWDA, zusätzlich zu der Rezension schildert uns Jason M. Hardy seine Erlebnisse beim Schreiben	
Technical Readout: Vehicle Annex Rezension	45
Das neue Technical Readout. Überflüssig oder Quelle wichtiger Informationen	
Guide to Covert Ops Rezension	46
Überflüssige Neuauflage des alten Intelligence Operations Handbook oder praktisch für Spieler, erfahrt es bei uns.	
Preview zu Ausgabe 5 – April 2007	47

INTERVIEW

Interview mit Herbert A. Beas II

Dieses Mal haben wir etwas Besonderes für Euch. Der Gott der Nukes persönlich, Herb steht uns Rede und Antwort, gibt neuste Geheimnisse des Jihads preis und liefert uns einen exklusiven Einblick in Jihad Hot Sports 3072, wie immer exklusiv nur im Deutschen Battletech Newsletter, viel Spaß!

1. Zu Anfang eine kleine Frage, um das Eis zu brechen: Wer ist „Der Meister“?

Nun ja, soweit es das Universum im Moment betrifft, kommt es darauf an, wen man fragt. Um 3071 herum - wo wir im Moment ungefähr stehen - ist der Meister ein mysteriöser Mensch, dessen engste Schüler, die Manei Domini und der „6. Juni“, eine Untersekte der Toyama Blakes Wort, umfasst. Höhergestellte Persönlichkeiten hingegen vermuten sehr stark, dass sich hinter dem Meister der echte Thomas Marik verbirgt und wir haben umfassende Beweise für diese These gesehen.

Also, auch wenn es als Autoren durchaus in unserer Macht läge, dieses alles zu enthüllen, so sage ich, die beste Theorie zu diesem Zeitpunkt ist die, die wir bis jetzt gesehen haben: Der unsichtbare Meister von Blakes Wort ist sehr wahrscheinlich der echte Thomas Marik - wobei, wie und warum er zu dieser mächtigen Persönlichkeit namens "Der Meister" wurde, ist eine Geschichte für spätere Generationen...

2. Was hat Sie zu BattleTech gebracht? Was war ihre erste Begegnung mit dem Spiel/Universum?

Das erste Mal habe ich BattleTech 1990 gespielt, als ich grad mit der High School fertig war und mit ein paar alten Freunden zusammentraf. Ich war vorher schon ein großer Fan von RoboTech gewesen und habe BattleTech seit ungefähr 1986 wahrgenommen. Die Idee von roboterähnlichen Panzern die von Menschen gesteuert werden hat mich sehr schnell in ihren Bann gezogen, so dass ich mich schnell besser im BT-Universum besser auskannte, als die meisten meiner Mitspieler.

3. Gleich anschließend, wie wurden Sie Assistant Line Developer? Und was haben Sie dabei so zu tun?

Ich schreibe für BattleTech seit... 1997, nachdem ich bereits einige ablehnende Briefe von FASA über vorhergehende Bemühungen bekommen hatte. Ich habe kontinuierlich an fast jedem Buch mitgearbeitet, das FASA seit Field Manual „Crusader Clans“ (meinem Debüt) produziert hat und habe auch das Ende von FASA ausgeritten, um dann von FanPro in den Cabal aufgenommen zu werden. Ich denke, diese Loyalität, wenn man so nennen will, war es, die mich zu einem Kandidaten gemacht hat. Was mir dann allerdings die Position eingebracht hat, war die Tatsache, dass all die anderen mit mehr Erfahrung unglaublich beschäftigt mit anderen Produkten waren. Also denke ich, 50% waren harte Arbeit, 50% pures Glück.

Was ich zu tun habe als Assistant Line Developer ist, nun ja, Randall beim Entwickeln von neuen Produkten zu assistieren. Das beinhaltet Diskussionen über den Fahrplan verschiedener neuer Produkte, den Aufbau und das Datum, an dem wir das Produkt gerne veröffentlichen würden, Entscheidungen darüber ob wir neue Basis-Regeln akzeptieren oder ablehnen, das Entwerfen von Produkten und das Anwerben und Einteilen von Autoren. Randall und ich wechseln uns ständig ab, wer für ein bestimmtes Projekt "leitender Entwickler" spielen darf, wobei Randall immer für die Art Direction zuständig bleibt. Wenn ich also eine Entwicklung leite, so tue ich alles von der Einteilung und Zuteilung von Arbeitsphasen über das formatieren und leichtes editieren von Dokumenten hin zum Versand an die Editoren, dann zum Fact - Checking und zur letzten Überprüfung vor dem Erscheinen. Generell bin ich auch zuständig für das Fact - Checking und die Spieletester, die wir beschäftigen, um eine höchstmögliche Detailtreue unserer Produkte zu gewährleisten. Kontinuität und Qualität sind im Grunde die Hauptpunkte meines Jobs.

INTERVIEW

4. Wenn sie die Story weiterentwickeln (also TPTB), wie genau funktioniert das? Setzen sie sich zusammen, trinken ein Bierchen und warten, dass jemand eine zündende Idee hat?

In bestimmten Abständen treffen sich Autoren und Entwickler um die Haupt-Storylinie zu diskutieren. Die Diskussion wird dann über das Internet und/oder Telefon fortgesetzt. Die großen Zusammenkünfte finden alle paar Jahre statt, wenn es mal wieder Zeit ist, die großen Dinge anzupacken (wie z.B. den Jihad). Zwischen diesen großen Treffen findet das meiste online oder in telefonischen Diskussionen statt, wobei Randall oder ich als Schiedsrichter in allen Dingen zu CBT herhalten. Dennoch ist es nicht ungewöhnlich für uns, ein bisschen Autorität über kleinere Storybögen an andere Kernautoren zu delegieren. Zum Beispiel haben wir einem Autoren - ich sollte wohl besser sagen einem Paar von Autoren - erlaubt, das meiste des Clan-Storybogens, des so genannten "War of Reaving", zu bearbeiten und generell gibt es einen Autoren, der für die Ereignissen im Draconis Combine während des Jihads verantwortlich ist.

Was nun den Jihad angeht, da wird es unglaublich akribisch. Bevor wir auch nur anfangen können, ein Jihad Quellenbuch von Dawn of the Jihad bis zu den Jihad HotSpots Büchern zu entwerfen oder um zu reißen, müssen wir erstmal eine Zeitlinie entwickeln, die die Ereignisse bis hin zu einzelnen Tagen, allermindestens bis zu Teilen bestimmter Monate, darstellt, die in diesem Buch behandelt werden und diese dann mit anderen "Angelpunkten" zu verbinden, die im letzten Treffen vereinbart wurden oder Kontinuitätsdetails aus den verschiedenen MechWarrior: Dark Age Romanen. Allein dieser Prozess kann mehr als eine Woche in Anspruch nehmen, und das muss passieren, bevor ich mir überhaupt Gedanken über das Aussehen des Buches machen kann. Dann ist es möglich, das Buch um zu reißen und den verschiedenen Autoren zuzuteilen, was insgesamt noch mal mindestens eine Woche in Anspruch nimmt. Während dieses Prozesses kann es durchaus passieren, dass komplett neue Details auftauchen, die die Zeitlinie noch erweitern, die den Autoren bereits präsentiert wurde.

Wenn man dann noch bedenkt, dass alle diese Neuerungen von Randall und den Leuten von WizKids abgesegnet werden müssen... Na ja, glauben Sie mir einfach: Es ist sehr verzwickelt.

5. Abgesehen davon Planeten und bekannte Einheiten in die atomare Vergessenheit zu bomben, was mögen Sie am liebsten an Ihrem Job?

Um ehrlich zu sein, das Entwerfen einer verwobenen Storyline. Im Jihad gibt es eine Unzahl an Unter-Plots, jeder einzelne davon schreitet geradezu nach ausführlicheren Geschichten und alle sind sie eingebunden in den "Über-Plot" des Jihad. Der halbe Spaß besteht darin, signifikante Wendungen in die Story einzubauen, einfach um die Haltung bei den Fans zu beseitigen "das Ende ist bekannt, warum sollten wir also drüber lesen wollen?". Nichts im MWDA Universum z.B. erklärt, wie Terra erobert wurde, nur die Tatsache, dass. Wir wissen, dass irgendwie die Bruderschaft von Cincinnatus es geschafft hat, Archon Peter Steiner abzusetzen, aber wir wissen nicht, wie. Wir wissen nicht einmal, wie viele BattleMechs der Verschrottung entgangen sind oder wie viele Kriegsschiffe in der Dark Age Zeitlinie noch herumfliegen.

Dieses alles zu erklären - während wir eine, wie ich finde, sehr mitreißende Geschichte erzählen und nebenbei wieder neue Geheimnisse darin verstecken - das ist es, was diesen Job so toll macht.

6. Was mögen Sie am liebsten an BattleTech?

Riesige laufende Roboter und Atomwaffen, wobei ich mich auch sehr hingezogen fühle zu den ganzen Cyborgs, die wir dieser Tage zu sehen bekommen...

7. Was ist ihre liebste Ära in der CBT Zeitlinie?

Ganz ehrlich? Der Jihad. Knapp danach käme die Clan Invasion. Die "apokalyptischen" Momente in der Historie BattleTechs sind meine Lieblingsäras, die Zeitalter, wo es so scheint, als ob die Zukunft des gesamten Universums davon abhängt, wer die nächsten paar Schlachten gewinnt. Ich habe sogar mal eine Serie an BattleCorps geschickt, die sich mit dem Aufstieg Amaris beschäftigt, hin zu dem Punkt, wo er Cameron erschießt und damit das Ende des Sternenbunds einläutet.

INTERVIEW

8. Wir alle kennen Sie als den "God of Nukes". Wer verbirgt sich wirklich hinter der Maske? Erzählen Sie uns etwas über ihr Privatleben.



Ich bin ein zufriedener Ehemann, der in einer Vorstadt wohnt, mit einer wundervollen jungen Frau namens Becky verheiratet ist und Vater von 5 Katzen ist. Ich hab mein gesamtes Leben hier in East Hartford verbracht (einer Vorstadt von einer der kleineren Städte an der Nord-Ost Küste der Vereinigten Staaten). Ich habe 3 Brüder, liebevolle Eltern und bin eigentlich viel umgänglicher (und LANGWEILIGER) als ich online möglicherweise rüberkomme. Ich bin auch so etwas wie eine Arbeitsbiene. Manchmal hab ich mehr als 2 Tages-Jobs gleichzeitig zusätzlich zu dem Schreiben/Editieren für BattleTech. Deswegen fehlt mir eigentlich ständig freie Zeit und es geht inzwischen so weit, dass sowohl mein Vater als auch meine Frau der Meinung sind, mein persönlicher Wahlspruch sollte "I'm busy" sein.

9. Können Sie von dem Verdienst als Assistant Line Developer leben? Oder ist das eins der Dinge, die man nur tut, weil man es will, ohne viel dabei herauszubekommen, monetär gesehen?

Ha. Als ich in der High School war, erzählte ich meinem Vertrauenslehrer kurz vor meinem Abschluss, dass ich mir als Autor meinen Lebensunterhalt verdienen wollte (das wollte ich, seit ich 8 Jahre alt war). Seine Antwort: "Und woher wollen Sie das Geld für's Essen nehmen?"

Er hat das durchaus ernst gemeint. Niemand ergreift einen solchen Job, um reich zu werden. Auch wenn ich nur sehr ungern darüber rede, was ich so verdiene, so kann ich doch sagen, dass eine Karriere als Schriftsteller nichts ist, was man tun sollte, ohne einen guten Vollzeit-Job als Sicherungsmatte zu haben. Um ehrlich zu sein, ich musste gerade einen sehr schlecht bezahlten Teilzeit-Job gegen einen Vollzeit-Job, der mich dazu zwingt, nachts zu arbeiten, eintauschen, damit am Ende alles passt.

Ich tue es, weil ich meinen Job liebe, wirklich. Ich liebe es, Universen zu entwerfen, Regeln zu erschaffen, eine Geschichte, Geschichten innerhalb von Geschichten. Und nebenher arbeite ich auch immer an eigenen Geschichten. Bisher habe ich es geschafft, 2 meiner Geschichten bei BattleCorps unterzubringen, eine dritte ist unterwegs und an einer Serie arbeite ich gerade. Ehrlich, wäre es nicht für alles das, dann wäre ich nicht hier.

10. Können Sie uns vielleicht erzählen, was als nächstes erscheinen wird? Welche neuen Produkte können wir in den, sagen wir mal, nächsten 2 Jahren so erwarten? Von Ihnen persönlich und CBT ganz allgemein?

Ganz offensichtlich sollten wir wohl die Fortsetzung der Jihad HotSpots Reihe sehen, die ungefähr ein Buch pro Jahr hervorbringt und 2 "in-universe" Jahre abdeckt. Dazwischen planen wir immer ein zweites Buch, das den Jihad "unterstützt" und ungefähr bis auf halben Weg zum nächsten JHS reicht. Also, beispielsweise haben wir Mercenaries Supplemental Update als Buch des Jahres 3071 angesiedelt, genau zwischen JHS 3070 und dem demnächst erscheinenden JHS 3072. Unser nächsten "zwischen-HotSpots" Buch wird wohl, wie es derzeit aussieht, Interstellar Players 2: Jihad Conspiracies (Arbeitstitel!) sein. Zusätzlich arbeiten wir uns in der Housebook Serie voran, die erstaunlich schwierig fertig zustellen ist, da alles, von der Einführung bis hin zu den verschiedenen Karten im Fact-checking kleingehäckselt werden kann, was eine Revision nach der nächsten erfordert.

Also, um Ihre Frage deutlich zu beantworten, in den kommenden 2 Jahren werden wir voraussichtlich folgende Bücher sehen (mindestens diese):

INTERVIEW

Jihad Hot Spots: 3072 - The continuing tales of the Jihad (through 3072)
Jihad Conspiracies - A lot more IP-style conspiracies and special subplots (through 3073)
Handbook: Periphery States - Focused on the major "Near Periphery" states (circa 3067)
Jihad Hot Spots: 3074 - Yup. We reach 3074 here.
Handbook: House Liao - Focused on those Crazy Capellans (circa 3067)

(Es wird noch mehr geben, aber Fahrpläne tendieren dazu, ihre Spielchen mit uns zu spielen, deswegen sage ich da nicht mehr zu).

Ebenfalls in Arbeit (von mir persönlich):

„Forgotten Frontiers“ - Eine BattleCorps Serie, die sich in den Monaten kurz vor Ausbruch des Jihad abspielen wird.

"Shades of Defeat" - Eine sehr kurze Geschichte, die auf Tharkad, 3071 spielen wird.

„To Serve and Protect“ - Eine Kurzgeschichte, die auf Terra spielen wird im Jahre 3068 (Teil der Case White Anthology)

Vielleicht ein oder zwei Geschichten, die auf Kaumberg angesiedelt sein werden (bisher noch ohne Titel), die mit Dingen verbunden sein werden, die wir in JHS3072 sehen werden.

Vielleicht eine Höllenrösser-Story oder zwei (auch hier noch keine Titel), die ebenso mit Ereignissen aus JHS3072 verbandelt sind.

(Aus offensichtlichen Gründen kann ich für keine dieser Geschichten eine Garantie abgeben. Die meisten sind noch nicht einmal soweit, dass sie zum editieren geschickt werden könnten.)

11. Also nun zum Jihad: Was können Sie uns über die Hintergründe erzählen? Warum bricht plötzlich im Jahre 3067 die Hölle los?

Das ist eine LANGE Geschichte und eine, die zu diesem Zeitpunkt nicht komplett erzählt werden kann. Die Fakten, wie wir sie kennen, zeigen uns samt und sonders - ohne jedweden Zweifel - das Blakes Wort sich auf einen großen Krieg vorbereitete, einen vernichtenden Krieg, und zwar seit dem Zeitpunkt ihrer Gründung, aber es war nicht der Jihad.

Also, ohne jetzt meine Verschwiegenheitserklärung mit FASA/FanPro zu verletzen, erkläre ich das anhand der Fakten, die bis zum heutigen Tage verfügbar sind. Wie wir jetzt ebenso wissen, hat Blakes Wort einen unbekanntem Meister, der im Hintergrund die Fäden zieht - vielleicht sogar so lang, wie es Blakes Wort schon gibt. Dieser Meister, so sagen es viele Quellen, glaubt an eine Prophezeiung, nach der Blakes wahre Gläubige der Menschheit Erleuchtung und ein neues Goldenes Zeitalter bringen würden und zwar durch ein Ereignis namens "Third Transfer". Viele Interpretationen dieses "Third Transfer" tauchten über die Jahre auf, aber die offensichtlichste - zumindest dachten das viele - war die 3. friedliche Weitergabe der Macht nach der Formierung des neuen Sternenbundes.

Also, in anderen Worten, die 4. Whitting Konferenz auf Tharkad im Jahre 3067. Angetrieben von einer Prophezeiung, bekräftigt von einer Organisation, die Technologie und interstellare Kommunikation als eine heilige Gabe nur für sie selbst anzusehen, wurde es Blakes Wort von seinem unsichtbaren Meister aufgetragen, sich auf einen Krieg unvergleichlicher Zerstörung vorzubereiten. Warum? Nun ja, wenn sich Blakes Wort als Schutzherrn der Menschheit in einem neuen goldenen Zeitalter des Friedens ansahen, dann kämen sie auf Augenhöhe mit dem einzigen geschichtlichen Modell, dass das bereits einmal geschafft hat: Die ursprünglichen Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte.

Aber die SBVS waren inzwischen zu den Clans mutiert, also musste jede neue SBVS, die als DIE Friedenschützer in diesem neuen Goldenen Zeitalter ernst genommen werden wollte, erstmal besser sein als die Clans, richtig? Also versucht das Wort, dieser Bedrohung zu begegnen. Sie erschaffen Cyborg-



INTERVIEW

Soldaten, vielleicht um mittels Technologie das zu erreichen, was die Clans durch Genetic erreicht haben. Sie erschaffen eine Kriegsschiff-Flotte, mittels eigener versteckter Industrien und der Werften der Free Worlds League, um die Clan-Marinen besiegen zu können. Sie investieren kräftig, um eine versteckte Armee aufzubauen, von der die Clans nichts erfahren dürfen. Der ROM von Blakes Wort nutzt jeden schmutzigen Trick aus dem Handbuch für Spionage, denn wenn auch nur die nominellen Verbündeten in den Nachfolgestaaten hinter dieses Geheimnis kommen, so schafft dies auch WolfNET - eine Organisation, die mit einer Söldnereinheit verbunden ist, der man nicht trauen kann und die über Jahrzehnte hinweg für die Clans spioniert hat. Sie erbetteln, stehlen und borgen sich die Ressourcen und Materialien die man braucht, um diese Armeen auszurüsten, sie trainieren ihre Soldaten um einen Kampf bis zum Tode gegen diese unaufhaltsamen, fanatischen Feinde zu führen und sie bauen sich sogar ein großes Lager an Massenvernichtungswaffen auf - all das, um mit jedweder Bedrohung, die groß genug wäre, um den Sternenbund zu überwältigen, aufräumen zu können, und zwar schnell und eindeutig. Ganz besonders mit der Bedrohung einer Wiederaufnahme der Invasion durch die Clans. Und sie legen Sicherungsleinen in der ganzen Inneren Sphäre aus, eine Maßnahme, um Truppen auf die eigene Seite zu ziehen, um Kriege an Nebenschauplätzen ausbrechen lassen zu können, damit rivalisierende Häuser sich nicht auf andere Bedrohungen konzentrieren können. Althergebrachte ComStar "teile und erobere" Machenschaften, neu aufgewärmt. All das, um sicherzustellen, dass Blakes Wort eines Tages, wenn sie die neuen SBVS *sind*, bereit sein würde, sich jedweder Bedrohung von innen oder außen zu stellen.

Sie planten hart und gut. Sie haben viel geopfert. Und für ihre Bemühungen wurden sie als Verrückte dargestellt. Aber trotzdem hatten sie den Moment gewonnen. 3067, mit diesem Third Transfer, sollten sie endlich die Anerkennung des Sternenbundes erhalten, für all das, worauf sie Jahrzehntelang oder länger hingearbeitet haben, nämlich zu erleuchten, zu erhöhen und zu verteidigen, um jeden Preis in Ehre oder Leben. Und die raffgierigen Häuser lösen den Sternenbund auf. Einfach so.

Keine Ahnung, wie ihr darüber denkt, aber wenn jemand das, worauf ich meine gesamte Existenz aufgebaut habe, einfach um es FÜR SIE gut zu machen, ohne auch nur deren Berater oder Leute zu konsultieren, wenn jemand das also einfach so wegwischen würde, nur weil sie nicht in der Lage sind, über den Rand ihrer eigenen armseligen Nase zu schauen, dann wäre ich auch reichlich angepisst.



Und um das ganze noch zu verschlimmern, eine nicht unerhebliche Anzahl an Unvorhersehbarkeiten passierte noch dazu: Ihre Sicherungsleine für die Wolfs Dragoner wurde vorzeitig ausgelöst (wer wäre besser geeignet sich der angeblich unsterblichen Dragoons anzunehmen als jemand, der sein ganzes Leben danach getrachtet hat, sie auszulöschen? Das Problem ist nur, wenn man jemanden so voller Hass verpflichtet und man seine Leine nur ein ganz klein wenig zu locker lässt, dann...). Der "Warnschuss" auf Tharkad löste eine Kettenreaktion aus, die nach einem atomaren Angriff aussah. New Avalon weigert sich, einen auch nur die "Botschaft" überbringen zu lassen und verteidigt sich rechtmäßiger weise auch noch gegen eine auswärtige Bedrohung. In weniger als einer Woche befindet sich das Wort in einem heißen Krieg mit den zwei größten Häusern der Inneren Sphäre und sie haben den Kern des Söldnergewerbes abgeschlachtet.

Um nun also diese Krisen in den Griff zu bekommen löst man weitere Sicherungsleinen aus. Armeen an vielfältigen Fronten werden dazu gebracht, aufeinander zu schießen, aber wenn Blakes Wort dachte, das Chaos ausnutzen und sich entschuldigen und davonschleichen zu können, so war es zu diesem Zeitpunkt bereits zu spät. ComStar zog seine Truppen um Terra herum zusammen, um Case White starten zu können. Plötzlich, in einem Versuch, sich gegen eine Sturm zu erwehren, den sie versehentlich lostraten, befinden sie sich in einem Krieg gegen *jeden* wieder, sie kämpfen

INTERVIEW

um ihre nackte Existenz als der Hass wie eine Lawine auf sie zurollt. Die Armee, aufgebaut, um die Menschheit zu beschützen, wird auf sie losgelassen. Der Jihad beginnt.

12. Können Sie uns vielleicht verraten, wer die Eröffnungsgeschichte zu JHS 3072 schreiben wird? Und, falls Sie sie bereits gesehen haben, worum es geht?

Ja. Ich habe sie geschrieben. Was natürlich auch bedeutet, dass ich sie gelesen habe. Eigentlich wollte ich grundlegende Geschehnisse auf Tharkad, die in diesem Buch dargestellt werden, aufnehmen, aber dann unterhielt ich mich mit Randall über die Cover-Art Konzepte und wir stellten fest, dass die Darstellungen auf dem Cover der bisherigen Jihad Bücher eigentlich immer auch mit den Eröffnungsgeschichten verbandelt waren (Dawn of the Jihad zeigte die Bombardierung Outreachs, der der "Condition Feral" Kampf in der Story vorausging; JHS3070 zeigte den Gasangriff auf Atrous, der natürlich im Endeffekt zur Vertreibung des falschen Thomas Marik von Atrues führte, die in der Story am Anfang des Buches gezeigt wird.) Dementsprechend musste die Eröffnungsgeschichte zu JHS3072 in irgendeiner Weise mit dem geplanten Cover zusammenhängen.

Dieses Cover ist als eines der dunkelsten geplant, die es bisher gab, denn der zentrale Punkt von JHS3072 ist "die Dunkelheit vor dem Sonnenaufgang", die Zeit, wo das Wort immer noch vor allem gewinnt, die Häuser vor dem Zusammenbruch stehen und Devlin Stone erst noch auftauchen und die Weichen für einen Sieg gegen Blakes Wort stellen muss. Das gewählte Bild zeigt Manei Domini Cyborgs, die durch eine verwüstete Straße marschieren, angeführt von niemand geringerem als dem Präsentor Manei Domini höchst persönlich, dem furchtbaren und enigmatischen Apollyon.

Apollyons Existenz ist kaum einmal angedeutet worden in den Geschichten, die bis heute veröffentlicht wurden und selbst in den Quellenbüchern wurde er kaum angesprochen, aber wir haben viele Hinweise, vor allem in MWDA-Ära Material, dass die Manei Domini ihren eigenen "Chef" hatten. Da ich eh vorhatte, ihn in meiner BattleCorps-Saga kurz vor Ausbruch des Jihads primär zu behandeln und wir geplant hatten, die Geschehnisse in JHS3072 um ihn herum zu zentrieren, war sein Cover das beste für dieses Düsternis, nach der wir suchten. Und da er nun auf dem Cover erschien, entschieden Randall und ich, dass er auch in der Story auftauchen sollte.

Dementsprechend behandelt unsere Eröffnungsgeschichte für JHS 3072 - im Moment betitelt "The Master's Hand" - zu einem großen Teil, wer und was Apollyon ist, wenn auch nur seiner eigenen Meinung nach.

13. Letzte Frage. Angenommen, sie alleine könnten entscheiden, wie CBT sich von hier aus weiter entwickelt, im Hinblick auf die Story. Wohin wäre das? Was würden Sie als nächstes passieren lassen?

Um genau zu sein, wir wissen bereits, dass wir uns an den Pfad nach dem Jihad halten müssen und uns auf die Dark Age Zeitlinie zu bewegen müssen. Auch wenn diese Ära als ein Zeitalter des Friedens aus der Sicht durch die rosarote Brille der Republik der Sphäre im Jahre 3130 beschrieben wurde, so möchte ich doch zeigen, wie falsch das doch eigentlich ist.

Es gibt unzählige kleinere Kriege die nach dem Ende des Jihads ausbrechen: Den zweiten Combine-Dominion Krieg, den Victoria Krieg und diverse Clan Trials. Es gibt erneute Feindseligkeiten an der Davion/Kurita Front und sowohl die Capellaner als auch die Statten der Liga Freier Welten wehren sich gegen die Gründung der Republik. Steiner kämpft gegen die Machenschaften ihrer eigenen Brotherhood of Cincinnatus und zwar bis innerhalb der Grenzen der Republik und sie erobern Planeten der ehemaligen Freien Welten. Alle diese Ereignisse müssen platziert werden, identifiziert, ausgearbeitet um uns zu diesem neuen Zeitalter zu bringen. Es wäre nett, Terra selbst endlich einmal in einem Quellenbuch zu sehen, denke ich, einmal zu sehen, worum die Menschheit seit Beginn der Nachfolgekriege gekämpft hat, zum Zeitpunkt, wo die Republik gegründet wird. Die Nach-Jihad Ära kann ebenso gut genauso sein wie der alte Sternenbund, um ehrlich zu sein, als die Reiche im geheimen untereinander Krieg führten, selbst als sie frei Handel trieben miteinander und gemeinsam dieses neue Zeitalter des Friedens bejubelten.

- Herb

EXKLUSIV

Und jetzt ist es soweit, das exklusive Preview aus der Eröffnungsstory aus Jiahd Hot Spots 3072, geschrieben von Herbert A. Beas II

*Judgment Point (formerly Castle Masters)
Portent, Gibson
Free Worlds League (Word of Blake Protectorate)
5 November 3071*

I am Manei Domini, he thought, as he stared out over his domain, feeling neither pride nor remorse at the sight of oily black smoke rising across the northern sky.

I am The Master's Hand.

At the pinnacle of his domain, his eyes scanned the devastation through the bulletproof bay window of one-way ferroglass. With his human eye, he saw the colors of righteous fury, the thick black smoke that blotted out the northern skies, the golden fires that consumed the ruined skyscrapers, the hazy silver-greens of the Old Wall beyond. At the same time, his true eye-switched now to thermal vision-saw the beautiful chaos of heat, the gathering forms of men, the brilliant glow of fusion engines in motion.

A scene of beautiful, cleansing fire.

I am The Destroyer.

Folded across his broad chest, his flesh-and-blood arm crossed his true arm, drawing support from its hard, unyielding metal, idly stroking a crease in his blood red robes. He kept his legs spaced half a meter apart, their claws digging into the tattered purple carpeting of the chamber floor.

I am.

"Precentor Apollyon..."

In the vision of his true eye, reflected now against the darkening pane of the window, a face emerged-dark haired and dark skinned, the face almost looked mundane to Apollyon. Were it not for the silvery lines embedded across the man's forehead, around his eyes, and back along his cleanshaven temples, he could have passed for any one of four billion "normals" on this Blake-forsaken rock. In Apollyon's true ears, he received the man's voice without aid from his fleshbound senses. Nodding, he engaged the communicator with a thought.

"Astaroth," he intoned, his rich, deep voice echoing within the nearly empty chamber. "Report."

Astaroth's image bowed, and smiled.

EXKLUSIV

Lucas Cunningham

Im Schatten des Krieges Teil I.

Provisorisches Fort Garibaldi New Queens, Liga Freier Welten

Donner rollte im Einklang mit dem monotonen Regen über den Exerzierplatz des Camps. Die Söldnertruppe Freicorps Garibaldi war vor zwei Monaten auf New Queens gelandet und somit pünktlich zum Beginn der Regenzeit. Luftfeuchtigkeit und Hitze machte den Soldaten schon die kleinsten Arbeiten zu Qual. Der harte Ausbildungsdrill, den die Einheit pflegte, war kaum durchführbar. Die Freicorps waren eine zusammen gewürfelte Einheit aus den Clankriegern. Überlebende aus Regimentern des FedCom, Rasalhaguer, Draconier und aus verschiedenen zerschmetterten Söldnertruppen kamen Ligisten, Capellaner und sogar eine Hand voll Perepheriebewohner.

“Ein Bier Major Steuben?”

Und Clanner.

Felix Steuben wandte den Blick vom Exerzierplatz ab. Captain Marisha Steele war einer von drei Clannern die bei den Freicorps ihren Dienst versahen.

Die muskulöse Mechkriegerin hielt ihm eine Dose Donnegal Export entgegen.

Einen Augenblick war Steuben versucht das Bier abzulehnen oder die Clannerin einfach so stehen zu lassen.

Es war ihm zuwider einem dieser Kanisterköpfe irgendwelche kameradschaftlichen Gesten entgegen zu bringen.

Das Steele bei diesem Mistwetter sogar in ihrer Dienstuniform adrett aussah, während an Steuben das Hemd nur so zu kleben schien, machte die Sache auch nicht einfacher. Sein hellbraunes Haar wirkte stumpf.

“Danke Cap’n.” Mit Genugtuung sah er die Clankriegerin als Reaktion auf seine schlampige Aussprache zusammenzucken.

Er wollte Steele nicht in seinem Bataillon haben, ja nicht mal im Regiment, dennoch musste er mit ihr auskommen, denn sie stand nicht nur unter seinem direkten Kommando, sie befahlte sogar seine erste und somit wichtigste Kompanie.

“Unsere Auftraggeber sind heute eingetroffen, frapos?”

“Ja, darum auch die abendliche Besprechung.” Steuben nahm einen tiefen Zug aus der Dose, blieb aber weiterhin an die Zeltstange des Messezeltes gelehnt. “Wird auch Zeit, dass wir von diesem Drecksball wegkommen.”

“Pos.”

Vor dem Kommandobunker, einem der wenigen festen Bauwerke, fuhren zwei Jeeps vor. Aus dem hinteren sprangen vier Infanteristen mit Sturmgewehren und sicherten die beiden leichten Geländefahrzeuge nach allen Seiten.

Aus dem ersten stiegen ein Fahrer, zwei Offiziere der Ligastreitkräfte und ein Mann im Geschäftsanzug aus.

“Tja, sieht aus, als wenn es wirklich gleich los geht.” Der hoch gewachsene, schlanke Major leerte sein Bier. “Sammeln Sie mal den Rest vom Haufen, Captain.” Er schmiss die Dose in einen nahe stehenden Mülleimer.

Einen Augenblick überlegte er ob er sich ein Regencape überwerfen sollte, doch seine Uniform war eh schon nass vom Schweiß und das eiskalte Bier sorgte jetzt dafür, dass er noch kräftiger schwitzte. Steuben zog seinen Pistolengurt mit der schweren Mauser & Gray Service zu Recht und trat in den Regen hinaus.

Kurz bevor er den Kommandobunker erreichte, wurde die Stabsbesprechung über Lautsprecher angekündigt.

EXKLUSIV

Der Konferenzraum der Basis hatte sich schnell gefüllt. Die meisten Offiziere waren mehr oder minder nass. Neben den siebzehn Kompanieführern, den fünf Bataillonskommandanten, ihren Stellvertretern und den beiden Staffellokommandanten der Luft-/Raumjäger waren Colonel Garibaldi, Stabschef, der Nachrichtendienstoffizier, der Versorgungsoffizier, der Chef der Special Operations Groups, der Juristikoffizier, der Regimentsmastertech und der topographische Offizier anwesend.

"Stillgestanden an Deck." Vor Colonel Garibaldi war Command Sergeant Major Liam St. Thomas eingetreten.

Der bullige Unteroffizier musterte die angetretenen Offiziere, wie er auch eine Kompanie Rekruten begutachtet hätte.

"Bitte setzen Sie sich Ladies and Gentlemen." Alessandro Garibaldi, ein drahtiger Mann Anfang vierzig ging zum Rednerpult nach vorn. Der Kommandant des Freicorps trug wie seine Offiziere eine einfache graue Felduniform. Ihm folgten zwei Offiziere der Liga Freier Welten, ein Force Commander und ein Captain. Von dem Geschäftsmann war nichts zu sehen.

Der Colonel lehnte sich entspannt mit der Hüfte an das Pult und ließ seinen Blick über seine Offiziere wandern: "Wie ich sehe, ist der ein oder andere von Ihnen unterwegs vom Regen überrascht worden." Vereinzeltes Schmunzeln antwortete ihm, hauptsächlich von den trocken gebliebenen Offizieren.

"Aber ich kann Sie beruhigen, wir haben unseren Marschbefehl erhalten. Force Commander Dimitris." Garibaldi setzte sich in die erste Reihe, während Dimitris sich hinter dem Pult aufbaute: "Als erstes möchte ich mich entschuldigen, dass wir Sie auf diesem doch sehr ungastlichen Planeten untergebracht haben. Aber er eignet sich am besten für Ihre Mission als Aufmarschgebiet."

Der Marik Offizier legte einen Datenchip in das Lesegerät des Rednerpults ein und gab über die Tastatur ein paar Befehle ein.

"Im Zuge der Operation Gurrero, in der wir uns viele der an die Davies im vierten Nachfolgekrieg verlorenen Sonnensysteme zurückerobert haben, wurden viele Planeten unabhängig und endeten, wie Sie alle wissen, als Chaosmark. Darunter auch San Martin, nur einen Sprung von der Liga entfernt." Auf der Wandkarte leuchtete ein Planetensystem auf. "Wie Sie sehen können ist San Martin nicht gerade von strategischer Bedeutung. Die Bevölkerung beträgt weniger als drei Millionen. Der planetare Herrscher, also der eigentliche planetare Herrscher befindet sich in der Liga im Exil. Die derzeitigen Machthaber sind ein paar Iyanische Kartelle, die einen Cousin des Marquis als Aushängeschild vor Ort haben, gestützt auf einige kleine Söldnertruppen."

Das Bild wechselte wieder und zeigte jetzt die Dossiers der besagten Söldnertruppen. "Als erstes hätten wir die Chevaliers de Vernier. Hier handelt es sich um eine Truppe die hauptsächlich aus ehemaligen ComStar Soldaten besteht. Unsere Agenten auf Outreach haben herausgefunden, dass die Chevaliers drei Level II-Einheiten ins Feld führen. Mechs und Panzer gemischt. Harbin's Rangers führen vier Kompanien Mechs plus Befehlslanze ins Feld. Darüber hinaus gibt es unseres Wissens noch zwei weitere Söldnertruppen, deren Stärke uns unbekannt ist."

Einer der Offiziere des Freicorps hob die Hand.

"Bitte Ma'am."

Leutenant Colonel Katarina von Schaar erhob sich: "Wie steht es mit eigenen planetaren Verteidigungstruppen? Der Marquis wird doch auch so was wie eine eigene Garde haben. Und in wie weit wird ComStar seine HPG besetzt haben? Oder hat Word of Blake die Station unter seiner Kontrolle?" Der Force Commander nickte: "Der Marquis hat tatsächlich eine Garde, ein kombiniertes Regiment Panzer und Infanterie, dazu eine verstärkte Kompanie alter Mechs. In wie weit ComStar die HPG mit einer Garnison ausgestattet hat, ist uns unklar. Ferner wissen wir nicht, ob ComStar sich in irgendeiner Weise in Konflikte einmischt."

Der Ligist pausierte kurz: "Weitere Fragen?"

"Dürfen wir wissen, wieso, wenn schon nicht aus strategischen Gründen, Sie an San Martin interessiert sind?" wollte Steuben wissen.

Dimitris lächelte jovial: "Tut mir leid, aber ich glaube nicht, dass ich diese Information in so großer Runde preis geben will."

Auf ein Nicken des Ligaoffiziers erhob sich Garibaldi und nahm seinen Platz am Pult wieder ein: "Wir werden noch vier bis fünf Wochen brauchen, bevor wir aufbrechen können. Sämtliche Mechs und Panzer müssen mit Wüstentarnschema versehen werden."

EXKLUSIV

Aus der hinteren linken Ecke des Besprechungssaals, der des Mastertechs, erklang ein lautes, geradezu theatrales Stöhnen.

„Darüber hinaus werden alle Kompanien noch einmal ins Manöver geschickt. Captain von Schaars Zeitplan“, Garibaldi nickte seinem Stabschef, dem Bruder seiner Stellvertreterin, zu, „sieht vor, dass wir am 13. Mai mit dem Einschiffen beginnen.“

Morgen wird die technische Abteilung mit der Umlackierung des ersten Bataillons beginnen. Major Steuben, Ihre Truppe wird in drei Tagen ins Manöver ziehen. Alles Weitere wird im kleinen Kreis besprochen.“

Der kleine Kreis bestand aus Colonel Garibaldi, seinen fünf Bataillonsführern und dem Stabschef. Hinzu kamen Force Commander Dimitris und der mysteriöse Zivilist, der mit ihm angekommen war.

„Vier Söldnereinheiten für einen dreckigen Staubball?“ Leutnant Colonel Katarina von Schaar schlug die langen Beine übereinander und blickte Dimitris erwartungsvoll an. „Kommt mir etwas sehr übertrieben vor.“

Statt dem Ligaoffizier antwortete der Zivilist: „Germanium, Colonel, der von der Liga auf Hochtouren betriebene Sprungschiffbau verschlingt Unmengen davon. Und San Martin hat unseren Informationen zufolge genug, um die Ligawerften für die nächsten fünf Jahre damit zu versorgen.“

Von Schaar strich sich die schwarzen Haare aus dem Gesicht: „Schade, und ich dachte schon, wir würden rein altruistisch tätig.“

„Bitte Kati“, tadelte Garibaldi leicht.

„Haben Sie irgendwelche Bedenken für diese Rohstoffvorkommen ins Feld zu ziehen?“ Wollte der Zivilist wissen.

Die Söldner blickten sich kurz an und schließlich antwortete Garibaldi für alle: „Nein, nicht im geringsten.“

Der Zivilist nickte befriedigt. *„Und wenn ihr um die wirklichen Schätze von San Martin wüsstet, wärt ihr schon längst unterwegs und jede vertragliche Verpflichtung wäre Euch egal.“*

Tarjan-Dschungel New-Queens, Liga Freier Welten

Felix Steuben konsultierte noch einmal die Statusanzeige auf dem Radar seines achtzig Tonnen schweren Zeus. Er hatte sein Bataillon in zwei gleichgroße Kontingente zu je 20 Maschinen aufgeteilt. Die eine Hälfte unter seinem Kommando, die andere unter dem Kommando seines Stellvertreters Captain George McKenzie.

Der Major hatte seine Truppe in lockerer Verteidigungsformation aufgestellt und wartete auf den Angriff.

„Roscoe vier-sechs für Roscoe sechs, zeichne mehrere Kontakte. Entfernung 1-6-0-0, aus südlicher Richtung näher kommend.“

„Roscoe sechs bestätigt, Kontakte verifizieren“, antwortete Steuben dem Scoutpiloten.

Er aktiviert die Waffensysteme des Zeus. Die Maschine war, wie die meisten Mechs des Freicorps, eine Feldnährüstung und besaß statt der üblichen Bewaffnung einen zusätzlichen schweren Laser, eine zusätzliche Tonne Raketenmunition und ein Guardian ECM.

„Roscoe sechs an alle Roscoe-Einheiten: Leichter Rechtsschwenk um dreißig Grad. Gefechtslinie etwas enger ziehen.“

„Dann wollen wir doch mal sehen, was Delta so drauf hat.“ Captain Pedro Gomesch, Chef der Echo Kompanie, klang voller Selbstvertrauen. Auf dem Radar des Sturmmechs leuchteten Rote Symbole auf.

„Roscoe drei-sechs, mit ganzer Lanze einhundert Meter zurückfallen und Rückendeckung übernehmen.“

„Roger Roscoe sechs, wir fallen zurück.“

Der Major tippte einmal auf den Munitionswahlschalter der LSR-Lafette: „Feuer frei.“

EXKLUSIV

Auf den Befehl eröffneten alle LSR-Träger der Truppe das Feuer. Die Raketen gingen vor den anrückenden Feinden nieder.

Soweit es möglich war, trug jeder mit Raketen bewaffnete Mech eine Tonne Thundermunition. Die *Valkyrie* der Scoutlanze der Deltakompanie trat als erstes auf eine Mine. Die simulierte Explosion beschädigte den Scoutmech und der Gefechtscomputer schaltete die Kontrolle für das linke Bein ab. Die restlichen sieben Springer der Deltakompanie zündeten ihre Düsen und setzten sich über das Minenfeld hinweg.

Die Kampfplanze der Deltakompanie wurde gebremst, konnte jedoch noch ihr beachtliches Langstreckenpotential zum tragen bringen.

Die Deltakompanie, Captain McKenzie und sein Sideman. Es fehlten sechs "feindliche" Maschinen.

Der *Zeus* wurde von einer schweren Breitseite durchgeschüttelt.

"Den: Setzen Sie noch eine Salve Minen in die Kampfplanze!"

Die Pilotin des *Archer* der Befehlslanze bestätigte den Befehl, und feuerte eine Doppelsalve Thunder-LSR ab. Die beiden Hauptstreitkräfte gingen jetzt in den Nahkampf.

Der *Archer* und der *Apollo* der vom Minenfeld gestoppten Lanze begannen sich neu zu positionieren.

Der *Centurion* trat auf eine Mine und wurde umgeworfen. Der Salamander hingegen hielt eisern die Stellung und feuerte weiter auf Steuben, der sich jetzt langsam zurückzog.

Captain Marisha Steele, unterstützt von ihrem Stellvertreter in seinem Achtzigtonner, machte sich daran die Formation der Verteidiger aufzubrechen.

"Kontakt! Ziele in unserem Rücken!" Erklang die Meldung der zur Rückendeckung eingeteilten Lanze der Echokompanie.

Steuben zog sich weiter zurück und wendete seinen *Zeus* um die Rückendeckung zu verstärken. Dies war der Moment, in dem George McKenzie und der Rest der Delta Kompanie todesmutig durch das Minenfeld stürmten, um Delta zu entsetzen. Der Major fluchte bei abgeschaltetem Funk, McKenzie hatte zu gut von ihm gelernt, vor allem, wann man zum Angriff übergeht. Das Gefecht war schnell beendet, leider zu Ungunsten der Verteidiger. Die gesamte Übung hatte über zwei Stunden gedauert, davon keine zehn Minuten echter Kampf.

Landungsschiff *Himmelswanderer* Im Anflug auf San Martin

Captain Simon Hedoshi saß in der Passagierlounge des *Mule* Landungsschiffes, welches sich gerade zum Lande- und Abbremsmanöver gedreht hatte. Hedoshi war Kommandeur und Gründer der Special Operations Group - SOG - des Freicorps Garibaldi. An Bord dieses Schiffes reiste er unter dem Namen Kemo Nakamura, Leiter eines Bergbauprospektorenteams für das auf Skye ansässige Robbertson Bergbaukonsortium.

Sein wahrer Name war Kanji Natome. Er war Chu-i der Draconischen Elite Sturmtrupps gewesen. Bis zu jenem schicksalhaften Tag, an dem Theodore Kurita von der Otomo seiner eigenen Laibwache und einem Großteil der DEST bei seiner Geburtstagsparade ermordet werden sollte.

Das Attentat schlug fehl. Die Otomo wurde von einem der Geisterregimenter des Kombinats aufgehalten. Die DEST-Kommandos unter General Kiguri scheiterten ebenfalls.

Daraufhin folgten brutale Säuberungen in den Reihen der DEST. Durch mehr Glück als einem anständigen Menschen zustand, hatte es Natome geschafft den Häschern des Drachen zu entgehen. Auf seinem Weg nach Outreach, dem großen Söldnerplaneten, war er auf einer Transitstation auf das Freicorps Garibaldi gestoßen, hatte deren offene Rekrutierungspolitik genutzt und war dem Regiment beigetreten. Ein Jahr später hatte er Colonel Garibaldi angeboten die SOG aufzustellen. Nach Offenlegung viel zu vieler Fakten über seine Herkunft hatte der Colonel zugestimmt und den einfachen Corporal zum Leutnant befördert. Nachdem die SOG sich bei mehreren Aufträgen und Einsätzen bewehrt hatte, folgte die Beförderung zum Captain.

Ihm gegenüber nahm Raymond Travis platz: "Hey, Skipper, ich habe einige Vorab-Informationen."

"Sie haben sich mit einem der Besatzungsmitglieder angefreundet?" Travis war nicht gerade ein attraktiver Mann. Er hatte jedoch ein unerschütterliches Selbstvertrauen und eine ganze Menge

EXKLUSIV

Charisma, so dass er jedoch eine Menge weibliche Partner vorzuweisen hatte.

„Japp, der Lademeisterin. Ich habe den Politikinteressierten gegeben. Die auf San Martin versammelten Söldnertruppen haben, auch wenn sie unterschiedlichen Konzernen dienen, ein gemeinsames Kommando, das am Raumhafen sitzt und auch die Raumüberwachung übernimmt.“ Hedoshi saugte Kaffee aus einer Trinkblase: „Etwas Genaueres wusste Sie sicher nicht, oder?“

„Nein nicht wirklich, wir können aber davon ausgehen dass am Raumhafen die größte Truppe steht und sogar über Luft-/Raumeinheiten verfügt.“

Der Captain nickte: „Denke ich auch. Ob die wohl rekrutieren ...“ Travis schmunzelte.

Das dritte und letzte Mitglied des Prospektorenteams kam an den Tisch: „Gibt es noch Kaffee?“ Andrea Jürgens gähnte herzhaft. Sechs weitere Mitglieder der SOG waren in anderen Tarnidentitäten an Bord. Sie stellten tatsächlich die Hälfte der Passagiere der Himmelswanderer. Hedoshi schenkte Jürgens einen Kaffee ein. Mit speziell für den Einsatz in der Schwerelosigkeit konstruiertem Geschirr war das gar nicht so einfach: „Nehmen Sie doch bitte Kontakt zu Costas auf, er soll versuchen bei einer der Söldnertruppen auf dem Planeten anzuheuern.“

Jürgens nickte und genoss ihren Kaffee.

Drei Mann der Truppe waren als Tramps unterwegs. Landstreicher, die auf der Suche nach Arbeit durch die Innere Sphäre streiften. Diese sollten sich dann irgendwie Zugang zu den wichtigen Einrichtungen auf dem Planeten verschaffen. Darüber hinaus sollten sie, wie die anderen Teams, den Angriff des Freicorps vorbereiten, Informationen sammeln, Sabotageakte vorbereiten und beim Eintreffen der Haupttruppe den Angriff zu koordinieren.

Einen Tag später setzte die *Himmelswanderer* auf dem Clearwater Raumhafen von San Martin auf. Der Raumhafen verdiente kaum seinen Namen, da es sich lediglich um eine einfache zubetonierte Fläche auf einem ausgetrockneten Meer handelte., auf der ein paar Gebäude standen. Hangars und Werkstätten, ein Ein- und Ausreiseterminal und ein Gebäude zur Raumüberwachung. Den Zoll übernahm das Infanteriekontingent von Harbin's Rangers, welche auch am Raumhafen stationiert waren.

„Vom Regen in die Jauche“, murmelte Andrea Jürgens, als sie die Rampe des Landungsschiffes herunter marschierte. Es waren zweiunddreißig Grad im Schatten. Unten an der Rampe stand ein klappriger Bus, um die Passagiere zum Hauptgebäude zu bringen. Dessen Klimaanlage hatte auch den Geist aufgegeben. Der Bus fuhr an, nachdem alle Passagiere eingestiegen waren und das Gepäck verladen war.

Vor dem Abfertigungsterminal lungerten Infanteristen der Rangers herum. Die khakifarbenen Uniformen waren durchgeschwitzte, die Männer unrasiert und die Gewehre entweder umgehängt oder an die Wand gelehnt. Einer, ein kleiner, dünner Bursche mit roten Haaren und den Davionrangabzeichen eines Corporals, erhob sich und winkte die Raumschiffpassagiere in den Abfertigungsbereich.

Dort erwartete sie ein Offizier begleitet von einem Sergeant. Die beiden wirkten genauso ungepflegt wie die anderen Söldner. Jürgens warf dem großen Artemis Costas einen verstohlenen Blick zu. Sie wusste dass Costas immer seine Pistole dabei hatte.

„Hat jemand was zu verzollen?“ wollte der Leutnant wissen. Costas hob artig die Hand und wurde daraufhin separiert.

Costas lächelte den Leutnant freundlich an und öffnete seinen Aluminiumkoffer. Mitten auf den Kleidern lagen eine entladene Mydron Autopistole und zwei volle Magazine. Links und rechts an den Seiten des Koffers waren je zwei Flaschen Scotch und zwei Stangen Zigaretten eingebettet.

Der Leutnant blickte ihn mit erhobener Augenbraue an und Costas lächelte nach wie vor freundlich. „Nanu, nanu, nanu, was haben wir denn da ...“ Der Söldner nahm zuerst die beiden Flaschen Scotch und dann die beiden Stangen Zigaretten aus dem Koffer und reichte sie daneben auf.

Schließlich nahm er die Waffe aus dem Koffer und betrachtete die schwere Automatik eingehend. Er lud die Pistole durch, sie war tatsächlich ungeladen. „Und die möchten Sie einfach behalten was?“ Der Special Operations Soldat nickte: „Ja, eigentlich schon.“

„Auf San Martin müssen wir keinen Waffenschein anerkennen, der auf einem anderen Planeten

EXKLUSIV

ausgestellt wurde."

"Oh, für die gibt es ehrlich gesagt keinen Waffenschein." Costas ließ seinen Blick zu dem Scotch und den Zigaretten wandern. "Ich habe sie aber schon sehr lange, habe sie vor Jahren während meiner Dienstzeit bei Stelwart Support geschenkt bekommen."

"So, so, Sie waren mal Söldner?"

"Japp. War ich, drei Jahre lang." Costas hakte seinen rechten Daumen in den Gürtel. Der Leutnant legte die Pistole wieder in den Koffer: "Zahlen Sie den Zoll für die überzähligen Genussmittel in C-Noten oder in Kronen?" Artemis Costas wäre beinahe der Unterkiefer zu den Füßen heruntergefallen: "Äh ... Kronen."

Der Leutnant kritzelte eine Quittung für Whisky und Zigaretten: "Fünfundachtzig Kronen." Costas bezahlte gleich in Bar und packte dann seinen Koffer wieder ein. So war noch nie ein Bestechungsversuch verlaufen.

Provisorisches Fort Garibaldi New Queens, Liga Freier Welten

Major Felix Steuben lehnte sich in seinen Stuhl zurück und musterte seine vier Captains. Seine Manöverkritik war nicht gerade zurückhaltend gewesen. Nach 6 Tagen im Feld, mit entsprechender Verpflegung und Unterstützung war das Bataillon ins Camp zurückgekehrt und hatte die Mechs an die technische Abteilung zur Wartung und Umlackierung übergeben.

Nach weiteren vierundzwanzig Stunden hatte Steuben seinen Stellvertreter samt Kompanieführern zur Nachbesprechung einbestellt. Vierundzwanzig Stunden Ruhe, die dafür sorgten, dass der Mittdreißiger wieder fünf Jahre jünger aussah. Diesem Zustand hatte es Marisha Steele zu verdanken, dass sie sich einige bissige und sarkastische Kommentare anhören durfte. Das Gespräch jedoch klang mit Smalltalk aus.

Captain Geordi Halcyone nippte an seiner Limonade: "Haben die Mariks denn schon ausgespuckt, weshalb wir San Martin einnehmen sollen?" Steuben blickte den Captain fragend an.

"Na ja, mittlerweile spekulieren sogar schon meine Offiziere, was die Liga an San Martin so toll findet."

"Ich wette es geht um Rüstung. Irgendwelche seltenen Rohstoffe für den Mechbau." Pedro Gomesch trug den linken Arm in einer Schlinge, seit er mit seinem *Warhammer* beim Manöver umgefallen war.

"Sie sollten sich nicht allzu viele Gedanken darüber machen. Weder Sie Pedro noch Sie Geordi." Der Major lehrte sein Glas mit einem Zug als Zeichen, dass die Besprechung beendet war. "George, ist noch etwas?"

"Nein, nicht das ich wüsste Major." Der große schwarze erhob sich.

"Gut", Steuben wandte sich seinem Computer zu, "dann können Sie wegtreten."

Die drei übrigen Captains erhoben sich, Steele blieb jedoch in der Tür stehen: "Haben Sie einen Augenblick für mich Zeit, Major?"

Der Major seufzte deutlich: "Ja, bitte."

Die fast noch jugendlich aussehende Clannerin baute sich vor dem Schreibtisch auf: "Ihre Beurteilung betreffs der Delta Kompanie ist nicht angemessen."

"Ach, ist sie nicht?"

"Neg, die Delta Kompanie bringt genauso viel Leistung wie die Foxtrott Kompanie und bessere als die Echo Kompanie."

Der Major blickte sie fest an: "Das sehe ich anders. Obwohl Captain McKenzie und Sie die erste Übung gewonnen haben, wurde Ihre Kompanie dabei fast aufgerieben."

"Natürlich, wir haben instinktiv Ihre Taktik gegen Sie verwendet. Jeder andere Gegner wäre von unserem Übersetzen viel zu überrascht gewesen um genauso effektiv zu reagieren, wie Sie und die Echo Kompanie."

"Ach, und wenn wir mal auf einen Gegner treffen, der sich nicht so leicht von so einem Taschenspielertrick einschüchtern lässt? Wollen Sie dann mit Zellbringen anfangen?"

Der Captain warf ihm einen finsternen Blick zu: "Wir standen zu dem Punkt im Gefecht und haben richtig gehandelt, wir haben Sie so unter Druck gesetzt und sind in den Nahkampf gegangen."

Steuben wollte antworten, wurde jedoch von Steele unterbrochen:

EXKLUSIV

"Aber darum geht es nicht, frapos? Es geht um mich, ich bin Ihnen als Kompaniechefin nicht recht."
"Ganz recht", der Major beugte sich bedrohlich vor, "ich halte Sie für ein Risiko. Ich will Sie nicht als Kompaniechefin, ich will Sie nicht als Offizier, ich will Sie nicht als Soldat." Steele lief rot an.
"Sie sind durch Ihre Clannermentalität ein Risiko. Sollten Sie jemals gefangen genommen werden, ist es doch mit Ihrer Loyalität gleich ganz anders. Kommunikationsfrequenzen, Ausweichkanäle, Aufmarschgebiete, Gefechtspläne und so weiter würden unserem Feind so ohne weiteres in die Hände fallen." Der Major schnippte einmal mit den Fingern. Steele hingegen stand vor ihm, die Hände zu Fäusten verkrampft: "Und wie viele C-Noten muss man Ihnen in den Rachen stopfen, damit unser Gegner", sie imitierte sein Schnippen, "all unsere Geheimnisse erfährt, Söldner?" Das letzte Wort spuckte sie geradezu aus.
"Raus! Verschwinden Sie Captain!"
"Aye Sir." Sie salutierte spöttisch.

New Montenegro San Martin

Das Prinz Zane, war ein kleines, sauberes und sehr häuslich geführtes Hotel, benannt nach einem schon lange toten Davion Prinzen. Es hatte einige sehr große Vorteile: Der wichtigste war, dass es auf dem höchsten Punkt von New Montenegro stand. Ein weiterer Vorteil war, dass man von den Zimmern mit Südblick den Raumhafen mitsamt seiner Kaserne und die große Straße zu den großen Bergwerksbetrieben im Blick hatte.

Sergeant Gerrit Schweizer hatte dort das Hauptquartier für das Vorauskommando des Freicorps aufgebaut. Drei Spezialkameras waren an den Fenstern des Hotels postiert, drei weitere hatte er auf dem Dach installiert. Unter dem großen Doppelbett waren Maschinenpistolen, Handfeuerwaffen und Sprengstoffe versteckt.

Die Hausherren Kevin und Diana Masters kannten ihn unter dem Namen Gavin Porter, einem Reporter von Outreach. Einen lebhaften jungen Mann, der in seinen wenigen Tagen auf diesem Planeten schon viele Freunde gefunden hatte.

Ein zweimaliges Klopfen ertönte an der Tür. Schweizer schoss hoch und zog seinen Mauser und Gray Nadler. Er huschte leise zur Tür und öffnete sie einen Spalt. Den Nadler hielt er verborgen. Vor der Tür stand Artemis Costas in der Uniform von Harbin's Rangers.

"Komm rein." Der Sergeant steckte den Nadler wieder in den Hosenbund. "Was zu trinken?"

"Klar, hast Du Donnegal Export?" Costas ließ sich auf einen der Sessel fallen und betrachtete die Kameras.

"Und was hast Du für mich?" Schweizer reichte seinem Kameraden ein Timbuique Dunkel. "Sorry, kein Donnegal da."

"Ich werd's schon überleben."

Der andere Söldner setzte sich Costas gegenüber: "Also, was hast Du für mich?"

"Die Dienstpläne für nächsten Monat, einen unbeschrifteten Plan für den Raumhafen und den Stützpunkt. Aber da kann ich weitestgehend nachhelfen."

"Ausgezeichnet. Dann mal her damit."

Costas zog eine Datendisk aus seiner rechten Brusttasche und warf sie Schweizer zu. Dieser holte seinen Laptop vom Bett und lud die Daten hoch.

"So, dann fangen wir mal mit K wie Kommandozentrale an."

"Keine Ahnung wo die ist."

Schweizer fuhr herum: "Was?"

"Hey, ich bin nur einfacher Private, ich kann froh sein, den Streifen schon zu haben, aufgrund meiner Erfahrung beim Support. ABER, ich weiß, wo ein Kommunikationsschnittpunkt ist."

Nach dem Kommunikationsschnittpunkt folgte Waffenkammer, Raumüberwachung/Tower, Kantine, Schlafräume, Mechhangar und Vorratslager.

"Himmel, soviel Sprengstoff haben wir doch gar nicht."

Costas nickte:

EXKLUSIV

"Müssen wir noch was selbst zusammen mischen, oder aus einem der Bergwerke organisieren, es gibt ja genug davon auf diesem Drecksball."

"Ich werde mich mit dem Skipper in Verbindung setzen."

"Alles klar ich mach mich dann man wieder auf die Socken, heut Abend hat mein Corporal Junggesellenabschied."

"Dann mal viel Spaß, während wir anderen Arbeiten." Costas warf die Tür hinter sich zu.

Eine halbe Stunde später verließ Schweizer sein Quartier. Vor dem Haus wartete schon ein Taxi, welches von der Dame des Hauses gerufen wurde.

"Maple Street, bitte." Der Söldner flegelte sich in die Polster der Rückbank. Das Taxi fuhr gemächlich durch die Straßen von New Montenegro.

"Hey Mann, Sie sind aber nich' von hier." Der Taxifahrer war ein schlaksiger Kerl, Mitte Zwanzig. "Wo komm' Sie her?"

"Ich komme von Outreach."

Der Taxifahrer lächelte in den Rückspiegel: "Sie seh'n mir gar nich' aus wie'n Söldner aus."

"Bin ich auch nicht, ich bin Reporter."

"Nu sag'n Sie aber nich', das Sie ne Story suchen. Hier auf San Martin geh'n die Uhren anders."

"Wie meinen Sie das?" Schweizer beugte sich interessiert vor.

"Nu, wie soll ich sag'n? Wir ham hier keine Politik. Unser Marquis ist nur ein guter Schauspieler. Seit die Liaos über das FedCom hergefallen ist, ham wir keine richtige Regierung mehr."

"Aber Sie sagten doch gerade Sie haben einen Marquis."

"Ja, schon, doch die wahren Machthaber sind einige Firmen, hauptsächlich lyranische." Das Taxi bog links ab. "Die haben halt einen Verwandten des alten Marquis eingesetzt um zumindest einen geregelten Eindruck zu erwecken. Nicht dass der Kerl jetzt irgendein Tyrann oder so wäre, aber irgendwie fühlt man sich unwohl. Ich mein, wenn die Konzerne was woll'n, bekommen sie es, was ist, wenn sie jetzt was woll'n, was dem Wohl der Bevölkerung entgegen läuft, was dann?"

Schweizer ließ sich wieder in das Polster sinken: "Sieht aus, als würde ich wohl doch eine Story bekommen."

"Hah! Ich glaub nich' dass Sie damit auf `nen grünen Zweig kommen." Das Taxi bog in die Maple Street ein. "Wo soll ich Sie absetzen?"

"Vor dem Diner bitte."

"Alles klar Mister." Er hielt direkt vor dem Restaurant. "Das macht dann vierundzwanzig Kronen fünfzig."

Der Söldner zahlte siebenundzwanzig Kronen ab und zahlte: "Alles klar, schönen Dank und schönen Tag noch." In Outback Inn wartete schon Raymond Travis auf ihn.

"Hoi Gavin, setz dich." Travis deutete auf die Bank gegenüber. Schweizer setzte sich und schnappte sich die Karte: "Ihr müsstet noch einiges besorgen."

"Und was?"

Gerrit Schweizer wurde leiser: "Kaaawoom."

Landungsschiff *Hamilton* Im Anflug auf den Nadir Sprungpunkt von New Queens

Das Freicorps Garibaldi hatte mit zwei Tagen Verspätung begonnen einzuschiffen. Es hatte mehr als einen Tag gebraucht die über hundertsechzig Mechs, Panzer, Jäger und sonstigen Hilfsfahrzeuge auf die Landungsschiffe zu verladen. Das Regiment wurde von zwei *Overlords*, vier *Union*, einem *Leopard*, einem *Triumph* und zwei *Mule* transportiert. Am Sprungpunkt wartete eine kleine Flottille, der *Starlord Caracas* und die beiden *Invasoren Komet* und *Monitor*. An den beiden *Invasoren* dockte je ein *Leopard Jägertender*.

Zwei Tage vor dem Docken hatten die Landungsschiffe gewendet um den Rest des Weges abbremsen zu können. In der Messe des *Overlord Hamilton* saß Felix Steuben und stocherte in seinem Essen.

Nach dem Drehmanöver war die Einrichtung der Messe so umgebaut worden, dass man bequem ein „G“ hatte, um sich normal fortzubewegen.

EXKLUSIV

Die Einrichtung hatte man an die ehemalige Decke geschraubt, die nach dem Wendemanöver als Fußboden diente.

Normalerweise mochte der Major einen Großteil der logistischen Küche. Ganz besonders Gyros, wie es vor ihm lag. Doch der Hyperraumsprung, der auf ihn zu kam ließ ihm ganz elend werden. TDS - Transit Desorientierungssyndrom - war eine Krankheit unter der relativ wenige Menschen litten. Für ihn als Berufssoldat, der ständig auf Reisen war, ein großes Handicap. Daher arbeitete er ansonsten weit mehr, als der Dienstplan ihn verpflichtete.

"Sie sehen blass aus Major." Captain McKenzie setzte sich zu ihm. Er stellte eine kleine Portion Gyros mit Pommes vor sich ab.

"Woran das wohl liegt, George." Steuben wälzte noch einmal Gyros mit Reis auf dem Teller rum. "Ich kriege schon Migräne, wenn ich nur an den Sprung denke. Und nach dem Sprung werde ich `ne ganze Weile außer Gefecht sein."

Sein Stellvertreter schmunzelte: "Die halbe Stunde werden wir auch ohne Sie überstehen." Er blickte sich um. Die Messe war fast leer, sie standen kurz vor dem Dockmanöver. "Ich würde gerne mit Ihnen über Captain Steele sprechen, Sir."

"Sehe ich Ihnen nicht krank genug aus?"

"Sir, ich weiß, dass Sie sich für das Bataillon den Arsch aufreißen und ich weiß, dass Sie sich den Respekt den Sie jetzt genieße aufgrund Ihrer ... hm ... Vorurteile, mit denen Sie mit Verlaub auch reichlich Nachdruck verleihen, hart erarbeiten mussten."

"Worauf wollen Sie hinaus?"

"Sir, ich weiß, dass Captain Steele sich den Respekt ihrer Kompanie auch hart erarbeiten musste. Diese Leute sind nicht gerade glücklich darüber, wie ihre Kommandantin von Ihnen behandelt wird." Steuben seufzte.

"Sie haben zulange dafür gearbeitet, von wirklich jedem im Bataillon und darüber hinaus respektiert zu werden, um sich das durch Ihre Antipathie kaputt zu machen." McKenzie widmete sich seinem Essen. Gerade als Steuben antworten wollte knackte der Lautsprecher: "Achtung! Achtung! Wir beginnen mit Dockmanöver!"

Zehn Minuten nachdem das letzte Landungsschiff angedockt hatte, starteten die drei Sprungschiffe ihren Kearny-Fushida-Antrieb. Es wurde ein Riss ins Raum-Zeit-Kontinuum geschnitten und die Schiffe gingen in den Transit.

Ende Teil I

Anmerkung:

Die Originalformatierung des Autors wurde beibehalten

INTERVIEW

Interview mit Primus

Wir sind stolz euch in dieser Ausgabe ein zweites hochinteressantes Interview bieten zu können. Bei vielen BT- und MWDA-Fans ist die Seite BrickCommander sehr beliebt und für echte Fans sowieso ein Muss. Nun stellt sich Primus, der Kopf hinter dem ganzen Projekt, unseren Fragen!

1. Hey Primus! Vielen Dank, dass Du uns für ein paar Fragen zur Verfügung stehst. Fangen wir mal ganz einfach an: Wer verbirgt sich hinter diesem beredeten Namen?

Hi! Mein richtiger Name ist Burkhard Schlömer, ich bin 38 Jahre alt und studierter Musiklehrer, außerdem semiprofessioneller Posaunist. Als ich 2000 mit meiner LEGO MechCommander Webseite online ging, habe ich den „Primus“ sozusagen als Künstlernamen übernommen – damals, als MechCommander noch online gespielt wurde. Ich gehörte zum ComStar-„Clan“ (wie man heute sagen würde), und war die meiste Zeit (über zwei Jahre lang) der große Anführer – also der Primus von ComStar. Mittlerweile bin ich sozusagen im „Ruhestand“ und kann mich damit ganz der Aufgabe widmen, das BattleTech-Universum mit LEGO nachzubauen. Natürlich nach einem geheimen Plan, den der heilige Blake, Schutzpatron und Gründer ComStars, mir im Traum offenbart hat ☺

2. Wie hast du zu Battletech gefunden?

Die Geschichte wird vielen bekannt vorkommen: über die Gray-Death Trilogie. Zu der Zeit habe ich hauptsächlich Star Trek- und Star Wars-Romane gelesen (die paar, die es damals gab) und hatte Lust auf etwas anderes, was auch mit futuristischer Technik zu tun hat und möglichst nicht gleich nach einem Buch wieder „vorbei“ ist. Diese laufenden Panzer waren mir zwar zunächst zwar etwas suspekt, aber das hat sich schnell gelegt ... diese drei Bücher sind halt wirklich ein perfekter Einstieg. Ich bin dann bei der Romanreihe geblieben und hatte sogar eine kleine Sammlung an Figuren, obwohl ich nie damit gespielt habe. Die üblichen Verdächtigen halt: Wasp, Marauder, Locust ...

Auf dem Amiga gab es ein Spiel namens „Battleforce“, das Spaß gemacht hat, und auf dem PC bin ich seit Mechwarrior 2 dabei. Die Romane lese ich natürlich immer noch, wenn auch nur auf Englisch

– eigentlich seit der Warrior-Trilogie, wo sich das Erscheinen der Folgebände um Monate verzögerte und ich die Warterei auf die deutsche Übersetzung satt hatte. Den eigentlichen Durchbruch hat für mich aber das Mechcommander PC-Spiel bedeutet.

3. Was fasziniert Dich so an diesem Universum, dass Du so viel Zeit und Geld investierst?

Da wäre natürlich zunächst der reichhaltige und interessante Hintergrund, das gesamte BattleTech-Universum an sich. Ein oder zwei Fraktionen, mit denen man sich identifizieren kann, sind schnell gefunden. In meinem Fall ComStar und natürlich Haus Steiner. Und wenn man erst einmal das technisch fragwürdige Konzept „BattleMech“ an sich akzeptiert hat, steht dem Spaß doch nichts mehr im Weg. Hey, die Dinger funktionieren! Ich habe es selber gesehen, z.B. in MW 4 ... ;)



INTERVIEW

Eine gewisse Faszination für Waffen spielt wohl auch eine Rolle. Das Problem mit modernen Feuerwaffen ist doch: jeder Depp kann sie benutzen und jemanden töten. Persönliches Können und damit Verantwortung für die eigene Macht sind weitgehend ausgeschaltet - wie schon die Samurai zu ihrem Leidwesen herausfinden mussten.

Der BattleMech jedoch bedeutet gleichzeitig Fort- und Rückschritt: nie da gewesene Kampfkraft, die jedoch ohne großes Können des Piloten wenig wert ist. Da wären wir sozusagen wieder beim Schwert angekommen. Den Samurai hätte das gefallen. Mechkrieger sind sozusagen die Ritter des 4. Jahrtausends. Natürlich gibt es auch schwarze Ritter im Battletech-Universum: wie langweilig wäre es ohne Haus Liao verrückte Kanzler oder die mörderischen Fanatiker von Word of Blake. Und hier entfaltet sich eine weitere Stärke von BattleTech: die Wirklichkeit ist eben nicht schwarz/weiß - auch die „Bösen“ haben eine Lobby! Loren Coleman etwa hat mit seinen Büchern („Loyal zu Liao“) viel für Haus Liao Image getan und klargemacht: ob jemand als gut oder böse angesehen wird, hängt vom Standpunkt ab. Selbst Haus Liao verfolgt wie alle anderen Häuser in erster Linie seine eigenen Ziele und geht dabei lediglich etwas skrupelloser vor als andere. Wirklich abgrundtief böse ist kaum jemand. Na ja, natürlich abgesehen von den üblen Frevlern von Word of Blake, sollen sie in der Hölle schmoren ... ;)



4. Wie kommt man auf die Idee, Battlemechs mit Lego-Steinen nachzubauen?

Das müsste man lieber Ron Perovich fragen – seine Webseite mit einem Dutzend LEGO BattleMechs haben mich damals dazu gebracht, es selber zu versuchen – besonders als Ron schließlich keine neuen Modelle mehr baute. Die erste Version von BrickCommander (damals noch LEGO MechCommander) bestand aus 3D-gerechneten Bildern von Rons Modellen, sowie fünf oder sechs meiner eigenen. In den letzten Jahren sind, nicht zuletzt dank LEGO Star Wars, viele neue LEGO-Elemente erschienen, die immer originalgetreuer, ausgefeiltere und funktionalere Modelle

INTERVIEW

ermöglichten. Auch sind die Vorlagen (MWDA-Minis etwa) immer besser und detaillierter geworden. Den Namen meiner Webseite musste ich übrigens wegen der Firma LEGO ändern, da kam eines Tages ein Brief von deren Anwälten. „LEGO“ darf nämlich nur von der Firma LEGO selbst in dieser Form genutzt werden, also in einer Webadresse etwa.

5. Wie lange brauchst Du ungefähr, um einen Mech zum ersten mal nachzubauen?

Grundsätzlich baue ich immer zuerst (und oft nur) ein CAD-Modell am Computer. Das Programm heißt „MLCad“ und ist kostenlos erhältlich. Die Vorteile dürften auf der Hand liegen: man hat immer alle Steine in allen Farben zur Verfügung, und zwar so viele wie man eben braucht. Außerdem kostet ein neues Modell keinen Cent. Von Stromkosten mal abgesehen. Für einen LEGO Battlemech benötige ich etwa 5-12 Stunden reine Bauzeit, abhängig von Größe und Komplexität des Modells. Manchmal dauert es auch länger. Das lässt sich vorher nicht genau abschätzen. Zum Beispiel sind runde Formen generell schwierig mit LEGO nachzubauen und dauern auch länger – es sei denn, ich kann zufälligerweise ein Spezialteil benutzen. Die durch die Game-engine bedingten kantigeren Mechs aus MW4 lassen sich generell viel besser und schneller nachbauen als viele MWDA-Figuren, siehe etwa den rundlichen Ursus. Ohne Spezialteile wäre ich da völlig aufgeschmissen, oder müsste in viel größerem Maßstab bauen.



6. Wie viele verschiedene Baupläne stehen inzwischen zur Verfügung?

Oh, ich weiß nicht genau. Ich habe nie gezählt. Ich baue circa 60 Modelle pro Jahr, und die meisten sind als Download verfügbar. Mittlerweile dürften etwa 360 verschiedene Modelle auf kleine und große LEGO-Fans warten, die sich ihr eigenes LEGO/BattleTech-Universum (oder nur ihren jeweiligen LieblingsMech) nachbauen wollen.

7. Verrate uns doch mal, welches Deine Lieblings-Zeitlinie/Ära ist und wer so Deine Favoriten unter den verschiedenen Charakteren sind.

Aus der „klassischen“ Periode lese ich natürlich alles gerne, was mit ComStar zu tun hat. Sonst habe ich da kaum persönliche Lieblinge. Im MWDA-Universum habe ich mich gefreut, als Tamara Duke (Steiner/Stormhammers) mit ihrem Wolfhound in einem Roman auftauchte. Leider wurde sie aber kurz darauf abgemurkst. Seitdem habe ich immer gemischte Gefühle, wenn bekannte Charaktere/Figuren

in Büchern mitspielen. Aber Callandre „Calamity“ Kell ist ziemlich cool! Hey, wer mit seinem SM1 Tank Destroyer (mit handgespraytem Kell-Hounds Logo) Kamikazeangriffe auf 'Mechs fährt und nach einem doppelten Überschlag nur „Aua!“ sagt, hat eindeutig einen besonderen Platz bei BrickCommander verdient. Habt ihr sie eigentlich schon entdeckt ...? ☺

8. Würdest Du Dein Hobby eigentlich auch gerne zum Beruf machen? Also, sagen wir mal, als Entwickler für Lego oder auch WizKids arbeiten?

INTERVIEW

Neulich war eine Anzeige in der Zeitung: „Traumberuf zu vergeben!“ – als Modellbauer für das neue LEGOLAND Discovery Center Berlin. Nur jeder zehnte Bewerber wurde überhaupt zum Casting eingeladen, großer Presse- und Medienrummel inklusive. Da bin ich also schon ziemlich stolz, überhaupt dabei gewesen zu sein! Als Test hatte man 15 Minuten Zeit, um aus 70 LEGO-Teilen irgendetwas zu bauen. Diese 70 Teile waren fast nur normale, orangene Steine, plus einige Schrägsteine, dazu etwas Kleinkram. Dieses Sammelsurium stammte offenbar aus einem Halloween-Kürbis-Set und einem kleinen Weihnachtsmann-Set. Wer also selber schon mal für eine Bewerbung üben möchte ...

Leider habe ich es aber nicht geschafft, die Jury ausreichend zu beeindrucken. So ganz ohne Spezialteile bin ich als Primus offenbar völlig unterfordert ☹

In der zweiten Runde hatte man übrigens einen fast unbegrenzten Steinvorrat zur Verfügung (nur Basic-Steine) und musste einen Pilz bauen! Probiert das mal selber. Ach ja: ein Modellbauer im LEGOLAND verdient als Einstiegsgehalt ca. 2000 Euro (brutto), plus nicht näher definierter Boni. Reich wird man so also nicht, aber wenigstens stein-reich ;)

Eigentlich habe ich ja schon einen schönen Beruf. Wenn man allerdings die Chance hat, zum Traumberuf „upzugraden“ ... Für mich wäre allerdings das Größte, Produktentwickler bei LEGO zu sein - vielleicht bewerbe ich mich da ja auch mal ☺

9. Was war Deine bisher größte Herausforderung? Welches Modell hat Dir das größte Kopfzerbrechen bereitet?

Das ist immer das nächste Modell. Ich baue generell recht zügig, da ist keine Zeit für Kopfzerbrechen – nur für die Frage, wie originalgetreu sich bestimmte bautechnische Probleme umsetzen lassen. Manchmal muss man Kompromisse eingehen. Es kommt fast nie vor, dass ich ein Konzept verwerfen und neu anfangen muss. Und wenn ich fertig bin, ist auch das Modell fertig. Die LEGO-typische tage- und wochenlange Immer-wieder-was-verbesser-Phase entfällt bei mir komplett. Oft wird ein Modell

termingerech am frühen Abend fertig, dann rendere ich die Bilder, baue alles in die Webseite ein, und ab geht die Post. Auf zum nächsten Projekt! Wenn ich mir die Sachen dann später anschau, sehe ich auch kaum jemals etwas, das ich nun vielleicht anders oder besser machen würde. So ganz verkehrt kann diese Arbeitsweise also nicht sein. Übrigens baue ich IMMER zuerst den Kopf bzw. das Cockpit eines 'Mechs. Das ist sozusagen das Gesicht. Wenn man das nicht richtig hinbekommt, braucht man den Rest gar nicht erst zu bauen.



Allerdings gibt es immer wieder Ausnahmemodelle, über die ich länger nachdenke, bevor ich überhaupt die ersten Steine zusammensetzte. Zur Zeit steht der kolossale 135t-ARES hier neben mir und lenkt immer wieder meine Aufmerksamkeit auf sich. Wenn man so will, ist das die bisher größte Herausforderung! Nein, ich habe noch nichts gebaut, aber schaut doch Anfang 2007 mal wieder bei BrickCommander vorbei ☺

INTERVIEW

10. Erzähl uns etwas über Deine Website. Wie viele Besucher habt ihr so pro Monat? Welche Modellbaupläne werden am häufigsten herunter geladen?

Im April 2007 gibt es BrickCommander sieben Jahre, und es geht stark auf 600.000 Besucher zu. Zur Zeit habe ich etwa 300 Besucher pro Tag. Das ist verglichen mit anderen Webseiten nicht so viel. Aber wenn man bedenkt, dass diese 300 nur reinschauen um meine Modelle zu bestaunen und zu gucken,



was es neues gibt, dann finde ich das schon sehr schmeichelhaft. Generell sind die Besucherzahlen aber rückläufig. MW Dark Age tut sich momentan etwas schwer, und neue PC-Spiele sind auch nicht in Sicht – das wirkt sich natürlich auf das Interesse an BattleTech/Mechwarrior generell aus, und damit auch auf meine Webseite. Aber ich versuche, meinen bescheidenen Teil beizutragen, um dieses Interesse wachzuhalten.

Welche meiner LEGO-Modelle am populärsten sind, weiß ich nicht – da habe ich keine speziellen

Zähler. Allerdings kommen die typischen Lieblinge immer besonders gut an, auch als Neuauflage: der Mad Cat MkIV etwa.

11. Baust Du eigentlich nur noch Mechs aus DarkAge und Mechwarrior 4 oder ist das momentan so ein Faible von dir?

Ich hatte niemals den Plan, alle jemals erschienenen Mechs nachzubauen, nicht einmal annähernd. Dennoch bin ich im Classic-Bereich ziemlich komplett, finde ich. In den Tech Readouts gibt es so viele wirklich schlechte Zeichnungen, die nun wirklich keine weitere Aufmerksamkeit verdienen. Momentan sind es eben MW Dark Age und, dank MekTek, MW4, die mich mit neuen Designs zum Nachbauen versorgen. Allerdings bin ich immer offen für Vorschläge. Wer also der Meinung ist, dass sein LieblingsMech unverzeihlicherweise noch immer bei BrickCommander fehlt, der schreibe mir einfach an Papierkorb@BrickCommander.com ... :P

12. Bestehen irgendwelche besondere Pläne fürs nächste Jahr, die Du uns noch verraten möchtest?

Abgesehen von noch mehr Sachen aus MW Dark Age, MW4 und etwas Classic Stuff habe ich bereits Pläne für zwei oder drei Modelle aus anderen Themengebieten. Ich bin aber zuversichtlich, dass Kelly, Jonas und Tony den Ball im Spiel halten und mich weiterhin mit coolen Sachen zum Nachbauen versorgen werden. Dass der LEGO Ares kommen wird, habe ich ja schon ausgeplaudert. Außerdem hoffe ich, endlich „meinen“ persönlichen Mech bauen zu können, der eigentlich für MW Outlaws vorgesehen war und nun voraussichtlich in einem „Action-Pack“ erscheinen wird. Welcher Mech das genau ist, verrate ich aber nicht! :P

Danke, Primus!

Kein Thema. Der Friede Blakes sei mit Euch!

<http://www.brickcommander.com>

TALES OF THE JIHAD

CASE WHITE

THE SERIES

March 9, 3068

ComStar launches the largest naval operation in centuries...

21 WarShips

11 Divisions

40,000 personnel

Only to face the fury of the Word of Blake unleashed!

Alpha

by Phaedra Weldon; January 23, 2007

The Breaking of Chemical Bonds

by Steve Mohan, Jr.; January 30, 2007

To Serve and Protect

by Herb A. Beas II; February 27, 2007

Stars in the Time of Dreaming

by Ilsa J. Bick; February 6, 2007

Voice of the Resistance

by Chris Hartford; March 6, 2007

Backroads By Night

by Jason Hardy; February 13, 2007

The Good Fight

by Jason Hardy; March 13, 2007

By the Sword

by Jason Schmetzer; February 20, 2007

Omega

by Phaedra Weldon; March 20, 2007

WWW.BATTLECORPS.COM

A stunning, all new, Classic BattleTech fiction series, found only on BattleCorps!

Come See what all the excitement is about!

BERICHT

CON-Bericht

Von Jan-Hendrik Kalusche

Mechforce-Con (3.11 – 5.11 2006 in Hamburg)

Eine Convention (*von lat. convenire „zusammenkommen“, meist auch nur Con genannt*) ist eine Veranstaltung, auf der Menschen mit gleichartigen Interessen (zum Beispiel Jongleure, Animefans, Rollenspieler, Fantasyfreunde und -Spieler, ...) sich treffen, um andere Gleichgesinnte kennen zu lernen, sich mit ihnen über ihr Hobby auszutauschen und teilweise diesem auch nachzugehen.

Und dann auch noch nur mit Battletech? Nachdem ich nun mit Vengeance Gambit schon ein bisschen Erfahrung an der Platte gesammelt hatte, beschloss ich, doch meine Kenntnisse gleich einmal umzusetzen. Gesagt getan.

Also setzte ich mich in den Bus nach Hamburg und kam rechtzeitig zum ersten Kampf des Abends am Veranstaltungsort an. Aufgrund der Tatsache, dass wir nur eine kleine Gruppe waren, beschloss die Con-Leitung, mit den anwesenden Leuten anstatt des geplanten Szenarios einfach ein fröhliches, kleines „Free-for-all“ zu spielen. Jeder sollte mit einem Assault-Mech anfangen und dann weiterspielen, bis auch sein letzter Mech (leichte Gewichtsklasse) zerstört worden war. Bögen wurden ausgedruckt, Karten ausgesucht und los ging die Schlacht.

Ich sah mich mit meinem 100 Tonnen Berserker einer gemischten Formation anderer Assaults gegenüber, bei denen gut bewaffnete *Devastators* die Mehrheit bildeten. So kam es dann auch, dass sich mein eher auf Nahkampf ausgelegter Mech relativ schnell vom Feld verabschiedete. Über den Abend verteilt verschliss ich dann noch einen *Ostsol* und einen *Nightsky*, die beide mit ihrer Fähigkeit stehen zu bleiben oder zu treffen eher überfordert waren. Trotzdem wurde viel gelacht und ich gewöhnte mich daran, Zielzahlen und andere Modifikatoren in meinem Kopf zu berechnen. Zu fortgeschrittener Stunde verabschiedete ich mich dann erstmal von der kleinen Runde und begab mich in mein Bett.

Nach dem Aufwachen am nächsten Morgen fiel mir dann siedendheiß ein, das ich ja noch drei Aufstellungen aus Mechs für das heutige Turnier zusammenstellen musste. War alles nicht so schlimm, immerhin hatte ich ja einige der Quellen, die ich benötigte, zuhause. Dass dabei eine zusammen gewürfelte Kombination herauskam, deren Schlagkraft ich noch bezweifelte, war klar. Ich hatte die Mechs aber auch nicht nach Waffen oder ähnlichen Daten ausgesucht, sondern eher, ob sie mir vom Design her zusagten oder ob ich sie schon immer mal spielen wollte.

Eine knappe Stunde später war ich dann auch wieder zurück am Ort des Geschehens und ließ mir meine Datenbögen ausdrucken. Die Paarungen für die erste Runde wurden ausgelost und so begab ich mich in mein erstes Techlevel I – Gefecht seit langem. Wenn ich mich richtig erinnere hatte ich einen *Enforcer*, ein *Chameleon*, eine *Crab* und einen *Hunchback* dabei. Mein Gegner einen *Warhammer*, ebenfalls einen *Hunchback* und eine *Crab*. An den vierten Mech, kann ich mich leider nicht mehr erinnern. Es wurde zu einem Schlachtfest. Aber nur unter meinen Streitkräften. Der einzige Abschuss, der mir gelang war die *Crab*, die ich nach einigem Nachsetzen zum Abschalten durch Überhitzen bringen konnte, bevor ich sie gezielt ins Jenseits beförderte. Auch den *Warhammer* konnte ich noch ein bisschen ankratzen, aber als mein *Enforcer* dann mit einem Bein weniger und einer leeren AK/10 im Wald lag, war das Spiel für mich auch schon verloren. Trotzdem befand ich mich den Punkten nach nicht auf dem letzten Rang. Eine echte Überraschung für mich. Auf zur zweiten Runde.

Diesmal ein Techlevel II – Spiel. Meine Aufstellung diesmal bestand aus Maschinen, mit denen ich schon gerne gespielt hatte und die ich schon immer einmal ausprobieren wollte. Genau erinnern kann ich mich jetzt leider nur an einen *Gurkha* und den *Comstar Highlander*. Diesmal war die Vernichtung meiner Truppe noch härter, da ich den *Gurkha* bereits in der zweiten Runde durch einen Stellungsfehler meinerseits (ja, man sollte bedenken, das Mechs auch den Torso drehen können)

BERICHT

verlor, bevor ich ihn überhaupt wirklich einsetzen konnte. Doch ich war immer noch nicht im Bereich der negativen Punkte angelangt und so ging es in die dritte Runde weiter: Clan.

Da ich keinerlei Erfahrung mit Clan-Mechs besitze hatte ich mir einfach etwas mit ordentlich „Bumms“ zusammengestellt. Wie sich herausstellen sollte, war das Clan-Match eines der brutalsten. Was aber nicht unbedingt an meinem Gegner lag, sondern eher daran, das Clan-Mechs relativ schnell viel Schaden austeilen. So gab es dann auch beinahe jede Runde einen Abschuss, so dass wir nach sechs oder sieben Runden schon fertig waren.

Und immer noch war ich nicht letzter. Langsam machte sich Begeisterung bei mir breit. Doch noch war die letzte Runde nicht durch gestanden. Drei Mechs aus den jeweils vorhergehenden Aufstellungen. Hier erwiesen sich mein *Enforcer* und auch der *Highlander* noch einmal als nützlich. Meine Nova verlor ich aufgrund von Überhitzung leider relativ schnell, aber nach einem glücklichen Kopfschuss meinerseits waren die Verhältnisse wieder ausgeglichen. Ein weiterer Abschuss katapultierte mich unerwartet auf die Siegesbahn. Jetzt spielte ich mit meinem Gegner nur noch, damit er mir ein paar weitere Tricks und taktischen Feinheiten zeigen konnte.

Bei der abschließenden Preisverleihung rutschte mir dann doch glatt ein „F***“ raus, als es hieß „Platz 10: Jan-Hendrik Kalusche“. Da hatte ich mit sechzehn anderen Leuten an meinem allerersten Battletechturnier teilgenommen und war doch glatt auf dem 10. Platz gelandet. Am Sonntag fand noch ein Blutnamensturnier statt, an dem ich aber leider aufgrund meiner Rückreise nicht mehr teilnehmen konnte.

Rückblickend war es schön, neue Leute kennen zulernen, die meine Begeisterung für Battletech teilen und mit denen ich zwei Tage lang schön spielen konnte. Ich habe dort wieder vieles neues gelernt (wie gesagt: Denkt an die Torsodrehung!) und auch Neues angewendet. Die Bewirtung war bei kleinen Preisen außerordentlich gut und so war die gesamte Moral der Truppen auch dementsprechend hoch.

KitteryCon 2006 (17.11 – 19.11.2006)

Knapp zwei Wochen später saß ich schon wieder in einem fahrbaren Untersatz, um an einer Con teilzunehmen. Diesmal an der KitteryCon in Göttingen. Ausgerichtet wurde das Ganze vom Chapter der 5.Syrtis Fuseliere, dem Chapter, welches mich bei Vengeance Gambit I eher nebenbei rekrutiert hatte. Ich freute mich darauf, bekannte und ein paar neue Gesichter wieder zusehen. Nach knapp vierstündiger Fahrt kamen wir dann auch an dem Freizeitheim mitten im Wald an.

Drinnen herrschte schon Hochstimmung. Am Billardtisch wurde das Con-Eigene „Last Hole Billard-Contest“ ausgetragen und auf einem Tisch in der Mitte der zentralen Halle stand das „große Ganze“. Was bisher bei der Con-Ankündigung eher vage und geheimnisvoll beschrieben worden war, zeigte sich nun in seiner ganzen Pracht: eine dreidimensionale Battletechkarte. Hauptstück des ganzen war eine übergroße, von Wehrgängen umgebene Destille, um die herum sich schon einige Mechs prügeln. Ich stellte meinen Rucksack an meinem Schlafplatz ab und sah mich noch ein bisschen um. In verschiedenen Nischen in der Nähe der Bar wurden bereits Fun- und Chapterfights abgehalten und auch der Kampf um die Destille tobte ununterbrochen. Da



BERICHT

packte auch mich wieder die Lust am Spielen und so holte ich mir eine Karte für die Destille und ließ mir noch kurz die Regel erklären.

Jeder musste einen Mech aus einem Hut ziehen. Natürlich befanden sich darin fast nur Modelle, die in einem normalen Spiel wohl nie jemand einsetzen würde. Außerdem bekam man eine Karte, auf der die Abschüsse vermerkt wurden. Hatte man einen Abschuss gelandet, so musste der Abgeschossene zur Bar gehen und einem ein Bier holen. Von dieser Karte sollte ich im Laufe des Abends noch einige Male Gebrauch machen.

Ich zog also meinen Mech und wurde dann mit einem alten *Charger* auf die Gegner losgelassen. Viel Spaß hatten wir, als der *Charger* sich, gejagt von einem *Locust*, in den einzigen Teich auf der ganzen Karte zurückzog. Um die Chancen auf einen Abschuss des *Chargers* zu verbessern, lief der *Locust* hinterher und legte sich dann in den See. So trat der *Charger* ein paar Mal unter Wasser nach dem *Locust*, während dieser versuchte, ihm die Beine weg zu schießen. Schlussendlich traf ich mit dem *Charger* und zertrat dem *Locust* das Bein. Was mir aber auch nicht viel half, da ich in der nächsten Runde aus meinem Mech gefeuert wurde. Mein erster Gang zur Bar stand somit an. Das nächste Mal ich mit einem *Urbanmech* aufs Feld. Das Gelächter war groß, immerhin hat der Mech nur eine AK als Bewaffnung und bewegt sich maximal 2 bis 3 Felder pro Runde vorwärts. Im Grunde genommen ist er einfach nur ein unbewegliches Ziel und so wurde ich dann auch aus ihm schnell herausgeschossen. Bis dahin hatte ich selber allerdings erst einen Abschuss gelandet und das Bier war beinahe alle. Der dritte Mech, den ich an diesem Abend einsetzen sollte, war ein Paladin und ich muss zugeben, dass ich mit dem bestens bedient war. In einem normalen Spiel wäre ich nie auf die Idee gekommen ihn einzusetzen, aber hier, in diesem Free-for-all hatte er seine Berechtigung.

Da die anderen Mechs schon einiges an Schaden eingesteckt hatten, begann ich mit den Resten aufzuräumen. Dummerweise kamen mir all zu oft andere zuvor, auch wenn ich mir einen Ruf als Abstauber machte. Aber das war in diesem Gefecht eigentlich auch einzig und allein das Ziel. Jeder, der konnte schoss auf den Mech, der am meisten beschädigt war, um als nächstes ein kostenloses Bier zu bekommen.



Erwähnen möchte ich noch zwei lustige Dinge, die mir beim „Conquest of the Fuseldeers“, also dem Kampf um die Destille passiert sind. Zum einen der *Jagermech*, der gerade mal zwei Runden auf dem Feld war und dann von mir kaltblütig von hinten erledigt wurde (was mir einen neuen Spitznamen einbrachte und noch für viel Erheiterung während der weiteren Con sorgte). Zum anderen der *Thunderbolt*, der so unglücklich ins Feld kam (alle Einheiten fielen per Combat-Drop ins Spielfeld), dass er zuerst einen ungewollten „Death from above“ ausführte, den verpatzte, sich das Bein flutete und dann für bestimmt fünf Runden unbemerkt und alleine im Teich lag.

Um 01:00h schließlich wurde das „große Ganze“ dann abgebaut, um Platz für das am

nächsten Tag stattfindende „Three Kings Tournament“ zu schaffen. Ich begab mich zu meiner Schlafstelle und versuchte noch ein bisschen Schlaf zu finden.

Morgens beschäftigte ich mich mit der Frage, wie ich denn nun am Three Kings teilnehmen sollte, immerhin hatten sich immer Dreier teams angemeldet. Abhilfe schuf eine Abordnung der Heavy Arms Cavalry, die noch einen dritten Mann suchten. So zogen wir dann zur dritt fröhlich mit unserer ersten Aufstellung ins Gefecht, nur um einen knappen Sieg nach Punkten über unseren ersten Gegner zu

BERICHT

erzielen. Noch ein paar Runden länger und wir wären ausgelöscht worden. So oder ähnlich zog sich dann unsere Linie durch das komplette Turnier. Ein ums andere Mal gelang es uns, wenn meistens auch nur knapp den Sieg nach Punkten davonzutragen. Wir ließen jedoch eine Sache außer Acht: die meisten Punkte gab es für Abschüsse. Oftmals gelang es uns aber nur, die Mechs des Gegners leicht anzukratzen.

Ein Kampf ist mir an diesem Nachmittag ganz besonders im Gedächtnis hängen geblieben: Wir traten gegen drei Schweizer auf einer Eiskarte an. Wir hatten einen *Anihilator*, einen *Firestarter* und einen dritten Mech dabei, während unsere Gegner einen *Stalker*, einen *Hatchetman* und einen *Hussar* aufs Feld führten. Nachdem ich dem *Hussar* das Bein entfernt hatte, waren die Verhältnisse ausgeglichen. Unser *Anihilator* schoss nur noch daneben, während der *Stalker* fast alles traf. In der letzten Runde, bevor die Zeit für den Mech ablief, gelang es dem *Anihilator* aber noch, den *Hatchetman* zu vernichten. Vielleicht nicht besonders ehrenhaft (er sprengte ihn, indem er im Center Torso die Munition traf) aber es verhalf uns doch zu dem einzigen, wirklich deutlichem Sieg an diesem Tag. Bis eine Runde vor Schluss hatten wir sogar noch um einen Platz unter den ersten Drei mitgekämpft, aber am Schluss wurde es doch leider nur Platz Fünf. Machte mir aber nichts aus, immerhin war ich damit schon mal doppelt so gut wie bei meinem letzten Turnier.

Den Abschluss des Tages bildete dann der Zeremonienabend der Fuseliere. Hierbei präsentierte sich das Chapter, Belobigungen wurden verteilt, Beförderungen ausgesprochen und noch einige andere Sachen gemacht. Die Sieger der Wettbewerbe wurden gebührend geehrt und die „Hasek-Singers“ hatten noch einen kleinen Auftritt. Alles in allem war es ein lustiger Abend, wo es eher darum ging, sich selbst nicht zu ernst zu nehmen und vor allem Spaß zu haben. Am Sonntag ging es dann eigentlich nur noch ums Aufräumen und Abreisen. So befand auch ich mich dann irgendwann abends wieder in meinem warmen Bett und hatte einen Haufen schöner Erinnerungen und noch mehr neue Erfahrungen zu verarbeiten.

Auch zur KitteryCon will ich ein Fazit schließen: Sehr, sehr schöne Con. Die Stimmung unter den Leuten war super und da hier noch mehr Leute als auf der MechforceCon waren, war die Abwechslung auch noch um einiges größer. Außerdem sorgte die Lokation dafür, dass man nicht so stark aufeinander hockte und sich immer mal wieder mit anderen Leuten an anderen Stellen unterhalten konnte. Das Programm war gut gefüllt. Neben den von mir beschriebenen Aktionen gab es auch noch Shadowrun-Runden, den New Avalon-Trainigs-Circuit, auf dem man sein Können als Mechkrieger beweisen konnte, einen Malworkshop mit Werewolf und vieles, vieles mehr. Das Essen war einsame Spitze (vor allem Cunny`s Chili) und die Preise für die Getränke unschlagbar. Ich werde auf jeden Fall nächstes Jahr wieder dabei sein.



BERICHT

Heavy Metal Map Vorstellung



HeavyMetal Map (oder kurz: HMMap) ist die neueste Entwicklung aus der HeavyMetal Programmreihe. Es ist das erste Programm der Reihe, das speziell mit einer grafischen Benutzeroberfläche entworfen wurde, im Gegensatz zu früheren, rein tabellenbasierenden Programmen. Das Hauptziel des Programms ist es, MapSheets für Classic Battletech zu designen und ausdrucken zu können. Die Grafiken, die enthalten sind, ermöglichen es, in kürzester Zeit eigene Karten zu erstellen. Es ist zudem möglich vorher noch nie da gewesene Effekte auf den Karten einzubauen. HeavyMetal Map ist der einzige, offizielle Classic Battletech Kartendesigner. Wie in allen vorangegangenen HeavyMetal-Publikationen gibt euch HMMap alle Werkzeuge, die zum Designen benötigt werden an die Hand. Dazu gehören sowohl die normalen Geländetypen, die so in jedem Turnier verwendet werden können, wie auch andere Geländemerkmale, die ihr so noch nie auf einer anderen CBT Karte gesehen habt. Mit HMMap habt ihr Zugriff auf sechzig verschiedene Karten aus allen Mapsets. Außerdem wird es euch möglich sein, zusätzliche, von anderen Usern erstellte Grafiken, Karten und

anderes von unserer Homepage downzuloaden. Dadurch, das HeavyMetalMap mit vielen verschiedenen Grafiken arbeitet, hat es geringfügig höhere Systemanforderungen als andere HeavyMetal-Produkte. Mann muss nicht unbedingt das Programm kaufen, um sich all die netten Funktionen des Programms ansehen zu können. Nein, man kann den kompletten „HMMap User`s Guide“ (momentan nur in Englisch) als PDF auf der HeavyMetal-Homepage herunterladen. Der Guide enthält Screenshots und alles andere, was man benötigt, um sich ein erstes Bild von dem Programm machen zu können.

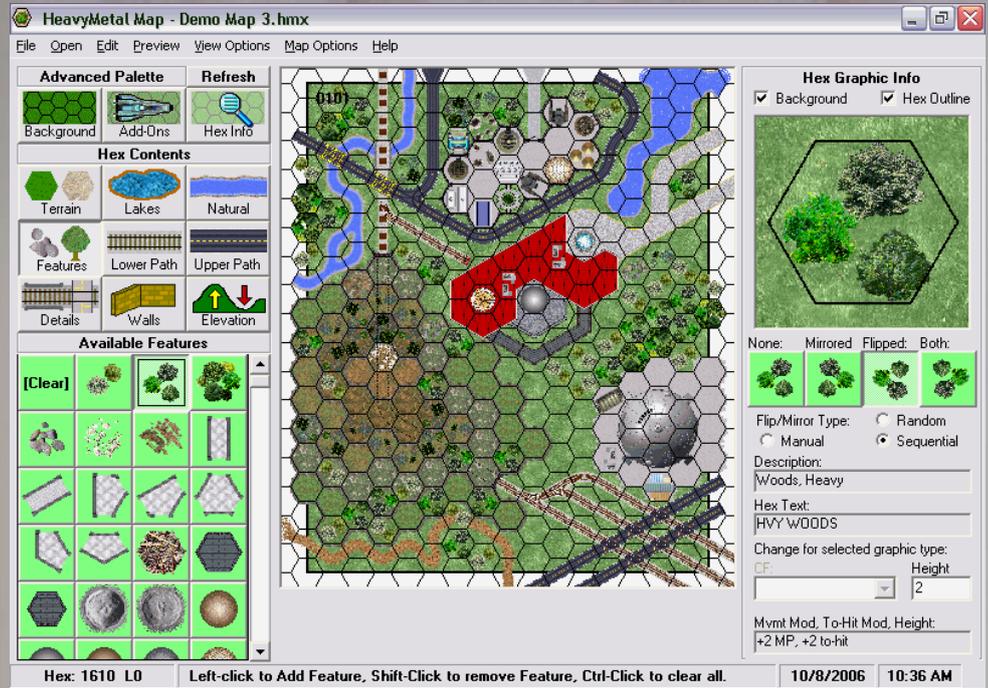
HeavyMetal Map Features:

- Ausführliche Bedienungsanleitung mit Anweisungen, die nicht nur die Benutzung des Programms beschreiben, sondern auch Beispiele und Hilfen zur Erschaffung der eigenen Karte liefern
- Über 1000 hochqualitative Grafiken, in Paletten angeordnet, um unterschiedliche Rechenleistungen bei Computern zu berücksichtigen
- Die Möglichkeit, zusätzlich zur Karte ein „Map Data Sheet“ (Karten-Daten) auszudrucken, das jedes Gelände auf der Karte mit Ort, Regeln und Beispielgraphik angibt
- „Add-On graphics“ erlauben die Skalierung von jeder einzelnen enthaltenen Grafik (z.B. Landungsschiffe), um mehrere Hexfelder abzudecken. Jede nur erdenkliche Größe kann eingestellt werden.
- Die Logos der Häuser und Clans, um Gebäude, Gelände oder Missionsziele zu markieren.
- Alle offiziellen Geländetypen, sowie viele neue Grafiken (z.B. Bahnstrecken, Magnetschwebbahnen, Kanäle...)
- Die Grafiken können gedreht und gespiegelt werden, um eine größere Vielfalt innerhalb der einzelnen Geländetypen zu erlauben.
- Layer-fähige Grafiken erlauben eine unerreichte Komplexität der Karten.
- Ein Zufallsgenerator, der Karten zufällig oder nach bestimmten Vorgaben erstellt.
- Die meisten der Standard-Karten sind enthalten. Nur noch ausdrucken und spielen!
- Komplette Kontrolle über den Ausdruck. Von der Art und Farbe der Hexfeldabgrenzungen und des Textes, der auf der Karte steht, bis hin zum CF von Gebäuden.
- Zoom während der Arbeit an der Karte oder Komplettansicht-Karten können auf vielen einzelnen Blättern an einem Drucker ausgedruckt und danach zusammengefügt oder als ein hoch auflösendes Bild für den Copy-Shop gespeichert werden.

BERICHT

Soweit ein Auszug von der Internetseite <http://www.heavymetalpro.com/> zu HeavyMetal Map.

Ich will einen kleinen Einblick in meine ersten Schritte mit dem Programm geben. Beim ersten Start des Programms kann man glatt von den ganzen Funktionen erschlagen werden. Doch schon nach ein paar Minuten hat man sich an die Aufteilung der einzelnen Paletten gewöhnt und kann sich mit dem Wesentlichen befassen, welches das Programm bietet: dem Mapdesigner. Hierzu befindet sich standardmäßig in der Mitte des Bedienfensters die momentan zu bearbeitende Karte. Alles andere kann von verschiedenen Paletten auf diese Karte eingefügt werden:



Flüsse, Strassen, verschiedene Terrains, ja sogar Landungsschiffe. Das ist alles recht einsteigerfreundlich gehalten, so dass man schon nach kurzer Zeit die ersten Erfolgserlebnisse vorweisen kann. Schritt für Schritt kann man jetzt komplexere Paletten frei schalten und kommt so an die komplette Bandbreite von Landschaften und sogar noch darüber hinaus. Auch das Drucken erweist sich als Kinderspiel, kann man doch einstellen, wie groß die Hexe sein sollen, so dass man Karten auch auf einfache DIN A4-Seiten drucken kann. Aber wo Licht ist, befindet sich bekanntlich auch Schatten. Einige Geländefeatures sind schwieriger einzusetzen, als es zuerst den Anschein hat. Als Beispiel sei hier mal das Bauen von Tunneln genannt. Außerdem muss man sich, um eine wirklich ausgeglichene und zum Spielen geeignete Karte zu erstellen, tief in das Programm, Taktik und Strategie hineinknien. Immerhin will man ja allen teilnehmenden Kräften ausgeglichene Chancen ermöglichen. Eine wirklich ausgewogene Karte nur mal eben auf die Schnelle zu erstellen ist somit eigentlich nicht drin.

Die Einsteigerfreundlichkeit und die sich eigentlich selbst erklärende Benutzeroberfläche machen es ähnlich komfortabel wie die anderen HeavyMetal Programme und darum trotz allem ein absoluter Tipp. Wer sich also ein bisschen mit Taktik, Strategie und Karten beschäftigt, findet hier eine weitere Möglichkeit, seinem Hobby zu frönen.

Links:

<http://www.heavymetalpro.com>

BERICHT

Vengeance Gambit

-- Ausschnitt aus einer Nachrichtensendung auf New Avalon am (2. Februar 3073)

[Korrespondent steht auf einem Hügel in der Nähe des geheimen NAIS-Stützpunktes. Im Hintergrund kann man vereinzelt noch Ruinen rauchen sehen. Alles in allem wirkt das Gelände aber noch intakt, vielleicht einmal abgesehen von den Wracks der WoB-Mechs.]

Korrespondent: Meine Damen und Herren, hier im Hintergrund sehen sie den Ort, an dem heute die Streitkräfte des Federated Commonwealth einen überragenden Sieg über die religiösen Fanatiker des Word of Blake errungen haben. Es ist alleine der Verdienst des Marshal of the Armies Jackson Davion und seinen tapferen Männern, dass die Feinde in die Flucht geschlagen werden konnten, bevor sie ernsthaften Schaden anrichten konnten.

[Einblendung der Gefechts-ROM aus dem BattleMaster Jackson Davions. Es ist zu sehen, wie er mit einer Lanze schwerer Mechs auf den Hauptplatz der Anlage stapft. Zu seiner Linken tauchen zwischen den Gebäuden immer wieder zwei unbekannte mittelschwere Mechs und zwei normale mittelschwere Mechs in Davion-Farben auf. Weit entfernt auf der rechten Seite pflügt eine Lanze Panzer durch die Hügel.]

Stimme des Korrespondenten aus dem Off: „Ich habe hier jetzt bei mir den kommandierenden Offizier der Panzer-Lanze, die sie auf den Bildern sehen. Leftenant Smith. Sagen sie doch bitte etwas zu dem Verlauf des Gefechtes.“

[Die Panzer schwenken langsam auf das Hauptgelände ein. Am Horizont tauchen die ersten grauweißen WoB-Mechs auf.]

Leftenant Smith: „Ja, wie sie sehen können, hatten wir damit gerechnet, den Feind in die Zange nehmen zu können. Deswegen war unsere Linie auch so weit aufgefächert. Als der Marshal dann merkte, dass der Feind sich auf seine Lanze und die Gebäude konzentrieren würde, befahl er uns, in einem Bogen auf das Schlachtfeld zu kommen und dabei zu versuchen, den Feind möglichst mit Minenfeldern aufzuhalten.“

[Auf der Gefechts-ROM ist jetzt zu sehen, wie ein Teil der WoB-Streitkräfte, unter anderem zwei Hovercrafts und zwei LSR-Lafetten, sich den unbekannt Mechs und den Gebäuden auf der linken Seite des Schlachtfeldes zuwenden. Die Luft ist erfüllt von Laserstrahlen, Gausskugeln und Raketen-Salven.]

Leftenant Smith: „Inzwischen hatte der Feind aber anscheinend seine Missionsziele erblickt und konzentrierte sich nicht mehr auf den Marshal, sondern auf unsere Legionnaires und die Gebäude auf der linken Seite. Leftenant Millers Lanze befand sich in Schwierigkeiten, so dass der Marshal und seine Lanze in das Gefecht eingriffen. Auch ich und meine Panzer befanden uns inzwischen in einer Position, in der wir feuern konnten.“

[Die beiden LSR-Lafetten gehen unter dem Feuer eines Legionnaires in Flammen auf. Das markerschütternde Röhren einer Rotary-AK ist zu vernehmen. Während die schweren Mechs um Jackson Davion langsam den WoB-Kräften entgegenkommen, geben die Panzer auf der rechten Seite ein paar Schüsse ab, können aber keinen Schaden anrichten.]

Leftenant Smith: „Anscheinend flöbte das Anrücken der Lanze des Marshals dem Feind gehörigen Respekt ein, so dass er begann, sich zurückzuziehen. Jedoch nicht, ohne noch einige Salven LSRs in die Richtung der Gebäude zu schicken. Wie sie sehen können, liegen die jetzt in Trümmern. Aber trotzdem haben wir ihn zum Rückzug gezwungen und werden bald nachsetzen, um dieser Plage ein

BERICHT

für alle mal den Garaus zu machen. Wenn sie mich jetzt entschuldigen, ich muss zurück zu meiner Lanze.“

[Überblendung zurück zum Korrespondenten, nachdem man noch sehen kann, wie ein WoB-Mech unter dem vereinten Feuer eines Awesome und eines weiteren mittelschweren Mechs in die Knie geht.]

Korrespondent: „Danke Leftenant Smith. Damit wollen auch wir uns für heute von New Avalon verabschieden. Ich gebe zurück ins Studio.“

--Ausschnitt aus einer Nachrichtensendung des WoB auf Terra (Datum)

[Ein Adept sitzt mit ernstem Gesicht vor der Kamera. Hinter ihm taucht auf einer Leinwand eine Abbildung von New Avalon auf.]

Adept: „Der Frieden des gütigen Blake sei mit uns allen. Gerade eben hat das Studio Nachricht von unseren heldenhaften Truppen unter der Leitung von Präsentor Avitue auf New Avalon erhalten. Wie es scheint, ist ein Teil unserer Truppen bei dem Versuch Nahrungsmittel und Hilfsgüter in die verwüsteten Regionen des Planeten zu bringen von einer kleinen Gruppe der AFFC angegriffen worden.“

[Gefechts-ROM. Ursprung und Name des Piloten sind unkenntlich gemacht worden. Die WoB-Truppen teilen sich langsam zur Verteidigung ihres Konvois in drei Gruppen auf. Eine Lanze Mechs mit einem Buccaneer auf die Linke Flanke und auf der Rechten Flanke ein flinker Red Shift. Ein einzelner Grim Reaper und ein paar Panzer bleiben direkt bei den Fahrzeugen des Konvois zurück.]

Adept: „Der taktischen Finesse des Präsentors ist es zu verdanken, dass es keine größeren Verluste bei diesem Gefecht gab. Er teilte seine Kräfte weise auf, so dass sie die Truppen des Feindes in die Zange nehmen konnte. Erst dann registrierte er, das Marshal of the Armies Jackson Davion persönlich die Truppen des Feindes anführte.“

[Der Grim Reaper gestikuliert mit einem Arm in Richtung eines Battlemasters, der neben einem Warhammer und einem Marauder auf einem Hügel aufgetaucht ist. Über Funk ist zu hören, wie der Präsentor den Panzern den Befehl zum Angriff gibt.]

Adept: Während die beiden Mech-Lanzen heldenhaft dem Feind in die Flanke fielen, führten unsere Panzer einen wagemutigen Angriff genau in das Herz des Feindes aus.

[Auf der linken Seite des Schlachtfeldes kämpfen ein Huron Warrior und ein Buccaneer gemeinsam gegen einen schweren Stalker und einen die gedrungene Silhouette eines Bushwacker. Aus dem Hintergrund rauscht eine Raketensalve nach der anderen aus einem Viking heran. Von der rechten Seite sind einige gedämpfte Explosionen zu vernehmen, aber die ROM zeigt nicht, was dort vorgeht.]

Adept: „Acolyte Jason war es, der mit seiner Lanze bestehend aus seinem Buccaneer, dem Viking, dem Huron Warrior und einem Blue Flame dafür sorgte, dass der Feind sich erstmal darum kümmern musste, seinen Kommandeur zu beschützen und nicht im Traum daran denken konnte, den Konvoi anzugreifen.“

[Nachdem der Bushwacker nach einer Explosion im Torso in einer Staubwolke zu Boden geht, zieht sich der Stalker in einen Wald zurück. Der Buccaneer wendet sich vom Geschehen ab und läuft in die Mitte des Schlachtfeldes. Langsam schwenkt nun auch die ROM hinüber. In einiger Entfernung sind

BERICHT

die rauchenden Trümmer eines WoB-Locust und des Red Shift zu erkennen. Die Panzer haben sich formiert und feuern unablässig auf den Battlemaster des Marshal .]

Adept: „Auf diese Weise wurde unseren Truppen die Zeit erkaufte, um die Versorgungsgüter aus der Reichweite der Ungläubigen zu schaffen.“

[Aus dem AFFC-Verband lösen sich ein Nightsky und ein weiterer mittelschwerer Mech und stürmen auf den Konvoi zu. Im Hintergrund sieht man, wie ein Panzer einen Treffer im Rücken des Battlemaster landet. Dieser schwankt bedrohlich und fällt schließlich hin. Dafür geht der Panzer dann auch im Antwortfeuer der Truppen in Flammen auf. Nach einigen Minuten richtet der Battlemaster sich jedoch wieder auf. Der Buccaneer steht ihm nun von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Am unteren Bildrand versuchen die Fahrzeuge des Konvois zu fliehen, während der Präsentor ihnen Rückendeckung gibt.]

Adept: „Nur einer unserer Hilfsgütertransporter konnte vom Feind zerstört werden. Der Rest des Convois und der Präsentor entkamen jedoch unverletzt.“

[Der Nightsky und der andere Mech stehen um einen der LKW des Konvois herum. Schließlich befördert der Nightsky ihn mit einem Tritt auf die Seite. In der Ferne kann man noch eine weitere Explosion sehen und hören und dann ist wird die ROM ausgeblendet.]

Adept: „So ist es den Truppen des wahren ComStar gelungen, Liebe und Schutz zu den verlorenen Menschen von New Avalon zu bringen. Der Friede Blakes sei mit uns allen.“

Vengeance Gambit – Ein Spielerbericht.

16. September 2006 10:30 – Hamburg vor dem Drachenei

Da stand ich also zusammen mit Björn (Keiran) vor dem Drachenei. Dem Ort, wo es um den Ausgang der dritten Schlacht um New Avalon gehen sollte. Noch nie hatte ich an so einem großen Tabletop-Event teilgenommen. Bisher hatte ich meistens MegaMek oder einfach 1 vs. 1 Gefechte auf der Platte gespielt und heute sollte ich meinen Horizont erweitern. Also nichts wie rein in den Laden! Nachdem wir uns unter den Spielern ein klein wenig bekannt gemacht hatten (wir waren 6 Spieler und ein Commando), ging es dann auch schon bald los. Die Gruppen waren ausgelost worden und so befand ich mich mit einer Lanze Panzer auf Seiten Davions. Innerhalb unserer kleinen Gruppe waren wir übereingekommen, das wir versuchen würden, den Feind in die Mitte auf unsere Sturm-Lanze zuzulocken, während die mittelschweren und leichten Mechs von der linken und ich mit meinen Panzern von der rechten Seite zuschlagen sollten. So wollten wir unsere beiden Missionsziele (die Gebäude der Anlage und die beiden Legionnaires beschützen) möglichst gut erfüllen. Dummerweise stürmten die Wobbies mit den meisten Einheiten ihrer Streitmacht gleich auf die Gebäude auf der linken Seite zu, so dass ich überhaupt kein Ziel vor meine Rohre bekam und mich erstmal damit begnügte ein wenig Wald zu roden und ein Minenfeld auszulegen.

Nachdem ein Gebäude auf unserer Seite zerstört worden war und eines gefährlich beschädigt, kamen unsere überschweren Mechs auch langsam in eine Position aus der sie endlich ungehindert auf die WoB-Mechs feuern konnten. Auch meine Panzer konnte inzwischen ein, zwei Schüsse abgeben, trafen aber leider nichts. Inzwischen hatten wir schon einen Mech verloren, aber einem unser Legionnaires war es gelungen, hinter die feindlichen Reihen zu kommen und die beiden LSR-Lafetten, die da standen, zu zerstören. Dann begannen wir richtig zurückzuschlagen. Erst zerlegten wir langsam aber sicher einen der feindlichen Mechs und drängten sie langsam zurück. Dumm nur, das meine Panzer immer noch nicht trafen. Doch die Zeit war schon fortgeschritten und so gelang es uns nicht, das Szenario zu einem richtigen Ende zu führen. Es wurde sich schließlich auf ein unentschieden geeinigt, weil Davion die meisten Gebäude geschützt hatte. Trotzdem hatte WoB einen Legionnaire erwischt und zwei Gebäude zerstört. Somit war das Ergebnis recht ausgeglichen.

BERICHT

Es wurde an diesem langen Nachmittag viel gelacht und alle probierten mit einem hohen Grad an Interesse und Professionalität die neuen Total Warfare-Regeln aus. Auf der Rückfahrt war mir dann schon klar, dass ich auch beim nächsten Mal dabei sein würde, so viel Spaß hatte es gemacht.

14. Oktober 2006 12:00 – Kiel im Fantasy-Reich

Letztes Wochenende hatte mir Björn (Keiran) überraschend mitgeteilt, dass der zweite Teil von Vengeance Gambit bei uns zuhause in Kiel stattfinden würde. Das war natürlich ein besonderer Bonus und so standen wir auch diesmal wieder Würfel bei Fuß, als es um das Schicksal von New Avalon gehen sollte. Björn und ich hatten uns entschieden diesmal auf der Seite von WoB zu spielen. Wieder waren wir sechs Spieler, die sich langsam um den Tisch mit den Karten versammelten. Diesmal waren die WoB-Kräfte in der Defensive. Das war Ziel war es, eine MASH-Einheit und zwei Kühlmittel-Trucks zu beschützen. Ich ließ mir wieder die Panzer geben in dem Wissen, dass ich sie letztes Mal eher suboptimal genutzt hatte. Außerdem hatte ich die Ehre, den Kommandanten unserer kleinen Truppe mit seinem Mech steuern zu dürfen. Es erschien Björn und mir eine gute Idee zu sein, das Manöver, das Davion beim letzten Mal eingesetzt hatte, zu kopieren. Nur ließen wir diesmal unsere Mechs von Links und Rechts angreifen, während die Panzer zurückbleiben sollten, um die Trucks zu beschützen. Die Gegenseite reagiert ähnlich wie bei letztem Mal. Die Davion-Einheiten versuchten durch die Mitte genau auf die Trucks zu zustürmen. Zum Glück hatten wir uns so postiert, dass man nicht einfach quer über das Feld auf unser Missionsziel schießen konnte. Durch das dadurch nötige Vorrücken der Davions war es unseren Mechs wenigstens zu einem Teil möglich, Schaden anzurichten. Besonders hervorheben möchte ich hier gerne den Huron Warrior und den Buccaneer von Björn auf der Linken Seite, die große Löcher in die Angreifer rissen. Nicht zu vergessen den Viking, der aus einem kleinen Wäldchen Salve um Salve LSRs auf die Gegner regnen ließ.

Relativ schnell wurde uns klar, dass wir nur dann eine Chance haben würden, wenn wir selber alle unsere Kräfte auf den BattleMaster Jackson Davions konzentrieren würden. Ich bahnte mir mit meinen Panzern einen kleinen Weg durch die heranstürmenden Mechs der Davies und feuerte. Und diesmal taten meine Würfel meistens das, was ich wollte: sie trafen. So kam es dann auch, dass der Battlemaster einen Treffer in den Rücken bekam und einen Wackelwurf machen musste. Ich weiß bis heute nicht, wie es möglich sein kann, dass ein Pilot mir einem Wert von 2 mit seinem Mech umfallen kann, aber er tat es. Dummerweise wurde dann auch ein Panzer nach dem anderen durch das Feindfeuer ausgeschaltet und in der letzten Runde konnte weder mein letzter Panzer noch Björns Buccaneer, der schlussendlich hinter den Battlemaster gekommen war und mit seinem Beil ausholte, den Gnadenschuss anbringen. Im Gegenzug gelang es den Davies jedoch, einen der beiden Kühlmitteltransporter mit einem Tritt zu zerstören. Damit konnten Davion das Szenario in der letzten Runde knapp aber endgültig für sich entscheiden. Man muss aber auch dazu sagen, dass es ihnen bis zu diesem Zeitpunkt gelungen war, einen großen Teil unserer Streitmacht zu zerstören.

Wieder haben wir einen ganzen Nachmittag Figuren geschubst und dabei viel gelacht. Auf Vengeance Gambit 3 warte ich jetzt schon.

CLASSIC BATTLETECH

BLACK GHOSTS, WHITE DEATH



The flames of the Blakist war have scorched the Inner Sphere. At the height of their power the Word of Blake now unleash their most potent weapons to help secure the borders of their Protectorate: the Manei Domini. Piloting the new Celestial-series of cutting-edge OmniMechs, these super soldiers are nightmare incarnate.



On the world of Northwind, the infamous Highlander regiments have been sidelined by a blockade, their fate unknown. Now, Colonel Loren Jaffray, leading an ad-hoc unit—including the last remnants of the Black Watch—are attempting to free those regiments. Yet the Word of Blake will not take interference lightly and have dispatched a hunter killer unit of their most elite Manei Domini: the *Opacus Venatori*

Will Jaffray and the Ghosts of the Black Watch survive?
You decide!

BLACK GHOSTS, WHITE DEATH

Jihad Hot Spots: 3072—which will contain illustrations, game stats and record sheets for the six new Celestial-series Word of Blake OmniMechs—will publish in the first quarter of 2007. Also during that time Iron Wind Metals will begin releasing these miniatures, with the first two—the *Seraph* and *Preta*—available in February.

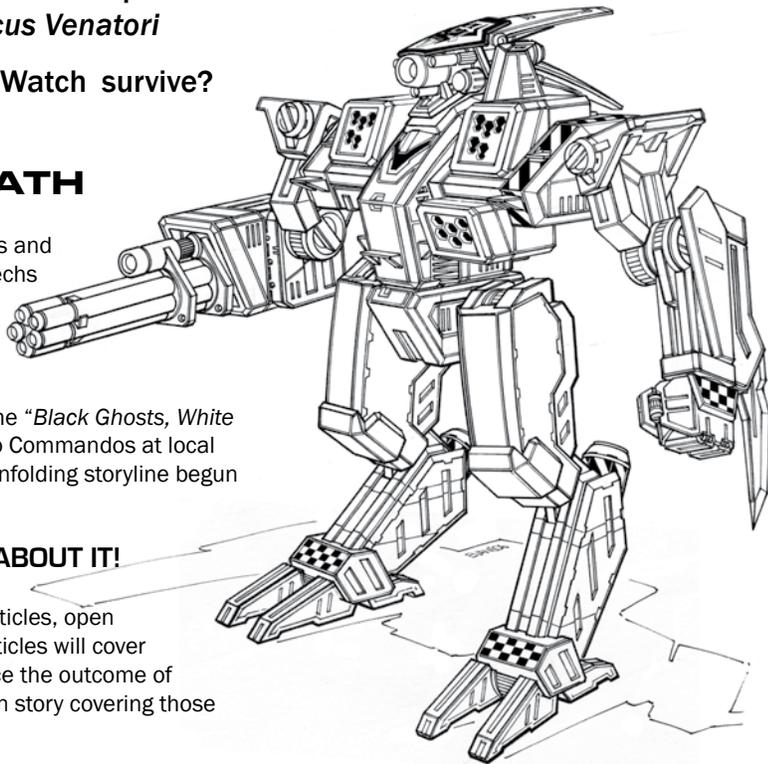
To coincide with these releases, FanPro is pleased to announce the “*Black Ghosts, White Death*” event. Run worldwide through the month of March by FanPro Commandos at local Firebases, *Black Ghosts, White Death* ties directly into the current unfolding storyline begun in the *Dawn of the Jihad* sourcebook.

MAKE YOUR MARK ON THE UNIVERSE, THEN READ ABOUT IT!

BattleCorps.com—working closely with FanPro LLC—will publish articles, open to the public (no membership needed) starting in January. Those articles will cover the in-universe events leading up to *Black Ghosts, White Death*. Once the outcome of the event—as determined by the players—has been finalized, a fiction story covering those details will be written and published.

Details to Come

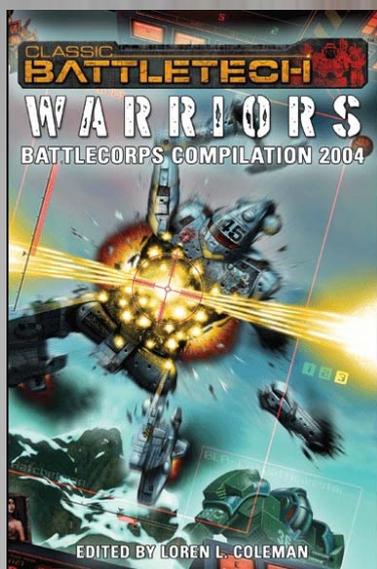
Keep watching www.classicbattletech.com and www.battlecorps.com for more details to come!



BLACK GHOSTS, WHITE DEATH: COMING TO FIREBASES WORLDWIDE MARCH 2007. DON'T MISS IT!

REZENSION

Warriors Anthology



Im Januar 2007 kehrt Classic BattleTech auch in den USA zurück in die Buch-Regale. InMediasRes hat vor kurzem bekannt gegeben, dass man mit Warriors: BattleCorps Compilation 2004 eine Sammlung der besten Kurzgeschichten herausgeben will, die 2004 auf BattleCorps erschienen sind.

Im August 2004 ging BattleCorps.com online und seitdem sind dutzende, um nicht zu sagen, hunderte an außergewöhnlichen Geschichten aus dem CBT Universum veröffentlicht worden. Die ersten finden sich nun in dieser Sammlung, ein "Best-of-2004", mit Stories von Loren Coleman, Michael Stackpole, Blaine Pardoe, Robert Thurston, Kevin Killiany, Phaedra Weldon, Steven Mohan und anderen. Wir sagen euch nicht nur, welche Geschichten ihr dort finden werdet, wir geben auch auf einen Teil davon einen kurzen Ausblick. Im Moment ist die Anthology nur über den BattleShop erhältlich, aber es wird hart daran gearbeitet, dass auch Amazon und die amerikanischen Buchhändler es in ihre Bestände aufnehmen.

Insgesamt findet Ihr 19 Kurzgeschichten aus dem BattleTech Universum, die von der Sternenbundzeit bis zum Ende des FedCom Civil War reichen. Bedenkt bitte auch, indem ihr dieses Buch kauft, zeigt ihr den Leuten von ROC (das sind die, die MWDA herausbringen), dass CBT Fiction auch in Buchform von den Fans gerne wieder gesehen werden würde. In absehbarer Zeit wird auch die "Age of War" Anthology kommen, eine Sammlung größtenteils komplett neuer und bisher unveröffentlichter Kurzgeschichten, die dann bis in den Jihad reichen wird.

Folgende Geschichten werden enthalten sein:

- A Race to the End
- Damage Control
- Eight Nine Three
- Highlander Chronicles: Isolation's Weight
- Destiny's Call
- Poison
- The Immortal Warrior at the Battle for Vorhaven
- The Ghost of Christmas Present
- Zeroing In
- For Want of a Nail
- Art of the Deal
- McKenna Station
- Echoes in the Void
- The Longest Road
- The Back Road
- Commerce is All
- En Passant
- Destiny's Call NEW

Und damit ihr einen kleinen Einblick bekommt, was euch erwartet stellen wir euch hier einige Geschichten vor:

REZENSION

Randall Bills, Isolation's Weight (Highlander Chronicles I)

Kiamba, Draconis Combine, April 3067. Ein Kampf zwischen einer Einheit der Geisterbären, zwei Lanzen Highlander und einer der 3. Proserpina Guards liefert den Hintergrund für eine packende Charakterstudie, die Einsamkeit eines MechKriegers in seinem Cockpit und die Unfähigkeit, von dort gewisse Dinge zu beeinflussen. Nur durch Verlust lernt Cameron, was es heißt, seine Lanze in den Kampf zu führen. Manche Dinge bekommt man in keiner Akademie beigebracht...

Ilsa Bicks, Damage Control

Thuban, LA, September 3064. Elisabeth Trainer ist Psychiaterin und arbeitet nur wenige Kilometer hinter der Front, um traumatisierte Krieger wieder gefechtsbereit zu bekommen. In einem Krieg, in dem Bruder auf Schwester, Vater auf Tochter, Mann auf Ehefrau treffen kann, sind solche Patienten Legion. Lyraner gegen Lyraner, die einen für, die anderen gegen Victor oder Katherine. 23. gegen 11. Arcturan Guards. Das ganze Grauen eines furchtbaren Bürgerkrieges zeigt sich in dieser ergreifenden Geschichte, die einfach nicht im Happy End enden darf.

Loren Coleman, Gravity Poisoning

New Avalon, November 3066. Das Ende des Bürgerkriegs steht kurz bevor, die Truppen Victor Steiner-Davions befinden sich im Landeanflug auf den Planeten. Ihnen entgegen stellt sich ein Luft/Raumjäger-Pilot, Eric Domingo von den 22. Avalon Hussars in seiner F-92 Stingray. Auch wenn er nicht glücklich ist mit der Position, in der er sich befindet, obwohl er den Krieg verloren gibt und obwohl er sicher ist, dass es hier endet, gibt er doch alles für eine Herrscherin, die er nicht unterstützen will - bis er sich am Ende dem Sog der Realität und der Gravitation hingeben muss. Und es bleibt die Hoffnung, dass geteiltes Leid die Grundlage für neues Verständnis ist.

Kevin Killiany - The Immortal Warrior of Vorhaven

Vorhaven, Kathil, November 3062. Jessie, eine 11-Jährige Bewohnerin von Vorhaven, spielt für ihr Leben gerne den Unsterblichen Krieger. Gemeinsam mit ihren Brüdern erlebt sie viele Abenteuer, bis eines Tages eine Lanze BattleMechs auftaucht und die Ruhe des Ortes stört. Plötzlich muss sie wirklich zum Unsterblichen Krieger werden und ihre Kräfte einsetzen, um ihren Bruder vor den schrecklichen Waffen der brandschatzenden Maschinen zu schützen. Manchmal findet man Helden, wo man keine erwartet... Kurz und packend, Kevins Erstwerk, und mit sein bestes.

Loren Coleman, A race to the end

Gan Singh, Chaos March, 3057. Ein letztes Landungsschiff, ein überstürzter Rückzug, ein absolutes Chaos. Söldner, Steiner, Davion, Capellaner... Wer soll da wissen, wer Freund, wer Feind ist. Leutenant Kelly Van Lou und Hauptmann Roland Mills von den 3. Donegal Guards versuchen nur, zu ihrem Landungsschiff zu entkommen. Am Ende entscheidet ein Wort darüber, was aus ihnen wird: "Next"... Kraftvoll und emotionsgeladen zeichnet Loren Coleman uns ein gutes Bild von dem Chaos, dass durch den Angriff der Marik/Liao Koalition und die Entscheidung Katrina Steiner-Davions, sich aus dem Konflikt herauszuhalten, entsteht.

Links:

www.battlecorps.com

www.classicbattletech.com

REZENSION

Total Warfare - Teil II

In diesem zweiten Teil unserer Total Warfare Rezension, wollen wir uns mit den Regeln beschäftigen. Informationen zum Aufbau des Buches, seinem Inhalt und die Präsentation findet ihr im ersten Teil unserer Rezension in der vergangenen Ausgabe.

Vorab müssen wir sagen, dass wir euch natürlich nicht jede Regeländerung oder Erweiterung vorstellen können, das würde unglücklicherweise den Rahmen dieser Rezension und wahrscheinlich auch des Newsletters sprengen. Insgesamt muss man sagen, dass die Regeln sehr übersichtlich aufgebaut sind. Der neue Spieler wird gut an die Regeln herangeführt und nicht mit immer neuen Regeln und Ausnahmen überfordert.

Der Spielaufbau wird sehr strukturiert dargestellt und das Spiel um einige neue Einheitentypen ergänzt. Total Warfare beinhaltet sämtliche Regeln, um die neuen Wige (Wing-in-Ground-Effekt oder Bodeneffektfahrzeuge) Einheiten in die Schlacht zu führen, außerdem sind jetzt auch IndustrieMechs und Unterstützungsfahrzeuge legitime Einheiten.

Der Abschnitt mit den Bewegungsregeln, wird unterteilt in Bewegung der Boden- und Lufteinheiten.

Hier ist besonders hervorzuheben dass die Regeln für das Rutschen deutlich erweitert und viel klarer präsentiert werden. Auch einige neue Modifikatoren sind hinzugekommen. Natürlich finden sich hier auch sämtliche Regeln für die Bewegung der Wiges.

Die Regeln für den Kampf haben unter anderem die meisten Änderungen erfahren.

Vierbeinige BattleMechs haben z.B. nicht mehr die selben Trefferzonentabelle wie Zweibeinige-Mechs. Ein deutlicher Unterschied zu den Battletech Master Rules (BMR) sind die neuen Halbe Deckung (Partial Cover) Regeln. Mechs in halber Deckung sind jetzt deutlich leichter zu treffen, dafür existiert die Möglichkeit das ein Teil der Waffen die Deckung, anstelle des Ziels trifft.

Erwähnenswert ist auch, dass Mechs, die ein Ziel für indirektes LSR-Feuer anvisieren, jetzt trotzdem in derselben Runde mit ihren Waffen feuern können. Außerdem sind Anti-Missile Systeme deutlich effektiver geworden und die Regeln für das Versagen von MASC, haben sich geändert. Der Mech erhält jetzt kritische Treffer in den Aktivatoren, statt dass die Beine für das restliche Spiel einfrieren. Auch die Regeln für Infernosprengköpfe wurden deutlich erweitert ebenso wie die Nahkampfgeln.

Die Regeln für die Hitze sind praktisch gleich geblieben.

Die Gebäuderegeln wurden etwas erweitert, z.B. bekommen Gebäude durch Area-Effect Waffen deutlich mehr Schaden als früher.

Extrem überarbeitet wurden die Regeln für Bodenfahrzeuge. Auch wenn Panzer schon immer gut Schaden austeilen konnten, war ihre Überlebenschance doch immer sehr gering. Total Warfare spricht konventionellen Fahrzeugen und der Combined-Arms Taktik eine deutlich größere Bedeutung zu. Durch die neuen Regeln für Panzer (Neue Trefferzonentabelle und Überarbeitung der kritischen Treffern) haben Panzer eine deutliche größere Chance den Kampf gegen BattleMechs zu überstehen, trotzdem wurden Panzer nicht soweit verbessert, dass man behaupten könnte Battlemechs wären nicht mehr die Könige des Schlachtfeldes.

Die Infanterie hat auch zahlreiche Änderung erfahren. Kampfregeln und Aufteilung der unterschieden Typen wurden deutlich überarbeitet, so dass auch Infanterieeinheiten, wie bei den Fahrzeugen, eine etwas größere Überlebenschance haben und ein wenig effektiver auf dem Schlachtfeld zu nutzen sind.



REZENSION

Dies sind nur einige Beispiele für Regeländerungen und Überarbeitungen, die einen in Total Warfare erwarten.

Alle diese Regelungen lesen sich ja gut auf dem Papier, aber bringen sie auch was auf dem Schlachtfeld, oder sind die zahlreichen Erläuterungen auf der Platte gut anwendbar? Um es kurz zu machen, die Antwort auf diese Frage ist: JA!

Allein durch die extrem umfangreichen Beispiele fallen die meisten Diskussionen zwischen den Spielern weg. Waren einige Regeln in den Battletech Master Rules nicht gleich ersichtlich, oder konnten sogar anders ausgelegt werden, ist die Option mit Total Warfare meist nicht vorhanden durch die vielen Beispiele sind Missdeutungen oder andere Interpretationen meist ausgeschlossen.

Auch wenn es bestimmt immer Spieler gibt, die mit einigen der neuen Regeländerungen nicht zufrieden sind, sind die meisten Änderungen doch sinnvoll und schlüssig, wenn auch gewiss gewöhnungsbedürftig. Vor allem der Wegfall der Tech-Level und der Wechsel zu Tournament und Non-Tournament Regel ist für viele alte Hasen nicht leicht, genauso wie der Wust an neuem Equipment und Waffen.

Bewertung:

Insgesamt lässt sich wohl sagen, dass Total Warfare eine gelungene Weiterentwicklung der klassischen Battletech Master Rules ist und das Rebranding von Classic Battletech einen tollen Start hatte. Somit gilt für alle Spieler eine uneingeschränkte Kaufempfehlung von Total Warfare.

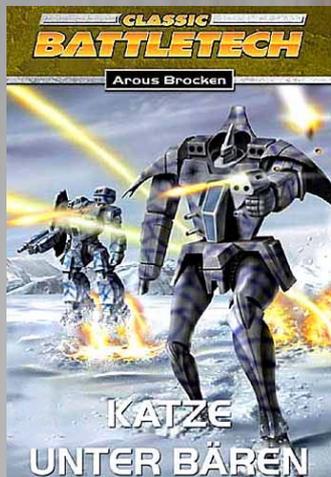
Links:

http://battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_176_178&products_id=1734



REZENSION

Katze unter Bären



Mitte Oktober erschien der neueste Band der CBT Reihe bei FanPro mit dem Titel "Katze unter Bären" von Arous Brocken. Ein Neuling im CBT Autorenkreis, aber so denke ich, ein gewisses Potential kann man ihm durchaus zugestehen.

Der Klappentext ließ viel erhoffen und so stürzte ich mich auch gleich in die Lektüre. Die Geschichte dreht sich um George von den Novakatzen, der zu Beginn des Buches gerade in der Ausbildung in einer GeschKo begriffen ist. Wir begleiten ihn durch diverse Tests und seinen ersten Kampfeinsatz, bei dem er dann als Leibeigener der Geisterbären genommen wird. Dank guter Haltung in dem Kampf und weil er sich später bei einem Angriff auf ein Landungsschiff der Bären auszeichnet, wird ihm die Ehre gewährt, von den Geisterbären in ihren Touman adoptiert zu werden und er kämpft fortan als George Geisterbär im elitären 371. Sturmsternhaufen. Seine Abenteuer bringen ihn dann bis in die Besatzungszone der Bären in der Inneren Sphäre und er sieht auch hier den einen oder anderen Kampf. Dieses Buch soll der

Auftakt einer mehrteiligen Serie sein, die FanPro lizenziert hat. Der zweite Teil der Serie ist praktisch fertig und soll nach Angaben des Autors demnächst zum Lektorat.

Soviel also zum reinen Inhalt. Das Buch liest sich eigentlich recht flüssig und es ist vor allem sehr kurzweilig. Der regelkundige Leser wird hier und da belustigt den Kopf schütteln oder manchmal auch höchst entrüstet aufschreiben "Das geht doch gar nicht", und um ehrlich zu sein, manches trübt einem kurzzeitig wirklich den Lesespaß, aber insgesamt ist es sehr unterhaltsam, Katze unter Bären zu lesen. Oftmals schimmert sehr deutlich durch, dass der Autor sehr viel MechWarrior am PC gespielt zu haben scheint, grade wenn da Mechs explodieren wie am laufenden Band, aber positiv hervorgehoben werden muss wirklich, dass die Kämpfe sehr stimmig sind und das ganze Buch überhaupt sehr actionlastig. Waren die letzten Bücher doch häufig eher langweilig und kaum auf MechKämpfe ausgelegt, so kann man hier ganz eindeutig von einer Überhand an Kampfscenen sprechen.

Alles in allem ist meine Meinung eher zweigeteilt. Es stimmt schon, dass viele, viele Fehler in dem Buch sind, sowohl was Regeln als auch Hintergrundwissen angeht. Auf der anderen Seite hatte ich lange nicht mehr so viel Spaß an einem der deutschen CBT Romane. Sehr positiv aufgenommen wird von mir die Bereitschaft des Autors, sich der Kritik der Community zu stellen und diese auch in seine zukünftigen Bücher einfließen zu lassen. Bereits Wochen vor der Erscheinung seines Buches erschien er im deutschen CBT-Forum (www.battletech.info) und stellte sich auch prompt der teils recht harschen Kritik, die ihm entgegenbrandete. Dass das durchaus auch einen gewissen Erfolg mit sich brachte, lässt sich aus der Ankündigung des Autors entnehmen, wonach FanPro Deutschland bereit ist, eine überarbeitete Fassung des Buches herauszubringen, in der der Autor viele von den Kritikpunkten umsetzt, die die Leserschaft an ihn gerichtet hat. Für die Zukunft erhoffen wir uns allerdings gerade von FanPro mehr Liebe zum Universum und vielleicht ein Team von so genannten Fact-Checkern, das die größten Fehler bereits vor Veröffentlichung ausbügeln kann.

Bewertung:

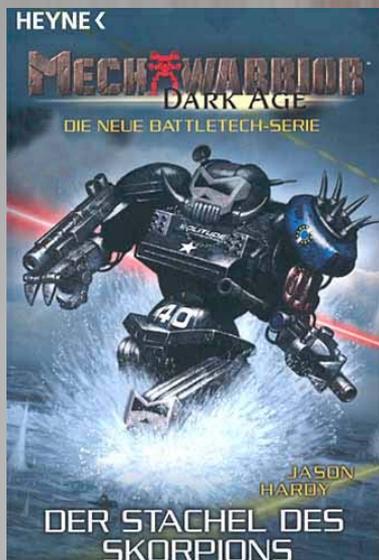
Ein sehr durchwachsenes Buch mit teilweise unschönen und vermeidbaren Fehlern, für ein Erstlingswerk durchaus annehmbar und ein großes Potential ist vorhanden, das auf die kommenden Bücher hoffen lässt. Ich würde sagen, kauft es auch einfach mal und lest selber, kurzweilig ist es allemal.

Links:

http://www.amazon.de/Bear-Zyklus-Katze-unter-B%C3%A4ren-BattleTech-Roman/dp/3890644902/sr=11-1/qid=1166615511/ref=sr_11_1/028-1456693-4625307

REZENSION

MWDA: Der Stachel des Skorpions



Auch wenn Stachel des Skorpions kein Classic BattleTech Roman ist, so habe ich dennoch beschlossen, ihm in unserem Newsletter einen kleinen Beitrag zu widmen. Zweierlei hat mich dazu bewegt. Zum einen reiner Zufall, weil ich versehentlich Jason Hardy, den Autoren um einen Kommentar zu seinem neuesten Buch gebeten habe, aber gedacht hatte, er hätte „In Ungnade“ geschrieben.

Zum anderen, weil hier einer der größten Charaktere des CBT Universums zu Grabe getragen wird - Victor Steiner-Davion. In diesem Roman kämpft er seinen letzten Kampf gegen den Tod und verliert ihn. Eingebettet in die Wahl des nächsten Exarchen der Republik der Sphäre entspinnt sich so ein packender Roman um die Machenschaften in der Republik und die Hintergründe um Victor's Ermordung.

Lassen wir aber hier erstmal den Autor selbst zu Worte kommen. Es folgt also nun eine Übersetzung eines kleinen Kommentars, den Jason mir freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat:

Ich weiß nicht, wann die Angst mich das erste Mal so richtig erwischt hat. Ich bin mir sehr sicher, daß es erst passierte, als der Roman fertig war. Der Prozess, dieses Buch zu schreiben war zu spannend, zu spaßig und vielleicht ein wenig überwältigend, als daß ich Zeit gehabt hätte, mir Sorgen zu machen, vor allem, als ein Tag vor dem Ende meiner Deadline erkannt wurde, daß ein kleines Fitzelchen etablierter Wahrheit es erforderte, eine ganze Sektion des Buches neu zu ordnen. Die Zeit und die Anstrengung, die es erforderte, das Buch fertig zu stellen ließ einfach keinen Raum für Sorgen.

Es muß also wohl in den anschließenden Monaten gewesen sein, in der relativ kurzen Zeitspanne zwischen der Überprüfung des fertigen Buches und der Veröffentlichung von "The Scorpion Jar" in Englisch. Vielleicht war es, als ich das erste Mal sah, daß das Buch in den Online-Shops gelistet wurde und ich total aufgeregt wurde, daß es bald erscheinen würde. Das Buch transformierte also von den Gedanken in meinem Kopf und den Worten, die ich mittels meines Computers geschrieben habe zu einem wirklichen, veröffentlichten Arbeit, wodurch ich praktisch gezwungen wurde, mir darüber Gedanken zu machen, wie denn die Leser darauf reagieren würden.

Das könnte durchaus der Beginn meiner Sorgen gewesen sein.

Was hab ich bloß getan? Das ist ein MechWarrior, ein MechKrieger Buch und ich hab so gut wie keine Mechs reingepackt. Ja, klar, da ist der Angriff auf die Piraten am Anfang, ein kurzer Flashback in der Mitte, der was mit Kämpfen zu tun hat und ein Quad-Mech, der am Ende durch die Gegend läuft, aber das war's. Die Mechs waren nur Nebendarsteller im Buch!

Ich hatte Visionen, was passieren würde. Ich sah vor mir jeden Leser, wie er diesen Roman angewidert in die Ecke schleudert, wie er auf die MechKämpfe wartet, die niemals kommen. In meinem Kopf habe ich dutzende Foren-Beiträge wütender Fans entworfen, die sich darüber beschwerten, wie ein Buch mit so wenig MechAction überhaupt erst erscheinen konnte. Sie werden es hassen. Das sah ich so kommen.

Ich überlegte, wieso ich nicht vorher darüber nachgedacht hatte. Wenn mir diese Gedanken gekommen wären, als ich das verdammte Buch noch schrieb, dann hätte ich was tun können! Ich hätte den Plot komplett umschreiben können! Mechs übereinander stapeln können! Einen Atlas als Hauptcharakter des Romans nehmen können! Das hätte mich retten können!

REZENSION

Aber der wahre Grund dafür, daß ich darüber nicht nachgedacht habe, als ich das Buch schrieb war, daß ich so viel Spaß hatte, die anderen Teile der Geschichte zu schreiben. Die politischen Intrigen, die Duelle zwischen den Paladinen und dann noch Jonathan Levin, der versucht, sich in die Politik einzumischen ohne selbst zum Politiker zu werden - alles das war für mich viel interessanter und sehr spannend. Die Mechs mögen nicht Hauptbestandteil des Buches sein, sondern eher die Leute, die entscheiden, wohin und in welcher Form diese Mechs marschieren, sind es und für mich waren diese Leute sehr faszinierend, die Mechaniken, wie Macht erlangt und dann wieder projiziert wird, haben mich schon immer interessiert. Kurz gesagt, ich habe keine MechKämpfe ins Buch bekommen, weil so viel anderes interessantes Zeugs passierte.



Da nun also das Buch zu dem Zeitpunkt, zumindest denke ich, daß es so war, schon aus meinen Händen genommen war, als diese Befürchtungen mich einholten, blieb mir nichts anderes, als abzuwarten und zu hoffen, daß die Fans diese Dinge ebenso interessant finden würden wie ich.

Als das Buch also auf Englisch erschien, haben mir die Fans eine Lektion erteilt, wie klug sie doch sind und wie sehr sie doch die Probleme der Macht verstanden. Ich werde immer dankbar sein dafür, wie die englische Version angenommen wurde und ich hoffe, daß auch die deutsche Version ebenso positiv angenommen wird.

Ich war immer sehr dankbar für die Chance, dieses Buch schreiben zu dürfen. Ich habe schon meine ersten Schwimmversuche im CBT Universum hinter mir gehabt, aber dieses Buch hat mich ins wirklich tiefe Wasser geworfen, wo ich seitdem aber sehr glücklich schwimme. Das BattleTech Universum hat ein wunderbar großes Spektrum an möglichen Geschichten und Stachel des Skorpions ermöglichte es mir, einen Weg zu finden, einige dieser Geschichten zu erzählen.

Ebenso war ich begeistert darüber, einen kleinen Blick auf die Schattenjahre von Victor Steiner-Davion werfen zu dürfen. Ich fand es immer sehr spannend, die verschiedenen Reaktionen auf seinen Charakter zu lesen - die einen verehren ihn, die anderen hassen ihn, und dann gibt es noch eine unglaublich große Bandbreite zwischen diesen Extremen. Es scheint nicht möglich zu sein, BattleTech Fan zu sein, ohne eine Meinung über Victor zu haben und über einen solchen Charakter schreiben zu dürfen ist eine größere Herausforderung und eine große Chance. Ich habe es wirklich genossen, von beiden Seiten der Victor-Debatte die Reaktionen über sein Erscheinen in diesem Buch zu lesen.

Dieses Buch zu schreiben war eine wirbelnde, hektische Erfahrung und wenn man mich fragen würde, es wieder zu tun, würde ich keine Sekunde brauchen, um mich dafür zu entscheiden. Wenn ihr nur den halben Spaß beim Lesen habt wie ich beim Schreiben, dann hatte ich vielleicht den doppelten Spaß, aber das Wichtigste ist, wir hatten alle eine gute Zeit! Viel Spaß!

Soweit also Jason. Ich möchte da nicht mehr viel zu ergänzen, höchstens, daß es mit Abstand der beste MWDA Roman ist, den ich bisher gelesen habe und ich eigentlich allen BattleTech Fans empfehlen möchte, dem Universum zumindest mit diesem Roman eine Chance zu geben.

REZENSION

Technical Readout: Vehicle Annex

Unbesungene Arbeitspferde

MechKrieger bekommen den ganzen Ruhm; Luft/Raumjäger kommen kurz dahinter. Fahrzeuge werden als Arbeitspferde eines jeden Militärs angesehen. Selbst Infanterie bekommt hin und wieder einen Tag an der Sonne in den Gedanken des einfachen Bürgers. Aber kein Kampf könnte geführt werden, geschweige denn gewonnen, ohne den immens großen Apparat an Unterstützungsfahrzeugen, die jede Armee der Inneren Sphäre versorgen. Von Lastkraftwagen bis zu Tank-Zepellinen, von flugfähigen MASH-Einheiten bis zu Kommunikations-Satelliten, von gepanzerten Transport-Zügen bis zu LaderMechs, selbst Hover- und Radfahrzeuge der Polizei oder zivile Fahrzeuge, die dem Militär überlassen wurden: Die Unterstützungsfahrzeuge sind die wahre Stütze einer jeden Militärmaschinerie.



Das Classic BattleTech TRO: Vehicle Annex ermöglicht einen bisher nie da gewesenen Blick auf die Unterstützungsfahrzeuge hinter dem Militär jeder Fraktion, die mit den Konstruktionsregeln aus TechManual und Combat Equipment gebaut wurden. Und dazu einen Ausschnitt aus dem Alltagsleben des BattleTech Universums. Von Ketten-Landzügen zu Starr-Flügel-Passagierflugzeugen über Satelliten, super-schwere Marine-Oberflächenschiffe, IndustrieMechs und vieles mehr. Die gesamte Bandbreite des BattleTech Universums, erstmals komplett illustriert.

Soweit also der Klappentext. TROVA ist ein Traum für jeden Rollenspieler, der sich im CBT Universum austoben möchte. Es gibt die verschiedensten Unterstützungseinheiten, die erstmals ausführlich beschrieben und im Bild gezeigt werden. Endlich werden einmal auch die Dinge vorgestellt, die sonst immer unter den Tisch gefallen sind. Sicherheits-Mechs, Baufahrzeuge, Züge, Erntefahrzeuge, die Bandbreite ist immens. Und es ist ein Buch, das mit unheimlich viel Liebe zum Detail gefertigt wurde. Gerade die Zeichnungen sind ein absoluter Hingucker, und sie erlauben einem wirklich einen Einblick ins Universum, der so noch nie möglich war.

Es gibt 13 Unter-Kategorien, eine jede mit diversen Beispielen angefüllt und es gibt ausführlichen Fluff zu jedem einzelnen Fahrzeug. Was mir persönlich sehr gefällt, sind die neuen Tech Level und das Availability und Legality Rating, die es gerade für Spielleiter auch wesentlich vereinfachen, den Spielern zu sagen, wie wahrscheinlich es ist, dass sie an ein bestimmtes Fahrzeug, wie z.B. die Aston Martin Fiver-Series, kommen. Diese hat, mal als Beispiel, ein TechLevel von D, also ein hohes, was sie erst ab den Nachfolgekriegen verfügbar macht; ein Availability Rating von B, was bedeutet, dass sie sehr verbreitet ist und ein Legality Rating von B, was hier heißt, dass man einen Führerschein benötigt, um ein Fahrzeug dieser Serie zu fahren.

Das findet man hier wiederum für jedes einzelne Fahrzeug, für jeden Unterstützung-Mech, für den 100.000 Tonnen Luftenburg SuperCarrier und die verschiedenen Satelliten. Man kann Stunden damit zubringen, sich durch dieses Werk zu lesen und dabei seiner Fantasie freien Lauf lassen. Absolute Kaufempfehlung!

Links:

http://battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_176_181&products_id=1768

REZENSION

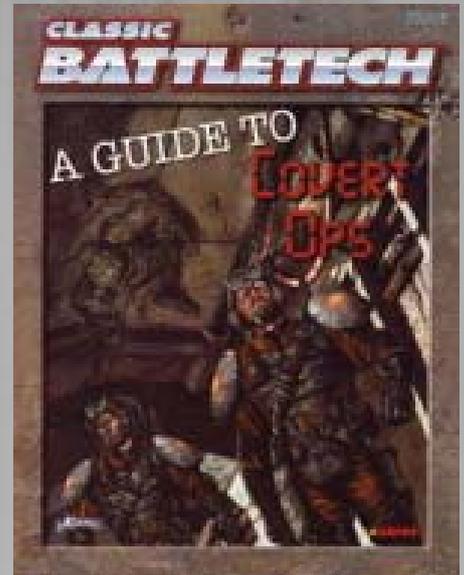
Guide to Covert Ops

Schattenkrieger

In dieser Ausgabe wollen wir uns noch Guide to Covert Ops vornehmen. Handelt es sich bei dem Buch nur um eine simple Neuauflage des älteren Intelligence Operations Handbook oder ist es wirklich ein eigenständiges Buch? Das soll diese Rezension klären.

Hintergrundexperten mögen gleich das Cover erkennen, zeigt es doch eine Szene aus einem der letzten Romane der ursprünglichen 61 Battletech-Bücher. Das Bild zeigt einen Agenten, der sich mittels eines Cyberarms und einer Tarnvorrichtung in die Decke krallt um einer Streife Federated Suns Wachen zu entgehen, sein höheres Ziel: Michael Hasek-Davion zu ermorden.

Das Bild ist Programm! Das Buch ist unter anderem voll von neuen Ausrüstungsgegenständen, darunter für Battletech ungewöhnlich viele Modifikationen für den menschlichen Körper. Aber ich greife vor, eins nach dem anderen.



Nach der Kurzgeschichte, die ja Standard bei jeder Battletech Publikation geworden ist und der Einleitung folgt der erste umfassende Teil des Buches: Die Charakter Erschaffung.

Dieser Teil des Buches ist natürlich nur für Spieler des Classic Battletech RPG von Nutzen. Auf 40 Seiten werden dem Spieler ausführlich alle Möglichkeiten in die Hand gegeben einen Charakter zu erstellen, der Mitglied einer der zahlreichen Geheimdienste der Inneren Sphäre ist. Hier wird nichts ausgelassen: Orden der Fünf Säulen, Nekekami, Heimdall, Black Dragoons... Welcher Organisation auch immer sich der Spieler anschließen will, hier wird alles möglich gemacht. Der zweite große Teil des Buches gibt einen Überblick über sämtliche Geheimdienste und unabhängige Organisationen, die es in der Inneren Sphäre und bei den Clans gibt. Unglücklicherweise werden die meisten Organisationen nur sehr kurz abgehandelt, schon aufgrund der großen Anzahl an Geheimdiensten. Nur die wirklich großen Organisationen der Nachfolgestaaten werden etwas ausführlicher betrachtet. Das alte Intelligence Operations Handbook ist hier viel ausführlicher. Leser, die nur an Hintergrundinformationen zu den Geheimdiensten interessiert sind, sollten eher einen Blick in das Intelligence Operations Handbook werfen, sofern sie damit leben können, dass das Buch den Stand von 3055 hat. Der nächste Teil ist der Ausrüstung gewidmet. Sämtliche Gegenstände sind mit ausführlichen Regeln für die Anwendung im Classic Battletech RPG erläutert. Wie schon erwähnt, erinnern viele Ausrüstungsgegenstände eher an Shadowrun als an Battletech, offensichtlich haben die weiterentwickelten Körpermodifikationen auch in unserem Lieblingsuniversum Einzug gehalten.

Durch die umfangreichen Möglichkeiten, die einen ein Charakter bei den Geheimdiensten ermöglicht, mag es gar nicht so einfach sein, eine schlüssige und spannende Kampagne zu erstellen. Der nächste Abschnitt des Buches gibt dem geeigneten Spieler dafür die nötigen Materialien in die Hand. Spionage, Entführung, Mord, Analyse und mehr mit diesen Regeln und Tipps kann man alles nachspielen, womit sich die Geheimdienste beschäftigen. Um all dies auch anwenden zu können, gibt's am Ende des Buches noch eine Kampagne zum Nachspielen.

Bewertung:

Insgesamt lässt sich sagen, dass Guide to Covert Ops ein sehr interessantes Buch ist, aber sich nur sehr bedingt für Classic Battletech Spieler und Interessierte eignet. Rollenspieler werden anhand der Möglichkeiten, die ihnen dieses Buch liefert, entzückt sein, aber Hintergrundinteressierte sollten sich lieber an das ältere Intelligence Operations Handbook halten.

Preview der Ausgabe 5 - April 2007

Wieder geht eine Ausgabe zu Ende und schon beginnt wieder die Fragerei. Was erwartet uns in der nächsten Ausgabe? ^^

Nun natürlich werden wir uns wieder einen Entwickler oder Autor schnappen für ein ausführliches Interview. Welchen das wird natürlich noch nicht verraten.

Rezensionen, Rezensionen, Rezensionen in den kommenden Monaten erwarten uns viele tolle neue Produkte die wir natürlich ausführlich beleuchten werden. Da wären Tech Manual, Handbook: House Davion und TRO: 3050 Upgrade, vielleicht erwartet euch noch die eine oder andere Überraschung, ihr dürft gespannt sein.

Nach dem ersten Teil wird uns Lucas Cunningham natürlich auch mit dem Zweiten Teil seiner Reihe „Schatten des Krieges“ versorgen, also in drei Monaten geht's weiter.

Solltet ihr selber noch verfasst haben, eine Vorstellung zu eurem Verein oder eurer BT- Seite, einen Con Bericht oder eine Geschichte dann zögert nicht und kontaktiert uns, vielleicht kann euer Werk schon in drei Monaten der Community zugänglich gemacht werden.

Insgesamt hoffen wir, dass euch diese Ausgabe mit ihren vielen Besonderheiten gefallen hat, wir hatten auf jeden Fall wieder viel Spaß.

Wir sehen uns im April 2007

Euer Newsletter Team

www.battletech-newsletter.de