CLASSIC

BATTLETECH

OFFICIAL GERMAN NEWSLETTER

AUSGABE 6

Editorial

Liebe Abonnenten, liebe Leser!

Und wieder sind drei Monate um, irgendwie hat man es wieder alles verdrängt und dann fällt einem plötzlich ein, dass ja die nächste Ausgabe schon zumindest in Arbeit sein sollte. Und dann blickt man auf die letzten 3 Monate zurück und fragt sich: Was ist da eigentlich passiert?

Nicht viel, irgendwie. Na ja, es gab diese umwerfende Neuigkeit, dass InMediaRes die Lizenzen zum Vertreib von Shadowrun und BattleTech zu übernehmen gedenkt. Und keine Sorge, das haben wir nicht vergessen und wir haben Loren Coleman und Randall Bills um Statements dazu gebeten - und bekommen. Da die Gespräche leider immer noch nicht endgültig beendet sind, haben sie uns nicht allzu viel verraten können, aber lest ruhig selber.

Was war noch? Also, es wurde dann endlich TRO 3050U veröffentlicht, und es versucht wirklich, den hohen Erwartungen gerecht zu werden, die die Fans gehegt haben. Ob es das geschafft hat, könnt ihr in der Rezension nachlesen. Dann gab es einen neuen CBT Roman hier in Deutschland, con Chris Hartford und auch den haben wir gelesen und rezensiert.

Natürlich gab es einen Haufen Cons und zum Glück haben wir Leute gefunden, die uns über ihre Erfahrungen auf den verschiedenen Veranstaltungen berichtet haben und so können wir mit ein paar netten Berichten aufweisen. Dank dafür an Alex/Guyver, an Sebastian/Herforth und Heiko/Joker, an Ela/Tortuga Prime und Jan/Korsar.

Dann hatten wir ja in der letzten Ausgabe das große Jubiläums-Gewinnspiel und haben es auch endlich geschafft, die Gewinner auszulosen und können stolz berichten, dass wir fast alle Preise losgeworden sind – leider blieb am Ende der richtigen Antworten noch immer ein Preis übrig – ja, wir wissen, die Fragen waren teilweise nicht wirklich einfach. Deswegen verlosen wir auch in dieser Ausgabe noch einmal einen kleinen Preis, und diesmal ist die Frage auch wirklich recht einfach zu beantworten. Danke an FanPro, dass sie uns so freundlich die Sachpreise zur Verfügung gestellt haben.

Und zum Schluss gibt es dann noch eine Rezension zu der Field Manual Reihe und da vor kurzem auch die Neuauflage des BattleTech Rollenspiels erschienen ist, hat sich Jan das als Grund genommen, um ein paar Worte dazu und zum CBT Companion zu verlieren.

Ach ja, natürlich haben wir Randall nicht nur nach den Lizenzverhandlungen befragt. Insgesamt stand er uns für geschlagene 30 Fragen Rede und Antwort und wir präsentieren euch somit auf gut 10 Seiten einen Haufen an tollen Informationen über den Privatmann, den Line Developer und den Spieler Randall – wohl eines der besten Interviews, die wir bis dato haben veröffentlichen dürfen.

Also, viel Spaß beim Lesen und bis in 3 Monaten!

Inhaltsverzeichnis

EXKLUSIV

Interview mit Randall N. Bills 4
Randall N. Bills, der CBT Line Developer persönlich, stellt sich unseren Fragen.

Preview zum Starterbook Sword and Dragon 13
Randall N. Bills ließ dem Battletech Newsletter ein umfangreiches exklusives Preview des demnächst erscheinenden Starterbooks zu kommen.

Im Schatten des Krieges III von Lucas Cunningham 17
Der dritte Teil der vierteiligen Saga, nur im CBT Newsletter.

MechWarrior Battletech Online 25
Laertes liefert uns einen tiefen Einblick in die Geheimnisse der MBO und verrät uns, was es überhaupt damit auf sich hat.

Gewinnspiel 32
Die Ergebnisse unseres Gewinnspieles und des Commando Wettbewerbes

1 Year Update 33
Vor einem Jahr haben wir Loren Coleman interviewt, nun verrät er uns was es seitdem neues gibt.

REZENSIONEN

Classic Battletech RPG Rezension 34
Die Rezension des Rollenspielvertreters von CBT, aber lohnt es sich überhaupt?

Field Manual: Series - Rezension 37
Die komplette 14 bändige Reihe, wird ausführlicher betrachtet.

Technical Readout 3050 39
Lang mussten wir darauf warten, jetzt ist es da!

In Ungnade Rezension 41
Der neue Roman von Chris Hartford, lohnenswert?

BERICHTE

Anröchte Convention 42
Die Anröchte Convention ein Vorgeschmack zur kommenden Convention.

Gardemanöver 12 46
Das Gardemanöver geht bereits in die 12. Runde, von uns erfahrt ihr was ihr Verpasst habt

RPC 2007 48
Die RPC in Münster, was ist alles passiert?

NordCon 2007 49
Die große NordCon, was wurde hier alles geboten.

UniCon 2007 51
Wir beweisen das die UniCon nicht nur ein 40K Con ist

PainterCon 2007 53
Die zweite Auflage des PainterCon, und wir berichten!

INTERVIEW

Interview mit Randall N. Bills

Diesmal haben wir etwas ganz besonders für euch und zwar ein extra ausführliches Interview mit dem BattleTech Line Developer persönlich Randall N. Bills.

Leichtes zum Beginn… Lässt Herb Sie mal mit seinen Nukes spielen? Oder müssen sie sich selbst welche besorgen? ;)

RNB: Ich glaube, die bessere Formulierung ist, ich lasse Herb mit allen Nukes spielen.

Wie kamen Sie zu CBT? Wann hat es Sie gepackt, was hat Sie fasziniert, warum sind Sie dabei geblieben?

RNB: Wow… das ist sehr lange her. Ich bin, als ich 14 war, im Sommer nach Arizona gezogen. Ich kannte noch niemanden und so hab ich zu viel Zeit damit vergeudet, durch die Kanäle zu zappen und fand dann eine animierte Fernsehserie. Das nannte man damals noch Cartoon… Hat ein paar Jahre gedauert, bis mir jemand den anderen Begriff beigebracht hat. Dort wurden gigantische Roboter gezeigt, die in einem wundervoll ansprechenden Universum zuhause waren. Ich hatte vorher nie etwas Vergleichbares gesehen und war praktisch sofort gefangen, bis zu dem Punkt hin, dass ich mir alle Folgen aufnahm, die ich finden konnte und sie mir dann regelmäßig wieder ansah. Als ich das erste Jahr auf der Highschool war, lernte ich einige gute, wenn auch verrückte, Freunde kennen (Chad Dean und Tony Liddle) und wir begannen, alle Sorten von Spielen auszuprobieren. Ende 1986 war ich dann in einem Gameshop und fand dort das *The Fox's Teeth scenarios pack*, mit dem zerstörten Mech auf dem Cover. Es sah der Zeichentrickserie sehr ähnlich, die ich immer noch regelmäßig sah, und auch wenn das Wort Battletech auf der Vorderseite mich doch etwas verwunderte, war ich doch gepackt. Eine Woche später war ich dann in einem anderen Store und fand dort endlich die *BattleTech Second Edition* Box. Wiederum verwirrte mich das Wort BattleTech etwas, aber die gigantischen Roboter auf dem Cover und der coole Mech auf der Rückseite haben mich fast sofort überzeugt. Allerdings bedeuteten damals 20 Dollar eine Menge Autos, die man waschen musste und es dauerte gut einen Monat, bis ich mich überzeugen konnte, das Geld auszugeben. Kurz vor Weihnachten gab ich dann nach, fuhr sofort zu Chad und Tony, öffnete die Box, las die Regeln viel zu schnell und begann mit ihnen das Spiel so dermaßen falsch zu spielen… aber das war egal. Von den riesigen Robotern über die coolen Sidebars, die einen richtiggehend ins Universum voller weit reichender Sternenreiche katapultierten, über die heroischen Charaktere, die doch so voller Fehler waren und für tausende verschiedener Fraktionen kämpften hin zum Spiel selbst, wo man die Panzerung auf den Record Sheets abstreichen musste, bis man endlich interne Komponenten zerstören konnte, oder in dem man endlich den so lange erhofften Kopfschuss mit der AC/20 anbringen konnte… Es gab wirklich kein Zurück mehr zu dem Zeitpunkt.

Und wie wurden Sie dann CBT Line Developer?

RNB: (lacht) Eine weitere sehr lange Geschichte. Über die Jahre, seit ich nun zu spielen begonnen hatte, war meine Spielgruppe größer und größer geworden. Ab 1992/93 hatten wir dann auch

begonnen, die lokalen Conventions zu besuchen. Zu der Zeit fingen wir also dann auch an, *Battletech* zu veranstalten. Dementsprechend mussten wir mit dem FASA Convention-Support in Verbindung stehen, was dann wohl das erste Mal war, dass man in den FASA-Büros meinen Namen hörte. Außerdem hatte ich damals schon ein oder zwei Artikel in der MechForce veröffentlicht.

1994 waren wir das erste Mal auf der GenCon. Wir hatten uns ein eigenes Club-Shirt kreiert, das ziemlich einzigartig und ansprechend war und als wir dann am ersten Tag beim FASA Stand aufschlugen, bekamen wir eine Menge Komplimente, unter anderem auch vom damaligen Besitzer von FASA.

Lassen wir mal eben die Zeit bis in den Sommer 1995 vorlaufen, als Bryan Nystul Battletech Line Developer war. In dem Jahr wurde er zur Hexacon – einer lokalen Convention in Arizona – gekarrt, als Ehrengast. Ich traf ihn und Mike Stackpole (ich kannte Mike – der auch aus Arizona kommt – seit 1988, als ich ihn erstmals bei einen Signierstunde für *Riposte* traf) dort und spielte eine Runde Battletech mit ihnen.

Zu dem Zeitpunkt hatte meine Spielgruppe den Ruf, an jedem Samstagabend einer beliebigen Con ein Succession War Szenario zu spielen, bis wir es am Sonntagmorgen irgendwann beendeten, meistens weit nach Sonnenaufgang. In diesem Jahr hatte ich ein 3029er Szenario entwickelt, dass die FRR und ComStar beinhaltete. Ich habe eine komplett neue Karte gezeichnet, hatte alle Counter selbst gebastelt und so weiter. Im Scherz fragte ich dann Bryan, ob er nicht mitspielen wollte und er akzeptierte. Es war ein Desaster… es gab so viele Lücken in den Regeln und wie alles arbeiten sollte. Ich war am Boden zerstört.

Auch 1995 waren wir auf der GenCon, haben alle wieder getroffen(die meisten erinnerten sich noch an das T-Shirt) und durften sogar die FASA Büros besichtigen. Dort hatten wir nochmals Gelegenheit, alle zu treffen; major geek-out.

Im Herbst 1995 also begann FASA, einen Assistant Line Developer zu suchen. Anfangs suchten sie nur intern, bis Bryan dann meinen Namen ins Spiel brachte. Irgendwas an dem Fiasko meines ersten Game-Designs muss ihn wohl beeindruckt haben. ;-)

Niemand dachte ernsthaft, ich würde alles stehen und fallen lassen, 1800 Meilen in eine Stadt ziehen, in der ich nie zuvor gewohnt hatte, nur um einen Job zu akzeptieren, der sehr schlecht bezahlt wurde (sehr schlecht…)… aber sie haben die Email trotzdem losgeschickt.

Ich muss meiner Frau dafür meinen Dank aussprechen, an dieser Stelle. Man bot mir meinen Traumjob auf einem silbernen Teller an, aber ich musste alles zurücklassen (meine Familie, meine Freunde und eine Spielgruppe, die wir seit Jahren aufgebaut hatten) und in einen Abgrund springen, um ihn zu bekommen… und ich hatte echt Angst, wie ich gern zugebe. Aber sie hat mich zu 100% unterstützt und mir kräftig in den Hintern getreten, weil sie genau wusste, ich würde mich mein Leben lang selber hassen, weil ich diese Chance nicht genutzt hätte… und was für ein Ritt ist es gewesen bisher.

Was mögen Sie am liebsten an Ihrem Job? Und was hassen Sie am meisten an ihm?

RNB: Dass ich mit einem kreativen Team zusammen arbeiten kann, um ein fiktionales Produkt zu erstellen, das ein ganzen Universum zum Leben erweckt. Und das reicht über das gesamte Bord, von der Artwork über die Fiction bis hin zu den Regeln. Und auch wenn ich den Prozess genieße, egal um welches Universum es sich handelt, die Tatsache, dass es sich um ein Universum handelt, das ich immer noch liebe und mit dem ich so viele wundervolle Erinnerungen über die Jahre verbinde – unter anderem die meisten meiner Teenagerjahre – macht es um so schöner.

Und um ehrlich zu sein, genau das, was ich liebe, ist auch das, was ich hasse. Die unglaubliche Größe und Komplexität des Universums verlangt einen ungeheuren Arbeitsaufwand. Meistens steht es dann auch in keinem Verhältnis zu dem, was man am Ende sieht. Und völlig egal, wie viele Jahre ich diesen Job schon mache, es scheint immer schwieriger zu sein als ich bereit bin zuzugeben… und ich bin bereit, eine Menge zuzugeben. Die neuen Regelwerke sind ein exzellentes Beispiel. Ich bin so stolz darauf, wie Total Warfare und TechManual sich entwickelt haben und wenn ich sie in der Hand halte… ich bin außerordentlich zufrieden, dass ich meine Fähigkeiten einsetzen und der Community ein solches Produkt bieten konnte und dass ich der Spielecommunity im Allgemeinen zeigen konnte, wie genial *Classic Battletech* ist, auch wenn es schon 20 Jahre alt ist. Aber die Anstrengungen, diese Produkte herzustellen, sind fast tödlich und zwingen einen leider dazu, dass man es verflucht, bis es endlich fertig gestellt ist. ;)

Wie würden Sie Ihre Arbeit beschreiben? Ist es vor allem Ihre Anstrengung, delegieren Sie viel, ist es vor allem Teamwork…?

RNB: Oh, es ist absolut eine Teamarbeit und ich delegiere massenweise Arbeit. Das heißt aber keineswegs, dass ich mir nicht auch den Rücken krumm arbeite. Aber ohne unser fantastisches Team an Autoren, Entwicklern, Spieltestern, FactCheckern, Prüfern, Künstlern und natürlich ohne Herb als meinem Assistenten… wir könnten niemals auch nur davon träumen, die Produkte zu produzieren, die wir herausbringen. In den letzten Monaten, als wir drei- bis viermal so viel Arbeit wie sonst in eine wesentlich kleineren Zeitrahmen stopfen mussten, habe ich erst zu schätzen gelernt, was für ein fantastisches Team wir doch haben und wie gut sie doch unter meiner Peitsche zusammenarbeiten. Ich kann einfach nicht genug Gutes über sie sagen.

Und wie viel Zeit können Sie aufwenden, um selber zu schreiben?

RNB: Nicht annähernd so viel wie ich gerne würde. Jetzt, wo wir soweit sind, die Sommer-Produkte für CBT zu veröffentlichen und alles im Druck ist, habe ich noch genug andere Projekte, die ich wieder in die richtigen Bahnen lenken muss. In gut einem Monat oder so hoffe ich aber, wieder mindestens eine Stunde am Tag für meine eigene Schreiberei aufzuwenden. Aber das beziehe ich ganz speziell auf Fiction, ob nun für CBT, meine eigenen Schöpfungen oder ein anderes Universum ist da völlig egal.

Haben Sie eine Ahnung, wann Teil 3 der Clangründer Trilogie veröffentlicht werden wird?

RNB: Leider nicht im Moment. Hoffentlich werde ich demnächst mehr Informationen zu dem Thema haben.

Es gibt hier in Deutschland eine Menge Leute, die die Art und Weise, wie Sie Andreij in der Trilogie charakterisierten, kritisiert haben. Zu sehr Heulsuse, zu verrückt, zu sehr Weichei… Also, WARUM haben Sie ihn so dargestellt?

RNB: Ich denke, es war eine sehr bewusste Entscheidung, nicht den leichten und einfachen Pfad zu wählen. Viel zu häufig ist es so, dass die Charaktere im Battletech Universum genau wissen, was sie tun, sie sind emotional stabil und so weiter. Natürlich gibt es massig Ausnahmen. Ich möchte nicht unterstellen, dass es anders wäre. Aber ich fand, dass es zu einfach gewesen wäre, diese erwartete Route zu benutzen. Immerhin ist er Kerenskys Sohn… wie also könnte er kein Superheld sein? In einer historischen Serie, die auf Informationen basiert, die der Community sehr wohl bekannt sind, hatte ich das Gefühl, dass es die Bücher auch weniger lesenswert machen würden; es ist der logische Weg und einfach, nur Erwartungen zu erfüllen, resultiert im allgemeinen in langweiligen Büchern. Stattdessen habe ich versucht, einen Charakter zu entwickeln, den ich noch nicht sehr häufig im CBT Universum angetroffen hatte. Nicht einfach nur einen Charakter, der keine Selbstsicherheit hat, sondern einen, der von seinen Emotionen dominiert wird; und nicht einfach nur Hass… Hass habe ich

früher oft genug benutzt.

Wenn man also einen von Emotionen angetriebenen, unsicheren Charakter nimmt und ihn neben solche Titanen wie Alexander und Nicholas Kerensky – und die anderen, ebenso sehr titanenhaften Gründerväter der Clans, die man aus den ganzen Quellenbüchern kennt – dann bewirkt das noch viel mehr, dass diese Charakteristiken hervorgehoben werden. Für mich entstand da ein sehr realer Charakter, der gegen titanenhafte Mächte anzukämpfen versucht, die eigentlich weit jenseits des Erfahrungshorizonts eines Menschen liegen sollten.

Und außerdem hatte ich gehofft, dass dieser konstante Zustand des Schocks und der Erregung dem Leser die unglaubliche Tragweite der Ereignisse zu verstehen hilft und ihm zeigt, dass diese eigentlich jenseits von allem liegt, was bisher im Battletech Universum gezeigt wurde.

Abgesehen von Battletech, haben Sie auch mal etwas anderes geschrieben? Bücher, ob nun media tie-in oder was eigenes oder auch Kurzgeschichten?

RNB: Ich habe jede Menge eigenständige Kurzgeschichten geschrieben und an diverse Verlage geschickt, bisher wurde aber nichts veröffentlicht. Ich habe gemeinsam mit Loren Coleman eine Star Trek: S.C.E. (Starfleet Corps of Engineers, A.d.Ü.), das ursprünglich als E-Book veröffentlicht worden ist, aber vor kurzem auch als Taschenbuch herauskam, geschrieben. Und diesen Monat werden Adventure Boys veröffentlicht, eine Serie für Jugendliche, die auch Spiele und vieles andere umfassen wird und auf 9-14 Jahre alte Jungen zugeschnitten ist. Ich bin einer der Hauptautoren und beginne eine von sechs Serien mit einer Novelle. (für mehr Informationen www.adventureboys.com) .

Wir wissen, Sie können nicht allzu sehr ins Detail gehen, aber WARUM machen Sie den Job? Ist es wegen des Geldes? Bekommen Sie heiße Frauen, schnelle Autos und jede Menge Ruhm? Einfach, weil Sie das Spiel so lieben? Oder sind Sie einfach verrückt?

RNB: Ich bin völlig durchgeknallt.

Erzählen Sie uns etwas über sich selbst. Wie sind Sie im Privatleben?

RNB: Hm, das ist eine schwer zu beantwortende Frage. Ich glaube von mir, dass ich ein treuer Freund bin. Ich sehe viele meiner langzeitigen Freunde praktisch als Teil meiner Familie an und ich bleibe mit ihnen in Kontakt, auch wenn Jahre ins Land gehen können, ohne dass ich sie persönlich treffe. Ich bin Workaholic; jedes Mal, wenn ich mich mit Freunden treffe, reden wir nur übers Geschäft. An Sonntagen arbeite ich zumindest ein paar Stunden und wenn ich mal nicht am PC sitze, dann räume ich halt im Haus auf oder repariere was. Ich liebe es, zu spielen. Selbst wenn ich mit meinen Freunden über Geschäftliches rede, spielen wir meist irgendeine Art von Spiel. Genauso liebe ich es, zu lesen und neues zu lernen. So sehe ich gerne Dokumentationen und fange häufig eine Unterhaltung mit folgenden Worten an: Also, gestern hab ich eine neue Doku gesehen und... Um ehrlich zu sein, ich hab gerade erst eine zur Entwicklung der Taschenlampe gesehen, sehr faszinierend. Ich bin ein echter Freak mit Spielzeug und Spielen und tolle Filme bringen mich dazu, rum zu hüpfen wie Homer Simpson. Und ich kann nicht genug von meiner Musik bekommen. Ich habe sie eigentlich ständig an, und selbst wenn ich Fiction schreibe, plärrt

mir irgendein lautstarkes Gekreische ins Gesicht. Das sollte jetzt für ein genug gestörtes Image reichen, oder?

Und erzählen Sie uns etwas über Ihre Familie?

RNB: Ich wäre nicht, was ich bin, wenn ich sie nicht hätte. Naja, das ist natürlich offensichtlich und logisch. Niemand ist, was er derzeit ist, ohne die verschiedenen Erfahrungen, die ihn umgeben. Aber ohne die massive Unterstützung meiner Familie, vor allem meiner Frau, wäre ich nicht hier, und würde nicht das tun, was ich so liebe. Ich tue das ja auch nicht des Geldes wegen und das hat zu einer Menge finanzieller Probleme im Laufe der Jahre geführt und Tara war immer da. Also, falls Ihr die Dinge, die ich im Laufe der letzten Jahre so produziert habe, mögen solltet, müsst Ihr meiner Frau dafür danken, dass sie mir erlaubt hat, dabei zu bleiben und mit Euch allen zu spielen

Etwas, was Ihr sicher nicht wisst… zwei meiner Kinder sind sehr wahrscheinlich Autisten. Das macht das Leben noch herausfordernder, vor allem, weil zwei von ihnen halt so schlimm wie ein Davion und ein Liao eingesperrt in einem Raum sind… Feuerwerk praktisch alle paar Sekunden. Da ich von daheim arbeite und so viel um mich herum passiert, ist es eine konstante Herausforderung. Aber natürlich würde ich das gegen nichts eintauschen. Ich liebe meine Kinder von ganzem Herzen.

Beschreiben Sie doch mal einen typischen Tag im Leben von Randall Bills.

RNB: Wisst ihr, das ist fast schon etwas zu ausführlich für dieses Interview, wenn man mal bedenkt, was hier noch alles drin ist. *lacht* Wir sollten das vielleicht zu einem eigenständigen Interview verarbeiten…

Also, was war die wohl größte Auswirkung, die CBT auf Ihr Leben hatte?

RNB: Ich würde sagen, gut die Hälfte der Freunde, die ich als Teil meiner Familie ansehe, habe ich durch CBT kennen gelernt. Daneben habe ich bald zehn Romane veröffentlicht und dann hat es mir noch die Arbeit mit Adventure Boys eingebracht, was das Potential hat, einen großen, großen Einfluss auf meine Karriere zu haben und das alles weil ich meine Fähigkeiten mit Classic Battletech habe schärfen können.

Wir alle wissen, CBT ist das beste Spiel der Welt, aber spielen Sie auch noch andere Systeme? Und wenn, welches ist ihr Favorit?

RNB: Viel früher hätte ich wohl gesagt, dass ich zwischen Paladium und Earthdawn hin und her gerissen wäre in Sachen „spielen außer CBT“. Heutzutage habe ich leider einfach nicht die Zeit, die für eine einzelne Session oder das Game Set Up nötig ist. Und deswegen bin ich über die Jahre ein großer Fan von deutschen und ähnlich aufgemachten Brettspielen geworden. Es ist einfach so viel einfacher, zu Freunden zu gehen nach der Arbeit, alle mit BBQ zu versorgen und sich dann für ein oder zwei Runden eines „Spiel des Jahres“ oder jedenfalls eines dafür nominierten Spiels hinzusetzen.

INTERVIEW

Standard Frage… Wer ist Ihr Lieblingscharakter? Welches Ihre Lieblingsfraktion? Ihre Lieblingszeitlinie? Und vor allem, warum?

RNB: Theodore Kurita. Ich habe es geliebt, dass er so ein Außenseiter in seiner eigenen Gesellschaft war und diese unglaubliche, episch zu nennende Transformation über Jahrzehnte hinweg und der monströse Einfluss, den er auf das Draconis Combine hatte… vielleicht noch mehr Einfluss, als jeder andere Charakter auf sein jeweiliges Reich gehabt hat. Paradoxerweise denke ich, was er dem Combine angetan hat war furchtbar, zumindest vom spieltechnischen Standpunkt aus, er hat aus den Bewohnern des Kombinats nette Leute gemacht, die gut mit ihren Nachbarn auskommen… in einem Spiel, das primär von Krieg handelt, ist das nicht besonders gut.

Ich teile meine Zuneigung zwischen drei verschiedene Fraktionen auf: Haus Kurita, Clan Blood Spirit und Clan Nova Cat. Natürlich habe ich Clan Blood Spirit erschaffen und diverse Romane über die Nova Cats geschrieben, also könnte man vermuten, dass ich da etwas parteiisch bin. Also, wenn ich nur eine wählen dürfte, wäre es wohl Haus Kurita… Ich war schon immer fasziniert von japanischer Kultur, also muss man ein interstellares Shogunat doch einfach lieben.

In Sachen Zeitlinie habe ich ehrlich keinen Favoriten. Ich finde, jede Periode hat ihre eigenen coolen Dinge und einen ganz eigenen Charakter, die sie jeweils auf eine eigene Art und Weise liebenswert machen.

Noch eine Standardfrage… Gibt es irgendetwas, irgendein Event, das Sie persönlich gerne geändert sehen würden, wenn Sie die Macht dazu hätten? Irgendwas, wo sie einfach die Art und Weise nicht mögen, wie es gehandhabt wurde?

RNB: So in Sachen Fiction? Ich denke, was mir am meisten auf den Magen schlägt ist, wie Natasha Kerensky getötet wurde.

Abgesehen davon, das größte was ich wohl ändern würde, sind die Clans. Also nicht, wie sie dargestellt werden in der Fiction. Nein, ich hätte die Art und Weise, wie ihre Waffen im Spiel funktionieren, radikal verändert. Es gibt fünf Basiswerte für eine Waffe und wenn man 2 von ihnen verändert, wird diese wirkungsvoller. Verändert man drei von ihnen, bekäme man eine enorme Verbesserung gegenüber allem, was bisher veröffentlicht wurde. Aber in fast allen Fällen wurden nicht nur alle fünf Werte verändert, nein, es waren monströse Änderungen. Ich denke, das führte zu einer enormen Verstimmung und auch nach 17 Jahren und trotz unzähliger Anstrengungen, dem entgegenzuwirken, gibt es immer noch einen riesigen Spalt in der Community, der wohl auch nie verschwinden wird.

Tun wir mal so, als ob… Sagen wir, Sie könnten wählen, ein beliebiges Ereignis im CBT Universum real zu durchleben. Welches würden Sie wählen?

RNB: Uh… Was für eine faszinierende Frage. Ich denke, die Clan Invasion und zwar auf Seiten der Inneren Sphäre. Ich mag dieses Konzept einer fremden, super mächtigen und vollkommen unbekannten Macht, die von jenseits des vom Menschen besiedelten Raumes kommt… wie es in Tödliches Erbe getan wurde, es hätte definitiv Ängste vor Aliens und vor dem Dunklen heraufbeschworen, was mir persönlich gut gefallen würde.

Noch eine: Wenn die MWDA Linie Ihnen nicht den Jihad aufgezwungen hätte, wie hätten SIE persönlich die Geschichte fortgeführt? Was hätte Ihrer Meinung nach dem FCCW passieren sollen?

RNB: Das ist ein Missverständnis, das ich seit Jahren versuche abzustellen und das sich doch immer noch hartnäckig hält.

Wie ich bereits ausführlich in *The Developer's Say* am Anfang von *Dawn of the Jihad* schrieb, war es schon ewig geplant, den Jihad beginnen zu lassen. Ungefähr 1992 tauchte die Idee erstmals im ComStar SB auf und in mehreren Planungssitzungen der Autoren des CBT Universums in den Jahren 1994, 1996 und 1998 ergaben sich dann Details, und in vielen Quellenbüchern und Romanen wurden erste Hinweise und Storyideen vergraben, die dann auf den Jihad hinführen sollten.

Abgesehen davon muss ich aber gestehen, ursprünglich sollte der Jihad gut 12 Monate dauern. Die Kreation des MWDA Universums hat Dinge verändert und verwandelte den Jihad in ein Ereignis, dass eine ganze Dekade andauerte. Nun, ich gebe zu, an diesem Punkt fühle ich mich hin und her gerissen. Ich liebe das Neue und Frische am Jihad. Ich liebe, wie es uns erlaubt hat, in Richtungen vorzustoßen, wie es uns vorher nie möglich war, sowohl in der Art der Geschichten, die wir erzählen, als auch in der reinen Darstellung in den Büchern. Ich glaube, dass das dringend benötigtes Leben in das Universum gehaucht hat. Ehrlich gesagt bin ich davon überzeugt, dass die Jihad-Bücher zu den besten der gesamten Linie gehören. Paradoxerweise ist es aber doch so, dass es herkulischer Anstrengungen bedurfte, aus einer Storyline, die ursprünglich nur auf ein Jahr ausgelegt war, eine zu machen, die ganze zehn Jahre überdauert… und noch immer bedarf es viel, viel Arbeit, bis wir endlich das Ende erreicht haben.

Welches ist ihr Favorit unter den Battletech Quellenbüchern?

RNB: Als Fan oder als Entwickler? ;-) Wie viele von den ganz alten Fans muss ich sagen, dass bei mir auch die alten Hausbücher zu meinen absoluten Favoriten gehören. Ich habe sie früher wieder und wieder gelesen, weil sie so ein lebendiges Universum erschufen, in das ich die meisten meiner Spiele einweben konnte. Wenn ich aber als Entwickler beurteilen soll, muss ich sagen, dass ich wohl am stolzesten auf Total Warfare bin… auch wenn die bald erscheinende Starterbox und die dazugehörigen Starterbooks nur knapp dahinter folgen.

Ich weiß, dass Sie vor einigen Jahren in Deutschland waren. Haben Sie Pläne, uns mal wieder besuchen zu kommen? Wenn ja, wann wird das wohl sein?

RNB: Ich hatte schon zweimal das Glück, Essen besuchen zu dürfen und ich habe es sehr genossen. Ich würde liebend gerne nochmals rüber fliegen, aber wer weiß, wann das der Fall sein wird. Daumen drücken, würde ich sagen.

Also, wir alle spielen das Spiel und wir alle wissen, es gibt bestimmte Momente, die man nie vergisst. Was ist der Moment, an den sie sich am lebhaftesten in einem CBT Spiel erinnern?

RNB: Die Geschichte, die ich wohl häufiger als jede weitere erzähle, hat mit dem Tukayyid Scenario Pack zu tun. Dan *Flake* Grendell und ich spielten ComStar, während Steve Pitcher und ein anderer Spieler die Clan Seite übernommen hatten. Wir hatten entschieden, einmal das gesamte Buch durchzuspielen. Flake und ich waren sonst durchaus in der Lage, unsere Kräfte beisammen zu halten, aber wir hatten da schon zehn Spiele Verluste erlitten. Nicht nur einfache Verluste... schreckliche, furchtbare Verluste; Wie z.B. vier Battlemechs in der ersten Runde durch PPK Kopftreffer auf maximale Entfernung zu verlieren... und wir hatten nur sieben Mechs auf dem Feld! Wir entschieden,

weiter zu machen (ein Feigling war ich noch nie) und so begannen wir das nächste Szenario. Flake hatte eine King Crab in einem Level 1 tiefen Wasserhex versteckt. Im ersten Zug also wandert ein Clan OmniMech vorbei und Flake, der die „aufgesetzter Schuss“ Regel für versteckte Einheiten anwendete, versuchte nun also, aufzustehen und dem Clanner zwei AC/20 ins Gesicht zu halten. Er verhaut den Pilotenwurf um aufzustehen, fällt zurück ins Wasser, würfelt zwei 12en für die zweimal fünf Punkte Schaden, die ein 100 Tonner fürs Fallen bekommt, Kopf geflutet, tot. Es war praktisch der erste Zug im gesamten Spiel. Wir sind alle langsam aufgestanden, guckten uns um, um herauszufinden, welch verrücktes Karma uns da wohl mitspielte und traten dann vorsichtig vom Tisch zurück und haben nie wieder ein Spiel aus dem Tukayyid Szenarioband gespielt

Das gilt auch für Fiction, bestimmte Momente fesseln einen einfach. Also, was ist ihre Lieblings-Szene in der CBT Fiction?

RNB: Ich würde sagen, beide haben mit Phelan zu tun. Die erste ist die, wo er Conal (Ward) tötet, einen Kreis der Gleichen um ihn zeichnet und dann die Wachen ruft, um ihnen zu sagen, er hätte verloren und sie sollten den Körper beseitigen. Die zweite ist die, wo Phelan sich Katherine am Nacken schnappt und ihr fast den Hals bricht… Als Fan erinnere ich mich noch gut daran, wie ich tagelang nicht aufhören konnte zu kichern, nachdem ich diese Szene gelesen habe.

Eine letzte – Welches ist die „merk“würdigste (im Sinne von lustigste) Idee, die man Ihnen als Line Developer je präsentiert hat?

RNB: Das ist wirklich mal eine schwere Frage... aber ich denke es ist wohl die, wie wir Natasha Kerensky zurück ins Leben holen könnten.

Etwas, was wir vor kurzem hier in Deutschland diskutiert haben. Wie genau ist der Status der CBT Romane, die FanPro in Deutschland veröffentlicht? Werden sie alle als Canon betrachtet? Machen Sie dort Unterschiede? Verwenden Sie diese z.B. auch, um Factchecking für neue Bücher zu betreiben?

RNB: Ich würde sie gerne als Canon annehmen, aber leider hatten wir einfach nicht genug Kommunikation, die nötig wäre, um dieses tatsächlich den Fall sein zu lassen. Mit der neuen Firma und Organisation hoffe ich sehr, dass wir zukünftig genau dieses Level an nötiger Kommunikation für alle fremdsprachigen Bücher gewährleisten, für genau diesen Zweck.

Also, weiter zu etwas ernsterem und vor allem aktuelleren Thema. Was können Sie uns über die aktuellen Gespräche zwischen IMR und WizKids erzählen?

RNB: WizKids hat IMR die Lizenz erteilt, folgende Werke zu veröffentlichen: Technical Readout: 3050 Upgrade, Classic BattleTech Introductory Box Set, Total Warfare korrigierte zweite Auflage, TechManual und Starterbook: Sword and Dragon; IMR hat seitdem eine Marke namens Catalyst Game Labs gegründet, um diese Werke zu veröffentlichen. Catalyst hat vor kurzem bekannt gegeben, dass sie eine Absichtserklärung mit Alliance unterschrieben haben, um Classic Battletech Produkte in der ganzen Welt zu vertreiben. Und IMR steht in finalen Verhandlungen, um endlich die Lizenz unterzeichnen zu können, die es uns erlauben wird, weitere Classic BattleTech Produkte in der Zukunft zu veröffentlichen. Sobald wir mehr Informationen haben, werden wir sie auf catalystgamelabs.com veröffentlichen.

Wie sind Ihre Erwartungen? Was erhoffen und erträumen Sie sich für CBT?

RNB: Endlich einmal zur GenCon zu fahren, ohne dass irgendjemand am Stand vorbeischaut und sagt: „Wow, ihr macht noch immer Battletech?“ Mit Total Warfare und endlich einer aufpolierten Startbox, die auch Plastik Minis enthält – mal ganz abgesehen von Starterbook Sword and Dragon

und TechManual - und die in diesem Sommer auch in die Läden kommen wird, ist es also mein Ziel, endlich zu einem Punkt zu kommen die Aufmerksamkeit am Spiel so weit zu erhöhen, dass sich Leute (und Händler) nicht mehr fragen, ob es noch produziert wird und neue Sachen herauskommen, sondern dass sie wissen, dass es produziert wird und in den Regalen der Händler zu finden sein wird, egal, wo man ist.

Da ja jetzt die Gespräche um die neue Lizenz so gut wie abgeschlossen sind, denken Sie, dass sich Ihre Position in der „Firma“ ändern wird?

RNB: Anfangs nicht, nein. Ich würde gerne in eine Position kommen, wo ich dann die Zeit habe, zu helfen, weiter zu arbeiten und neue Spiele zu entwickeln, die wir dann veröffentlichen werden, aber es gibt immer noch so viel zu tun mit dem Rebranding/Relaunching von BattleTech… Tactical Operations entwickelt sich zu einer noch größeren Angelegenheit in Sachen Entwicklung und Fertigstellung als Total Warfare oder TechManual... und das will wirklich was heißen!

Ja, wir wissen, dass das schwer zu beantworten ist und vielleicht ist es auch noch zu früh dafür. ABER welche Quellenbücher können wir 2007 noch erwarten?

RNB: Also, zum einen gibt es ja die Liste auf www.catalystgamelabs.com . Wahrscheinlich wird es noch ein oder auch zwei weitere geben, aber da werdet ihr leider abwarten müssen.

Zum Schluss, können Sie den Fans vielleicht ein paar Tipps geben, wie sie sich einbringen können? Wie man Spieltester wird oder vielleicht der nächste Line Developer??

RNB: Lasst nichts unversucht. Schickt Geschichten und News-Artikel an BattleCorps zur Veröffentlichung. Wir brauchen immer neue Spieletester, also versucht herauszufinden, ob es da Möglichkeiten gibt. Gebt nicht auf. Unsere Sparte ist ziemlich klein und so gibt es immer mehr Leute die rein wollen, als es dann tatsächlich schaffen… aber das bedeutet einfach nur, dass ihr hartnäckig sein müsst. Bleibt dran, auf jede Art und Weise möglich… irgendwas gibt immer nach… und dann hinterher mit Nachdruck. ☺

Jetzt folgt ein exklusives Preview des kommenden Starterbook Sword & Dragon. Durch den Umfang der Datei findet ihr hier nur ein paar Seiten. Das komplette 23 Seite Preview findet ihr nur unter www.battletech-newsletter.de

April 3034: McKinnon's Raiders Command Lance on Tukayyid advancing through the Pozoristu Mountains.

THE RIGHT PATH
UNSPOKEN TRUTHS

Sorenson's Sabres, Command Lance

Mountain Freefire Range, Pozoristu Mountains
Tukayyid, Free Rasalhague Republic
6 April 3034

The nightmare began with a light in the sky, a diamond chip against the purple of the dying night.

And Captain Ian McKinnon almost missed it.

Because Mark McKinnon's deep voice came rolling out of his radio. "What's up?"

"You didn't get back last night," said Ian evenly. He'd been up at zero dark thirty prepping the ex. Mark's rack hadn't been slept in.

Mark laughed. "You sound like Mom."

"I'm not your mother, MechWarrior," said Ian coldly, "I'm your commanding officer."

"C'mon, Ian."

"You have an obligation to be well-rested before a mission," Ian snapped.

"A *mission*," Mark snorted. "Now training KungsArmé recruits is a *mission*."

Ian pressed his lips together in a tight line. "I don't give a damn whether you like it or not, this ex *is* your mission."

"Hey, I've never let anyone down," said Mark hotly.

"Are you gambling again?" Ian shot back.

Sudden silence. There it was. The Question.

A pause. "N-no."

Ian closed his eyes. In his experience innocent men didn't pause.

"Ian, look I—"

"Stow it, Mark. We'll talk later. Alpha One, out." He broke contact.

Damn it.

He was going to have to relieve Mark of duty.

When his father had died, Ian had inherited more than McKinnon's Raiders. He'd also inherited responsibility for his brother. And the simple truth was Ian had failed that responsibility.

Failed Mark.

No matter what he tried, Ian had never been able to convince his brother to take the right path. It broke Ian's heart. Mark was a good man, brave and loyal (if not overly smart) and Ian loved him. But after years of trying he just didn't know how to make Mark *see*.

He sighed heavily, glanced up. The eastern sky was ablaze with color, but night still reigned in the west: indigo fading to black at the horizon.

A flicker of motion caught his eyes: a pinpoint of sparkling white drifted across the purple sky, then dipped. *Meteor*, he thought. And then, *No, that was a course change.*

Couldn't be a military drop—the recruits were still struggling to master battalion-level tactics. They were months away from training a planetary assault. This morning's ex was a simple company versus company engagement.

And it couldn't be a real attack. What *ronin* unit would bother with Tukayyid? The planet was mostly farmland with a few religious enclaves sprinkled in. No targets of any strategic value.

New Renton Wildlands, Just Outside of Clarkston
Damian, Free Rasalhague Republic
22 June 3035

The bass rumble shook the earth, reverberating up through the *Marauder*'s legs and into the command couch. *Tai-i* Daniel Sorenson felt the coming of battle in his *spine.*

His body was clenched tight, eyes glued to the slice of forest visible through his canopy, right hand poised millimeters from his primary trigger. A single bead of sweat traced down the back of his neck.

What the hell is wrong with me?

The universe had gone mad.

First the Principality of Rasalhague had declared its independence from the Combine. Then the warlords Marcus Kurita and Vasily Cherenkoff had disobeyed the Dragon and launched a war to bring the wayward province back into the fold. Now DCMS soldiers were fighting their brothers on behalf of the new nation.

As bad as all that was, it was worse for those Combine troops who were also Rasalhagian.

Like Sorenson.

He'd made the agonizing choice to remain loyal to the Combine, but not all Rasalhagians had. Two of Sorenson's men, Izzy Soderstrom and Cedrick Sveinson, had tried to defect to the Republic and it had fallen to Sorenson to stop them. He had.

Only to learn the next day that the Coordinator was allowing Rasalhagian soldiers to return to their homeland.

Getting orders to train Republic KungsArmé troops hadn't helped. And now Damian Aerospace Defense had detected three DropShips, burning in fast and silent. They had to be pirates.

And all three were 'Mech carriers.

Sorenson's Sabres had taken up position in a riparian valley south of the river and north of Clarkston. His troops were staged in a long skirmish line south of the river, between the enemy LZ and the city. The twelve KungsArmé 'Mechs were back a couple klicks, staggered off the Sabres' right flank, well away from the pirates' expected line of advance.

Sorenson leaned forward, selected the Militia frequency. "Militia One, this is Sabre One. Make sure you hold your troops back." Of course, Major Rick Kennsington already had his orders, but these weren't Combine soldiers and so Sorenson felt the need to repeat himself.

The Militia was green and he'd seen too many pointless deaths already.

"*Hai*, Sorenson-*sama*."

That simple Japanese courtesy said a lot. Like Sorenson, Kennsington had been a Combine soldier, one of the few members of Damian Militia with significant combat experience.

Only Kennsington had left the Combine, while Sorenson had stayed.

He drew a deep breath, wondering what—

The thought was cut off by the sudden whine of laser fire. The underbrush to Sorenson's left caught fire.

A fast, little *Locust* had appeared at the top of a hill, limned by the blue sky. The light 'Mech was painted a lustrous black with crimson highlights. A wicked-looking curved blade marked its cockpit.

Pirate.

The Seventh Crucis Lancers and Fifth Sword of Light clash in Benet III's Aurora Badlands.

INTRODUCTION

Welcome to the first in a brand new series: the *Starterbook*. Once players have tried their hands at *BattleTech*, they can jump into the further excitement of the *Classic BattleTech* universe through a *Starterbook*.

Starterbook: Sword and Dragon is a companion volume to the *Classic BattleTech Introductory Box Set*, allowing players to participate in the conflicts between the ancient enemies of House Davion and House Kurita.

And all you need is the box set to use this product!

Introductory vs. Standard Rules

Currently, *BattleTech* is roughly set in the year 3071-72. Though the *Inner Sphere at a Glance* book found in the *Classic BattleTech Introductory Box Set* brings new players up to the year 3067, the rules in the box set are specifically kept at the year 3049, before a major technological innovation introduced many advanced weapons and equipment. As the name implies, since the box set is introductory, those advanced rules and weaponry are not covered.

Similarly, while the fiction found in *Starterbook: Sword and Dragon* covers events up to roughly 3071, the rules section of this product that allows players to participate in the "in universe" events are set between 3048 and 3049, in keeping with the introductory nature of this product.

The more advanced rules and equipment are included in *Total Warfare*, which is considered the "standard rules" of play. They represent all tournament-appropriate rules: the "big" *Classic BattleTech* tournaments run directly by Catalyst Game Labs at the Origins International Games Expo®, any Gen Con Game Fair®, and many other conventions all use the rules presented in *Total Warfare*.

Note: The *Classic BattleTech Introductory Box Set* is the perfect way to learn how to play *Classic BattleTech*. However, players may have learned how to play *Classic BattleTech* through other means (such as another rulebook, like *Total Warfare*, through a friend, and so on). While the *Starterbook: Sword and Dragon* is specifically designed to act as a bridge between the *Classic BattleTech Introductory Box Set* and *Total Warfare*, players can still use and enjoy this book if they know how to play *BattleTech* and yet do not own the *Classic BattleTech Introductory Box Set*. However, players will then need to purchase the *Classic BattleTech Map Set Compilation 1* and some type of figures (for example, the miniatures in the *Sword and Dragon 'MechPacks*) to jump into this product.

Sword and Dragon 'MechPacks

While players can feel free to use the miniatures from the *Classic BattleTech Introductory Box Set* as proxies for the 'Mechs found in this book, Iron Wind Metals produces two 'MechPacks in support of *Starterbook: Sword and Dragon*.

Sword and Dragon 'MechPack Davion and *Sword and Dragon 'MechPack Kurita* each contain four unique 'Mech variants, to be used in conjunction with the corresponding unique 'Mech variants found in this volume.

Ask your local retailer about the *Sword and Dragon 'MechPacks*, or visit www.ironwindmetals.com.

HOW TO USE THIS BOOK

The following provides a quick overview of each section of *Starterbook: Sword and Dragon*.

A BRIEF HISTORY

This section builds off of the information presented in *A Brief History of the Inner Sphere* in the *Inner Sphere at a Glance* book found in the *Classic BattleTech Introductory Box Set* (players without access to this product can download the *Inner Sphere at a Glance* book for free at www.classicbattletech.com). Focusing specifically on the histories between these two factions, *A Brief History: House Davion and House Kurita* provides a foundation for the rest of the book.

THE FOX'S TEETH

The Fox's Teeth catalogs the most important events in this elite House Davion independent command, and includes several Table of Organization and Equipment (TO&Es) that track the company down through history.

THE FOX'S TEETH PERSONNEL

Dossier (and illustrations) of each MechWarrior—along with a history of their specific 'Mechs—convey the unique aspects of each warrior and what makes them tick.

SORENSON'S SABRES

This section conveys the history of this notorious House Kurita independent command, including TO&Es covering the time period from the force's formation until the present.

SORENSON'S SABRES PERSONNEL

Extravagant illustrations and informative dossiers convey all the particulars of the MechWarriors—and their 'Mechs—that constitute this famous combat command.

RULES ANNEX

The *Rules Annex* provides a wealth of rules that allow players to take the information presented in the previous sections of *Starterbook: Sword and Dragon* and apply them to *Classic BattleTech* games. This includes unique MechWarrior abilities and 'Mech quirks, as well as a Prototype Weapons and Equipment section detailing more advanced equipment found on eight of the 'Mechs in this product.

Finally, the *Rules Annex* contains the *Sword and Dragon Campaign: 3048-49*, a unique campaign system that allows players to directly involve themselves in the battles of these two unique 'Mech commands. The open-ended nature of the system also means players can revisit the campaign again and again, with each game providing a different experience and outcome.

RECORD SHEETS

The final part of the book includes thirty-two pre-generated record sheets for the 'Mechs detailed in *The Fox's Teeth Personnel* and *Sorenson's Sabres Personnel* sections. Any weapons and equipment found on the record sheets that are unfamiliar from the *Equipment* section of the *Classic BattleTech Rulebook* found in the *Classic BattleTech Introductory Box Set* are detailed in the *Rules Annex* section of this book (see *Introductory Vs. Prototype Vs. Standard* below for the exception).

Illustrations: The illustrations on each record sheet do not represent the exact variant of the 'Mech detailed. Instead, those illustrations are from various *Technical Readouts* and represent the stock design of the 'Mech in question (i.e., while weapons and equipment may change, the basic look of a given 'Mech always stays the same).

Note that this also applies to the photos in the Fox's Teeth and Sorenson's Sabres Personnel sections. When available, the miniature that exactly matches the 'Mech stats is used. When a specific variant is not available in miniature form, however, a "stock variant" miniature is used; as with the illustration, the basic look remains the same, even if some weapons may be different.

Introductory Vs. Prototype Vs. Standard

Eighteen of the record sheets mount weapons and equipment found in the *Classic BattleTech Introductory Box Set*.

Eight of the record sheets (representing the command lance of each company as of the year 3049) include prototype technology; the word "prototype" appears under the Tech Base in the 'Mech Data section of those record sheets (rules for the use of that technology is found in the *Rules Annex*, p. 50).

Finally, *Starterbook: Sword and Dragon* also contains an additional set of record sheets for those same eight command 'Mechs, but mounting standard weapons and equipment as presented in *Total Warfare* (not the prototype equipment contained in the *Rules Annex*). Players wishing to make use of those record sheets must own *Total Warfare*.

EXKLUSIV

Lucas Cunningham

Im Schatten des Krieges

Teil III

New Montenegro
San Martin

Der Morgen graute.
“LEGT AN … Ziel aufnehmen … FEUER!” Sieben TK Sturmgewehre bellten einmal auf. Die Wand hinter dem ehemaligen Marquis von San Martin färbte sich rot. Der tote Körper landete unter dem von den Wänden des Innenhofes zurückgeworfenen Schalls geräuschlos auf dem Granitboden. Ein roter Fleck breitete sich aus.

Marquis Ramon Yu blickte auf seinen eben verschiedenen Cousin hinab und nickte huldvoll: “Colonel, Sie können Ihre Leute wegtreten lassen.”
“Sire.” Garibaldi blickte seinen Command Sergeant Major kurz an.
“Freicorps WEGGETRETEN!”
Die angetretenen Offiziere und Mannschaften der Söldnertruppe zerstreuten sich.
“Na endlich, Frühstück.” murrte Steuben.
“Irgendwie hab ich keinen Hunger mehr.” Meinte ein junger Leftenant, was diesem nur einen verächtlichen Blick von seitens des Majors einbrachte.
Garibaldi hingegen folgte Yu.
“Ein wunderschöner Morgen um mit einer leidigen Angelegenheit abzuschließen. Meinen Sie nicht, Colonel?” Der Marquis sog die blutgeschwängerte Morgenluft ein.
“Ich bin mir da nicht so sicher.” Der Söldnerkommandant beobachtete die Journalisten, die von den persönlichen Sicherheitskräften des Marquis weggeführt wurden.
“Mein lieber Garibaldi, Sie sind sich nicht nur nicht sicher, Sie sind ganz und gar nicht meiner Meinung.” stellte Yu fest.
“Ihre Intention kann ich durchaus verstehen, doch bin ich nicht wirklich mit der Durchführung einverstanden, beziehungsweise mit deren Außenwirkung. Wenn Sie Ricardo unbedingt hätten tot sehen wollen, hätte Sie ihn einfach verschwinden lassen oder am besten deportiert. Dann hätten Sie einen oder zwei Auftragskiller auf ihn angesetzt und das Problem wäre ebenso erledigt gewesen, ohne dass Sie hier an Popularität einbüßen.”
“Sehen Sie mein lieber Colonel, ich wollte ihn tot sehen, mit eigenen Augen. Außerdem wird die Geschichte gnädig mit mir sein, ich habe vor, sie selbst zu schreiben.”
Die beiden Männer blickten sich gegenseitig in die Augen. Garibaldi ein bulliger, Mann mit dem typischen Bulldoggen-Gesicht eines Unteroffiziers, die Haare eine vorbildliche Bürste. Yu hoch aufgeschossen, etwas mager, perfekter Haarschnitt, weiche gepflegte Hände. Er hatte eine gewisse Ähnlichkeit mit Steuben, welcher seinen Cousin wohl höchstpersönlich erschossen hätte, wenn er in Yus Lage gewesen wäre.
“Winston Churchill.”
“Sire?”
“Der sagte das einst. Ist schon lange her.” Yu wandte sich ab und ging in den Palast.
Garibaldi blickte ihm nach und schüttelte den Kopf: “Ich hätte jetzt auf Amaris getippt.” Dann wandte auch er sich ab und ging zur Offiziersmesse.

Wie Steuben verdarb Blut ihm ebenfalls nicht den Appetit, schon seit Jahren nicht mehr. Rührei, Würstchen, Speck und Toast auf dem Teller gehäuft, setzte er sich zu dem Kommandeur seines zweiten Mechbataillions.

EXKLUSIV

“Und Felix, was halten Sie von unserem kleinen Schauspiel?” wollte der Colonel wissen.
Steuben, der sich gerade ein Stück Pfannkuchen mit Ahornsirup in den Mund geschoben hatte, kaute genüsslich zu Ende: “Lästig und diese Unzeit hat mich schon immer gestört. Erschießung bei Morgengrauen. Ich hatte heute noch nicht mal Zeit für eine Tasse Kaffee.”
“Hätten Sie nur früher aufstehen müssen.” Marisha Steele blickte von den Resten ihres kargen Frühstücks auf.
Steubens Stellvertreter lachte: “Der und früher aufstehen? Vergessen Sie es Risha, da muss schon wirklich was Wildes passieren. Gibt es da nicht die Geschichte, wie Sie auf der Akademie den Übungsalarm verschlafen haben Major?”
Der Major verzog das Gesicht.
“Wer würden Sie sagen, hat: ‘Die Geschichte wird gnädig mit mir sein, denn ich habe vor, sie selbst zu schreiben’ gesagt?” wollte Garibaldi wissen.
“Yorinaga Kurita.” meinte George McKenzie.
Von Steuben kam: “Hanse Davion.”
“Ich hätte auf Stefan Amaris getippt”, meinte der Colonel.
Steele zog scharf die Luft ein. Wie alle Claner reagierte sie auf den Namen Amaris allergisch.
“Felix, ich möchte, dass Sie mir einen Operationsplan ausarbeiten, um unsere Freunde, die Rangers, endlich auszuräuchern.”
“Was habe ich zur Verfügung?”
Garibaldi überlegte kurz: “Ihre beiden einsatzfähigsten Kompanien, je eine Kompanie Infanterie und Panzer, sowie vier Luft-/Raumjäger.”
Dem altgedienten Söldneroffizier war nicht ganz wohl dabei, Steuben soviel Leine zu lassen, doch brauchte man bei Kontraguerillaeinsätzen dessen kaltblütige Ader.
“Alles klar. Wie weit ist denn unser Verhörteam mit unserem Major Kessler?”
Der Söldnerkommandant saugte an seiner Unterlippe: “Ich fürchte, die müssen bald die Samthandschuhe ausziehen.”
“Samthandschuhe ist gut.” Steuben schmunzelte. Dann wandte er sich an seinen Stellvertreter. “George, um zwohundert p.m. werden wir die erste Besprechung abhalten. Sie werden mal zusehen, was wir an Panzern und Infanterie haben können. Ich werde mich mit dem ND zusammensetzen.” Etwas nachdenklich kaute er noch auf einem Bissen Pfannkuchen herum. “Steelee, Sie sorgen für Feldausrüstung. Zelte, Rationen, Handwaffen etc.”
“Aye Sir.” Die Kompaniechefin wollte schon aufstehen.
“Sie sind schon fertig?” wollte Garibaldi wissen. “Sie werden wohl einige Tage nur noch von Feldrationen leben.”
“Das ist vollkommen in Ordnung, Sir.”

Major Richard Kessler hockte seit einigen Tagen, er wusste nicht mehr wie lange, mit verbundenen Augen in einem feuchten Keller.
Die Hände waren auf dem Rücken gefesselt, die Fesseln waren an seinem eigenen Gürtel befestigt. Seine Beine hatte man an ein Rohr gekettet, so dass er auf den Knien sitzen musste. Unregelmäßig war er von zwei Wachen gefüttert worden, ohne dass man auch nur ein Wort zu ihm sagte.
Nun öffnete sich seine Zellentür und wieder waren die Schritte zweier Personen zu hören. Seine Fußfesseln wurden gelöst und die beiden Wachen halfen ihm auf die Beine.
“Wohin werde ich gebracht?”
Sie schwiegen und führten ihn zur Zelle hinaus. All seine Fragen blieben unbeantwortet. Den Weg, den sie zurücklegten, konnte er nicht zurückverfolgen. Am Ziel, wo immer das auch war, wurde er auf einen Stuhl gesetzt und an diesen fest gekettet. Dann wurde er samt Stuhl an einen Tisch geschoben.
Geklapper von Besteck erklang. Jemand, den er wegen seiner Augenbinde nicht sehen konnte, saß ihm gegenüber und aß.
“Was wollen Sie von mir? Ich bin Kriegsgefangener, ich habe ein Anrecht auf Behandlung nach den gültigen Kriegskonventionen.”
“Nun Gefangener”, sagte sein Gegenüber zwischen zwei Bissen, “ob und wann Sie die Anrechte auf eine Behandlung nach den Konventionen erhalten, hängt ganz von Ihnen ab.”

EXKLUSIV

“Richard Kessler, Major, Harbin’s Rangers Mercenarie Force, Dienstnummer 2701KR22.”
Die Essgeräusche begannen wieder. Sein Gegenüber aß noch eine ganze Weile, dann hörte Kessler, wie das Besteck auf den Teller gelegt und dieser etwas beiseite geschoben wurde. Sein Stuhl wurde etwas vom Tisch gezogen, dann machte sich einer seiner Bewacher an seiner Hose zu schaffen.
“HEY! WAS SOLL DAS?”
Ihm wurden Hose und Unterhose heruntergezogen.
“Ich bin Kriegsgefangener! Sind Sie wahnsinnig? Ich habe ein Anrecht auf Behandlung nach den Kriegskonventionen!”
“Gefangener!” donnerte die Stimme des Verhörmeisters. “Sie werden mir augenblicklich die Codewörter, Einsatzkanäle und Ausweichfrequenzen mitteilen, dazu die Zusammensetzung der nicht an den Gefechten beteiligten Einheiten der Rangers. Ferner will ich Planungen über einen Untergrundkrieg, Aufmarsch- und Rückzugsgebiete, eventuell bereitstehende Munitionsdepots und wahrscheinliche Camps.”
Der Major der Rangers hatte die letzten Sätze des feindlichen Offiziers nicht mitbekommen, da seine Gefängniswärter ihm Krokodilklammern an den Genitalien anbrachten.
“Richard Kessler, Major, Harbin’s Rangers Mercenarie Force, Dienstnummer 2701KR22.” seine Stimme überschlug sich fasst.
Eine Autobatterie zischte und Kessler erhielt seine erste Stromladung.

Villa Hermoza
San Martin

Die Bewohner der kleinen Ortschaft hatten nicht schlecht gestaunt, als die zwei Mechkompanien des Freicorps Garibaldi zusammen mit Panzern und Infanterie in die kleine Ortschaft eingerückt waren. Der Bürgermeister stand eingeschüchtert vor Steuben und plapperte in einem Kauderwelsch aus Russisch und Mandarin auf ihn ein.

Der Major der über seinen Overall noch eine Splitterschutzweste trug fühlte sich klatschnass. Ihm rann der Schweiß in Sturzbächen herunter. Ein junger Corporal der Infanterie versuchte zu übersetzen. Doch trotz capellanischer Herkunft hatte auch dieser seine Probleme mit der Mundart des alten Mannes.
“Also ich glaube, er sagt, dass ein Scouttrupp der Rangers auf einer Ranch vierzig Kilometer südlich gesichtet worden ist, vor vier oder fünf Tagen.”
“So, glauben Sie, Marek?” Steuben wandte sich ab und sein Blick viel auf fünf Kinder zwischen elf und fünfzehn Jahren, die ihn und seinen Mech, welchen er direkt vor dem Rathaus geparkt hatte, anstarrten.
Er ging auf sie zu und der Bürgermeister verstummte. Marek nahm einen flehenden Blick des alten Mannes wahr. Der junge Infanterist biss sich auf die Unterlippe.
“Na Ihr? Spricht einer von Euch englisch? Oder deutsch?” fragte Steuben und lächelte fröhlich. Viele, die ihn schon länger kannten, inklusive Colonel Garibaldi, hatte der New Capetowner schon damit überrascht, dass er sehr gut mit Kindern konnte. Was daran liegen konnte, dass er selbst als jugendlicher ein unausstehlicher Rotzlöffel gewesen war und solche sozial wichtigen Unternehmungen wie das Einschmeißen von Scheiben immer an vorderster Front betrieben hatte. Oder, dass er in dem Haifischbecken von vier älteren Brüdern aufgewachsen war und jeden jüngeren als Verbündeten angesehen hatte.
Ein Mädchen nickte mit dem Kopf: “Natürlich können wir englisch.”
“Ich kann auch deutsch!” Behauptete der kleinste Junge stolz.
“Sehr gut.” Steuben zerzauste ihm die Haare. “Aber sagt mal, der Bürgermeister erzählt von einigen Fremden, die sich auf einer Ranch weit südlich herumtreiben sollen.”
“Neee”, machte der Junge, dem er eben die Haare zerzaust hatte, “da treiben sich Leute auf der Brighton Ranch herum.”
“Ach?” Steuben blickte kurz zum Bürgermeister, der jetzt bleich wurde. “Und wo ist die Brighton

EXKLUSIV

Ranch?"
Das älteste Mädchen deutete die Straße herunter: "Etwa eine halbe Stunde außerhalb der Stadt, an der Kreuzung rechts."
"Danke, vielen Dank." Der Major winkte einen anderen Infanteristen heran. "Sehen Sie mal beim Nachschub nach, ob wir etwas Schokolade erübrigen können."
"Aye, aye Sir."
Steuben trat wieder zum Bürgermeister: "Corporal, übersetzen Sie bitte: Warum hat er uns angelogen?"
"Er brauch nicht zu übersetzen." antwortete der Bürgermeister in gebrochenem Englisch. "Ich will keinen Krieg in dieser Stadt."
Er packte den alten am Kragen: "Täusch mich nie wieder!"
Der Bürgermeister nickte. Es waren nicht die Worte oder das Gebaren des Majors, was ihn einschüchterte, es war der eiskalte, seelenlose Blick.
Dann sprach Steuben den Corporal an: "Marek, wir schlagen unser Hauptquartier im Saloon auf. Besprechung mit den Kompanieführern in dreißig Minuten. Captain Falk soll einen Sicherheitskordon aufstellen."
"Aye, aye Sir." Wie im Feld üblich verzichteten die Infanteristen auf jegwelchen Salut.
Der Major verließ den Bürgersteig und ging in Richtung Saloon. Er war keine fünf Schritte gegangen da drehte er sich zum Bürgermeister um: "Sie kommen mit."
Mit hängenden Schultern folgte ihm der alte Mann.
Im Saloon hatten schon einige von Steubens Stabsoffizieren Quartier bezogen.
"Ich habe vom Wirt eine aktuelle Karte der Gegend erhalten, Sir." Captain McKenzie deutete auf mehrere zusammengestellte Tische.
"Okay, Bürgermeister, wo genau ist die Brighton Ranch?"
Der alte Mann zeigte ihm die Position auf der Karte.
Nach und nach trudelten die vier Kompanieführer ein.
"So, Herrschaften: Wie unser werter Herr Bürgermeister mir dann doch nach einigem Herumdrucksen erzählt hat, treiben sich die Rangers hier in der Gegend herum." Steuben grinste und zog einen Kreis um die Brighton Ranch. "Ich möchte, dass die Ranch untersucht wird. Etwas Infanterie sollte normalerweise reichen, doch der ND meint, dass dies hier tatsächlich das Gebiet ist, in das sich die Rangers zurückgezogen haben und von dem sie mit den anderen Söldnertruppen einen Gegenschlag oder Partisanenkrieg führen werden. Steelee, Sie werden eine Mechlanze zur Unterstützung abstellen, damit unsere Leute da draußen nicht ungedeckt sind. Aber halten Sie sich zurück! Die Infanterie wird die Bevölkerung schon genug in Aufruhr versetzen."
"Aye Sir." antwortete die Clannerin. "Ich werde das selbst mit meiner Kommandolanze übernehmen."
"Gut. Captain Snyder, Sie werden Ihre Infanterie einweisen. Ich möchte Checkpoints an der Hauptstraße und dem Stadtzentrum. Ich möchte zwar so wenig bedrohliches Auftreten wie möglich, aber Ihre Leute sollen kein persönliches Risiko eingehen."
Snyder nickte und machte sich Notizen.
"Wir werden von hier aus weiter ins Gebirge vordringen, wo die Konzerne ihre Minen haben und ein Großteil der übrigen Söldnertruppen steht. Colonel Garibaldi hat sie schon mehrfach zur Kapitulation aufgefordert. Bisher keine Reaktion. Es ist davon auszugehen, dass sie von ihren Dienstherren den Auftrag erhalten haben, zu kämpfen. Man will wohl eine möglichst gute Verhandlungsposition mit dem neuen Marquis haben."
"Könnte es nicht möglich sein, dass die Lyranischen Konsortien Verstärkung schicken, um uns wieder an die frische Luft zu setzen?" wollte Captain Josephine Nashsmith, Kommandantin der Panzerkompanie wissen.
Steuben setzte sich hin und lehnte sich in den Stuhl zurück: "Das ist zwar durchaus möglich, doch der Colonel glaubt nicht daran. Dennoch wollen wir so schnell wie möglich hier aufräumen."
Seine Offiziere wirkten entschlossen.
"Na dann weggetreten."

Vor dem Haupthaus der Brighton Ranch kamen zwei Jeeps zum Stehen. Der Flecktarn war für

EXKLUSIV

Wüstengegenden ausgelegt. Die acht Infanteristen des Freicorps, die den beiden Fahrzeugen entstiegen, hatten TK-Sturmgewehre und Imperator Maschinenpistolen im Anschlag.
Vier Mann schwärmten auf dem Gelände aus und vier gingen die Veranda hinauf.
Alle diese Soldaten waren in schwere Flakwesten eingepackt.
Die Tür wurde aufgestoßen und sich gegenseitig sichernd drangen die Söldner ein.
“Was wollen Sie?” Eine schlanke Frau trat ihm entgegen.
Der Führende Söldner legte sofort auf sie an: “Hände hinter dem Kopf.”
Zögerlich kam die Frau der Aufforderung nach und trat langsam in die Küche zurück. Dort stand ein Bär von einem Mann über ein paar Töpfe gebeugt. Die beiden hinteren Infanteristen des Freicorps blickten sich gegenseitig an. Irgendetwas war falsch an dem Bild was sich ergab.
“Wir suchen Angehörige von Harbins Ranger’s, wir haben gehört, dass sich einige vor nicht allzu langer Zeit hier bei Ihnen eingenistet hatten.” Der Corporal und ein weibliches Mitglied des Trupps traten in die Küche und auseinander, damit beide freies Schussfeld hatten.
“Ja.” antwortete die Frau. “Ein Aufklärungstrupp war tatsächlich hier. Sie erbaten Gastrecht und haben was zu essen bekommen, sind dann aber weiter gezogen.”
“Aha”, machte der Corporal. “Wo sind denn die Kinder?”
Die beiden Farmer warfen sich einen Blick zu.
Erkenntnis.
Die vermeintliche Farmerin schlug der Infanteristin das Sturmgewehr beiseite und ging in die Knie. Sie holte unter einer Sitzbank ein Vibromesser hervor. Mit tödlichem Summen schnitt das Vibromesser durch den schweren Kampfstiefel und den Knöchel der Infanteristin des Freicorps. Der Corporal drehte sich zu den beiden Frauen um und legte seine MP an. Der Hüne war schneller, als man glauben konnte und war beim Corporal, packte diesen am Helm und riss ihm den Kopf um. Während der Freicorpsler mit angebrochenem Genick zusammenklappte nahm der andere dessen Maschinenpistole ab und schoss durch die Tür in den Flur. Die Infanteristin ging schreiend zu Boden und hielt sich den Stumpf ihres Knöchels. Ein schneller Streich mit dem Vibromesser enthauptete sie.

Die beiden Rangers, die sich als Farmerehepaar ausgegeben hatten, hatten Jace Mallory’s Buch *Partisanenkrieg und all seine kleinen Schweinereien* gelesen. Der Kopf der Freicorpslerin wurde durch die Tür zum Flur geworfen, den anderen beiden Infanteristen vor die Beine. Jace Mallory, der, wie König Zufall es wollte, vor einem halben Jahr unter dem Namen Jacob Maroney beim Freicorps angeheuert hatte, hob eine Augenbraue, als der Kopf an ihm vorbeikullerte und er zog eine Phosphorgranate hervor.
“Hey, Gallaghar ist immer noch da drin.” raunte sein Kamerad.
“Ja, und er wird sterben, aber die beiden werden ihm Gesellschaft leisten.” Er küsste die Granate als eine Art Autogramm und ließ den Ring abspringen, zählte bis drei und warf die Granate. Sein Partner war schon auf den Beinen und sprintete zur Tür. In der Küche röhrte die Imperator und auf Oberkörperhöhe wurde die dünne Sperrholzwand durchschlagen.
Mallory robbte zur Tür.
Die Phosphorgranate explodierte. Die Küche ging in Flammen auf.

Auf dem Vorhof der Ranch brach die Hölle los. Aus einer vorbereiteten Stellung fuhr ein Patton und eröffnete sofort das Feuer auf die Apocalypso World Rover des Freicorps. Innerhalb weniger Sekunden waren die beiden Geländewagen nur noch brennende Trümmer.
Der Sergeant der Gruppe, die vor dem Farmhaus gewartet hatten brüllte noch ein „HINTERHALT“ ins Funkgerät, dann entschied er sich, wie seine Männer, für die bessere Hälfte der Tapferkeit und schlug sich in die Büsche.
In diesem Augenblick erhob sich ein Penetrator auf Flammenzungen hinter einer Anhöhe und schwebte auf dem Farmhof ein. Die in den Armen montierten schweren Extremreichweiten-Laser strichen über die Seitenpanzerung des Pattons. Der schwere Kettenpanzer wendete, zeigte dem Mech seine Frontpanzerung und erwiderte das Feuer.
Neben dem Penetrator landete ein von der Zeit gezeichneter Victor. Die anderen beiden Mechs von Marisha Steeles Befehlslanze flankierten die Farm. Die beiden AngriffsMechs des Freicorps wären der

EXKLUSIV

Tod für den Patton geesen, hätten sich nicht weitere Panzer in den Kampf eingeschaltet.

Durch die größte Scheune brach ein überschwerer Alacorn MK VI Panzer. Drei Gausskugeln schlugen in die Front des Penetrators ein. Wie von der Faust Gottes getroffen kippte Steeles Mech hinten über.
“Black Hat eins-eins-drei für Black Hat eins-eins-sechs ich zähle Mech- und Panzersignaturen, die sich von Norden nähern.” meldete sich Cliff Ager, der Pilot des Derwish, der die Farm von rechts flankierte.
“Hier Black Hat eins-eins-vier, bin unter schwerem Beschuss! Ich brauche Hilfe!”
Steelee wuchtete ihren Penetrator wieder auf die Beine und feuerte erneut auf den Patton, zu dem sich noch ein Mantikor gesellt hatte.

Der Victor hatte sich zwischen sie und den Alacorn geschoben und tauschte mit diesem Breitseiten aus. Einer der seltenen Fälle, in denen der Mech dem Panzer unterlegen war. Eine Salve aus Sechs Impulslasern bohrte sich in den Patton. Dunkles Öl quoll aus dem Panzer. Zufrieden sah Steelee, wie die Crew den Panzer verließ.
“Black Hat eins-eins-sechs an alle; Rückzug! Alle Mann Rückzug einleiten!”
Aus den Augenwinkeln bekam sie mit, wie die komprimierte Dreihundertsechzig-Grad-Sicht ihr zeigte, dass der Derwish-Pilot aus seiner zerschossenen Maschine ausstieg und drei gegnerische Mechs auf die Farm vorrückten. Alle am Hinterhalt beteiligten Maschinen trugen den dämonischen Engel der Chevallier de Vernier.

Der Alacorn ließ vom flüchtenden Victor ab und feuerte wieder auf sie. Zwei der drei Nickeleisenkugeln zertrümmerten Panzerung im Torso des Penetrators. Eine schlug sogar durch die Torsomitte.
Eine Rückkopplung über den Neurohelm sagte ihr, dass das Gyro des Mechs beschädigt worden war. Durch pure Willenskraft hielt sie den Mech aufrecht. Ihr Gegenfeuer ging jedoch fehl.
Klare Wut breitete sich in ihr aus. Im Nahkampf mit zwei Stravag-Panzern und drei Mechs, die sich jetzt ebenfalls in Angriffsentfernung befanden. Sie machte zwei Schritte vorwärts und feuerte erneut auf den Alacorn.
Der überschwere Panzer absorbierte den Schaden, als wäre nichts. Seine Antwort war jedoch vernichtend. Das rechte Hüftgelenk von Steelees’ Mech versteifte sich, als eine Gausskugel die Beinpanzerung durchschlug.
Der Penetrator neigte sich wieder der Erde zu. Marisha Steelee wurde hart in die Gurte geschleudert, bevor sie in die Dunkelheit eintauchte.

Captain Roger Vernier kletterte aus seinem Black Knight und ließ sich ein Funkgerät geben. Zwei Hoover mit Infanteristen der Garde des mittlerweile verstorbenen Marquis fuhren auf den Hof der Brighton Ranch. Ein Sergeant-Major trat vor Vernier und salutierte andeutungsweise.
“Sammeln Sie bitte alle Gegangenen ein, derer Sie habhaft werden.” Vernier blickte sich skeptisch um. “Wir sollten uns schnellstens zurückziehen, bevor das Freicorps mit Verstärkung zurückkommt.”
Der Unteroffizier blickte betroffen auf die vor sich hin lodernde Farm. Der Kommandant der Chevaliers wusste genau was in dem San Martino vorging, aber er konnte nichts tun.
“Los, an die Arbeit.”
Die Gardeinfanteristen schwärmten aus.

Auf Vernier trat sein Panzerkommandant zu.
“Also John, wie steht es um den Patton?”
“Totalverlust, Boss. Und ein Heckenschütze hat drei der Crewmitglieder erschossen, als sie aus dem Panzer geflüchtet sind.”
Der Söldnerkommandant verzog das Gesicht: “Und der Idiot hat eben vor mir salutiert.”
“Sind halt Amateure.” erwiderte der andere Chevalier.
Sie zogen sich in den Schatten des Mechs zurück. Vernier blickte sich unsicher um.
Ein Schuss krachte. Die Gewehrkugel wurde als Querschläger von der Beinpanzerung des Black Knight

abgeleitet.
“Heckenschütze!” schrie Vernier und zog seine Sunbeam Laserpistole, nachdem er sich hingeworfen hatte.
Gardisten und Chevaliers gingen in Deckung. Ein weiterer Schuss peitschte, dann kehrte Ruhe ein. Einige Minuten warteten die Söldner und die Garde des ehemaligen Marquis ab, dann pirschten sie sich vorsichtig vor. Der Heckenschütze hatte sich wohl abgesetzt.
“Wir haben hier eine Überlebende gefunden!” Zwei Infanteristen zogen die immer noch bewusstlose Steelee aus dem liegenden Penetrator.
“Gut dann ziehen wir uns zurücken.” entschied Vernier.
Gerade als die Gardisten die bewusstlose Captain in einen APC verfrachten wollten, meldete sich der Heckenschütze wieder zu Wort. Ein Gardist, der neben dem APC stand brach mit Kopfschuss zusammen. Die anderen sanmartinesischen Soldaten sahen zu, dass sie in den Truppentransporter kamen. Söldner und Garde zogen sich zurück.

Als später die Feuer- und die Scoutlanze der Deltakompanie des Freicorps auf der Ranch ankamen, war diese bis auf die Grundmauern heruntergebrannt. Vor den Trümmern saßen drei Infanteristen des Freicorps. Jace Mallory schwenkte sein TK Sturmgewehr. Leftenant Reimer Jung, Steelees’ Stellvertreter hielt seine Truppe zusammen und erstattete Steuben über Funk Bericht: “Die Überlebenden melden, dass der Feind Captain Steele gefangen genommen hat.”
“Und der Derwishpilot?”
“Corporal Ager ist tot. Er hing mit gebrochenem Genick im Baum.”
Steuben schnaufte: “Wie ist der Zustand unserer beiden Maschinen?”
“Vom Derwish sind, wie es aussieht, nur noch Überreste übrig. Der Penetrator sieht noch recht intakt aus, obwohl der wohl auch ne gute Figur als Schweizer Käse machen würde. Außerdem haben die Schweine ein paar Granaten in die Kanzel geworfen, nachdem sie Captain Steele daraus gezogen haben.”
“In Ordnung. Ich werde Ihnen ein Bergungskommando schicken. Anschließend kommen Sie zur Basis zurück Leftenant.”
“Aber Sir.” protestierte Jung. “Wir müssen sie verfolgten. Sie haben den Captain.”
“Ich werde Sie nicht in eine Falle stolpern lassen, Leftenant. Kehren Sie nach Abschluss der Bergungsarbeiten zur Basis zurück.”
“Aye Sir.” Jung schaltete die Komverbindung ab und schlug auf die Konsole seines achtzig Tonnen schweren Salamander. “Scheiße.”
Der Leftenant saugte an seiner Unterlippe. Er respektierte Steuben als Bataillionsführer und als Mechkrieger. Menschlich stand der Major jedoch auf einem anderen Blatt. Auch wenn Jung zu Beginn seine Vorbehalte gegen die Clannerin hegte, doch in den letzten zwei Jahren hatte er sie aufgrund der von ihr gezeigten Fähigkeiten, als Kommandantin schätzen gelernt. Er war nicht bereit, hinzunehmen, dass die Kompanie und vor allem Captain Steele nun unter Steubens Vorbehalten litt.

Felix Steuben hörte sich in Villa Hermosa den Bericht der überlebenden Infanteristen an. Dabei starrte er aus dem Fenster des Saloons und regte sich kaum. Ein Mech, der Derwish, war als Totalverlust anzusehen. Der Penetrator musste quasi von Grund auf wiederhergestellt werden. Der Victor war auch nur noch eine wandelnde Ruine. Was hatte er dafür auf der Habenseite? Ein zerstörter Patton, eine abgefackelte Ranch und eine Hand voll getöteter Infanteristen.
An einem Tisch im provisorischen Hauptquartier der Expeditionstruppe des Freicorps waren mehrere Offiziere damit beschäftigt, den An- und Abmarschweg der feindlichen Truppen zur Brighton Ranch auszupolieren.
“Danke für Ihren Bericht Gentlemen.” entließ der Major die Infanteristen. Als diese weggetreten waren, wandte sich Steuben an Jung. “Gibt es irgendwelche Hinweise zum Verbleib der Brighton-Familie?”
“Nein Sir. Das Haus war ja auch bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Maroney hat wirklich gute Arbeit mit seiner Phosphorgranate geleistet.” Jung klang rechtschaffend verärgert.
“Wann werden wir die Verfolgung aufnehmen? Ich meine, wir können doch nicht einfach zulassen,

dass man einen Geruillakrieg gegen uns führt."
"Ich habe einmal voreilig Truppen da hinausgeschickt, mit bekanntem Ergebnis. Sobald unser Feldflugplatz fertig ist und wir unsere Luftaufklärung haben, werden wir mit unserer eigentlichen offensiven Operation beginnen, nicht vorher."

Das Feldlager der Chevalier de Vernier war voller Betriebsamkeit. Mechs und Panzer wurden so gut es die bescheidenen Möglichkeiten der Basis hergaben repariert und aufmunitioniert. Die Führungsoffiziere der alliierten Söldnertruppen hatten sich in Captain Verniers Zelt versammelt.
"Das war schon mal ein guter Anfang." Captain Alice Hansons von Harbins Rangers kreuzte die Arme vor der Brust. "Aber wie wollen sie mit der Gefangenen verfahren? Ich meine, großartig Gefangenenlager können wir uns wohl nicht leisten."
"Nun, wir haben die junge Dame nur eingesammelt, weil es sich bei dem Penetrator um einen Kommandomech von Garibaldis zwoten Bataillions handelt." antwortete Vernier. "Unseren nachrichtendienstlichen Erkenntnissen zufolge handelt es sich bei unserer Gefangenen um Captaine Marisha Steelee, eigentlich Marisha vom Clan Steele Viper. Nach guter alter Clansitte haben wir sie als Leibeigene genommen. Wenn sie also wieder auf dem Damm ist, werden wir alle Informationen bekommen, die wir brauchen."
"Als Leibeigene?" Alex Harbin stieß sich vom Zeltposten ab. "Und Sie glauben, die wird Ihnen alles Verraten, was Sie wissen wollen? Weil sie sie zur Sklavin gemacht haben?"
Vernier schüttelte den Kopf: "Marisha ist keine Sklavin. Die Leibeigenschaft ist eine Clansitte. Ein hervorragender aber besiegter Feind wird in den eigenen Clan aufgenommen. Er erhält die Chance, sich vom Tech hochzudienen, bis in die Reihen der Krieger. Dafür muss er, soviel ich weiß, drei Prüfungen bestehen." Vernier zeigte seine eigene Leibeigenenkordel am Handgelenk. "Hätte man nach der Schlacht von Tukkayid keinen Gefangenenaustausch vereinbart, wäre ich jetzt wohl ein Jadefalke."
Harbin richtete den Zeigefinger auf Vernier: "Ok, sie bekommen Ihre Chance. Wenn das nicht klappt, habe ich da noch die eine oder andere Idee, wie wir an unsere Informationen heran kommen."
Es klang wie eine unheilvolle Prophezeiung.

EXKLUSIV

MBO (MechWarrior-Battletech-Online)

Hallo, ich bin Jan Pöschk ([Wolf]Laertes /CSJ_Kdt_Nexus). Ich bin 23 Jahre alt, wohne in Berlin und studiere momentan noch Physik.
Wie man eventuell an meinem ersten Nick erkennt, bin ich mit Nico ([Wolf]Maverick) und Micha ([Wolf]Einstein) sehr gut befreundet, durch die beiden auch zu BT gestoßen und natürlich Feuer und Flamme seit dem.
Eine Leidenschaft die meine Kumpels nicht so recht mit mir teilen, ist MechWarrior.
Seit kurzem spiele auch online, was mich auch dazu bewogen hat im CBT-Newsletter diesen Beitrag zu schreiben.

Ich bin da ehr durch Zufall reingerutscht, weil ich in den Semesterferien zu viel Zeit hatte und auf die Seite der MBO (Mechwarrior-Battletech-Online) gestoßen bin. Dort habe ich das Forum durchgewühlt und war davon begeistert. Eins folgte dem anderen und mittlerweile fühle ich mich da auch recht heimisch.

Ich spiele seit Mitte März bei Clan Nebelparder in der MBO. Dieses Gefühl, mit seinem Mech im Kampf zu stehen, ist durch den Mechwarrier4 Mercenaries MOD NetMech 4 absolut cool und es kommt dem nahe, was man sich im Tabletop so vorstellt. Die Waffen- und Hitzewerte sind recht nahe an denen des Tabletops orientiert und die verschiedenen Zeitschienen (3025, 3050, 3067, 3070) sind ein echter Knüller.

Die MBO (Mechwarrior-Battletech-Online)

Entstanden ist die MBO in Zeiten von MW2 und damit wohl die erste und älteste Battletech/ Mechwarrior-Liga im deutschsprachigen Raum. Es handelt sich um eine Liga, die das Battletech-Universum als Hintergrund des Ligabetriebs nutzt. Jeder kann auf seine Art und Weise an dieser Liga teilhaben, sei es als Leiter eines Hauses/Clans oder als Krieger/RPG Charakter oder, oder, oder.

Wie gesagt als Grundlage dient das BTU, was aber nicht bedeuten soll dies auch wirklich sklavisch einzuhalten, wie es schon auf der Hauptseite heißt: „Uns geht es in der Hauptsache um den Spaß am Spiel…“.

Alle Planeten sind in einer Datenbank verzeichnet. Einheiten können bewegt und produziert werden. Dann kann man mit diesen angreifen. Die Kämpfe werden in der Regel mit MechWarrior NetMech4 abgehandelt (was aber kein Muss ist es wurden auch schon Kämpfe mit z.B. MegaMek abgehandelt; Hauptsache beide Parteien einigen sich darauf). Was die Liga in meinen Augen ausmacht, ist die Mischung unterschiedlicher Leute: jung und alt, BT-Fanatiker, reine MW-Spieler und dazwischen natürliche jede Menge Zwischenstufen. Diese unterschiedlichen Interessen alle unter einem Dach zu versammeln und dort einen guten Kompromiss zu finden, dafür steht in meinen Augen heute die MBO. Eigentlich ist es ziemlich schwer die MBO kurz zu skizzieren deswegen überlasse ich es Euch selber, dieses Bild zu malen ;) .

EXKLUSIV

Zu diesem Anlass möchte ich euch auch mein erstes Interview von einem der Admins der MBO präsentieren:

Maiki links ich rechts, anlässlich des Offline Treffen 2007 der MBO bei Sondershausen

BT-NL: Hi Maiki! Vielen Dank, dass Du uns für ein paar Fragen zur Verfügung stehst!
Wie bist du zu Battletech bzw. MechWarrior gekommen?

Maiki: Eigentlich fing alles um 1990 mit der Gray Death - Trilogie an, seid dem hat mich das Thema einfach nicht mehr losgelassen.

BT-NL: Zu BT: Welcher der Romane, welche Fraktion und welcher Charakter gefallen dir am besten?

Maiki: Dadurch, dass ich mit der Gray Death Trilogie angefangen habe, ist *Entscheidung am Thunder Rift* auch mein Lieblingsbuch.

Mm, welche Fraktion mir am besten gefällt, dass sind eindeutig die Clans und im besonderen - als Nebelparder in der MBO - natürlich die Nebelparder schon seit Ewigkeiten. Aber eigentlich generell die Clans: Ihre Gesellschaft, das Ehrgefühl und ihre Ansichten, das fasziniert mich eigentlich am meisten.
Als Charakter würde ich als CSJler schon Lincoln Osis nehmen.

BT-NL: Lincoln Osis ist ja schon ein tragischer Charakter, auch weil er den Untergang der Nebelparder miterleben musste…

Maiki: Na ja, es ist traurig, aber wie man auch an der MBO sieht, muss es nicht sein, dass Clan Nebelparder völlig ausgelöscht wird, und auch außerhalb der MBO, in den anderen Ligen, existiert Clan Nebelparder weiter und hat durchaus Anhänger. Daran sieht man auch, dass die BT-Fans kein Interesse daran haben, so ein Clan mit seinem Wesen und seinen Ehrvorstellungen auszulöschen. Vielleicht haben wir ja Glück und einer der CBT-Autoren rückt diesen Clan in irgendeiner Weise wieder ins Rampenlicht einer Zeitschiene.

EXKLUSIV

BT-NL: Seid wann spielst du online?

Maiki: In der MBO seit Mechwarrior 3 erschienen ist, vorher eigentlich weniger, da um 1997 die ersten ISDN-Flatrates usw. raus kamen. Also richtig angefangen habe ich mit MW3 ca. 1999.

BT-NL: Seit wann bist du Admin in der MBO und wie kam es dazu? Freiwillig oder ehr aus Zwang?

Seit 2001 bin ich Admin der MBO. Das hat sich so ergeben. Die MBO war zwischenzeitlich ein Verein, und ich bin beim ersten ordentlichen Treffen zum Technikvorstand ernannt worden. Ich führte die administrativen Aufgaben aus; d.h. das Forum, die Webseite und die Server usw. Irgendwann hat es sich dann so ergeben, dass ich als einziger übrig geblieben bin.

BT-NL: Wie viel Zeit verbraucht so ein Adminleben, damit man sich so was mal vorstellen kann. Ich kann mir vorstellen Du kommst gar nicht mehr oder selten zum spielen, oder?

Maiki: Tja Zeit, ja, das ist eine gute Frage. Eigentlich verbringe ich ziemlich viel Zeit damit. Durchschnittlich nur für das Forum zum Beispiel sind es über den Tag 3 bis 4 Stunden, abends zur Hauptzeit sogar 6 bis 7 Stunden.
Dazu erstelle ich für den Ligabetrieb die Planetendaten d.h. die einzelnen Züge der Einheiten und die Verwaltung, die auch noch viel Zeit in Anspruch nimmt.

BT-NL: Was macht dir als Admin am meisten Spaß bzw. welche Aufgaben, wenn es da welche gibt, die einem Spaß machen können? Was hasst du als Admin?

Maiki: Ganz klar, die Leute mit denen man in der MBO Kontakt hat. Sagen wir mal 70% der Arbeit machen mir Spaß und die anderen 30% sind es eigentlich nur Ärger.
Aber Spaß macht das eigentlich schon. Die ganze Arbeit mache ich ja gerne und im Allgemeinen wird das auch von den Leuten in der MBO gedankt. Es ist ja schließlich mein Hobby und außerdem tendiert die MBO immer mehr zu einer Lebensaufgabe.

Was mich ärgert? Falschheit, wenn Leute mit Problemen zu mir kommen und schlicht und einfach nicht ehrlich zu mir sind, das ärgert mich am meisten.

BT-NL: Welchen Mod von Mechwarrior 4 magst du eigentlich am meisten?

Maiki: Na ja, ich hoffe, dass ist jetzt keine Pfandfrage, aber von der Simulation her auf jeden Fall NetMech4. Ansonsten würde ich sagen, ist der NBT Hardcore noch annehmbar, aber das war's auch schon.

BT-NL: Was meinst du zur Aussage: " Die Mechwarriorgemeinde ist eine kleine aussterbende Gruppe, die auch noch durch die unterschiedlichen Mods so zerstreut wird bzw. durch die unterschiedlichen Mods begünstigt wird"?

Maiki: Na ja ich sehe das nicht so, dass wir eine aussterbende Art sind. Es ist eher die Glaubensrichtung der einzelnen Leute, die gerade die Szene so interessant machen. Generell sind so viele Leute in verschiedenen Altersstufen in der Szene aktiv. Das sieht man auch hier am Beispiel der MBO: wir haben Leute hier, die sind teilweise über 40-50 und dann haben wir hier unsere "Zockerkiddis", die so um die 20 sind und die im Allgemeinen nur wissen, wo der Feuerknopf des Joysticks ist.
Es ist keine aussterbende Art, eher eine Konsolidierung der Szene, in der die unterschiedlichen Glaubensrichtungen sich gegenseitig ergänzen.

EXKLUSIV

BT-NL: Was meinst du zur Aussage: "BT-Getreue und reinen Mercszocker vertragen sich nicht gut"?

Maiki: Die vertragen sich schon, zumindest vom Menschlichen her gesehen. Nur ihre Ansichten vom Spiel selber sind anders.

BT-NL: Abschließend liegt mir noch die Frage auf den Lippen: Was machst du eigentlich sonst, außer deinem Beruf nachzugehen, dich mit der MBO zu beschäftigen oder NetMech4 zu spielen?

Maiki: Was jeder normale Mensch auch tut ... schlafen.

Über Netmech

Ich kann eigentlich nur das zitieren, was Giskard (Mitglied von Mechstorm) über Net Mech schreibt und Albert (Mitglied der MBO und mit CSJ`ler) freundlicherweise schon übersetzt hat (danke an dieser Stelle).

Netmech ist ein Mod für Mechwarrior 4 Mercs, der die klassischen Battletech-Regeln (Classic BattleTech=CBT) mit dem Standard-Mercs Spiel verbindet, so dass Mercs sich wenigstens so verhält, wie eine Echtzeit-Version von CBT. Das bedeutet, dass das Arcade-Spiel, was wir als Mercs kennen, sich nun viel mehr nach einer Simulation anfühlt als die meisten Spieler erwarten würden. Wahre Simulations-Fans werden sich über meinen Gebrauch des Wortes Simulation hier aufregen und ich muss ihnen recht geben. Das hier ist nicht Falcon 4 oder Microsoft Flight Simulator oder auch nur annähernd so komplex wie diese Simulationen. Netmech ist allerdings viel mehr eine Simulation, als es Mechwarrior 4 je war. Mit einer Menge netter Extras und mehr Können, das vom Spieler erwartet wird, um diese Extras zu beherrschen.
Wir erwarten, dass Netmech in erster Linie den echten Battletech-Fans gefällt, die davon mehr halten als das arkade-mässige Gefühl, welches das Standard-Spiel in den Mechwarrior-Titeln vermittelt. Seien wir ehrlich: Mechwarrior hat mit wahrem Battletech eigentlich nur die Mechs gemeinsam – wenn Ihr darüber nachdenkt, werdet ihr dem zustimmen. Ich selbst bin wirklich kein wahrer Battletech-Fan, aber arbeite an verschiedenen Coops, was bedeutet dass ich mich mehr mit Battletech beschäftigt habe, als so mancher Fan; ich habe das Gefühl, dass Netmech das Spiel selbst verbessert hat und die Tür zu einem einzigartigen Spielstil öffnet, der jedem Mech-Fan gefällt, der es probieren sollte.

EXKLUSIV

Das größte Problem für mich war, dass die Spieler einige Monate nach dem Release von Mechwarrior 4 sehr schnell in die altbekannte Daishi-Sturmangriff-Routine gefallen sind. Durch diese Über-Mechs im Spiel haben sich die meisten Spieler nur noch mit den stärksten Mechs auseinander gesetzt, auf Kosten all der anderen Mechs und Spieltypen, die verfügbar sind. Dann mussten wir mit ansehen, wie die Karten so gewählt wurden, dass sie zu diesen Über-Mechs passten und damit hat das Spiel langsam seine besten Features verloren und den größten Teil seiner Fans.
Heute gibt es einige Über-Mechs, in welche die meisten sich bei klarer Sicht mit Sonne setzen und dann Team Attrition oder etwas Ähnliches spielen. Es ist kein Wunder, dass sich viele Spieler heute langweilen und verschwunden sind.
Netmech hat sich dieses Themas angenommen und das Spiel so ausgerichtet, wie die FASA-Regeln es vorsehen. Das Ergebnis überraschte sogar mich. Das nervige Wärmeproblem bekam eines der besten Merkmale, weil die Über-Mechs plötzlich nicht mehr ihre Kill-Orgien veranstalten können, weil sie dann abschalten. Der Abstand zwischen diesen Mechs und den schwächeren hat sich auf ein realistischeres Maß reduziert, was das Spielerfeld ziemlich angleicht, ohne die Feuerkraft der Über-Mechs einzuschränken. Sie sind noch genauso schlagkräftig wie vorher, aber brauchen weit mehr Erfahrung, um in Netmech benutzt zu werden.
Also: ein Pilot in einem Über-Mech, der sich in Netmech gut anstellt, ist ein wahrer Mechkrieger, kein Anfänger.

Die andere Sache, der sich angenommen wurde, ist das Alpha-Strike-Syndrom, das wir alle bis zum erbrechen benutzt haben – das ist zwar nicht die Art, wie ein Mech benutzt werden sollte, aber trotzdem ein Feature. Gedacht war es zum gelegentlichen Einsatz, aber es wurde die übliche Taktik. Die Netmech Wärmeskala erlaubt nach wie vor Alpha Strikes, aber die Hitze wird Dich in den meisten Fällen in die Knie zwingen, was verhindert, dass Du es sofort wieder machst. Somit ist alles fair in der Welt der Mech-Waffen, die auf diese Weise balanciert sind.

Ein weiteres Thema waren leichte Mechs; der Spieler musste sozusagen schauspielern, um effektiv zu sein weil sie niemals effektiv sein konnten ohne ein Spiel, das die Rolle von Scouts oder Kundschaftern erlaubt. Und wenn man es doch gemacht hat, ging das auf Kosten der Punkte für das Team. Oft wurde nicht mal das von den Teams anerkannt. Die ganze Sache zwang diese Spieler geradezu auf die CTF Server, wo sie so spielen konnten, wie sie es wollten.

Netmech beseitigt auch das, ich habe Flöhe gesehen, die einen Assault einfach dadurch auseinander genommen haben, dass der Assault in seinem ständigen Bemühen, den Floh zu treffen, ständig abschaltet. Genaues Zielen ist eine Fähigkeit, die der Spieler erst mal lernen muss, weil die Hitze die Zahl der Schüsse beschränkt und das gibt dem leichten Mech die Chance, die er braucht – in fast jedem Spiel. Jetzt zählt Dein eigenes Können und wird entsprechend gesehen.

Ich habe natürlich auch gesehen, wie leichte Mechs auf deutlich schwerere zulaufen und mit einem Schuss zerstört wurden. Einfach deswegen weil der leichte Mech- Spieler so dumm war, ohne Deckung vor einen Scharfschützen zu laufen. Manche Dinge ändern sich einfach nicht. Aber so sollte es auch sein – leichte Mechs sollten gefährlich aus der Nähe sein und ihre Geschwindigkeit sollte genutzt werden, um auszuweichen und Feuer zu vermeiden, weil genau das ihre Verteidigung gegen schlagkräftigere Mechs ist.

Das andere Problem, dass uns auffiel und was wir ansprechen wollten, ist die steigende Zahl von halbvollen Servern. Netmech hat bereits während der Beta-Phase Spieler zurück zu Mercs gebracht und wir erwarten weitere Spieler nach dem Release. Aber einige Server werden halb leer laufen und mit Bots gefüllt sein, was die Spieler normalerweise davon abhält zu joinen. Wir haben deswegen die Bots menschlicher gemacht und ihnen beigebracht wie echte Spieler zu spielen. Wir haben sie gegen jede Variante von Lobby-Bots antreten lassen, die Mercs zur Verfügung stellt und die neuen Netmech Bots haben sie in jedem Test geradezu geschlachtet. Wir haben dann den Testern gesagt, sie sollen es mit Ihnen aufnehmen und im gegnerischen Bot-Team mitspielen um das Blatt zu

EXKLUSIV

wenden. Die Worte „sie haben mir den Arsch aufgerissen“ wurden daraufhin auch von sehr erfahrenen Spielern sehr oft verwendet im Beta-Forum. Dadurch wissen wir zumindest, dass die neuen Bots ziemlich gut sind.
Was nur sehr wenige Menschen würdigen, ist, dass diese Bot-Piloten den Mech „kennen“, in dem sie sitzen und deshalb genauso gut in einem Liga-Drop mitspielen können. Server Admins können ihre eigenen Bot Teams zusammenstellen und gegen die Lobby-Bots spielen lassen. Es ist also in der Tat möglich, Server zu sehen, die ihre „All Star Bot Teams“ gegen Teams antreten lassen, die Training brauchen. Also keine Prügel-Drops durch Bots mehr, egal in welchem Mech sie sitzen.

Was ich hier aufzähle, sind eigentlich keine Features, sondern mehr die Auswirkungen der Features auf das Spielverhalten, das Ihr bald beobachten werdet. Es war schon erstaunlich, wie viel mehr Mercs nach echtem Kampf aussah, nur indem man die CBT-Regeln anwendet. Ich denke, Ihr werdet genauso erstaunt sein, wenn Ihr es mit eigenen Augen seht.

Scrub bei Nacht (glaube ich) auf dem MBO Server; der Cougar wurde in dem Falle von Albert gesteuert (ich hatte einen Hellbringer/Loki mit meiner Lieblingskonfig)

Ihr könnt es ja mal ausprobieren.
Die Hauptseite
http://www.mechwarrior-online.de/index.php
Das überaus nützliche Wiki mit der guten Installationsanleitung
http://mechwarrior-online.wik.is/
http://mechwarrior-online.wik.is/index.php?title=Leitfaden_f%C3%BCr_Neulinge
Auch an dieser Stelle danke an Wadde, der mit diesem Leitfaden mir damals sehr geholfen hat.

EXKLUSIV

Ich möchte in Zukunft in einigen Artikeln/ Interviews die Mercszenen vorstellen bzw. es versuchen. Ich habe bemerkt, dass es viele BT-Spieler gibt, die anfänglich Mechwarrior 4 gespielt, sich aber enttäuscht davon abgewandt und das Geschehen nicht mehr weiter verfolgt haben. Ich möchte zu diesem guten Newsletter meinen bescheiden Teil beitragen und die BT- und Mechwarriorspieler zusammenrücken lassen. Da ich festgestellt hab, dass es des Öfteren ein paar Spannungen ideologischer Art gibt und ich finde diese sind durchaus unbegründet und können eigentlich leicht beseitigt werden. Beide Seiten können davon profitieren.

Ich hoffe, Euch hat dieser Artikel gefallen. Bis zu nächsten Mal.

EXKLUSIV

Gewinnspiel

Liebe Leser und Abonnenten.

In der letzten Ausgabe haben wir ja ein kleines Gewinnspiel veranstaltet und ich freue mich sagen zu können, dass es eine rege Teilnahme gab – wenn auch erst nach anfänglichen Schwierigkeiten. Wir haben ebenfalls etwas gelernt und werden das nächste Mal ein wenig darauf achten, dass man auch ohne allzu großes Gesuche die Lösungen finden kann. Auf jeden Fall haben wir folgende Gewinner! Zu verlosen waren folgende – von FanPro gesponserten, vielen Dank dafür – Buchpreise:

1. Preis 1x Total Warfare – gewonnen von B. Adebahr
2. Preis 1x Brush Wars – D. Maier
3. Preis 1x TRO 3058U – S. Brocks
4. Preis 1x Jihad Hotspots 3070 – S. Fuhrken
5. Preis 1x Mercenaries Supplemental – S. Strobl

6.-7. Preis 1x Katze unter Bären und Clanwächter J. Rüther und S. v. d. Heyden

Der achte Platz konnte mangels ausreichender richtiger Lösungen leider nicht vergeben werden. Die Bücher werden gesondert verlost, mehr dazu später. Dann gab es natürlich auch noch die 3 Warrior Trilogien unter den übrigen Teilnehmern zu verlosen und hier haben sich die Würfel (auf welche andere Weise kann man sonst CBT preise verlosen?) für folgende drei Herren entschieden:

- A. Hoffmann
- J. Pöschk
- A. M. Fiedler

Der Herr Fiedler möchte sich bitte innerhalb von 4 Wochen bei uns melden, mir fehlt leider noch die Postadresse. Wir vom Newsletter-Team bedanken uns für eure Teilnahme und beglückwünschen alle Gewinner. Wer diesmal teilgenommen und nichts gewonnen hat, der versuche sich doch an folgender Frage:

Welche Clans stellten die Invasionsstreitmacht der ersten Angriffswelle gegen die Innere Sphäre?

Zu gewinnen gibt es diesmal die Bären Trilogie von Arous Brocken, bestehend aus Katze unter Bären, Clan Wächter und Mission Kiamba. Die richtige Antwort sendet bitte an Gewinnspiel@battletech-newsletter.de

Gebt unbedingt eure Postadresse an, damit wir dem glücklichen Gewinner seinen Preis zusenden können. Wie immer gilt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Mitglieder der Newsletter Redaktion sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Gewinner wird in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben. Einsendeschluss ist der 31. August 2007.

Folgende Personen haben den **Commando Szenario- und Kurzgeschichtenwettbewerb** gewonnen

Steve Terango mit seiner Kurzgeschichte „Gefallene Götter“ und
Dirty Harry beim Szenario-Wettbewerb.

Gewonnen haben beide eine Eintrittskarte zur diesjährigen RatCon, auf der dann ein richtiger, allerdings momentan noch geheimer Preis auf sie wartet. Weitere Infos und Feedback **Luigi.Cantarelli@gmx.de**

EXKLUSIV

1 Year Update

Vor einem Jahr haben wir Loren Coleman interviewt, mit diesem kleinen Update möchte er uns berichten was sich seit dem bei ihm ereignet hat.

Grüße aus Seattle

Man kann sagen, dass ich ein ereignisreiches Jahr hatte. Auch wenn ich nicht so viel mit BattleTech zu tun hatte, wie die Jahre davor (zumindest bis vor kurzem), so habe ich es dennoch geschafft, mich beschäftigt zu halten. Ich arbeite für eine neue Firma hier in Seattle (www.adventureboys.com), und zwar in Sachen Editieren und auch Schreiben. Und ich bin immer noch Jugend-Trainer. Und ich baue ein neues Haus.

Aber ich denke nicht, dass dies das ist, was Sie und Ihre Leser interessiert.

Ja, vor gut 4 Monaten begann IMR sich für Verhandlungen über die Classic BattleTech (und Shadowrun) Vertriebslizenzen aufzustellen. Wir haben seitdem mit WizKids und FanPro daran gearbeitet, den Übergang so sacht und schmerzlos wie nur irgend möglich über die Bühne gehen zu lassen.

Ich denke, von den Produkten her, hat FanPro einen unglaublich guten Job geleistet, nachdem FASA seine Tore geschlossen hatte. IMR hofft, darauf aufbauen zu können und die Spiele auf ein ganz neues Level erheben zu können.

Ein Teil dieser Erwartungshaltung und auch weitergehende Pläne haben uns dazu bewegt, Catalyst Game Labs als neue Marke zu gründen, mit deren Hilfe alles Spielzubehör produziert werden wird. Zusätzlich haben wir uns der neuen Einführungsbox verschrieben, endlich wieder mit Plastik-Minis enthalten, sowie mehreren anderen Kernwerken, die derzeit im Planungsstadium sind.

Ich wünschte, ich könnte mehr berichten, aber da die Gespräche noch laufen gibt es leider nicht viel, was ich noch berichten kann. Außer, dass wir voller Vertrauen und unglaublich aufgeregt sind über unsere Diskussionen mit WizKids und dass wir uns darauf freuen, noch mehr aufregende Nachrichten zu verkünden – und zwar bald!

Loren Coleman

REZENSION

Classic BattleTech RPG - Rezension

Da liegen sie also neben mir, die beiden Hauptwerke, die benötigt werden um ein Rollenspiel im Battletech-Universum aufzuziehen. Zum einen das obligatorische Grundregelwerk mit allem, was man zu Anfang benötigt, zum anderen das Companion, welches alle zusätzlichen Lifepaths, eine alternative Charaktererstellungsmethode und weitere Hintergrundinformationen enthält.

„Lifepaths?“, fragt sich jetzt bestimmt so mancher Leser, „Was ist das denn?“. Keine Sorge, das werde ich weiter unten erklären. Doch gehen wir Schritt für Schritt vor.

Das Grundregelwerk

Eingeleitet wird das Grundregelwerk mit einem kurzen Abriss, was Battletech überhaupt ist, gefolgt von der obligatorischen Frage, was Rollenspiel bedeutet. Im Anschluss gibt es die inzwischen schon typische Kurzgeschichte, die sich diesmal um einen Einbruch in einen Mechstall auf Solaris VII dreht. Dann steigt das Regelwerk direkt in die Spielmechanik ein.
Unter „Game Concepts“ geht es vor allem darum, wann und wie die Würfel geworfen werden müssen und was gewürfelt werden muss. Im Anschluss folgt das, was für jedes Rollenspiel wichtig ist: die Charaktererstellung.
Hierbei gibt das CBT:RPG zwei Möglichkeiten vor. Man kann seinen Charakter so erstellen, wie man ihn sich vorstellt, komplett mit selbstausgedachter Hintergrundgeschichte und Werten. Diese Art wird den meisten Rollenspielern bekannt vorkommen. Doch wer kennt das Problem nicht, dass man da sitzt und es will einem partout kein vernünftiges Konzept für einen Charakter einfallen. Für diese Leute gibt es eine recht originelle Lösung: das Lifepath-System. Hierbei wählt man aus verschiedenen Lebenswegen immer den aus, der einem zusagt und den man nehmen kann. Jeder
Weg bringt Vorteile und Nachteile, Fähigkeiten und Attribute mit sich, die sorgfältig verglichen werden wollen. Zusätzlich gibt es wie im richtigen Leben zufällige Ereignisse, welche die Entwicklung des Charakters beeinflussen. Wenn man seinen Charakter so baut, hat man am Ende etwas, das schon eine gewisse Eigenständigkeit und Hintergrundgeschichte besitzt. Allerdings ist diese Art der Charaktererstellung ein wenig unübersichtlich.
Das Grundregelwerk bietet hier verständlicherweise nur die grundlegenden Lifepaths. Für die Übrigen benötigt man entweder das Companion oder den Master Lifepath, der kostenlos unter www.classicbattletech.com erhältlich ist.

Abschließend wird beschrieben, wie der Charakter mit allen seinen Werten vernünftig abgerundet werden kann. An die Charaktergenerierung schließen sich zwei Kapitel mit Vorteilen, Nachteilen sowie Fähigkeiten an. Dabei werden die grundlegenden Charaktermerkmale beschrieben, die einem im täglichen Leben begegnen, sowie ein paar mehr, die typisch für das Battletech-Universum sind.
Ähnlich verhält es sich mit den Fähigkeiten. Man findet hier all die Sachen, die man braucht, um einen Charakter zu spielen, der im Universum überleben will.

Natürlich darf auch ein Kapitel darüber, wie der Kampf abgehandelt wird, nicht fehlen. Hier wird zwischen normalem „Combat“ und „Vehicular Combat“ unterschieden. Letzteres bildet die

Schnittstelle zum Tabletop, während Ersteres Schießereien, Schlägereien und Ähnliches beinhaltet.

Der Technische Teil des Rollenspiels wird mit der Equipment-Sektion abgeschlossen, die alle die Sachen enthält, die einem Charakter das Überleben ermöglichen. Neben Kleidung findet man hier Waffen, Bionic und sogar BattleArmour. Dabei ist aber nicht alles normalerweise für den Charakter erhältlich. Vielmehr gibt es ein dem System in Shadowrun nicht unähnliches, „Availability"-System. Es legt fest, bis zu welchem Tech-Level ein Charkter etwas erhalten kann und wie weit es verbreitet ist.

Darauf folgen einige zusammenfassende Kapitel über die Innere Sphere. Ein kurzer
Geschichtsabriss, der vor Beginn des FedCom Civil War endet, eine Tour durch die Innere Sphäre, Recht und Ordnung sowie Gesellschaft und Kulturen werden knapp, aber prägnant beschrieben. Wer vorher noch nicht viel über das Universum wusste, wird hinterher zumindest eine Ahnung haben, wie sich das Leben dort anfühlt.

Die Clans dürfen in diesem Teil natürlich auch nicht fehlen. Außerdem gibt es noch einen Überblick über die Organisation und das Vorgehen des Militärs im 31.Jahrhundert.
Hat man sich durch all dies durchgelesen, wartet die Königsdisziplin des Rollenspiels auf einen: das Spielleiten. Neben grundsätzlichen Sachen und Ideen zum Spielleiten findet man in diesem kurzen Kapitel auch noch Tipps zum Erstellen von Nichtspielercharakteren sowie zur Verteilung von Erfahrungspunkten an die Spieler.

Das Companion
Wird das Grundregelwerk zum eigentlich Spielen benötigt, so bietet das Companion als Begleitbuch Ergänzungen, Verbesserungen und weitere Tipps für den Spielleiter.
Auch hier wird wieder mit einer Kurzgeschichte gestartet, diesmal über ein paar Soldaten auf der Flucht vor dem Word of Blake. Nach einer Einführung über das warum und wie dieses Buches geht das Companion erneut zur Charakterergenerierung über. Die Lifepaths und eine detaillierte Anleitung, wie diese Paths zu benutzen sind, machen vieles klarerer, was im Grundregelwerk noch verwirrend war. Zusätzlich wird dem Spieler ein Werkzeug an die Hand gegeben, mit dem er eigenen Lifepaths entwerfen kann.
Aber auch für Leute, die mit diesem System nicht klarkommen, ist gesorgt. So findet man hier die Regeln zur Punkt-basierenden Charaktererstellung. Abgeschlossen wird das Kapitel von einer Auflistung aller „occupational Fields", also die Job und Karriere-Chancen die ein Charakter hat.
Neue Vorteile, Nachteile und Fähigkeiten bieten die Möglichkeit, den eigenen Charakter noch individueller zu gestalten.

Ab hier beginnt dann der Teil, den ich persönlich als eher für Spielleiter gedacht bezeichnen würde. Ein Kapitel über verschiedene Kreaturen, auf welche die Spieler treffen können, gibt einem etwas in die Hand, womit man den Charakteren neben einem Mech durchaus Angst einjagen kann.
Kleine Nebenbemerkung:
Neben der Beschreibung der einzelnen Clantotems findet man hier unter anderem auch den sogenannten „Surat" oder fleischfressende Pflanzen. Neue Terraintypen beeinflussen beide Arten von Combat und werden in einem kurzen Kapitel
erläutert und zusammengefasst.
Daran schließt sich die Anleitung, wie man eine eigene BattleArmour (z.B. Einen
Elementarpanzer) entwickeln und bewaffnen kann. Das letzte Kapitel befasst sich wieder extra mit dem Spielleiter. Neben Strategien um Konflikte in einer Gruppe aufzulösen oder mit bestimmten Spielertypen zurechtzukommen, werden hier Beispiele gegeben, wie eine Spielergruppe einen Planeten verwalten kann. Zusätzlich gibt es
weitere Tipps und Tabellen für Nichtspielercharaktere sowie einen eigenen Abschnitt (mit Bildern!), wie es in einem Mechcockpit aussieht und was man mit den ganzen Hebeln machen kann.

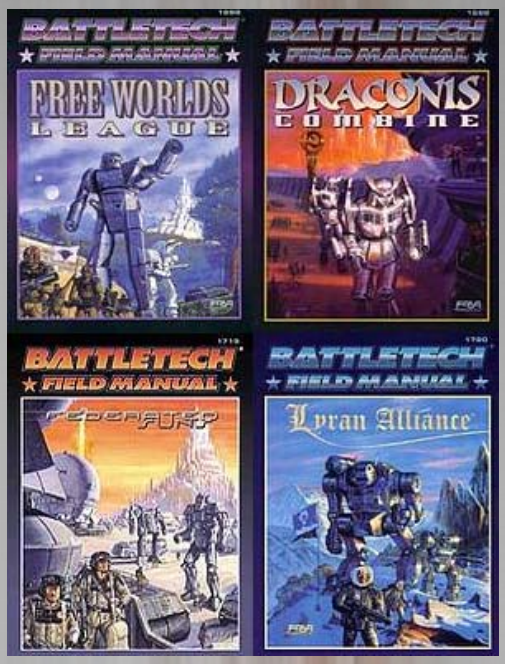
Fazit

REZENSION

Mit diesen beiden Büchern hat man wirklich fast alles in der Hand, was man benötigt, um Rollenspiel im Battletech-Universum zu betreiben. Einzig ein wenig Fantasie und Gefühl für das Ganze muss man noch mitbringen. Das Lifepath-System zur Charaktergenerierung finde ich persönlich sehr interessant, gibt es mir doch etwas in die Hand, aus dem ich eine Hintergrundgeschichte ohne allzu lange nachdenken zu müssen bauen kann. Allerdings ist es nicht ganz einfach zu verstehen und ehe man sich versieht, hat man sich mit den ganzen Zahlen, die man sich auf einen Zettel notieren muss, verheddert und kommt nicht mehr weiter.
Der größte Nachteil ist aber, dass das System nur auf Englisch erhältlich ist. Wer nicht zumindest mittlere Abitur-Englischkenntnisse hat, wird aufgeschmissen sein. So sollte in der Gruppe zumindest einer vorhanden sein, der die Sprache fließend spricht und versteht, um einen reibungslosen Ablauf gewährleisten zu können. Ansonsten kann ich allen Leuten nur empfehlen, es einmal auszuprobieren. Es ist einfach ein komplett anderes Gefühl einen eigenen Charakter mit Geschichte, Freunden und Verwandten auf
die Platte zu führen als einen gesichtslosen, generischen Piloten.

REZENSION

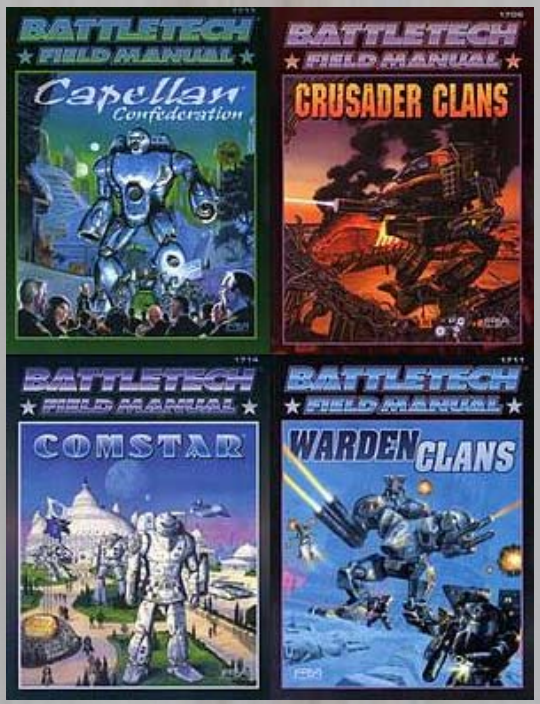
Field Manual: Series - Rezension



Diesmal wollen wir noch eine Serie von Bücher besprechen, die jeden BattleTech Fan wohl ein Begriff sein dürfte, die Field Manuals. Vor ab sei hier gesagt, das die Reihe als Ganzes rezensiert werden soll und wir nicht detailliert auf jedes Buch eingehen können, erstens würden wir uns dann laufend wiederholen, da alle Manuals vom Aufbau ähnlich sind, und außerdem würde es den Rahmen dieser Rezension sprengen.

Die Field Manuals und ihre dazu gehörigen Ergänzungen bestehen insgesamt aus 14 Büchern mit über 2500 Seiten Lesematerial, viel Stoff für den harten Fan. Jedem großen Herrscherhaus wurde ein extra Band gewidmet. Dazu gibt es ein Band für je die Kreuzritter- und BewahrerClans, ein Band für die Peripherie und ein Band für ComStar und die kleineren Fraktionen. Den überaus beliebten Söldner und ihren Einheiten sind vier Bände gewidmet. Zusätzlich gibt es noch ein Update Band, das alle älteren Bücher auf den Stand von 3067 bringt.

Aufbau:
Der Großteil der Field Manuals ist auf dieselbe Weise aufgebaut, nur die „Söldner“ Manuals fallen etwas aus dem Rahmen. Nach der Kurzgeschichte, die in jedem Quellenbuch Pflicht ist, beginnt ein Field Manual mit einem Überblick über die wichtigsten historischen Ereignisse. Der Schwerpunkt liegt hier vor allem auf dem militärischen Bereich, dieser Überblick ist aber wirklich nur geeignet einen ganz groben Überblick über die wichtigsten Fakten zu geben, an die Ausführlichkeit der Handbooks kommt dieser Teil natürlich nicht ran.
Als nächstes folgt der Überblick über die Funktionsweise und den Aufbau der Streitkräfte. Neben den ausführlichen Einheitsaufstellungen, legen die Field Manuals hier vor allem den Schwerpunkt. Hier finden sich umfangreiche Beschreibungen zur Kommandokette und die Organisation der Streitkräfte. Sämtliche militärischen Ränge, ihre Aufgaben und den Aufbau der jeweiligen Einheiten werden genau erläutert. Die wichtigen Söldnereinheiten die quasi fest in die Streitkräfte integriert sind, fehlen natürlich auch nicht.



Bei den Field Manuals die sich mit den Söldnern beschäftigen, finden sich hier zusätzlich Beschreibungen der wichtigsten Kontrakttypen und der üblichen Prozeduren bei deren Ausführung und ein Atlas der relevanten Söldner-Systeme.
Die Field Manuals die sich mit den Großen Häusern befassen besitzen zusätzlich eine umfangreiche Beschreibung zu allen Akademien und Ausbildungsstätten in ihren jeweiligen Reichen.
Der Großteil der Field Manuals machen die Einheitsaufstellungen der jeweiligen Fraktionen aus. Auf jeweils einer Din A4 Seite wird immer ein Regiment bzw.

REZENSION

Galaxy, RKG, Söldnereinheit usw. beschrieben und zwar mit den wichtigsten Ereignissen seit der Gründung der jeweiligen Einheit und der Beteiligung an den wichtigsten Schlachten. Zusätzlich gibt es eine Beschreibung der wichtigsten Offiziere, der Taktik und das jeweilige Einheitenlogo. Eine militärische Aufstellung der Stärke der jeweiligen Einheit rundet die Informationen ab.
Das Field Manual der Liga Freier Welten bietet hier noch etwas besonderes und zwar eine umfassende Aufstellung und Beschreibung aller Kriegsschiffe der Liga Freier Welten. In den anderen Field Manuals finden sich hier nur Tabellen ohne weitere Ausführungen.
Zum Schluss folgt der Teil, der vor allem für Spieler wichtig ist, denen umfassende Hintergrundinformationen nicht so relevant sind. Im Regelteil finden sich zuerst Regeln zur Erstellung von Szenarien und Tabellen um eine typische Einheit der jeweiligen Fraktion zusammen zu stellen.
Die Field Manuals liefern zusätzlich für jede beschriebene Einheit eigene Sonderregeln, die den Einheiten im Brettspiel besondere Vorteile geben, z.B. Initiative-Boni, Off-Map Movement und noch vieles mehr.
Dazu gibt es immer neue Ausrüstung die für die jeweilige Fraktion typisch ist, sei es nun neue Elementarpanzer, Kriegsschiffe oder Mechtypen. Die vier Field Manuals über berühmte und berüchtigte Söldnereinheiten, vor allem *Mercenaries: Revised* bieten eine weit ausführlichen Regelteil. Hier finden sich zusätzlich Regeln um Söldner im RPG Universum von Classic Battletech zu spielen und für die Erschaffung und den Unterhalt von Söldnereinheiten, deren Kontraktannahmen, Verhandlungen, Reparaturen und noch viel mehr.

Fazit:
Wenn es um militärische Informationen geht oder man schnell die relevanten Information zu dieser oder jener Einheit und den dazu gehörigen Regeln benötigt, sind die Field Manuals die erste Wahl. Sie bilden das Standardnachschlagewerk für alle militärischen Belange. Informationen zu dem jeweiligen Fraktionen allgemein sind hier aber nur sehr begrenzt vorhanden, hier sei vor allem auf die alten Hausbücher oder die neuen Handbooks verwiesen. Eine Kombination von Field Manuals mit den Handbooks liefert dann alle Informationen, die man zu den jeweiligen Fraktionen eigentlich finden kann.
Die Field Manuals sind eigentlich uneingeschränkt zu empfehlen und ein Großteil der Bücher kann man inzwischen schon für sehr geringe Preise erstehen, nur einige Vertreter sind ziemlich rar. Trotzdem sollte eine komplette Sammlung aller Field Manuals für jeden richtigen BattleTech Fan Pflicht sein.

REZENSION

Technical Readout 3050 Upgrade - Rezension

Ein Klassiker unter den Technical Readouts, angefüllt mit einigen der bekanntesten Mechs aller Zeiten.

Das TRO erscheint in völlig neuem Gewand mit jeder Menge neuer Artwork, viel Fluff zu den Designs und mancher Überraschung. Vorneweg sei gesagt, dieses Buch ist Geschmackssache! Viel mehr als 3055U und 3058U muss man sich an vieles erst gewöhnen und nicht jedem wird gefallen, was die Zeichner getan haben. Dazu später mehr. Im Detail:

Alle, aber wirklich alle Designs, die in diesem TRO vorgestellt werden, wurden erstmals mit ausführlichem Fluff ausgestattet und es gibt ebenfalls zu allen Designs neue Artwork. Zur Erklärung, auch wenn es im deutschen Hardware Handbuch 3052 durchaus Flufftexte zu den verschiedenen Clan- und IS-Maschinen gab, in den englischen Bänden war das nie der Fall. Zudem findet sich hier auch der lang ersehnte Hintergrund zu vielen der Record Sheets Upgrade Designs. Viele, viele Informationen zum andauernden Jihad finden sich verborgen im Text, vor allem bei den „Notable Pilots“, die auch hier wieder anzutreffen sind, aber auch für altgediente Fans findet sich die eine oder andere interessante Kleinigkeit in den verschiedenen Texten. Der Daishi z.B. wurde so von Clan Wolf entwickelt, aber bevor die Produktion anlaufen konnte, hatten sich die Smoke Jaguars die Pläne per Trial angeeignet. Erst Star Colonel Ulric war in der Lage, das Recht zum Bau des Mechs für Clan Wolf zu erstreiten.

Was dem einen oder anderen sauer aufstoßen mag: sämtliche ReSeen Designs sind wieder einmal ausgeklammert. Dies stand bereits im Vorfeld fest, da diese ihre neuen Varianten in den Record Sheets: Project Phoenix Upgrades bekommen haben und der zugehörige Fluff über das BattleCorps MilSpec System verbreitet wird. Als Ersatz gibt es die ursprünglich im TRO 2750 veröffentlichten Mechs als Star League Designs, dazu noch einige Panzer und ASF. Gerade letztere, die von Doug Chaffee gezeichnet wurden, sind ein absolutes Highlight des Buches.

Die Clan-Maschinen werden sehr ausführlich beschrieben, man bekommt, wie bereits oben angeführt, endlich mehr Hintergrundinformationen. Produktionsstätten, Entwickler, Kampfgeschichte und Details zu den verschiedenen Konfigurationen, plus auch hier wieder „Notable Pilots“ – wobei man sich wirklich fragen darf, ob es nötig war, Victor Steiner-Davion als NP des Daishi anzuführen oder den Bounty Hunter als den des Mad Cat. Clan-Fans dürften zu recht empört sein. Eines von mehreren kleinen Dingen, die einen insgesamt aber doch etwas vom Lesespaß nehmen mögen.

Wie bereits gesagt, dieses TRO ist Geschmackssache. Somit sage ich hier ausdrücklich meine ganz persönliche Meinung zu der neuen Artwork. Jeder möge sich selber ein Bild machen – am 31. Juli wird es auch in Buchform erscheinen und dürfte somit Mitte August in den deutschen Läden stehen.

Doug Chaffee, der Zeichner der Star League ASF, sticht wie immer durch seine phänomenale Arbeit hervor. Diese Bilder setzen den Standard für moderne TRO Artwork. Punkt. Chris Lewis ist verantwortlich für die Zeichnungen der Clan Mechs und die Star League Designs. Diese sind… schwer gewöhnungsbedürftig. Seine recht merkwürdig anmutende Art, die Clan-Maschinen schraffiert darzustellen – was möglicherweise eine Abbildung auf einem Vid-Schirm sein soll, finde ich ganz persönlich in Ordnung. Aber im Vergleich mit den Zeichnungen von Chaffee und Evans sind sie eine Enttäuschung. Gleiches gilt für die relativ einfallslose Darstellung der Star League Designs, alle von

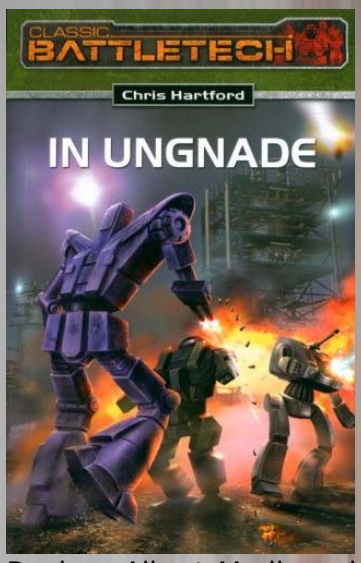
schräg oben. Für meinen Geschmack teilweise zu lieblos. Kommen wir also zu Brent Evans… Er spielt (noch) nicht in der gleichen Liga wie Plog, der in 3055U einige der schönsten Bilder beigesteuert hat, die ich persönlich je gesehen habe. Aber Evans ist nicht weit davon entfernt. Ja, es sieht etwas animehaft aus und die Bewegungen scheinen etwas merkwürdig. Aber diese Designs haben eine lebendige Ausstrahlung. So stelle ich mir persönlich BattleMechs vor. Hier könnte es erstmals ein Zeichner geschafft haben, Aktivatoren realitätsgetreu darzustellen. Auch wenn ich bei einigen der Zeichnungen den Kopf schütteln musste- ein Commando, der einen Vogelkopf mit Schnabel hat, eine Banshee, die auf mich viel zu schlaksig wirkt, ein Spider, der mehr nach einem Superhelden aussieht, der gerade zur nächsten Mission aufbricht…

Tja, ein Fazit… Weit besser als 3058U, nicht ganz so gut wie 3055U und wegen der recht hohen Erwartungen ganz sicher eine kleine Enttäuschung, weil nicht alle erfüllt wurden. Dennoch finde ich, dass dies eines der besten TRO ist, die jemals veröffentlicht wurden. Den Designs fehlt vielmals der Charme der alten Zeichnungen, aber die neuen machen Lust auf mehr. Ein Klassiker im frischen Gewand: für Neueinsteiger ein Muss, für alte Fans ein Kann. Reingeschaut haben sollte jeder, aber ob er dann das Geld dafür ausgeben will, ist dann doch Geschmackssache.

REZENSION

In Ungnade - Rezension

In Ungnade – von Chris Hartford



Chris Hartford, der auch Handbook House Marik geschrieben hat, präsentiert im vorliegenden Buch das Leben von Rhean Marik, zwanzigster Captain-General der FWL. Gleich zu Beginn sei gesagt, dass man nicht mit falschen Vorstellungen an dieses Buch gehen sollte. Es tauchen sehr wenige Mechs auf, es gibt wenig Action und das Buch deckt 45 Jahre Geschichte ab: Es gibt also viele Zeitsprünge. Ich erlaube mir aber trotzdem, es einmal mit Stachel des Skorpions zu vergleichen, weil es viele Gemeinsamkeiten gibt. Beides sind wirklich tolle Bücher, die enorm spannend sind, die große Namen parat halten und die sich primär auf Politik spezialisieren. Insofern ist es ganz sicher etwas für diejenigen Leser, die mehr die politische Seite von CBT mögen und die Intrigen und Machtspiele mehr interessieren als Kanonendonner und Mech Gefechte.

Aber bevor ich hier das Fazit ziehe, ohne näher auf das Buch eingegangen zu sein, ein paar Worte zum Inhalt. Es beginnt gewissermaßen mit einem Paukenschlag, nämlich der Gründung des ersten Sternenbundes durch die Fürsten der Inneren Sphäre. Gleich zu Beginn begegnen wir Alexander Davion, Albert Marik und Ian Cameron, illustre Namen, die jeder BattleTech Kenner schon einmal gehört haben dürfte. Dies ist dann auch der Grundtenor des gesamten Buches. Große Namen, große Politik, wie bereits angesprochen. Wir begleiten nun also Rhean Marik in ihrem Leben. Die erste große und wichtige Station ist die Militärakademie von Princeton, wo sie inkognito in der Kunst des Krieges unterrichtet wird und viel zu leiden hat – weniger unter den Lehrern als vielmehr unter ihren Klassenkameraden. Sie kämpft im Freebooters War und verliert einen wichtigen Menschen. Damit endet Teil Eins. In Teil Zwei verbringt sie viel Zeit im Magistrat Canopus, sieht Tanya Kerensky sterben und lernt Zane Davion kennen, ein Treffen, das ihr Leben verändern wird. So geht es weiter. Sie nimmt Teil an den wichtigsten Geschehnissen ihrer Zeit, ist involviert und kleine Tagebucheinträge zu jedem Kapitel geben einen Überblick über den momentanen Stand der Dinge in der Inneren Sphäre. Gegen Ende des Buches übernimmt sie dann das Amt als Captain-General und mehr wird an dieser Stelle nicht verraten.

Wer das Buch als das nimmt, als was es konzipiert ist – als Grundlage für weitere Romane, die auf diesem aufbauen und bestimmte Teilaspekte ausführlicher beleuchten werden, der wird viel Spaß damit haben. Es liest sich sehr gut, ist relativ kurz (leider) und bringt – zumindest für mich – einiges vom Charme der alten Bücher zurück. Man muss sich darauf einlassen, dann wird man allerdings auch mitgerissen. Wer wie ich die Geschichte des CBT Universums faszinierend findet, der ist mit diesem Buch gut bedient. Wer eher auf Mech Schlachten und Action bis zum Umfallen steht, der greife dann lieber zu Mission Kiamba, das wohl demnächst erscheinen wird.

BERICHT

Anröchte Convention – Das Projekt

Wie schon angekündigt, ist es nun soweit: Die Halle wurde angemietet und jede Menge motivierter Leute sind in Vorkasse getreten, um eine Convention wieder ins Leben zu rufen, die früher einmal viele Spieler miteinander verband. In diesem Jahr soll sie wieder viele Spieler miteinander verbinden. Der Traum des Teams ist es, alle Spieler vereinsübergreifend an eine Platte zu bekommen. Die Werbetrommel wird eifrig gerührt und wer mag, kann sich immer noch anbieten, mitzuhelfen und wenn es nur darum geht, Flyer unter die Leute zu bringen. Nähere Infos hierzu und zu allem anderen erhaltet Ihr auf der Startseite von www.battletech-convention.de und im dazugehörigen Forum.

Ich möchte Euch durch die Bilder, die diesem Artikel angefügt sind, zeigen, was ich mit Anröchte verbinde. Leider ist das Bild mit der Zeltstadt nicht allzu ausdrucksstark, aber da wo noch Wiese zu sehen ist, war wenige Stunden später alles voll mit Zelten. Das Bild von der Halle zeigt einen Haufen Spieler, aber ich habe mir sagen lassen, dass dies schon ein Jahr war, in dem Anröchte nicht mehr so stark besucht war. Ich kann mir kaum vorstellen, dass so etwas geht, aber ich muss denen glauben, die mir das sagen.

Dieser komische Haufen ist mein altes Chapter beim Fahnenappell vor dem Bürgerhaus. Jedes Jahr haben wir dort unserer Piratenflagge gehisst und sie vor räuberischen kleinen Kindern verteidigt.

Der Schlafraum war auch immer stark umworben, denn nicht jeder zeltet gerne :D

Dass auch Frauen dort sind zeigt das Bild mit der Unterschrift: Warum Piraten aussterben. Also schnappt Euch Eure Freundinnen, Mechs und den Schlafsack und besucht uns in Anröchte.

Wir überlegen derzeit, den Freundinnen der Spieler, sollten sie NOCH NICHT am Spielen interessiert sein, freien Eintritt zu gewähren, damit sie mal ein Wochenende erleben können, was ihre Freunde/Ehemänner auf solchen „Conventions“ so treiben. Ich hoffe, das ist für einige ein Ansporn, sich das Ganze mal anzuschauen.

Ich selber als Frau bin nur durch Zufall nach Anröchte gekommen. Es war im Jahr 2000 und ich war in Düsseldorf bei einem Korn-Konzert gewesen, als mich mein damaliger Mitbewohner ohne Chance auf Widerrede nach Anröchte beorderte. Ich hatte Battletech schon mal gesehen, fand es aber gähnend langweilig und konnte mir ein Wochenende unter lauter solchen Freaks gar nicht vorstellen. So machte ich mich also wenig motiviert auf den Weg.
Ich kam an und war direkt umringt von den Tortuga Pirates, deren CO ich vier Jahre später wurde. Ich habe an diesem Wochenende nicht einmal gespielt und dennoch nie Langeweile gehabt. Ich lernte dort so viele interessante Menschen aus ganz Deutschland kennen, die heute teilweise zu meinem Freundeskreis zählen. Battletech gelernt habe ich erst 2004, kurz vor der vorerst letzten Anröchteconvention. Es hat lange gedauert, bis ich merkte, dass dieses Spiel, das so langweilig für eine Frau aussieht, einen riesen Spaß macht.

Dies ist meine Geschichte. Die Battletechgeschichte Eurer Freundinnen/Ehefrauen könnte dieses Jahr in Anröchte ihren Anfang nehmen. Ich würde sogar eine männerfreie Anlernzone finden, wenn sich

BERICHT

eine der Damen doch immer schon heimlich dafür interessiert hat, ihr Freund aber nicht erklären kann ;)

Im Anschluss ein Bericht von Nils Janzen über seine ersten Anröchteconvention.

Hm… nun ich soll von Anröchte berichten. Ich bin eigentlich kein wirkliches Urgestein dieser Con und trotzdem ist es schon ein Jahrzehnt her, dass ich damals noch unter dem Banner des grauen Todes dort gespielt habe. Für mich war es die Zeit, wo ich noch jeden Samstag nach Siegen, damals eine Battletech-Metropole mit 3-4 aktiven Chaptern, fahren konnte um im Keller des Bits&Bytes mit knapp einem Dutzend anderer Mechkrieger an der Platte zu sitzen!
Die Zeit wo ich jeden Samstagmorgen vor 7h (wer mich kennt weiß was das bedeutet!) aufstand um quer durch meine Heimatstadt zum Busbahnhof zu laufen, meine Miniaturen und Karten im Schulranzen, und in den Autobahnbus stieg, um dann eine Stunde für eine Strecke zu brauchen, die mit dem Auto ca. 20min. in Anspruch nimmt, nur um dann mit weiteren "Zufrühkommern" manchmal im strömenden Regen oder Frost eine halbe Stunde vor dem Laden zu stehen, bevor man dann um 9h von der freundlichen Besitzerin eingelassen wurde in ein trockenes, warmes, nach Acrylfarben und Druckerschwärze duftendes Reich titanenhafter Kampfmaschinen.
Dort spielte ich auch die ersten Chapterfights und fand Gefallen daran, nicht nur in der Lokalrunde zu zocken, sondern gemeinsam mit Spielern aus ganz Deutschland Schlachten im Battletech Universum nachzuspielen und eigene Geschichte zu schreiben. Einer unserer ersten Besucher im Siegerland waren die 36. Division Comstar „The Lost Boys“. Ich weiß nicht, ob es daran gelegen hat, dass die Jungs aus Anröchte kamen, aber kurz danach schlug Bert, unser CO, vor, auf diese ominöse „Convention“ zu fahren. Am Anfang konnte ich mir noch nicht all zu viel Spannendes unter der Jahreshauptversammlung vorstellen. Da mir aber bald beigebracht wurde, dass man dort auch das ganze Wochenende gegen Chapter aus allen Bundesländern spielen konnte, die man sonst aufgrund der Distanzen wahrscheinlich nie zu Gesicht bekommen hätte, stand ich dem Ganzen vollends begeistert gegenüber!
Da keiner von uns einen Führerschein besaß, hockte das ganze Chapter bald im Zug nach Anröchte und meine erste ConFahrt fühlte sich an, wie ein Klassenausflug, nur das diesmal das Thema Battletech über allem hing und die Schüler ausnahmslos begeistert dem Klassenziel entgegenstrebten! Da wir per Sparticket reisten, dauerte die Fahrt eine kleine Ewigkeit in der wir uns mit der Bummelbahn im Zickzackkurs Anröchte näherten. Es kam allerdings keine Langeweile auf, da zwei Chaptermitglieder, den einen hatten wir liebevoll „Dr. Fies“ getauft und von dem anderen weiß ich nur noch, wie er eines Tages mit einem Katana bei einer Battletechrunde auftauchte und kurze Zeit später mit blutender Hand um den Tisch lief, anfingen im Abteil eine Battletechkarte auszubreiten, so gut die Sitzfläche es eben zuließ und sich dann mit Savannah Mastern, Pathtrack und Napfind blutige Rammschlachten lieferten, wofür sie extra alle Panzerungswerte auswendig gelernt hatten…
Während sich die vornehmlich aus Mitgliedern der Sturm- und Kampflanzen bestehende Meute in über 100km/h schnelle Einzelteile zerlegte ging man in der Kommandolanze nochmals verschiedene Aufstellungen durch und diskutierte lebhaft über die Vor- und Nachteile.
Dann nach dem Umsteigen in einen Bus, in dem bald alle Passagiere dachten sie wären von einer Gruppe militaristischer Größenwahnsinniger geentert worden, waren wir endlich in Anröchte angekommen.
Vor der Halle stand eine ansehnliche Zeltstadt, es lag der Duft von gegrilltem Fleisch in der Luft und in zahlreichen Runden wurde über das gemeinsame Hobby diskutiert und gelacht. Ich hatte noch nie einen so großen Haufen Freaks auf einmal gesehen und wir schleppten unsere Sachen eilig in Richtung Halle um uns diesen Verrückten anzuschließen! Auf dem Weg sah ich noch einen Pavillon, unter dem auf zwei großen Tischen anscheinend ein Chapterfight im Freien gespielt wurde, was mich beeindruckte, war man doch sonst immer nur den Keller und die lichtlose Bunkeratmosphäre gewohnt. Andere hatten ein-zwei Karten einfach auf dem Boden ausgebreitet und spielten bei einer Pulle Bier oder Cola vor sich hin.
Wir hatten Glück und konnten einen doch recht komfortablen Schlafplatz in dem Ruhesaal ergattern,

BERICHT

wo wir unsere LuMa's und Figurenkoffer fürs erste verstauten. Dann ging es in die Spielehalle, wo viele der Tische von prächtigen Bannern der jeweiligen Chapter geschmückt wurden. Unter den vielen Leuten war auch das „Who is who" der Battletechszene und man traf viele Leute, deren Namen man ansonsten nur in den Vereinszeitungen gelesen hatte, oder deren Stimme man vom Neuwürfeln der Geräte kannte – das erfolgte in Anröchte vor Ort und man konnte live dabei sein wenn man seine neue Wasp-1A ausgewürfelt bekam!
Am Rande der Halle, ungefähr in der Ecke wo auch die Fearless-Spieler ihren Tisch aufgebaut hatten, befand sich eine Vitrinenfront in der man bemalte Figuren bestaunen konnte und wo auch ein Bemalwettbewerb abgehalten wurde, in dem Figuren der Conbesucher ausgestellt und benotet wurden.
In diesem Zusammenhang erinnere ich mich noch an das Gespräch zweier Battletech- Spieler, ob nun schwarze oder weiße Grundierung die richtige Wahl sei, um solche Ergebnisse zu erzielen, bis sich der auch während der Con die ganze Zeit fleißig malende Mensch hinter den Vitrinen dazugesellte und in urgemütlichen Ton ein „Ich benutze eigentlich gar keine Grundierung" worauf ein nebenstehender Kollege des Malermeisters sich mit den Worten „Das ist ja das kranke an dem Typen!" meldete.
Auf der den Vitrinen gegenüberliegenden Hallenseite gab es einen großen Verkaufsstand, wo es von alten Publikationen bis zu sogenannten „Kirgisischen Baumstämmern" alles zu erstehen gab was das Battletechherz begehrte. Dort konnten Conbesucher auch ihre überzähligen Mechs mit Preisschild in einen Mechflohmarkt-Kasten geben, um den teilweise auch eifrig gefeilscht wurde. Nachdem unser CO es dann endlich geschafft hatte, alle seine Leute in der Halle einzufangen, kam es dann auch zu unserem ersten Chapterfight. Ich kann mich nicht mehr an Details erinnern, wohl weiß ich aber noch um zwei Dinge. Das erste war das „glorreich sein", dies bezeichnete im Jargon des Grauen Todes einen Zug bei dem man seine Waffen in optimale Reichweite bracht, um dem Gegner maximalen Schaden zuzufügen, wobei man aber mindestens von zwei Gegnern mit ebensolcher Wucht selbst beschossen werden konnte. Und dann kamen als zweites die so genannten „Fun moves", die sich dadurch auszeichneten, dass man mindestens genauso heftig beschossen wurde wie beim „glorreich sein", aber taktisch gesehen vollkommen unsinnig waren.
Wir waren sehr glorreich und hatten auch jede Menge „Fun"!
Irgendwann mitten in der Nacht war dann auch der Chapterfight zu Ende, doch da wir ja nie den Hals voll bekommen konnten, sahen wir uns in der nun doch etwas leerer werdenden Halle um. Auf den Platten befanden sich noch einige andere Chapterfights im Endstadium und einige einzelne Mechkrieger, die anscheinend auch keinen Schlaf finden konnten, bummelten von einer Platte zur anderen und beschäftigten sich mit den üblichen taktischen Analysen und Mechkriegerlatein mit den im Kampf befindlichen Spielern. Genau diese verlorenen Seelen begannen wir einzusammeln und hatten zusammen mit der noch immer wachen Hälfte unseres Chapters ein gutes Dutzend Mann beisammen. Diese elitäre Truppe übernächtigter, zuvor von der Anreise geschlauchter todesmutiger Spieler begann auch sofort, sich in zwei Teams zu formieren und zwei Aufstellungen aus Wunschmechs zusammenzustellen.
Kurz darauf ging das Spiel los und nahm seinen einmaligen Verlauf! Dadurch, das viele Spieler schon so müde waren das sie an der Platte einschliefen, kam es schon beim Aufmarsch dazu das einzelne Lanzenmitglieder ohne erkennbare Feindeinwirkung stehen blieben und den Anschluss an den Rest der eigenen Truppe verloren. Wir einigten uns darauf, diese offensichtlich bewusstlosen Individuen nicht zu beschießen und spielten weiter. Ich selbst muss auch einige Male eingenickt sein, da ich mich wiederholt noch in einem heftigen Feuergefecht wähnte, nur um im nächsten Moment mit halb zerschossenem Mech irgendwo einsam in der Wallachei stehend oder liegend aufzuwachen. Während die Schlacht tobte und über das ganze Feld wanderte, wurden so immer wieder einzelne Mechs „liegengelassen" und trotteten, so sie jemals wieder wach wurden, der Front hinterher, was dazu führte dass man das Schlachtenglück beträchtlich beeinflussen konnte, wenn es einem gelang die Lanzenkameraden aufzuwecken. Es kam aber auch vor, dass sich einige Nachzügler oder Neuzugänge, die einfach für eine Teamseite auf die Karte ziehen durften, auf ihrer Suche nach der Hauptkampflinie sich im Abseits trafen und dort eine neue Schlacht eröffneten.
Als der Morgen graute, begaben wir uns dann endlich in den Schlafsaal, wo schon oder noch kräftig gesägt wurde und schliefen begleitet von dem Gezwitscher Anröchtes Vogelwelt ein.

BERICHT

Ein weiteres schönes Highlight war das irgendwann gegen Nachmittag stattfindende Frühstück mit reichlich Kaffee und Marmeladenbrötchen. Dabei sinnierte man immer noch, wegen der nächtlichen Strapazen ziemlich zerknautscht, im Chapter und mit anderen Spielern über die gemeinsamen Schlachten und freute sich, das, der kommende Tag genau so zu werden versprach!
An diesem Abend trafen wir auf die Wako Ranger, von denen mir ein Griffin Pilot im Gedächtnis hängen geblieben ist. Dieser hatte nämlich keinen sonderlichen Gefallen an den Rot/Weißen Paradefarben seiner Einheit gefunden und seinen Griffin knallrosa angemalt, da es ja das gleiche war, wie Rot/Weiß. Nur konnte er irgendwie den Rest seiner Einheit nicht davon überzeugen, dass es egal sei, ob man seine Farben nun getrennt oder vermischt auftrüge…
Diese Nacht wurde nicht mehr so lang, da wir für unsere Rückreise mit den öffentlichen Verkehrsmitteln früh raus mussten. Der nächste Morgen begann mit Ächzen und Packen, wobei wir uns noch kurz am Frühstückstisch stärkten, bevor wir uns wieder in den Bus warfen, wo nun alle Passagiere glaubten von einer stinkenden Gruppe militaristischer Größenwahnsinniger geentert worden zu sein. Auf der Zugfahrt mangelte es an Energie für die Rammspiele und das Chapter hing lethargisch in den Sitzbänken. Nur einige hatten noch genug Antrieb, um ihre Sitznachbarn mit schmerzhaften Stechinstrumenten oder gekonnten Papierkugelwürfen am Einschlafen zu hindern oder sie dekorierten die schon eingeschlafenen mit allem, was gerade zur Hand war.
So kam ich nach einem langen aufregenden Wochenende wieder nach Hause, den Rucksack voll mit neuen Mechs und Büchern, total übermüdet aber glücklich und mit der Gewissheit, das dies nicht meine letzte Con gewesen sein sollte!

An dieser Stelle will ich noch mal den alten Haufen vom grauen Tod „Legion Of The Damned“ grüßen: Beord, Heigo, Paldi, Boris, Schnarch, den Grinch, Dr. Fies, Florian und den Katanamann! Ich hoffe man sieht Euch mal wieder an der Platte!

Auch viele Grüße an alle Mechkrieger, und ich hoffe wir sehen uns in Anröchte!
Nils
CO 24. Lyranische Garde „M.A.D.-Mechs“

BERICHT

Gardemanöver 12 – Bericht

Das dreckige Dutzend ist voll

Dieses Jahr war es das zwölfte Mal, dass die Bremer, diesmal als Chapterverbund zum Gardemanöver luden; UND ES WAR ABSOLUT KLASSE! Freitag, der 20.04.2007 war der Auftakt in ein toll vorbereitetes Wochenende, mit viel Lachen, Ärgern und *„Wir leben für den Schwarm“*.

Am Freitagabend trafen die ersten Besucher ein. Für viele war es ein Wiedersehen nach langer Zeit und manche lernten nun endlich den Haufen kennen, den sie nur aus den Foren kannten und konnten den dummen Sprüchen und seltsamen Avataren nun Gesichter geben. Es war ein nettes Beisammensein in geselliger Runde, in der viel erzählt wurde.

Am Samstag begann nach dem Frühstück das erste Szenario. Wer in die letzten Ausgaben des Freedonian Herold der Mechworld verfolgt hatte, war schon vorgewarnt: es konnte nur krank zugehen. Und so kam es wie es kommen musste: unsere Gegner waren überdimensionierte Käfer. In einem Labor wurden biologische Lebensformen gezüchtet und Experimente mit ihnen gemacht. Das Experiment geriet jedoch außer Kontrolle und die Wesen entflohen. Als unsere Truppen auf dem Planeten eintrafen kam es zu einem Date besonderer Art: wir sahen uns diesen Wesen gegenüber, wo wir weder wussten, wie sie sich bewegen konnten, noch womit sie welchen Schaden machten. Das war gerade für die erfahrenen Mechkrieger eine seltsame Erfahrung, da sie ja sonst immer wussten, womit sie es zu tun hatten.

Es wurden Funksignale aus den Bergen geortet, denen galt es nachzugehen. Inmitten des Gefechts, an einer Stelle, wo die Funksignale geortet worden waren, ging auf einmal ein Ei auf Wanderschaft. Es wäre gerne unbemerkt geblieben, doch unser Radar sah schnell, was los war und so wurde unser Ziel kurzfristig umgelegt. Das Ei wurde nicht zerschossen, doch wir hatten das Szenario ohne Verluste überstanden. Unsere Gegner heißen Grez, das wussten wir nun.

Gegen Samstagnachmittag begannen wir das zweite und auch letzte Szenario. Diesmal befand sich das Team, in dem ich mitspielte auf der Seite der Grez. Nein besser: WIR WAREN DIE GREZ! Nun begann die lustige Zeit, in der wir *für den Schwarm lebten*. Und wir gingen in unserer Aufgabe auf, waren wir zunächst doch skeptisch und wollten „keine Käfer sein“, unsere Zeit eines besseren belehrt zu werden war gekommen. Aufgrund unseres kollektiven Daseins hatten wir die Hilfeschreie unserer verloren gegangenen Geschwister in unseren Köpfen und unser Ziel war es, sie zu retten. Die Mechkrieger hatten das Ziel hatten, uns und unsere kleinen Geschwister zu eliminieren.

Es war ein erbitterter Kampf und wir hatten großen Spaß. Am Ende des Szenarios fiel uns mal wieder (wie es nun mal so ist) ein, was wir alles hätten besser machen können. Aber so ist das nun mal nicht nur als Mensch, sondern auch als Bug.

Ich hatte nicht erwartet, dass die Grez so gut ankommen würden, denn ich fand die Idee sehr seltsam

zu Beginn, doch am Ende der Szenarien gab es nur wenige Stimmen, die nicht überzeugt von den Grez war. Und Ausnahmen gibt es ja immer und überall.

Am Sonntag dann wurden wiederum Chapterfights ausgetragen und gegen Mittag kamen wir an den Punkt der Siegerehrung:

Letztes Jahr erster und dieses Jahr Lucky Loosers war das Igels Team alpha. Sie teilten sich den Platz mit einem Team, dessen Name mir leider nicht mehr bekannt ist. Den dritten Platz belegten die Heartbreakers, den zweiten die Harlekins und den ersten Platz, trotz jahrelanger Manöverabstinenz und meiner Unterstützung, das Team der Davion Assault Guards. Die Lucky Loosers wurden mit Gummistiefeln ausgestattet, während die ersten drei Plätze je Teilnehmer eine Urkunde und eine Schachtel Grez bekamen.

Diese Grez waren von Martina Alisch in mühevoller Arbeit selbst gegossen. Wie Arnold Alisch mir verriet gibt es insgesamt 255 Grezgüsse, davon achtzig für die Gewinner. Ein großes Lob an Martina!

Alles in allem bedankte sich das Team ums Gardemanöver bei 36 Gästen, sieben Spielleitern und drei Küchenfeen, die auch dieses Jahr wieder ganze Arbeit geleistet haben.

Ich möchte abschließend sagen, dass ich, wie auch die letzten beiden Jahre, beeindruckt war, denn man merkt der Convention die Mühe wirklich an, die das Vorbereitungsteam aufbringt, um den Besuchern ein lustiges Wochenende zu bescheren. Ich kann nur jedem empfehlen, der einmal Zeuge besonders verrückter Szenario-Ideen sein möchte, das Gardemanöver im nächsten Jahr zu besuchen. Er wird nicht enttäuscht werden!

BERICHT

RPC 2007 – Bericht

Die RPC 2007 in Münster fand am 22. und 23. April zum ersten Mal statt. Die RPC ist eine bunt gemischte Con, auf der sich sowohl Tabletop. Pen and Paper als auch Online Spiele anzutreffen waren und auch die LARPer kamen nicht zu kurz.
Bis auf ein paar kleinere Unstimmigkeiten mit der Orga, mit denen wir Euch aber nicht weiter belästigen wollen, war es ein sehr erfolgreiches Wochenende für die Pioniere. Nachdem wir am Samstag morgen gegen 8 Uhr die heimischen Gefilde in Richtung Münster verließen, für unsere Verhältnisse erstaunlich pünktlich und geordnet, brachten wir die ca. 2 Stunden Autofahrt gut hinter uns und wurde kurz nach unserem Eintreffen an der Halle mit VIP Eintrittskarten empfangen. Wobei VIP viel wichtiger klingt als es war, bedenkt man wie viele VIPs es angeblich gegeben hat…
Schwupps machten wir uns daran ein paar Tische zusammen zuschieben und die Karte in all ihrer Schönheit aufzubauen. Na ja, fast zumindest. Wie sich herausstellte, hatten wir leider zwei Kartons mit Teilen zu Hause gelassen. Ausgerechnet die Wasserfelder und der Mechschrott verstaubten nun nahe Hamburg vor sich hin. Das Interesse an unserem Auftritt war dennoch sehr groß. Es gab nicht nur viele ‘Schaulustige’ sonder auch begeisterte Spieler für unser Turnier nach Hamburger Art.

Zum Turnier sei gesagt, es hat wieder einen heiden Spaß gemacht! Es gab wieder viel lustiges auf und neben der Platte. Da war zum Beispiel der 75 Tonnen schwere Mech, der sich selbstsicher den Wehrgagng der Destille hinunter stürze, nur um direkt vor den wartenden Läufen eines Rifleman zu landen. Das nächste was wir von ihm sahen, war der grelle Lichtblitz, mit dem er sich aus dem Spiel verabschiedete. Oder der unglückliche Shadowhawk, dem erst das rechte Bein abgeschossen wurde und dann auch noch einen Aktivatortreffer im anderen kassierte, als er stürzte.
Gegen 19 Uhr wurden dann noch die drei Besten im Rahmen einer kleinen und eher unauffälligen Siegerehrung mit Preisen versehen. Der Sieger durfte sich über eine limitierte Edition des Total Warfare freuen, während der zweite sich nun die Abende mit den Romanen der MechWarrior Trilogie vergnüglicher gestalten kann. Und unser dritter Platz konnte sich immerhin noch über ein Technical Readout freuen.
Eines ließ sich jedoch wieder ganz klar sehen: Willst du beim Hamburger Turnier was gewinnen brauchst du vor allem zwei Dinge.
1. Die Bereitschaft deinen Mech zu opfern, er kostet ja nix
2. Einen Ars** voll Glück ^ ^

Am Abend gab es noch ein extra für die RPC geschriebenes Hold-The-Line Szenario, in dem zwei Lanzen der 1st Kittery Borderers hinter den Mauern der Destille dem Ansturm einer schweren Kompanie der Söldnereinheit Harbins Rangers standhalten musste.
Leider wurden die Missionsziele von den Kontrahenten, gefühlt, etwas vernachlässigt, was zu einem recht unspektakulären “Unentschieden” führte. Obwohl… Die Destille wurde nicht gestürmt und somit ist es im Grunde ein Sieg für die Verteidiger. Aber wir wollen mal nicht strenger sein, als unbedingt nötig. Hauptsache ist, das auch das Szenario unseren Spielern wieder viel Spaß gemacht hat. Und darauf kommt es ja an.
Der Sonntag verlief für uns alles in Allem recht ruhig. Es gab noch einmal ein Turnier nach Hamburger Art, das aber leider nicht mehr ganz so stark besucht war, wie das vom Vortag. Dennoch gab es auch hier wieder Spieler, die über die oben bereits erwähnten Eigenschaften verfügten und so die Plätze eins bis drei ergattern konnten.
Nachdem ich dann selbst noch einmal das Congelände unsicher gemacht hatte war es dann für uns auch an der Zeit unsere Sachen zu packen und uns zurück nach Hamburg zu machen. Insgesamt kann ich sagen, de RPC hat sich für mich auf jeden Fall gelohnt und war Spaß³. Ich werde im nächsten Jahr wohl wieder hinfahren, ob als Gast oder als ‘Platten-Scherge’ wird sich dann zeigen.
Photos von der RPC findet Ihr in unserem Bilderbereich und die Regeln für das Turnier demnächst im Downloadbereich.
Guyver

BERICHT

NordCon 2007 - Bericht

NordCon 2007 – 02.06. bis 03.06. im Hamburg-Haus in Hamburg-Eimsbüttel

Kaum zwei Wochen nach der UniCon fand dann auch schon das nächste Battletech-Event im hohen Norden Deutschlands statt – die NordCon in Hamburg. Auch hier war im Vorfeld schon kräftig die Werbetrommel gerührt worden. Immerhin galt es, sich gegen Rollenspieler, LARPer, Händler, Workshops und andere Tabletopper durchzusetzen. Ein Schritt in diese Richtung war es, die Battletecher endlich aus dem Keller im hinteren Bereich des Con-Geländes heraus zu befördern und sie an die vorderste Front zu versetzen. So war garantiert, dass es einen stetigen Strom an
Menschen gab, die kurz vorbeikamen und mitbekamen, dass es Battletech immer noch gibt.

Das Programm das geboten werden sollte, war vielversprechend: zwei Turniere, Szenarien und sogar eine Mechwarrior-RPG-Runde hatten es in das Programm geschafft.
Ein bisschen problematisch hierbei war, dass aufgrund von Verständigungsschwierigkeiten beide Turniere nebeneinander am Samstag stattfanden. Zu gerne hätte ich am Mechforce-Turnier und am „King of the Hill“ teilgenommen.

Damit sind wir auch schon bei den Gruppen, die das diesjährige Programm anboten: Neben den Commandos waren auch die Mechforce sowie die scheinbar allgegenwärtigen Füseliere, wie in den vergangenen Jahren, wieder mit im Boot.
Wie auch schon auf der UniCon hatten die Füseliere ihre 3D-Karte im Gepäck. War vor zwei Wochen die Überraschung groß gewesen, als ich feststellte, dass die Karte um ein ganzes Stück gewachsen war, trumpften sie diesmal mit einer kompletten Neuentwicklung auf: dem „Affenfelsen“. Dabei handelte es sich um einen knapp 14 Level hohen Berg, an dessen Spitze eine einsame Palme stand. Nach einigen Konstruktionsproblemen (der Berg wollte nicht so stehen, wie
die Konstrukteure es wollten) konnte dann doch das Turnier begonnen werden.
Hierbei galt es zum einen, die meisten Mechs abzuschießen und zum anderen, drei Runden lang an der Spitze des Berges auszuhalten, ohne abgeschossen oder anderweitig herunter befördert zu werden. Da ausschließlich Clan-Maschinen verwendet wurden, versprach es noch um einiges härter zu

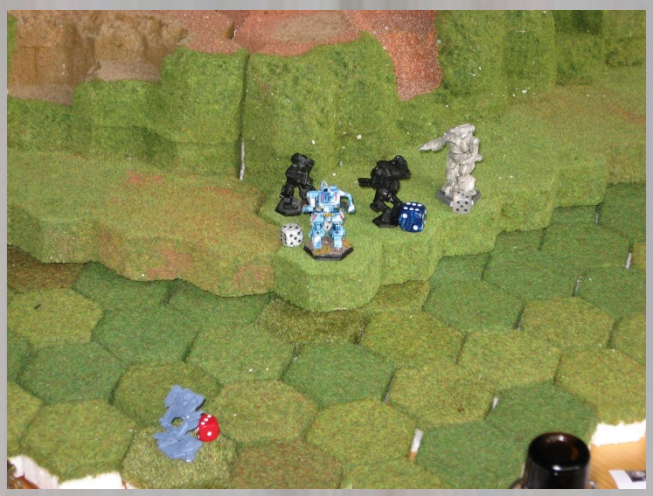
werden als noch vor zwei Wochen. Und richtig, es vergingen kaum zwei Runden, ohne dass nicht irgendjemand einen neuen Mech ziehen musste, da sein alter nur noch Schrott war.
Leider ließ mich dieses Mal mein sonst regelmäßig vorhandenes Würfelglück im Stich, so dass mir gerade mal ein Abschuss gelang. Keiran, der auch wieder mit angetreten war, erging es nicht besser.

Für viel Gelächter unter den Newsletter-Mitarbeitern, die am Turnier teilnahmen, sorgten die Runden, die er in einem schrottreifen Mandrill überlebte. Das Ding wollte einfach nicht sterben, egal, wie oft man darauf schoss. Schlussendlich fiel er sich damit zu Tode, nur um einen anderen Mech

zu bekommen.

In der Zwischenzeit versuchten verschiedenste Mechs, an die Spitze zu gelangen und dort stehen zu bleiben. Zumeist mit eher zweifelhaften Erfolg. Am Ende gelang es einer Nova Cat, sich für drei Runden oben zu halten. Dies hatte sie unter anderem der schlauen Taktik ihres Spielers zu verdanken: er hatte sich auf dem Weg nach oben aus Kämpfen herausgehalten und auch sonst nicht auf seinen Plan aufmerksam gemacht. So stand am Ende eine beinahe unbeschädigte Nova Cat auf dem Gipfel, die auch nicht mehr durch den selbstmörderischen Angriff eines Uller dort verdrängt werden konnte.
Während sich zeitweise bis zu 12 Leute gleichzeitig am „Felsen“ vergnügten, lief im Hintergrund das Mechforceturnier unter Hochdampf. Gespielt wurde dabei nach TotalWarfare-Regeln. Leider hatte ich keine Zeit, mir das Turnier genauer anzusehen und auch am Sonntag gelang es mir aufgrund von familiären Verpflichtungen nicht, noch einmal vorbeizuschauen.

Fazit:
Was kann man zur NordCon sagen? Sie war, wie jedes Jahr, wieder gut besucht, das Gelände ist ein wahrer Traum (nicht nur für Battletech-Spieler) und die Angebote an Workshops, Spielrunden und Ähnlichem sind gigantisch. Mir hat es auch in diesem Jahr wieder Spaß gemacht, teilzunehmen, auch wenn mich mein Würfelglück ein wenig im Stich gelassen hat.



BERICHT

UniCon 2007 - Bericht

UniCon 2007 – 19.05. bis 20.05. an der Christian-Albrechts Universität zu Kiel

Wenn man in den letzten Jahren auf die UniCon kam, konnte man den Eindruck gewinnen, dass es sich dabei ausschließlich um ein Warhammer 40K-Turnier handelte. Nur vereinzelt konnte man anhand von Aushängen, Ständen und Tafeln erkennen, dass es auch noch andere Möglichkeiten gab, sich die zwei Tage lang zu beschäftigen.

Doch in diesem Jahr hatte die Battletech-Community in Kiel und Umgebung beschlossen, zurückzuschlagen. Schon im Vorfeld waren ein Szenariomarathon sowie ein Turnier angekündigt worden.
Neben dem in Kiel ansässigem Söldnerchapter „Eiserne Garde“ fanden sich auch eine Abteilung der Mechforce sowie ein paar Mitglieder der „5ten Syrtis Füseliere“ ein, die alles vorbereitet hatten.

Unter dem Motto „Tabletopper aller Spiele vereinigt euch“ wagten dann auch einige dieser Leute den Ausflug in den Warhammer-Bereich, um ganz ungeniert Werbung für die Angebote zu machen.
Die Reaktion war zuerst nur verhalten, doch im Laufe des Tages schauten dann doch ein paar Interessierte vorbei.

Was sie dann in einem der gut beleuchteten Verbindungsgänge des psychologischen Institutes präsentiert bekamen, begeisterte nicht wenige von ihnen. Nicht nur, dass die Eiserne Garde Szenarios entwickelt hatte, in denen man die Geschichte der Battlemechs von Panzerschlachten bis zu den Wirren des Jihads nachspielen konnte, nein, die Füseliere hatten auch ihre 3D-Karte wieder mitgebracht.
Im Vergleich zur Kittery-Con 2006 ist die Karte dabei noch ein bisschen gewachsen. Gab es beim letzten Mal nur einen Felsen, kann man jetzt zwei auf der Karte finden. Da konnte man auch über das Fehlen der Bäume hinwegsehen. Sie waren schlichtweg in Hamburg vergessen worden.

Da ich selber ja, wie regelmäßige Leser wissen, einen Faible für Turniere besitze, beschloss ich an dem Free-For-All, das auf der Karte angeboten wurde, teilzunehmen. Mit mir zusammen starteten mein Bruder, der aus Interesse mitgekommen war, Keiran, als inoffizieller Verfechter der Newsletter-Ehre, ein paar Pioniere der 5ten Syrtis, die natürlich nicht zulassen konnten, dass der Newsletter die Oberhand auf ihrer Karte gewann, sowie Ben, ein Spieler, der von sich selber behauptete seit knapp sechs Jahren kein Battletech mehr gespielt zu haben.

Was folgte war das reinste Chaos; natürlich nur auf dem Schlachtfeld. Neben der Karte wurde gescherzt, gelacht und gewürfelt, was das Zeug hielt, während auf der Karte ein Mech nach dem anderen in Rauch aufging. Wieder einmal bewiesen die Level 2-Maschinen, die verwendet wurden, dass sie einfach viel zu wenig aushielten. So jagte ein Abschuss den nächsten und eine Zeitlang sah es echt gut für mich aus. Doch dann ergaben sich zeitliche

BERICHT

Probleme, da ich noch einen anderen
Termin an dem Tag hatte und abbrechen musste. Schlussendlich lief das Turnier ohne mich noch bis 20:00 weiter. Sieger wurde zur allgemeinen Überraschung Ben, der mit einem unglaublichen Würfelglück satte fünf gegnerische Mechs ins Jenseits befördert hatte, vor Keiran, dem es somit gelang, die Ehre des Newsletters unter Beweis zu stellen, und Dallas, einem der Füseliere, die damit auf ihrer eigenen Karte geschlagen worden waren.

Im Hintergrund war die ganze Zeit mit Hochdruck der Szenariomarathon gelaufen, immerhin galt es, acht Szenarien zu spielen. Auch diese waren gut besucht und trotz der Tatsache, das ich es nicht geschafft habe, am Sonntag noch mal vorbeizuschauen, glaube ich, dass es der Eisernen Garde gelungen ist, alle Szenarien durchzuspielen.

Fazit zur UniCon:
Auch in diesem Jahr wieder ein kleines Highlight auf dem Conkalender. Das Gelände (das psychologische/pädagogische Institut der Christian-Albrechts Universität in Kiel) ist super für diese Art von Veranstaltung geeignet. Das schöne Wetter und ein gut gelegener Platz für den Battletech-Bereich sorgten für einen steten Strom an Leuten, der an den Tischen vorbeizog. So wurde auch in Kiel unter Beweis gestellt, das Kiel mitnichten tot ist, sondern so lebendig wie niemals zuvor.

BERICHT

PainterCon 2007 - Bericht

2. PainterCon in Langenfeld wieder ein voller Erfolg

Am Wochenende vom 02. bis 03.06.2007 fand in Langenfeld (Rheinland) die zweite Auflage der Painter- und TabletopCon statt. Wie bereits im Vorjahr war die (gewünscht) kleine Con mit 40 Gästen sehr gut besucht und bot gerade CBT Spielern als auch „reinen“ Paintern eine großartige Plattform zum Meinungs- und Erfahrungsaustausch. Commandos aus 3 Ländern (Deutschland, Österreich und USA) waren auch vor Ort.

Als am Samstagmorgen die ersten Teilnehmer eintrafen, konnten viele Gesichter erspäht werden, die bereits die erste Con 2006 besucht hatten und so gab es ein recht großes Hallo. Erster Blickfang war das bereits vom Orgateam um Joker herum am Abend zuvor aufgebaute Hexfeld 3D Gelände auf dem am Abend das CBT Conszenario ausgespielt werden sollte.

Kurz nachdem die ersten ihre Sachen abgeladen hatten, wurde bereits an vorbereiteten Tischen angefangen zu bemalen und auch auf dem 3D Tisch wurden fix die ersten Minis geschoben. Zwei Top Painter (Ghostpainter und Gunji No Kanrai) gaben Workshops und halfen Anfängern sowie alten Hasen mit Tipps und Tricks aus.
Auch ein Aerotech 2 wurde an einem der Nebentische ausgespielt. Nach dem Mittagessen – es gab Chili (was sich im Laufe des Abends noch als fatal erweisen sollte...)- wurde bis zur Grillveranstaltung viel gemalt, gelacht und gespielt.

Nach dem Abendessen in Form immenser Mengen an Grillgut, Salaten und Beilagen in verschiedenen Variationen wurde gegen 19:30 auf dem 3D-Gelände zum Angriff geblasen.

Das ausgearbeitete Szenario spielte in der 3025er Timeline und befasste sich mit dem Versuch der 36. Lyranischen Garde der 8. Marik Miliz auf dem Planeten Oliver einen Griffin Mechprototypen aus einem Fabrikkomplex der Brigadier Corporation abzunehmen und zu sichern. Starke lyranische Kräfte landeten und sahen sich schnell den Verteidigern gegenüber, die verzweifelt versuchten, aus der Fabrik die wichtigen Güter mit LKWs in ein Leopard Landungsschiff zu evakuieren. Der Kampf um Brigadier nahm seinen Lauf...

Das Szenario wurde erst in den frühen Morgenstunden beendet und wurde als „knapper Steinersieg“ gewertet – diejenigen, welche dabei waren, wissen, wie knapp es war ***grins***

BERICHT

Nach wenigen Stunden Schlaf in dem dafür zur Verfügung gestellten Raum im Untergeschoss wurde zusammen gefrühstückt und flink die Arbeit an den diversen Projekten wieder aufgenommen. Parallel wurde natürlich weiter gezockt. Nachdem so der Morgen verging, wurde Mittagessen gereicht und dann der mit Spannung erwartete Speedpaint-contest ausgetragen. Aufgabe war es, innerhalb von EINER Stunde eine Mini soweit und so gut zu bemalen, wie möglich. Bei der Mini handelte es sich um einen bereits zusammen gebauten und grundierten Hoplit, der von der Orga über den Sponsor *IronWindMetals* freundlicherweise zur Verfügung gestellt wurde.
Es ist erstaunlich was trotz des Zeitdrucks innerhalb so kurzer Zeit von den zehn Teilnehmern an tollen Ergebnissen heraus gekommen war und so der mehrköpfigen Jury ein Urteil nicht leicht machte. Nach einiger Bedenkzeit wurde natürlich ein Sieger gekürt – in diesem Fall Mike/Fullback, dessen Arbeit dann an den anderen vorbeizog und so den obersten Treppenplatz erklomm und als ersten Preis ein Vallejo Farbset gewinnen konnte. Eine Painter-DVD (2. Platz Nils/Kotare) mit Bemaltricks sowie Farben, Pinsel, und Watereffects (3. Platz Tim/FawcettE) wurden von den weiteren Sponsoren *Drachental*, *Fantasy-In* und *Feldherr* zur verfügung gestellt. Nach der feierlichen Siegerehrung am frühen Nachmittag– wobei es bei der Qualität der präsentierten Hopliten eigentlich nur Gewinner gab – wurde auf dem Hof noch ein Gruppenbild gemacht bevor sich die ersten, insbesondere die weit gereisten (die zum Teil aus den tiefsten Bereichen Bayerns und Österreichs angereist waren), langsam zum Aufbruch Richtung Heimat fertig machten.

Fazit:
Die 2. PainterCon war ein genauso großer Erfolg wie ihre Vorgängerin. Die gute Organisation und das gewollt übersichtliche Teilnehmerfeld erlaubten ein Wochenende voll Gespräch, Gefecht, gutem Essen und konzentrierten Bemalens.
Bei der Abreise haben schon viele nach dem Termin für nächstes Jahr zur PC 3 gefragt...

geschrieben Herforth 21.06.2007

Links:

http://www.germancamospecs.de