MECHFORCE GERMANY

TERRA POST

Ausgabe 37 / Mai 2014

Inhalt

Vorwort....3

AeroTech: Raumschlachten in der Welt von BattleTech....4

Berichte der Arbeitskreisleiter:
- MechWarrior Konzeptcharaktere....8
- Cons und Turniere....9
- Vereinsübergreifende Zusammenarbeit....11

BattleTech Niederrhein: Der Bang Bang Club....12

BTNR reist zur JHV 2014: Sehr Geil - Super Geil!....18

Der Clan Fire Mandrill....21

Der ewige Positionierer: Trials Of Position mit „The Eidmeister“....34

Take A Marlboro-Mech And Come To Marlboro-Country....37

Mein LieblingsMech: Der Meistzensierte....39

Jenseits des Sternenbundes: Star Wars X-Wing Miniaturenspiel....42

Aktuelle Chapterliste....47

Termine....50

Vorwort

Andreas hat sich entschieden, verstärkt auch andere Projekte zu verfolgen und die Terra Post abzugeben. Die neu gewonnene Freizeit sei ihm mehr als gegönnt.

Nun habe ich das Ruder übernommen, damit Ihr Mitglieder weiterhin ein Forum habt, in dem Ihr Eure Vereinskollegen mit lesenswerten Beiträgen beglücken könnt.

Damit die Terra Post weiterhin als Informationsorgan funktioniert, benötigt sie Eure Mithilfe, Eure Kreativität und Euer Engagement.

Und fragt gar nicht erst, was Ihr für die Terra Post schreiben könntet, haut in die Tasten und schreibt nieder, was Euch an BattleTech interessiert.

Schickt mir einfach alles! Berichte zu besuchten Cons, zu geschlagenen Schlachten. Fluff zu Euren Chaptern, Konzeptcharakteren, kleine Anekdoten aus dem Alltag an der Platte.

Anleitungen zum Selberbau, zur Bemalung, taktische Ratgeber, Spiele abseits des BattleTech-Universums, die Euch gefallen.

Natürlich wird der ein oder andere jetzt behaupten, an ihm sei kein Schreiberling verloren gegangen. Das macht aber gar nichts.

Ich bin jederzeit bereit, Artikel gegen zu lesen (das mache ich eh) und gegebenenfalls zu korrigieren oder gemeinsam auszubessern.

Und wenn es dann noch immer irgendwen geben sollte, der das Schreiben für sich nicht entdeckt hat, kann auch der etwas beitragen: Fotos und Zeichnungen beispielsweise.

Wie Ihr seht, für kreative Neigungen ist genug Platz. Also immer her mit Euren Werken!

Deadline
für die
Terra Post 38
ist der

15.08.2014!

Verleger: MechForce Germany e.V.

Kontakt: terrapost@mechforce.de

Redaktion und Layout: DeLilly

Titelbild: MFG/BTHH-Weihnachtsfeier 2013

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird ordentlichen Mitgliedern des Vereins verfügbar gemacht.

© 2014 MechForce Germany e.V.

© 2013 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Alpha Strike, Quick Strike, BattleTech, BattleMech, 'Mech and MechWarrior are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc.

Aerotech

Raumschlachten in der Welt von BattleTech

Autor: Mimo

Per aspera ad astra

Jeder Schlammstampfer hat schon von ihnen gehört, den mächtigen Raumschiffen unter ihren Kapitänen der Leere, doch nur wenige haben je eines in ihrem System gesehen oder waren gar Teil einer Einsatzgruppe welche sie einsetzte. Warum ist das so?

Zum ersten ist zu sagen, dass Kriegsschiffe sehr teuer sind, in ihrer Produktion kosten sie das Bruttosozialprodukt ganzer Welten und das einzige wofür sie taugen, ist der Kampf gegen ein anderes Kriegsschiff, da sie nicht auf einem Planeten landen können.

Zum anderen ist ihre Herstellung aufwendig und kann nur auf ganz wenigen verbliebenen Werften in der Inneren Sphäre durchgeführt werden.

Warum also trotzdem welche produzieren?

Zum einen kann ein einziges kleines Kriegsschiff eine ganze Flotte unbewaffneter Sprungschiffe aufhalten; so geschehen bei dem ersten fehlgeschlagenen Versuch der Leichten Eridani Reiterei Milos einzunehmen, also sollte man immer eines dabei haben um sich bei unfreundlichen Nachbarn den Weg freischießen zu können.

Anderseits können sie, wenn wirklich alles schief geht, orbitales Unterstützungsfeuer liefern und in Minuten ganze Regimenter auslöschen; wie die Nebelparder auf Diana schmerzlich erfahren mussten.

Spielmodi von Aerotech

Man kann Aerotech grob in 3 Ebenen unterteilen wobei der Schwierigkeitsgrad zunimmt je tiefer man geht.

Ebene 1

Auf der ersten Ebene wird nur mit Kriegsschiffen und Sprungschiffen gespielt, wobei Sprungschiffe auf dieser Ebene recht irrelevant sind.

Sie können in 10 Runden nur 1 Thrust Point aufbauen und ihre Panzerung und Bewaffnung ist nur als lächerlich zu bezeichnen.

Ebene 2

Auf der 2ten Ebene kommen zusätzlich noch Landungsschiffe dazu, diese dienen meistens als Träger für Jäger und Bodentruppen, eher selten werden „Pocket warships“ oder „Q-Ships“ eingesetzt, welche dann mit Schiffsklassewaffen ausgerüstet sind und damit auch großen Schiffen gefährlich werden können.

Anmerkung: Die Panzerung von Landungsschiffen ist Standartscale und entspricht damit der Mechpanzerung, Panzerung von Kriegsschiffen ist Capitalscale und damit um den Faktor 10 stärker, derselbe Umrechnungsfaktor gilt auch zwischen Schiffsklassewaffen und Standartwaffen.

Ebene 3

Auf der letzten Ebene kommen als letztes Luft-/Raumjäger ins Spiel. Diese werden immer in Staffeln zu maximal 6 Jägern eingesetzt und werden vom Prinzip her wie Elementar-Strahlen behandelt, d.h. die ganze Staffel fliegt und feuert gemeinsam. Bei den Clans, welche statt Staffeln zu 6 Jägern Sterne zu 10 Jägern verwenden werden diese in 1x6 und 1x4 Jägern pro Staffel aufgeteilt.

Anmerkung: Panzerungs- und Waffenwerte von Jägerstaffeln werden in Capitalscale umgerechnet angegeben.

Unterschiede zwischen Aerotech und Battletech

Initiative wird wie in Battletech gewürfelt und auch die Zugreihenfolge bleibt wie man es gewohnt ist, das war es dann aber auch schon.

Bewegung

Geschwindigkeit wird über Thrust Points auf- und abgebaut, jedes Schiff hat Safe und Max Thrust, analog zu gehen/rennen bei Battletech.

Der Unterschied liegt darin das Geschwindigkeit am Ende der Runde behalten wird, Masseträgheit lässt grüßen, in AT bremst keiner von 200km/h auf 0 innerhalb von 10 Sekunden.

Geschwindigkeit = Anzahl der Hexfelder die sich bewegt werden MUSS!

Für einen Richtungswechsel um 1 Hexfeld müssen auch Thrust Points ausgegeben werden, die Summe dieser richtet sich nach der momentanen Geschwindigkeit des Schiffes.

In jedem Hex darf sich nur um 1 Hexseite gedreht werden, dann muss sich 1 Feld bewegt werden bevor im neuen Feld gedreht werden kann.

Richtungswechsel bauen keine Geschwindigkeit ab sondern kosten nur Thrust Points

In der Bewegungsphase kann für Kosten von 2 Thrust Points auch auf den Rücken gerollt werden, um dem Gegner frische Panzerung zuzuwenden.

Es bewegen sich zuerst alle Kriegsschiffe, dann alle Landungsschiffe und zum Schluss alle Jäger

Feuerphase

Reichweite

Die Waffenreichweiten in AT unterteilen sich in nah, mittel, weit und extrem.

Jede Waffenbucht hat dieselben Reichweiten, jedoch unterscheidet sich der Schaden auf die Entfernungen.

Capital weapon ranges, hexes:			(0-12)	(13-24)	(25-40)	(41-50)
Capital Class Bay	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
1 NAC/20	Nose	60	20	20	20	--
1 NAC/40	Nose	135	40	40	--	--
1 Barracuda	Nose	10	2	2	2	2
1 Heavy NPPC	Nose	465	31	31	31	24
1 Medium NPPC						
1 Light NPPC						

Reichweiten und Schaden von Waffen im Segment Nase

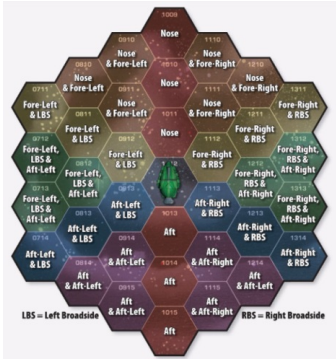
Beispielsweise verursacht eine NAC40 nur bis zur mittleren Reichweite Schaden, eine NAC30 und NAC20 jedoch auch auf weite Reichweite.

Reichweitenmodifikatoren sind wie in BT, nur extrem hat +6

Feuerwinkel

Je nachdem wo die Waffe montiert ist hat sie den entsprechenden Feuerwinkel.

Ob ein Gegner sich im Winkel befindet, kann aus folgender Zeichnung abgeleitet werden.



Feuerwinkel

Feuer

Es werden immer ganze Schiffsseiten geschossen, also Nase, Vordere Seiten, Breitseiten, Hintere Seiten und Heck.

Ansage ist also: Auf die Vincent MK42 schießt der Nightlord, vorne links und linke Breitseite. Auf die Lola 3 schießt er hintere Seite und Heck.

Modifikatoren für sekundäres, tertiäres usw. Ziel sind analog zu BT. Es kommen jedoch noch Modifikatoren für die Richtung aus der man den Gegner trifft hinzu.

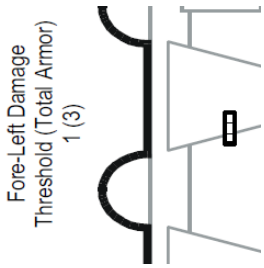
Schaden

Wird analog nebenstehender Tabelle ausgewürfelt, kritische Treffer sind sofort auszuwürfeln, da man sonst den Überblick verliert.

Jumpship / Warship / Space Station Hit Location Table

2D6 Roll	Nose	Aft	Side
2	Nose/Life Support	Aft/Fuel	Nose/Avionics
3	Nose/Control	Aft/Avionics	Front Side/Sensors
4	Fore-Right/Weapon	Aft-Right/Weapon	Front Side/Front Side Weapon
5	Fore-Right/Thruster	Aft-Right/Thrusters	Front Side/Docking Collar
6	Nose/CIC	Aft/Engine	Front Side/K-F-Drive
7	Nose/Weapon	Aft/Weapon	Aft Side/Broadside Weapon
8	Nose/Sensors	Aft/Engine	Aft Side/Grav Deck
9	Fore-Left/Thrusters	Aft-Left/Thrusters	Aft Side/Door
10	Fore-Left/Weapon	Aft-Left/Weapon	Aft Side/Aft Side Weapon
11	Nose/Crew	Aft/Control	Aft/Cargo
12	Nose/K-F-Drive	Aft/K-F-Drive	Aft/Engine

Wenn ein Waffeneinschlag mehr Schaden verursacht als der Threshold der getroffenen Seite ist (Threshold sind immer 10% vom Panzerungswert *aufgerundet*), so ist auf 8+zu würfeln ob ein kritischer Treffer erzielt worden ist, im Gegensatz zu BT kann jedoch nur 1 Kritischer Treffer erzielt werden und dieser trifft immer das Bauteil welches hinter der Trefferzone steht. (siehe obere Tabelle)



Hitze

Kriegsschiffe verursachen wie jedes Fahrzeug in Battletech auch Hitze, jedoch sind die Auswirkungen anders als man es vom klassischen Battletech her gewohnt ist.

Die meisten Kriegsschiffe sind so konstruiert, dass man keine Hitze aufbauen kann, selbst wenn man wollte. Sollte man dennoch Hitze aufbauen gilt, dass jedes Mal ein Kontrollwurf zu machen ist.

Kontrollwurf = Pilotenwert + Nicht ableitfähige Hitze/100

Kontrollwurf = 3 + 250/100 = 3+2,5 = 6

Aerotech in Kampagnen

Aerotech lässt sich natürlich sehr gut mit Kampagnen verbinden, wenn diese über mehrere Systeme gehen sollen, oder die Invasion eines Planeten simuliert werden soll. Die Regeln für eine Invasion, mit allem was dazu gehört (Nachschub, Truppen, Unterstützungsfeuer), finden sich im Strategic Operations.

Nächste Termine für Demorunden

22-23.05.2014
Fiete's Con, Achim bei Bremen
19-20.07.2014
FeenCon, Bonn-Bad Godesberg
02-03.08.2014
RatCon, Unna

Berichte der AK-Leiter

MechWarrior Konzept

Autor: Nika

Hallo liebe Mit-MFGler

Wie einige von euch bereits wissen, habe ich auf der letzten JHV den Arbeitskreis Konzeptcharaktere von Volker übernommen. Ich danke ihm für die gute Arbeit der letzten Jahre und hoffe, dass ich ihn würdig vertreten kann.

Für die unter euch, die bislang noch keinen Kontakt zu dem System der Konzeptcharaktere geknüpft haben, einige Worte zu diesem Angebot der MechForce:

Die Konzeptcharaktere wurden vor einige Jahren von Markus Kerlin ins Leben gerufen. Anders als beim Chaptersystem liegt das Augenmerk hier nicht auf einer ganzen Einheit BattleMechs, sondern auf einem einzelnen MechWarrior.

Angelehnt an ein normales Rollenspielsystem wird ein Charakter mit Namen und Werten entworfen, der durch Erfahrungspunkte verbessert werden kann.

So können im Laufe der Zeit eine Reihe von Zusatzfähigkeiten erworben und seine Pilot-/Schützenwert erhöht werden. Gespielt werden diese Charaktere in Konzeptszenarios, Kämpfe mit einer Hintergrundgeschichte, die von einem Szenarioleiter geführt werden.

Zur Zeit existieren 149 Charaktere in den drei Zeitschienen IS Classic, IS Advanced und Clan.

Dabei ist aber auffällig, dass viele dieser Charaktere bereits seit Jahren nicht mehr gespielt wurden. Während einige Gruppen beinahe monatlich ein Szenario spielen, liegen andere Charaktere brach.

Dabei kann letztlich jedes MechForce-Mitglied ein Szenario leiten. Es müssen lediglich zwei Dinge bedacht werden:

1. Das Szenario muss ausgewogen und fair für beide Seiten sein.

2. Die Ergebnisse müssen in einem Änderungsprotokoll, dass in der Mitgliedsmappe und auf der MechForce Germany Homepage unter Materialien zu findet ist, festgehalten und an den AK-Leiter der Konzeptcharaktere geschickt werden.

Nicht viel Arbeit für eine Menge Spielspaß und einen sich stetig entwickelnden Charakter.

Weitere Informationen zu den Konzeptszenarien und ihren Charakteren findet ihr im Regelwerk, das der Mitgliedsmappe enthalten ist.

Nach all dieser mehr oder minder heimlichen Werbeversuche noch ein paar abschließende Worte.

Bitte bedenkt, wenn ihr einen Wertungsbogen oder ein Änderungsprotokoll ausfüllt, dass diese auch gelesen werden müssen.

Viele Unklarheiten können durch eine saubere Schrift vermieden werden. Ebenso ist es schwer Charaktere mit gleichem Namen in gleichen Zeitschienen auseinanderzuhalten.

Bitte seid bei der Namenswahl etwas kreativer. Bedenkt, dass dieser Charakter euer Alter Ego in der spannenden Welt von BattleTech sein kann.

AK Cons & Turniere

Autor: Lacken Exile

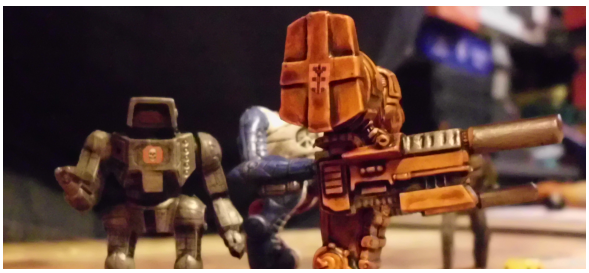
In 2014 schauen wir auf eine große Anzahl interessanter Veranstaltungen in der Battletech Community. Im Mitgliederbereich des Forums befindet sich ein Überblick über alle Veranstaltungen, die bisher für eine Beteiligung der Mechforce ins Auge gefasst worden sind.

Hier werden immer wieder aktive Mitglieder gesucht, die Spaß und Lust haben, ein Battletech-Angebot im Sinne des Vereins anzubieten und damit nicht nur Präsenz zeigen möchten, sondern auch die Möglichkeit bieten wollen, neuen Mitgliedern den Verein näher zu bringen.

Leider kann ich nicht auf allen Cons persönlich anwesend sein, daher wünsche ich mir von Euch entsprechende Unterstützung!

Allerdings müsst ihr nicht unvorbereitet losziehen. Für alle, die die Mechforce auf einer Con vertreten möchten und ein Spielangebot machen möchten, können bei mir ein Szenario ‚ausleihen'. Dazu weiter unten mehr!

Ein kurzer Ausblick auf die Aktivitäten bis August. Einen aktuellen Stand findet ihr im Mitgliederbereich des Vereinsforums.



Mai

10.05. - 11.05.2014
RPC in Köln (noch unbesetzt)

23.05. - 25.05.2014
Fiete Con in Achim bei Bremen (kein MFG-Spielangebot von Vereinsseite)

30.05. - 31.05.2014
Hamburger Spieletage (noch unbesetzt)

Juni

06.06. - 09.06.2014
Schwarwälder Kirsch Con (bei Freiburg) (noch unbesetzt)

13.06. - 15.06.2014
Nordcon in Hamburg (noch unbesetzt)

Juli

12.07. - 13.07.2014
UniCon in Kiel

19.07. - 20.07.2014
FeenCon in Bad Godesberg (noch unbesetzt)

August

01.08. - 03.08.2014
RatCon mit DBTM in Unna (noch unbesetzt)

Dazu planen wir zusätzliche Mechforce-Aktivitäten. Ihr habt die Idee, wir unterstützen Euch dabei!

Ihr wollt in einem Spieleladen oder auf einer Con ein Turnier oder ein Szenario spielen?

Gerne nehmen wir in Eurem Namen Kontakt mit einem Spieleladen Eurer Wahl auf, schicken Euch ein Szenario Eurer Wahl zu (aus dem eigenen Bestand) und machen entsprechend Werbung.

Wenn ihr noch Preise für die Teilnehmer/Sieger haben möchtet, können wir gerne drüber sprechen!

Es liegt an Euch! Wenn ihr was machen wollt, lassen wir Euch nicht alleine und unterstützen Euch gerne!

Kontakt: anickel@mechforce.de

Beste Grüße
Lacken

AK Vereinsübergreifende Zusammenarbeit

Autor: Lacken Exile

Der Arbeitskreis ist noch recht jung und hat derzeit nur wenig zu berichten. Aktuell gibt es hervorragende Kontakte zu allen größeren Vereinigungen und dem TeamTrueborn eV.

Insgesamt bemüht sich die ganze Szene um eine engere Zusammenarbeit miteinander, daher wurde auch dieser AK gegründet.

Zum großen Bedauern aller, konnte die diesjährige Hauptversammlung des TeamTrueborn eV nicht für die Mechforce genutzt werden, auch auf offizieller Ebene eine weitere Annäherung zu erreichen.

Auf dem kurzen Dienstweg gibt es aber regelmäßige Kontakte und gemeinsame Ideen.

Aktuell haben die Phoenix Guards aus Braunschweig zum ‚Battle of the Scene' zur diesjährigen Phoenix Con in Braunschweig eingeladen und möchten dort ein Großgefecht mit Beteiligung ALLER aktiven und größeren Vereinigungen durchführen.

Für die Mechforce haben wir selbstverständlich bereits im Vorfeld die Beteiligung zugesagt.

Ebenso kamen positive Rückmeldungen von TeamTrueborn, der BattletechLiga Deutschland und den 5th Syrtis Fusiliers. Es werden auch noch weitere Zusagen erwartet.

Sobald die Modalitäten für die Mechforce zur Teilname am ‚Battle of the Scene' feststehen, werden wir aktuell im Forum darüber berichten, denn bisher war es lediglich eine Ankündigung und Voranfrage der Phoenix Guards. Details sollen bald folgen.

Mit der Zusage des ‚Mechhangar 5' zur NordCon 2014 in Hamburg konnte auch hier wieder ein vereinsübergreifendes Projekt gestartet werden.

Bereits im letzten Jahr waren Wallace und Ralf mit ihrem ‚Battletech Café' auf der NordCon und RatCon erfolgreich am Start und haben somit ein entspanntes und angenehmes Ambiente zum Gespräch, Spiel und Verweilen geschaffen.

Wir freuen uns sehr darüber, dass auch in diesem Jahr dieses Konzept wieder für alle Spieler offensteht und unser Mechforce-Angebot auf der NordCon bereichert!

Beste Grüße
Lacken

BattleTech Niederrhein

Der Bang Bang Club

Autor: Link 2.0

Seit nun mehr 17 Jahren spiele ich Battletech. Mit der ein und anderen Pause und mal intensiver mal weniger. 2011, nach einer 3 jährigen Durststrecke an der Platte, kam ich doch mal auf die Idee zu schauen, was sich so im Internet in puncto Battletech tut.

An einigen Stellen fand ich Foren, die voll mit Infos waren und mir die Möglichkeit boten, ein Kontaktgesuch zu starten.

Also tat ich dies unter anderem in bt-info Forum und siehe da, lange musste ich nicht warten, schon war eine Meldung da. Nach ein wenig ausgetausche im Forum und per Mail stand fest: Wir müssen mal zusammen zocken.

So begab es sich, dass ich mich an einem Freitag Abend Richtung Peripherie aufmachte.

Die Häuser wurden immer weniger, die Laternenmasten immer spärlicher und nach vierzig Minuten stand ich vor besagter Adresse. Ich klingelte, die Tür ging auf ..... und ich dachte ich bin bei versteckter Kamera.

Irgendwie war der Kerl mir doch ähnlich. Freundlich wurde ich auch von seiner dann ebenfalls erstaunten Frau begrüßt.

Der Abend war gefüllt mit einem netten kleinen Match und vor allem einer Menge Gespräche. Eines wurde sehr schnell klar.

Wir hatten eine Menge vor.

Die erste gemeinsame Con sollte die Battlecon in Pulheim werden. Leider war Kabu an dem Tag verhindert uns so schlug ich dort mit einem Freund auf.

Eine erste Orientierung nach so langer Pause tat doch recht gut. Hatte ich dich komplett die Entwicklung des Jihad verpennt.

Als nächstes stand die Feencon in Pulheim auf den Plan. Dort angekommen waren wir schon fast enttäuscht über das Angebot an Battletech.

Doch dann sahen wir ein Pärchen, was irgendwie Battletech zu spielen schien. Es stellte sich raus, das es sich hier um Astrotech handelte.

Wir zwei, Feuer und Flamme so etwas mal gezeigt zu bekommen, ließen wir uns auf ein Gefecht zum aufwärmen ein und so lernten wir Mimo und seine Frau Franzi kennen. Die ersten Kontakte waren geknüpft.

Ebenfalls über das Internat fand Kabu dann die Truppe aus Gladbeck. Nicht gerade um die Ecke, aber zu zweit ins Auto und los.

Eine tolle Gruppe, die sich schon seit Ewigkeiten kennt und deren Schnittchen (belegte Brote ;)) uns sehr im Gedächtnis geblieben waren.

Die Ratcon durfte in diesem Jahr nicht fehlen. Diesmal war ich verhindert und Kabu fuhr alleine dort hin.

Gespielt wurde ein 120 Tonnen Turnier und auch dort konnten Kontakte geknüpft werden. Immerhin lernte man dort auch die Deutsche Meisterin kennen, Nika.

Als nächstes stand für uns die Phoenix Con auf dem Kalender. Immerhin hat diese Con Prominenz zu bieten.

Herrn Reehse, dem Designer des meiner Ansicht nach besten BT Kartensets, mussten wir doch mal kennen lernen.

So nahmen wir die knapp 400 Kilometer auf uns und fuhren Freitag Abends los. Mitten in der Nacht angekommen, schlugen wir unser Lager auf und freuten uns schon auf den nächsten Tag.

Dieser kam auch und wir lernte eine Menge Leute kennen und hatten den ein und anderen Fight an der Platte.

Auf der Rückfahrt wurde schon das nächste Unternehmen besprochen, was schon länger in der Mache war und bald zu seinem Debüt kommen sollte.

Dafür fuhren wir im November 2011 nach Holland. Den dort fand das erste Grenzmanöver statt. Die letzten drei aktiven Battetechspieler der Niederlande fanden sich dort ein.

Als Verstärkung auf der Deutschen Seite, gesellten sich die Jungs aus Gladbeck dazu.

Der Hintergrund des Grenzmanövers, war der, einfach Länderübergreifend zu spielen und dies auch Publik zu machen. Zu Zeigen, schaut her Leute Battletech ist nicht tot und es wird immer noch reichlich gespielt.

Immer stand für uns auch die Präsenz im Internet im Vordergrund. Es wurde und wird immer fleißig berichtet. Einfach um zu zeigen, dass eben eine Menge los ist im Battletech.

Auch von unseren „privaten Spielen“ immer am letzten Freitag im Monat wurde und wird fleißig berichtet.

Ein „Event“ aus 2011 sei noch erwähnt. Kabukixx und ich entschlossen uns ein wenig Promoarbeit am Ulissestand auf der Spiel 2011 zu leisten.

Dort lernten wir Michael Mingers und Clemens Schnitzler kennen. Und über die Jahre entstand ein angenehmes und enges Verhältnis.

Immer wieder arbeite ich für die Jungs im Promobereich und auch bei deutschen Battletech Produkten, als zB Korrekturleser oder bei diversen Record Sheets und Technical Readout Bänden.

Das Jahr 2012 fing damit an, das Kabukixx unbedingt ein eigenes 3D Gelände haben wollte. Und seit dem wächst und gedeiht dieses und hat uns schon auf vielen Events begleitet.

Als erstes im Jahr 2012 stand offiziell für uns ein sehr interessanter Besuch auf dem Plan. Es sollte nach Hamburg gehen zu einer Qcon.

Wir wussten nicht was auf uns zu kam, doch wussten wir es wird interessant werden. Dort angekommen trafen wir eine tolle Truppe um Alex herum, die uns schon durch diverse Aktionen im Internet kannte und die auf unserer Wellenlänge schwebte.

Wie die Waschweiber wurde getratscht und über die ein oder andere Idee gesprochen. Unter anderem auch über einen vereinsübergreifenden Fight zwischen der Mechforce und Team Trueborn.

Am Ende des leider viel zu kurzen Wochenendes stand fest, es wird für uns nicht die erste und letzte Qcon gewesen sein. Viele mehr sollten noch folgen und eine besser als die andere.

So auch auf den Battlecon in Pulheim. Hier wurde von uns der Fight Mechforce vs Team Trueborn organisiert und dann auch durchgeführt. Ein Event an dem die Platte voll war.

Ich weiß leider nicht mehr die Zahl, doch es standen verdammt viele Spieler, beider Vereine an der Platte und hatten einen Riesenspaß. Aus ganz Deutschland kamen Spieler und wir wollten eigentlich gegen 18 Uhr ein Ende und einen Sieger haben, doch hielten einige tapfer bis mitten in der Nacht durch.

Die Feencon im Sommer durfte nicht fehlen. Diesmal mit eigenem Platz zum präsentieren und natürlich zusammen mit Mimo und seiner Frau, die wieder Aerotech präsentierten.

Und immer mehr Zuschauer kamen über den Tag verteilt und wir hörten immer mehr von den guten alten Tagen und das mal Battletech ja auch mal gespielt hatte.

Den ein oder anderen konnten wir zu einer kleinen Runde animieren und der Tag wahr vollgestopft mit netten Gesprächen und tollen kleinen Fights gegen zum Bsp die Fightin Urukhai.

Auch trafen wir hier Willi, der uns im weiteren Verlauf immer wieder über den Weg lief und der für uns im Austausch im Internet immer wieder wichtig war.

Als nächste größere Con stand wie im letzten Jahr neben der Battle und der Feencon auch wieder die Ratcon auf dem Plan.

Dort sollte jetzt in Unna, wieder die Deutsche Meisterschaft stattfinden. Für uns Grund genug hin zu fahren. Selbst wollten wir ein schönes großes Gefecht mit diversen Freunden spielen, an dem jederzeit Leute hinzu kommen konnten.

Der Andrang war wirklich groß und auch hier wieder zur genüge eine Menge toller Gespräche.

Auch 2012 durfte ein Grenzmanöver nicht fehlen. Die Abstinenz im Internet präsenter Spieler im umgebenden Ausland zu finden macht es für uns nicht einfach.

Aber in Österreich wurden wir fündig. Um einen geeigneten Ort zu haben der für beide Parteien erreichbar war, wählten wir Nürnberg als Ort.

Dort richteten wir uns auf einer Con ein und spielten am Samstag gegen die angereisten Österreicher. Auch Spieler aus Deutschland nahmen einen weiten Weg auf sich um zu uns zu stoßen.

Das Spiel war hart und lustig zu gleich. Leider verlor Deutschland ganz knapp gegen die angereisten Österreicher. Doch eines war klar, die Österreicher wollten noch einmal dabei sein.

Im Herbst/Winter 2012 besuchten wir wieder die Qcon und es wurde immer deutlicher, die Rheinländer haben hier ein neues, zweites zu Hause gefunden.

Ebenfalls im Jahr 2012 war es für uns ein Schritt, unsere Arbeiten via Facebook zu koordinieren. Also Gründeten wir die Gruppe Battletech Niederrhein.

Diese sollte uns zur Planung diverser Aktivitäten dienen und es fand und findet dort ein reger Austausch an Ideen statt. Leider wurde die Gruppe innerhalb kürzester Zeit zu groß und wir konnten sie noch kaum zu ihrem eigentlichen Zweck nutzten.

So beschlossen wir die Gruppe Battletech Deutschland zu Gründen.

Die Gruppe hatte innerhalb kürzester Zeit einen solchen Zulauf an Interessierten, dass wir damit selbst nicht gerechnet hätten.

Mittlerweile ist dies die Größte Battletech Gruppe auf Facebook und wir sind sehr froh darüber, dass wir diesen Schritt gegangen sind und das es so viele Interessierte gibt, die sich dorthin „verirrt“ haben.

Den Abschluss fand das Jahr 2012 auf der Weihnachtsfeier des Pogo Jugendheimes, wo auch immer die Battlecon stattfindet.

Dort trafen wir uns mit guten Freunden aus der ganzen Gegend zum gemütlichen Weihnachtswichteln und Szenariospielen. Ein toller ruhiger Abend !

2013 fing für uns wieder mit eine Qcon an und wurde dicht gefolgt von der Battlecon. Dort sollte das 3D Gelände, was mittlerweile zum Aushänge Schild des BTNR geworden war zum Zuge kommen.

Als Idee kam uns ein Szenario welches ein klein wenig Experimentell war. Die Landung in der Normandie. Es fand einen große Anklang und wurde von alle Beteiligte gut angenommen. Dank der Schachuhr schafften wir auch einen guten Durchlauf an Runden.

Nach der Battlecon folge ein Ereignis aus der Schmiede der Hamburger Jungs in Zusammenarbeit mit Ulisses.

Das erste Szenarion welches Deutschlandweit gleichzeitig stattfinden sollte und via Internet mit einander verbunden war: Die Operation Götterdämmerung, kurz die OGD.

Der BTNR war natürlich als Spielort bzw. Leiter sofort mit von der Partie. Als Location waren wir in Düsseldorf im Mage Store untergebracht und viele bekannte Gesichter tauchten auf uns nahmen an diesem ersten Spiel seiner Art teil.

Alle Teilnehmer hatten Ihren Spaß und es fand sehr regen anklang.

Auf der Feencon wollten wir wieder präsent sein und diesmal auch mit dem tollen 3D Gelände. Das Lob, das Interesse und die vielen tollen Gespräche und kleineren Spiele bestätigten dies. Wieder ein gelungener Tag mit Battletech.

Und wieder war die Ratcon mit der Deutschen Meisterschaft ein Pflichtpunkt für den Bang Bang Club.

Eine Con, die in meinen Augen einen tollen Erfolg zu verbuchen hatte. Dort trafen sich diverse Leute aus verschiedenen Spielgruppen und Vereinen und zum ersten mal war dort auch der Mechhangar 5 als Meetingpoint vertreten.

Hier wurde viel an der Zukunft des Battletech in Deutschland getan. Die Vereine trollten sich zusammen und waren eigentlich alle der Meinung, es muss mehr an einem Strang gezogen werden. Zukunft für die Szene wurde hier geschrieben.

Wie auf der Ratcon mit Direx abgesprochen sollte das Grenzmanöver 2013 gegen die Schweiz stattfinden.

Als Ort und Zeitpunkt war die Toblerone angesetzt. Leider war ich verhindert so das Kabukixx alleine dort hin fuhr. Ein Spannendes Spiel und eine tolle Atmosphäre.

Als letztes Ereignis im Jahr 2013 war für BTNR bzw dem Bang Bang Club die Klingon Con. Dort präsentierten wir das Szenario „Iwo Jima“ mit der 3D Platte. Ein toller Ort, eine angenehme Con und eine Menge Spaß bei den Beteiligten.

2014 fing für uns mit der Mini Mechforce Con an. Drei Tage mit der Mechforce, die sich im Aufwind befindet. Drei Tage mit euch, es war klasse. Außer das es ein wenig zu heiß war... aber das ist eine andere Geschichte ...

Dicht gefolgt fand wieder die OGD statt. Diesmal in Krefeld in der Spielzeit. Ich war wieder Spielleiter und es kamen eine Menge Leute und bekannte Gesichter. Wie letztes Jahr auch ein Riesenspaß und ein tolles Erlebnis.

Danach waren wir auf der Battlecon. Dieses Jahr „nur“ als Besucher. Wir brauchen nach den turbulenten Jahren mal ein wenig ruhe und wollen auch mal „nur“ konsumieren.

Trotzdem freuen wir uns auf jede Begegnung neben und an der Platte. Die Feencon steht wieder auf dem Programm, genau so wie die Ratcon und diverse Qcons.

Wir freuen uns auf eine gewachsene Szene, eine neue und im Wandel der Zeit involvierte Mechforce. Auf viele Begegnungen mit alten wie mit neuen Gesichtern.

Sicher haben wir eine Menge mehr erlebt als dieser kleine Bericht aufzeigen kann. Ich habe sicher das ein oder andere Event vergessen und den ein oder anderen Spieler, Menschen und Freund nicht erwähnt.

Aber seit euch sicher ohne euch würden wir nicht da stehen wo wir im Moment sind.

Eines der nächsten großen Projekte des Bang Bang Clubs wird eine Battletech WG werden in deren Mittelpunkt Battletech stehen soll.

Noch abschließend zu unserem Namen. Anfangs wussten wir gar nicht das es eine Bedeutung haben kann welchen Namen man sich als Spielgruppe gibt.

Durch die Kontakte in den hohen Norden zu Alex und seiner Qcon ergab es sich, dass wir uns den freien Vereinigungen Rund um BTHH anschließen wollten und uns BTNR (Battletech Niederrhein) nannten.

Schluss endlich wurde dann noch den Bang Bang Club geboren. Und nein wir fahren mit keinem Bus durch die Gegend oder mit einem Boot.

Der Name stammt stammt aus den 1990ern von einer Gruppe Fotografen, die in Südafrika als Pressefotografen unterwegs waren.

In Anlehnung an den legendären Bang Bang Club der vier Kriegsberichterstatter Kevin Carter, Greg Marinovich, Ken Oosterbroek und der Portugiese João Silva entschieden wir uns für diesen Namen.

Seit dem gibt es jetzt einmal im Monat "Bang Bang" im Namen von BTNR.

JHV 2014

Sehr Geil - Super Geil!

Autor: Link 2.0

Vom 07.03.bis zum 09.03.2014 Stand für uns ein Termin ganz groß im Kalender – die JHV 2014, der Mechforce Germany eV. Der Freitag wurde frei genommen und um 14 Uhr wurde unsere Umladeaktion von zwei auf einen PKW beendet. Die Kiste war von oben bis unten voll. Kein Platz mehr für sonst noch was. Schließlich sollte ja auch unser 3D Gelände mit auf Tour.

Uns graute schon an einem Freitag Mittag einmal Quer durch den Pott zu fahren und so kam es dann auch, dass wir so ziemlich jeden Feierabendverkehr mitnahmen, der es wagte unsere Strecke zu kreuzten

Aus den geplanten drei Stunden wurden dann leider locker flockige 5 Stunden. Aber unserer Laune tat dies keinen Abbruch so wurde doch der Terminkalender für 2014 besprochen und die kommenden, bei der JHV anstehenden und zur Wahl gestellten Punkte.

Gegen 19:30 waren wir dann in Gieboldehausen am Pfadfinderheim angekommen. Nach kurzem klingeln und Telefonjoker stellten wir fest, dass die ganze Bagage schon im „Stadtkern“ war.

Dort sollten wir uns in der Heimischen Schnitzelbude treffen. Dies geschah dann auch und nach einem vollmundigen und leckeren Schnitzel ging es zurück zum Pfadfinderheim.

Das die Stimmung ausgelassen und fröhlich war muss nicht erwähnt werden.

Ich denke wir waren an dem Abend die Attraktion in der kleinen verschlafenen Gemeinde.

Wieder am Pfadfinderheim angekommen, wurden erst einmal die Nachtlager präpariert, die Spieltische aufgestellt und dann bei leckeren Kaltgetränken fingen wir an wie die Waschweiber zu sabbeln.

Irgendwann, ich weiß nicht mehr welche Zeit die Uhr schlug, haute es mich dahin. Tolle Gespräche und lustige Runden machten den Abend zu einem Erlebnis, kennt oder schreibt man in der Regel fast ausschließlich über das Forum oder Facebook.

Nette, lustige und auch kreative Gespräche füllten den Abend und wie schon erwähnt haute es mich irgendwann, zu unbekannter Zeit, die Nacht um.

Tja und dann irgendwann später in der Nacht wachte ich wieder auf und musste feststellen, dass man es geschafft hatten den Schlafsaal auf gefühlte 80-90 Grad hoch zu heißen, bei geschlossenen Fenstern...

Also hin, ein Fenster auf und versucht weiter zu schlafen. Die Überlegung in den Flur um zu ziehen kam mir das ein oder andere mal, aber wurde letzten Endes verworfen.

Am nächsten Morgen wurde gemütlich bei Brötchen und der lokalen Wurstattraktion gefrühstückt.

Auch am Esstisch kann der geneigte Battletechspieler es ja nicht lassen über sein Hobby zu reden uns so geschah es auch dieses mal.

Interessante Thesen und Informationen wurden nur so rausgehauen. Ach könnte doch jedes Frühstück so sein.

Im Verlauf des Vormittags/Mittags trafen alle angemeldeten Mitglieder ein. So wurde kurzerhand per Vorstandsbeschluss entschlossen, die JHV auf 14 Uhr vorzuverlegen.

Diese begann auch pünktlich und ging bis ca 17:30 Uhr. Vieles wurde beschlossen und besprochen. Einzelheiten gibt es hierzu im Protokoll.

Im Anschluss an die JHV wurde erst einmal lecker zu Abend, im großen und gemeinsamen Rahmen, gegessen.

Hier auch noch mal meinen Dank an die Küchenfeen. Es ist immer wieder fantastisch was ihr zaubert.

Nach dem Essen wurden noch die Sieger der einzelnen Chapterfight Wertungen geehrt.

Die Preise alleine schon verdienen ein ganz dickes Lob. Klasse gestaltete Urkunden und tolle Pokale. Das macht echt was her !!!

Im Anschluss an die Ehrungen wurde es langsam Zeit die Mechs aus den Koffern zu packen und dem fröhlichen Geschubse zu frönen.

Im Laufe der Findungsphase für einen großen Chapterfight, auf der Zeitschiene IS Aktuell, fanden sich dann 7 Leute mit 7 verschiedenen Chaptern zusammen.

Also keine kleine Kiste. In der Regel startete jeder mit zwei Maschinen. Wir spielten in einem Stadtszenario auf 3D Karte.

Ein spannendes Spiel, da gerade die Zusammenstellung der einzelnen Mitspieler zum Großteil unbekannt war (also man hatte noch nie zusammen gespielt) und zum anderen interessante Maschinen auf das Feld geführt wurden.

Gegen 22 Uhr haben wir uns dann auf den Sieg für eine Seite geeinigt (wegen des Abschusses eines Mechs bis zu diesem Zeitpunkt) und stellten unseren Megacrosschapterfight zugunsten des Großen Gestampfes am Nachbartisch ein.

Dieses fand danach auch statt, zu dem ich aber leider nicht viel sagen kann, da ich daran nicht teilnahm und ich auch recht früh einschlief.

Zum Glück konnte ich die Kesselheizerbrigade diese Nacht erfolgreich davon abhalten ein weiteres Mal eine finnische Sauna zu erzeugen.

So schlief ich die Nacht auch gut. Was man so als gut nennen kann, wenn man auf einem Feldbett nächtigt.

Eine Vollversammlung am A... der Heide. Was tut man nicht alles, um sich nicht vom BattleTech ablenken zu lassen?

Erwähnt sein noch das beklemmende Gefühl, die Sägewerkstimmung. Ein fantastische Konzert, was am frühen Morgen noch von einem örtlichen Specht begleitet wurde, der im Takt und jedes mal in der „Schnarchpause“ hacken bzw klopfen musste.

Ein einmaliges Erlebnis von Battletechspielern in Interaktion mit der Natur.

Der Sonntag verlief wie erwartet, Frühstück, zusammenpacken, alles säubern, allgemeines Aufbrechen und eine doch sehr angenehme und entspannte Fahrt nach Hause.

Und wie man im Forum bzw. auf Facebook lesen konnte, kamen auch alle anderen Wohlbehalten und gut nach Hause.

Mein Fazit der JHV 2014. Es war ein tolles Wochenende, mit einer seit langem MFG eigenen Con.

Der Verlauf von allem, also der JHV selber und auch dem Wochenende war klasse. Viele nette Menschen auf engstem Raum, ein gemeinsames Hobby und bezüglich des Vereines gemeinsame Ziele und Beschlüsse.

Ich für meinen Teil freue mich schon auf die nächste JHV bzw Mechforce Germany Con.

Ich sag dazu nur:

Du warst eine sehr geile Con, eine Supergeile Con. Ich weiß nicht wie du das immer machst, aber du warst sehr sehr geil, toll !

Clan Fire Mandrill

Stand 3062

Autor: 303

Khan:	Amanda Carrol
saKhan:	Garret Sainze
Lehrmeister:	Dre Tanaga
Oberster Wissenschaftler:	Arkady (Crick)
Oberhaupt Händlerkaste:	Bianca
Leiter Technikerkaste:	Lom
Leiter Arbeiterkaste:	Tod

Exklusive Blutnamen:

Allgemein	*MechKrieger*	*Elementare*	*Luft-/Raumpiloten*
Sainze	Tanaga	Mick	Lynn
Mattila	Payne	Lopez	Kreese
Faraday	Kline	Goulet	Beyl
Carrol	Jannik		

Gesellschaft

Bei den Feuermandrills sind die Kindraa und die Blutnamenshäuser das Zentrum ihrer Existenz.

Jede Kindraa enthält Elemente jeder Kaste (aber nicht immer die volle Bandbreite an Unterkasten) und ist größtenteils autark.

Die Führer einer Kindraa haben über ihre Leute in etwa soviel Macht wie ein Khan. Allerdings glaubt jede Kindraa an ihre eigene Überlegenheit und nimmt nur selten genetische Proben von anderen.

Obwohl genetische Veränderungen die gewöhnlichen Gefahren von Kreuzungen innerhalb solch geringer Populationen verhindern, hat die mangelnde genetische Vielfalt eine weitgehende Stagnation der Weiterentwicklung der Blutlinien verursacht.

Es wird gemunkelt, dass einige sogar die DNS von Freigeborenen in ihre Blutlinien eingeschleust haben, um so frisches Material in die Kindraa einzuschleusen.

Die Einstellung der Feuermandrills zu Leibeigenen ist gemischt. Sie sind misstrauisch gegenüber Fremden und behandeln die, die sie gefangen nehmen mit Argwohn.

Da sie allerdings keine Ressourcen verschwenden wollen und obwohl nur wenig Krieger hoffen können, in die Kriegerkaste adoptiert zu werden, ist der Einsatz von Leibeigenen in den zivilen Kasten genauso gängig wie in anderen Clans.

Die Feuermandrills selbst geben durch ihre insulare und aufsässige Natur nur schlechte Leibeigene ab, wie unter anderem die Jadefalken vor kurzem feststellen mussten, da die von anderen Clans aufgenommenen Mandrills sich meist – egal aus welcher Kaste sie auch stammen – sich als Unruhestifter erweisen.

Mitglieder der Kindraa Sainze begehen üblicherweise Bondsref. Die zivilen Kasten des Clans sind gut abgerundet, aber trotzdem sie ihre Kindraa gut unterstützen können, fehlt dem Clan insgesamt Zusammenhalt, was ihn in seinen Möglichkeiten stark einschränkt.

Beispielsweise fehlt es der Wissenschaftlerkaste an Vereinigung ihrer Ressourcen, was anderen Clans oft technologische Sprünge ermöglicht, und zwinge die Mandrills daher, neue Technologien meist von außerhalb zu beschaffen.

Allerdings hat die Händlerkaste, welche innerhalb des Clans am geringsten zerteilt ist, es in der letzten Zeit zu einer gewissen Prominenz gebracht, da sie unter anderen regelmäßig mit Clan Diamanthai zusammenarbeiten.

Die Händler der Haie arbeiten als Mittelsmänner und Schlichter, was natürlich den Kontakt der Feuermandrills zu anderen Clans einschränkt.

Allerdings besteht kein Zweifel, dass wie üblich die Krieger die Mandrills beherrschen. In den meisten Fällen wird die Ehre der Kindraa über die eines Individuums gestellt, was zu überraschend guten Beziehungen zwischen den Kasten führt.

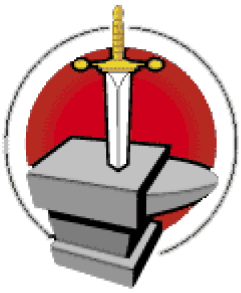
Die meisten Krieger sind gewillt, mit jeder nur nötigen Arbeit auszuhelfen, was die Bindungen zwischen Krieger und Zivilisten natürlich stärkt.

Die bemerkenswerte Ausnahme ist die Kindraa Sainze, die individuelle Ehre mehr schätzt, weswegen die Beziehungen zwischen Kriegern und Zivilisten auch nicht so gut sind wie bei den anderen Kindraa.

Obwohl die Mandrills ein Kreuzritter-Clan sind, halten viele der Kindraa zu Prinzipien der Bewahrer. Die aktuellen Khane sind von der Kreuzritter-Kindraa Matilla-Carrol und Sainze und haben natürlich für die Sache der Kreuzritter gearbeitet.

Historisch gesehen war der Clans meist weit weniger politisch, da sie von der pro-Bewahrer Kindraa Payne und der pro-Kreuzritter Kindraa Sainze dominiert wurden.

Durch die Niederlage des Clans auf Strana Mechty ist es wahrscheinlich, dass der Clan sich schon bald wieder in der Mitte der beiden Lager einpendeln wird.



Kindraa Mattila-Carol

Kindraa Faraday-Tanaga

Militär

Als ganzes gesehen ist der Touman der Feuermandrills ausgeglichen ausgerüstet, obwohl die Zusammenstellung der Einheiten in den einzelnen Kindraa variiert.

Beispielsweise ist die Kindraa Payne hauptsächlich auf Mechkrieger ausgerichtet, während die Kindraa Beyl-Grant und Kindraa Mick-Kreese eine Vorliebe für Luft/Raumeinheiten besitzen.

Fahrzeuge und konventionelle Infanterie gibt es in dem Clan, allerdings setzen nur Kindraa Payne und Kline sie ein.

Jede Kindraa hat ungefähr eine Galaxie an Militäreinheiten, die aus drei bis fünf Sternenhaufen und entsprechenden Unterstützungstruppen besteht.

Verbündete und Feinde

Die Natur der Mandrills bedeutet natürlich, dass sie nur schwierig Außenstehenden als Verbündete akzeptieren können.

So hatten in all den Jahren nur zwei Clans, die Blutgeister und die Diamanthaie, so etwas wie gute Beziehungen zu den Mandrills.

Die anderen Clans wurden als Außenseiter behandelt und daher mit Missachtung bestraft. Die konstanten Überfälle der Felsgräber und der Nebelparder habe ihnen allerdings den Status eines traditionellen Feindes eingehandelt.

Die Sternnattern haben diese Tradition durch die Absorption der Feldgräber quasi geerbt.

Seit der Invasion der Inneren Sphäre haben sich die Beziehungen zu den Stahlvipern, die lange nur als Ärgernis angesehen, mit dem man sich die Welt Marshall teilte, stetig verschlechtert.

Seit ihrer Aktivierung haben die Vipern die Leistungen der Feuermandrills in den Kämpfen um das Recht auf Teilnahem verleumdet, was natürlich zu einer Vielzahl von Widerspruchstesten geführt hat.

Insgesamt hat sich darauf über die Jahre eine generelle Fehde zwischen diesen beiden Clans entwickelt.

Die Feuermandrills haben lange Zeit auf die Coyoten mit Verachtung heruntergeblickt.

In ihren Augen hatte nämlich nur Clan Höllenrösser das Recht, die Kindraa Smythe-Jewell anzugreifen, während die Coyoten nur Opportunisten waren.

Kindraa Sainze

Besitztümer
Die Gebiete von Clan Feuermandrill sind überraschend kompakt, alle bis auf Dagda sind nur zwei Sprünge von Strana Mechty entfernt.

Die Unfähigkeit der Mandrills, sich jenseits dieser ältesten Kolonien auszudehnen, ist symptomatisch für die innere Zerwürfnis des Clans, aber das sie diese Territorien halten ist auch wiederum Beweis für die Stärke des Clans.

In den letzten Jahren haben sie viele der Gebiete auf Dagda zurückerobert, das sie zuvor an die Felsgräber verloren hatten, außerdem wurden die Gebiete auf Atreus gefestigt.

Nach ihrer Niederlage auf Strana Mechty haben es die Mandrills nicht geschafft, an den aktuellen Kämpfen um Land erfolgreich zu beteiligen.

Seit dem Rückzug der SBVS hat die Kindraa Matilla-Carrol die Stadt Pahn auf Huntress erobert, ist jedoch auch weiterhin durch Zusammenstöße mit Clan Sternnatter gebunden.

Atreus 65% Dagda 26 % Foster 30% Huntress 13% Marshall 15% Shadow 100%

Die Geschichte des Clan Fire Mandrill beginnt am 9.Juni 2815

Die Geschichte der Clans beginnt mit dem Ende des alten Sternenbundes und mit dem folgenden Exodus, bei dem General Alexandr Kerensky einen Großteil der verbliebenen Truppen der regulären Sternenbundarmee in die Tiefen der Peripherie führte.

Bei Aufständen verstarb General Alexandr Kerensky am 11. Juni 2801 auf den Pentagon-Welten.

Der Sohn und designierte Nachfolger von Alexandr, Nicholas Kerensky, wurde von den aufständischen Parteien nicht als Führer anerkannt.

Er sah den drohenden Bürgerkrieg als erste Gefahr für ihre Zukunft und entschloss sich, diesen nicht mitzumachen.Er setzte sich mit einem knappen Viertel der Bevölkerung auf eine nahe gelegene Welt ab, die er Strana Mechty nannte.

Diese Bevölkerung stellte den Grundstock für die 20 ursprünglichen Clans dar. Von den vielen Soldaten die Nicholas bei seinem Exodus begleitet hatten wählte er letztendlich 800 bei strengen Wettkämpfen aus, die den Grundstein des Militärs in den 20 neuen Clans darstellen sollten.

Am 9. Juni 2815 ernannte sich Nicholas Kerensky selbst zum ilKhan und überwachte die Durchführung dieser Wettkämpfe. Das Eugenik-Programm selbst startete 2819, und brachte so die ersten Wahrgeborenen zur Welt.

Rückkehr zum Pentagon

In der Mitte des Jahre 2821 war es dann soweit – die Clans kehrten zu den Pentagonwelten zurück, um sie gewaltsam zu befreien.

2821

Die Aufteilung in Fraktionen (Kindraa's) begann während Operation Klondike, als jeder Krieger versuchte seine Fähigkeiten und die Stärke seiner Blutlinie unter Beweis zu stellen.

2830

Die politischen Spannungen erreichten den Siedepunkt als Kindraa Sainze Teile der Witwenmacher Enklave auf Dagda für sich beanspruchte.

Die Vorteile erkennend, die für die Sainze daraus entstünden, versuchten der Rest des Clans Fire Mandrill der einen oder der anderen Fraktion beizutreten, was zu einem buchstäblichen Kollaps der Organisation des Clans führte.

2868

Fehde zwischen den Coyoten und den Fire Mandrill Beginnt. Die Feuermandrills hatten, mit Hilfe von etwas, was die Coyoten als dubiose Praktiken bezeichneten, Omni Mechs von Clan Coyote erhalten.

Die Kindraa Smythe-Jewell verdiente immens, als sie das System, im Austausch für Gebiete auf Foster, an die Blutgeister weitergaben. Smythe-Jewell versuchten ihre Macht weiter zu vergrößern, indem sie Kindraa Payne als Bauernopfer bei einem Raubzug gegen die Höllenrösser benutzten.

Die Ereignisse dieser beinahe ein Jahr andauernden Kampagne formten viele Clans zu dem, was sie heute sind.

Das sollte jedoch den Untergang von Smythe-Jewell bedeuten, da die Höllenrösser, zusammen mit Clan Coyote und mit Hilfe der Kindraa Payne, die Smythe-Jewell Vereinigung zerschlugen.

Dies erbrachte den eindeutigen Beweis, daß man die Kindraa zwar mit Miniatur Clans vergleichen konnte, aber den einzelnen Kindraas die Ressourcen fehlten, um alleine einem ganzen Clan gegenüberzutreten.

Deshalb gaben die Fire Mandrill s ihrem Khan und saKhan wieder mehr Autorität. Diese werden nicht durch Wahl, sondern durch Besitztests bestimmt, wodurch sie ähnlich viel Macht erhielten, wie die Khans der anderen Clans.

2947

Da sie jahrelang untereinander gekämpft hatten, waren die Krieger der Fire Mandrill s bestens trainiert, und hätten eigentlich einen Platz bei Operation Revival erringen sollen.

Jedoch führte die Politik der einzelnen Fraktionen dazu, daß eine Serie an internen Tests abgehalten wurde, wer Clan Fire Mandrill bei den Tests um einen Platz bei den Invasionsstreitkräften repräsentieren sollte.Diese Kämpfe zerschlugen den Touman der Fire Mandrill s, weshalb sie eine schlechte Position, was zu ihrem Ausschluß aus der Invasion führte.

3050

Weitere Verluste an die Gletscherteufel während der „Fury“-Kampagne und an Clan Felsengräber auf Dagda überzeugten den Clan, daß es an der Zeit war, neu aufzubauen.

Obwohl Kindraa Rivalitäten weiterhin das Leben der Mandrills dominieren, hat der Clan die Notwendigkeit einer geeinten Front erkannt. Beginn der Zusammenzuarbeit der Kindraa ‚s und Beilegung ihrer Rivalitäten.

3060

Die Beilegung der Rivalitäten Unter den Kindraa s ermöglichte es ihnen, viele Gebiete ihrer Enklave auf Dagda zurückzuerobern, sowie große Teile der früheren Nebelparderenklave auf Atreus zu erobern.

23.4.

Die Große Verweigerung wird auf Strana Mechty ausgetragen. Ihre internen Streitigkeiten traten jedoch innerhalb der Truppe, die den Clan bei der Großen Verweigerung auf Strana Mechty vertrat wieder zu Tage.

Das führte letztendlich auch zu ihrer Niederlage gegen die Capellanischen Red Lancers führte.

3066 3.6.

Bildung der Kindraa Payne-Beyl-Grant

3067 2.2.

Blutgeister und Feuermandrills greifen Sternnattern auf Thatis an.

3.5.

Bildung der Kindraa Mick-Kreese-Kline.

15.12

schlagen die Blood Spirits Garrett Sainze, Kahn der Fire Mandrills als IlKhan vor. Dieser ist von der Nominierung völlig überrascht und total unvorbereitet, und kann daher das Große Konklave auch nicht wirklich beeindrucken.

Das Thema Great Refusal wird danach erstmal zur Seite gelegt, da es nun zwingend direkt mit einer IlKhan Wahl verbunden ist. Die wiederaufnahme der Invasion der IS wird beim großen Konklave abgelehnt . Die Fire Mandrill’s enthalten sich.

3068 Dezember

Die Fire Mandrills bedrohen Hell’s Horses Enklaven da sie die Horses für geschwächt halten.

Zusammen mit den zwei „geernteten“ ex-Ice Hellion Clustern starten die Horses einen Gegenangriff auf die invasierenden Fire Mandrills auf Niles und drängen diese zurück.

Innerhalb Clan Fire Mandrill sind die Gräben zwischen den einzelnen Galaxien, die jede für sich wie ein eigener Clan arbeitet, immer noch tief.

Khan Garrett Sainze kann zwar seine Popularität, nachdem bekannt wird, das er als nächster IlKhan gehandelt wird, nutzen, um eine größere Einheit in seinem Clan zu schaffen, die Rückschläge auf Niles und Kirin gegen die

Hell's Horses konterkarieren aber leider seine Bemühungen. Erst die Weitergabe der neu entwickelten „electric armor" für ProtoMechs und Elemental Battle Armor an die anderen Kindraa s glättet die Wogen wieder – zumindest oberflächlich.

3069 Januar

Es kommt auf Tamaron in den Heimatwelten zu mehreren Besitzrechtstests zwischen Fire Mandrill Kindraa Mattila-Carrol und Clan Coyote mit dem Ergebnis, das das Kindraa nun eineinhalb mal so viele Truppen hat wie vorher.

Clan Coyote ist stattdessen nun im Besitz einer Wissenschaftler-Enklave auf Shadow, sowie eines Prototypen der neuen electric armor für Elementare und Proto Mechs, und auch über das Nutzungsrecht über die Carrol Blutlinie für die nächsten fünf Generationen verfügt.

Clan Coyote verstärkt die eroberte Enklave sofort mit vier Clustern Bodentruppen, da Khan Garrett Sainze von den Fire Mandrills wohl recht sauer reagieren wird, wenn er von diesen Vorgängen hinter seinem Rücken erfährt.

Juni

Das Fire Mandrill Konklave rügt Kindraa Mattila-Carrol schwer für die Deals mit Clan Coyote, und eine gemeinsame Streitmacht aus Kindraa Sainze, Kindraa Mick-Kreese-Kline und Kindraa Faraday-Tanaga taucht über Shadow auf, um die Coyoten dort herauszufordern.

Sie werden jedoch von der Größe der verteidigenden Streitmacht, die vier Cluster Bodentruppen einschließlich ihrer sechs Landungsschiffe umfasst, schwer überrascht und nach einem Monat brutaler Kämpfe, bei dem über 20 Fire Mandrill Blutnamen frei werden, gibt sich Fire Mandrill Kahn Sainze knurrend geschlagen.

August

Da die Fire Mandrill ihre ehemalige Enklave auf Shadow nicht per Test von Clan Coyote zurückerobern konnten, werden viele Ressourcen der Fire Mandrill Wache nach Shadow verlegt, um die Coyoten dort zu beobachten.

Dies führt dazu, dass die Enklave bald eher wie ein bewaffnete Basis aussieht, statt wie eine Wissenschaftseinrichtung.

November

Gegen Ende 3069 versucht Kindraa Payne-Beyl-Grant mehrere Angriffe auf Coyote Besitztümer um diese zurückzuerobern, unter anderem die Savage Coyote Fabrik auf Foster und die neue Wissenschaftseinrichtung auf Shadow.

Obwohl die Fire Mandrills zwei zu eins in der Übermacht sind, können sie die Coyoten allerdings nicht vertreiben, und werden sogar dezgra, als das Fire Mandrill Kriegsschiff Reaver im Orbit über Shadow auf ein nicht für die Verteidigung gebotenes Coyoten Kriegsschiff feuert.

Die Coyoten erklären daraufhin die Mandrills für dezgra, setzen alle ihre verbliebenen Bodentruppen ein und fegen die zwei Cluster des Kindraa vom Planeten. Dabei wird auch ein neuartiges, verbessertes ATM-System eingesetzt.

3070 Januar

Aufgrund der unehrenhaften Vorgänge gegen Clan Coyote weigern sich die anderen Kindraa s von Clan Fire Mandrill Kindraa Payne-Beyl-Grant beim Wiederaufbau zu helfen, weshalb Kindraa Sainze den IlKindraa-Status innerhalb Clan Fire Mandrill an sich reißen kann.

April

Die Kämpfe um die Raven Enklaven sind größtenteils erfolgreich es mischen sich an einzelnen Stellen Coyoten, Blood Spirits und Fire Mandrills ein, um alliierten Ravens beizustehen oder selbst etwas von dem Kuchen abzubekommen.

Die Fire Mandrill Kindraa Sainze greift die Star Adder Enklaven auf Albion und Arcadia an, um diese von den Snow Ravens abzulenken.

Ihr Erfolg dabei ist allerdings nur von kurzer Dauer, als die Cloud Cobras die frisch eroberten Enklaven auf den beiden Planeten gleich wieder angreifen und in Besitz nehmen.

Trotzdem verschafft die Offensive den Snow Ravens genug Zeit um sich neu zu gruppieren.

August

Die Fire Mandrills verteidigen ihre Enklave Barcella (ehemalig Diamond Shark) gegen einen heftigen Angriff der Ice Hellions erfolgreich.

3071 Januar

Die im August 3070 begonnen Kämpfe auf Circe zwischen Blood Spirits und Star Adders sind immer noch im Gange, als Kindraa Mick-Kline-Kreese über dem Planeten auftaucht.

Die Fire Mandrills fordern die Star Adders zu einem Besitzrechtstest um die frisch eroberten zwei Raven Enklaven, was diese Ablehnen, da ihr Test um „alle“ Raven Enklaven geht, und noch nicht abgeschlossen ist.

SaKhan Samatha Kline sieht das anders und landet ihr Kindraa bei den beiden Enklaven. Dies sieht Galaxy Commander Daniels von den Star Addern als Bruch des laufenden Testes mit den Blood Spirits an und entbindet ihre Truppen von den Beschränkungen des zellbrigen.

Sie greifen mit allem an was sie haben und erwischen die beiden anderen Clans unvorbereitet, und richten verheerende Schäden an. Spirit und Fire Mandrill werden für dezgra erklärt.

Nur die Ankunft einer Fire Mandrill Task Force verhindert deren vollständige Auslöschung. Khanin Karianna Schmitt rügt die Fire Mandrill saKhanin heftig, und beruft über das ungerechtfertigte Star Adder Vorgehen schließlich ein Großes Konklave ein.

Februar

Die StarAdders fordern wieder die Wahl eines IlKahns um eine gemeinsame Antwort der Clans anzuführen, dem das Konklave im Großen und Ganzen zustimmt.

Die Adders und Vipers schlagen Fire Mandrill Kahn Garrett Sainze vor, wohl wissend, dass jeder Gegenkandidat im Vergleich zu ihm eine hervorragende Wahl wäre.

Die Cloud Cobras nominieren daraufhin Star Adder Kahn Stanislov N'-Buta. Die letzte abzugebende – und entscheidende – Stimme ist die von Diamond Shark Khanin Sennet.

Und um die Macht-Ausbreitung der Snake Alliance zu stören, stimmt sie für den Fire Mandrill.

Khanin Ariel Suvorov von Clan Goliath Scorpion erklärt daraufhin einen Widerspruchstest gegen IlKahn Garret Sainze, da er sich offensichtlich hier im Konklave nicht für eine Invasion der IS durchsetzen kann, und somit für den Posten eines IlKahns inkompetent ist.

Am Ende einer dreitägigen Kampagne sind drei Mandrill Cluster und zwei Scorpion Cluster vernichtet, und IlKahn Garret Sainze von den Fire Mandrills tot.

Die Scorpions gewinnen, und eine Woche später wird StarColonel Kelton Myers neuer saKhan der Goliath Scorpions.

März

Nach dem desaströsen Ergebnis des IlKhan-Widerspruchstest auf Shadow ist das Fire Mandrill Kindraa Sainze zerschmettert.

Die neu gewählte Khanin der Fire Mandrills Amanda Carrol ordnet die Absorption des Kindraa mit Kindraa Mick-Kline-Kreese an, die auch fast unblutig umgesetzt wird.

Danach beruft sie ein Clan Konklave ein, und verlangt von den einzelnen Kindraas mehr Zusammenarbeit, da es nach der Niederlage im IlKhan-Widerspruchstest sicher weitere Angriffe anderer Clans geben würde.

Sie sollte recht behalten, kurz vor dem Blutrecht um den freigewordenen Sainze Blutnamen tauchen die Cloud Cobras auf und fordern einen Trial Of Reaving (im Prinzip ein Säuberungstest) gegen Sainzes Blutnamen, da die Unfähigkeit als IlKahn und die Niederlage im Widerspruchstest klar darlegt, das dieser Blutname unrein und schwach ist.

Kindraa Mick-Kline-Kreese-Sainze nimmt die Herausforderung an und kann die 149th Cobra Guards knapp schlagen.

Kindraa Payne

7 Dezember

Ghost Bear Loremaster Tseng muss in einem Säuberungstest antreten. Die Krieger der Fire Mandrills können keinen Sieg erringen.

11 Dezember

Da der IlKahn Brett Andrews verfügt hat, das ALLE Blutnamen, die Kontakt mit der IS hatten, gesäubert werden müssen, ist kein großer bedarf mehr an einzelnen, formellen Test-Herausforderungen für jede einzelne Blutlinie.

Die Fire Mandrills attackieren die entsprechenden Blutlinien direkt und nutzen Geschwindigkeit und Überraschung als Waffe.

15 Dezember

Der Höhepunkt der Vernichtungsorgie wird erreicht, als die Fire Mandrill Truppen es am Boden nicht schaffen, die McKenna und Clearwater Blutkapellen einzunehmen, und das Mandrill Kriegsschiff Jungle Heat schließlich das Feuer aus dem Orbit auf die zwei Kapellen eröffnet.

Die Treffer ebnen allerdings nicht nur die beiden Ziele ein, sondern auch die Ben-Shimon Blutkapelle und einen Binärstern Star Adder Truppen, und lösen noch weitere Feuer in Katyusha aus.

Die Mandrill Aktion macht Star Adders und Goliath Scorpions gleichermaßen wütend, aber es ist schließlich das Steel Viper Kriegsschiff Sanra Mercer und das Coyote Kriegsschiff Solar Blaze, das die Jungle Heat ihrerseits „säubert“.

Die Vipern erklären daraufhin schnell die Säuberung des Mick-Kreese-Kline-Sainze Kindraa, da sich der Makel offensichtlich ausgebreitet hat.

Über Arcadia taucht das Fire Mandrill Kriegsschiff Anathema auf und erklärt einen Trial of Reaving gegen die Snuka und Vong Blutlinie.

Die Reste des Kindraa Payne-Beyl-Grant Touman werden gelandet – und von den Bären zerquetscht, da Lehrmeister Laurie Tseng die Säuberungstests als den Clan Gesetzen zuwiderlaufend einstuft, und sich die Geisterbären nicht mehr an zellbrigen gebunden fühlen.

16 Dezember

Etwa 20 Stunden, nachdem das Mandrill Kriegsschiff Jungle Heat Katyusha noch weiter angezündet hat, erreichen die Feuer den HPG-Komplex. Aufgrund der anhaltenden Gefechte können kaum Löschversuche unternommen werden, und das Gebäude brennt nieder.

20 Dezember

Die ehemaligen Wolf Enklaven auf Hoard, Paxon und Glory,die von den Coyoten übernommen wurden, werden zum Ziel gemeinsamer Angriffe von Star Adders, Goliath Scorpions, Fire Mandrills und Blood Spirits.

Auf Glory können sich die Coyoten ebenfalls nicht lange gegen eine gemeinsame Streitmacht von Clan Goliath Scorpion und Kindraa Mattila-Carrol halten. Die Besitztümer werden unter den Siegern aufgeteilt.

3072 1 Januar

Über Shadow kommt eine kleine Steel Viper und Goliath Scorpion Flotte an (mit je einem Cluster), um das vom Großen Konklave festgelegte Reaving des Fire Mandrill Kindraa Mick-Kline-Kreese-Sainze durchzuführen.

2 Januar

Die Streaking Mist kommt über Atreus an. Der Jaguar startet zwei Landungsschiffe, die in der nähe von Firebase Gamma landen und den verteidigenden Fire Mandrill Cluster zerschlagen.

Sie plündern die Fabrik, nehmen Fire Mandrill als Sklaven und setzten einen weiteren genetischen Virus aus, der sich schnell über den ganzen Planeten verbreitet.

3 Januar

Der Angriff auf die größte Mick-Kline-Kreese-Sainze Enklave auf Shadow beginnt, bei der Clan Coyote überraschenderweise bisher unbekannte Technologien einsetzt, wie Assault ProtoMechs und einen neuen, leichten OmniMech namens Cephalus.

4 Januar

Das 3 zu 1 unterlegene FireMandrill Kindraa Mick-Kline-Kreese-Sainze ist Innerhalb von 36 Stunden nach Beginn des Angriffs t besiegt.

Als Fire Mandrill saKhan Dakar Mick im Kline Amphitheater traditionell die Reste seiner Einheit übergeben will, eröffnen die Coyote Elementare der Ehrengarde das Feuer auf die Fire Mandrills und schlachten sie alle ab.

Oktober

Die Dunkle Kasten Banditen stürmen durch die restlichen Huntress Clan Enklaven und erobern alle kaum verteidigten Fire Mandrill Besitztümer in kurzer Folge.

Auf Barcella werden die Anlagen der Mattila-Carrol Kindraa an die Steel Vipers verloren. Die verbliebenen Fire Mandrills ziehen sich zu ihrem zweiten Cluster in ihre zweite Enklave zurück.

Sie greifen nun ihrerseits eine der neu eroberten Blood Spirit Enklaven an. Nachdem in der Nähe des umkämpften Ice Ferret Komplexes mehrere Tanks explodieren, erklären sich beide Seiten gegenseitig für dezgra und es entsteht ein Kampf bis aufs Messer, den die Spirits knapp für sich entscheiden können.

1 Dezember

Die Fire Mandrills lernen auf Marshall schnell, dass die Hellion Enklaven deutlich schwerer verteidigt sind, als ursprünglich gedacht.

Von ihren eigenen verhungernden Städten startend, greifen sie zwei der von der Society übernommenen Enklaven der Hellions an, um die bis unter den Rand gefüllten Lebensmittel Lager zu übernehmen. Bei Immesha, der ersten Enklave, werden die angreifenden Fire Mandrills schnell überwältigt.

Da sich die gefangenen Krieger allerdings strikt weigern, sich der Dunklen Kaste anzuschließen, werden sie von den kämpfenden Banditen an die Society zu Test-Zwecken übergeben.

3073 Juli

Auf Niles bietet Khan Boques von den Blood Spirits den Fire Mandrils an eine Allianz mit den Blood Spirits einzugehen.

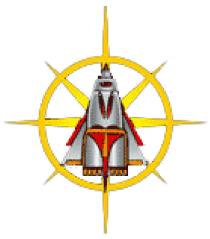
Die Fire Mandrill nehmen an, allein schon um die Versorgung mit Lebensmitteln ihrer verbliebenen Enklaven sicherzustellen. Khan Boques fügt beide absorbierten Einheiten der Zeta Galaxy hinzu, was diese nun wirklich zu einer „gemischten“ Einheit macht, da dort ebenfalls die eroberten Snow Raven Cluster bereits angegliedert sind.

Danach erhält Zeta Galaxy den Auftrag zu prüfen, was die Coyoten auf Vinton noch übrig gelassen haben. Dezimiert durch den Seuchenausbruch klammern sich die Fire Mandrill und Steel Viper Enklaven auf Atreus ans Leben.

25 September

Auf Glory finden die ankommenden Goliath Scorpion Truppen die zerfledderten Überreste von Kindraa Mattila-Carrol in der Enklave Portage unter Belagerung von Truppen der umliegenden Steel Viper Enklaven.

Goliath Scorpion saKhan Myers entschließt sich, seinen Alliierten zu helfen. Am Boden entsetzt die Beta Galaxy der Goliath Scorpions die Reste des Kindraa und ein gemeinsamer Angriffsplan wird entwickelt.



Kindraa Beyl-Grant

30 September

Das schwer mitgenommene Fire Mandrill Kindraa Mattila-Carrol greift auf Glory den Steel Viper Cluster in der Nähe von SLB-32 an.

Dieser rückt aus, um das angeschlagene Kindraa endgültig zu vernichten, als erst ein Luftschlag und dann ein Sturmlauf der Goliath Scorpions die Rückzugsposition der Steel Vipers überrollt, und dann in deren Rücken fällt.

Die siegreichen Fire Mandrills und Goliath Scorpions müssen allerdings feststellen, dass der Brian Cache bereits durch die Steel Vipers leer geräumt wurde.

Khanin Carrol von den Fire Mandrills befiehlt daraufhin, ohne entsprechende Reparaturen und Wiederaufmunitionierung den Weitermarsch zur Steel Viper Enklave Ettiau. Goliath Scorpion saKhan Myers widerspricht, da seiner Meinung nach ein Halten der Stellung und Einbringen von Nachschub und Munition aus Portage wichtiger ist.

Ein Luftangriff beendet den Kampf der Gleichen zwischen Scorpion saKhan Myers und Khanin Carrol vorzeitig, tötet Khanin Carrol und verwundet saKhan Myers, bevor die Bodentruppen der Steel Vipers ihren Angriff beginnen.

Die führungslosen Fire Mandrills lösen sich daraufhin auf und werden besiegt. die Scorpions absorbieren die Zivilisten des Kindraas in Portage und bereiten sich auf den Gegenangriff der Steel Vipers vor.

30 November

Goliath Scorpion Khanin Ariel Suvorov fliegt nach Shadow, um dort mit Clan Fire Mandrill zu verhandeln, treffen dort allerdings keine mehr an.

Dezember

Goliath Scorpion Khanin Ariel Suvorov findet auf Dagda nur noch ein abrutschendes planetares Ökosystem vor, das offensichtlich durch anhaltende planetare Bombardements umgekrempelt wurde.

Durch die Zerstörung diverser unterseeischer Kuppeln und den Ausbruch des Vulcans Mount Hades sind kaum noch Clan Enklaven funktionsfähig.

Die Scorpions können nur Kontakt zu Fire Mandrill Star Colonel Hampton Schroeder in der Nähe von Folke herstellen, der schließlich eine Einladung zur Absorption annimmt.

Ein paar der wenigen Fire Mandrill Überlebenden Krieger, Techniker und Wissenschaftler werden in jeden verfügbaren Raum an Bord der Hephaestus untergebracht.

In einem Absorptionstest zwischen Khanin Suvorov und StarColonel Schroeder geht dieser nach ein paar Runden in einem Boxmatch K.O. zu Boden.

3074 Juli

Als Clan Blood Spirits Zeta Galaxy über der Clan Heimatwelt Atreus ankommt, sind nur noch Überreste des Kindraa Faraday-Tanaga Touman vorhanden, noch nicht einmal zwei Cluster stark.

Blood Spirit saKhan Cluff deklariert ein Absorbtionstest um das Kindraa, den die Fire Mandrills willig annehmen.

Bis Oktober sind die Enklaven allen nützlichen Materials enthoben und Kindraa Faraday-Tanaga gibt es nicht mehr.

Alle mit Tanaga, Hoskins oder Quesnell Genen sind allerdings bereits dem 3072 ausgesetzten Virus zum Opfer gefallen.

3075 17 Februar

Das Großes Konklave unter Leitung des IlKahn Brett Andrews statt. Anwesend sind die Khane der Clans Blood Spirit, Cloud Cobra, Coyote, Goliath Scorpion, Star Adder und Steel Viper.

Zeta Galaxy Commander Magnus Del-Villar ist als Repräsentant der letzten verbliebenen Hells Horses Enklave ebenfalls anwesend.

Die erste Aktion war die Feststellung des wohl nun dauerhaften Fehlens der Clans Fire Mandrill und Ice Hellion.

3085

Die durch den Clan Goliath Scorpion absorbierten Fire Mandrill Kindraa Mattila-Carrol und Kindraa Mick-Kline-Kreese-Sainze (Reste von Dagda) existieren weiter im neu gegründeten Escorpión Imperio Fernab der Homeworld Clans und der IS.

Der ewige Positionierer

„Trial Of Position“ mit „The Eidmeister“

Autor: Pawel Florczyk
Überarbeitet von: The Eidmeister

1993, Erste Szene

Voller Begeisterung schritt ich mit einem Kollegen auf den Ostflügel des ETEC (Essener Technologie- und Entwicklungszentrum) zu. Es war relativ schwierig gewesen, den Sitz der MechForce Germany zu finden.

Als wir dann über den Parkplatz schlenderten, versuchte ein kleineres „Objekt“ die dünne Sohle meiner Sportschuhe zu durchdringen.

Da es relativ dunkel war, konnte man nicht sofort erkennen, um was es sich da handelte. Bei genauerer Betrachtung zeichneten sich die Konturen eines Würfels ab, eines „Totenkopfwürfels“(!)*.

Und es war nicht nur einer! Der ganze Parkplatz war übersät mit Würfeln in allen gängigen Farben. Da war irgend jemand wahrscheinlich der Würfelsack geplatzt...

Kurz nach 20:00 Uhr betraten wir dann das erste Mal die Geschäftsräume der MechForce Germany.

Es war wie im Paradies. An den Wänden hingen Blaupausen verschiedener Mechtypen, auf den Schreibtischen standen geordnet „Battlemännchen“ und eine Spielfläche war auch zu sehen.

Vorsichtig gingen wir mit dem Anmeldeformular an den erst besten Schreibtisch. Hinter dem Schreibtisch saß TimBaer, „The Eidmeister“.

Nach einem kurzen Gespräch mit der „Schwarzen Acht“ (damaliges MFG Mitglied) und der Beratung von TimBaer entschloss ich mich den „Smoke Jaguars“ beizutreten.

Um dort angenommen zu werden, musste ich erst einen „Trial of Position“ hinter mich bringen.

Da ich schon seit über zwei Jahren mit Battletech vertraut war, dachte ich, es sei nicht so schwierig, einen Mech über den Haufen zu schießen.

Ich entschloss mich für einen Thor (Primary Configuration). Es wurden zwei Battletech Gelände Karten ausgelegt. Als Gegner standen mir zur Auswahl: eine Dragonfly, eine Mad Cat und ein Daishi...

Da die Dragonfly leichter war als die übrigen Mechs, entschloss ich mich, diese platt zu machen. Pilot der Dragonfly war TimBaer, „The Eidmeister“.

Wir stellten die Battlemechs auf. Da TimBaer die Initiative verloren hatte, bewegte er seinen Mech zuerst. Er bezog die „Hamburger Hill“ Position und wartete dort auf mich

Und da kam ich auch schon angelaufen, maximales Movement nach vorn... Es kam zur Waffenphase.

Ich gab der Dragonfly alles, was ich konnte, aber keine der Waffen erzielte einen Treffer. TimBaer erwiderte das Feuer, eine ER PPC. Und sie traf.... Pop, pop, pop und die „Mikrowelle machte ping...“, der „Fernseher ging einfach aus...“, und mein Thor stand ohne Cockpit da.

Tja, für diesen Fall gilt die folgende Gleichung: „The Eidmeister“ + Dragenfly B = 3 Monate Sperre (damals konnten Positionstests alle Monate wiederholt werden).

Enttäuscht verzogen wir uns am diesen Abend aus dem MechForce Büro. Das nächste Mal würde alles anders enden. Ich bin kein Smoke Jaguar...

1994, Szene zwei

Die Freundschaft zwischen der Führungsebene der MechForce Germany und mir ist weiter angewachsen. Die nächste Chance kam. Diesmal lautete die Gleichung anders: „The Eidmeister + Loki Prime = Mad Cat A ohne Cockpit. TimBaer hat dasselbe gemacht wie beim letzten Mal...

Erste Runde, ein Schuss, ein Treffer. Status eigener Mech: Kein Schaden an TimBaer`s Loki verursacht. Ich bin kein Jade Falke...

1994, Szene drei

Beim meinem dritten „Trial of Position“ dachte ich mir folgendes: Schwerer Mech, mehr Panzerung, mehr Waffen.

Geschwindigkeit ist nicht all zu wichtig...!

Also muss eine Masakari C her. Nach dem ersten Treffer von TimBaer`s Vulture Prime fiel mir das Gyroskop hinten raus. Ich bin auch kein Ghost Bear....

Nun warf auch ich meine Würfel auf den Parkplatz...

1994, Szene vier

Meine Mechs wurden immer schwerer und TimBaer immer gemeiner. Langsam aber sicher reichte TimBaer`s Geschick nicht mehr aus, um mich zu stoppen!

Also mußte etwas „Neues“ her. Als etwas „Neues“ empfahl sich Thunder-Munition.

So endete es, das mein Daishi A mit einem abgesprengten Bein im Minenfeld liegen blieb und mich eine Vulture B auf 23 Felder Entfernung zusammen geschossen hat.

Ich habe auch beim Mumpel Clan versagt... (= Clan Nova Cat. Die Katze von „The Eidmeister“ hiess damals Mumpel...)

Am selben Tag blieb ich dann endlich bei den Steel Vipers hängen und erzielte 2 Abschüsse... (Auf Mitgliederwunsch waren die Sperrzeiten für alle Trials drastisch gekürzt worden...)

Bei diesem Kampf hatte ich etwas mehr Glück. Dank des Targeting Computer in der Masakari C gelang es mir, TimBaers und Dirk Scharfensteins Mechs auszumanövrieren und abzuschiessen.

Natürlich zählte auch hier das, was ich bei diesen bei den Elite Spielern bislang alles über „Mech Taktik“ und „Mech Führung“ gelernt hatte.

Willkommen auf der „Dunklen Seite der Macht“... Ab diesem Tag wurde mir (offiziell) erlaubt, andere Spieler im Namen der MFG in einem „Trial of Position“ zu testen. „Positionieren“ macht Spaß!

Es kommt natürlich darauf an, an welcher „Seite der Platte“ man sitzt. So ist es auch passiert, das man mich auf dem Megatech Con darauf angesprochen hat, warum wir beim „Trail of Position“ immer so „unfreundlich“ sind.

Nein, wir sind nicht „unfreundlich“! Natürlich versuchen wir immer eine andere „Atmosphäre“ zu schaffen, auch um den Gegner zu verunsichern.

Und das klappt halt immer wieder, ob der Gegner auf 300 Yard steht oder nicht. Also, nicht vergessen, demnächst gibt es wieder „Frisches Popcorn“ aus der Mikrowelle und frisch „gepressten Karrottensaft“ bei jedem „Trial of Position“, also Maiskolben und ein Bündel Karotten nicht vergessen...**

Warum das „Alles“? Der Spieler wird gefordert und bekommt Erfahrung!

Ergebniss: Drei Jahre Teilnahme an den „Bloodname“ Turnieren der Mechforce UK (United Kingdom) auf dem Euro-GenCon. Alle drei Blutnamen sind von der deutschen Abordnung geholt worden...!

** „Totenkopfwürfel“. Waren damals die beliebtesten Würfel bei den MFG Spielern. Werden immer noch von „Flying Buffallo“ produziert und vertrieben. Siehe: http://flyingbuffalo.com/dice.htm*

*** Anmerkung von „The Eidmeister“: Der „Trial of Position“ hatte für die damaligen MFG Mitglieder einen hohen Stellenwert innerhalb der „Clan Spieler Szene“.*

Dem entsprechend war es den Spielern (und den MFG Verantwortlichen!) wichtig, das alle „Trials of Position“ immer absolut fair und kompetent sowie unter den gleichen Bedingungen durchgeführt wurden.

Auch Transparenz war ein wesentlicher Faktor, so wurden zum Beispiel die Mechs für die Spieler wie für die „Tester“ vor Publikum ausgewürfelt. Und es wurde von den „Testern“ auch eine gewisse „Professionalität“ seitens der sich dem Trial (sowie „Bestätigungstest“) stellenden Spielern erwartet.

Wer ohne Würfel, ohne Schreibgerät, ohne rudimentäre Mech- oder Regelkenntnisse usw. zu einem „Trial of Position“ erschien, dem konnte es passieren, das er Seitens der „Tester“ mit dem einen oder anderen „motivierenden Spruch“ bedacht wurde, es doch beim nächsten Mal „besser zu machen“...

Wer glaubt, es wäre keine „Arbeit“ während eines Cons gewesen, um die 15, 20 und mehr „Trials of Position“ zu spielen und dabei jedes Mal(!) ohne Ausnahme(!) dem neuen „Prüfkandidaten“ gerecht(!) zu werden, der sollte es vielleicht mal selbst ausprobieren... Seyla!

Take A Marlboro-Mech And Come To Marlboro-Country

Autor: Fetladral

Auszug aus Lexikon der MFG-Akademie, Galatea, Ausgabe I, 3025:

Marlboro-Mech, der > Hiermit wird im Mechpiloten-Jargon ein Mech betitelt, der von seinem Piloten kein taktisches Geschick verlangt und somit zur Steuerung nur rudimentäre Formen von Intelligenz benötigt.

Erläuterung: „Reinsetzen und Richtung Gegner zockeln... Passieren kann ja nicht allzu viel, ist man doch (fast immer) maximal gepanzert.

In Reichweite dann pausenlos auf die Waffenschalter hauen. Pro Runde feuert dieser Mechtyp mindestens(!) acht (Energie-) Waffensysteme ab. Das es dabei zu keinerlei Hitzeproblemen kommen darf, versteht sich von selbst...!

Und auch Munition darf dieser Mechtyp nur in marginalen Mengen an Bord haben, wenn überhaupt...! Aber besser, man >dropt< diese ggf. schon vor Spielbeginn, nicht das doch noch ein Unglück passiert...!

Irgendwann ist der Gegner dann einfach „schön platt“ gewürfelt. Schließlich kann man in der Waffenphase ja mindestens acht Mal den Würfelbecher kreisen lassen!

Das schnackelt doch so richtig, denn früher oder später wird schon das passende >Würfel-Ereignis< dabei sein... Selbstverständlich ist der Gegner nun durch >überragendes Können< besiegt worden!

Beliebte Vertreter dieser Gattung sind z. Bsp. in der Inneren Sphäre 3025:

Der Warhammer D
Der Hunchback M (8 M-Laser!)
Der Wolverine K
und natürlich fast 99% aller Eigenbauten...

Die >Technical Readouts< geben ja auch einfach nicht genug Varianten dieses Mechtyps her.

Und der Hersteller des Battletech-Spiels hat ja sowieso keine Ahnung von dem, was der zahlende Konsument so auf der Geländekarte braucht!

Also, freie Zulassung aller Eigenbauten, jawoll...!

Und der feuchte Traum eines jeden Marlboro-Piloten ist es, wenn ein >offizielles Organ< der Szene seine „geistige Diarrhoe“ noch durch Publikation adeln würde!

Schliesslich ist man ja nicht nur der >beste Battletech-Spielr<, sondern auch der beste Mech-Konstrukteur der Inneren Sphäre...

Oder lieber doch nicht?! Könnte vielleicht doch nicht so viel Spass machen, wenn die Gegenseite auch Marlboro „raucht“...?!

Oder hat man vielleicht den wirklichen Reiz des Battletech-Spiel noch gar nicht erkannt...? Soll ja vorkommen...

Stil und Etikette... Ja, auch die Sachen soll`s echt noch geben!

Aber weder ein Awesome mit Raketen hat Stil noch das Benutzen von Yeng Lo Wang oder Natascha Kerensky`s Daishi haben was mit Etikette zu tun...!

Sondern das Verhalten von mir als fairer BT Spieler ist hier gefragt...

So, wohl bekommt`s! Und nun einen schönen Ritt ins Marlboro-Land! Aber >solo< bitte...

Take a Marlboro - Mech AND Come to Marlboro - Country

Mein LieblingsMech

Der Meistzensierte

Autor: Lacken Exile

Der Stalker

Vermutlich aus dem Englischen abgeleitet von ‚steroided walker'. Wer auch immer dieses Design entwickelt hat, er hat die Fan-Szene des Spielsystems ‚Battletech' tief gespalten. Dem einen ein Graus, für andere eine Offenbarung.

Der Stalker ist ein vielseitiger Mech, der auf den ersten Blick alles kann, aber irgendwie nichts richtig.

Als Ursprungsversion des Stalker 3F bieten sich im Cockpit viele bunte Knöpfe, die bei gleichzeitigem Einsatz eine wohltuende Hitze durch den Mechpiloten schickt.

Sinnvoll betrachtet, findet sich aber schnell eine klare Varianz zwischen ‚Nachkampfprogramm' und ‚Fernkampfprogramm' wieder.

Die beiden LRM10s sind für längere Auseinandersetzungen gemacht und können auf mittlere Distanz hervorragend von einem oder gelegentlich auch von beiden Large Lasern unterstützt werden.

Im Nahbereich zeigt der Stalker dann seine häßliche Seite, indem er vier Medium Laser und zwei SRM6 zum Einsatz bringen kann.

Einzig wird der Stalker durch seine 20 Wärmetauscher begrenzt. Wer sich einmal intensiv mit den Möglichkeiten des Battlemechs auseinandergesetzt hat, findet schnell die Möglichkeiten heraus, die sich hier im Waffeneinsatz bieten.

Kleinere Einheiten werden sich kaum einzeln an den Stalker herantrauen, da er mit seinen ‚Flipping Arms' ein weites Schußfeld hat und so auf Nahdistanz verzweifelte oder überhebliche Gegner in ihre Grenzen verweisen kann.

Mit 216 Panzerungspunkten liegt der Stalker hinter den maximalen Möglichkeiten der Panzerung zurück. Insbesondere seine verstreuten Munitionsdepots für SRM und LRM machen ihn zu einem verwundbaren Kampfgefährten, der bei Verlust der Panzerung auf einer Zone dann doch dahin

tendiert, sich von der Munition zu trennen und mit den Lasern weiterzuarbeiten.

Besonders interessant wird es, wenn der Stalker im ‚Rudel' gestellt werden kann.

Dies erfolgt in meinem Gray Death Legion Chapter (A720) durchaus gerne, da dort auch der Stalker 3H (tauscht die Large Laser und die LRM10s gegen zwei LRM20) vorrätig ist.

Im Rudel können sich die Stalker hervorragend gegenseitige Deckung geben und machen es auch schwereren Einheiten sehr schwer, in eine solche Formation einzufallen.

Ein besonderes aber seltenes Highlight als Stalker-Fan ist der Stalker 4N, der auf eine LRM10 verzichtet und sieben Wärmetauscher hinzufügt.

Diese eher seltene Variante büßt ein wenig Feuerkraft ein, kann aber mit den zusätzlichen Wärmetauschern viel mehr Schaden verteilen…

Ist die Munition erst aufgebraucht, so ist es ein furioser Anblick, ein Rudel Stalker Seite an Seite auf den Gegner einrücken zu sehen.

Mit nur 54km/h Höchstgeschwindigkeit bildet sich sicherlich keine Staubwolke am Horizont, aber die Kampfkraft ist sehr beeindruckend.

Seitdem ich in meinem 3067er Chapter ebenfalls einen Stalker besitze, einen Stalker 7D, hat sich mein Hang zum Stalker noch verstärkt.

Mein Stalker 7D ist immer wieder Lieblingsziel meiner Chapterfightgegner.

Der 7D hat ein verändertes Konzept gegenüber dem 3F und verzichtet komplett auf LRMs und die SRM6 werden durch munitionssparende SRM4-Streak ersetzt.

Dafür werden die Large Laser durch den Ersatz mit ER PPCs (IS) schlagkräftig ersetzt und auch herannahende Gegner sollten sich vor den vier Medium Pulse Lasern in acht nehmen.

Die Energiebewaffnung wird zur Freude des Piloten noch mit einem IS Zielcomputer ausgerüstet und die Wärmetauscher in moderne Doppelte Wärmetauscher umgerüstet.

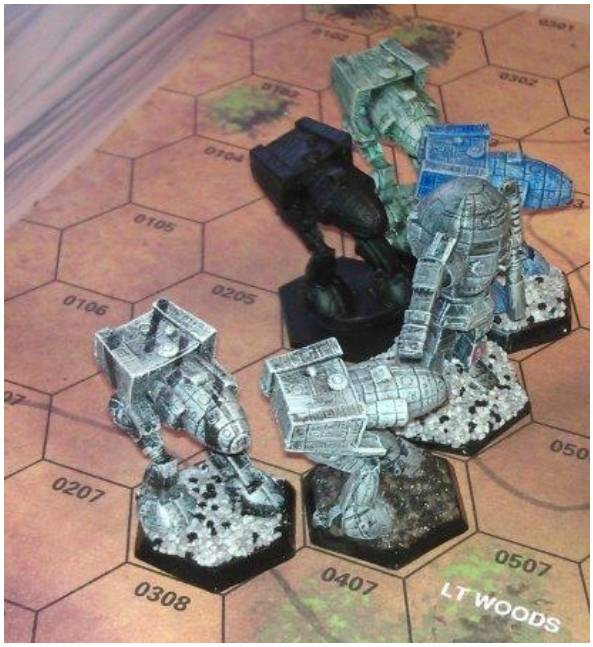
Es ist eine wahre Freude, als Spieler diesen Mech aufs Feld zu führen. Selbstverständlich bleibt die äußere Hülle mit 216 Panzerungspunkten erhalten, aber nun trägt der Mech nur noch eine Tonne Munition mit sich herum und die Gefahr der MunEx ist deutlich gesenkt.

Immerhin bleiben noch die beiden SRM4-Streak eine kleine Gefahr, da auch sie bei einem direkten Treffer explodieren können.

Mit diesen Schwachpunkten ist der Stalker, wie auch in der TechLevel 1 Version, kein echter Einzelgänger und schließt sich gerne, zB einer Banshee S als Geleitmech an.

Als versteckter Scharfschütze ist der Stalker 7D ebenfalls nicht zu verachten und hat mit 23 Feldern Reichweite vieles im Schußfeld.

Wer auch immer das Gesamtdesign entwickelt hat, hat einen sehr vielseitigen und furchteinflößenden Mech entwickelt. Sicherlich eher von den Möglichkeiten her, denn schon seit Jahrzehnten steht der Mech auf einer imaginären Liste der häßlichsten Minis ganz weit vorn.



Schmähbezeichnungen, wie etwa ‚Pimmelnase' kommen nicht von ungefähr.

Da bleibt kein Zweifel offen, dass das armlose Design eindeutig in diese Richtung interpretiert werden könnte.

Bereits vor über 20 Jahren wurde in unserem Chapter diskutiert, ob dieser Mech auch wirklich ohne Arme wieder aufstehen kann.

Es wurden interessante Vorführungen veranstaltet, um den Aufstehvorgang eines armlosen Designs, wie dem des Stalkers, zu simulieren. Aber Battletech ist nunmal kein Logi-Tech.

Abschließend kann ich sagen, dass mich der Stalker in fast allen Varianten durch Preis, Leistung und psychologischen Effekt auf den Gegner überzeugt hat.

Die äußere Erscheinung, nunja, die ist wirklich eher Geschmacksache und zumindest meiner Meinung nach nicht ausschlaggebend für meine Wahl des ‚Lieblingsmechs'.

Firepower gibt's aber trotzdem hier zum fairen Preis-Leistungs-Verhältnis und als Mech in einer Aufstellung, nicht als Einzelmech, eine furchtbare Ergänzung und Schrecken für jeden Fightgegner.

Ich werde auch künftig weiterhin versuchen, meine ‚Stalker-Sammlung' zu erweitern, denn wenn man damit erstmal angefangen hat, dann will man einfach mehr

Jenseits des Sternenbundes

Star Wars X-Wing Miniaturenspiel

Autor: Wolftech

Eigentlich war ja geplant, mein Sohn (damals 8 Jahre) in das BT-Genre einzuführen und ihn mit dem BatleTech-Virus anzustecken. Aber erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt…

Und nun wurde ich gebeten Euch hier das im Titel genannte Spiel vorzustellen – in einer Mischung aus Rezension, Review und eigener Erfahrung. Objektive Rezensionen etc. findet Ihr in der Linkliste am Ende dieses Artikels.

Der ein oder andere wird vielleicht schon mal etwas von Star Wars The Clone Wars gehört haben?!

Ja ich weiß, diese verspielte Comicserie, die noch vor den einzig wahren Star Wars-Teilen spielt. Ich muss aber gestehen, dass diese Serie mit jeder Staffel erwachsener wird und ihren Reiz hat.

Und ehrlich gesagt, gefällt sie mir viel besser als die Episoden 1-3 (vor allen Dingen bei Episode 1 schüttelt es mich…).

Na egal, mein Sohn hast sich jedenfalls zu einem begeisterten Clone (Star) Wars-Anhänger entwickelt und dadurch in mir das alte Star Wars-Feuer wieder geweckt.

Was waren das noch für Zeiten, als ich mit meinem Kenner Millenium-Falcon-Modell gespielt habe… lang, lang ist's her.

Und wie es der Zufall so will, brachte FFG – bzw. der Heidelberger Spieleverlag als dt. Lizenznehmer – zu Beginn des zweiten Quartals 2013 gerade die 2. Welle der Miniaturen des Star Wars X-Wing Miniaturenspiels [(1)] heraus.

Das Spielprinzip selbst hat zwar schon ein paar Jährchen auf dem Buckel – in Form des Wings Of Glory… Luftschlachten im 1. und später auch 2. Weltkriegs – aber mit der Star Wars-Lizenz erreicht es mittlerweile eine ungeahnte Fangemeinde.

Das geht soweit, dass jede neue Erweiterung, die erscheint, bereits nach wenigen Tagen ausverkauft ist. Dasselbe gilt auch für Reprints.

Und das obwohl die Auflage immer weiter steigt. Aber zumindest steht fest: Wenn Ihr Geduld habt werdet Ihr noch jedes Schiff bekommen!

Um was handelt es sich nun bei diesem Spiel:

Das X-Wing Miniaturenspiel bezeichnet sich selbst als ein taktisches Raumschiff-Kampfspiel.

Das Grundset enthält bereits 1 X-Wing-Miniatur und 2 TIE-Fighter, Manöverschablonen, Manöverräder, Piloten- und Aufwertungskarten, Angriffs- und Verteidigungswürfel, sowie diverse weitere Marker – und ist für 2 Spieler gedacht, wobei jeder Spieler eine Seite – die Rebellen oder das Imperium übernimmt.

Dabei ist keine besondere Spielfläche/Unterlage erforderlich. Nur sollte man etwa 90 x 90 cm Platz haben (Original: 36“ x 36“).

Die Regeln sind im Einsteigerspiel auch sehr einfach: (empfehlenswertes Video-Tutorial von FFG [2])

1. Planungsphase:

Beide Spieler entscheiden sich für ein Manöver für die einzelnen Miniaturen, stellen die Manöverräder verdeckt neben das dazugehörige Model.

2. Aktivierungsphase:

Der Pilot mit dem **niedrigsten** Pilotenwert beginnt und führt sein Manöver aus und führt eine Aktion aus.

Dann kommt der Pilot mit dem nächst höheren Skill usw. bis sich der Pilot mit dem höchsten Pilotenwert als Letztes bewegt.

3. Kampfphase:

In dieser Phase fängt dann der Pilot mit dem **höchsten** Wert an und greift ein Ziel in Reichweite an.

Wie bei BT auch, muss sich das Ziel dabei im Zielerfassungswinkels befinden.

Dann wird gewürfelt und je nachdem wie viele Ergebnisse gewürfelt und vom Verteidiger nicht abgewehrt werden können, erleidet das Ziel entsprechend Schaden.

Auch hier wird zwischen Schaden und kritischem Treffer unterschieden. Im Gegensatz zu BattleTech kann allerdings ein Ziel **nicht** mehr zurückschießen, wenn es zerstört wurde.

Es gibt nur eine Ausnahme: Wenn das zerstörte Ziel denselben Pilotenwert wie der Angreifer hat, dann darf es noch einen Angriff ausführen und wird direkt danach aus dem Spiel entfernt.

4. Die Endphase:

Hier werden Manöverräder und ungenutze Marker entfernt und dann die nächste Runder wieder mit der 1. Phase gestartet.

Das waren also die Grundregeln [3]. Und damit kann man bereits viel Spaß haben.

Für Fortgeschrittene gibt es aber natürlich noch viele weitere Herausforderungen.

So kann sich jede Seite eine Fraktion „zusammenkaufen“. Ähnlich zum BV-System bei BT stellt man sich die Flieger/Piloten der eigenen Seite als Geschwader zusammen und kann diese mit sogenannten Aufwertungskarten verbessern.

Diese Karten bieten dann solche Gimmicks, wie Sekundäre Waffen (Raketen, Torpedos, Bomben und div. Kanonen/Geschütze), Eliteskills (besondere Talente der Piloten), Astromech-Droiden uvm.

Spätere Erweiterungen stellen dann auch noch Slots für Crewmitglieder etc. zur Verfügung. Außerdem kann man neben 1 gegen 1 Duellen auch Missionen nachfliegen, eigene Missionen erstellen.

Auch Hindernisse wie Asteroiden etc. können eingebaut werden.

Ich möchte natürlich auch nicht unerwähnt lassen, dass es eine Turnierszene gibt. Aber mich persönlich reizt diese überhaupt nicht, da ich nicht auf optimierten Aufstellungen aus bin, sondern einfach nur Spaß am Spiel haben möchte.

Zumal die speziellen Turnierregeln mir dafür einfach zu viele Reglementierungen vorgeben. Aber das ist halt einfach Geschmackssache.

Mittlerweile ist übrigens bereits die 3. Welle an Erweiterungen (umfasst immer je 2 Modelle je Seite) erschienen.

D.h. es gibt bereits 6 verschiedene Modelle je Seite. Zudem stehen die ersten Großmodelle an – der Blockade-Runner (aus dem Beginn der Episode 4 bekannt… das Schiff der Senatorin Leia Organa) und der Rebellen-Transporter (Episode 5 – Flucht von Hoth) – die Mitte des Jahres erscheinen sollen und mit „Kampagne“ und „Episches Spiel“ zwei neue Spielformate anbieten werden.

Und im letzten Quartal wird die 4. Welle erscheinen – wobei durch die begrenzte Anzahl an Modellen aus den Filmen mittlerweile auch Schiffe aus dem Expanded Universe (EU) [4] erscheinen werden.

Wobei gesagt werden muss, dass FFG die Lizenz für die ursprüngliche Trilogie und das EU erworben hat, aber nicht für die Episoden 1-3.

Wer darauf aber nicht verzichten will, findet auch dafür bereits passende Modelle, die von Fans erstellt wurden [5].

Und damit man dem begeisterten Fan auch noch das letzte Geld aus der Tasche ziehen kann, gibt es zudem noch Packs, die diverse Fliegerasse auf Seiten des Imperiums (bereits erschienen) und der Rebellen (Ende des Jahres) enthalten.

Dabei handelt es sich um bekannte Modelle in neuer Bemalung und mit zusätzlichen Aufwertungskarten.

Ach ja, fast hätte ich es vergessen: die Modelle sind übrigens aus Plastik, fertig bemalt und das in einer guten Qualität und hohem Detailgrad!

Nun stellt sich natürlich die Frage, womit soll man anfangen? Welche Modelle werden benötigt und wie viele davon? Darauf gibt es keine allgemeingültige Antwort!

Viel mehr kommt es darauf an, wie viel man investieren möchte. Wie viele Aufstellungsmöglichkeiten man haben möchte.

Welche Szenarien einen interessieren. Hat man Mitspieler, so dass man sich die Modelle aufteilen kann.

Interessiert man sich selbst nur für das Imperium oder nur für die Rebellen.

Möchte man an Turnieren teilnehmen oder nicht.

Am besten ist es, Ihr schaut Euch um, ob es in Eurer Nähe X-Wing-Spieler gibt, die Euch das Spielprinzip einfach mal testen lassen, so dass Ihr schauen könnte, ob X-Wing etwas für Euch ist oder nicht.

Alternativ könnt Ihr Euch auch die Regeln – Link im Anhang – durchlesen oder aber einfach das Grundset kaufen.

Und wenn Ihr Fragen habt, wird euch im Forum der Heidelbären und/oder auf Facebook geholfen [6].

Aber eines sollte Euch gesagt sein: Hat Euch der Virus erst einmal erfasst, werdet Ihr viel Geld loswerden.

Aber das sind wir ja auch von Battle-Tech gewohnt… ;-)

Als Vorgeschmack sollte dies nun reichen; ich könnte sonst noch viele weitere Seiten mit interessanten Infos füllen… aber das würde dann zu sehr ins Detail gehen.

Und nun los:
Schnappt Euch Euren X-Wing, steckt Luke und R2-D2 hinein oder nehmt Euch Darth Vader in seinem TIE Advanced samt seiner Schwadron und verhindert die Vernichtung des Todessterns…

Preisstruktur:

Grundspielca. 23,50 €

Erweiterungen („Jäger“) ca. 10,00 € je Pack / Miniatur

Erweiterungen („größere Schiffe“) ca. 24,00 € je Pack / Miniatur (Millenium Falcon, Slave 1…)

Fliegerasse ca. 20,00 € je Pack / 2 Miniaturen

Rebellentransporter ca. 47,00 € je Pack / Miniatur

Tantive IV Blockade Runner ca. 64,00 € je Pack / Miniatur

Linksammlung für den „Einsteiger“:

(1) X-Wing-Seite der Heidelbären:
http://www.heidelbaer.de/dyn/products/main?f_kategorieID=32

(2) Video-Tutorial von Fantasy Flight Games:
http://www.fantasyflightgames.com/ffg_content/media/XWingFlash/xwing_tutorial.html

(3) Deutsches Regelheft zum Herunterladen:
http://www.heidelbaer.de/documents/SWX01_XwingCoreRulebook_German_REPRINT2013_low.pdf

(4) Was ist das Expanded Universe“?
http://de.wikipedia.org/wiki/Star_Wars#Expanded_Universe

(5) Weitere inoffizielle Modelle (nur als Beispiel; es gibt div. Anbieter):
http://www.shapeways.com/shops/mel_miniatures

(6) Heidelberger-Forum / Inoffizielle Facebook-Seite:
http://forum.hds-fantasy.de/viewforum.php?f=193
https://www.facebook.com/groups/xwinggermany/

(7) Diverse Rezensionen auf bekannten Spieleseiten:
http://www.ludoversum.de/cgi-bin/lv.pl?action=show&destroy=15700
http://www.freizeitstrategen.de/rezension-star-wars-x-wing-grundspiel/
http://www.teilzeithelden.de/2012/11/15/rezension-star-wars-x-wing-das-miniaturenspiel/
http://www.brettspiele-report.de/star-wars-x-wing-miniaturen-spiel-grundspiel/
http://www.brueckenkopf-online.com/?p=70302

Aktuelle Chapterliste

PLZ 1....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
12247	Classic	Steiner	drussaxt@gmail.com
12247	Advanced	Steiner	drussaxt@gmail.com
12247	Jihad	Steiner	drussaxt@gmail.com

PLZ 2....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
20259	Advanced	Kurita	pkl1@gmx.de
20259	Classic	Liao	Andreas.Warnatsch@gmx.de
20259	Jihad	Word Of Blake	Andreas.Warnatsch@gmx.de
21037	Classic	Kurita	Olaf.hummel@gmx.de
21037	Advanced	Comstar	Olaf.hummel@gmx.de
21037	Clan	Star Adder	Olaf.Hummel@gmx.de
21073	Classic	Steiner	inbmann@gmx.de
21073	Classic	Söldner	savage.empedea@gmx.de
21073	Advanced	Rasalhague	savage.empedea@gmx.de
21149	Classic	Liao	griffin1n@web.de
21149	Advanced	Söldner	griffin1n@web.de
21149	Clan	Hell's Horses	griffin1n@web.de
22159	Classic	Söldner	otto.c@gmx.net
22159	Advanced	Söldner	otto.c@gmx.net
22159	Clan	Hell's Horses	otto.c@gmx.net
22159	Jihad	Hell's Horses	otto.c@gmx.net
22177	Classic	Marik	getor@web.de
22179	Advanced	Wolf's Dragoons	Carsten.Fegel@t-online.de
22179	Clan	Ghost Bear	Carsten.Fegel@t-online.de
22179	Jihad	Ghostbear Dom.	Carsten.Fegel@t-online.de
22297	Classic	Comstar	Manfred.Buenning@yahoo.de
22297	Advanced	Kurita	Manfred.Buenning@yahoo.de
22297	Clan	Ghost Bear	Manfred.Buenning@yahoo.de
22297	Jihad	Davion	Manfred.Buenning@yahoo.de
22453	Classic	Söldner	exile@battletech-deutschland.de
22453	Advanced	Davion	exile@battletech-deutschland.de
22453	Clan	Wolf	exile@battletech-deutschland.de
22453	Jihad	Steiner	exile@battletech-deutschland.de
22459	Classic	Canopus	v.simon@gmx.de
22459	Advanced	Canopus	v.simon@gmx.de
22459	Clan	Fire Mandrill	v.simon@gmx.de
22459	Jihad	Marik-Stewart	v.simon@gmx.de

Zu PLZ 2....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
22459	Classic	Söldner	th.elfers@mechforce.de
22459	Clan	Jade Falcon	th.elfers@mechforce.de
22767	Classic	Liao	Norbert_Siggelkow@gmx.de
22767	Advanced	Liao	Norbert_Siggelkow@gmx.de
24103	Clan	Nova Cat	Michael-Meeves@schleswig-holstein.de
24103	Jihad	Rep. o.t. Sphere	Michael-Meeves@schleswig-holstein.de
24116	Advanced	Söldner	AnnikaN.Hiller@web.de
26871	Classic	Söldner	brazossurfat93@gmail.com
26871	Advanced	Söldner	brazossurfat93@gmail.com
26871	Jihad	Comstar	brazossurfat93@gmail.com

PLZ 3....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
30900	Classic	Taurian Concord.	m-vancleve@hotmail.com
37120	Classic	Wolf's Dragoons	mad.cat@gmx.de
37120	Advanced	Söldner	mad.cat@gmx.de

PLZ 4....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
41239	Classic	Steiner	tron933@web.de
41239	Advanced	Steiner	tron933@web.de
41239	Clan	Steiner	tron933@web.de
45131	Classic	Rasalhague	desekrator@gmx.net
45131	Advanced	Steiner	desekrator@gmx.net
45131	Clan	Ice Hellion	desekrator@gmx.net
45131	Jihad	Ice Hellion	desekrator@gmx.net
45144	Classic	Steiner	lost20280@yahoo.de
45144	Advanced	Steiner	lost20280@yahoo.de
45144	Clan	Jade Falcon	lost20280@yahoo.de
45357	Classic	Kurita	Holger-Blumensaat@gmx.de
45357	Advanced	Kurita	Holger-Blumensaat@gmx.de
45357	Clan	Ghost Bear	Holger-Blumensaat@gmx.de
45357	Classic	Söldner	stefanr2205@arcor.de
45357	Clan	Coyote	stefanr2205@arcor.de
45479	Classic	Liao	traveller10@me.de
45479	Clan	Wolf	traveller10@me.de
47445	Classic	Liao	guerillastudio@web.de
47445	Clan	Star Adder	guerillastudio@web.de
47929	Classic	Liao	kabukixx@hotmail.com
47929	Advanced	Liao	kabukixx@hotmail.com
47929	Clan	Nova Cat	kabukixx@hotmail.com
47929	Jihad	Liao	kabukixx@hotmail.com

PLZ 5....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
53129	Classic	Steiner	Willy-Wiski@web.de
53129	Jihad	Word Of Blake	Willy-Wiski@web.de
53925	Classic	Comstar	arioch-of-chaos@web.de
53925	Advanced	Comstar	arioch-of-chaos@web.de
53925	Clan	Wolf-in-exile	arioch-of-chaos@web.de
53925	Jihad	Comstar	arioch-of-chaos@web.de

PLZ 6....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
65929	Classic	Steiner	Eike.Wessels@gmail.com
65929	Advanced	Steiner	Eike.Wessels@gmail.com
65929	Jihad	Steiner	Eike.Wessels@gmail.com
67551	Classic	Davion	wolftech@web.de
67551	Advanced	Davion	wolftech@web.de
67551	Clan	Ghost Bear	wolftech@web.de
67551	Jihad	Davion	wolftech@web.de

PLZ 7....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
76726	Classic	Söldner	andreasmüller77@web.de
76726	Advanced	Kurita	andreasmüller77@web.de
76726	Clan	Snow Raven	andreasmüller77@web.de

PLZ 8....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
85072	Advanced	Wolf's Dragoons	Monika.Kadlubek@web.de

PLZ 9....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
93055	Classic	Davion	Stefansmischek@web.de
93055	Advanced	Davion	Stefansmischek@web.de
93055	Clan	Goliath Scorpion	Stefansmischek@web.de

Termine

Datum	Con	Ort	Info
		MAI	
10.05. - 11.05.14	RPC	79341 Kenzingen-Hecklingen	www.rpc-germany.de
17.05. - 18.05.14	Burg Con 23	12161 Berlin	www.burg-con.de/Home
22.05. - 25.05.14	Fiete's Con	28832 Achim	http://hpgstation.de/fietes-con/
30.05. - 31.05.14	Hamburger Spieletage	20259 Hamburg	www.hamburger-spieletage.de/
		JUNI	
06.06. - 09.06.14	Schwarzwälder Kirsch Con	79341 Kenzingen-Hecklingen	https://www.facebook.com/events/397157713720843/?fref=ts
13.06. - 15.06.14	Nordcon	22111 Hamburg	www.nordcon.de
		JULI	
04.07. - 06.07.14	Heidelcon	69115 Heidelberg	http://heidelcon.blogsport.de/
12.07. - 13.07.14	UniCon	24118 Kiel	https://www.facebook.com/events/421629387940031/?fref=ts
19.07. - 20.07.14	Feen-Con	53177 Bonn - Bad Godesberg	http://feencon.de/
25.07. - 27.07.14	Sommer-F.R.O.S.T.	72250 Freudenstadt	www.ringgeister.de
		AUGUST	
01.08. - 03.08.14	RatCon	59425 Unna	http://www.rat-con.de/
		SEPTEMBER	
06.09. - 14.09.14	Operation Galahad	97702 Münnerstadt	http://www.operation-galahad.de/
		OKTOBER	
02.10. - 05.10.14	Toblerone Con	CH-3270 Aarberg	
04.10. - 05.10.14	Brain And Dice	69124 Heidelberg	http://brain-and-dice.de.tl/
31.10. - 02.11.14	Phoenix Con	38100 Braunschweig	http://www.phoenixguard.skrupel-sorcerer.de/
		NOVEMBER	
20.11. - 23.11.14	Kittery X	37127 Dransfeld	http://5th-syrtis-fusiliers.de/