

CLASSIC

BATTLETECH

OFFICIAL GERMAN NEWSLETTER



AUSGABE 5

APRIL 2007



WWW.BATTLETECH-NEWSLETTER.DE

Editorial - Ein Jahr CBT Newsletter

Unglaublich, oder? Jetzt arbeiten wir tatsächlich schon ein ganzes Jahr daran, Euch, unseren Leser, über die neuesten Entwicklungen im CBT Universum aufzuklären. Vielleicht ein guter Zeitpunkt, mal zurückzuschauen, was im letzten Jahr so alles passierte.

Ganz ehrlich, wenn ich gewusst hätte, was das für einen Stress mit sich bringen kann, dann hätte ich es mir zweimal überlegt. Ich muss gestehen, die Arbeit am Newsletter hat mein Leben stark verändert. Graue Haare, Nervenzusammenbrüche, nervöse Zuckungen... Nein, OK, das stimmt dann doch nicht. Aber es zwingt mich dazu, mich regelmäßig mit der Community auseinander zusetzen, es hat mich Teamarbeit gelehrt und mir gezeigt, wie wichtig es ist, auch mal Arbeit zu delegieren.

Ich denke, die erste Ausgabe war doch sehr einfach gehalten. Im Grunde haben wir dort noch recht blauäugig gearbeitet und uns keine wirklichen Gedanken gemacht, wie wir ein wirklich gutes, niveauvolles Produkt auf die Beine stellen können. Ich habe eine Menge Positives aus diesem Projekt gewonnen, nicht zuletzt neue Freunde und einen sehr guten Draht zu den Verantwortlichen in den USA und hier in Deutschland.

Beginnend mit Ausgabe 2 haben wir dann unser Team erweitert und uns auch von anderen Leuten Rat und Berichte geholt. Richtig toll war das auch noch nicht, aber immerhin ein Schritt in die richtige Richtung, denke ich. Wir haben mehr selbst getan, weniger zitiert, übersetzt und abgeschrieben. Das sollte sich in den kommenden Ausgaben noch verstärken. Das Feedback aus der Community war größtenteils positiv ausgefallen, der erwartete und befürchtete Scheiterhaufen, auf den man uns stellen würde, ist nie gekommen. Auch wenn ich immer wieder einmal am liebsten einen Schreikrampf bekommen will, wenn ich so manchen Kommentar in den diversen Foren lese. Oder mir anhören muss, wie wir doch eh nur alles bejubeln (hallo, wir sind Fans, uns gefällt, was produziert wird, warum sollen wir es dann niedermachen?), so sind es doch immer wieder die Kommentare der Fans, die uns den Mut geben, weiterzumachen.

Ausgabe 3 war dann also beinahe Routine. Beinahe! Die Vorfreude und auch die Angst vor jeder Ausgabe sind geblieben, und ich denke, sie werden uns auch weiterhin begleiten. Der Schritt in noch mehr Selbstständigkeit wurde erneut gewagt und wir haben dort eine Menge Eigenständiges realisieren können. Der GenCon Bericht vom Direx, der Bericht über die Mechworld, der Versuch, noch mehr Variabilität in den Newsletter zu bringen, hat gut funktioniert, so hoffen wir. Nach Ausgabe 3 stand dann fest, dass wir die Seite überarbeiten werden würden und dass wir noch weiter expandieren wollten. So kam Ausgabe 4.

Licht und Schatten, denke ich. Was soll ich sonst dazu sagen. Es war ohne Frage die mit Abstand erfolgreichste Ausgabe, die wir bis dahin produziert hatten. Und mit Abstand auch die mit den meisten Fehlern. Wir hatten es am Ende sehr eilig, sie zu veröffentlichen. Eigentlich hatten wir erwartet, nicht mehr rechtzeitig fertig zu werden und waren entsprechend froh, dass wir dann doch soweit waren, sie zu veröffentlichen. Ein Fehler, aus dem wir gelernt haben. Die neue Seite ging mit dem neuen Newsletter online und auch hier waren die Reaktionen durchaus positiv. Dementsprechend freuen wir uns auch auf Ausgabe 5 und die ganz neue Seite.

Ausgabe 4 war nun wirklich ein Meilenstein. Dank Herb Beas brachen wir alle Rekorde. Das Interview mit ihm war nicht nur erhellend, es war genial. Ich fürchte, wir werden etwas ähnliches so schnell nicht wieder auf die Beine stellen können, aber ihr könnt versichert sein, wir arbeiten schon an neuen Ideen.

Am Ende des Tages, mit jeder neuen Ausgabe, ist es uns wichtig, dass wir uns selber in dem Produkt erkennen; dass es unsere Fragen, unsere Ansichten, unsere Werte sind, die wir rüber bringen, dass wir uns nicht verbiegen, nicht unsere Ideale verraten, auch wenn das sicher etwas gestelzt klingt. Wir sind stolz auf die Arbeit, die wir tun und uns ist es und war es immer am wichtigsten, Euch,

unseren Lesern, über alle wichtigen Entwicklungen in der Battletech-Szene auf dem Laufenden zu halten. Das haben wir in den vergangenen 12 Monaten, glaube ich, auch ganz gut hinbekommen. Ich hoffe, wir schaffen es auch weiterhin, Euch nicht nur zu informieren, sondern auch zu unterhalten.

Wir begeistern uns für Battletech und wir hoffen, dass wir einen kleinen Beitrag leisten können, es noch bekannter zu machen. Unsere Arbeit kann nicht jedem gefallen, das wissen wir und müssen das akzeptieren. Wir werden auch weiterhin über die Dinge berichten, die wir für wichtig erachten, oder neue Produkte vorstellen, ob sie uns nun gefallen oder nicht, sowie über Dinge schreiben, die wir toll finden. Dementsprechend werden wir auch negative Rezensionen veröffentlichen, wenn es denn einmal nötig sein sollte. Und sollte es irgendwann einmal der Fall sein, dass FanPro mit unserer Arbeit nicht mehr zufrieden ist und man uns bittet, die Arbeit einzustellen, werden wir uns der Macht beugen. Bis dahin ist es aber so, dass wir die Idee hatten, dass wir alle 3 Monate die Arbeit auf uns nehmen und dass wir die Ersteller und Herausgeber des deutsche CBT Newsletters sind, mit dem Segen von FanPro. Und ganz ehrlich, darauf sind wir verdammt stolz.

Somit stehen wir auch zu unserer Arbeit und freuen uns jedes Mal über Feedback, sei es nun positiver oder negativer Art. Klar, positiv ist besser, wir freuen uns immer über Lob, aber auch Fehler müssen angesprochen werden und nur durch Euer Feedback sind wir in der Lage, uns zu verbessern. Dass wir nicht alles annehmen, was da auf den Tisch kommt, ergibt sich aus dem, was ich oben geschrieben habe. Dennoch brauchen wir auch eure Kritik, um einer gewissen Betriebsblindheit vorzubeugen.

Somit hoffe ich, dass es uns auch im kommenden Jahr gelingt, Euch zu unterhalten und mit allen interessanten Neuigkeiten aus und über das CBT Universum zu versorgen. Ich danke Euch allen im Namen unseres Teams für Euer Feedback, für die Treue, die Ihr uns schenkt und die Motivation, die aus Eurem Feedback entsteht. Auf ein weiteres Jahr Battletech Newsletter und darauf, dass noch viele weitere folgen mögen.

Björn Schmidt

Inhaltsverzeichnis

EXKLUSIV

- Interview mit Klaus Scherwinski** 5
Klaus Scherwinski, der für eine Vielzahl toller Cover und Grafiken verantwortlich ist, gibt uns einen exklusiven Einblick in seine Arbeit und verrät uns wie eine CBT Grafik entsteht.
- Schatten des Krieges – Teil II** von Lucas Cunningham 14
Der zweite Teil einer vierteiligen Serie, exklusiv nur im Battletech Newsletter.
- Interview mit Ben Rome** 24
Autor Ben Rome steht ins Rede und Antwort über seine Arbeit mit Classic Battletech und sein Privatleben und liefert ein exklusives Preview zum Startbook Wolf & Blake.
- Gewinnspiel** 32
Anlässlich des 1. Geburtstag des Newsletters, präsentierten wir euch ein Gewinnspiel mit tollen Classic Battletech Produkten als Preisen.

REZENSIONEN

- Tech Manual Rezension** 33
Der zweite Teil der neuen Corebook Serie, hält er was er verspricht?
- ComStar Rezension** 35
Das bekannte Sourcebook von 1992 genau beleuchtet.
- Handbook House Davion Rezension** 36
Die neueste Ausgabe der neuen Handbook Serie, wir liefern euch umfangreich alle Details.
- Clanwächter Rezension** 40
Der zweite Teil des Bären Zyklus, lohnt er sich oder nicht?
- Total Warfare Fremdrezeension** 42
Wir liefern euch eine weitere Total Warfare Rezension, diesmal von Ron McClung.

BERICHTE

- Kevin Killiany – Das letzte Jahr** 47
Vor einem knappen Jahr beantwortete Kevin Killiany unsere Fragen in der ersten Ausgabe des CBT Newsletters, was treibt er heute?
- Black Ghost, White Death** 49
Nach Vengeance Gambit, liefern euch nun den Bericht des nächsten großen Commando Event.
- Das Anröchte Con Projekt** 51
Die Community versucht Anröchte wiederzubeleben und wir brauchen euer Feedback.
- Zehn Jahre Galatea** 52
Die 10. Galatea Convention in Essen ein kurzer Erfahrungsbericht.
- Hannover Spielt!** 53
Kurzbericht des Spielecons in Hannover.

INTERVIEW

Interview mit Klaus Scherwinski

Und wieder haben wir etwas Besonders für Euch. Künstler Klaus Scherwinski, von dem unter anderem das Dawn of the Jihad und Brush Wars Cover stammen, stellt sich unseren Fragen und gibt uns allen einen exklusiven Einblick in das Entstehen eines CBT Covers.

1) Neuland für uns, einen der Künstler hatten wir bisher noch nicht in unserem Newsletter. Also, fangen wir mal harmlos an. Wie kamen Sie zu BattleTech, wie wurden Sie Zeichner?

Ich hab 2000 auf der Essen Spielmesse meine ersten Kontakte zum Rollenspiel geknüpft. Ich kam ja an sich aus dem Comicbereich und hatte grade mein drittes Heft aus der „Kopeck“-Serie bei Karicartoon (Hannover) veröffentlicht.

Also ging ich auf Anraten eines Bekannten mal in die Rollenspielsektion der Messe. Portfolio vorzeigen, Visitenkarten sammeln und abgeben, Emails schreiben und nachfragen, zack hat man den ersten Auftrag, so weit so einfach. Meine ersten Jobs waren für Blue Planet (Hard Sci-fi RPG von Fantasy Flight Games) und die Mephisto. Ich kannte Shadowrun und Battletech schon vorher, hatte das aber während meiner Comiczeilenperiode wieder aus dem Auge verloren. Bei der Mephisto setzte ich mich mit meinem Faible für düstere Illustrationen und dem guten Umsetzen von Hintergründen und natürlich Technologie gut ins Bild.

Als man für Deutschland „In den Schatten II“ für Shadowrun Zeichner suchte konnte ich mir durch mein gut ausgebautes Mephisto Portfolio einen Job sichern. Von da an wurde ich auch an Rob Boyle weitergereicht der mich für Innenillustrationen für US Shadowrunpublikationen rekrutierte. Nach einigen Aufträgen für SR kam ich dann auch an Battletech, die mich tatsächlich mit meinem ersten Cover-Job beglückten. Ich war erfreut und geschockt gleichermaßen, denn meine Farbfähigkeiten waren damals noch sehr beschränkt und selbst heute betrachte ich sie als...ausbaufähig.:

Nun, Randall Bills setzte da ein ziemliches Vertrauen in mich und half mir so den Schritt von SW zu Farbillustrationen zu machen. Am Anfang ließ ich meine Cover von Kai Spannuth kolorieren, aber nach wenigen Zusammenarbeiten stürzte ich mich selber hinein und versuche seitdem jedes neue Cover besser zu machen als das nächste. Die Farbillustrationen im Innenteil von Total Warfare waren bisher mein Größter Auftrag und machten riesig Spaß da ich vorher die ganzen coolen Kurzgeschichten lesen durfte. Randall hält mich stetig in Arbeit und benutzte z.B. das „Dawn of Jihad“ -Cover als Poster auf der Gencon. Dies sehe ich als Auszeichnung und ich versuche ihm daher das Beste zu geben, was ich kann, um seine Produkte so gut aussehen zu lassen, wie der Inhalt es verdient.

2) Wenn ein neues Projekt ansteht, wie gehen Sie da ran? Erzählen Sie uns doch vielleicht anhand des BRUSHWARS Covers, wie so ein Bild entsteht.



Am Anfang gibt es meist eine kurze Konzeptbeschreibung der abzubildenden Szene und eine Auflistung der Fahrzeuge. Ich habe mal ein PDF fertig gemacht in dem man sieht dass sehr viele Gedankengänge dazu gehören ein BT-Cover zu fertigen. Neben dem korrekten Darstellen der Fahrzeuge oder Mechs möchte man ein Maximum aus der Illustration herausholen. Je mehr auf einem Cover zu sehen sein soll, desto schwieriger wird es, einen Fokus zu erzeugen. Unser Auge konzentriert sich beim Sehen immer auf einen Bereich und in jedem Cover muss es so einen Punkt geben. Bei sechs oder mehr gezeigten Subjects wird die Komposition schwierig. Nicht jedes Cover ist so leicht, wie der Berserker vom TRO: 3055 Upgrade. Aber ich gehe schon zu weit, sonst gebe ich hier am Ende

INTERVIEW

noch einen Zeichenkurs, nach dem keiner gefragt hat.

Also in Kurzform, ich beginne immer mit einer groben Bleistiftskizze, von da zu einer sauberen Bleistiftzeichnung in DinA3, welche eingescannt wird. Dann folgen noch mindestens 30 Stunden digitales Painting in Photoshop und fertig ist das Ding :).

3) Was ist die größte Herausforderung, die man als Künstler für CBT bestehen muss? Sind es die Mechs? Ist es, einen einmaligen Blickpunkt zu finden? Etwas ganz anderes?



Die perfekte Perspektive zu finden ist immer eines der Hauptprobleme bei Illustrationen. Bei CBT kommt hinzu, dass manche alten Mechvarianten eigentlich kaum 3-dimensional funktionieren, weil ihre Darstellung in den TRO einfach zu flach ist, bzw. nicht gut lesbar, oder, dass der Mech aus einer Perspektive, zu der man aus bestimmten anderen Gründen gezwungen ist, einfach bekloppt aussieht (Achtung: Geschmackssache!). Ganz toll auch, wenn man den Mech von schräg unten zeigen muss, wie er ein Bein hebt aber im TRO eine Abbildung von oben ist mit durch gestreckten Beinen bei denen auf Gelenke völlig verzichtet wurde. Die neuen Preta und Seraph Designs von Brent Evans, die ich für das neue JHS:3072 Cover benutze, waren zum Glück das genaue Gegenteil – sie sahen nicht nur saucol aus sondern waren auch funktionstüchtig und ich bin froh solche Mech-Coolness umsetzen zu dürfen!

4) Sie zeichnen ja auch für Shadowrun. Wie sehr unterscheidet sich die Arbeit für verschiedene Systeme?

Das ist halt auch abhängig von den Vorgaben. Bei DEGENESIS sind Bleistiftzeichnungen gefragt, bei BT meist Farbillustrationen. SR ist einfach düsterer. Bei CBT möchte man eher MEHR zeigen, mehr Tech, mehr Details, mehr Laser und PPC-Feuer :). Ansonsten habe ich viele Freiheiten, ein besonderer Vorteil der Arbeit in dieser Spielindustrie, in der Werbung ist man viel strikter.

5) Manche Künstler verstecken ja gerne kleine Eastereggs in ihren Werken. Haben Sie auch schon mal so etwas getan, z.B. die Gesichtszüge bekannter Persönlichkeiten eingebaut oder ähnliches?

Ich habe etwas, das schon mal jemand „signature Leaf“ genannt hat. Ein fliegendes Blatt irgendeines Baumes, welches ich in vielen Illustrationen einbaue. Fallende Blätter geben Szenen etwas Lebendiges und ich baue meist absichtlich irgendwo eins ein, selbst wenn nicht zwingend Bäume in der Nähe sind, wie z.B. bei Stadtansichten. Bei Degeneration hab ich schon mal Referenz genommen und den Kopf aus dem Justitianband muss man erstmal finden. ;-). Ansonsten bin ich ein Detailfreak. Die französischen Aufschriften auf dem Stromkasten am Rand des „Shadows of Europe“-Covers oder die Aufschrift auf dem Schal sind für mich nicht wirklich Eastereggs, das bildet eher die Welt ab, wie ich sie mir vorstelle. Es gehört dazu.

INTERVIEW

6) Was wäre die Szene aus der großen Historie des CBT Universums, die Sie unbedingt einmal würden zeichnen wollen?

Kann ich nicht sagen, aber es würde garantiert mehrere Battlearmors involvieren (*Gnome* sind ganz cool), die einen sehr coolen Mech zu Fall bringen. Das ganze aus der Perspektive der „Fußtruppen“ mit viel Kreuzfeuer und Action, Action, Action. Tatsächlich fragte mich Randall Bills bei dem „Brushwars“-Cover, was ich denn gern mal zeichnen wolle. Meine Antwort war klar, leider gab es zu Zeiten von Brushwars noch keine Battle-armor. Aber Stadtkämpfe sind ja auch immer was sehr Intensives.

7) Mal weg von der Arbeit, wie ist der Privatmann Klaus Scherwinski? Was können/mögen Sie uns über sich erzählen?

Wow, wer mich kennt, weiß, was für ein Laberkopf ich bin. Also versuche ich die Antwort kurz zu halten. Manche Menschen sagen mir wie erstaunt sie sind, dass ich gar nicht so ein böser Mensch bin, wie die schlimmen Bilder, die ich immer male, es suggerieren. Mittelaltergemetzler, Warhammer Chaosspace Marines, Monster, Dämonen, Waffen. Herrgott meine Eltern freuten sich am meisten bisher über ein Segelschiff, das ich malte – das feuerte nur aus einer Kanone und es waren keine Toten oder Monster drauf :-). Nun ja, ich bin froh, vieles in Bildern zu kanalisieren. Ich bin weder ein düsterer Zeichnerrebell noch der Kunststudent auf der Suche nach DEM neuen Stil und künstlerischer Ausdrucksweise. Ich will zeichnerisch nur besser werden, weil ich und die Leser so mehr Spaß bei meinen Arbeiten haben, das war immer meine Herangehensweise. Ansonsten, mach ich in meiner Freizeit Aikido und treffe ab und zu mal Freunde, da ist es aber heute schon so weit, dass ein guter Teil meiner näheren Freunde und Bekannten aus derselben Branche ist und ich diese dann auf Cons treffe. Das ist der Preis dieses Traumjobs, aber ich möchte mich nicht beschweren. Diese Selbstverwirklichung lässt sich nicht mit Geld aufwiegen, das kann ich nicht verlangen. Tja, ansonsten, ich bin oft hektisch (weil viel zu tun) und nehme mich meistens nicht wirklich für voll, weswegen man viel mit mir und über mich lachen kann. Auf meiner Homepage kann man noch ausführlicher lesen, wie ich zum Zeichnen kam und auf welcher Veranstaltung man mich mal in persona treffen kann, ich bin da recht unkompliziert. Noch Fragen? Hab ja gesagt ich rede viel...



8) Ganz privat gefragt, für welches System zeichnen Sie am liebsten? Und vor allem, warum?

Teufel! Das mag ich nicht beantworten. Die Abwechslung reizt mich: nach einem BT-Cover in Farbe ist es einfach am entspannendsten, eine dreckige „Shadowrun“-Illustration raus zuhauen. Danach will man eine Kombination und man macht lieber eine detaillierte aber lockere Degenesis-Skizze. Zu viel von einer Kost ist auf die Dauer nix. Und Comics? Die kommen da auch noch rein. Storytelling ist eh die höhere Kunst, das würde ich nicht missen wollen, daher mache ich ab und zu Kurzgeschichten für Heavy Metal Magazine oder Horrorschocker hier in Deutschland (#13 ist grad zu bestellen übrigens unter www.weissbleichcomics.com!)

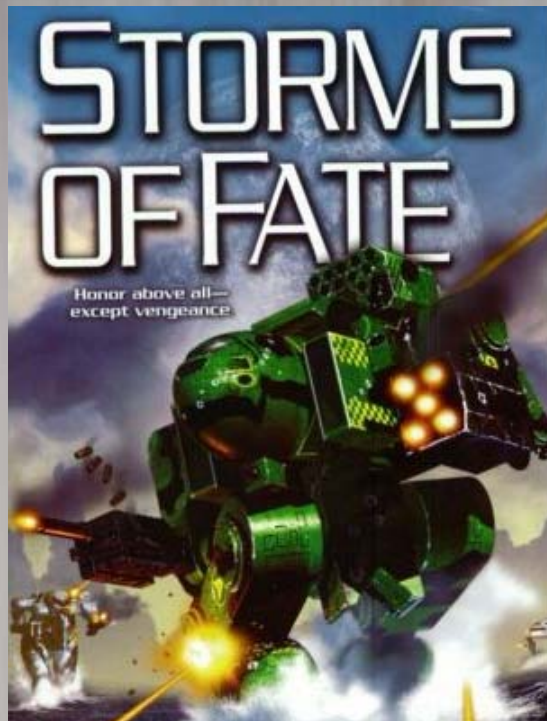
INTERVIEW

9) Was ist ihr persönliches Lieblings-BT-Cover?

Das "Storms of Fate"-Cover von Fred Gambino. Hammer. Aber ich denke, ich kenne nicht alles von BT, daher kann es sein dass ich da noch was verpasst habe. Außerdem ändert sich der Geschmack mit der Zeit. Aber das SoF-Cover bildet eine Messlatte, die ich unbedingt noch erreichen möchte.

10) Letzte Frage: Viele Leute haben ein Vorbild für ihre Kunst. Wie sieht das bei ihnen aus?

Bezüglich Battletech? Franz Vohwinkel legt die Messlatte sehr hoch und inspiriert mich immer wieder, NOCH mehr Details in Bilder zu packen. War auch sehr cool, ihn auf der letzten Gencon wieder treffen und zu plaudern. Ansonsten gibt es da Leute aus meinem persönlichen Umfeld. Marko Djurdjevic und Tobias Mannewitzs Arbeiten sind vorbildlich für mich in Lockerheit und Expressivität. Eva Wiedermann ist unglaublich sauber und gut, also auf andere Weise eine Inspiration. Vatche Mavlian, ein kanadischer Künstler, der schon für Marvel arbeitete, und von dem grad ein Phantom-Band erschienen ist, hat atemberaubendes Linework. Ich versuche mir einfach das Beste von Vielen abzugucken. Zeitgenössische Kollegen mehr als alte Meister, denn die Kollegen kann ich selber um Rat fragen, dafür bin ich mir nicht zu schade. Auch die Mephisto-Zeichner, die ich als Art Director betreue, geben mir viel Input, den ich zu schätzen weiß. Einflüsse kann man nicht genug haben aber Inspiration ist da besser als Imitation. Mal schauen was für Veränderungen meine Arbeit noch durchläuft.



Links:

www.klausscherwinski.de

CBT and the official
CBT Newsletter
present:



COVERART „BRUSHWARS“ - MAKING OF

Foto: Klaus Scherwinski



DIE ERSTE SKIZZE:

So geht's immer los. Noch bevor ich wusste, welche Einheiten überhaupt auf dem Cover zum Zuge kommen, versuche ich die Atmosphäre und grobe Komposition des Bildes in meinem Kopf einzufangen. Deshalb noch die „falsche“ Farbe des Mechs.

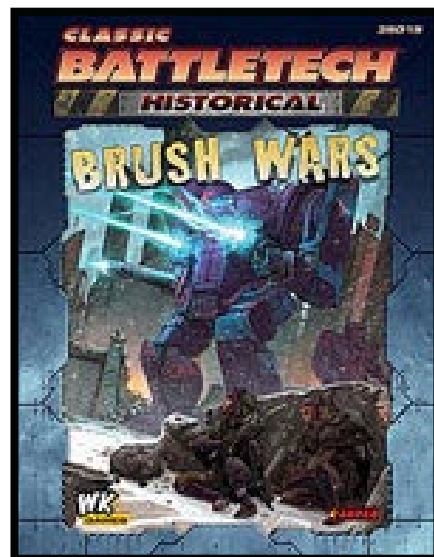
HALLO!

Klaus Scherwinski hier, Illustrator für Classic Battletech (CBT) für Fanpro Games und viele andere Rollenspiele, Bücher und Comics.

Die Leute vom Classic Battletech Newsletter haben mich gebeten einen kleinen Führer zusammens zu stellen wie man an so ein Cover herangeht, hier am Beispiel vom BRUSHWARS Quellenbuch von CBT. Im Folgenden zeige ich also einige Schritte von der ersten Skizze (unten links auf dieser Seite) bis zum fertigen Produkt (unten rechts auf dieser Seite).

Aus Platzgründen kann diese Einführung nicht all-umfassend sein, auch weil ich an dieser Stelle keinen Zeichenkurs geben kann der Anfängern genau sagt wie alles funktioniert. In der Produktion sind tausende kleiner künstlerischer Entscheidungen zu treffen, manche bewusst, manche unbewusst. Ich versuche heute ein paar Ausschnitte aus der Produktion zu zeigen die für alle Fans von CBT interessant sein können, auch jene welche noch nie eine Zeichenstift zur Hand genommen haben.

Ein paar Infos vorweg: Ich arbeite mit Bleistift (Druckbleistift 0,5mm 2H) auf Papier (80g für Skizzen, 300g für Reinzeichnungen/Pencils) und Adobe Photoshop CS2 unter Benutzung eines Wacom Intuos DinA4 digitalen Graphic-tabletts. Links auf dem Foto sieht man mich über meinem Leuchttisch zum sauberen Durchzeichnen und Überarbeiten der Skizzen bis zur Reinzeichnung. Der Leuchttisch besteht aus einer Stableuchte (ca. 7,- Euro) und einer schräg darüberliegenden 50x50cm Plexiglasplatte (ca. 5,- Euro), die gammelige Konstruktion ist 5 Jahre alt und der Beweis dass Funktion und Qualität nicht immer durch teure Tools erzielt wird. Also, los geht's. Viel Spaß!



2. SKIZZE.

Mit der Info, welcher Mech zu verwenden ist (hier ein Haus Marik Awesome), kann ich schon wichtige Entscheidungen für die Komposition treffen. Auch ist das Posing der beiden Soldaten ist (hier) schon ausgearbeitet. Hierbei geht es darum, grob die Proportionen und Volumina einzelner Bildgegenstände darzustellen und sich Gedanken um das Design zu machen. Gewehr und Raketenwerfer sind noch als einfache Quaderformen zusammengefasst. Da diese Illustration eh nicht final ist, hat es auch keinen Sinn, mehr in diese Illustration rein zu zeichnen.



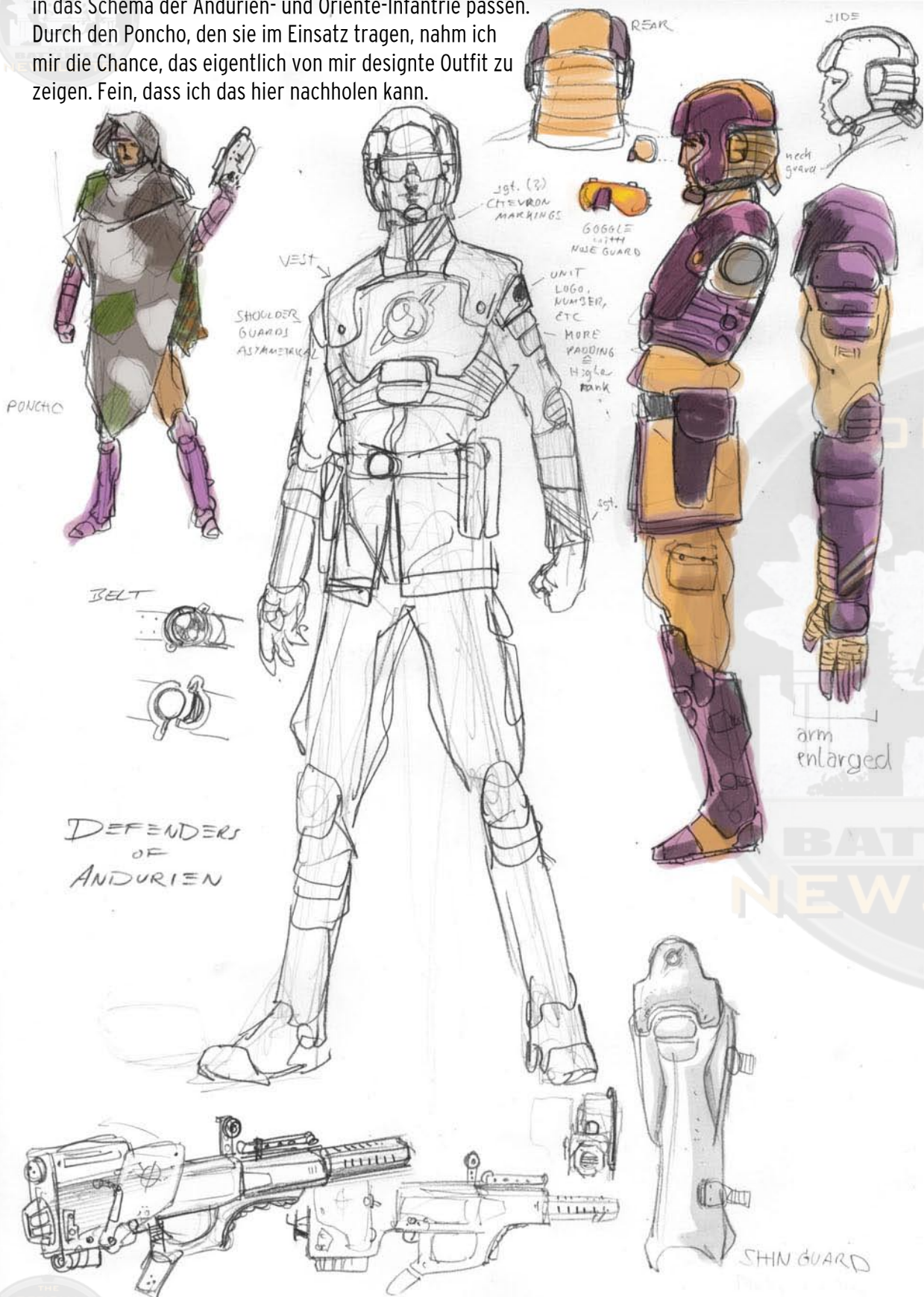
3. SKIZZE.

Die Positionierung passt genau. Keine Linien die sich unglücklich berühren und auch der leicht eingeschneite Park ist schlüssiger gestaltet. Die im Vordergrund umgefallene Büste oder besser gesagt der Sockel entspricht jetzt der Säule im Hintergrund. Ein wiederkehrendes Gestaltungselement das ich in den Finalen Pencils (Bleistiftzeichnung im Hintergrund) noch mal in der schalenförmigen Bepflanzungsanlage im nahen Vordergrund verwendete oder auch als Halterung der Beschreibungsplatte am Fuß des Baumes vorne rechts. Wir sind immerhin in etwas, das früher ein Park war wo Menschen flanierten und Bürger etwas über die Flora der Welt erfahren sollten. Design muss stimmig sein damit es überzeugend wirkt, ansonsten verschenke ich Atmosphäre und Qualität des Eindruckes, den das Cover machen kann.



DESIGN.

Die verteidigenden Fußtruppen und ihre Uniformen sollten in das Schema der Andurien- und Oriente-Infanterie passen. Durch den Poncho, den sie im Einsatz tragen, nahm ich mir die Chance, das eigentlich von mir designte Outfit zu zeigen. Fein, dass ich das hier nachholen kann.



DEFENDERS
OF
ANDURIEN

Waffen.

Ich wollte den Fußtruppen wenigstens die Chance geben, einen Mech im Nahkampf anzukratzen, deshalb erhielten sie einen eine Art Raketenwerfer (vielleicht auch eine Partikelwaffe, ich überlasse dies der Phan-

tasie des Betrachters). Die Beinschützer sind inspiriert von der Schutzkleidung deutscher Polizisten bei Fußballspielen oder Demonstrationen. Interessant ist vielleicht auch das Andurien-Logo auf der Gürtelschnalle.



FLATS (IM COMPUTER/PHOTOSHOP).

So nennt man im Fachjargon die simplen Farbflächen, die benutzt werden, um Bildgegenstände grob von einander abzutrennen. Diese werden teilweise als Auswahlen gespeichert, um später schneller bestimmte Bereiche in Photoshop manipulieren zu können.



ES GEHT LOS.

Wenn man anfängt zu malen, ist das oft sehr intuitiv, ich male das, wovon ich bereits eine genaue Vorstellung habe, wie es aussehen wird. „Wie“ genau das vor sich geht, kann ich hier leider nicht zeigen.



DER ENDSPURT.

Oft nimmt ein Bild erst im letzten Moment die Gestalt an, die man eigentlich haben wollte. Das Hinzufügen des Schneegestöbers war hier ein wichtiger Punkt für die Atmosphäre des Bildes. Vom Aufbau her hat das Bild am Ende noch eine entscheidende Korrektur erhalten. Der schiefe Blickwinkel (rote Horizontlinie) ist zwischen der Initialskizze mit dem grünen Platzhalter-Mech und der Bleistiftskizze 2 verloren gegangen! In der Work-in-progress Version links sieht man auch, wie ich die leichte Schneedecke und Puderung auf allen Bildgegenständen erst am Ende hinzugefügt habe. Der Mech im Hintergrund war ganz am Anfang auch ein Awesome und wurde bei den Pencils dann durch einen Hermes II ersetzt; dies geschah auf Anraten von Randall Bills, der sehr richtig meinte, man sollte doch die große Bandbreite, die das Battletech Universum anbietet, ausnutzen. Diese enge Zusammenarbeit mit dem BT Kreativ-Team sichert, dass das Endergebnis nicht nur visuell, sondern auch inhaltlich funktioniert.



DAS FINALE.

Eine letzte Kontrolle sichert, dass alle Details sitzen. Von den Stingray-Flugzeugen in der Luft, bis zu dem extra Andurienlogo auf der kleinen Steinsäule links

oder die Fußspuren im dünnen Schnee. Mit soviel Details macht mir die Arbeit Spaß, Ich hoffe, ich konnte etwas davon an die Fans von Classic Battletech weitergeben. KS

EXKLUSIV

Lucas Cunningham

Im Schatten des Krieges

Teil II

Landungsschiff *General Jeffrey Marik* Im Anflug auf San Martin

Die Sprungschiffe der Flottille, welche die Söldnertruppe Freicorps Garibaldi transportierte, war kaum im San Martin System angekommen, da hatten die Landungsschiffe abgedockt und in Richtung des einzigen bewohnbaren Planeten beschleunigt. An Bord des Flaggschiffes, einem Mechtransporter der Overlord-Klasse, stand Colonel Alessandro Garibaldi auf der beengten Brücke.

Neben ihm stand ein Offizier der Flotte der Liga Freier Welten, der Captain der General Jeffrey Marik. "Vier Tage, vier lange Tage, die unsere Feinde Zeit haben sich vorzubereiten." Garibaldi fuhr sich über das glatt rasierte Gesicht. "Ich hasse diese Warterei. Schon seit meinen ersten Tagen als junger Leutnant."

Der Captain seufzte: "Immer die selbe Leier, die man von Euch Mechkriegern zu hören bekommt. Wenn es nach Euch gehen würde, würden die Sprungschiffe nur noch von Piratensprungpunkt zu Piratensprungpunkt unterwegs sein."

Der Söldnercolonel nickte: "Ja, das wäre mir bei Angriffsmissionen tatsächlich lieber. Es macht für den Verteidiger halt schon einen großen Unterschied, ob er sich vier oder einen Tag vorbereiten kann."

"Das mag wohl sein Colonel, aber ich möchte gar nicht wissen, wie viele Überraschungsangriffe nicht statt gefunden haben, weil die Sprungschiffe den Eintritt in den Normalraum nicht geschafft haben, weil die Berechnungen für den Piratensprungpunkt nicht korrekt waren."

Garibaldi nickte: "Da haben Sie wohl recht Captain. Wenn Ihr Signaloffizier mir die bald eingehenden Statusmeldungen meiner Einheit, sowie die Nachrichten meiner Voraustruppe auf das Terminal in meiner Kabine überspielen würde, sobald diese eintreffen."

"Selbstverständlich Colonel."

Es folgten vier anstrengende Tage. Vor allem die technische Abteilung des Regimentes war gut beschäftigt. Die auf dem Flug zum Sprungpunkt von New Queens getroffenen Vorbereitungen für den Kampfabwurf der Mechs wurden jetzt nochmals überprüft und wenn nötig korrigiert. Dazu kam noch ein letztmaliger System- und Waffencheck der Kampfmaschinen. Dabei wurden die Techniker nach Kräften durch die Mechkrieger unterstützt, welche sich damit hauptsächlich die Wartezeit verkürzen wollten.

Hinzu kamen die Einsatzbesprechungen auf den einzelnen Schiffen.

Während bei vielen Soldaten wie Offizieren, erfahrenen wie unerfahrenen, die Spannung anstieg und Nervosität aufkam, trat bei Felix Steuben das ein, was im zweiten Bataillon der Steuben-Effekt genannt wurde. Der Major wurde um einiges umgänglicher und ihn umgab eine Aura gelassener Ruhe. Selbst Captain Steele bekam in der Zeit den Einblick, warum seine Truppe geschlossen hinter dem Bataillonschef stand und keiner der Captains, die unter Steuben dienten, ihn nicht schon vor Jahren zum Positionstest herausgefordert hatten. In ihrer Kompanie ging der Witz um, man müsse jemanden anheuern, der regelmäßig auf Steuben schießt, damit er auch zwischen den Kampfhandlungen so pflegeleicht wäre.

Vor einigen Jahren hätte die Clannerin keinem Soldaten unter ihrem Kommando erlaubt, so über einen Vorgesetzten zu sprechen. Doch die Zeit beim Freicorps und vor allem unter dem Kommando von Felix Steuben hatte sie verändert. Und eigentlich fand sie, war das im Grunde eine sehr gute Idee. Der Major wäre so stets kooperativ und auch immer im Training.

Diese geschäftige Monotonie wurde nur drei Mal für Einsatzbesprechungen unterbrochen, als die

EXKLUSIV

Vorauscrew neue Einsatzdaten und nachrichtendienstliche Erkenntnisse übermittelte.

Landungsschiff *Hamilton* Im Orbit von San Martin

"Alle Mann fertig zum Gefechtsabwurf! Alle Mann auf Stationen!", bellte es aus den Lautsprechern, als die meisten Mechkrieger des zweiten Bataillons schon in ihren Maschinen saßen.

"Hustler sechs an alle Hustler-Führer: Kommunikationscheck." Steuben überprüfte gerade noch einmal seine Sicherungsgurte.

"Hustler eins-sechs, Kommunikation klar." Steels Stimme war ganz geschäftsmäßig.

"Zwo-sechs, alles im grünen Bereich."

Als letzter meldete sich der Kompanieführer Foxtrott: "Hustler drei-sechs, klar."

"Alle Hustlereinheiten fertig.", bestätigte George McKenzie, sein XO, die Meldungen und gab Steuben zu verstehen, dass seine Befehlslanze ebenfalls bereit war.

"Tja, dann Herschaften, in fünfzehn Minuten ist es soweit."

Eine klägliche viertel Stunde verwandelte sich in eine Ewigkeit, zog sich wie ein Kaugummi in die Länge. Steuben atmete tief durch. Das erste und dritte Bataillon würden fünf Minuten vor Steubens zweitem mit dem Absetzen beginnen. Und wie der Major würde Colonel Garibaldi als erster über Bord gehen. Eine Tradition des Freicorps: Der Kommandant springt zuerst.

Der Lautsprecher im Cockpit des Mechs, von dem aus der Major sein Bataillon befehligte, erwachte zum Leben: "Die General Marik beginnt mit dem Gefechtsabwurf."

Steuben quittierte die Meldung des Captains der *Hamilton* mit einem Grunzen.

Wieder breitete sich Stille aus, bis der Countdown begann.

Dann wurde der achtzig Tonnen schwere Angriffsmech wie eine Kanonenkugel aus dem Landungsschiff geschleudert.

Der Gefechtsabwurf ist eines der gefährlichsten Manöver, das man mit Battlemechs ausführen kann. Dafür werden die Mechs in einen Kokon eingepackt und in der oberen Atmosphäre abgeworfen. In Höhe von dreißigtausend Metern wird der Kokon dann abgesprengt. Daraufhin lässt man den Mech einfach fallen, bis man zwischen fünf- und zehntausend Metern den Fallschirm öffnet. Diesen wirft man auf dreihundert Meter ab und zündet die Sprungdüsen oder wenn der Mech über keine verfügt einen speziell für den Gefechtsabwurf entwickelten Einwegtornister.

Federnd landete Steuben seine achtzig Tonnen schwere Kriegsmaschine. Über hundert Übungssprünge, davon die meisten simuliert und siebzehn reale Gefechtsabwürfe ließen die Handlungen fast wie Routine ablaufen. Aufprall, anders konnte man die Landung eines Battlemechs nicht nennen, auch wenn diese so sanft wie bei einem Vogel von staten ging, drei Schritte gehen, Sprungtornister abwerfen und sich dann etwa fünfhundert Meter von der Landezone entfernen. Nach Möglichkeit in ein Gebüsch parken.

Daraufhin folgt die Koordination der eigenen Truppe.

Schritt eins: Erfassung der eigenen Position. Der Major fand sich selbst relativ nahe am Landezentrum wieder. Auf seinen Anzeigen spiegelte sich ein zufriedenes Zähne fletschen. Schritt zwei: Anpeilung der eigenen Truppen. Das zweite Bataillon war über knapp drei Quadratkilometer verstreut. Ein paar Angehörige der Foxtrott Kompanie hatte es etwas weit nach Süden abgetrieben, das stellte aber kein grundlegendes Problem dar, weil Foxtrott die Reserve bildete.

Steuben öffnete den Bataillonskanal: "Hustler sechs an alle Hustler-Führer: Status!"

"Hustler Eins-sechs, alle Einheiten klar.", meldete Steele in rekordverdächtig Zeit.

"Hustler Drei-sechs, ebenfalls klar, zwei Mann nasse Füße." Foxtrott meldete seine Leute, die außerhalb der LZ runter gekommen waren, jedoch alle Einheiten unbeschädigt.

"Hustler Zwo-sechs, Hustler Zwo-zwo-drei hat schwere Schäden an den Sprungdüsen, ansonsten alles klar."

Der Bataillonsführer biss die Zähne zusammen: "Hustler Zwo-zwo-drei, noch operationsfähig?"

EXKLUSIV

“Roger sechs, ist noch einsatzbereit.”

“In Ordnung, alle Hustler-Einheiten, Formation bilden, in zwei Minuten rücken wir aus.” Steuben wechselte auf den Regimentskanal und meldete Colonel Garibaldi den Status seines Bataillons.

Der Kommandeur bestätigte knapp. Keine Befehle, keine Kommentare. Garibaldi mischte sich nicht in die Führung der einzelnen Bataillone ein, solange alles nach Plan verlief. Die Meldung war reiner einstudierter Kommunikationsfluss, so dass der Colonel wusste, wie es um die Mission stand. Reine Routine, Steuben grinste, das Regiment funktionierte wie eine gut geölte Maschine. Kurz nachdem sich die Truppe in ihre geplante Dreiecksformation begeben hatte, rückte es aus. Das Dreieck mit drei von einander getrennt marschierenden Schenkeln gab der vierzig Mech starken Truppe die nötige Flexibilität.

Schnell konnte eine Rundum-definitiv-Stellung bezogen werden. In der Vorwärtsbewegung konnten die einzelnen Kompanien schnell genug manövrieren, dass innerhalb von hundertsiebzig Grad in weniger als einer Minute eine Gefechtslinie aus sechsunddreißig bis vierzig Maschinen entstehen konnte. Je nachdem in welche Richtung wurde Delta, Echo oder Foxtrott zum Zentrum.

Im Marsch waren die beiden vorderen Kompanien auf gleicher Höhe und etwa dreihundertfünfzig Meter von einander getrennt. Auf diesen dreihundertfünfzig Metern stand die Befehlslanze hundert Meter nach hinten versetzt und exakt hinter der Befehlslanze weitere hundert Meter versetzt die dritte Kompanie.

Eine Schwachstelle war der rückwärtige Raum. Sollte die Formation von hinten angegriffen werden, war eine Linienbildung erschwert. In diesem Fall würden die beiden führenden Kompanien drehen, während die folgenden Truppen so lange bei Höchstgeschwindigkeit weiter marschieren, bis sie aufgeschlossen hätte und dann ebenfalls wenden.

“Hustler sechs, hier Hustler Eins-drei-sechs, noch zwanzig Klicks bis zum Zielgebiet. Over.”

New Montenegro San Martin

Der Beginn des Gefechtsabwurfs war für die SOG des Freicorps das Zeichen zum Angriff. Die Söldnertruppen, die San Martin im Namen der Konzerne verteidigten, hatten schon kurz nach der Ankunft des Freicorps im System mit den Verteidigungsvorbereitungen begonnen. Doch kaum ein Schritt war unbeobachtet geblieben. Artemis Costas, der sich bei der größten der Verteidigungstruppen eingeschleust hatte, hatte vom ersten Tag seiner Dienstzeit mit Sabotagevorbereitungen begonnen. Als Colonel Garibaldi und die restlichen Truppen absprangen, explodierten auf dem Raumhafen, der gleichzeitig als Hauptquartier der Verteidiger diente, mehrere Kommunikationsknotenpunkte. Kurz davor hatte Costas sich der Uniform von Harbin's Ranger entledigt und seine eigentliche angezogen.

Während zwei der Scharfschützen des Vorauskommandos allem und jedem das Leben vermiesten, die sich auf dem Kasernengelände der Rangers zeigten, führte Costas ein drei Mann Team zum Tower des Raumhafens.

Wie bei vielen Anlagen, die vor dem ersten Nachfolgekrieg erbaut worden waren, war der Tower des Clearwater-Raumhafens ein Bunker und kein in der Landschaft stehender, leicht zu bombardierender Turm. Gerrit Schweizer hielt eine Handgranate hoch und deutete auf die noch immer offen stehende Tür zum Kontrollraum. Costas schüttelte den Kopf: “Möglichst wenig Schäden. Dies ist wie gesagt die Ausweichzentrale für die Rangers. Wenn wir ihn übernehmen und uns verschanzen, wird uns Colonel Harbin mit Sicherheit in die Hände laufen.”

Der jüngere Sergeant nickte und entsicherte seine Rorynex Maschinenpistole.

Ein kurzer Blickwechsel zwischen den beiden und dem dritten Mitglied des Angriffsteams und Schweizer stürzte durch die Tür. Noch bevor Costas durch die Tür gesprungen war, bellte Schweizers MP auf. Der dritte Söldner streckte mit einem präzisen Feuerstoß den letzten Sicherheitsposten im Tower nieder. Die Techniker hatten sich hingeworfen und kapitulierten. Schnell wurden die Gefangenen und die Toten durchsucht und in das kleine Büro des Schichtleiters gesperrt, nachdem

EXKLUSIV

man dort sämtliche Kommunikationsmöglichkeiten über den Jordan gehen ließ. Nachdem Costas noch eine Sprengfalle installiert hatte gingen die drei Special-Forces-Soldaten in Deckung.

Lange brauchten sie nicht zu warten. Amanda Harbin und ihr Stab hatten kurz nach dem Zusammenbruch der Kommunikation einen unterirdischen Gang betreten, der sie von ihrer Gefechtsleitzentrale zum Tower brachte. Als oben auf dem Landefeld das Gefecht Mech gegen Mech begann, betrat Harbin den Tower. Die altgediente Söldnerin blieb stehen, als würde ein sechster Sinn sie vor der Gefahr warnen.

“Falle!”, brüllte sie in dem Moment, in dem Costas mit seiner Selbstladeschrotflinte aus der Deckung hochkam.

Der Donnerhall von Costas Waffe ließ die Monitore des Towers erzittern. Die beiden Schrotladungen verwandelten Harbins’ Oberkörper und Gesicht in eine undefinierbare, blutige Fleischmasse. Die Halsschlagader pumpte noch fast einen Liter Blut in die Luft, ehe die Leiche der Schwerkraft den nötigen Respekt zollte.

Der Stab der Rangers reagierte, wie es Veteranen zustand und ging Waffen ziehend zu beiden Seiten der Tür in Stellung. Gerrit Schweizer zündete die Sprengfalle. Die Rangers, welche den Schrapnellregen überlebten, fielen gezielten Feuerstößen der Freicorpsler zum Opfer.

Die Rangers zogen sich kämpfend vom Raumhafen zurück. Sie standen der Big Red One unter Oberstleutnant Katarina von Schaar gegenüber. Die, wenn auch umstrittene, Elite des Freicops. Hoch motiviert, bestens gedrillt und aggressiv geführt hatte das erste Bataillon gegen die, nach Harbins Ausfall, unkoordinierten Rangers keine Schwierigkeiten, schnelle Erfolge zu erzielen. Hinter dem Schirm aus Mech koordinierte Colonel Garibaldi die gesamte Aktion vom Cockpit seines Battlemasters aus. Seine Priorität lag bei der Landung der nichtabwurffähigen Panzer und der Infanterie. Von den drei Kompanien Rangers, die zu Beginn auf dem Raumhafen kämpften, entkamen nur neun Mechs und das auch nur, weil Major Steven McCool vom dritten Mechbataillon des Freicorps sich nicht ernsthaft auf einen brutal geführten Stadtkampf einlassen wollte.

“Gambler sechs für Duce sechs, wir haben den Feindkontakt verloren. Acht bis elf überlebende konnten sich in die Stadt absetzen.” Meldete McCool niedergeschlagen. Das Gefecht zwischen den beiden Mechtruppen hatte keine zehn Minuten in Anspruch genommen.

“In Ordnung Gambler”, erwiderte Garibaldi. Der Colonel schaffte es spielend seinen Frust im Zaum zu halten. Er hatte McCool extra diesen Teil der Mission übertragen, weil er wusste, dass dieser in Bezug auf Städte etwas zimperlich war. Eine seiner größten Stärken war es, seine Untergebenen dort einzusetzen wo sie die besten Ergebnisse brachten. McCool wollte geführt werden und würde nicht ohne weiteres in die Stadt einrücken. Steuben oder von Schaar hätten die letzten Rangers zur Strecke gebracht, aber dabei weniger Rücksicht auf die Stadt genommen.

“Rücken Sie langsam vor, Gambler, und versuchen Sie sich mit Hustler zu vereinigen, der Palast dürfte recht energisch verteidigt werden. Das war gute Arbeit, Gambler.”

“Danke, Duce, Gambler rückt vor.”

Steuben traute seinen Augen kaum. Das zweite Bataillon war durch eine steinige Wüstenlandschaft marschiert und New Montenegro erschien wie eine Fatamorgana. Einer Oase gleich von einem Palmenwald umgeben.

“Hustler sechs, hier Hustler eins-sechs, meine Scouts zeichnen sechzig Signale plus. Hauptsächlich Panzer und viel Infanterie, keine Mechs.” Einen Augenblick wartete Steele, das der Major nach einer Bestätigung fragen würde, doch es kam nur eine knappe Bestätigung. Wo waren die ständigen Erinnerungen an seinen Zweifeln zu ihr hin?

“Hustler sechs für Hustler drei, aufschließen. Alle Hustlereinheiten, Angriffsformation bilden.” Steuben bewegte seinen eigenen Kampfkoloss in die erste Reihe. “Hustler sechs für Duce sechs, wir haben die Stadt und den Palast erreicht. Panzer und Infanterie haben sich in großer Zahl eingebunkert.”

“Verstanden, Hustler sechs, Gambler ist auf dem Weg zu Ihnen, ETA fünfundvierzig Minuten.”

“Das ist zu lang, Duce sechs, in der Zeit könnten die ihre Verteidigungsmaßnahmen ausbauen oder Verstärkungen heranzuführen. Ich werde angreifen.”

EXKLUSIV

“Einen Augenblick mein Junge”, Garibaldi war zwar nicht viel älter als Steuben, gab sich aber sehr gelassen und ließ derartige Betitelungen einfließen um seine Offiziere sanft zur Geduld oder Ordnung zu mahnen, “wie ist die Lageeinschätzung?”

“Die Marties sind uns definitiv an Zahl überlegen, das Gelände ist ebenfalls eher zu ihren Gunsten, wenn unsere Geier oder die Artillerie in der Lage wären, uns zu unterstützen, würde ich mich nicht beklagen, Duce.”

“Einen Augenblick Hustler sechs.”

Steuben saugte an seiner Unterlippe und sah sich noch mal die feindliche Positionierung auf dem Sekundärbildschirm an. Trotz der noch angenehmen Cockpittemperatur bekam er eine Gänsehaut. Er zitterte wie ein nervöses Rennpferd kurz vor dem Startsignal.

Der Lautsprecher seines Neurohelms knackte: “Hustler sechs hier Hitman sechs, wir haben unsere Geschütze eben in Stellung gebracht. Duce meinte Sie könnten etwas Wumms gebrauchen.”

Der Major atmete tief durch, Gänsehaut und Zittern waren sofort verschwunden: “Roger Hitman sechs, ich lasse Ihnen gleich die Zieldaten übermitteln.”

Captain Darius König marschierte seine im Halbkreis aufgestellte Batterie ab. Die unterschiedlichen Geschütze und Raketenwerfer waren um einen Kern aus vier Long-Tom-Artillerielafetten gebildet worden. König selbst befehligte die Kompanie von seinem zum Raketenartilleriepanzer umgebauten Behemoth aus.

“Sir, Zielkoordinaten sind eingegangen.” Rief sein Funker über die wartenden Geschützrohre hinweg. Ein kurzer Sprint brachte den Captain zu seinem liebevoll Alexander genannten hundert Tonnen Gefährt. Er nahm auf dem Kommandantenstuhl platz und setzte sich die Kopfhörer übers Baret hinweg auf.

“Hitman sechs für alle Hitmaneinheiten: Richtschießen! Ausrichtung Oscar zwo-null-neun! Entfernung einhundertzwanzig, Winkel fünfundsechzig. Feuer frei!”

Die zehn Artilleriefahrzeuge gaben je einen Schuss ab.

Hundertzwanzig Kilometer Östlich der Artilleriestellung auf dem Raumhafen stand Corporal Dwyne Jenkins in seiner Valkyrie als Vorausbeobachter von Steubens Bataillon den Artillerieeinschlägen am nächsten.

“Hier Hustler eins-drei-zwo für Hitman sechs, Sie sind etwa zehn Meter zu kurz. Mit weiteren zehn Metern erwischen Sie die erste Verteidigungslinie. Hustler sechs bittet um eine wandernde Granatenwand. Over.”

“Bestätigt Hustler eins-drei-zwo.” König wechselte wieder auf seinen Kompaniekanal. “Hitman sechs an alle Hitmaneinheiten: Wirkungsschießen. Beschießungsmuster Bravo. Ausrichtung Oscar zwo-null-neun! Entfernung einhundertdreißig. Winkel achtundsechzig. Zwei Grad ansteigend. Vier Schuss pro Werfer und Geschütz! Feuer frei!”

Steuben wartete den ersten Artillerieschlag nach dem Richtschießen ab. “New Capetown Ulanen: Zum Angriff!”

Unter dem Schutz der Artillerie gelang es den Ulanen auf eine für sie effektive Angriffsdistanz vorzurücken, ohne dass einer der Verteidiger auf sie schoss. Erst als das zweite Bataillon aus allen Rohren das Feuer eröffnete, schienen die Panzerbesatzungen der Garde des Marquis sich der wirklichen Bedrohung bewusst zu werden und eröffneten ihrerseits konzentriert das Feuer. Da nach Napoleons Leitsatz nur Blitze mächtiger sind als Kanonen hat die Artillerie nicht nur die Linien der Verteidiger ausgedünnt, sondern denen auch einen Gutteil ihrer Moral genommen und diese geradewegs auf die angreifende Streitmacht übertragen. Und auch hier hatte Napoleon eine interessante Theorie: Moral zu Mannschaftsstärke gibt einen Faktor von 3 zu 1.

Die Bahnen von PPKs, Laser, Autokanonen und Raketen kreuzten sich in wildem Stakkato. Schnell fingen die Palmen und Büsche, die den Verteidigern eben noch als Deckung und Versteck gedient hatten, Feuer und brannten lichterloh. Steuben führte das Bataillon in der Mitte der Formation. Er zog das Fadenkreuz über einen gegnerischen *Patton*, einen sechzig Tonnen schweren Kampfpanzer

EXKLUSIV

lyranischer Fabrikation. Als das Fadenkreuz golden aufleuchtete drückte er den Feuerknopf durch. Die volle Breitseite riss dem Panzer die Flanke auf. Der Gardepanzer erwiderte das Feuer mit seiner Kaliber 10 Autokanone und LSR. Ein weiterer Panzer der Garde schloss sich dem Angriff auf Steubens Zeus an. George McKenzie, Steubens Stellvertreter, kam seinem Kommandeur zur Hilfe und feuerte Raketen und Autokanone auf den *Patton*.

In einer donnernden Explosion wurde der Turm des Panzers abgerissen.

Die beiden Söldner wandten sich wie ein Mann der nächsten Bedrohung zu.

"Vorwärts Herrschaften, drauf und dran!" Brüllte Steuben ins Mikrophon und feuerte eine weitere Breitseite auf den nächstbesten Feindpanzer ab. Innerhalb von Sekunden kletterte die Hitzeskala in den gelben Bereich. Die zehn doppelten Wärmetauscher reichten nicht aus, um die Masse an Waffen, die der modifizierte Sturmmech trug, auszugleichen. Das sich auf dem Rasen und dem Palmenhain weiter ausbreitende Feuer war zwar für die angreifenden Battlemechs des Freicorps nicht ideal, aber für die Gardeinfanterie geradezu verheerend. Die meisten Gardisten welche die ersten Minuten des Kampfes überlebten, warfen ihre Waffen weg und flüchteten. Ebenfalls durch das Feuer in Bedrängnis und durch den Verlust der Infanterie weiter geschwächt zogen sich die Panzer in Richtung Haupthaus und Stallungen zurück.

"Linie konsolidieren und geschlossen nachsetzen!" Befahl Steuben und feuerte seine Raketen auf einen hinterherhinkenden, qualmenden *Manticore*. Der Panzer fuhr weiter rückwärts und rammte eine Steinmauer, blieb in ihr stecken und rührte sich dann nicht mehr. Das Bataillon marschierte weiter gegen das Hauptgebäude des Palastes vor.

"Ich empfangen weitere Signale", brüllte einer von Steubens Offiziere über die Komleitung.

Hinter den Stallungen zündeten mehrere Gardemechs ihre Sprungdüsen. Die Panzer hatten ebenfalls wieder in den Vorwärtsgang geschaltet und gingen zum Gegenangriff über.

"Hustler sechs an alle: Gefechtslinie bilden und Stellung halten!" Links neben ihm bezog Steeles' *Pennetrator* Position und eröffnete das Feuer auf einen feindlichen *Hatchetman*. Dieser eine Axt tragende mittelschwere Mech überlebte den Sprung nicht, als weitere Angehörige der Ulanen das Feuer auf ihn konzentrierten. Der Pilot hingegen zog es vor, nicht mit seiner Maschine in den Tod zu gehen und zündete den Schleudersitz. Der gesamte Mechkopf erhob sich in den Himmel.

"Hustler sechs, hier Hustler zwei-sechs, das sind etwa zwei Kompanien, mit den dreißig Panzern, das könnte für uns zu hart werden."

"Linie halten!" Gab Captain McKenzie für den Bataillonsführer zurück.

Dieser feuerte seine beiden schweren Laser auf einen altersschwachen *Shadowhawk* ab und schaltete auf die Regimentsfrequenz um: "Hustler sechs an Howler sechs, wir könnten jetzt etwas Unterstützung gebrauchen."

Prompt kam die entspannte Antwort: "Roger Hustler, wir sind gleich bei Ihnen."

Die aus zwölf Luft-/Raumjägern bestehende Luftwaffe des Freicorps fiel förmlich aus dem Himmel und ließ Tod und Vernichtung auf die San Martinesische Garde herunterregnen.

Stallungen und Wirtschaftsgebäude gingen in Flammen auf. Wie durch ein Wunder jedoch wurde das eigentliche Palastgebäude nicht getroffen.

"Hustler sechs, hier Howler sechs, wir machen noch einen Überflug mit Bordwaffen!"

"Dann aber schnell Howler, in dreißig Sekunden sind wir im Infight."

Erneut teilten die Jäger des Freicorps Zerstörung aus. Der einzige Luftabwehrmech der Garde, ein altersschwacher Rifleman, war schon dem ersten Angriff der Jäger zum Opfer gefallen.

"Vorwärts Männer! Sturmangriff!" Steuben setzte seinen Zeus in Bewegung.

Nur Sekunden später folgten ihm seine Soldaten. Die erneut demoralisierten Gardisten versuchten zuerst sich kämpfend und geordnet zurückzuziehen, doch schon bald verwandelte sich das Rückzugsmanöver in eine unkoordinierte Flucht.

Die Ulanen jagten die Garde noch bis zur Palastgrenze.

"Alles HALT!" Brüllte Steuben.

"Aber wir haben sie", erwiderte Steele.

"HALT! Zwei-sechs: Verteidigungsring erstellen. Eins-sechs und drei-sechs: Sie setzen den Gardisten

EXKLUSIV

nach, lassen Sie sie nicht zur Ruhe kommen oder sich neu organisieren, erzwingen Sie aber keine Entscheidung."

"Ja Sir."

"Aye Sir!"

"Hustler zwei-sechs, umstellen Sie den Palast und sehen Sie zu, dass keiner das Gebäude verlässt."

"Roger, Hustler sechs."

"Hustler sechs-eins", sprach der Major seinen Stellvertreter an, "Setzen Sie sich mit Gambler in Verbindung, und koordinieren Sie mit ihm das Abfangmanöver auf die Flüchtenden."

"Zu Befehl, Sir.", kamen die Antworten und Steuben brachte seinen Mech noch mal in Position um den fliehenden Gardisten noch eine Salve hinterher zu schicken.

Diese war sogar von Erfolg gekrönt und ein feindlicher Stinger fiel einbeinig zu Boden.

"Hustler sechs für Duce sechs, zwei meiner Kompanien verfolgen die flüchtenden Martis, ich glaube Gambler könnte sie abfangen."

"Ich werde dafür sorgen, dass Gambler die Martis abfängt.", antwortete Garibaldi. "Wie ist der Status des Palastes?"

"Den habe ich umstellen lassen. Wir könnten jetzt etwas Infanterie gebrauchen. Ich möchte nicht unbedingt meine Mechkrieger in den Häuserkampf schicken."

"Auch da sehe ich was ich tun kann, Hustler, kann Ihnen da aber nichts versprechen, Duce sechs over."

Steuben lehnte sich in seiner Pilotenliege zurück und grinste glücklich. Hoffentlich versaut es McCool nicht.

New Montenegro San Martin

Alessandro Garibaldi betrat das Privatbüro des Marquis von New Montenegro. Ihm folgten Christian von Schaar, sein Stabschef und Major Roy O'Mally der Chef der Infanterie. Die bereits anwesenden Offiziere des Freicorps drehten sich zu ihrem Kommandeur um.

"So Herrschaften, dann berichten Sie doch mal."

Der Colonel legte die Hände auf den Rücken und blickte in die Runde. Steuben, der sich gemütlich auf dem Ledersessel hinter dem Schreibtisch flegelte, hob die Hand: "Wir konnten den Marquis festsetzen, als er sich aus dem Staub machen wollte. Er befindet sich derzeit unter Stubenarrest in seinen Gemächern."

Garibaldi nickte: "Ausgezeichnet. Wir haben auch den Stellvertreter der Rangers festgesetzt, er befindet sich schon in Gewahrsam des Nachrichtendienstes zur Befragung. Laut eines weiteren Berichtes unserer SOG wurde Colonel Harbin im zweiten Kommandobunker erschossen. Was wissen wir über den Kommandeur der Garde?"

"Dessen Verbleib ist bisher ungeklärt.", antwortete Steven McCool. "Es sind einzelne Gardemechs entkommen und die vielen Wracks konnten noch nicht durchsucht werden."

"In Ordnung Ladies und Gentleman wollen wir uns doch mal mit dem Marquis unterhalten. Tja, wenn Sie ihn dann bitte herholen wollen, Roy."

"Aye Sir."

O'Malley und zwei seiner Infanteristen führten einen schlaksigen Mann mittleren Alters in das Büro. Marquis Ricardo Yu hatte das Haupt stolz erhoben und blieb vor Garibaldi stehen: "Colonel."

Der Kommandant des Freicorps nickte höflich: "Mylord, ich bin Alessandro Garibaldi, Kommandeur des Freicorps Garibaldi, ich erkläre San Martin im Namen seiner Exzellenz Marquis Ramon Yu für erobert."

"Das habe ich mir schon fast gedacht. Aber was passiert mit mir? Ich meine, Ihr Major mag ja ein Kretin sein," er deutete auf Steuben, der seine klobigen Militärstiefel auf den edlen, handgefertigten Schreibtisch gelegt hatte, "aber er ist so schrecklich unbestechlich."

Ein Grinsen antwortete ihm: "Tja, ich habe hinsichtlich Ihrer Person keine Anweisungen."

EXKLUSIV

„Bestünde die Möglichkeit eines ... ah ... Lösegeldes für meine Person.“ Yu legte die rechte Hand ans Kinn. „Ich meine, so ist es doch unter Söldnern üblich. Und ich persönlich möchte meinen Cousin nicht so gerne gegenübertreten, wenn Sie verstehen, was ich meine.“

Der Söldnerkommandant nickte: „Natürlich, nur haben Sie überhaupt noch die Mittel um sich eine Freikarte leisten zu können?“

„Es gibt da ein Guthaben bei einer Iyranischen Bank, auf das ich zugreifen kann.“ Der ehemalige planetare Herrscher verschränkte die Arme. „Ich bin sicher, wir können uns da einigen.“

„Tja, ich werde mich gerne für Sie verwenden Mylord“, der Colonel ahmte Yu's Pose nach, „aber vor allem brauche ich dann einen Goodwill-Vorschuss.“

„Aber gern.“ Dem Marquis war das Zähne knirschen anzusehen.

Garibaldi wandte sich um: „Christian, würden Sie sich bitte um seine Lordschaft kümmern?“

Captain von Schaar trat vor und schlug vor Yu die Färsen zusammen und neigte leicht den Kopf. Gute alte Iyranische Schule: „Sir, gehen wir doch nach nebenan.“

„Also, Ladies und Gentlemen,“, begann der Söldnerkommandant, „wir werden so schnell wie möglich eine offizielle Kapitulation arrangieren. In etwa fünf Tagen, wenn wir uns eingerichtet haben. Selbstverständlich werden wir einen Stützpunkt beim Raumhafen einrichten. Hauptquartier hier im Palast. Auf jeden Fall nicht zu nah zusammen oder zu weit auseinander oder gar verzettelt. Die übrig gebliebenen Söldnertruppen werden wir zur Kapitulation auffordern. Ich hoffe die Überlebenden sind genug demoralisiert.“

„Ein paar Idioten gibt es immer“, meldete sich Major O'Malley zu Wort, „aus den Berichten der SOG geht hervor, dass Harbins Sohn unter den Kompaniechefs war. Und bei derartigen familiären Bindungen könnten wir da einen starken Oppositionsführer haben.“

Garibaldi klatschte in die Hände: „Okay Roy, das heißt, Leichenidentifizierung hat absolute Priorität. Ziehen Sie dafür auch die Sanitätstruppe zur Hilfe, soweit möglich.“

„Aye Sir.“ Der Infanteriekommandant wusste, dass er damit entlassen war.

„Lieutenant Colonel von Schaar wird den Stützpunkt am Raumhafen leiten. Ich werde mit Ihnen meine Herren“, er blickte Steuben und McCool an, „hier das Hauptquartier beziehen. Steven, Sie arbeiten mir einen Angriffsplan auf die Bergwerke aus, falls sich unsere Söldnerkollegen dafür entscheiden, ihren Herren etwas zu treu zu sein.“

Der Colonel legte die Hände wieder auf den Rücken: „Kommen wir zu den unangenehmen Dingen: Wie ist der Zustand Ihrer Bataillone? Felix!“

„Die Ulanen haben sieben Mechs verloren. Drei Mann sind gefallen, zwei verletzt. Der Doc meint, dass Heinrich Pleus nie wieder einen Mech besteigen wird.“

Garibaldi nickte: „Verdammt, wie steht es um die Maschinen?“

„Zwei Totalverluste, aus dreien können wir noch das ein oder andere Bergen, zwei sind noch recht intakt und können sicherlich wieder in Stand gesetzt werden.“

„Ansonsten?“

„Alle Maschinen sind beschädigt, die meisten nur mittelschwere bis schwere Panzerschäden, bei einigen sieht es auch ernster aus.“

„Und wie steht es um Ihre Truppe Steven?“ Garibaldi tigerte durch das Büro.

„Meine Marauders haben vier Mechs verloren. Davon drei Maschinen Totalverlust, aus der vierten können wir wohl noch recht viel bergen, aber eine Instandsetzung kommt wohl nicht in Frage. Zwei Mann sind tot, acht Verletzte. Hauptsächlich leichte Verwundungen. Wie bei den Ulanen haben alle Maschinen Panzerungsschäden. Bei neun Maschinen sieht es auch schlimmer aus, die Hälfte davon wird für mehrere Wochen in der Inst. Landen.“

Steuben schnaubte abwertend.

„Haben Sie was zu sagen Felix?“ Fuhr McCool ihn an.

Dieser zuckte nur die Schultern und funkelte wütend zurück.

„Ich weiß, Sie hätten Ihr Bataillon gnadenlos durch die Stadt gehetzt und erst beim Golfplatz Beherrschung walten lassen.“

„Die haben hier einen Golfplatz?“, gab der andere Major sich kaltschnäuzig.

Jetzt war es an McCool zu schnauben.

„Also Jungs, wenn Ihr fertig seid, einander anzuknurren,“, mahnte Garibaldi, „können wir um unsere

EXKLUSIV

Soldaten kümmern."

"George", sprach Steuben seinen Stellvertreter an, "sehen Sie sich bitte um, wo wir die beiden Bataillone unterbringen können und die Infanterie soll ein paar Mann abstellen, um die Küchencrew seiner Lordschaft zu bewachen, die sollen etwas für die Jungs und Mädels zu Essen machen."

"Roger Boss." McKenzie salutierte andeutungsweise und zog los.

"Also Steven, Felix, richten Sie Ihren Damen und Herren aus, dass sie gute Arbeit geleistet haben. Das war wirklich exzellent."

Die beiden Majore nickten kräftig und wirkten einen Moment wie kleine Jungs. Auch wenn Alessandro Garibaldi keine fünf Jahre älter war als einer der beiden, fühlte er sich in solchen Momenten wie ein stolzer Vater.

"Ach und Felix", der Colonel stützte sich mit den Händen, "nehmen Sie Ihre verdammten Stiefel von meinen neuen Schreibtisch!" Er nahm mit einem frechen Schmunzeln seinen Worten die Schärfe. Steuben hingegen starrten ihn einen Augenblick verdutzt an: "Ihr Schreibtisch? Ich habe ihn zuerst gefunden."

"Mein lieber Major, über die Verteilung der Kriegsbeute bestimme immer noch ich."

"Also Skipper, das ist jetzt nicht wirklich fair. Das sollten wir zumindest ganz ehrlich ausgolfen."

"Ausgolfen, wir beide? Soll das ein Scherz sein?"

Der Kommandant des zweiten Mechbataillons setzte eine Unschuldsmine auf.

"Was Spielen Sie im Regelfall? Paar*?", harkte Garibaldi nach.

"Naja, so in etwa, warum?", antwortete Steuben.

"Also damit ich Sie richtig verstehe", auch Garibaldi konnte nicht ganz ernst bleiben, "ich soll also in einer Sportart um einen Schreibtisch, der eh schon mir gehört, gegen Sie spielen, in der Sie um ein vielfaches besser sind als ich?"

"Also Colonel, so wie Sie das ausdrücken, klingt das in der Tat doch etwas unfair."

"Na los, Felix, sehen Sie zu, dass Sie Land bekommen."

Herrschaftspalast von San Martin

New Montenegro drei Tage nach dem Angriff des Freicorps

Die Mittagssonne brannte auf den Vorhof und hob die verbrannten Ruinen der Palastnebengebäude hervor.

Hinter ihrem Kommandanten waren die Offiziere des Freicorps angetreten. Die Hell- und Dunkelgraue Paradeuniform war schneidig geschnitten. Die hellere Hose steckte tief in blank gewichsten Kavalleriestiefeln, die dunklere Husarenjacke war bis zum Stehkragen geschlossen. Jeder, der sich mit den Rangabzeichen der Davionstreitkräfte auskannte, musste sofort erkennen, dass die Offiziere hinter Garibaldi hauptsächlich Subalternoffiziere und somit nur Dekoration waren. Seine wichtigsten Offiziere hatte der altgediente Söldner jetzt an Schlüsselpositionen sitzen, als Kommandanten der Überwachungstruppen und der Reaktionseinheit.

Begleitet von zwei Infanteristen betrat Ricardo Yu den Vorplatz. Der ehemalige Marquis des Planeten guckte sich unbehaglich um, als er neben Garibaldi stehen blieb.

"Wollen wir Mylord?" Der Söldnerführer streckte sich würdevoll.

"Tja, da wohl nicht in den nächsten Minuten noch von irgendwem Unbekannten die Situation gerettet wird ..." Yu zuckte die Schultern.

"Wir sind nicht im Hologrid Mylord."

Yu setzte sich in Bewegung und marschierte direkt zum Rednerpult. Er hielt kurz inne und ließ das Blitzlichtgewitter über sich ergehen, ehe er begann: "Sehr verehrte Damen und Herren, wie Ihnen allen bekannt ist, wurde unsere schöne Heimat vor drei Tagen in den Strudel der Gewalt einer Invasion hineingerissen. Nach erbitterten Kämpfen wurden unseren heldenhaften Verteidiger geschlagen und ich sehe mich gezwungen offizielle zu kapitulieren und zugunsten meines Cousins Ramon Yu, den Auftraggeber des Freicorps Garibaldi zurückzutreten. Im Gegenzug hat sich Colonel Garibaldi persönlich verpflichtet, sämtliche Repressalien durch seine Truppen oder irgendwelche Briganten zu unterbinden und zu bekämpfen. Auf Grund der Kapitulation meiner Regierung fordere ich

EXKLUSIV

alle Truppen, die noch in Freiheit sind, auf, die Waffen niederzulegen und sich zu ergeben. Colonel Garibaldi hat mir versichert, dass die geltenden Kriegskonventionen ohne Ausnahme eingehalten werden. Ich fordere alle auf, mit dem Freicorps Garibaldi, welches als offizielle Truppe seiner Exzellenz Marquis Ramon Yu fungiert, zu kooperieren und den Anweisungen der Söldner Folge zu leisten. Gott behüte Sie alle."

Der ehemalige planetare Herrscher trat vom Rednerpult zurück und tauschte ein Nicken mit Garibaldi aus.

"Sehr verehrte Bürger von San Martin", begann Garibaldi als er ans Pult getreten war, "ich bin Alessandro Garibaldi, Colonel und Kommandeur des Freicorps Garibaldi. Zutiefst bedaure ich, sollte unsere Ankunft schwerwiegende Auswirkungen auf Ihr Leben auf diesen Planeten haben. Auch bedauere ich das Blutvergießen, welches dem Machtwechsel vorangegangen ist. Ich versichere Ihnen, dass wir so schnell wie möglich den normalen Alltag wieder herstellen. In den nächsten Tagen werden die regulären Polizeikräfte wieder den Dienst aufnehmen. Auf die Verhängung des Kriegsrechts wollen wir verzichten. Ich möchte Sie alle bitten, tagsüber die Rundfunk- oder Hologridgeräte eingeschaltet zu lassen."

Der Söldnerkommandeur blickte noch einmal fest in die Holograms.

"Hiermit fordere ich alle noch auf San Martin stehenden Söldnertruppen auf, sich uns zu ergeben. Gemäß den geltenden Bestimmungen des Söldnergewerbes werden Sie samt Ihrer vollständigen Ausrüstung nach Outreach repartiert."

El Madre-Gebirge San Martin

"... nach Outreach repartiert."

Alex Harbin hätte den Hologrid-Empfänger am liebsten durch die Gegend geworfen.

Der junge Captain hatte es geschafft sieben, ganze sieben Ranger-Mechs aus der Stadt herauszuschaffen. Somit waren nur noch neunzehne Mechs der Rangers auf freien Fuß. Seine gemischte Truppe aus den Kompanien A, C und D der Rangers und Hansons Baker Kompanie, die bei der Klondyke-Mine Stationiert war. Dazu kamen noch ein Mech der San Martinesischen Garde sowie eine Hand voll Panzer und ein paar requirierte LKWs, voll gestopft mit Infanteristen.

"Dieser verdammte Feigling! Was glaubt er eigentlich? Lässt erst seine Leute zum verrecken antreten und schwenkt dann die weißen Fahne." Alex spukte aus. Die um ihn herumstehenden Gardisten sahen betrübt drein.

"Dann ist der Krieg jetzt zu Ende?", wollte ein junger Panzerfahrer wissen. Hoffnung kehrte in die anderen Soldaten zurück.

Harbin hätte sich am liebsten übergeben und Blickte zu Sergeant Homer Wilson, dem einzigen Überlebenden neben Alex aus dessen Kompanie C. Der grobschlächtige Mann trat zwischen die Panzerfahrer der Garde und rammt dem Jüngling die Faust in die Magenröhre. Dieser klappte wie ein Taschenmesser zusammen.

"Okay, ihr Wochenendsoldaten hört mal genau zu: Das bisschen Geballer, was Ihr Euch mit dem Freicorps geliefert habt, kann man nur mit viel Wohlwollen als Gefecht, höchstens als Scharmützel bezeichnen. Aber wir sind noch lange nicht aus dem Spiel."

"Ihr habt Euch aber auch nicht besser geschlagen.", nuschelte ein anderer Gardist.

"Ach meinst Du? Die sind mit zwei Bataillonen auf uns los und ihrem ersten haben wir ganz schön eingeheizt." Der Sarge schlug dem Nuschler eher freundschaftlich hinten auf den Helm. "Bei Klondyke haben wir eine weitere Kompanie. Die Chevaliers de Vernier sind noch in voller Stärke vorhanden. Mit Carters Comandos haben wir ein starkes Infanteriekommando und Nagumos Volunteers können auch noch etwas Kampfkraft ins Feld führen."

Alex Harbin brütete derweil. Die Angelegenheit war noch nicht beendet. Diese Schweine hatten seine Freunde getötet und von seiner Mutter hatte er seit Beginn der Kampfhandlungen nichts mehr gehört. Wenn ihr was passiert war ...

INTERVIEW

Interview mit Ben Rome

1) Hey Ben! Ok, WIR wissen, wer Sie sind, aber viele unserer Leser dürften Ihren Namen nicht so ohne weiteres erkennen. Also... Warum erzählen Sie uns nicht, was Sie für CBT tun?

Ich bin einer der Autoren des Universums und anscheinend bin ich inzwischen einer der „Kern-Autoren“, auch wenn ich keine Ahnung habe, wieso.

Ich bin verantwortlich für die meisten News-Artikel auf BattleCorps; Ich schreibe und konzipiere alle weltweiten Commando-Events mit Ausnahme der Martial Olympiad – das Team dort macht einen wunderbaren Job und es ist nicht nötig, dass ich da meine Nase reinstecke. Ich hatte einen ordentlichen Anteil in allen aktuellen FanPro Publikationen (DotJ, JHS 70, MS:U, TRO 3058U, H:BW, TRO:VA und ganz sicher hab ich ein oder zwei noch vergessen) und ich bin einer der Hauptautoren der Tracks, die ihr in den verschiedenen Büchern seht. Zusätzlich habe ich Randall dabei helfen können, die Storyline des Draconis Combine für die nächsten Jahrzehnte zu planen und dabei unter anderem auch Ilsa Bick bei einem kleinen Stück im MWDA Universum geholfen und ich wurde kürzlich gefragt, die War of Reaving Storyline in den Clan Heimatwelten zu planen.

Wow, ich glaube, ich mache eine ganze Menge.

2) Wie kamen Sie zu BattleTech? Erzählen Sie uns von Ihren ersten Arbeiten für CBT, wie Sie ein Autor wurden.

Ich war schon immer ein Autor; ich mache eine ganze Menge an selbstständiger Arbeit für verschiedene Firmen und auch für meinen „richtigen“ Job in D.C. Außerdem habe ich einige Radiowerbespots für den Radiomarkt in Pittsburg geschrieben und produziert und ich habe mehr als 10 Jahre im Einzelhandelsmanagement für zwei verschiedene Firmen gearbeitet. Mein Eintritt in das CBT



Ben Rome, Gap of Dunloe, County Kilkenny, Ireland

Universum – zumindest was das Schreiben angeht – war mehr ein geplanter Unfall.

Naja, ich spiele, lese und atme BattleTech seit 1989 oder so, als ich meine ersten Schritte auf dem Schlachtfeld in einem capellanischen Catapult machte. Damals las der Spielleiter die Regeln nicht sehr gründlich und erzählte uns, dass Hitze im Grunde der Wert war, den eine Waffe an Runden brauchte um abzukühlen, bevor sie wieder eingesetzt werden konnte. Ja, das allererste Spiel? Ich starb ziemlich schnell – ehrlich, LRM/20 brauchen ewig, bis sie wieder heruntergekühlt sind (lol) – obwohl das Spiel 84 Runden dauerte (man stelle sich mal vor). Das waren gut 6 Stunden.

Ich habe bis Mitte der 90er nie irgendwelche Bücher besessen, dann wurde ich aber durch MW 2nd Edition vom Universum eingefangen. Ich war stark an Shadowrun und Star Wars RPG interessiert, also

sprachen mich stark detaillierte Universen an. Ich habe damals um des Schreibens willen geschrieben, wollte eigentlich nie wirklich was damit anfangen, aber ich ging immer sehr ins Detail in allen meinen

INTERVIEW

Kampagnen, die ich so geleitet habe. Ich liebe es zu Meistern – das Erschaffen von Universen und die Entwicklung von Storybögen faszinieren mich.

Also, wie auch immer... Ich war schon ein paar Jahre als Playtester beschäftigt, als FASA geschlossen wurde. In diesem Jahr – 2000, glaube ich? – haben sich meine Spielgruppe und eine weitere aus Columbus zusammengeschlossen, unser eigenes BattleTech Turnier auf der Origins zu veranstalten, ähnliches haben wir schon die Jahre zuvor getan (die meisten Leute meiner Gruppe waren langjährige Juroren und Spieletester). Im nächsten Jahr halfen wir Bones (Chris Trossen) und Chunga (Chris Smith) dabei, FanPro Games aufzubauen und ich glaube, irgendjemand hatte dann die Idee, diese riesigen canon-beeinflussenden Spiele während der GenCon anzubieten (und dann natürlich auch zu Origins). Ich habe mich dann freiwillig gemeldet, sie zu entwerfen – Missionsziele, Befehle, Einheiten TO&E, alles sowas.

Nun, zu der Zeit startete dieser ganze Wirbel um den „Jihad“ und als ich dann einen Abend mit meiner wundervollen Frau essen war, habe ich wohl mal erwähnt, dass ich gerne was mit diesem Jihad machen wollte. Vielleicht ein Sourcebook schreiben (FedCom Civil War war zu der Zeit in PlayTesting und FactChecking, wenn ich mich recht erinnere und ich war beeindruckt). Also habe ich diesen Entwurf erstellt, der nie von irgendjemandem gesehen wurde, und meinem Verstand erlaubt, Überstunden zu schieben, da ich wirklich gar nichts darüber wusste.

Es gelang mir in diesem Jahr, Randall Bills während der GenCon in die Enge zu treiben und wir haben uns sehr lange über Convention-Events und BattleCorps unterhalten. Gegen Ende des Gesprächs schaute er mich an und fragte, ob ich nicht über die Jihad-Zeitlinie rüberschauen wollte und ihm ein wenig Feedback zu geben. Was sollte ich sagen? Nein???

Das habe ich natürlich nicht getan und so wurde ich gebeten, ein Szenario zu einer Story zu schreiben, die Loren Coleman schrieb – die auf dem MW3 PC Spiel basierte. Ich bin heute fast überzeugt, dass man mich da einem Schreibtest unterzog, ähnlich wie der, den ich damals an Mike Nystul geschickt hatte, eine Woche bevor FASA die Tore schloss.

Ich vermute mal, ich habe bestanden – „*All Alone In The Dust*“ wurde gemeinsam mit Loren Colemans Story veröffentlicht. Bevor ich wußte, was passierte, wurde ich mit einer Gruppe anderer Leute gebeten, Material für *Dawn on the Jihad* zu schreiben. Anfangs war ich nur für gut 8000 Worte vorgesehen. Aber am Ende gefiel Randall, was ich tat und ich habe seine Combine Artikel übernommen. Dann hatten Paul Sjardin und ich diese verrückte Idee eines Kampagnensystems, das sich spielen ließ wie ein Computerspiel... das ihr jetzt als die Chaos Serie in den Jihad Büchern findet. Irgendwie durchbrach mein Beitrag zu diesem Buch plötzlich die Decke. Ich glaube, ich habe die zweitgrößte Wortzahl produziert, abgesehen von Herb.

Und es ähnelt einer Lawine seitdem. Ich bin sehr dankbar dafür.



Ein Foto, das ich vor ein paar Jahren von dem Ausstellungskasten der örtlichen Bücherei gemacht habe.

INTERVIEW

Um ehrlich zu sein, meine Arbeit für FanPro hat mir einige neue Klienten für meine selbstständige Arbeit eingebracht und ich habe genug Arbeit, um mich gut vierzig Stunden die Woche beschäftigt zu halten, auch wenn die Bezahlung nicht mit meinem anderen „richtigen“ Job mithalten kann.

3) Und wer ist Ben Rome in Wirklichkeit? Der Privatmensch, nicht der Autor. Erzählen Sie uns von ihrem Leben neben CBT.

Hm... Also, ich bin nicht wirklich ein „Privatmensch“ – ich meine, ich hab einen eigenen Blog (www.xanga.com/wordofghostbear), wo ich im Prinzip mein gesamtes Leben für jeden zum Mitlesen ausbreite. Es gibt da Dinge über meine Vergangenheit und meine Familie, die ich für mich behalte, und im Allgemeinen versuche ich, die Aufmerksamkeit von meiner Ehefrau abzulenken, die eine sehr private Person ist, was ich vollkommen akzeptiere.

Meine Frau beansprucht gut 85% meiner Aufmerksamkeit. Es gibt eine Menge an Gebalge um die restlichen 15%, aber diese 85% sind mir heilig.



Wo ich (vor allem) zu Hause schreibe. Ich bin mir sehr sicher, dass ich der einzige Fan mit einem Kissen bin. *g*

Mein „richtiger“ Job besteht darin, im International Spy Museum in Washington D.C. als Assistant Retail Operations Manager zu arbeiten (man beachte die Abkürzung: Assiatant-ROM). Wir sind hier erst vor gut zwei Jahren hingezogen – vorher haben wir in Pittsburgh, PA, gewohnt, der Heimat der Pittsburgh Penguins... Ich bin absoluter Eishockey-Fan. Normalerweise stelle ich eine Fantasy-Mannschaft auf die Beine und spiel noch in ein oder zwei anderen jedes Jahr. Richtiges Eishockey spiele ich leider nicht mehr, da ich mir in einem Spiel aufgrund eines schlechten Checks eine schlimme Knieverletzung zugezogen habe. Ich habe neuerdings angefangen, offizielle Team-Pucks zu sammeln, also wenn mich jemand bestechen will...

Neben Schreiben und CBT spiele und teste ich hin und wieder noch MWDA. Ich war ein BattleMaster bis wir nach Virginia umgezogen sind. Ich bin außerdem noch ein Amateur-Fotograf, meine Bilder könnt ihr auf meiner Blog-Seite bewundern, obwohl das Hobby eher dadurch entstand, dass ich mit meiner Frau zu viel Zeit verbracht habe. Sie ist sooo viel besser als ich.

Bevor ich geheiratet habe, habe ich eine MENGE Spiele geleitet. Inzwischen eher weniger – ich habe nur ein begrenztes Kontingent an freier Zeit. Meine liebsten Erinnerungen kommen von der Zwanzig-Spieler SW:RPG Runde, die wir im College hatten – sie lief vier Jahre. Wir spielten an drei oder vier Nächten pro Woche und wir haben es geschafft, sie von Episode IV bis Episode VI zu spielen. Ironischerweise gelang es den Rebellen in der letzten Nacht unseres Spiels nicht, den Reaktor (vom Todesstern, A.d.Ü.) in die Luft zu jagen, da der angreifende X-Wing einen kritischen Wurf vergeigte und stattdessen in die Reaktorabschirmung raste... Ach ja, das waren noch Zeiten...

INTERVIEW

Außerdem bemale ich noch Miniaturen (CBT, B5, andere) und baue kleine Dioramen, aber nicht so oft, wie ich gerne würde. Und wenn ich mal nicht schreibe, lese ich. Massig!

Wie auch bei allen anderen Kernautoren regieren bei mir daheim die Katzen. Es ist ehrlich eine Verschwörung! Schade, dass keiner uns zuhören will.

4) Ein Evergreen: Welches sind Ihre Lieblingsfraktion, Ihre Lieblingslinie und Ihr Lieblingscharacter?

Fraktion? Das ist mein Namensgeber (Ghost Bear). Ich habe mich in die Bären verliebt, als ich einmal in eine geborgte Ausgabe von Invading Clans geschaut habe, vor allem ihre Crusader-Einstellung. Zu schade, dass sie solche Weicheier geworden sind. Was die Innere Sphäre angeht, fühle ich mich eher dem Combine verbunden. Vor allem, weil ich so viel Zeit damit verbracht habe, ihre Geschichte zu schreiben – es ist sehr faszinierend. Früher war ich ein Cappie, aber das deswegen, weil ich zehn Minuten zu spät zu einem Spiel kam, und als alle anderen die Seiten gewählt hatten, blieb mir nur ein blöder Urbanmech.



Wo ich (vor allem) zu Hause schreibe.
Ich bin mir sehr sicher, dass ich der
einzige Fan mit einem Kissen bin. *g*

Zeitlinie? Jihad. Einfach, weil das chaotische Umfeld so gut ist für verschiedenen Geschichten, Storybögen und Konflikte. Nun habe ich ja ein wenig Einfluss auf die Dinge, die passieren und das ist cool, ja – aber ganz ehrlich, die Tatsache, dass wir das gesamte Universum in diesen umfassenden Konflikt haben stürzen können... Es erstaunt mich immer wieder, wie gut es uns gelungen ist, wirklich jede Fraktion zu involvieren.

Charakter? Na, alle die, die ich habe erschaffen dürfen. Ich denke, ich muss wohl meinen Namensvetter nehmen, Benjamin Emory. Er ist mein Favorit, denn er ist schließlich „Ich“ im CBT Universum. Abgesehen von meinen eigenen Charakteren mag ich die gesamte Kurita-Clique: ihre Verbundenheit zu ihrer eigenen Auslegung des Bushido und des Dictum Honorum ist phänomenal, und wie sie damit zurande kommen und trotzdem eines der stärksten Häuser bleiben...verdammt cool.

5) Und wenn Sie die Macht hätten, welches Ereignis im CBT Universum würden Sie ändern? Und warum?

Nun ja, es ist sicher nicht die Route, die ich eingeschlagen hätte und ich kann ganz sicher verstehen, warum es so gemacht wurde und es wurde sehr gut gemacht und hat ein paar neue Sachen mit ins Spiel gebracht. Aber die Wolverine Saga, die letztens erschien... um ehrlich zu sein, ich stehe dem Projekt mit gemischten Gefühlen gegenüber und ich bin mir immer noch nicht sicher, auf welcher Seite des Zauns ich sitze. Oh ja, wenn mich jemand auf einer Con darauf anspricht, bitte ich darum, es mir nicht übel zu nehmen, wenn ich meine Hand hebe und gehe. Ich will es wirklich nicht diskutieren.

INTERVIEW

Ansonsten - vor allem etwas weniger giftig - denke ich, würde ich diese Capellanische Siegesserie ändern wollen. In meiner verschrobene Vorstellung würden sie immer noch gewinnen, aber dafür einen SEHR viel höheren Preis zahlen. Und mit mehr ... *ahem* ... „Flair“.

6) Also, wagen wir einen Blick in die Zukunft. An welchen Produkten arbeiten Sie derzeit? Welches davon wollen Sie am ehesten schnellstmöglich in Buchform sehen? Und wieder, warum ist das so?

Oooh, ich habe die Sorensen's Sabers-Hälfte im Starterbook: Sword&Dragon geschrieben und die über den Opacus Venatoris in Wolf&Blake. Die Kampagnen in beiden Büchern sind meine ureigenste höllische Kreation.

Kürzlich habe ich einen großen Teil meiner Beiträge zu JHS 3072 abgeschlossen, inklusive der kompletten Kampagne und ich bereite mich derzeit darauf vor, die nächsten drei großen Events dieses Jahr zu strukturieren und zu schreiben: Return of the Wolves, Angel Requiem und Vengeance Gambit 2.

Ich habe dazu noch eine Sektion in Interstellar Players 2, sowie mehrere MilSpec Artikel und Kurzgeschichten für BattleCorps am Start. Ich hoffe noch auf eine Chance, mich in Tactical Operations zu verewigen, aber es ist wahrscheinlicher, dass ich knietief in den Arbeiten am Entwurf für den War of Reaving stecke, von dem ich hoffe, dass er angenommen werden wird.

Was ich mir sehnlichst wünsche? *Wolf and Blake*, ganz klar. Der *Opacus Venatori* ist meine ganz eigene Kreation – geboren durch meine Abscheu den Dragoons gegenüber (ich war sooo glücklich, dass ich derjenige sein durfte, der Jamie Wolf „offiziell“ tötete) – und diese Chance, die Einheit zu erschaffen ist einfach, bisher jedenfalls, ein Traum der wahr wird. Obwohl ich eigentlich nicht sonderlich daran interessiert bin, ob den Fans meine Ideen gefallen oder nicht, so bin ich doch gespannt, die Reaktionen auf meine Jungs und Mädels zu sehen.

Na ja, und als kleine Preview habe ich einen kleinen Teil der History Sektion des OV für Eure Leser beigefügt. Bitte bedenkt dabei, dass dies nicht die endgültige Version ist – es mag etwas anders im Buch auftauchen – aber auf jeden Fall ist es ziemlich nahe dran.

7) Sie arbeiten vor allem an Sourcebooks, haben aber auch schon Kurzgeschichten für BattleCorps.com und CBT.com geschrieben. Was macht mehr Spaß? Und denken Sie, dass Sie gerne einen MWDA Roman schreiben würden, wenn man Sie denn fragen würde?

Sourcebooks, einfach, weil ich mich mit ihnen wohler fühle. Die Chaos Kampagnen zu erstellen und die jeweiligen Tracks zu schreiben ist sicher der größte Spaß für mich – es erinnert mich wieder an meine alten GM Tage. Geschichten für BattleCorps zu schreiben ist außerordentlich schwierig – Loren ist ein sehr penibler Mensch, und nicht einfach von meinem Schreibstil zu überzeugen oder dadurch zu amüsieren. Ich sehe ihn als eisernen Schleifstein, aber ehrlich – er ist sehr streng. Noch schlimmer



Meine geliebte Frau. Aufgenommen im Gap of Dunloe, County Kilkenny, Irland während der Reise anlässlich unseres 10. Hochzeitstages.

INTERVIEW

als mein Professor in Kreativem Schreiben am College.

Ich würde sehr gerne einen MWDA Roman schreiben. Das ist, um genau zu sein, eins meiner Ziele dieses Jahr, Sharon in die Ecke zu drängen und sie anzuflehen, mich einen produzieren zu lassen. <g>

Wie auch immer, ich habe einige Nicht-CBT Buchideen und Szenarien für fictionale Universen auf meinen diversen Notebooks herumliegen. In absehbarer Zukunft gedenke ich, mich soweit zu organisieren, dass ich eine andere Firma mit meinen Ideen belästigen kann. Zwischenzeitlich erweitere ich meinen Horizont, mit zwei Entwürfen, die im Laufe des Monats noch zu Mongoose Publishing und Crafty Games geschickt werden.

Ich habe die MechWarrior Szenarioen/Kampagnen-Bücher für Pinnacle Entertainment / Great White Games geschrieben, allerdings wurde das Projekt kurzzeitig auf Eis gelegt. Ich weiß nicht, ob und wann das wieder angewärmt wird. Ich hoffe sehr, dass es bald wieder los geht – es ist ein sehr gutes System, das die Jungs bei PEG und meine Wenigkeit für das MechWarrior Spiel ausgearbeitet haben.

8) Also, mein absolutes Highlight von Ihnen ist das Intro zu Jihad Hotspots 3070. Sie wissen schon, A Sphere in Flames. Was hat sie geritten, das so zu schreiben? Warum gerade so?

Ich wollte einfach, dass die Blakies auch mal von Ihrer menschlichen Seite gezeigt werden. Das Stück war aus der Sicht eines Sympathisanten geschrieben. Im Krieg, vor allem heutzutage, bekommt jede Seite Gelegenheit, ihre Sichtweise der Dinge darzulegen, wie sie es gerne haben will. Wir alle wissen, dass die WoBbies hier die bösen Jungs sind – sogar ich weiß das – aber sie müssen wirklich etwas detaillierter vorgestellt werden. Ohne Romane, die das erreichen... die einzig andere Möglichkeit ist durch nicht-propagandistische Nachrichtenquellen und BC Kurzgeschichten. In jeder Armee gibt es viele verschiedene Sichtweisen. Das gilt auch hier, in einem fiktionalen Universum. Ich denke, ich sehe die Masse der WoB Soldaten als „tragische Helden“ und vieles, was ich über sie schreibe, scheint diesem Blickpunkt zu entsprechen.

Dieser Trend, um ehrlich zu sein, wird sich in *JHS:72* fortsetzen. Ich habe wieder das ‚war in review‘ Kapitel für dieses Buch produziert und es ist diesmal aus dem Blickwinkel eines WoB Analysten.

9) Ok, niemand ist perfekt, das ist uns allen klar. Also, was ist der lustigste Fehler, den Sie je in einem Sourcebook produziert haben?

Oh, ich habe Wakazashi den *Valiant* produzieren lassen. Kaum, dass ich es losgeschickt hatte, erkannte ich meinen Fehler, habe den Beitrag schnell umgeschrieben und habe Wakazashi Anerkennung für ihren „scharfsinnigen Marketing-Schachzug“ gezollt. Um ehrlich zu sein, es stellte sich heraus, dass es einen positiven Nebeneffekt hatte – ich brauchte eh einen Hersteller, nachdem LAW zusammenbrach und so habe ich dadurch noch andere Ideen und Plots gewoben. Es stellte sich also wirklich als sehr nützlicher Fehler heraus.

10) Wie ist es eigentlich, mit einem so großen Team an Spieltestern und Fact-Checkern zu arbeiten? Dass alles, was man tut, immer und immer wieder überprüft wird und es einem sogar passieren kann, dass die Leute eine Idee, die man eigentlich für ziemlich gut hält, völlig verreißen?

Ronin War (aus *Brush Wars*) war so ein Stück. Ein Factchecker/Playtester – Chris Wheeler – war ganz besonders brutal zu mir. Das war auch sehr gut so – ich habe das zu der Zeit geschrieben, als meine Frau und ich von PA nach VA zogen und es war eine sehr stressige Zeit. Ich habe seine Hilfe (und ebenso seine Recherchen) so sehr zu schätzen gelernt, dass ich ihn als Class Instructor kanonisiert habe. Ich bin mir sehr sicher, wenn er (und auch die anderen) nicht so ehrlich und ausführlich in ihren Kommentaren gewesen wären, dann wäre das Endergebnis nicht so gut geworden.

INTERVIEW

Die Leute in beiden Gruppen sind wunderbar – sie finden eine MENGE Fehler und in einem so großen Universum sind sie eigentlich unvermeidbar. Sie sind vor allem dafür verantwortlich, dass wir in 98% der Zeit so akkurat arbeiten. Ich wage mal zu behaupten, dass Lucas dafür töten würde, um unsere Leute für sich arbeiten zu lassen.

Ich neige dazu, die Qualität meiner Arbeit an der Menge an Kommentaren zu messen, die ich zurückbekomme. Ich kann euch sagen, ich bin sehr zufrieden, wenn ich kaum Kommentare kriege. Es bedeutet, dass ich meinen Job gut mache.



Abschließend möchte ich sagen, dass ich das alles sehr begrüße. Ich fühle mich geehrt, mit solchen Profis zusammenzuarbeiten, die dies einzig und allein aus Liebe zu diesem Spiel tun. Ich habe diverse Angebote abgelehnt, die mir schnelle Geld gebracht hätten, einfach weil sie mich von meiner Arbeit für FanPro abgehalten hätten. So sehr liebe ich es, ein Teil davon zu sein. Und die Fans – zum ganz großen Teil sind sie überragend. Sogar die Kritiker. Solange sie nicht auf den Conventions unhöflich zu mir oder meinen Kollegen sind, freue ich mich doch immer über ihre Kommentare und Anregungen – und ehrliche Kritik. Dank Euch habe ich so viel Spaß daran, für dieses Universum zu schreiben und ich bin stolz darauf, damit weiterzumachen, solange die Fans meine Arbeit gut finden.

EXKLUSIV

Preview of Starterbook: Wolf and Blake:

Opacus

The „Obscure“, or „Shadows“ – either definition works from High Dominus – was Precentor Manei Domini Apollyon's creation. From the beginning, Apollyon wanted this group to be his own personal agents – representatives of his might and power. They trained as a standard Light of Mankind unit on Terra; I remember them well, as they were the first Domini I had ever seen. They were remarkable – incredible reflexes, superior senses, and their fluidity with BattleMechs made the ancient myths of man merging with machine seem true.

I didn't know they were the Opacus then. They functioned just like every other LoM team under my care; the only difference was their selective seclusion. In fact, now that I think about those days, only the leader of the group – a beautiful woman called Avitue – spoke for the unit as a whole. I actually thought Lysander was a mute for years.

I've read about their time on Circinus after they'd left my tutelage. I, too, would've stood in fear much as President MacIntyre did in the reception line. Cold, hard faces with the killer's eye...and of course, the subtle modifications. Glowing eyes, hard wires, steel hands. No wonder Cirion removed himself from their presence at his earliest convenience.

Of course, I've also read the transcripts ROM took of the Warriors' barracks. Their comments of the Opacus are amusing. „Lazy“, „flash, no substance“, „automatons“, „brainwashed“. For being battle-hardened criminals, they had remarkably poor observational skills.

They must have seen something, however, since Donner got Cirion to gather up the bulk of the Warriors and bolt the Federation. Of course, Apollyon knew of Donner's deceit and caught him pretty much in the act of treason. Rather than mobilizing much of the Word's army to pursue the escaping Warriors, Apollyon decided to prove his point in a much more subtle – and deadlier – manner.

He unleashed the Shadows.

EXKLUSIV

Gewinnspiel

Liebe Leser und Abonnenten.

Mit Ausgabe 5 unseres CBT Newsletters feiern wir also nun den 1. Geburtstag. Ein sehr erfolgreiches Jahr liegt hinter uns und wir denken, das sollte gefeiert werden. Dementsprechend haben wir uns überlegt, wie wir euch, unsere Leser, daran beteiligen könnten. Nach kurzer Rücksprache mit FanPro sind wir zu dem Entschluss gekommen, ein kleines Gewinnspiel zu veranstalten. Wir haben in allen 5 Ausgaben Fragen versteckt, die es nun zu beantworten gilt.

Frage Nummer 1 findet ihr am Ende dieses Textes. Die richtige Antwort führt euch dann zu einer anderen Ausgabe des Newsletters und so weiter. Insgesamt gibt es 13 Fragen. Ganz wichtig, die Antworten müssen in der richtigen Reihenfolge eingesendet werden, **nur so nehmt ihr an der Verlosung der Preise teil**. So, erstmal ein kleines Beispiel, um euch das System klarzumachen:

Welches war das erste Quellenbuch, das wir für den Newsletter rezensiert haben? Antwort: Dawn of the Jihad! Somit fände sich die nächste Frage in Ausgabe 1, in der DotJ Rezension am Ende des Artikels. Sagen wir, die 2. Frage wäre dann:

Wer ist der Autor von Trügerische Siege? Antwort: Loren Coleman. Die nächste Frage findet sich also in dem Interview mit Loren Coleman.

Und so weiter. Am Ende sollten euch diese Fragen kreuz und quer durch die 5 Newsletter-Ausgaben getrieben haben. Dafür winken auch nette Preise! Dafür sagen wir erstmal vielen Dank an FanPro für die tolle Unterstützung. Also, unter **ALLEN** Einsendern verlosen wir 3mal die komplette Warrior-Trilogie von Michael Stackpole. Damit sich das mitmachen auch für alle lohnt! Dabei ist es dann auch egal, ob ihr alle 13 Fragen korrekt beantwortet habt, hier zählt nur das Mitmachen. Und unter den richtigen Lösungen, also alle 13 Fragen richtig beantwortet, gibt es folgendes zu gewinnen:

1. Preis 1x Total Warfare
2. Preis 1x Historicals: Brush Wars
3. Preis 1x TRO 3058U
4. Preis 1x Jihad Hotspots 3070
5. Preis 1x Mercenaries Supplemental
- 6.-8. Preis 1x Katze unter Bären und Clanwächter

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, alle Gewinner werden in Ausgabe 6 genannt. Die Mitglieder des CBT Newsletter Teams dürfen natürlich nicht an dem Gewinnspiel teilnehmen. Die Preise werden von FanPro an die Gewinner versandt.

Die Antworten schickt ihr bitte an folgende Adresse: Gewinnspiel@battletech-newsletter.de
Der Einsendeschluss ist der **15.05.2007**

Viel Erfolg und viel Glück! Euer CBT Newsletter Team!

Frage 1:

Wie lautet der bekannte Nickname des Autors des GenCon2006 Berichts?

REZENSION

Tech Manual Rezension



Endlich ist er da: der zweite Ableger der sechs neuen Corebooks und er nennt sich schlicht TechManual. An Stelle der Regeln zum Spiel soll der geneigte Leser in TechManual sämtliche Regeln finden, um alle Einheitentypen bauen zu können, die im klassischen Battletech Verwendung finden. Damit werden Einheiten wie Landungs-, Sprung-, und Kriegsschiffe gleich ausgeklammert.

TechManual präsentiert sich genauso wie Total Warfare, und wie alle anderen Corebooks im Hardcover und vollfarbig. TechManual ist zusätzlich noch einmal knapp dreißig Seiten dicker als Total Warfare und kommt auf stolze 354 Seiten. TechManual benutzt dasselbe Layout wie Total Warfare präsentiert sich aber im neuen Farbschema, diesmal sind es primär Rot und Grautöne, damit gliedert es sich optisch sehr gut in die Reihe ein, setzt durch die neuen Farben aber angenehme neue Akzente.

Genauso wie Total Warfare hat TechManual das praktische Inhaltsverzeichnis an der rechten Seite, das zusätzlich in der PDF Version als Navigator funktioniert. Hier ist auch zu erwähnen dass das PDF trotz seiner Größe um seinen Detailgrad sehr benutzerfreundlich ist und sich schnell laden lässt, das freut auch jene Leser deren Rechner über weniger Arbeitsspeicher verfügt.

Nach der Einleitung führt TechManual den Leser in die Basis der Konstruktionsregeln ein, um dann in die speziellen Regeln für die einzelnen Einheiten überzugehen (BattleMech, IndustrialMechs, ProtoMechs usw.). Waren die Regeln von Total Warfare noch durch Kurzgeschichten aufgelockert, handelt es sich bei TechManual dabei um technische Artikel zu den darauf folgenden Regeln. In diesen Artikeln wird umfangreich die Technik und ihre Aspekte erläutert die der Spieler bereits von der Platte und natürlich umfangreich aus den Büchern kennt.

Die einzelnen Konstruktionsregeln sind wie die Spielregeln in Total Warfare wieder äußerst umfangreich. Jeder Schritt wird mit mindestens einem Beispiel erläutert. Aufgelockert wird wieder durch Bilder schick bemalter Figuren und Dioramen. Zusätzlich erleichtert eine Vielzahl von Tabellen das Lesen.

Nach knapp 200 Seiten Konstruktionsregeln und technischen Artikel kommt der nächste richtig große Abschnitt von Tech Manual. Auf knapp fünfzig Seiten wird hier sämtliche Ausrüstung (Waffen, Elektronik und Sonstigen) umfangreich erklärt und sogar mit Bildern dargestellt. Darauf folgt derselbe Artikel noch mal, nur das diesmal die Ausrüstung der BattleArmors dargestellt wird.

Der letzte Abschnitt widmet sich umfangreich der Berechnung der Kosten und des neuen BattleValue 2.0. Dieser Abschnitt wird natürlich von umfangreichen Rechenbeispielen und endlosen Tabellen dominiert, so dass auch der absolute Neuling ohne Probleme seine frisch erstellten Einheiten berechnen kann.

REZENSION

Die letzten dreißig Seiten bestehen aus sämtlichen Datenbögen die der Spieler, oder nun Konstrukteur, in seiner Laufbahn benötigen kann, dazu kommen jede Menge Tabellen, die sämtliche Ausrüstung und alles Wesentliche noch einmal auflisten. Die pure Masse und die kleine Schriftart kann einen am Anfang etwas überfordern, aber wenn man sich erst einmal einen Überblick verschafft hat, ist dies kein Problem mehr.

Fazit:

TechManual hat alles was man zum Konstruieren braucht und noch viel mehr. Der totale Neuanfänger wird sich vielleicht fragen, wozu er einen IndustrialMech oder ein Unterstützungsfahrzeug bauen muss, aber der Battletech Veteran wird all seine Wünsche erfüllt sehen. Die Präsentation ist sehr ansprechend und macht Lust auf noch mehr Corebooks. Insgesamt ist das Buch absolut zu empfehlen. Der Umstand sämtliche Konstruktionsregeln und alles, was man dafür braucht, in einem Buch zu finden, ist ungemein praktisch. Trotzdem hoffe ich, dass die neue Starterbox wenigstens die Konstruktionsregeln für BattleMechs enthält, damit Neuanfänger, die sich nur die neue Grundbox kaufen können oder wollen, wenigstens neue BattleMechs konstruieren können und so auf den Geschmack kommen.

Links:

Tech Manual als PDF bei BattleCorps.com kaufen

http://www.battlecorps.com/catalog/product_info.php?products_id=1874

CHOOSE WEIGHT (TONNAGE)

Under these rules, BattleMechs may measure 20 to 100 tons in weight (increasing in 5-ton increments) within those limits, the player chooses any tonnage. The total weight of the BattleMech's engine, weapons, armor and other components may not exceed this amount. Any excess is left below, under these rules, any unspent weight left over after the creation process is classified as unspent tonnage.

Andrew decides his design will be a lightweight scout. Light BattleMechs weigh between 20 and 25 tons, so he chooses to set his tonnage at 25 tons.

Andrew's calculator is set for a mass of 25 tons. He enters the weight of the engine, weapons, armor and other components. The calculator shows that he has 10 tons left over. He decides to use this for extra armor.

Chris chooses a heavy weight class for his design, giving him a weight of 75 tons. He chooses 75 tons for his machine.

BATTLEMECH INTERNAL STRUCTURE TABLE

Total Mech Tonnage	Internal Structure Tonnage				Internal Structure Points				Maximum Armor Value (kg)
	Standard Structure	Endo Steel	Endo Titanium	Endo Ferro-Fibrous	Endo Steel	Endo Titanium	Endo Ferro-Fibrous	Endo Ferro-Fibrous	
20	2.0	1.0	3	6	5	3	4	48	73
25	2.5	1.5	3	6	6	4	6	60	90
30	3.0	1.6	3	10	7	5	7	105	113
35	3.5	2.0	3	11	8	6	8	110	127
40	4.0	2.0	3	12	10	8	10	130	152
45	4.5	2.5	3	14	11	7	11	150	169
50	5.0	2.5	3	14	12	8	12	160	182
55	5.5	3.0	3	18	13	8	13	185	201
60	6.0	3.0	3	20	14	10	14	205	217
65	6.5	3.5	3	20	15	10	15	215	231
70	7.0	3.5	3	22	15	11	15	217	243
75	7.5	4.0	3	23	16	12	16	235	247
80	8.0	4.0	3	25	17	13	17	247	263
85	8.5	4.5	3	27	18	14	18	245	279
90	9.0	4.5	3	28	18	15	19	270	295
95	9.5	5.0	3	30	20	16	20	290	300
100	10.0	5.0	3	31	20	17	21	307	323

STEP 1: DESIGN THE CHASSIS

The first step in BattleMech design is the creation of the Mech's basic framework or chassis. This step involves several of the most basic aspects of the BattleMech's design, determining what kind of Mech it is, its technology level, its weight and its design type (doped or four-legged). These choices will restrict the designer's options in certain equipment, and will also determine the weight and bulk of the Mech's internal structure.

CHOOSE TECHNOLOGY BASE

BattleMechs may be constructed using Clan or Inner Sphere technology bases. BattleMechs designed using either technology base may be built as endo-techs.

Andrew is designing a BattleMech that he has called the Alpha-100. He decides to use the Alpha-100 as his design for an endo-tech. He chooses the Alpha-100 as his design for an endo-tech. He chooses the Alpha-100 as his design for an endo-tech.

Chris is designing a four-legged BattleMech that he has called the Gamma-100. He chooses the Gamma-100 as his design for a doped Mech. He chooses the Gamma-100 as his design for a doped Mech.

ALLOCATE TONNAGE FOR INTERNAL STRUCTURE

Every BattleMech has an internal structure, which represents its skeleton and joints. The weight of this structure depends on the weight of the BattleMech, as well as on whether the design chosen is standard or endo-tech. Standard structure weighs 10 percent of the BattleMech's total weight, while endo-tech structure weighs 15 percent of the BattleMech's total weight.

The BattleMech's total mass also determines the number of internal structure points each location receives when using the Mech's weight class. The designer must mark out any critical links on the internal structure diagram, being labeled only the number of critical links in each column equal to the number of internal structure points at that location.

BattleMech internal structure points are fixed to their assigned locations, based on the weight and body type of the Mech's hull. These points may not be redistributed elsewhere.

The maximum amount of armor points a BattleMech may carry is based on its Maximum Armor Factor (as determined by the number of internal structure points per section). All locations except the head may carry a maximum of four times the number of armor points as they have internal structure points, including any armor placed in new locations (see Add Armor, p. 74). All head locations may receive a maximum of a single point.

The BattleMech's Internal Structure Table at right provides the mass of internal structure (standard and endo-tech) for all legal BattleMech tonnage, as well as the number of internal structure points each location must have. Also provided the designer refers to the maximum possible armor factor for BattleMechs at each tonnage, for doped and four-legged designs.

Technology Base: Standard internal structure is equally available to BattleMechs of Clan or Inner Sphere technology bases. Endo-tech endo-tech is available only to BattleMechs with an armor system tech tree. A low-endo-tech is available only to BattleMechs with a Clan tech tree.

Four-legged BattleMechs built in space have four legs, rather than two arms and two legs. The number of internal structure points for all four legs is the determined by the Mech's tonnage. The Arms and Legs columns are not used in space.

Space: If the design uses steel or endo-tech internal structure, Inner Sphere Mech designs must assign 14 critical links to the BattleMech's Critical Link Table in endo-tech designs assign only 7 critical links. The location of these links must be congruent, not do they need to be determined at this stage. However, they must be assigned by the final stages of design, while allocating weapons, heat sinks and any other equipment not otherwise placed (such as engines, gyros and cockpit systems).

Endo-Tech: The type of internal structure and placement of any critical links required must be determined upon the design of the base configuration. All complete primary and alternate configurations thereafter must use the same arrangement of internal structure critical links.

For endo-tech designs, weights at a premium, so designers to install endo-tech internal structure on his BattleMechs at 25 tons total weight, the maximum endo-tech internal structure weight is 2.5 tons, leaving 22.5 tons to play with (25 - 2.5 = 22.5). This endo-tech construction will require 14 critical links on the Critical Link Table. Andrew will use 14 critical links to distribute them in the manner Andrew likes (all off-structure critical links from standard structure system on his Maximum Armor Factor, leaving only 14 critical links in the center hull). A critical link in the left and right torso, a critical link in each leg and 4 in each arm. All 14 links receive 3 points of structure automatically (Andrew leaves the Alpha-100's internal structure).

To derive an endo-tech space or available, BattleTechs for standard internal structure on the standard Maximum Armor Factor, the maximum endo-tech weight of Clan members will allow them to use the connections to the Mech without similar designs. Standard internal structure for a 25-ton Mech is 2.5 tons.

REZENSION

Rezension zum ComStar Sourcebook



Zusätzlich zu den neuen Quellenbüchern, besprechen wir auch alte Quellenbücher. Heute wollen wir dem alten ComStar Quellenbuch von 1992 ein paar Zeilen widmen.

Auf knapp 110 Seiten soll das ComStar Sourcebook dem geneigten Leser sämtliche wesentlichen Informationen zu diesem Geheimnisumwitterten Orden liefern. Der Schwerpunkt wird hier primär auf die Geschichte von ComStar gelegt.

Auf 75 Seiten wird die komplette Geschichte ComStars beleuchtet. Vom Untergang des Sternenbundes, zur Gründungs ComStars, bis zu dem 4. Nachfolgekrieg, der Clan Invasion und dem Schisma wird alles umfangreich dargestellt und auch die Verschwörungen und Konflikte innerhalb ComStars werden nicht außen vorgelassen. Das alte ComStar Sourcebook kann sich in dem historischen Bereich definitiv mit den neuen House Handbooks messen.

Erwähnenswert ist hier vor allem die Perspektive des Buches. Beim ComStar Sourcebooks handelt es sich nämlich im begrenzten Maße um ein In-Play Buch, eines der wenigen der damaligen Quellenbücher. Sämtliche Ereignisse und Geschehnisse werden aus der Sicht ComStars geschildert. Die Artikel werden dann aber von dem neuen Orden Word of Blake kommentiert und meistens sehr scharf kritisiert, entsprechen die Ansichten ComStars doch selten den Word of Blakes.

Der Abschnitt zur Organisation ComStars ist im Vergleich zum historischen Teil sehr kurz gehalten. Hier finden sich nur wenige Informationen zu den einzelnen Institutionen ComStars, auch der gefürchtete Geheimdienst ROM wird nicht sehr ausführlich dargestellt. Die meisten Informationen zieht der Leser hier immer noch aus dem historischen Teil. Zu den ComGuards, die elementaren Anteil hatten, die Clan Invasion 3052 zu beenden, finden sich sogar nur tabellarische Aufstellungen und ein kurzer Umriss der momentanen Situation.

Sehr interessant sind wieder die Beschreibungen des Sol-Systems, ComStars Domäne im Jahr 3055 - das In-Play Datum des Buches, hier finden sich viele neue Details, die vielleicht auch dem Battletech Experten eher nicht geläufig waren. Dazu gehört eine Übersicht über das Verhältnis ComStars zu den anderen Fraktionen der Freien Inneren Sphäre.

Der letzte In-Play Teil des Buches ist der ComStar Splitterorganisation Word of Blake gewidmet. Auch hier gibt es einen, aber wesentlich kürzeren, Abriss zur Geschichte, der Organisation und dem Militär. Der wirklich letzte Abschnitt des Buches richtet sich an die Spieler neben „neuen“ Mechs wie Grand Crusader, werden hier auch neue Archetypen für das Mechwarrior RPG zur Verfügung gestellt.

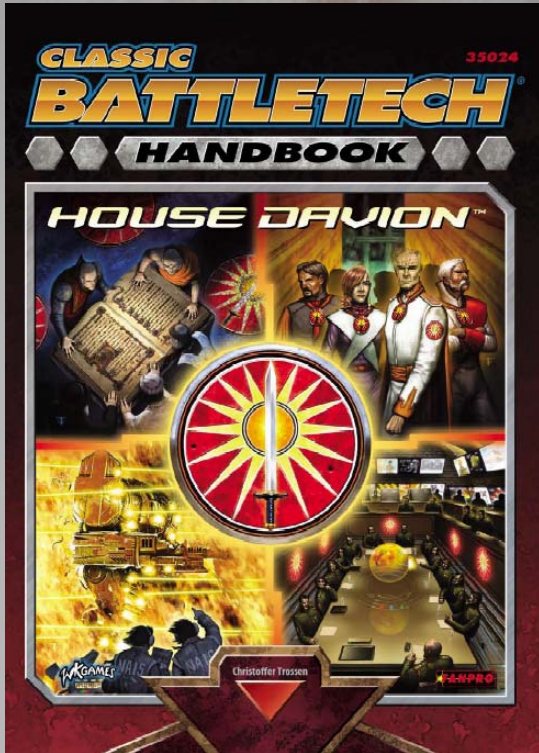
Fazit:

Der Umfang des historischen Teils ist mehr als ausreichend und der Informationsgehalt einfach nur erstaunlich. Für Background-Experten eine großartige Quelle.

Bei der Organisation wären mehr Informationen wünschenswert gewesen, vor allem zum technischen Aufbau Comstars (Clock of ComStar, Standorte der B- oder C- HPG Generatoren usw.) Solche Informationen lassen sich auch heute schwer finden. Der Mangel an militärischen Informationen wird heute locker vom FM: ComStar aufgegangen und der Geheimdienst ROM wird umfangreich in IntelOps beleuchtet. Insgesamt lässt sich sagen dass das ComStar Sourcebook definitiv zu empfehlen ist, besonders da man es inzwischen zu geringen Preisen erstehen kann.

REZENSION

Rezension zu Handbook House Davion



Der dritte Band der Housebook-Reihe ist nun also endlich erschienen, wir haben ja auch lang genug darauf warten dürfen. Wie auch seine Vorgänger ist es auf dem Stand von 3067 und wie zu erfahren war, sollen alle anderen Housebooks ebenso im Jahre 3067 angesiedelt sein, was sie in einem gewissen Maße zu "Historicals" der besonderen Sorte macht. Als Bücher, welche die Staaten zeigen, kurz bevor der Jihad nun sämtliche Strukturen, Grenzen und Personen der Inneren Sphäre durcheinanderwirbelt, sind sie zudem noch ein Quell an nützlichen und spannenden Informationen.

Ursprünglich war es einmal geplant, alle Housebooks innerhalb weniger Monate zu produzieren. In Realität sehen wir ja nur ein Buch pro Jahr. Dies hat natürlich Gründe. Sie sind ein wahrer Continuity-Alptraum und alle Daten müssen doppelt und dreifach gegen gecheckt werden. Die Artwork soll den hohen Ansprüchen der Leser und Entwickler genügen, weswegen auch dies seine Zeit in Anspruch nimmt. Am Ende kommt es auch des Öfteren vor, dass komplett neue Regeln in ihnen auftauchen, deren Entwicklung nicht immer vollständig abgeschlossen wurde. Alles in allem braucht ein Housebook somit neun bis zehn Monate, bis es druckreif ist.

Wie schon in den Vorgängern findet sich im Handbook House Davion eine Fülle an Informationen über Geschichte, Regierung, Planeten, Gesellschaft und Kultur der Vereinigten Sonnen. Im Folgenden möchte ich nun kurz vorstellen, was in den einzelnen Kapiteln alles zu finden ist, dann stelle ich einige der Regeln und neuen Einheiten kurz vor und am Ende findet Ihr ein kleines Fazit.

Beginnen wir mit der Opening Fiction:

Chris Trossen hat sich hierfür Duke George Hasek ausgesucht und wir erfahren ein wenig über dessen Charakter und sein Bild von Yvonne Steiner-Davion. Und anscheinend wird uns hier auch verraten, wer George Hasek während des Jihad ermorden läßt. Ein Highlight dieses Buches, ganz eindeutig.

Das Kapitel "History of the Federated Suns" ist wieder etwas für Geschichts- und Hintergrundfans. In aller epischen Breite wird hier auf beinahe achtzig Seiten alles erzählt, was seit der Entwicklung des Kearny-Fuchida bis zum Ende des FedCom Civil passiert ist. Äußerst informativ und spannend zu lesen.

Der Atlas behandelt sage und schreibe 31 Welten aus den Federated Suns, 1zehn aus der Capellan March, zehn aus der Crucis March und elf aus der Draconis March. Ob nun Kathil, New Avalon, Kittery oder Robinson, Marlette, Cassias, Addicks oder Woodbine, zu allen diesen 31 Planeten (32 wenn man Talon und Wernke einzeln zählt), finden sich ein paar Sätze sowie die üblichen Hintergrund-Daten. Viele kleine Informationen verbergen sich in den Artikeln, wie z.B. dass Kittery (ja, genau die Welt, wo Devlin Stone demnächst auftauchen wird) über die ganzen Jahre eine Art humanitäre Hilfsstation für die angrenzenden Systeme war oder dass Mayetta einzig aufgrund eines K-F Antriebsschadens kolonisiert wurde. Ozawa z.B., so erfährt der interessierte Leser, war einmal eine paradisiisch schöne Welt, bis das Draconis Combine die Welt während der Nachfolgekriege durch den massiven Einsatz von Atombomben in eine sturmgeplagte Kraterlandschaft verwandelte. Anscheinend beginnt sich die Welt aber inzwischen zu erholen.

REZENSION

Das Kapitel "Federated Suns Government" ist ebenfalls ein Quell von interessanten Informationen über die FedSuns und die herrschenden Familien. Äußerst informativ sind die Seitentexte zu Service, Succession und Regency. Man erfährt hier z.B., dass von allen Davions erwartet wird, dass sie sich in den Streitkräften durch eigene Leistungen hochzudienen haben und nicht durch ihren Namen begünstigt sein sollen. Dass ein Erster Prinz in den AFFS gedient haben sollte, dürfte jedem Fan bekannt sein. Hier wird gemutmaßt (man bedenke, das Buch ist aus einer In-Play Perspektive geschrieben!), dass die Probleme, die Yvonne und Katherine Steiner-Davion mit der Akzeptanz bei der Bevölkerung daher rühren mögen, dass beide nie gedient haben. Succession ist ebenso informativ, man erfährt hier, wie die Erbfolgestrukturen der Federated Suns sind und dass derzeit (3067) George Hasek den Thron übernehmen würde, sollte Yvonne sterben. Regency erklärt, wieso Yvonne Steiner-Davion nicht First Prince der Federated Suns werden kann - eine Person, die einmal als Regent geherrscht hat, darf nie den Thron auf New Avalon besteigen! Es folgt eine Liste aller Herrscher der FedSuns, beginnend mit President Lucien Davion bis hin zu Katherine und Yvonne Steiner-Davion.

Im Folgenden werden dann bekannte Persönlichkeiten aus den großen Herrscherfamilien der Federated Suns vorgestellt, wie der z.B. Victor Steiner-Davion, George Michael Hasek (-Davion) oder Tancred Aaron Sandoval, es werden mehrere kleinere Herrscherfamilien vorgestellt, wie die DuValls, die Ziblers und die Cunninghams und die verschiedenen Ministerien der FedSuns. Dem Leser dieser Rezension sei versichert, dass es eine Fülle an weiteren Informationen gibt, die vorzustellen aber definitiv den Rahmen dieses Textes sprengen würde.

Den AFFS ist das folgende Kapitel gewidmet, welches verhältnismäßig kurz ausfällt, wohl weil die meisten Informationen auch im FM FedSuns zu finden sind. So findet sich die sogenannte Chain-of-Command hier, also die Befehlskette, beginnend bei dem Ersten Prinzen über den Prince's Champion, den Marshall of the Armies (die beiden letzteren Funktionen werden bis 3073, wie bekannt sein sollte, von Jackson Davion ausgefüllt) hin zum High Command und dem General Staff. Es folgen Details zu den verschiedenen Departments, zu den Regional Commands, den Military Units und den Non-Combat Units. Das Kapitel Training stellt dann sämtliche Militärakademien der FedSuns vor, von der Albion Military Academy über die Warrior's Hall zur Filtvelt Military Academy. Man erfährt, dass die Albion MA die älteste aller Akademien ist und ihre Kurse als die anspruchvollsten gelten. Außerdem das NAIS College of Military Science erst durch Ian und Hanse Davion zu dem wurde, was sie heute ist oder dass die Kilbourne Academy eines der ganz wenigen Trainingscenter im Davion Outback ist und eher als eine "Schule für einfache Leute" statt als wahre Eliteakademie angesehen wird. Uniformen und Insignien werden im folgenden vorgestellt, zu sehen sind diese auch in den wundervollen Farbtafeln, die sich in diesem Kapitel finden, ebenso die Orden, die man in den AFFS verliehen bekommen kann.

Kommen wir zum Kapitel Society&Culture, zu Deutsch Gesellschaft und Kultur. Es beginnt mit einer Vorstellung der gesprochenen Sprachen, die sich in den verschiedenen Marken antreffen lassen. So wird in der Crucis March vor allem französisch, deutsch und spanisch neben dem allgegenwärtigen Englisch gesprochen, was in der Herkunft der Siedler dieses Teils der FedSuns aus Nord-Amerika und Westeuropa begründet liegt. In der Mark Capella findet man viele chinesisch-sprechende Leute, aber ebenso russisch und spanisch, sowie eine ganze Bandbreite an anderen Sprachen und Dialekten bzw. Akzenten. In der Draconis March hingegen ist die Sprache der Nachbarn – der Draconier – verpönt, was sich aus dem Kentares Massaker erklärt. In den anderen Teilen werden die Bürger eines neu eroberten Planeten generell ohne große Schwierigkeiten anerkannt und sozusagen „in die Familie“ aufgenommen. In der Mark Draconis wird jedoch erwartet, dass ein Paradigmenwechsel stattfindet und man der japanischen Kultur abschwört. Bleibt noch der Outback, sicher eines der interessantesten Gebiete in den FedSuns, auch wenn der generell etwas kurz gekommen ist in diesem Buch. Die Entwickler und Autoren äußerten sich dahingehend, dass das Buch leider in der Entwicklungsphase zu lang geworden war und man sich gezwungen sah, einiges zu kürzen.

Es folgen Feiertage wie der Kentares Day – ein Gedenktag für alle Opfer feindlicher Invasionen - oder der Rite of the Court – er läutet zum einen den Frühling auf Avalon ein und vor allem startet er den drei-monatigen Zyklus, in dem der Royal Court geöffnet ist. Kleidung, Ausbildung und

REZENSION

Religion/Philosophy sind nun die nächsten Teilbereiche dieses Buches. Unter Education findet sich eine Liste aller Universitäten in den FedSuns, vom NAIS bis hin zur University of Saso. Sehr nett gemacht ist ein „Top 5 Federated Suns Universities“, in der die die New Avalon Post ein Ranking nach verschiedenen Gesichtspunkten erstellt hat. Dieses datiert auf das Jahr 3059, also mag es sein, dass sich inzwischen einiges geändert hat, nichtsdestotrotz eine sehr nette Idee. Wie hätte man sonst auch erfahren sollen, dass das Federated Technical College of Kathil die Nummer 1 der Best Party Universities ist, also wo man die besten Parties feiern kann oder dass das NAIS die höchste Zahl an Selbstmorden aufzuweisen hat, was möglicherweise darin begründet liegt, dass sie auch die anspruchvollsten Kurse aufzuweisen hat?

In Religion and Philosophy stellt man uns dann die verschiedenen Glaubensrichtungen vor, berichtet etwas über die großen „Weltreligionen“, geht auch auf den Unterschied zwischen römisch-katholisch und new avalon-katholisch ein, was auf die Warriors Trilogie von Mike Stackpole zurückgeht. Auch hier sind wieder einige nette Dinge drin, wie z.B. das Unfinished Book Movement, deren Mitglieder auch auf dem Cover von HBHD zu finden sind. Dies ist eine Glaubensgemeinschaft, die sich aus Mitgliedern aller möglichen Religionen zusammensetzt und die es sich zum Ziel gesetzt haben, eines Tages die Werke aller Heiligen Personen einer jeden Religion in einem großen Buch zu veröffentlichen. Die erste Auflage dieses Buches erschien im Jahre 2959 und war nicht annähernd vollständig, deswegen der Name „Unfinished Book Movement“. Eine etwas absonderlichere Gruppe sind die Prophets of the Third Dawn, die davon überzeugt sind, dass Stefan Amaris und seine Leute die vier Reiter der Apokalypse waren, dass die Auslese der Guten und Gläubigen mit Kerensky's Exodus beendet war und der Erste Nachfolgekrieg dementsprechend die Apokalypse war. Demzufolge wären alle noch lebenden Menschen schlicht in der Hölle, aber es gibt noch Hoffnung, denn eines Tages soll jemand kommen, der die Menschheit, oder zumindest diejenigen, die das Böse besiegt haben, im „3rd Dawn of Humanity“ in den Himmel führen würde.

Anschließend finden sich Informationen zu Politics and Movements, wo z.B. auch die Gewerkschaften und die verschiedenen Lobbies vorgestellt werden. Gewerkschaften haben zwar eine gewisse Macht, aber im Gegensatz zu denen in der Lyranischen Allianz ist diese doch sehr begrenzter Natur. Während der Nachfolgekriege wurde diese nämlich massiv beschnitten, als Paul Davion Streiks in essentiellen Industrien schlicht für illegal erklärte und es den Gewerkschaften verbot, irgendeine Form von Einfluß auf politische Entscheidungsfindung zu nehmen, was bis auf gewisse Einschränkungen noch bis ins Jahre 3067 gilt. Es folgen Media und Arts, also Medien und Künste und abschließend dann noch Wissenschaft & Technik und Crime&Punishment – also Verbrechen und Strafsystem. Eine kleine Tabelle beschreibt hier die verschiedenen Strafen für verschiedene Verbrechen. So stehen auf Mord z.B. 15 Jahre bis lebenslänglich oder Exekution, ein Vergewaltiger bekommt 5-30 Jahre und wird öffentlich kastriert, auf Verrat stehen 25 Jahre oder Exekution.

Kommen wir also zum letzten richtigen Kapitel, bevor wir uns dem Rules Annex widmen, der Ökonomie. Neben den verschiedenen Informationen zur Währung, zu den Börsen des Reiches und dem Außenhandel werden hier vor allem große Industrien vorgestellt. So findet man „write-ups“, also kurze Texte mit Informationen, zu 18 zivilen Unternehmen, von Apple Computer Interstellar, deren Heimatplanet Macintosh heißt. Über Kelvin-Draht Diversified, die z.B. die Federated Broadcasting Corporation aufgekauft haben, einen der 5 größten Medienkonzerne der FedSuns, bis hin zu Wunderland Enterprises, einem Hersteller von Personal Computers, dessen Erfolgsgeschichte in einem Joint Venture mit Valiant Systems auf Robinson begann, das zur Entwicklung des Styker Light Tanks führte.

Es folgen zwölf Luft/Raumfahrt Unternehmen, von Cal-Boing of Dorwinion, die ihre militärische Abteilung anscheinend aufgrund anhaltenden Misserfolgs ausgliedern gedenken, über Kathil Shipworks, die durch den Bürgerkrieg größte Probleme hatten, auf Kathil wurde bekanntermaßen viel gekämpft. Und wo die Produktion von neuen Schiffen (derzeit nur Landungsschiffe) gerade erst wieder anläuft, bis hin zu Wangker Aerospace, die in letzter Zeit langsam wieder einen Fuß auf den

REZENSION

wirtschaftlichen Boden bekommen und zu diversifizieren gedenken und zudem hoffen, demnächst neue Modelle zu entwickeln.

Mit Archernar BattleMechs beginnt dann der Teil über die Rüstungsindustrie. Über ABM erfährt man so z.B., dass man als neueste Anschaffung Albion Advanced Technologies and Products verbuchen konnte. Es folgen so bekannte Firmen wie Corean Enterprises, General Motors und Kallon Industries, womit am Ende Texte zu 13 großen Rüstungskonzernen entstanden sind. Über Robinson Standard Battleworks ist z.B. zu lesen, dass die Sandovals einen enormen Einfluß auf die Firma haben und so auch steuern können, welche Einheiten tatsächlich Produkte von RSB erhalten – natürlich nur im Austausch gegen entsprechende Gegenleistungen.

Zum Schluß werfen wir nun einen kurzen Blick auf den Rules Annex. Wie immer finden sich neue Traits, Skills und Lifepaths für das RPG, komplett mit einer Übersicht über die verschiedenen Regionen der FedSuns und deren Auswirkungen auf Attributes, Skills, Traits und Modifiers. So gibt es die Skills Military Brat und Military Family, den neuen Skill Comm/FAX, wobei das FAX auch als Equipment auftaucht und die Lifepaths Stage 3: Academic und Stage 4: Outback Teacher. An neuer Ausrüstung tauchen neben der bereits angesprochenen FAX- Maschine eine Gefechtspanzerung für Infanterie, drei neue Gewehre von Federated-Barret und eine neue Pistole von Serrek Arms auf. Besonders die Thunderstroke II Gauss-Rifle verspricht einiges an Spielspaß, da hierzu ebenfalls Regeln für den Einsatz von Gauss-Infanterie im TableTop mitgeliefert werden. Es gibt diverse Hinweise zum Rollenspiel in den FedSuns, einiges an nützlichen Informationen zu Preise und Verfügbarkeiten von Waffen und Ausrüstung und so weiter, halt alles, was das Rollenspielerherz begehrt. Die meisten neuen Einheiten sind auch eher für Rollenspieler interessant, man bleibt hier weiter dem Grundsatz treu, keine BattleMechs in den Housebooks einzuführen. Stattdessen findet sich auch hier, wie schon in HBHS und HBHM eine „Blue Water“ Marine Einheit, in diesem Falle der Rapier-class Patrol Destroyer. Er kann 3 VTOL beherbergen, massives Unterstützungsfuer liefern, da er auch Arrow IV an Bord hat oder als Erste-Hilfe Station dienen. Zwei dieser Monster passen in ein Mammoth Drop-Ship.

Fazit:

Handbook House Davion ist ein absolut geniales Buch, welches den Fans eine nahezu unglaubliche Bandbreite an Informationen liefert und zudem noch sehr spannend geschrieben ist. Chris Trossen hat sich hierbei selbst übertroffen und ich war und bin schlicht begeistert. Das Warten auf dieses Buch hat sich aus meiner Sicht gelohnt, und auch wenn ich vor einiger Zeit die Seiten gewechselt habe und jetzt das Licht Blakes gesehen habe, so spüre ich beim Lesen doch, dass ein Teil meines Herzens noch immer für die Vereinigten Sonnen schlägt. Noch mehr als Handbook House Steiner schlug mich dieses Buch in seinen Bann und ich freue mich schon auf meine gedruckte Ausgabe! Ich spreche hiermit eine unbedingte Kaufempfehlung aus. Was mir noch positiv aufgefallen ist, auch wenn die FedSuns seit jeher das Lieblingskind der Autoren und Entwickler gewesen sind, so findet man im Buch keinen Hinweis darauf, dass man hier den Davion-Fans extra viel neues Spielzeug oder sonstige Vorzugsbehandlung hat zukommen lassen. Auch dafür zolle ich den Machern meinen Respekt.

Zu guter letzt möchte ich unbedingt auf Seite 120 verweisen, direkt vor dem AFFS Kapitel findet sich meine Lieblingszeichnung im ganzen Buch... Hanse Davion, der dem jungen James Kirk wie aus dem Gesicht geschnitten wirkt. Zum Schreien! Sehr geil!

Was ist das Besondere an dem Beitrag von Jason Hardy?

REZENSION

Rezension zu Clanwächter

Mit Clanwächter ist nun auch endlich der zweite Teil des Bear-Zyklus erschienen. Wieder dreht sich die Geschichte von Arous Brocken um den, aus dem ersten Teil schon bekannten, George Geisterbär.

Nachdem es George im ersten Teil als Leibeigenen in die Geisterbären-Besatzungszone verschlagen hat, ist es auch nicht verwunderlich, dass die Handlung wieder hier stattfindet. Zu Beginn ist George immer noch ein einfacher MechKrieger, der aber seinen Sternkameraden ein ums andere Mal durch taktische und strategische Finessen aus der Patsche helfen kann. Doch das soll sich schon bald ändern. Bei einer Mission auf Mannendorf stirbt sein Sternkommandeur im Kampf mit Söldnern aus der Inneren Sphere. So findet sich George eher als es ihm lieb ist an dessen Stelle wieder. Scheint seine Beförderung zuerst nur vorübergehend zu sein, so kann er sie doch schon bald durch einen Positionstest bestätigen. Damit werden ihm endgültig alle Pflichten eines Sternkommandeurs übertragen. George sorgt für eine weitere Umstrukturierung seines Sternes zu einem Scoutstern. Neben neuen Kriegern, denen er erst klar machen muss, was es bedeutet einen ScoutMech zu steuern, muss er sich auch noch mit Vorgesetzten und Kollegen auseinandersetzen, die ihm seinen Aufstieg nicht gönnen und ihm überall, wo es geht, Steine in den Weg legen.

Dabei bemerkt George nicht, dass er sich eigentlich in viel größerer Gefahr befindet. Nachforschungen, die er über seinen Auftrag auf Mannendorf anstellte, brachten die Clanwache auf seine Spuren. Und niemand, der sich mit der Clanwache anlegt, kommt unbehelligt davon. So hetzen George und sein Sternhaufen von Planet zu Planet, immer auf der Jagd nach den Söldnern, die in das Geisterbärengebiet eingedrungen sind. Dass die wirkliche Gefahr in ihrer Mitte lauert, ahnt keiner von ihnen.

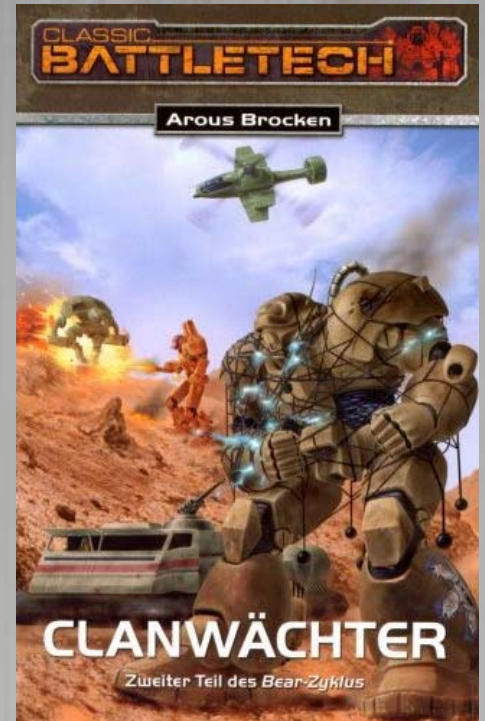
Clanwächter ist, wie auch schon der erste Teil, äußerst unterhaltsam geschrieben. Wer die MechWarrior-Computerspiele schon einmal gespielt hat, wird sich schnell in den Gefechten wieder finden können. Gausskugeln, PPK-Blitze und Autokanonen scheinen direkt an einem vorbeizurasen. Arous Brocken versteht es meisterhaft, dem Leser das Gefühl zu geben, er würde selber zusammen mit George im Cockpit sitzen.

Jedoch gibt es auch ein paar Kritikpunkte: Wie schon bei Katze unter Bären wird der Tabletop-Spieler und Universums-Kenner an einigen Stellen die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Zusätzlich dazu tauchen ab und an Rechtschreib- und Grammatikfehler auf, die man eigentlich vermieden haben könnte.

Persönliches Fazit:

Ich bin zwiegespalten. Zum einen mag ich dieses grellbunte MechWarrior-Gefühl, das ich beim Lesen der Kämpfe bekomme. Wenn ich es hier hätte, würde ich glatt mein MW4: Mercs wieder auspacken und losspielen. Ziemlich sauer stoßen mir jedoch die ganzen Fehler auf. Zum einen finde ich die Story irgendwie ein bißchen lahm. Kann auch sein, dass ich zwischendurch einfach den Überblick verloren habe wegen der ganzen Zeitsprünge, die Brocken durchführt.

Die Beschreibung der Verfolgung der Söldner war zwar spannend, aber für meinen Geschmack viel zu schnell beschrieben. Ich hatte das Gefühl, als würde das Sprungschiff gerade einmal eine halbe Stunde unter einer Sonne hängen müssen, bevor es wieder springen kann. Das kollidiert ein bisschen mit meiner Vorstellung vom Universum. Auch dass der Todessprung anscheinend durchaus als Möglichkeit



REZENSION

angesehen wird, um einen Gegner auszuschalten, fand ich ziemlich merkwürdig. Die Clanner, die ich kenne, machen so was nicht.

Clanner hingegen, die Sprungdüsen benutzen und ihre taktischen Möglichkeiten auszuspielen versuchen, anstatt einfach darauf zu vertrauen, dass ihre Panzerung und ihre Waffen besser sind... Respekt Herr Brocken, die haben sie wirklich überzeugend dargestellt. Wenn alle Clanner in der Invasion so gehandelt hätten, wäre die Innere Sphere jetzt erobert.

Im Großen und Ganzen muss ich sagen, dass mir das Buch nicht so sehr gefallen hat. Ich werde wohl auch noch den abschließenden Teil lesen, einfach, weil mir die Mechgefechte sehr gut gefallen, aber die Fehler verderben mir ein klein wenig die Vorfreude darauf.

Wer gerne mal wieder richtig viel Schwermetall, Laser und Schrott sehen will, ist mit Clanwächter aber durchaus gut bedient.



REZENSION

Rezension zu Total Warfare

Das Erscheinen von Total Warfare war und ist wahrscheinlich eines der größten Ereignisse und Entwicklungen für Classic Battletech in den letzten Jahren. Um Euch einen umfassenden Eindruck des neuen Regelwerks bieten zu können, präsentieren wir in dieser Ausgabe eine weitere Rezension.

Rezensiert von: Ron McClung



Battletech ist ein Langzeitklassiker und ich gebe zu, dass ich ein wenig eingeschüchtert war, als ich es rezensieren sollte. Ich wollte dem Spiel gerecht werden. Battletech ist, trotz der Turbulenzen, die es in den letzten Jahren durchmachen musste, seit langem eine feste Größe in der Tabletop-Welt. Vom Brettspiel über Computerspiele, Metalminis und MechWarrior: Dark Age hat Battletech eine Menge verschiedener Inkarnationen hinter sich. Trotzdem ist das Universum hinter dem Spiel im Hinblick auf Story und Qualität sehr konsistent geblieben. Die Fans des Spieles sind sehr engagiert und respektable Spieler.

Bisher hatte ich mich nur peripher mit Battletech beschäftigt. Damals in den 80ern hatte ich mir die erste Box des Spieles gekauft, weil ich dachte, es wäre cool. Aber ich fand keine Mitspieler und so landet die Box auf dem Regal, bis ich sie an jemand anderen verkaufte. Ich habe es nie wirklich gespielt. Allerdings habe ich die MechWarrior Computerspiele gespielt, die den Kern meines Wissens über Battletech bilden. Ich habe auch das futuristische Panzer Spiel Centurion aus FASA's Renegade Legion-Reihe gespielt, das ähnliche Spielmechaniken aufwies.

Da ich über Jahre hinweg Spiele-Conventions in Nord- und Süd-Carolina koordiniert habe, habe ich eine Menge Battletechspiele gesehen. Für eine sehr lange Zeit war es für mich ein Eckpfeiler der Convention. Ich rede hier über das echte, klassische BattleTech. Ich habe mit einigen Veteranen unter den Spielern geredet und die meisten waren sehr zufrieden und angetan von der Arbeit von FanPro. Dieses Buch scheint die Vereinigung harter Arbeit und Hingabe zum Spiel zu sein.

Da ich kein erfahrener Spieler bin, kann ich keinen Kommentar zu Total Warfare aus dieser Sicht abgeben. Deshalb habe ich mit Dale Sission gesprochen, der seit 12 Jahren Battletech spielt und mir einen kleinen Einblick in seine Meinung zu Total Warfare gewährt hat. Das Interview mit ihm findet ihr im Anschluss an meine Rezension zum Buch.

Inhalt: Battletech: Total Warfare ist ein dicker Batzen, der die meisten Regeln des alten Systems sowie viele der Erweiterungen und Errata bündelt. Es ist ein vollfarbiges Buch, das neben Massen an Material über das Universum, für Anfänger sowie Veteranen alle Regeln enthält, die man zum Spielen benötigt.

Die *Introduction* gibt dem Leser eine Übersicht darüber, was TW ist, was es sonst noch für Material für Battletech gibt und wie das alles zusammenpasst. Dieser Teil ist besonders für Anfänger geeignet. Er gewährt einen Einblick in die Größe und Vergangenheit des Systems und des Universums. Von den verschiedenen Arten von Sourcebooks (wie die HardwareHandbücher) über die Record Sheets und Maps bis hin zu den Minis, werden die meisten, wenn nicht sogar alle Produkte, die irgendwie mit

REZENSION

Battletech in Verbindung stehen, erklärt. Ebenso fehlt es nicht an Informationen, wie man an diese Produkte herankommt. Nach der *Introduction* gibt es eine kurze, 3-seitige Zusammenfassung der Großen Häuser und Clans, die das Universum beherrschen.

Eine der Sachen, die die *Introduction* betont, ist, dass Battletech als Tabletop startete. Alles, was man zum spielen brauchte, waren eine Karte (Map) und ein paar Spielsteine (Counter). Das ist auch heute noch so. Einige Leute trauen sich nicht zu spielen, weil sie von den komplexen Karten und Minis abgeschreckt werden. In meinen Augen gibt es keinen Grund hierzu. Wie gesagt, alles was man braucht sind eine Karte, die Datenbögen für die Einheiten und ein paar Spielsteine und schon kann man loslegen.

Die *Components*-Sektion ist ein kurzer Abriss über die Einheiten, denen man auf dem Schlachtfeld begegnen wird. Darunter sind natürlich die Mechs, aber auch andere Bodenfahrzeuge, Raumschiffe, Landungsschiffe und normale Schiffe. Neben jeder Beschreibung findet man eine nette, farbige Abbildung eines Beispiels für das Fahrzeug. Es handelt sich um einen Grundkurs in Battletech-Technologie. Daran schließt sich die Erklärung der Record Sheets (die nicht im Buch enthalten sind, aber über die Webseite verfügbar sind), der Karten (die auch separat erhältlich sind) und anderer Spielkomponenten an. Abgeschlossen wird das Kapitel mit einer 2-seitigen Beschreibung der Organisation militärischer Einheiten im Battletech-Universum.

Im *Playing the game* – Kapitel findet man die ersten Regeln, die zum Spielen nötig sind. Ich werde sie genauer im System-Teil dieses Artikels betrachten. Man kann aber jetzt schon sagen, dass sich die generellen Mechaniken des Spiels in den zwanzig Jahren, die es besteht nicht grundlegend verändert haben.

In den nachfolgenden Kapiteln werden die Waffen und das Equipment, das verwendet wird, erklärt. Es gibt hier nicht nur einige Waffen, sondern auch eine große Bandbreite an Systemen, die zur Unterstützung im Kampf benötigt werden. Je nachdem, welchen Mech man steuert, variieren die Möglichkeiten, die man hat. Von Raketenabwehrsystemen über ECM-Anlagen bis hin zu exotischen Nahkampfwaffen (einziehbares Schwert, Presslufthammer) und verschiedenen Computern zur Koordinierung von Taktiken findet sich hier alles, was das Kriegerherz begehrt. Abschließend werden verschiedene Manöver, die ein Mech durchführen kann (Rammen, Todessprung,...) erklärt und durchweg ausführlich erläutert.

Verschiedene Kapitel über besondere Einheiten, wie zum Beispiel Protomechs, und deren besondere Fähigkeiten sowie Gebäude bieten weitere Möglichkeiten, Leben in das Spiel zu bringen. Dabei wird ebensowenig auf Regeln für Infanterie und Unterstützungsfahrzeuge wie auf Aerospace-Jäger verzichtet. Nochmals, ich kann nicht genug betonen, wie umfassend alles dargestellt wird.

Creating Scenarios ist dazu da, es dem Leser zu ermöglichen selber Szenarios für sich und seine Freunde zu entwerfen. Es wird in das BattleValue-System eingeführt, um Fairness und Balance zwischen den Gegnern zu ermöglichen. Außerdem werden verschiedene Werkzeuge zum allgemeinen sowie zufälligem Erstellen von Szenarios erklärt und anhand von Beispielen vorgeführt.

Die interessanteste Sektion ist in meinen Augen die *Painting Miniatures*-Sektion. So etwas habe ich mir schon gewünscht, als ich anfing, Tabletops zu spielen. Es ist ein riesiger Schatz an Tipps und Tricks, um Miniaturen zu bemalen. Zusammen mit den vielen, vollfarbigen Bildern von bemalten Minis im ganzen Buch, gibt dem Anfänger etwas, womit er sich lange beschäftigen kann. Es ist eine der bemerkenswertesten Hilfen in diesem Buch.

System: Als ich das Buch mit der Post bekam, beschloss ich, dass ich mit ihm lernen wollte, wie man Battletech spielt. Ich konnte mich kaum an etwas von dem, was ich damals in der Box gelesen hatte, erinnern. Von diesem Standpunkt aus beeindruckten mich die Aufmachung und das erste Kapitel vom Fleck weg. Nachdem ich die Grundlagen über Mechs und das Universum verschlungen hatte, stürzte ich mich kopfüber in die Regeln. Wie weiter oben schon erwähnt, sind die Regeln das Produkt aus

REZENSION

mehr als zwanzig Jahren Playtesting und Entwicklung. Aber das Buch sollte auch eine vernünftige Einführung für neue Spieler sein, und das wollte ich jetzt testen.

Eine Phase (der Kern des Systems) besteht aus mehreren Sequenzen: Initiative, Boden-Bewegung, Luft/Raumjäger-Bewegung, Angriff, Hitze und dem Ende der Phase. Jede Sequenz wird in einem eigenen Kapitel erklärt, das tiefgehende Informationen bietet. Dabei ist das Hauptaugenmerk auf Mechs gerichtet, aber die Regeln für Raumschiffe, Protomechs, Unterstützungseinheiten und andere Einheiten werden danach auch noch erklärt.

Die Basiswürfe setzen sich aus 2 sechseitigen Würfeln zusammen. Schützenwürfe, Pilotenwürfe und andere wichtige Würfe, wie Bewusstlosigkeit oder kritische Treffer, werden mit diesen Würfeln bestimmt. Dabei hat jede Aufgabe einen Mindestwurf, den man entweder erreichen oder überbieten muss. Es ist ein nettes, offenes Würfelsystem.

Im Grunde genommen ist das System sehr einfach, aber der Teufel steckt im Detail. Besonders dann, wenn man andere Einheiten neben den Mechs einsetzt, wie zum Beispiel Luft/Raumjäger, öffnet sich ein komplettes, neues Kapitel an Möglichkeiten und Regeln. Am Boden basiert Bewegung beispielsweise auf Bewegungspunkten. Für Luft/Raumjäger basiert die Bewegung auf den Ort, an dem sie sich befinden: Im All, in der oberen Atmosphäre oder der unteren Atmosphäre. In jedem dieser Fälle setzen Luft/Raum-Einheiten Schubpunkte ein. Das System versucht die Effekte von Schub, keiner und geringer Gravitation mit möglichst simplen Spielmechaniken zu simulieren. Ich habe es bereits in den *Renegade-Legion* Systemen gesehen und es ist ein einfaches, elegantes System, das nur so kompliziert ist, wie man selbst es haben will.

Der Kampf wird über einen Wurf geregelt, der sich aus dem Können des Piloten, der Waffe und ihrer Reichweite, dem Terrain und verschiedenen anderen Komponenten zusammensetzt. Fliegende Luft/Raum-Einheiten haben besondere Regeln für den Kampf. Weitere Regeln enthalten Informationen zum Feuern auf fliegende Einheiten, genaues zielen und indirektes Feuer. Wie man für ein so altes System erwarten kann, wird keine Frage ausgelassen. Alles ist explizit erklärt und lässt sich einfach nachvollziehen. Die Tabellen sind übersichtlich und selbsterklärend. Schaden wird auf den Record Sheets vermerkt, nachdem die Trefferzone bestimmt wurde. Jede Waffe hat einen speziellen Schadenswert, der von ihrer Reichweite oder Feuerrate abhängt. Ein Record Sheet enthält ein Panzerungsdiagramm und ein internes Diagramm, auf dem auch kritische Treffer vermerkt werden. Kritische Treffer sind eines der wichtigsten Dinge in Battletech und werden auch dementsprechend ausführlich im Kampf-Kapitel behandelt.

In der heutigen Spieleindustrie kann ein Spiel nicht für mehr als zwanzig Jahre überleben ohne einen soliden und eleganten Kern zu besitzen. Ohne Zweifel hat Battletech dies erreicht und sogar noch mehr.

Layout: Die Artworks sind beeindruckend, das Layout gut. Sehr nützlich ist der Index, auch wenn ich der Meinung bin, ein zusätzlicher Glossar wäre eine weitere Verbesserung gewesen. Am Ende des Buches findet man nochmal alle für das Spielen notwendigen Tabellen. Die Tabs an den Seiten helfen beim Suchen eines bestimmten Kapitels. Zwischen den vielen Bildern von Mechs und Illustrationen von Regeln gelingt es dem Buch, dem Leser alle Facetten des Spiels deutlich zu erklären.

Sehr nett sind auch die Kurzgeschichten zwischen den Kapiteln. Battletech ist schon immer ein riesiges Universum mit unendlichen Möglichkeiten für Geschichten gewesen und es ist gut von den Publishern gewesen, auch diesen Bereich mit zu integrieren. Jede der Geschichten behandelt eine spezielle Fraktion und ist auch mit dementsprechenden Artwork gestaltet worden.

REZENSION

Nachdem ich meine Meinung kundgetan habe, hier die Ansichten eines Veterans:

Ron McClung (RM): Wie lange spielst Du schon Battletech?

Dale Sission (DS): Seit etwas zwölf Jahren bin ich Spieler und Fan von Battletech. Ich habe alles vom „klassischen“ Battletech über MegaMek und die verschiedenen Simulationen des Systems gespielt. Ich habe sogar MechWarrior: Dark Age ausprobiert.

RM: Was ist Total Warfare für Dich als Spieler?

DS: Total Warfare ist für mich als Spieler die Wiederbelebung eines Spieles mit einem tiefen und reichen Hintergrund. Ich sehe es als Wiederbelebung an, weil es nicht wirklich eine Wiedergeburt oder etwas vollkommen Neues ist. Es ist immer noch dasselbe Battletech, aber mit ein paar neuen Entwicklungen. Erfahrene Spieler müssen nur die Tabellen aufschlagen und die Modifikatoren lernen und können direkt losspielen. Nachdem ich einmal durch das Buch geblättert hatte, konnte ich meine Mechs abstauben und wieder loslegen. Wenn man die erfahrenen Spieler fragt, enthält Total Warfare alle Regeln aus dem alten MaxTech. Wer CBT und MaxTech kennt, wird feststellen, dass sich TW nur in einigen Modifikatoren davon unterscheidet.

RM: Was ist Total Warfare NICHT für Dich als Spieler?

DS: Es ist keine vereinfachte Version von Battletech. TW ist seinen Wurzeln treu geblieben. Man muss immer noch die gleichen taktischen Entscheidungen treffen. Die Regeln haben sich wirklich nicht sehr verändert. Anstatt zu versuchen, das Rad mit einem anderen System neu zu erfinden, ist es bei der Form geblieben, die die Spieler seit Jahren kennen und lieben.

RM: Kannst Du uns etwas sagen, das Du am Meisten an dem Buch TW magst?

DS: Es gibt viel Bonus-Material neben den Regeln. Zuerst wären da die wunderschönen Farbfotos von den Minis. Zweitens gibt es am Ende des Buches ein nettes Bemalkapitel. Die netten Kurzgeschichten geben dem Buch den Rest zu einer gelungenen Investition.

RM: Gibt es etwas, das Du an dem Buch TW nicht magst?

DS: Nicht wirklich. Es gibt nicht viel, was man an dem Buch nicht mögen könnte.

RM: Warum sollte ein Neueinsteiger TW kaufen?

DS: Es hat alles, was man braucht. Alle Regeln, der Hintergrund, Hilfen zum Bemalen von Miniaturen und Internetadressen für weitere Informationen. Wenn man vorher noch nie etwas von Battletech gehört hat und liest dieses Buch, hat man einen umfassenden Einblick in das Universum sowie die wichtigsten Regeln des Spiels gewonnen.



REZENSION

RM: Warum sollte ein erfahrener Spieler TW kaufen?

DS: Aus Bequemlichkeit, ganz einfach. TW bündelt alles, was man braucht in einem Band. Es enthält die ehemals optionalen MaxTech-Regeln als Standard und deckt auch die Luft/Raum-Regeln aus dem alten AeroTech ab.

RM: Was hältst Du vom Layout?

DS: Das Layout ist sehr gut. Der Index schwächelt in meinen Augen ein wenig, aber man findet meistens das, wonach man gerade sucht.

RM: Dein endgültiges Urteil?

DS: Wie ich schon sagte, besitzt TW einen großen Wert für Battletech-Fans, seien es nun Veteranen oder Neulinge. Es erlaubt neuen Spielern einen einfachen Einstieg und bietet auch für den erfahrenen Spieler immer genug Erweiterungsplatz, um das Spiel auf Jahre spannend zu machen. Im Großen und Ganzen ist es in meinen Augen eine gelungene Revitalisierung eines Systems, welches im Bezug auf den Hintergrund auf dem Markt seinesgleichen sucht.

Zusammengefasst kann man sagen, wenn TW ein Zeichen für ein Revival von Battletech unter FanPro ist, ist es ein gutes Zeichen. Das Buch ist beeindruckend und Dale hat Recht, alles was man braucht ist darin enthalten. Nachdem ich es gelesen hatte, hatte ich das Gefühl, einfach loslegen zu können. Alles ist erklärt und nirgendwo wird eine Frage offen gelassen. Ich sollte vielleicht anmerken, dass wir, wenn wir sagen, es ist alles drin, was man braucht, die Regeln meinen. Karten und Record Sheets müssen weiterhin extra gekauft werden.

EXKLUSIV

Es ist ja nun ein Jahr her also haben wir uns entschieden, einmal nachzufragen, wie es unserem ersten Interview-Partner in diesen Monaten so ergangen ist. Dementsprechend präsentieren wir Euch hier den ersten von hoffentlich einigen solchen Texten, denn wir werden uns bemühen, in folgenden Ausgaben wiederum einen kleinen Beitrag über „das letzte Jahr“ zu erhalten. Somit übergeben wir das Wort an Kevin und wünschen euch viel Spaß beim Lesen:

Kevin Killiany - Das letzte Jahr

Vor einiger Zeit bat mich Björn etwas darüber zu schreiben, wie es mir in dem Jahr, seit mein Interview im Newsletter erschienen war, erging. Ich schob dieses Update lange vor mir her, weil ich damit beschäftigt war, andere Sachen zu schreiben.

Oder besser, sie umzuschreiben.

Wie diejenigen, die mein Live Journal kennen, wissen, musste ich 25% aus „Men of Earth“, meiner Kurzgeschichte aus „Doctor Who Short Trips: Desination: Prague“ herauskürzen.

Obwohl der Chefredakteur und die BBC sehr zufrieden mit der Geschichte waren, wurde die Anthologie als Gesamtes zu lang. Big Finish musste also entweder ein paar der Geschichten rauswerfen, oder



jeden Autor bitten, seine bereits akzeptierte Geschichte zu kürzen. Sie machten das Letztere. Einige Autoren mussten 500, andere tausend Wörter kürzen. Nachdem „Men of Earth“ mit 12.000 Wörtern ziemlich groß war, wurde ich gebeten, sie um 3000 Wörter zu kürzen.

Ich verwand viel Zeit darauf, Sätze neu zu strukturieren und Adjektive zu löschen. Dann realisierte ich, dass es keinen anderen Weg gab, als einen der Subplots komplett zu löschen. Mit 9000 Wörtern (im Moment, es kann sein, dass ich da noch was dran ändern muss) ist „Men of Earth“ immer noch die längste Geschichte, die jemals in „Doctor Who: Short Trips“ erschienen ist.

Neben Doctor Who versuchte ich auch in andere Märkte hineinzukommen. Ich glaube

nicht, dass es den Leuten etwas ausmachen würde, wenn ich Euch das Folgende erzähle. Ich habe versucht sie davon zu überzeugen, dass ich englische Geschichten für DSA schreiben sollte. Sie waren sehr freundlich zu mir, auch wenn ich bezweifle, dass sie mich ernst nahmen. Ehrlich gesagt glaube ich, dass es einfach noch nicht genug englische Leser für so ein Projekt gibt. Noch!

Ich wandte meine Liebe für Schwerter und Magie also einem anderen etablierten Spieluniversum zu. Ich habe schon verschieden E-Mails mit Chefredakteuren ausgetauscht, aber es gibt noch nichts Handfestes, also werde ich auch noch nichts versprechen.

Wo wir gerade von Schwertern sprechen: meine „Star Trek Corps of Engineers“ - Geschichte wird in der bald erscheinenden Grand Designs Anthologie enthalten sein. Ich habe es geschafft verschiedene, bekannte Elemente wie zum Beispiel Ritter, Aufseher und Adlige in einer Star Trek Geschichte unterzubringen.

EXKLUSIV

2006 verbrachte ich auch einige Monate mit einer Geschichte, die ich unfertig zur Seite gelegt hatte. In den späten 50ern und 60ern ging meine Mutter mit "Voice of America" zuerst nach Angola und danach nach Ghana. In Ghana lernte sie dann meinen Vater, einen Texaco Öl-Ingenieur, kennen und heiratete ihn schließlich. Sie bereiste die ganze Region und ich wuchs mit ihren Geschichten über das Land und die Leute sowie Stücken von der Elfenbeinküste, Benin und Ghana auf.

Als ich mich dann entschied, einen romantischen Roman zu schreiben, erschien es mir nur natürlich, ihn an der Südküste von Westafrika spielen zu lassen. Ich hatte beinahe ein Drittel des Buches bereits zu Papier gebracht und den Hauptplot für das komplette Buch bereits in meinem Kopf. Dann begann ich meine Quellen zu überprüfen, ob meine Erinnerungen aus zweiter Hand auch akkurat wären. Zu diesem Zeitpunkt realisierte ich, dass man das Westafrika von vor sechzig Jahren nicht mit dem Westafrika von heute vergleichen kann.

Ich stand vor einer schweren Entscheidung: Entweder würde ich bei meinen Erinnerungen bleiben und es zu einem historischen Roman werden lassen oder meiner Idee treu bleiben und Afrika so kennen zulernen, wie es heute ist. Natürlich entschied ich mich für Letzteres. Ich habe noch Monate an Recherchen vor mir, bevor ich diesem Land gerecht werden kann. Monate, die so lang werden warten müssen, bis ich meine momentanen Projekte beendet habe.

Zu den MechWarrior: Dark Age und Classic BattleTech Fronten: Mein Roman "Wolf Hunters" wurde im November veröffentlicht und von den Lesern begeistert aufgenommen. Meine letzte "Chaos Irregulars" Geschichte (bis 2008) wurde im Januar auf BattleCorps veröffentlicht. In der letzten Phase vor der Veröffentlichung auf BattleCorps sind "Djinn of Despair", eine 39.000-Wörter-Fortsetzung die nach "Dragons of Despair" einsetzt, und "A Different Hope", eine 10.000-Wörter-Geschichte über das Ende der Blue Star Irregulars. Ich habe keine Ahnung, wann sie veröffentlicht werden. Loren meint, er würde im Moment mit guten Stories überschüttet werden und mich da mit hinein zu schieben wäre schwierig.

Gerade eben erwähnte ich meine momentanen Projekte. Ich bin etwa zu einem Drittel mit meinem zweiten media tie-in Roman fertig. Es besteht eine Verbindung zum Spiel, aber da die Firma noch keine offizielle Ankündigung gemacht hat, kann auch ich noch nichts verraten. Alles was ich sagen kann, ist, dass es sich um ein Projekt handelt, das mich sehr begeistert. Das wars soweit von mir.

Außer vielleicht, das meine Frau Valerie und ich in der ersten April Woche unseren fünfundzwanzigsten Hochzeitstag feiern werden. Wir machen eine Kreuzfahrt in die westliche Karibik. Es wir unser erster Urlaub seit vierundzwanzig Jahren ohne Kinder sein.

Das Newsletter-Team gratuliert zu diesem Ereignis und wünscht einen schönen und erholsamen Urlaub!

Links:

Kevins Live Journal

<http://kvaadk.livejournal.com>

Kurzgeschichte zu Doctor Who: Short Trips

http://www.bigfinish.com/drwho_books/ST20_destinationprague.shtml

BERICHT

Black Ghost, White Death

---[Kommunikationsprotokoll BW-03ZX-Alpha]--[Sicherheitsstufe Omega-78TR-LoM]--[Inhalt streng vertraulich]--

Von: Adept-II-Sigma Jan
An: Hauptkommando
Betreff: Subjekt LJ-3-Alpha

*Auftrag ausgeführt. Subjekt wurde durch vereinte Anstrengungen ausgeschaltet. Sekundäres Ziel trotz Verlust der Objekte, erfolgreich ausgeführt. Die Celestials übertreffen alle unsere Erwartungen. Da wurde wirklich gute Arbeit geleistet.
Blakes Wille geschehe
Adept-II-Sigma*

--(Abgefangene Botschaft unbekannter Herkunft aus dem Northwind-System)--

Nachdem ich in der letzten Ausgabe von meinen Erfahrungen mit dem Vengeance Gambit berichtet habe, möchte ich an dieser Stelle das gleiche zu Black Ghosts, White Death, dem aktuellsten Command-Event machen.

Auch diesmal hatte ich die Möglichkeit, in Kiel an dem Event teilzunehmen. Diesmal trat Word of Blake gegen die Northwind Highlanders an. Ein erster Blick auf die Aufstellungen, begeisterte mich sofort. Die Blakisten führten eine komplettes Lvl. II C3i-Mechs sowie drei weitere Mechs ins Feld. Zwei davon waren aus der neuen Celestial OmniMech-Serie des WoB, die im Jihad Hot Spots 3072 vorgestellt werden. Die Highlander stellten ihnen eine gemischte Kompanie Mechs und Panzer entgegen. Auch hier gab es einige Besonderheiten, war doch Loren Jeffreys in einem Rifleman persönlich an der Schlacht beteiligt. Das einzige Ziel, das ausgegeben worden war, war den Gegner komplett zu vernichten.



Wir konzentrierten uns darauf, unsere C3i Einheiten möglichst vorteilhaft zu platzieren. Das bedeutete, dass wir unseren Viking, der mit MMLs ausgerüstet war, im Hintergrund in Deckung brachten. Unsere sprungfähigen Mechs versuchten währenddessen, ihre erhöhte Mobilität zu ihrem Vorteil zu nutzen. Ansonsten näherte sich alles, was nicht zum Fernkampf geeignet erschien langsam den vorrückenden Highlandern.

Um das Netzwerk optimal nutzen zu können ließen wir unseren durch einen kurzen Schlagabtausch leicht beschädigten Preta vorstürmen. Er sollte als Spotter für das C3i-Netzwerk dienen. Er erfüllte seine Rolle ganz gut und leitete ein paar LRMs sicher ins Ziel. Im Gegenzug wurde er aber so schwer beschädigt, dass sein MD-Pilot K.O. ging und die nächsten Runden erstmal nicht wieder aufwachte. Das war der Zeitpunkt an dem wir beschlossen, dass es eine gute Idee wäre Loren Jeffreys aus seinem Rifleman zu befördern. Also schossen sich unsere Mechs auf das Ziel ein und katapultierten

BERICHT

den generischen Kommandeur so auch schließlich aus seinem Mech. Die Highlander ließen sich davon aber überhaupt nicht beeindrucken und beförderten unseren Greif mit ins Jenseits.

Unser nächstes Ziel war ein Thunderhawk der Highlanders, der unsere Truppen ernsthaft bedrohte. Also begab ich mich mit meinem Seraph in den Nahkampf. Irgendjemand musste dem Söldnerpiloten ja mal zeigen, was die neuen OmniMechs wirklich drauf haben. Mit vereinten Kräften gelang es uns, den Thunderhawk niederzuringen. Leider ging dabei auch der Seraph drauf. Aber nicht durch interne Schäden sondern durch den Tod des MD-Piloten, der einfach weggerittet wurde. Die Schlacht wogte unverändert weiter. Schließlich gelang den Highlandertruppen der Durchbruch durch unsere Schlachtreihe. Wir zogen uns langsam zu unserem immer noch hinten stehenden Viking zurück, um ihnen möglichst geballte Feuerkraft entgegensetzen zu können.



Dabei verloren wir noch unseren Orion. Bei unserem Rückzug setzten uns die vorderen Elemente der Highlander, ein Hercules und ein Grand Titan dann doch noch ganz schön zu. Unser Legacy konnte aber doch den Hercules ausschalten, so dass er keine weitere Gefahr mehr darstellte. Auf der anderen Seite, fiel unsere rechte Flanke aber doch ein, nachdem ein gegnerischer Kingfisher unseren Tempest vernichtete. So stand unser Salamander ziemlich alleine da. Die letzten Runden brachten aber doch noch einige Überraschungen. So erlangte der todegläubte Preta-Pilot das Bewusstsein wieder. Aber nur, um im gleichen Zug vom Blood Asp der

Highlander zu Altmittel verarbeitet zu werden. Im Gegenzug erwischte unser Salamander noch einen War Dog.

Ich habe wieder sehr viel Spaß bei diesem Event gehabt, auch wenn wir wieder verloren haben. Aber diesmal war es aus meiner Sicht sehr viel knapper als noch beim Vengeance Gambit. Ein weiterer Punkt, der mir das ganze versüßt hat, war, dass ich gemerkt habe, wie viel Regeln und Taktik innerhalb des letzten halben Jahres gelernt habe. Hatte ich damals beim Vengeance Gambit 1 in Hamburg fast gar nichts im Kopf, konnte ich diesmal die Zielzahlen schon fast mühelos im Kopf berechnen. Ich freue mich jetzt auf jeden Fall auch schon auf Vengeance Gambit 2, das im Oktober stattfinden wird.

BERICHT

Das Anröchteconprojekt - mehr als eine Erinnerung

Galateaconvention 2006 – Wie so oft saßen Battletechspieler aus ganz Deutschland neben den Fights an der Platte beisammen und schwelgten in Erinnerungen an die Zeiten in Anröchte. So wurde die Idee geboren, diese Convention wieder aufleben zu lassen, aber diesmal vereinsübergreifend. In der Woche nach der Convention wurde eine Seite online gestellt und ein Forum eingerichtet. Wenige Wochen wurden Ideen eingestellt und dann schlief das Projekt wieder ein.

Galateaconvention 2007 – Wieder saßen diese Spieler zusammen und der Wunsch, Anröchte zu reanimieren war wieder im Mittelpunkt. Dieses Jahr ging man jedoch ans Eingemachte: es wurde eine Liste ausgelegt, in die sich jeder eintragen konnte, der bereit ist, für Anröchte in Vorkasse zu treten um dieses Projekt voran zu treiben. Mit Erfolg: im Moment liegt der Betrag bei 870€ und wir alle hoffen, dass sich im Forum der Seite noch mehr Willige finden, denen die deutsche Battletechszene am Herzen liegt und die ihren Teil dazu beitragen wollen, eine Erinnerung wieder aufleben zu lassen und neue Erinnerungen zu schaffen.



Abgesehen von den Erinnerungen an die früheren Conventions hat die Lokation den Vorteil, dass sie relativ zentral liegt und eine gute Verkehrsanbindung hat. Es ist ruhig gelegen und neben den großen Hallen, die alle ohne Verlassen des Gebäudes erreicht werden können, umfasst das Gelände noch einen großen Vorplatz, der in der Vergangenheit immer zum Zelten genutzt wurde. Es ist dort möglich zu grillen und ca. 2 Minuten Fußweg entfernt ist ein Supermarkt. Die Parkplatzsituation ist ebenfalls optimal. Im Bürgerhaus in Anröchte finden auch sonst größere Veranstaltungen statt, wie LAN Partys und Konzerte.

Der erste Kontakt zu Anröchte ist bereits hergestellt und das Wochenende vom 25. bis 26. August 2008 ist ins Auge gefasst. Viele Chapter der verschiedensten Vereinigungen (Team Trueborn, Mechworld, Mechforce) sowie freie Chapter haben bereits Ihr Interesse bekundet oder unterstützen uns bereits. Und nun kommst Du ins Spiel:

Wir brauchen Dein Feedback bezüglich Deines Interesses und Deine Beteiligung, wenn Du magst. Diese Convention kann nur stattfinden, wenn vorher das Interesse groß ist (und auch nicht bis zum Termin wieder abflaut)

Links:

www.battletech-convention.de

BERICHT

Zehn Jahre Galatea Convention

Dieses Jahr hieß es zum zehnten Mal Galatea Convention in Essen und ich war stellvertretend für den BT-Newsletter und somit für Euch dabei.

Veranstaltet wurde das Ganze von den Kell Hounds, einem ca. 15 Jahre alten Chapter aus Essen und Umgebung. Die Galatea ist eine vereinsunabhängige Convention, deren Ziel es ist, Spieler aller Vereinigungen und Communitys an einen Tisch zu bringen.

Am Freitag den 02. März 2007 gingen im Jugendzentrum Papestraße in Essen die Tore auf und ein tolles Wochenende mit Battletech und netten Leuten begann.

Da ca. zwanzig Chapter oder auch siebzig Leute anwesend waren, konnte keine Langeweile aufkommen. Auch Spieler, die alleine angereist oder gar zum ersten Mal da waren, fanden schnell Anschluss.

Während der Freitag ausschließlich für Chapterfights und nettes Beisammensein verplant war, fand am Samstag das 120t-Turnier statt.

Gewonnen haben hierbei:

- 1. Platz: Patrick Ulrich (Kell Hounds, Mechworld)**
- 2. Platz: Stephan >>Imp<< Riesener (Fighting Urakai, Mechworld)**
- 3. Platz: Thorsten Hürter (Fighting Urakai, Mechworld)**
- 4. Platz: Björn Dewenter (Kell Hounds, Mechworld)**

Somit teilen sich die Kell Hounds die „Best of four“ mit den Fighting Urakai und die Pokale bleiben in Nordrheinwestfalen.

Im Anschluss an die Siegerehrung wurde ein „heidnisches Mondfinsternisgrillen“ zelebriert. Während noch einige kleinere und größere Fights bis in die späten Morgenstunden andauerten, saßen andere in Gruppen zusammen und tauschten Erfahrungen und Erinnerungen aus. Auch über das Anröchteprojekt (siehe www.battletech-convention.de) wurde viel gesprochen und gerade bei diesem Thema kamen viele ins Schwelgen.

Am Sonntag wurden langsam die Zelte abgebrochen und letzte Gefechte geschlagen. Es hieß Abschied nehmen und den Kurs wieder Richtung Heimatsystem setzen. Es war ein sehr schönes Wochenende mit viel Lachen und Reden und vor allem Battletech in familiärer Atmosphäre.

Auch nächstes Jahr heißt es wieder „Galatea“; diesmal zum elften Mal! Der Termin ist im Forum der Galateaconvention unter <http://66949.rapidforum.com/> nachzulesen.

Ich hoffe mal, Euch dort nächstes Jahr auch über den Weg zu laufen.

So long
Eure Ela

BERICHT

Hannover Spielt!

31.03.2007 bis 01.04.2007



Auch dieses Jahr fand (logischerweise in Hannover) die „Hannover Spielt!“ statt. Die Lokation war die Bürgerschule in Hannovers Nordstadt. Neben diversen Rollenspielen wie zum Beispiel Das schwarze Auge oder dem Kartenspiel Munchkin und anderen Spielen hatte auch Battletech einen Raum, in dem Spieler zusammenkamen, um ihr Hobby zu präsentieren. Die Mechforce hatte ein Szenario um den Jihad vorbereitet und auch die Mechworld war mit zwei eigens hergestellten Geländebauten augereist: eine Eislandschaft, die mit Maßband bespielt wurde und eine Arena, in der ein Destruction Derby stattfand. Der Raum war gut gefüllt und sogar zwei aktive Damen saßen dort, um Gegner aus ihren Mechs zu schießen!

Auf den Fluren waren diverse Verkaufstände aufgebaut, wo man Spiele und Zubehör sowie Met und dazugehörige Tonbecher und –Kannen erwerben konnte. Hier sei vor allem „Pegasus Spiele“ genannt, welche zudem auch Förderer der „Hannover Spielt!“ sind. Es fand eine Tombola statt, bei der man kleinere Sachpreise gewinnen konnte, mit dem Hintergrund, sich auch mal andere Spielsysteme anzuschauen.

Wer am Samstagabend noch in Tanzstimmung war, erhielt mit der Eintrittskarte freien Eintritt im Madclub in Hannover Mitte.

In diesem Jahr fanden hier auch die deutsche und die europäische Mechwarriormeisterschaft statt. Veranstaltet wurde diese von „Wizkids“ und „Pegasus Spiele“.

Es war im Großen und Ganzen eine interessante Veranstaltung und wer nicht mal überall geschnuppert hat ist selber schuld ;)

