

CLASSIC

BATTLETECH

OFFICIAL GERMAN NEWSLETTER



AUSGABE 7



EDITORIAL

Liebe Fans unseres kleinen Newsletters!

Wieder sind ein paar Monate rum und diesmal hat es leider etwas länger gedauert, dafür möchten wir uns gerne entschuldigen. In Zukunft werden wir ein wenig kürzer treten müssen, und wir haben uns entschlossen, anstelle von vier nur noch drei Ausgaben pro Jahr zu veröffentlichen. Das hat einige Gründe, die wir euch gerne erklären möchten.

Mit der Gründung von Catalyst Game Labs hat eine neue Geschäftspolitik Einzug gehalten in die heiligen Hallen von CBT. Neue Produkte werden erst dann angekündigt, wenn sie bereits so gut wie vollendet sind. PDFs erst dann veröffentlicht, wenn es ein festes Datum gibt, an dem die Bücher in den Läden aufschlagen werden. Soweit wir das sagen können, wird es weniger Produkte pro Jahr geben als es bisher der Fall war. Insgesamt gibt es somit weniger zu berichten. Die Grundidee von CGL ist super – allein es behindert bis zu einem gewissen Grad unsere Arbeit.

Wir haben in bisher jedem Newsletter ein Interview mit einem der Autoren gehabt, und ich weiß, dass unsere Leser das gut finden. Nur, uns gehen die Interviewpartner aus. Ich habe noch einige Ideen, wen wir noch so alles befragen werden, aber irgendwann haben wir alle durch. Außerdem sind die Vorbereitung und die Übersetzung sehr zeitintensiv, was viele sicher gar nicht bedenken.

Und es ist leider so, dass es uns immer wieder an der nötigen Zeit fehlt. Wir haben vielleicht vier Wochen, in denen wir nichts für den Newsletter machen müssen, danach beginnen die Vorbereitungen für die kommende Ausgabe. Und dazu kommt, dass wir noch so viele andere Dinge haben, die uns beschäftigt halten. Arbeit, Studium, weitere Projekte für BattleTech, Freunde, Familie, Spielrunden... Wir brauchen irgendwann einmal Zeit, Luft zu holen. Wir werden längere Pausen zwischen den Ausgaben einlegen und nur noch alle vier Monate eine schalten. Wir hoffen auf euer Verständnis. Ich danke einmal mehr allen, die uns in den letzten Monaten geholfen haben. Ratze hat einen kleinen Beitrag beigesteuert, der Direx und Cunny Bilder, letzterer hat den letzten Teil seiner Kurzgeschichte abgeliefert, was ich als Anlass nehmen möchte, ihm dafür einmal mehr ausdrücklich DANKE zu sagen.

Was auch passiert, solange ich, solange wir, auch nur ein kleines bisschen Zeit übrig habe, wird es diesen Newsletter weiter geben. Wir haben dies im Team besprochen, wir sind uns einig, uns bedeutet das Projekt „German Newsletter“ eine Menge und wir werden es hoffentlich noch viele Jahre fortsetzen. Einmal mehr danke ich für eure Geduld mit uns und ich hoffe, ihr habt beim Lesen Spaß!

Björn und das Newsletter-Team!

[Www.battletech-newsletter.de](http://www.battletech-newsletter.de)

INHALTSVERZEICHNIS

Interview mit Ben Rome	4
Der Hauptautor von Sword und Dragon stellt sich unseren Fragen	
Rezension von Sword und Dragon	9
Ausführlicher Test des Starterbooks, lohnenswert oder überflüssig?	
Im Schatten des Krieges IV von Lucas Cunningham	12
Der letzte Teil der Saga, nur im Battletech Newsletter	
Bericht vom Galahad Con	21
Der berühmte Galahad Con, hier der ausführliche Bericht	
Bericht vom Toblerone Con	25
Außerdem fand auch der Toblerone Con statt, und hier passierte auch einiges.	
Steven Mohan Jr. - Das vergangene Jahr	27
Vor einem Jahr hat er sich unseren Fragen gestellt, was ist seitdem passiert.	
FedCom Civil War Rezension	28
Wir besprechen das alte Quellenbuch, lohnt es sich immer noch?	
Mission Kiamba Rezension	30
Der nächste Teil des Bären-Zyklus, wir haben ihn gelesen.	
Breaking News Von Catalyst	31
Kurz vor Veröffentlichung erhielten wir noch diese Pressemitteilung von Catalyst zum kommenden TRO 3039	
Heavy Arms Con Ankündigung	33
Diese aufwendig gestaltete Einladung, wollen wir euch nicht nehmen	
Impressum	36
Was erwartet euch das nächste Mal.	

INTERVIEW

INTERVIEW MIT BEN ROME

Als wir mit der Planung für diese Ausgabe unseres Newsletters begannen, wurde sehr schnell klar, dass wir diesmal unser Hauptaugenmerk auf das Starterbook: Sword&Dragon richten würden. So erschien es uns nur logisch, an den Hauptautor des Buches heranzutreten (Dave McCollough, der der zweite Autor war, wird ein anderes Mal von uns hinreichend gewürdigt werden) und ihn um ein paar kurze Worte zum Buch zu bitten. Heraus kam am Ende ein kleines Interview, das wir euch nicht vorenthalten wollen. Aber zuerst lassen wir Ben zu Worte kommen, der einen kleinen Absatz mit seinen eigenen Gedanken zum Buch hat einfließen lassen!

Ben Rome:



Die Starterbook Reihe ist ein ausgezeichnete Weg, "Brücken" für neue Spieler zwischen verschiedenen Regelbüchern zu bauen. Dieses erste Buch der Serie ist dazu gedacht, neue Spieler, die mit der Intro Box gestartet sind, zu den "fortgeschritteneren" Regeln des Hauptregelwerks, Total Warfare, zu führen. Nichtsdestotrotz ist es ein Buch, das sowohl für neue wie auch für alte, erfahrene Spieler gedacht ist. Es behandelt zwei "klassische" Einheiten, die alteingesessene Spieler durchaus wieder erkennen werden. Beide Einheiten waren (bis vor kurzer Zeit) praktisch aus dem Canon verschwunden (abgesehen von einer kleinen Anmerkung hier und da), obwohl sie in den Anfangsjahren des Spiels eigene Quellen/Szenariobände hatten. Gefertigt in einem Format, das vom Aufbau her in Einklang mit den Grundregelwerken steht, stellt es zwei dynamische und von den Fans bevorzugte Fraktionen des BCT Universums neuen, interessierten Spieler vor, nämlich House Davion und House Kurita, und dazu gibt es neue Einheiten zum Spielen und mehr Fiction und Fluff als man in ein Landungsschiff packen könnte. Es enthält sogar eine einfache Kampagnenstruktur, das wieder und wieder gespielt werden kann, mit immer wieder verschiedenen Resultaten.

Denkt daran, dies ist weder ein Wiederaufwärmen noch ein Retcon. Es ist ein vorsichtiges Verschmelzen von Altem und Neuem, um etwas Dynamisches und einfaches für neue Spieler zu erschaffen, das trotzdem stabil und detailliert genug ist, auch die Ansprüche von alten Hasen zu befriedigen.

1) Newsletter: Also, wie lang hat es nun gedauert, die S&D Kampagne zu entwickeln?

Ben: Ungefähr zwei Tage. Nachdem ich die Idee Randall vorgetragen hatte – die DotJ Chaos Kampagne war damals ganz neu und schien sehr gut angenommen zu werden – hat es tatsächlich nur einen Tag gedauert, sie für neue Spieler anzupassen und einen weiteren Tag benötigte ich, die einzelnen Szenarien zu entwickeln. Den Rest der angebrochenen Woche habe ich dazu benutzt, die Touchpoint Missionen mit Fluff zu bestücken, dann hab ich das an Dave (David McCullough, A.d.R.) weiter gereicht, der dann die Fox's Teeth Charaktere eingearbeitet hat. Eine Woche, nachdem wir die Erlaubnis für die Kampagne hatten, war sie komplett fertig.

2) Newsletter: Was ist die Idee hinter der dynamischen Kampagne? Warum haben Sie diese anstelle eines strikteren Systems gewählt?

Ben: Flexibilität. Die ganze Idee ist es, etwas zu erschaffen, das jedes Mal, wenn Du es spielst, ein anderes Ergebnis hervorrufen kann. Etwas, was nicht "fest" ist – was eigentlich immer das Problem mit

INTERVIEW

den Szenario-Bänden war, meiner Meinung nach – und es Dir statt dessen erlaubt, nicht nur jedes Mal eine andere Truppe aufs Feld zu stellen (wenn Du das denn möchtest), sondern auch die Truppen, die sich Dir entgegen stellen, jedes Mal zu verändern. Zu versuchen, bestimmte Ziele mit sich immer ändernden Truppen zu erreichen, ist einer der Hauptgründe, warum CBT so viel Spaß macht, das war schon immer so. Jedes Mal gegen die gleichen Gegner anzutreten, wird nach einiger Zeit schlicht langweilig.

Das dynamische System erlaubt dies, genau wie das Kampagnenmanagement. Auch wenn das Tracksystem in S&D eine einfachere Version desjenigen der Chaos-Kampagnen ist, sind doch viele der Kernprinzipien die gleichen.

Ein festes, einheitliches Punktesystem, das man zum Kaufen, Verkaufen und Reparieren etc nutzen kann. Ein System mit Zielen, das Belohnungen ausschüttet, je nachdem, wie gut oder schlecht Du Dich schlägst. Die Einfachheit ein vereinigendes Punktesystem zu verwenden (das man auch an die Chaos-Regeln anpassen kann) sorgt dafür, dass "hartes Rechnen" ausbleibt. Auch wenn ich durchaus weiß, dass viele BattleTech Fans Erbsenzähler sind, so bleibt doch die Tatsache bestehen, dass es BATTLETech heißt und nicht "VerwaltungsTech". Ich habe jedenfalls keinen Spaß daran, am Tisch zu sitzen und über die aktuellen Preise von Banshee-Knieaktuatoren zu verhandeln oder über den Stundenlohn für Techniker. Aber wenn das Dein Ding sein sollte, diese Kampagne lässt Dich dies auch praktizieren.

3) Newsletter: Erklären Sie uns doch bitte, wie Sie so einen Track für eine Kampagne entwickeln.

Ben: Es gibt keine wirklichen durch konzipierte Regeln dafür. Ich witzele gern in den Foren, dass man schon meine Gedanken lesen müsste, um das zu verstehen und zumindest teilweise stimmt das auch. Aber rein paar Grundregeln zum Setup habe ich schon.

a) Es muss etwas Interessantes drin sein: Der typische "Aufstellen und Töten Kampf" ist langweilig. Er hat eine Lanze, ich hab eine Lanze, also bekämpfen wir uns, bis einer gewinnt. Selbst Computerspiele wie HALO wären langweilig, wenn es nur darum ginge. Also suche ich nach Missionszielen oder -Typen, die interessant zu spielen sind oder den Spieler herausfordern und doch eine Geschichte erzählen. Das Starterbook enthält eine Menge solcher Basismissionen - wie Aufklärung, Angriff, Verteidigung und so weiter.

b) Es sollte für beide Spieler ausgeglichen sein und doch Spaß machen: Das ist der komplizierte Teil. Ich weiß, da draußen gibt es ein paar Spieler, die auf die gegnerische Aufstellung schauen, sich denken "Ich hab's mit 4 leichten Maschinen zu tun, also nehme ich meine 4 Assaults". Einfaches Spiel? Klar, höchstwahrscheinlich. Und genauso wahrscheinlich ist es, dass sie damit ihren Gegnern den Spaß verderben. Ich werde dies den Spielern nicht verbieten. Ich bin mir eigentlich sehr sicher, dass die meisten Spieler einfach nur auf der Suche nach einem lustigen, unterhaltsamen Spielchen sind und nicht auf der Suche nach dem Weg sind, das System zu betrügen, um alle tollen Dinge zu kriegen. Wenn ich mal auf meine eigenen Erfahrungen zurückblicke und mal auf meine Kampagnen-basierten Spiele schaue, auch gerade auf Computerspiele, dann bringt mir die Herausforderung, alles selber zu erreichen, die Bosse ohne Hilfe zu besiegen, wesentlich mehr Spaß, als wenn ich cheate. Man hat dann das Gefühl, etwas erreicht zu haben. Klar kann man das System umgehen und es für seine eigenen Zwecke ummodellieren - aber mein Ziel ist es eben nicht, durch ultra-penible Regeln Spieler davon abzuhalten. Weil es einfach nicht klappt. Also arbeite ich von der Warte, dass meine Spieler in dieser Kampagne vor allem Spaß suchen und ich vertraue darauf, dass sie sich den Freiraum, den sie gerne hätten, auch für sich wählen können.

c) Der Track muss in den Rahmen passen: Das hängt mehr damit zusammen, eine geschlossene Geschichte erzählen zu können. Der Fluss der Kampagne sollte irgendwie einen gewissen Sinn ergeben. Für S&D ist der übergeordnete Nenner "Grenzkonflikte zwischen DC und FS, um die Verteidigungsstellungen zu prüfen". Also suche ich mir solche Missionen, die dazu passen – Aufklärung, Nadelstich, Versorgung, Angriff und so weiter. Und jeder baut dann irgendwie auf der anderen auf – ein Angriff kann zu einer Verteidigungsmission führen und dann vielleicht zu einem Rückzug. Die Touchpoint-Missionen funktionieren genau so – schaut euch mal die jeweiligen Missionen an, die hinein

INTERVIEW

und hinaus führen, sie alle machen Sinn. Dies alles dient dazu, es einem GM oder den einzelnen Spielern zu erlauben, das Gefühl zu haben, als würden alle diese Missionen auf einem oder mehreren Planeten spielen und das Auf und Ab des Krieges widerspiegeln.

d) Der Track muss fair sein und auch die Höhe der Belohnung: Das ist der schwerste Teil, ohne ihn vorher einem Spieltest unterzogen zu haben. Meist nutze ich sehr grobe Zahlen und passé diese nach dem Spieltest an. Wir hatten vier komplette Spieltest-Runden mit dieser Kampagne und jede brachte uns tolles Feedback ein. Die Punkte wurden immer wieder angepasst, bis zu dem Punkt, wo sie nun ziemlich fair sind. Man bekommt wenige Zusatzpunkte für kleine Hindernisse, wie Regen oder Nebel und entsprechend mehr für schwerere Prüfungen, wie mehr Gegner oder Nachtkämpfe.

e) Aber am wichtigsten ist, es MUSS simple sein: Das gesamte Buch ist wirklich darauf ausgelegt, neue Spieler anzusprechen, die die Box gekauft haben und nun nach mehr suchen. Es gibt genug Beiwerk (auch Geheimnisvolles) um erfahrene Spieler anzusprechen, aber der Hauptfokus war immer, es neuen Spielern so einfach wie möglich zu machen, dieses Buch zu lesen und es mit Freunden zu spielen.

Versteht ihr, was ich meine? Es gibt keine harte Formel. Und wenn ich damit fertig bin? Dann muss ich es in den Fluff-Text einbauen. Was für das Starterbook einfach ist, bei den Chaos-Kampagnen aber durchaus zu Problemen führen kann, da dies Ereignisse sind, die Auswirkungen auf das gesamte Universum haben können.

4) Newsletter: Wir sind uns ziemlich sicher, dass Sie die Kampagne selber schon gespielt haben. Gibt es irgendwelche erinnerungswürdigen Momente, die Sie mit uns teilen möchten?

Um ehrlich zu sein – Schockierenderweise – hab ich die Kampagne tatsächlich noch nicht gespielt, nur in meinem Kopf. Ich habe stellvertretend mit den Playtestern mitgelitten. Ein paar Missionen hab ich mal gegen mich selber gespielt, als ich mal Langeweile hatte, aber wir reden besser nicht über diese Resultate. Ich schäme mich ob der Tatsache, dass die Sabres Kommandolanze von einer Gruppe Davion-Jungens ausgelöscht wurde...

5) Newsletter: Welche der verschiedenen Einheitsaufstellungen – wenn wir mal alle betrachten, die es in der langen Geschichte der Einheiten gab – würden Sie für ein Spiel bevorzugen und warum? Bitte, wählen Sie jeweils eine von McKinnon's Raiders und Sorenson's Sabers.

Ben: Tja, eigentlich hab ich wirklich keine Favoriten. Ich mag sie alle. Ehrlicherweise bin ich einer der Spieler, die mit allem spielen, was man mir vorsetzt und habe meist sehr viel Spaß daran.

6) Newsletter: Welches ist Ihre Lieblingsmission und warum?

Ben: Beachhead. Einfach wenn man sie mit allen Optionen spielt... Dann ist es seine knallharte Kurzstreckenprügelei! Absolut brutal. Und dazu kommt, dass man eine große Bandbreite an Feinden und Tonnagen hat, die einem begegnen können.

7) Newsletter: Wie schwer war es, einige dieser netten Prototypen aus Herb und Randall herauszuleiern?

Nicht wirklich sehr schwer. Randall sagte: "Benutz diese Prototypen und arbeite sie in die Regeln ein." Ich hab mich dann an Dave gewendet und ihn gebeten, mir dazu ein paar Regeln zu schreiben, die ich dann einfach eingebaut hab. Ich war viel zu sehr damit beschäftigt, das Warchest System anzupassen und es nicht zu kompliziert werden zu lassen, aber doch so, dass auch ein neuer Spieler damit klar kam und alles funktionierte.

INTERVIEW

8) Newsletter: Wurden irgendwelche Leute in S&D kanonisiert?

Ja. 2006 gab es auf battlecorps.com eine Spendenaktion zugunsten der American Stroke Association, wo man um zwei Charaktere bieten konnte. Ein "namenloser" MechKrieger von beiden Einheiten wurde auf das Podium gestellt und Leute konnten auf sie bieten. Allerdings durften sie uns nur den Namen des Charakters geben, der benutzt werden sollte, nachdem die Auktion beendet war. Dave und ich hatten die Biographie trotzdem selber geschrieben, nur eben ohne den Namen, damit sie in die Einheit passen. Sobald die Namen an Randall weitergeleitet worden waren, hat er sie einfach eingefügt und fertig.

Es gibt zwei weitere Kanonisierungen bei den Sabres (ich weiß nicht, ob David irgendwen bei den Teeths drin hat). Einer war eine Anfrage von Randall und der andere war ein Freund, der jahrelang mit mir in einer Gruppe gespielt hat, den Steel City MechWarrior. Er hatte sich gerade verlobt und es war ein kleines Geschenk von mir zur Verlobung/Hochzeit. Das Portrait sieht ihm aber kein Stück ähnlich (er hat noch alle Haare).

Ich möchte auch erwähnen, dass ich (mit Randalls Erlaubnis) gerade am Jihad Storybogen für das Draconis Combine gearbeitet habe, als ich die Kampagne entwarf. Da ich Ninyu Kerai getötet hatte, brauchten wir einen neuen Direktor für die ISF, jemand neues, der aber trotzdem "bekannt" war. Damals hatte ich auch mit Ilsa Bick die Grundzüge ihrer MWDA Romane besprochen und half ihr, eine Hintergrundgeschichte für Wahab Fusili zu erschaffen. Daraus entstand dann die Idee, diese (da noch unbekannt) Großvatergestalt als Direktor der ISF einzuführen um noch mehr Verbindungen zwischen den beiden Geschichten herzustellen. Dadurch gelang es mir, Shakir Jerrar, den späteren ISF Direktor des DC, in diesem Buch einzuführen. Und nein, sein Name wurde durch niemanden inspiriert, den ich kenne, er kam damals von Ilsa.

9) Newsletter: Warum gibt es keine Counter für diejenigen Mechs, die nicht im Starterpack und der Intro Box sind?

Ok, das ist eine schwierige Frage. Ich denke, dazu muss ich etwas zurückgreifen, damit die Leute mich hier verstehen.

Ich wurde im Februar 2006 gebeten, den Text für die Sabers zu schreiben. Damals war eigentlich geplant, das Buch bis zur GenCon fertig zu haben, um es dann zu veröffentlichen – komplett mit der neuen Introductory Box – und deswegen musste ich schnell arbeiten. Ich hatte nicht einmal eine Woche Zeit dafür. Also hab ich das gesamte Wochenende damit verbracht, Hintergrundinfos zusammen zu tragen und die Sorenson's Sabers Sektion des Buches zu schreiben, wobei ich die paar Namen nutzte, die Randall mir gegeben hatte plus die Liste der 'Mechs aus dem TO&E für 3049. Dabei bekam ich irgendwann die Idee, einen Kampagne zu entwerfen, anstelle von einzelnen Szenarien (was der ursprüngliche Plan war). Das brachte mir eine weitere Woche ein.

Beachtet, daß ich *2006* sagte!

Damals war es noch nicht wirklich klar, welche Mechs in der neuen Box sein würden. Also habe ich eine einfache Tabelle mit Fraktions-spezifischen Mechs entworfen. Dann, plötzlich, wurde David und mir klar, dass wir wohl am besten eine Menge Mechs aus der Box nutzen sollten und wir haben uns ziemlich beeilt, das zu gewährleisten. Wir dachten, wir wären unter ziemlichem Zeitdruck, damals...

Also, spulen wir mal ein paar Monate vor. Aus verschiedensten Gründen wurde die Box um ein Jahr verschoben. Das Projekt Starterbook war im Grunde abgeschlossen und lag für ein gutes Jahr auf Eis, bis wir dann wieder darauf zurückgriffen und als es dann ans playtesten ging haben wir ehrlicherweise komplett vergessen zu überprüfen, ob die Listen zu 100% übereinstimmen. Dementsprechend findet man eben einen MON-67 statt eines -66, um mal ein Beispiel anzuführen (und ganz ehrlich, ein neuer Spieler wird sich, meiner bescheidenen Meinung nach, nicht wirklich wundern, wenn auf dem RS Bogen statt einer 67 eine 66 steht und wird schon den Bogen dort nehmen).

INTERVIEW

Wir geben uns wirklich viel Mühe, alles zu 100% korrekt hinzubekommen, aber wenn man mal realistisch bleiben will, dann funktioniert das einfach nicht. Und nebenbei, der positive Nebeneffekt ist dann vielleicht, dass ein neuer Spieler sich fragt, "was ist das für ein 'Mech und wie unterscheidet er sich von dem anderen?" und dann gucken sie in die Foren oder kaufen sich ein TRO oder ein Record Sheet PDF. Also, selbst mit unseren Fehlern machen wir doch noch etwas richtig, denke ich.

Oh, und um mal die viel gestellte Frage nach Albert Benton's Black-Hawk KU zu beantworten... nein, es gibt dazu kein offizielles RS – das Design verwendet gemischte Technologie und so was findet sich nicht in den TW Regeln. Wird es eins geben? Vielleicht. Warum hab ich den Mech gelistet, wenn es dazu kein RS gibt? Einfach, weil man in solchen Produkten auch immer Geheimnisse haben muss, die später gelüftet werden können. Und es gibt einen ganz speziellen Grund für diesen Mech, der vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt mal erklärt werden wird.

10) Newsletter: Wird es bald Errata für dieses Buch geben und gibt es Pläne für eine korrigierte zweite Auflage, in der dann alle Errata eingebunden sein werden?

Ja und ja. Randall stellt gerade eine Errata-Liste zusammen und alle Spieler, die etwas finden, das ihnen fehlerhaft zu sein scheint, dürfen ins CBT Forum kommen und dies im dafür eröffneten Thread unter "Catalyst Game Labs Interaction / Fan Input" anmerken.

Aber bitte bedenkt, dass nicht alles ein "Fehler" ist. Ich möchte, dass die Leute verstehen, dass wir in einigen Fällen wollen, dass es doppeldeutig wirkt. Das fällt dann unter "es soll einfach Spaß machen" und nicht durch zuviel Komplexität kaputt gemacht werden. Ich sehe nicht, wieso wir für euch alle Entscheidungen treffen sollten – ich traue den Spielern ganz sicher zu, ihre ganz eigenen intelligenten Schlüsse zu ziehen und Spaß zu haben. Wie auch bei jedem anderen Spiel, wenn es nicht für alle Beteiligten funktioniert, schließt einen Kompromiss und ändert etwas. Darum geht es bei Spielen nun mal – Fairness und Gemeinsamkeit.

REZENSION

STARTERBOOK: SWORD AND DRAGON REZENSION



Nachdem Catalyst Game Labs jetzt offiziell als neuerer Publisher von Battletech-Material feststehen, sind sie auch gleich mit einem neuen Buch ins Gefecht gegangen.

Sword and Dragon ist das Erste aus einer Reihe von neuen Sourcebooks, die einen sehr speziellen Zweck haben. Sie sollen Brücken zwischen verschiedenen Regelsets schlagen. Wo Sword and Dragon eine Brücke zwischen der neuen Introductory Box und dem Total Warfare schlägt, wird das später erscheinende StarterBook: Wolf and Blake wohl die Brücke zwischen dem Total Warfare und dem Combat Operations mit seinen Sonderregeln schlagen.

Doch kehren wir zurück zum Sword and Dragon. Dadurch, dass es sich um eine komplett neue Art von Sourcebook handelt, sind hier auch ein paar Sachen anders, als man es vielleicht gewöhnt ist. Da ist zum einen die Tatsache, dass auch hier konsequent durchgehalten wird, wunderschön bemalte Minis als Artwork einzusetzen. Dies fällt auch gleich auf der ersten Seite auf, wo man jeweils die Kommandolanzten der Einheiten, die man spielen kann, in all ihrer Pracht bestaunen darf. Danach fängt das Buch, wie für alle Arten von Battletech-Material inzwischen üblich, mit einer Kurzgeschichte an. Sagte ich eine? Nein, es sind zwei, beide von Steven Mohan. Hier merkt man das erste Mal, dass mit Sword and Dragon ein großes Gewicht auf eine

starke Identifizierung des Spielers mit der Einheit, die er spielt, gelegt wird. Auf mehreren Seiten, die jeweils in der Mitte geteilt ist, wird jeweils eine kurze Begebenheit aus der Einheitsgeschichte der McKinnons Raiders und der Sorensons Sabers erzählt.

An diesen Einstieg in das Universum, der den Leser packt und so schnell nicht mehr loslässt, schließt sich die so genannte „Introduction“ an. Hier werden praktisch alle Fragen erklärt, die ein neuer Spieler, der das Sword and Dragon in den Händen hält, haben könnte. Wo besteht der Unterschied zwischen den Introductory Rules und dem Total Warfare? Was sind das für komische „MechPacks“, die ich bei IronwindMetals gesehen habe und was sind das überhaupt für komische Einheiten, die da in der Kurzgeschichte auftauchen? All das und noch ein bisschen mehr wird ausführlich erläutert und trägt zu einer hohen Einsteigerfreundlichkeit bei.

Ähnlich kurz, aber nichtsdestotrotz genauso wichtig ist der kurze Geschichtsabriss des Drakoniskombinats und der Vereinigten Sonnen, den man im Anschluss bewundern darf. Hier wird auf zwei kurzen, dafür aber mit Informationen voll gepackten, Seiten das Wichtigste aus der Vergangenheit dieser beiden großen Nachfolgestaaten zusammengefasst. Vom „Age of War“, über den Sternenbund, das Kentares-Massaker, den Krieg von 3039 bis hin zur Verteidigung von Luthien während der Clan-Invasion liegt hier hauptsächlich das Augenmerk auf den Ereignissen, die beide Staaten verbinden.

Und dann taucht man gerade erst richtig ein. Denn ab hier beginnt der Teil, der sich mit den McKinnons Raiders, auch bekannt als Fox Teeth, und den Sorensons Sabers befasst. Dabei wird jeweils vom Entstehungszeitpunkt der Einheit aus bis ca. 3070 berichtet, wie sich die Einheit entwickelt hat. Ein wunderbares Beispiel für den Einsteiger, wie reichhaltig der Hintergrund des Universums ist und wie viel man daraus machen kann. Wie schon in verschiedenen anderen Sourcebooks wird der Text dabei durch Tagebucheinträge und anderen, kleinen so genannten „Fiction-Bits“ aufgelockert. So erfährt man einiges über bestimmte Kämpfe aus persönlichen Tagebucheinträgen von Einheitsmitgliedern. Um dann auch noch die Möglichkeit zu bieten, die verschiedenen Schlachten

REZENSION

eventuell selber nachzuspielen, findet sich am Ende jeder Seite ein Einheits- TO&E zu einer bestimmten Periode (bei den Fox Teeth beispielsweise 2788, 3027, 3038, 3049, 3054 und 3071). Dadurch werden neue Spieler dazu animiert, sich die für sie passende Zeitlinie auszusuchen und selber zu erspielen. Der Kernpunkt dieser Zusammenfassung ist sind aber die jeweils einseitigen Dossiers zu den Mechkriegern und ihren Mechs. Diese sind auf dem Stand von 3049, da die Kampagne im Anhang auf diese Zeitlinie ausgerichtet worden ist. Doch sie ist auch zu jedem beliebigen, anderen Zeitpunkt spielbar, aber dazu später mehr. Zu jedem Piloten gibt es ein gemaltes Bild (das gar nicht unbedingt als gemaltes erkennbar ist, so fotorealistisch ist das Ganze. Hier hat der Zeichner echt einwandfreie Arbeit geleistet), ein Foto der Mech-Mini, Piloten- und Gunnery-Skills sowie ein kurzes Profil über den Piloten und seinen Mech. Ergänzt wird das Ganze durch jeweils einen kurzen biographischen Abriss.

War das alles vorher schon interessant und spannend, kommen wir jetzt zum spaßigen Teil des Buches. Dem „Rules Annex“. Hier kommt etwas zurück ins Universum, was es seit den frühen Szenariobänden so nicht mehr gegeben hat: „MechWarrior“ und „Mech Abilities“. Mit diesen zusätzlichen Regeln lässt sich auf der Platte demonstrieren, wie einzigartig jeder Mechpilot und auch jeder Mech für sich genommen ist. Fast jeder Pilot und auch einige Mechs besitzen spezielle Vor- und Nachteile, die das Spielgeschehen erheblich auflockern. So ermöglicht Ian McKinnon, Kommandant der McKinnons Raiders, es dem Spieler beispielsweise einen Bonus von +2 auf alle Initiativwürfe zu bekommen, so lange er auf dem Feld, am Leben und in einem funk(tions)fähigen Mech ist. Daneben gibt es noch Spezialisten für leichte Mechs, Piloten, die mit Hitze besonders gut zu Recht kommen und so weiter. Genauso weit reicht die Palette von Fähigkeiten bei den Mechs. Da gibt es den fast schon obligatorischen verwunschenen Mech, das immer im falschen Moment verrückt spielende Ortungssystem eines Mongoose bis hin zu einer instabilen Javelin. Dabei sind alle diese Regeln optional und müssen nicht unbedingt eingesetzt werden. Jedoch bereichern sie das Spiel um viele Facetten.

Anschließend beschäftigt sich das Buch mit „Prototype Weapons and Equipment“, also Waffen- und Ausrüstungsprototypen. Richtig gelesen, Prototypen. Immerhin gibt es so Waffen wie den Puls laser, der 3070 Standard ist, 3049 nur im Entwicklungsstadium. Und die Waffen haben immer noch ihre eigenen kleinen Bugs, die zum einen oder anderen Wutausbruch während der Kampagne führen können. Da ist zum Beispiel der Schwere ER Laser, der 12 + zusätzlich 1W6 Hitze macht. Damit ist man schneller im roten Bereich, als man will. Vor allem, weil es ja noch keine richtigen Double Heatsinks gibt. Oder das Gaußgeschütz, das auf einer 2 jammt. Wer hat sich das nicht immer schon einmal bei seinem Gegner gewünscht ;). Für alle diese Ausrüstungsteile gibt es Angaben wie Gewicht oder Crit-Slots, um sie in eigene Mech-Designs einbauen zu können.

Damit sind wir dann auch schon beim Herzstück des StarterBook: Der Kampagne. Geschrieben wurde sie von Ben Rome. Sie zieht den Spieler, wie auch der Rest des Buches, direkt in unser geliebtes Universum hinein. Zu Beginn der Kampagne suchen sich die Spieler aus, welche Einheit sie in den Kampf führen wollen, und wer jeweils der Gegner ist. Und dann kann man sich eigentlich auch schon kopfüber ins Geschehen stürzen. Die Kampagne basiert auf dem War Chest-Prinzip, das in ähnlicher Form bereits in den Jihad-Sourcebooks Verwendung gefunden hat. Man beginnt mit einem War Chest von 100 Punkten, die dann für Missionen, Reparaturen und neue Ausrüstung ausgegeben werden können. Zu Anfang ist die Auswahl an Missionen und auch an Mechs (die Kommandolizenzen dürfen in der ersten Mission nicht eingesetzt werden) natürlich eingeschränkt. So kann man entweder eine Aufklärungsmission, eine Versorgungsmission oder einen Angriff spielen. Bei der Angriffsmission begibt man sich allerdings in die Gefahr, sofort Schulden in seinem War Chest zu haben. Richtig, wenn mal keine Punkte drin sind, kann man auch Schulden machen. Aber wie bekommt man fehlende Punkte zurück?

Zum einen durch das Erreichen von Missionszielen. Die sind genauso variabel wie die verschiedenen Missionen selber. Einmal muss man den Gegner komplett auslöschen, dann nur ein bestimmtes Gebäude scannen oder einfach nur lange genug überleben, um zu fliehen. Damit kommt das Spiel weg von dem üblichen „Bis zum letzten Mann“, das häufig gespielt wird, hin zu einer richtig spannenden Spielsituation.

REZENSION

Zum anderen kommt man an Punkte durch einen Schwierigkeitsgrad, den man selber variieren kann. Wie das geht? Eigentlich ziemlich einfach. Man kann verschiedene spezielle Regeloptionen auswählen, die z.B. die Piloten- und Schützenwerte negativ beeinflussen (wie Regen oder Matsch) oder es dem Gegner ermöglichen, Verstärkungen zu rufen, und, und, und... Wie man hier bereits sehen kann, deckt die Kampagne ein breites Spektrum an Möglichkeiten ab.

Früher oder später steht dann auch jeder Spieler einmal vor dem Problem, dass ihm zwischen den Missionen die Munition ausgeht, oder Mechs beschädigt werden. Hier kommen die „Repair- and Salvagerules“ ins Spiel. Sie geben ein Werkzeug an die Hand, um eine fortdauernde militärische Operation zu simulieren. Natürlich auf einem verhältnismäßig einfachem Niveau. So gibt es nur drei Stufen von Beschädigungen (Damaged, Crippled, Destroyed) und Munition. Aber der Spieler hat auch die Möglichkeit, auf dem Schlachtfeld gegnerische Maschinen zu erbeuten, zu verkaufen oder sogar selber zu verwenden. Dabei handelt es sich allerdings ausschließlich um Standard-Material, das keinerlei besondere Eigenschaften wie die speziellen Mechs besitzt. Nichtsdestotrotz ist dies eine Einnahmequelle, die ihresgleichen sucht. Zwischen die einzelnen Missionen der Kampagne, die universell an allen Stellen eingefügt werden könne, sind die Touchpoints gestreut. Dies sind spezielle Missionen, die direkt auf eine der beiden Einheiten zugeschnitten wurden und ein wenig herausfordernder sind als die anderen Missionen.

Doch auch die normalen Missionen sind nicht ohne. So kann einem schnell der Spaß vergehen, wenn man Haustruppen mit 3/4er- Werten gegenübersteht. Wenn man hingegen Glück hat, handelt es sich beim Gegner nur um Miliztruppen mit 5/6er-Werten, die eigentlich keine wirkliche Gefahr darstellen.

Gerade diese Besonderheiten bestimmen unter anderem, das keine Mission der Anderen gleich. Wenn man will kann man zehn Mal die gleiche Mission spielen. Sie wird immer wieder unterschiedlich aussehen. Das liegt nicht nur an den unterschiedlich starken Gegnern oder ihren zumeist zufällig ausgewürfelten Maschinen, sondern auch an den verwendeten Karten. Genug Möglichkeiten also, um auf Jahre hinaus Spaß mit der Kampagne zu haben.

Lehnen wir uns ein wenig zurück und betrachten das Buch noch einmal in einem Fazit.

Die einzelnen Teile des Buches spielen wunderbar zusammen und sorgen dafür, das ein Gefühl beim Spielen aufkommt, das ähnlich dem der alten Szenariobände ist. Man fiebert mit seinen Piloten mit, hofft, dass sie überleben und man ist mit Feuereifer dabei, wenn lohnende Ziele auf dem Feld stehen.

Die kleineren Ecken und Kanten, die das Starterbook dabei hat, trüben in meinen Augen den gesamten Spielspaß dabei aber nicht. Sie sind vielmehr zumeist persönlicher Geschmack. So finde ich zum Beispiel die Aufteilung der Seite bei der einführenden Kurzgeschichte eher suboptimal. Andere mögen gerade diese Aufteilung lieben. Zu einigen Missionen führt kein Weg, oder sie fehlen ganz? Das ist eines der kleinen Ärgernisse, die eventuell auftauchen können. Natürlich gibt es auch bei diesem Produkt die Möglichkeit, die Regeln etwas zu dehnen, so dass man mit ein paar einfachen Tricks die Schuldenfalle vermeiden kann.

Doch auch hier bietet das Buch in meinen Augen einen eleganten Ausweg: Es schlägt einfach vor, das man einen Spielleiter bestimmt. Als wir bei uns in der Redaktion die Kampagne probegespielt haben, hatten wir einen Spielleiter und der ist in meinen Augen unentbehrlich. Er bestimmt, wann man andere Einheiten scannen darf, welche abgeschossenen Einheiten als Beute genommen werden dürfen oder ob abgeschossene Piloten sterben oder sich im letzten Moment retten können. Alles in allem ist er der Schiedsrichter, der die Spielsitzung vor- und nachbereitet. Das sorgt zwar bei ihm für mehr Arbeit, erleichtert es aber vor allem Neulingen, den Einstieg in das System zu finden.

Fazit:

Kommen wir zu meiner abschließenden Einschätzung des Produktes. Ich persönlich liebe Sword and Dragon. Es ist wunderschön und liebevoll gestaltet und zieht einen so in die Welt hinein, dass man gar nicht anders kann als mitgerissen zu werden. Für Neulinge kann ich es uneingeschränkt empfehlen. Allerdings sollte sich in einer Gruppe, die mit dem Sword and Dragon spielen will, zumindest ein Spieler befinden, der entweder das Spiel und das Universum schon kennt oder zumindest Kenntnisse in Englisch besitzt, die auf dem Realschul-Niveau liegen. Ansonsten kommt man mit den Regeln schnell in Verzug und keiner kommt in den Geschmack des wundervoll ausgearbeiteten Hintergrundes.

EXKLUSIV

Lucas Cunningham

IM SCHATTEN DES KRIEGES

Teil IV.

El-Madre Gebirge

San Martin, Chaos Mark

Leftenant Reiner Jung knirschte mit den Zähnen. Seit einigen Stunden saß er wartend in seinem Mech. Er hatte das Kommando über die Kompanie jetzt seit vier Tagen inne. Seit Captain Marisha Steele von der gegnerischen Söldnertruppe Chevaliers de Vernier gefangen genommen wurde. Schon jetzt hatte er von dem Posten die Nase voll. Vor allem ärgerte ihn die Gleichgültigkeit Felix Steubens gegenüber dem Schicksals Captain Steeles. Er achtete Major Steuben zwar als Bataillonschef und Feldoffizier. Aber dem Menschen Steuben gegenüber war nur noch Abneigung geblieben.

Aber nun endlich hatte der Major die Jagd auf die Guerillas eröffnet.

“Black Hat eins-drei-sechs für eins-eins-sechs: Näherkommende Ziele. Zähle sechs, nein acht Feindeinheiten.”

“Verstanden.” Endlich jemand an dem er sein Frust abreagieren konnte.

Ein kurzer Blick über die Instrumente zeigte ihm, was er ohnehin schon wusste. Alle Systeme einsatzbereit. Die Waffen durchgeladen und feuerbereit.

“Black Hat eins-eins-sechs für Black Hat sechs, treiben Sie die acht Banditen in unsere Richtung?”

“Natürlich eins-eins-sechs.” Antwortete Steuben. “Rangers und eine Lanze Ihrer bestimmten Freunde.”

Die Chevaliers, das die Abrechnung schon jetzt kommen würde. Jung fletschte die Zähne.

Und er brauchte wirklich nicht mehr lange zu warten. Minuten später tauchten die feindlichen Blibs auch auf seinen Sensoren auf.

“Deltakompanie: Zum Angriff!”

Die zehn Battlemechs, aus denen die Deltakompanie zurzeit bestand, verließen ihre Warteposition und stellten ihre Feinde.

Um die Kurve des Canyons schossen zwei Pegasus Scoutpanzer. Diese fünfunddreißig Tonnen schweren Schwebepanzer waren extrem schnell und wendig.

Jung war froh, dass er zwei seiner Munitionsbunker mit Leuchtspurmunition geladen hatte.

Fast aus der Hüfte eröffnete er das Feuer. Die panzerbrechenden Granaten rissen den ersten Panzer seitlich auf, dass dieser ins Schleudern kam.

Der zweite Pegasus schoss sein gesamtes Arsenal auf Jungs Victor ab. Die Kurzstreckenraketen sprengten über die gesamte Front einzelnen Panzerbrocken ab. Der Impulslaser schmolz die Panzerung über dem rechten Knie an.

Dem konzentrierten Beschuss der kompletten Kompanie hatten die beiden Schwebler jedoch nichts entgegenzusetzen.

Der Pegasus, den Jung schon angeschlagen hatte, ging in Flammen auf. Der zweite zog sich zurück zu seiner Truppe.

“Los! Vorrücken! Holt Euch die Schweine!”

Begeistert bestätigte seine Kompanie diese Anforderung und die Freicorpsler stürmten den Canyon entlang. Ihnen standen sechs Mechs und der überlebende Pegasus gegenüber.

Zwei Mechs gehörten zu den Rangern, der Rest gehörten den Chevaliers de Vernier an.

Die beiden Rangers, ein Centurion und ein Huchback, gingen sofort zum Sturmangriff über. Beide Maschinen konzentrierten ihr wildes Feuer auf Hank Willows Apollo.

Die Chevaliers hingegen formten eine solide Kampflinie und folgten den Rangern.

Drei schwere Mechs, angeführt von einem neunzig Tonnen schweren Highlander.

Langstreckenraketen und eine Gaskugel schlugen in den Highlander ein.

EXKLUSIV

Gefolgt von einer Doppelsalve PPKs eines Warhammers.

Jung kippte hinten über. Seine Kompanie feuerte konzentriert auf den Hunchback.

Wie durch ein Wunder blieb der fünfzig Tonnen schwere Rangermech stehen und feuerte erneut seine überschwere Autokanone.

Die Salve rasierte dem Apollo den Kopf weg. Hank Willow hatte keine Chance mehr auszusteigen.

Eine weitere Salve des Freicorps fällte den gegnerischen Hunchback.

Sekunden später waren die beiden Parteien im Nahkampf. Besonders wild war der verbleibende Ranger

in seinem Centurion. Jung wuchtete seinen Victor wieder hoch, als der gegnerische Highlander sich

auf seinen Sprungdüsen über die Kompanie des Freicorps hinwegsetzte. Der Chevalier streckte den

rechten Arm aus und feuerte. Nancy Holdens Archer wurde in den Rücken getroffen und sackte leicht

vor ab. Nancy spreizte die Beine ihrer Kampfmaschine. Der Leutenant wusste, was passiert war:

Gyrotreffer.

Jung feuerte eine Breitseite auf den Highlander ab. Als sich der Chevalier ihm zuwandte, näherten

sich ihm die Javelin und die Wasp der Scoutlanze des Freicorps.

Im Kreuzfeuer dreier Mechs setzte der Highlanderpilot erneut seine Sprungdüsen ein.

Jung folgte ihm. Durch seine überlegene Sprung-Reichweite schloss er auf und landete direkt neben

dem Chevalier. Ein Strom von AK-Granaten riss das linke Bein des Highlanders auf. Dann trat der

Leutenant zu.

Das Bein seines Gegners knickte ein, worauf dieser in die Knie ging. Dann schlug Jung mit der linken, der einzigen, Faust des Victors zu.

Sein Gegner ging jetzt vollständig zu Boden. Während der Chevalier versuchte, sich wieder

hochzustemmen, richtete Jung seine Autokanone aus und feuerte auf den am Boden liegenden Feind.

Sein Gegner kapitulierte durch Herunterfahren des Fusionsreaktors.

Der Leutenant richtete seine AK auf das Cockpit des Highlanders aus. Einige Sekunden war er kurz davor, den Finger um die Feuerkontrollen zu krümmen. Dann hielt er inne. Er hatte eine Kompanie zu befehligen. Er musste ein Vorbild sein.

Er blickte sich auf dem Schlachtfeld um. Neben Willows Apollo lag noch Justin Ellingtons Javelin und Sandra Rae's Centurion am Boden.

Von den Gegnern war nur der Centurion der Rangers und der Ostroc der Chevaliers entkommen. Alle anderen Feindmaschinen waren nur noch brennende Wracks.

Die Deltakompanie war siegreich, aber die meisten Mechs waren schwer beschädigt.

Auf Jungs Sensoren erschienen die Blibs von Steubens Treiberteam.

"Sie kommen zu spät Major. Die Show ist schon gelaufen."

"Ich sehe schon. Haben wir Verluste?" Wollte Steuben wissen. Der Major klang abwesend. Als ob er schon die nächsten Schritte der Operation plante.

"Das muss ich noch sichten. Willow haben wir sicherlich verloren. Zwei weitere Verluste sind möglich. Lanzenführer Meldung!"

"Hier Black Hat eins-drei-sechs, Ellington konnte aussteigen. Außer einem gebrochenem Flügel nur ein paar leichte Schnittwunden."

"Black Hat eins-eins-sechs, hier Black Hat eins-zwo-sechs: Noch keine Meldung von Rae. Holden meldet große Schwierigkeiten mit ihrem Gyroskop. Ich denke wir sollten einen Bergungsschlepper für sie anfordern."

"In Ordnung: Und geben Sie Befehl aus: Gefangene zusammen zu treiben."

Steuben hörte noch mit, welche Befehle Jung an die Deltakompanie ausgab. Dann schaltete er auf den Kanal seiner Echokompanie um: "Black Hat eins-sechs für Black Hat zwo-eins-sechs: Schicken Sie Ihre Scoutlanze den flüchtenden Banditen hinterher. Ich möchte wissen wohin die sich absetzen. Kämpfe sind zu vermeiden."

"Roger eins-sechs." Bestätigte Captain Pedro Gomesch.

Der Major brütete im Cockpit seines Zeus. Tatsächlich machte er sich hinsichtlich Captain Steeles ernste Sorgen. Und zwar aus zwei Gründen. Der eine, weniger wichtig, die Männer und Frauen der Deltakompanie wurden immer aufmüpfiger. Vor allem die Offiziere.

An erster Stelle Jung – Steeles Stellvertreter. Viel wichtiger war jedoch, dass Marisha Steele über die Pläne seines Bataillons bestens informiert gewesen war. Sie hatte mitgeholfen diese auszuarbeiten.

EXKLUSIV

"Black Hat eins-sechs für Castle eins-fünef, kommen."

"Hier Castle eins-fünef: Sprechen Sie Black hat eins-sechs." meldete sich der Komtech in der Kommandozentrale des Freicorps.

"Ich müsste mit Duke eins-sechs sprechen."

"Verstanden Black Hat eins-sechs. Wir melden uns wieder."

Steuben bestätigte. Dann gab er Befehl ans Hauptquartier seines Bataillons, Bergungsequipment zu schicken. Gomesch befahl er, seine Kampfplanze als Geleitschutz für das technische Personal zu stellen.

"Duke eins-sechs für Black Hat eins-sechs kommen." Meldete sich Colonel Garibaldi. "Sprechen Sie, wir befinden uns auf einem sicheren Kanal."

"Hier Black Hat eins-sechs. Ich wollte um Überstellung der SOG bitten Sir."

"Es geht um Captain Steele nehme ich an."

"Das ist korrekt, Duke eins-sechs." Antwortete Steuben.

Garibaldi schwieg kurz: "Haben Sie etwa schon ihren Aufenthaltsort ausfindig gemacht, Black Hat eins-sechs?"

"Negativ Duke, aber wir arbeiten ein Suchmuster aus. Und vielleicht greifen wir jetzt ein paar Gefangene auf, die genaueres Wissen. Ich wäre dann gerne bereit zum zuschlagen."

"Verstanden Black Hat eins-sechs. Ich werde Ihnen einen Trupp der SOG überstellen. Duke eins-sechs out."

"Alles klar. Black Hat eins-sechs out."

Der Major saugte an seiner Unterlippe. Diese verdammte Clan-Schlampe, er konnte sie auf den Tod nicht leiden und doch machte er sich jetzt um sie Gedanken. Wie um jeden seiner Soldaten.

EI-Madre Gebirge San Martin, Chaos Mark

Starker Kopfschmerz war die erste Empfindung, die Marisha Steele überkam, als sie wieder zu Bewusstsein kam. Der Oberkörper stach beim Atmen. Eine Halskrause verhinderte, dass sie ihren Kopf bewegen konnte. Der linke Arm schmerzte beim Bewegen. Sie fuhr mit der rechten Hand über den Arm. Am Handgelenk stutzte sie. Ein Armband. Eine dreifach geflochtene Kordel. Eine Leibeigenenkordel. Im Weiß, Silber und Rot, den Farben der Chevaliers de Vernier.

Die Leibeigenschaft der Clans bedeutete für einen unterlegenen Krieger, der großes Potential und Können gezeigt hatte, dass er vom Sieger adoptiert worden war.

Und die Chance erhielt sich im neuen Clan wieder zum Krieger hochzudienen.

Jeder der drei Knoten der Kordel stand für eine Prüfung, die man ablegen musste.

Hatte man eine bestanden wurde ein Knoten durchschnitten. Wurde der letzte durchschnitten, hatte man wieder den Status eines Kriegers erlangt und man war Teil des Clans.

Was bedeutete das nun für sie. Hatte sie jetzt aufgehört Soldatin des Freicorps zu sein und war nun Mitglied der Chevaliers? Sollte sie nun Widerstand leisten, wie es sich einer Kriegsgefangenen der Inneren Sphäre gebührte oder war sie immer noch Clannerin.

Die Antwort, die jeder Freicorpsler auf diese Frage geben würde, war ihr klar. Sie war dem Regiment zur Treue verpflichtet. Wenn sie davon abrückte und das Freicorps ihrer habhaft würde, war die einzig mögliche Konsequenz das Erschießungskommando. Und Felix Steubens hämisches Grinsen.

Andererseits war sie kein Sphäroide. Sie entstammte dem Clan der Steel Viper. Die Chevaliers hatten sie als würdig anerkannt, ihr die Chance zu geben, in die Reihen ihrer Krieger aufzusteigen.

"Ah, Sie sind wach." Ein Mann mittleren Alters beugte sich über sie. Ohne Zweifel ein Medtech.

"Pos. Wie schwer bin ich verletzt, Medtech ..."

"Doktor." Die intelligenten Augen musterten sie. "Doktor Thomas Zaber. Sie haben zwei gebrochene Rippen. Eine starke Gehirnerschütterung und eine ansehnliche Anzahl an Prellungen. Aber das bekommen wir wieder hin."

Sie schloss die Augen.

"Ich werden Captain Vernier holen. Der möchte sicher mit Ihnen Reden."

"Pos."

EXKLUSIV

Zwanzig Minuten später stand ein schlanker Mann an ihrem Bett. Blaue Augen, schwarze Haare und sauber gestutzter Bart um den Mund: "Sind Sie ausreichend versorgt worden?"

"Das ist korrekt, Captain ... Vernier?"

Der Captain nickte: "Ja der bin ich. Und Sie sind Marisha vom Clan Steeleviper?"

"Marisha Steele, Captain der Söldnereinheit Freicorps Garibaldi, Dienstnummer 3038MS218."

Vernier stutzte: "Nach den Sitten der Clans sind Sie meine Leibeigene."

"Marisha Steele, Captain, Freicorps Garibaldi, Dienstnummer 3038MS218."

"Sie haben also Ihren alten Clantraditionen abgeschlossen." Vernier setzte sich auf die Bettkante.

"Das verkompliziert die Lage nun etwas."

"Das tut mir leid, Captain."

Der Söldnerkommandant schmunzelte: "Wirklich gut lügen können Sie nicht. Aber bitte erzählen Sie mir, woher kommt diese Loyalität dieser Söldnereinheit gegenüber?"

Steele schloss die Augen um nachzudenken: "Ich bin mir nicht sicher." Felix Steuben erschien in ihren Gedanken. "Trotz aller Widrigkeiten und Umstellungen fühle ich mich diesem Regiment sehr verbunden. Sie befehligen selbst eine Söldnertruppe. Verbindet Sie etwas mit ihren Soldaten?"

Vernier nickte: "Natürlich. Mit vielen habe ich zusammen auf Tukkayyid gegen die Clans gekämpft.

Die anderen habe ich auf verschiedenen Welten ins Gefecht geführt. Das verbindet natürlich." Die gefangene Freicorpslerin wagte nicht zu nicken.

"Vielleicht sollten Sie aber Ihre Position noch mal überdenken." Schlug Vernier vor. "Captain Harbin, der Kommandeur von Harbins Ranger, verlangt nach Freicorpsblut. Um genau zu sein, nach Ihrem Blut. Und dieser Harbin könnte auf die Idee kommen, die Informationen, die er haben will, aus Ihnen herauszufoltern."

"Und Sie? Werden Sie ihm dabei helfen?"

Verniers Blick wurde hart: "Nein, aber ich weiß auch nicht, wie ich ihn davon abhalten könnte. Dank Ihrer Truppe befinde ich mich in einer wirklich beschissenen Lage."

"Ihre Lage ist wirklich beschissen." Meinte Steele. "Mein CO kann mich zwar nicht leiden, aber er ist wie ein bissiger Hund, der nicht mehr von seiner Beute loslässt. Und durch meine Gefangennahme haben Sie ihn auf sich aufmerksam gemacht."

"Na, da bin ich mal gespannt." Der Kommandant der Chevaliers erhob sich und ging.

Villa Hermoza

San Martin, Chaos Mark

Sergeant Gerrit Schweizer betrat den Saloon, in dem Steuben sein Hauptquartier aufgeschlagen hatte. Er und elf weitere Angehörige der SOG waren für Sonderaufgaben an das zweite Bataillon abgestellt worden.

Er blieb vor dem Kartentisch stehen und salutierte vor den darum stehenden Offizieren: "Schick haben Sie es sich hier eingerichtet."

Marcus Snyder, der Infanteriecaptain reichte Schweizer die Hand: "Gut, dass Sie da sind."

Der Sergeant wandte sich an Steuben: "Wir haben unseren Hubschrauber auf Ihrem Feldflugplatz untergebracht und werden in der Nähe auch Quartier beziehen. Also in Rufbereitschaft. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie uns nicht in Ihre normalen Operationen mit einbeziehen würden. Wir sind für Personenrettung abgestellt worden. Dementsprechend sind wir auch ausgerüstet und vorbereitet. Sicherheitshalber haben wir aber auch Sprengstoff mitgebracht, falls Sie das gegnerische Basislager ausfindig machen. Wenn Sie dann unsere Unterstützung möchten, stehen wir Ihnen natürlich auch dafür zur Verfügung, Sir."

"In Ordnung Sergeant." Der Major deutete auf die Karte. "Unsere Luft-/Raumjäger fliegen unermüdlich Aufklärung. Außerdem haben wir in den letzten Tagen alles getan, um einen Gegenschlag zu provozieren. Diese Anstrengungen zwingen uns dazu, unseren Maschinen die entsprechende Wartung zukommen zu lassen. Wir rechnen damit, dass unser Feind sich spätestens morgen regt und zumindest seine Truppen verlegt. Wobei ich auf einen Angriff hoffe.

Wie dem auch sei, wir sollten bald ihr Basislager ausmachen. Bis dahin, Sergeant Schweizer, möchte ich, dass Sie Ihr infiltrationsgeschultes Auge über unsere Verteidigungsstellungen schweifen lassen. Konzentration auf mögliches Eindringen durch Infanterie."

EXKLUSIV

“Natürlich Sir, das werden wir tun.”

“Gut, Sie können abtreten Sergeant.”

Der Major wandte sich an seine Kompanieführer: “Uns fehlen mitunter sechs Maschinen, ohne einen wirklich nennenswerten Erfolg. Wobei der letzte Einsatz sehr gut verlaufen ist. Auch mangelt es uns nicht an Mechs, sondern eher an Mechkriegern. Wenn wir in den nächsten Tagen die Rangers und Chevaliers in größerer Zahl stellen, werden wir mehr Feuerkraft brauchen. Das bedeutet, wir werden jetzt auch die Panzer für die Offensive einsetzen müssen.”

Der Chef der Panzerkompanie grinste angriffslustig.

“Das gefällt mir gar nicht Skipper.” dämpfte George McKenzie, Steubens Stellvertreter. “Damit geben wir unser Polster für einen Rückzug in eine befestigte Stellung auf.”

“Ich bin damit auch nicht ganz glücklich. Sie alle wissen, ich bin kein Freund von alles oder nichts Szenarien. Aber was soll's. Darüber hinaus, müssen wir unsere Schlagkraft was die Mechs angeht verbessern.”

“Und wie tun wir das?” Fragte Captain Gomesch.

“Unsere Techs schieben schon Überstunden, um sämtliche geborgene Maschinen wieder fit zu kriegen. Zumindest alle, die noch ein bisschen reparaturfähig sind.

Das sollte uns in zwei bis drei Tagen einen Penetrator, Steeles Maschine, einen Highlander und einen Warhammer bringen.”

Leftenant Jung meldete sich zu Wort: “Und wen setzen wir da rein?”

“Rae braucht eine neue Maschine.” Antwortete Steuben. “Und wenn einer unserer Scouts früher mal auf was Schwererem gesessen hat, denke ich, das wäre auch ne gute Lösung.”

McKenzie schmunzelte: “Das klingt so etwas nach Lyranischer Lösung, setzen wir unsere Scouts in schwere und überschwere Mechs.”

“Haben Sie eine bessere Lösung George?”

“Nein, Sir, leider nicht.”

“Na dann, bringen Sie mir Piloten für die schweren Maschinen. Abtreten.”

Während in Villa Hermosa, in einer Werkstadt für Agrarmechs, die Techniker des Freicorps Garibaldi die Nacht durch und bis in die späten Morgenstunden daran arbeiteten, dass schweres und überschweres Kriegsgerät für den baldigen Einsatz wieder bereitzustellen, bereiteten sich in New Montenegro das Hauptkontingent der SOG auf ihren Einsatz vor.

New Montenegro San Martin, Chaos Mark

Captain Simon Hedoshi trommelte auf das Lenkrad. Er saß in einem dunklen, unauffälligen Van. Hinten saßen sechs weitere Mitglieder seines Teams. Eine gespenstige Ruhe ging von der Gruppe aus. Warten. Die meiste Zeit eines Soldatenlebens verbrachte man mit Warten. Eine Zeit voller Anspannung und innerem Aufruhr.

Das Funkgerät knackte: “Blue Moon, hier Red Moom: Ich habe ihn entdeckt. Er trifft in fünf Minuten im Mirage Hotel ein.”

“Verstanden Red Moon, wir sind in Position.” Hedoshi wechselte den Kanal. “Blue Moon für Yellow Moon: Ziel nähert sich dem Mirage. ETA fünf Minuten. Positionsmeldung.”

“Yellow Moon hier, wir sind auf der Rückseite in Position. Wir haben ein paar verdächtige Personen ausgemacht. Wahrscheinlich hat er ein paar Kanonen angeheuert.”

“Verstanden.”

Tatsächlich mussten die Söldner nicht mehr lange warten. Ihr Ziel traf keine zehn Minuten später ein. Leonard de Boerl war leitender Vertreter der Skye Mining Corp., einer der großen Firmen, die San Martin bis vor kurzem beherrscht hatten. Der letzte, der noch auf freiem Fuß war. De Boer, ein hagerer Mann, blickte sich vor dem Hotel gehetzt um.

Fast währen Hedoshi seine beiden Schatten entgangen. “Polizeiemarken?” wollte sein Stellvertreter wissen, Sergeant Raymond Travis.

“Dürfte besser sein.”

Die Teammitglieder hängten sich Polizeiabzeichen um und luden ihre Waffen durch.

EXKLUSIV

"Yellow Moon, hier Blue Moon, rücken Sie langsam vor. Wir folgen in fünf Minuten."

Der Captain ließ die Zeit runterlaufen, dann rückte das Team ab.

Sie stürmten die Lobby des Hotels in eingespielter Reihenfolge, Travis mit einer Sturmschrotflinte zuerst. Nur ein Nachtportier stand hinter dem Empfang und sah aus, als bekomme er gleich eine Herzattacke, als die schwer bewaffneten Söldner hereinstürmten.

"Polizei!" Zischte Hedoshi. "Welches Zimmer hat der Kerl, der zuletzt reingekommen ist?"

"Mmmm ...Mister Porter, der wohnt in Zzzzimmer dreiundzwanzig. Zzzzzweiter Stock."

Schnell gab der Captain seinen Leuten per Handzeichen Anweisungen.

"Blue Moon von Yellow Moon, Scharfschützen in Position. Wir haben zwei der drei möglichen Kanonen im Visier."

Zur Bestätigung klickte der Kommandeur zweimal mit dem Kehlkopfmikrofon. Zwei Mann sicherten die Aufzugskabinen, ein weiterer blieb bei dem Nachtportier. Der Rest des Teams rückte die Treppe hinauf vor. Oben angekommen gingen sie an einer Biegung in Stellung und überprüften den Gang mit einem Spiegel. Ein Mann im Dunklen Anzug, der auf und ab ging.

Die Söldner koordinierten sich mittels Augenkontakt und stürmten um die Ecke.

"Hände hoch keine Bewegung!"

"Weg mit der Waffe!"

"Keine Bewegung oder wir schießen!"

Der Wachposten ergab sich sofort, er wurde trotzdem zu Boden geworfen, entwaffnet und gefesselt. Zwei Schüsse krachten.

"Blue Moon: Beide Ziele ausgeschaltet!" meldete der Anführer von Yellow Moon über Funk. Artemis Costas, das größte und schwerste Mitglied des Angriffsteams, warf sich gegen die Tür von Zimmer dreiundzwanzig.

Der große Infanterist ließ sich mitsamt der Tür zu Boden fallen, während zwei weitere Soldaten des Teams schon über ihn hinwegsetzten.

Ein bleicher Leonard de Boer richtete zitternd einen Revolver auf die Eindringlinge und ging rückwärts, bis er an die Wand stieß. Wortlos ließ er sich entwaffnen und aus dem Hotel führen.

El-Madre Gebirge

San Martin, Chaos Mark

Marisha Steele schnappte nach Luft, kaum das der kräftige Unteroffizier der Rangers ihren Kopf aus dem Wassereimer herausgeholt hatte.

Vor ihr stand Captain Alex Harbin. Aus seinen Augen sprühte Hass und nun auch Vergnügen: "Ich will die Funkcodes Ihres Bataillons. Ich will die IFF-Kennungen und ich will detaillierte Informationen über die Personalstruktur."

"Marisha Steele, Major, Freicorps Garibaldi, Dienstnummer"

Weiter kam sie nicht, der Unteroffizier drückte ihren Kopf wieder unter Wasser. Sie versuchte sich zu wehren, doch dieser Sphären-Abschaum war sehr groß, muskulös und ein exzellenter Nahkämpfer. Außerdem schien ihm diese Aufgabe auch sehr vertraut zu sein. Endlich wieder Atemluft.

"Hören Sie, Marisha Steele, Major, was auch immer, mich interessiert weder Ihr Rang, noch Ihre Dienstnummer. Ich will die Funkfrequenzen Ihrer Einheit. Ich will die Aufmarschpläne und alles, was sonst noch so relevant ist. Also bekomme ich jetzt eine Antwort?"

"Marisha Steele, Major ..." Und wieder befand ihr Kopf sich unter Wasser. Lange, sehr lange. Panik stieg in ihr auf. Dann die erlösende Luft.

"Captain Vernier hat Ihnen doch so einen einfachen Ausweg angeboten. Einer der Ihrer Ethik sogar entgegen kommen müsste. Warum also darf ich mich hier noch mit Ihnen rumärgern?"

"Weil Steuben unrecht hat!" Brachte sie zwischen zwei Atemzügen hervor.

"Wer ist Steuben?" fragte Harbin interessiert.

"Marisha Steele, Major, Frei ..." Wasser. Keine Luft. Druck auf Lunge und Ohren. Angst. Panik. Endlich Erlösung.

Harbin ließ ihr Zeit, bis sie wieder zu Atem gekommen war: "Habe ich nicht mit Engelszungen auf Sie eingeredet? Wollen Sie mir nicht doch verraten, was ich wissen möchte?"

"Marisha Steele"

EXKLUSIV

Vom Eingang seines Stabszeltes aus beobachtete Captain Roger Vernier das Schauspiel. Äußerlich wirkte er gelassen. Für den jungen Gardeleutnant, der neben ihm stand, musste er geradezu kalt wirken. Der Leutnant hingegen war kreidebleich. Gute Freunde und Wegbegleiter von Vernier konnten die Zeichen, die der Söldnerkommandant

Ausstrahlte, nur zu gut deuten. Vernier war kurz davor, zu explodieren. Kurz davor über den Lagerplatz zu gehen und Harbin samt seinem Sergeant Homer Wilson zu erschießen.

Hinter den beiden Männern räusperte sich jemand. Es war Emely Taylor, Verniers Kommunikationsexpertin: "Captain, wir haben eine Nachricht von Mr.

de Boer erhalten. Über die Befehlsfrequenz, die uns Skye Mining zugeteilt hat."

"Mit dem habe ich kaum noch gerechnet, was möchte de Boer?"

Emely warf dem Gardeleutnant einen bedeutungsschweren Blick zu.

"Los raus mit der Sprache."

"Mr. De Boer ist vom Freicorps Garibaldi gefangen genommen worden. Er wurde zum Regierungspalast gebracht und dort unter Hausarrest gestellt. Er und die anderen Firmenvertreter haben mit dem neuen Marquise einen Deal ausgehandelt. Wir und die anderen Söldnertruppen sollen die Kampfhandlungen einstellen."

Vernier warf dem Leutnant einen Blick zu. Zu seiner Überraschung sah der junge Mann sehr erleichtert aus.

"Dann ist der Krieg vorbei?" fragte er.

Bei diesen Worten lief es Vernier eiskalt über den Rücken und er blickte zurück zu Harbin und seinem Folterknecht.

"Behalten Sie beide das für sich. Wenn Harbin das rauskriegt, geht er als erstes auf uns los. Mit seiner Baker Kompanie hat er achtzehn Maschinen zur Verfügung. Das könnte sehr böse für uns ausgehen."

"Aber was machen wir dann?" Emely blickte ihn fragend an.

"Schick mir den XO her und der Doc soll so schnell wie möglich bei der Folter einschreiten."

"Aye, aye Sir."

Am nächsten Morgen

"Sie haben sie entkommen lassen?" Alex Harbin war rot angelaufen und stand keine zehn Zentimeter von dem unglücklichen Leutnant der sanmarinesischen Garde entfernt.

"Sie hat die Wache niedergeschlagen." verteidigte sich dieser.

"Und Sie Vollidiot haben nur eine Wache abgestellt? Eine einzige?" brüllte Harbin, der aussah, als wolle er jeden Moment handgreiflich werden.

"Wer hätte gedacht, dass der Captain zu so was noch in der Lage wäre, nachdem Sie sie den ganzen Nachmittag in der Mangel hatten."

"Werden Sie ja nicht frech Leutnant."

"Könnten wir uns vielleicht mal wieder beruhigen." mischte sich Vernier zum ersten mal ins Gespräch ein. "Ich glaube wir sind jetzt unter Zugzwang."

"Wie meinen Sie das?" wollte der Leutnant wissen.

Stadt Vernier antwortete Harbin: "Sie kennt unseren Standort und hat einen verdammt guten Überblick über unsere Truppen. Was schlagen Sie vor Vernier?"

"Angriff. Wir sollten jetzt massiert gegen ihr Bataillon vorgehen. Unsere beiden Truppen sollten dem Freicorpstruppen hier ebenbürtig, wenn nicht überlegen sein. Die dürften auch noch schwere Schäden an einigen ihrer Mechs haben. Und wahrscheinlich haben die es nicht wirklich eilig. Sitzen fett auf ihrem letzten Sieg."

Kurz sah es so aus, als ob Harbin skeptisch wäre, dann obsiegte doch sein Blutdurst: "Wenn wir einen Gewaltmarsch machen, sind wir morgen Mittag in Angriffsposition und die werden sich wahrscheinlich schon darauf vorbereiten, uns zu suchen. Noch nicht auf einen Kampf vorbereitet." Harbin nickte: "Ja, Vernier, Sie haben recht, ich lasse meine Truppe aufsitzen. Wann sind Sie abmarschbereit?"

Der andere Söldnercaptain überlegte kurz: "Geben Sie mir zwei Stunden. Dann können wir abrücken."

"In Ordnung, dann los." Harbin stürmte aus dem Zelt. Captain Alice Hanson blickte Vernier noch einen Augenblick nachdenklich an, bevor er seinem Kommandeur folgte.

EXKLUSIV

Keine zweieinhalb Stunden später rückten die beiden Söldnertruppen, unterstützt von einer Kompanie Gardeinfanterie, ab.

**Villa Hermosa
San Martin, Chaos Mark**

Die Mechkrieger und Techniker der Deltakompanie erwarteten ihren Interimskommandeur gespannt. Als Reiner Jung vor sie trat, wurde er von Fragen bombardiert. Der Leutenant hob die Arme, um den Redenfluss zu stoppen.

“Es geht Captain Steele den Umständen entsprechend gut. Major Steuben hat sich kurz mit ihr beratschlagt und hat dann ihre baldmöglichste Verlegung nach New Montenegro in unser Hauptlazarett angeordnet. Der Captain bat mich, Euch auszurichten, dass sie die Kunde unseres letzten Sieges mit Stolz vernommen hat.”

Die Freicorpsler jubelten. Im Saloon stand Steuben über die Karte gebeugt. Die Nachrichten, die Steele mitgebracht hatte, waren kaum fassbar. Vor wenigen Minuten kam die Meldung der Luftaufklärung; Ein starker Feindverband war in ihre

Richtung unterwegs. Für den Fall eines gegnerischen Angriffs besagte die Doktrin des Freicorps, dass man dem Feind zuvorkommen musste.

Steuben wandte sich an seinen Stellvertreter: “George: In einer Stunde Offiziersappell. Das Bataillon rückt bei Morgengrauen aus.”

“Das komplette Bataillon? Inklusive Infanterie, Sir?”

“Nein, nur Mechs und Panzer, wir müssen die Beweglichkeit behalten. Die Infanterie wird dem Unterstützungspersonal helfen, sollten wir uns aus Villa Hermosa zurückziehen müssen.”

Die Offiziere des Freicorps planten bis in die späten Abendstunden den Einsatz. Das Technische Personal sorgte dafür, dass alles marschbereit war und legte am frühen Morgen letzte Hand an. Um sechs Uhr zweiundvierzig rückte das Bataillon mit exakt vierundzwanzig BattleMechs und zwölf Panzern ab.

**EI-Madre Gebirge
San Martin, Chaos Mark**

Am südlichen Ausläufer eines Labyrinths aus Dutzenden von Canyons ließ Alex Harbin seine Truppe in Gefechtsformation gehen. Die Chevaliers übernahmen die beiden Flanken. In ihrer weit gefächerten Keilformation wären sie beinahe an Steubens Bataillon vorbeimarschiert.

Der Major des Freicorps hatte einen Schwenk nach Nordosten gemacht, ehe er frontal nach Westen eingedreht hatte. So stand sein Bataillon bei der Begegnung günstig an der linken Flanke der beiden gegnerischen Söldnertruppen.

Captain Vernier pffif anerkennend, als er die Aufstellung sah. Dies sicherte Steuben einen großen Vorteil. Wenn es tatsächlich zum Kampf käme. Viele andere Offiziere hätten die Rangers und die Chevaliers wohl frontal gestellt, bei den sich bietenden Möglichkeiten.

Er schaltete auf einen Offenen Kanal: “Major Steuben, Major Steuben, hier spricht Roger Vernier, Captain und CO der Chevalier de Vernier. Gemäß meiner Order, die Ihnen bekannt sein müsste, möchte ich Ihnen hiermit das Ende der Feindseligkeiten zwischen dem Freicorps und meinen Chevaliers offerieren.” Eine kurze Pause. “Ich hoffe Captain Steele ist wohlbehalten wieder bei Ihnen eingetroffen. Ich entschuldige mich zutiefst dafür, dass ich die Verhörmethoden Captain Harbins nicht unterbunden habe.”

“Captain Vernier, hier spricht Major Felix Steuben, als Stellvertreter der planetaren Autoritäten nehme ich Ihr Angebot an und bitte Sie, sich vierhundert Meter zurückfallen zu lassen. Ihre mir am nächsten stehende Einheit möchte bitte zu der am weitesten entfernten aufschließen.”

“Verstanden Major, wir ziehen uns zurück.”

“Sie dreckiger Verräter!” Eine PPK zischte an Verniers Black Knight vorbei. Harbin spuckte Gift und Galle, als er seinen Warhammer auf Vernier zubewegte. Geschickt wich er zwei weiteren PPK-Schüssen aus.

“Wir haben tatsächlich noch etwas zu regeln, Harbin!” Er hob den rechten Arm seines Mechs und feuerte die Clan ER-PPK ab. Die schwere Waffe riss einen tiefen Krater in die Panzerung von Harbins

EXKLUSIV

Mech. Die Hitzetauscher des Black Knight kämpfte darum, die gewaltige Hitzeentwicklung der Clanwaffe abzuleiten.

Vernier feuerte erneut die PPK ab und ließ gleich drauf die beiden schweren Laser folgen. Schweiß rann in Sturzbächen an seinem Körper hin ab. Der Black Knight wurde schwerfälliger. Harbin wurde von der Wucht aller drei Waffen umgeworfen.

Vernier bewegte sich auf seinen Kontrahenten zu. Auf dem Feld, was eigentlich ein Schlachtfeld erden sollte, herrschte Stille. Freicorps, Rangers und Chevaliers folgten gebannt dem Kampf. Mit einem unartikulierten Brüllen voller unbändigen Hasses wuchtete Harbin seinen Warhammer wieder hoch. Eine PPK und eine Phalanx aus Lasern und Raketen schlug dem Black Knight entgegen.

Mit aller Mühe hielt Vernier seinen Mech aufrecht. Seine Antwort bestand aus allen Nahbereichs-Lasern und der Clan-PPK.

Der Torso des Warhammers wurde aufgerissen und mit ihm das Raketenmagazin.

Ein Laser zerschmolz Raketen und brachte den Sprengstoff zur Detonation.

Harbin stieg nicht aus. Die Wucht der Explosion warf den Black Knight zwei Schritte zurück. Vernier atmete tief durch, schaltete dann auf den Befehlskanal der Rangers: "Captain Hanson, schließen Sie sich den Chevaliers an oder möchten Sie sich lieber Harbin anschließen?"

"Nein Captain", kam die gefasste Antwort, "auch wir beugen uns den Anweisungen des Firmenkonzils. Die Kampfhandlungen sind beendet."

New Montenegro

San Martin, Word of Blake Protektorat

Der Golfball ging knapp am Loch vorbei. Steuben grinste seinen Vorgesetzten viel sagend an.

"Verkneifen Sie es sich Felix, verkeifen Sie es sich einfach."

Der Major zuckte die Achseln und puttete gekonnt ein.

"Wie steht es um Ihr Bataillon?" Wollte Garibaldi wissen.

"Steele hat gestern wieder ihren Dienst angetreten. Sie wirkten fast so zufrieden wie vorgestern, als wir Homer Wilson exekutiert haben. Sämtliche Mechs sind wieder einsatzfähig. Mir fehlen jedoch noch zwei Mann für die Deltakompanie."

"Tja, leider sind die Ranger komplett den Chevaliers beigetreten." Garibaldi puttete jetzt ebenfalls ein.

"Corporal Ellington wird ebenfalls noch fast zwei Wochen ausfallen." Die beiden gingen zum nächsten Abschlag.

"Die Worties sind aber in ansehnlicher Stückzahl angereist."

Der Colonel nickte: "Ein ganze Bataillon Truppen, um den HPG zu sichern. Einen Haufen Prospektoren, die suchen etwas. Und unser Freund von New Queens ist ebenfalls mit von der Partie."

"So richtig mit Robe und so?"

"So richtig mit Robe und so. Felix, die ganze Sache stinkt bis zum Himmel."

"Und wie weit werden wir da drin stecken?"

"Gar nicht." Meinte Garibaldi. "Ich habe das Jobangebot der Worties rundheraus abgelehnt. In vier Monaten packen wir unsere Sachen und dann suchen wir uns ein anderes Plätzchen."

Steuben hob eine Augenbraue: "Wieso das? Wenns hier kracht, ist damit sicher gutes Geld zu verdienen."

"Ja, wahrscheinlich." Stimmte Garibaldi ihm zu. "Aber die Schatten, die dieser Krieg wirft, sind mir nicht geheuer. Es macht mir Angst, wenn Krieg und Religion in einen Topf geworfen werden."

BERICHT

OPERATION GALAHAD

"Der Krieg ist nichts als ein erweiterter Zweikampf. Wollen wir uns die Unzahl der einzelnen Zweikämpfe, aus denen er besteht, als Einheit denken, so tun wir besser, uns zwei Ringende vorzustellen. Jeder sucht den anderen durch physische Gewalt zur Erfüllung seines Willens zu zwingen." -- Carl von Clausewitz

Operation Galahad. Jedesmal, wenn ich dieses Wort auf meiner Zunge zergehen lasse, überkommt mich selber so etwas wie Ehrfurcht. Das einzige Großszenario in Deutschland, das ich kenne. Eine Woche lang Mech-, Panzer-, Infanterie- und sogar Luftkämpfe. Das Schicksal eines ganzen Planeten entscheidet sich durch die Würfel der Spieler. Und diesmal wollte ich auch dabei sein.

Schon Anfang des Jahres hatte ich geplant, endlich einmal auch dieser Con einen Besuch abzustatten. Im Laufe der Monate wurde dann auch klarer, das ich es diesmal wirklich schaffen würde. Ehe mich versah, war es dann auch schon so weit. Ich würde am Freitag nach Hamburg fahren und von dort mit meiner Mitfahrgelegenheit die lange Reise nach Münnerstadt, dem Veranstaltungsort des Galahad antreten. Also noch schnell ein paar neue Würfel im Fantasy-Shop meines Vertrauens besorgt und ab in den Bus nach Hamburg.

Dort gab es dann das erste große Wiedersehen mit ein paar alten Bekannten von den 5th Syrtis, die eingewilligt hatten, mich eine Woche zu ertragen. Es wurden letzte Vorbereitungen getroffen und dann brachen wir am nächsten Morgen von einem guten Frühstück gestärkt auf.

Knapp 6 Stunden später, nach einigen Staus und dem obligatorischen Zwischenstop bei einem Fast Food Laden, kamen wir dann auch endlich an. Zu Anfang war ich noch ein wenig zurückhaltend, schließlich hatte ich bisher niemanden gesehen, den ich schon kannte. Doch als wir dann unser



Zimmer bezogen hatten und den ersten Blick in unser Seiten-HQ werfen konnten, veränderte sich das schon bald. Überall waren Leute, die einen freundlich begrüßten, sich nach Namen erkundigten und so kam man dann auch schnell dahinter, wen man eventuell schon aus dem Forum oder von anderer Stelle her kannte. An diese erste Vorstellungswelle schloss sich dann erstmal ein reichhaltiges Abendbrot an, das den Hunger, der sich über den Tag hinweg dann doch wieder aufgebaut hatte, stillen konnte. Der Abend fing dann aber erst richtig an. Unser eigenes HQ, bestehend aus dem adligen Kommandanten und seinen vier Battalionskommandeuren, gab den ersten Großzug ab.

Hier möchte ich einmal kurz einhaken und einen groben Überblick darüber geben, wie das Galahad eigentlich abläuft. Auf jeder der beiden Seiten gibt es einen Seitenkommandeur und verschiedene Battalionskommandeure, die ihn unterstützen. Diese ziehen auf einer großen strategischen Karte komplette Lanzen an Mechs, Panzern, Infanterie, ja sogar Luft/Raumjägern. Es wird nach dem Doubleblind-System gespielt. Soll heißen, das jede Seite immer nur Sensor-Echos vom Gegner bekommt und erst, wenn zwei Lanzen aufeinander treffen sagen kann, was ihm den da gegenübersteht. Klingt auf den ersten Blick kompliziert, ist im Grunde genommen aber ganz einfach. Treffen jetzt zwei Lanzen aufeinander, so kommt es zu einem Gefecht. Dies wird dann ganz normal an der Platte ausgespielt. Hier bot das diesjährige Galahad einen echten Leckerbissen, da die Kämpfe in der größten Stadt des Planeten stattfanden und somit fast ausschließlich auf Stadtkarten gespielt wurden. Es hieß also vorsichtig bei der Bewegung zu sein. Im Endeffekt geht es nun darum, die

BERICHT

gegnerische Lanze aufzureiben. Es gibt aber auch noch zwei andere Möglichkeiten: Den Rückzug oder den Durchbruch. Beim Rückzug muss man eine bestimmte Anzahl von Runde auf dem Feld bleiben und sich dann über eine weitere angelegte Karte auf der eigenen Seite zurückziehen. Der Durchbruch ist eigentlich fast genau das gleiche, nur das man hier durch die gegnerischen Reihen über die Kante des Gegners hinaus ziehen muss. Ansonsten wurde das *Total Warfare* als Regelwerk verwendet.

Nachdem also unsere Kommandeure ihren ersten Zug abgegeben hatten, kam es erstmal zu einer feurigen Ansprache des „Zarewitsch“ (so nannten wir unseren Kommandanten) in unserem HQ. Er schwor uns darauf ein, unser Leben für den Adel zu geben und wieder die Ordnung auf dem Planeten herzustellen. Immerhin hatten die rebellischen Milizen einen korrupten Anführer, den es zu stürzen galt. Kurz nach der Ansprache „ploppten“ dann auch schon die ersten Kämpfe auf. So kam es, das ich mich, ehe ich mich versah in einem Gefecht mit vier Panzern gegen vier Panzer der Miliz auf dem Gelände einer Panzerfabrik wiederfand. Die Details des Spiels sind mir zu großen Teilen leider entfallen, jedoch ist mir eine sehr witzige Situation im Kopf geblieben: Einer unser Panzer war durch konzentrierten Beschuss immobil geworden und konnte auch nur noch seine Munitionswaffen einsetzen. In dem Moment kam ein Schwebepanzer der Miliz angefahren und versuchte in seinen Rücken zu fahren. Nur irgendwie hatte er seinen Panzer dabei nicht so ganz unter Kontrolle, so dass er in das Feld mit unserem Panzer hineinrutschte und dabei einen zufälligen Rammangriff ausführte. Wäre ja alles noch kein Problem gewesen, wenn er nicht, ja wenn er selber dabei nicht auch noch immobil geworden wäre. Große Gelächter kam am Spieltisch auf. Diese Erinnerung ließ mich dann auch vergessen, das wir das Gefecht im Endeffekt verloren haben.

Die folgenden Tage waren angefüllt mit heroischen Taten, aussichtslosen Gefechten und flammender Propaganda. Da war zum Beispiel der Trupp Infanterie, der gegen eine riesige Übermacht so lange in einem Gebäude aushielt, bis endlich Verstärkung eintraf. Oder der Orion der Miliz mit dem Leiter der lokalen Militärakademie an Bord, der drei Tage lang unseren adligen Angreifern Kopfschmerzen



BERICHT

bereitete, weil er einfach nicht sterben wollte. Andere Gefechte waren beispielsweise unser tapferer Krieger, der mit einer leichten Lanze gegen eine Übermacht 26 Runden durchhielt, bis dann endlich der Befehl zum Durchbruch kam.

Ich selber kam auch noch einige Male zum Einsatz und wider Erwarten würfelte ich auch meistens die Zahlen, die ich brauchte. (Vielleicht mal abgesehen von dem einen Mal, wo wir eine Initiative verlieren wollten, ich extra meine schlechtesten Würfel bereit legte und eben jene Würfel das erste Mal in ihrer Laufbahn eine 11 hinlegten.) So kam es dann auch, das es uns gelang, Stück für Stück den Gegner zu binden und dann zu umgehen.

Sonderaufträge und unerwartete Ereignisse lockerten das ganze Geschehen auf. So bekam die „Blaue Garde“, eine eigens für diesen Zweck gegründete Spezialeinheit, die aus erfahrenen Propagandaleuten und Sondereinsatzkräften bestand, den Auftrag die Yacht eines abtrünnigen Adligen im Hafen der Stadt zu versenken. Nach einer kurzen Planungsphase legte die blaue Garde fest, was sie tun würde: Mit einem Hubschrauber in das Gebiet fliegen, sich als Miliz tarnen und das Boot entführen. Bis zur Ankunft am Hafen gelang dieser Plan auch. Doch dann wurden sie entdeckt und ein Gefecht entstand. Da es sich dabei um eine sogenannte Rollenspiel-Aktion gehandelt hatte, tauchte dieser Kampf natürlich nicht auf der strategischen Karte auf, musste aber trotzdem ausgespielt werden. So fand ich mich dann an einer Platte mit einem Skirmish-Tabletop wieder, das speziell für den Kampf zwischen Infanterieeinheiten entwickelt worden war. Diesen Nachmittag werde ich nicht so schnell vergessen. Die Einheit, die uns mit schweren Combat-Shotguns in die Seite fiel. Der Moment, als unser Sergeant und sein Stellvertreter zum Boot durchbrachen und die Sprengladung anbrachten. Und der letzte Zug, der alles entschied. Der Gegner konnte nämlich nicht mehr rechtzeitig an das Boot herankommen, so das das Missionsziel trotz der totalen Auslöschung der Spezialeinheit erreicht worden war.

Dieses Ereignis sowie viele, viele andere wurden natürlich von der Propaganda ausgeschlachtet. Es verging nahezu kein Tag, an dem „Radio KGA“ nicht über die skrupellosen Machenschaften der Miliz aufzuklären versuchte oder das Gegenstück der Miliz (als Zeitung aufgemacht) eben das gleiche mit dem Adel versuchte. Zwischendurch gab es immer wieder das einwandfreie Essen aus der Küche, die uns mit Mahlzeiten verwöhnten, von denen ich jetzt noch schwärmen könnte. Kein Wunder, das ich nach der Woche zugenommen hatte...



Doch auch die schönste Schlacht geht irgendwann einmal zu Ende und so wurde dann Samstag morgen der letzte Zug abgegeben und dann zogen sich die Schiedsrichter zur Beratung zurück. Zeit genug für die einzelnen Spieler, sich einmal im gegnerischen HQ umzusehen und zu bemerken, das es gar nicht so unterschiedlich abgelaufen war. Der Rest des Tages wurde mit verschiedenen anderen Aktionen wie beispielsweise Shadowrun oder Axis & Allies rumgebracht.

Schließlich kam der Moment, den alle sehnhchst erwartet hatten: der Zeremonienabend. Die Küchencrew hatte sich selbst übertroffen und ein Buffet gekocht, das unsere wildesten Vorstellungen sprengte. Nachdem sich alle den Bauch vollgeschlagen hatten, kam es dann endlich zur Verkündung des Ergebnisses. Der Adel hatte

dabei einen überragenden Erfolg errungen. Entgegen unserer eigenen Erwartungen hatten wir es trotz geringfügig größerer Verluste geschafft, mehr strategisch wichtige Punkte und Ziele zu erfüllen und einzunehmen.

Doch die Miliz zeigte sich als fairer Verlierer und so wurden noch von beiden Seiten Preise und Urkunden an die verschiedensten, verrückten Spieler ausgegeben. Zum Schluss durfte dann natürlich

BERICHT

auch das Kriegsgericht nicht fehlen, bei dem allerdings beide Seiten betroffen waren, so dass einer unserer Battalionskommandanten verurteilt wurde, weil er sich die Radkappen von seinem Hover hatte stehen lassen. Kur nach dem dann auch dieser Teil des Abends abgeschlossen war, verabschiedeten ich und meine Gruppe uns und machten uns wieder zurück auf den langen Weg nach Hamburg.

Fazit:

Wie man vielleicht schon aus dem Bericht herauslesen kann, bin ich persönlich vom Galahad schlichtweg begeistert. Es bietet einem die Chance endlich einmal an etwas richtig großem, bei dem man das Ergebnis auch noch zu sehen bekommt, teilzunehmen. Meine Mitspieler waren durchweg freundlich und auch wenn es zur Mitte der Woche hin einen kleinen Lagerkoller gab, so habe ich als Mitarbeiter in der Propagandaabteilung doch durchweg Spaß gehabt. Man hat viele neue Leute kennen gelernt, aber auch alte Bekannte wieder getroffen.

Außerdem habe ich endlich ein wenig mehr Erfahrung mit dem Führen von Panzern gesammelt und sie diesmal auch nicht so verheizt wie noch vor einem Jahr beim Vengeance Gambit.

Für mich selber ist das Galahad eine Bestätigung gewesen, zu Battletech zurückzukehren und seit inzwischen über einem Jahr, es auch wieder richtig zu spielen. Ich kann es jedem nur empfehlen, sich das Galahad einmal anzusehen und dann selber zu entscheiden.

Mein Dank an dieser Stelle geht noch einmal an die Schiedsrichterriege, die die ganze Woche über für ein faires, ausgeglichenes und spaßiges Spiel gesorgt hat und an das Küchenteam, das uns mit Essen, Mechs, Bemaltipps und „Pöpelgewehren“ versorgt hat.

BERICHT

TOBLERONE CON 2007

Endlich war es wieder soweit, der Toblerone-Con stand vor der Tür. Kaum von der Arbeit zu Hause, kurz unter die Dusche und ab ging es Richtung Schweiz. Den letzten Kollegen unserer 4 Mann Crew aus Deutschland sammelten wir in Nürnberg auf und nach 5,5h kamen wir in Aarberg am Pfadiheim an.

Obwohl es schon Freitag früh um 01.00 war, fanden wir praktisch alle schon am Zocken und wir wurden herzlich empfangen. Ein Chapterfight zwischen 2 Schweizer Chapters war in vollem Gange. Dann gab's erst mal einen "Mitternachtssnack": Wiener mit Kartoffelsalat und Grünzeug. Nach kurzem Geplauder bauten wir unsere Feldbetten auf, um am nächsten Morgen so richtig loslegen zu können. Dieser begann mit Kaffee, Frühstück XXL und es war relativ mild im Vergleich zu den Vorjahren.

Es war bewölkt, aber es regnete nicht. Die 3 Mitfahrer spielten einen Chapterfight gegen die Schweizer, während ich meine Fire Mandrills auspackte, um gegen die Diamanthaie anzutreten. Es tat mir fast leid, seinen Stern so unrühmlich untergehen zu sehen. Nach 2 Runden hatten 2 seiner Mechs bereits Gyroskop- und Engine- Treffer und eine weitere Maschine, welche mich ausmanövriert hatte, erhielt eine ER PPC in den Kopf. Des Weiteren liefen noch 2 Szenario Fights Wolf Dragoons vs WOB - Return of the Wolves.



Samstags kam dann die Sonne raus und alles bereitete sich auf „Die Schlacht um den Käse Asteroiden“ vor. Es war ein Szenario, welches auf 3 Ebenen stattfand. Die selbst erstellten Karten waren größtenteils mit Käsegelände überzogen und man erhielt je einen Mech und Panzer mit Käsebohrer und jeweils mit Schmelzer, um gebohrte Löcher wieder zu schließen. Durch die Löcher konnte man die Ebenen wechseln. Ziel war es 11 von 16 Punkten auf der Karte zu besetzen und von jedem mindestens eines zu besitzen. Man konnte 11.000 BV ohne Einschränkung frei wählen. Ich

BERICHT

entschied mich als einer der Seiten Leader bewährte Firemandrill Mechs + BAs aufzustellen.

5 Jump Platoon SRM mit Karnov und einem Karnov Gunship sollten für Inivorteil sorgen, 5 Salamander BA und 5 Sylph BAs genügend günstige Firepower liefern, um Mechs und Panzer zu erlegen und zur Krönung Conjurer, Vapor Eagle, Incubus und 2 Horned Owl, um mit hoher Geschwindigkeit und Large Pulse Laser alles jagen zu können, was nicht bei 3 Auf den Bäumen ist. Diese Aufstellung traf auf einen guten Mix aus BAs, Panzern und Mechs, doch es stellte sich heraus, dass durch die 3 Ebenen meiner Aufstellung ein weiterer Vorteil gegeben wurde: Man konnte mich nicht in die Ecke drängen, da man einfach die Ebene wechselte und mit hoher Geschwindigkeit woanders wieder auftauchte. Nachdem die Salamander und Mechs mehrere Fahrzeuge stillgelegt hatten und die Mechs jeder Bedrohung auswichen und sich einzelne Opfer vornahmen, war klar, dass ein Weiterspielen den Spielspaß nehmen würde und man einigte sich auf ein Unentschieden.

Im nachhinein sah ich das meine Aufstellung zu hart gewählt war, Blame on me. Aber durch das Fehlen jeglicher Aufstellgrenzen war die Versuchung zu groß. Das Käse-Fondue war wieder ein Highlight des Cons. Nachdem es mittags schon Chickenwings mit Pommes und Salat gegeben hatte, waren alle glücklich. In der Nacht wurde noch ein Teamfight gespielt, je 2 Spieler mit 120t Gewicht traten in 4 Teams an. Nach einem harten Fight konnte ich dann früh um 4.00 als Sieger ins Bett fallen, beim Frühstück sah man mir die "harte" Nacht auch an. Um 13.00 verabschiedeten wir uns und fuhren wieder nach einem gelungenen Con nach Hause!



BERICHT

STEVEN MOHAN JR. - DAS VERGANGENE JAHR

Wie schon in den letzten 3 Ausgaben wollen wir auch diesmal wieder einen früheren Interviewpartner zu Worte kommen lassen, der uns berichten darf, was er im letzten Jahr so alles erlebt hat. Dieses Mal ist Steve Mohan, Autor der Isle of the Blessed Serie und anderer Kurzgeschichten für BattleCorps, an der Reihe! Viel Spaß beim Lesen!
Die Redaktion.

Liebe Fans aus Deutschland!

Das letzte Jahr war für mich überaus arbeitsreich. Ich habe einen Großteil des Jahres dazu aufgewendet, die sehr lange Isle of the Blessed Storylinie abzuschließen. Irgendwann zwischendrin habe ich es dann noch geschafft, für Jason Schmetzers Case White Serie die Kurzgeschichte "The Breaking of Chemical Bonds" zu schreiben und eine Fortsetzung von Loyal Son of Terra mit dem Titel "A Soldier without Hope".

Auch wenn praktisch das gesamte Jahr vom Jihad dominiert wurde, habe ich ein halbes Dutzend Geschichten veröffentlicht, unter anderem eine Geschichte aus den Nachfolgekriegen, eine über Jadekalken ProtoMechs, die in den Clan-Heimatwelten spielte, die Lion's Roar Serie, die auf "Freak Show" aufbaut und natürlich die Eröffnungsgeschichte(n) für Starterboom Sword&Dragon.

Und ich erwarte weitere 12 Monate voller Arbeit. Ich habe gerade damit aufgehört, Korrekturen für die bald erscheinende BattleCorps Anthologie durchzusehen. Ich kann es kaum erwarten, das Buch endlich in Händen zu halten – CBT endlich wieder in Buchform zu haben.

Ich zeichne verantwortlich für eine Menge Stoff in JHS 3072 und IP2: Secrets of the Jihad und ich habe zwei Geschichten für die neue Jason Schmetzer Anthologie geschrieben (und ich schulde ihm noch eine dritte, an der ich eigentlich im Moment arbeiten sollte... Also verrätet ihm besser nicht, daß ich statt dessen diesen Text schreibe!).

Ich habe noch zwei weitere Projekte in Planung, die beide während der diesjährigen GenCon ihren Anfang genommen haben. Zum einen ist das ein kurzes Nachspiel zu "Isle of the Blessed", um die losen Enden zu verknüpfen. Das ist ein Projekt, nach dem die Fans fragen, seit ich die ursprüngliche Serie beendet habe. Loren Coleman hat mir grünes Licht dafür während der GenCon gegeben.

Das zweite Projekt kam praktisch aus dem Nichts während der GenCon. Im Bereich der BattleTech Box ging Loren herum und fragte die Fans, was sie so für Geschichten auf BattleCorps sehen wollten. Alle anwesenden Autoren bekamen eine Aufgabe. Die Story, die man mir aufgetragen hat, behandelt eine der beliebtesten Fraktionen des CBT Universums und wird einen Haufen Recherche mit sich bringen. Ich kann es kaum erwarten, endlich anzufangen.

Wenn wir schon bei der GenCon sind, es war ein Knaller. Ich war leider nur für einen einzigen Tag dort, aber was war das für ein Tag! Loren hat mich die gesamte Zeit am rotieren gehalten und es gab jede Menge tolle Sachen zu sehen und zu erleben.

Das CamoSpecs Team hatten mal wieder ein wirklich geniales Diorama erstellt, fast noch besser als das vom letzten Jahr (wie machen sie das nur?). Die Box war riesig, viel größer als noch vor einem Jahr. Die neuen Boxen und Starterbook Sword&Dragon verkauften sich sehr gut und CBT hat sogar zwei Preise gewonnen – es kann wohl kaum eine bessere Willkommensparty für Catalyst geben!

Am Samstag habe ich mir die Ausstellungen von Shadowrun und BattleTech in aller Ruhe anschauen können. Ich hatte zwischendrin sogar Zeit für ein kurzes Mittagessen und dann setzten wir uns zum Iron Writer 2007, wo man uns ein Thema vorgab und wir eine Stunde Zeit hatten, daraus eine Geschichte zu basteln. Danach ging es weiter zum Spielen, alle anwesenden Autoren spielten eine rasante Runde CBT, wo wir von erfahrenen Spielern mal wieder gedemütigt wurden, wie immer ein Heidenspaß!

GenCon ist eigentlich immer ein grausamer Marathon, wo Erschöpfung mit Reizüberflutung kämpft. Ich kann das kommende Jahr kaum erwarten!

Steve Mohan jr.

REZENSION

FEDCOM CIVIL WAR REZENSION



In dieser Ausgabe wollen wir uns zusätzlich noch ein älteres Sourcebook vornehmen, damit auch die, hoffentlich vielen, Neuanfänger von CBT wissen, ob sich die alten Bücher noch lohnen. Diesmal fiel die Wahl auf das Sourcebook FedCom Civil War.

Dieses Sourcebook beschreibt einen der größten Konflikte innerhalb der Inneren Sphäre, vielleicht einmal abgesehen von den Nachfolgekriegen. Im Anbetracht der Größenordnung dieses Krieges, der Anzahl der involvierten Systeme, Menschen und Regimenter haben es wir hier de facto mit einem Nachfolgekrieg zu tun! Im Gegensatz zu anderen Konflikten sind die anderen Nachfolgestaaten allerdings nicht in demselben Maße aktiv an den Kämpfen beteiligt. Hier dreht es sich nicht zuletzt auch nicht um die Nachfolgefrage des Sternenbundes, aber doch immerhin darum zu klären, wer denn nun den größten Nachfolgestaat seit dem Fall des ersten Sternenbundes, das Federated Commonwealth, regieren wird.

Das FedCom Civil War Buch ist damit auch eines der wenigen Sourcebook zu einem einzelnen Ereignis oder hier vielmehr einem ganzen Komplex solcher Ereignisse, was es zu einem ausserordentlich außerordentlich dickem und umfangreichen Buch macht. Schon beim lockeren Durchblättern bekommt man das Gefühl, dass dieser Krieg mit seinen Ursachen, dem Verlauf und den Wirkungen in den notwendigen Einzelheiten besprochen wird und das Buch nicht über Gebühr künstlich auf eine bestimmte Seitenzahl begrenzt wurde. Schon die Einleitungsgeschichte macht deutlich, womit der Leser es in diesem Buch zu tun kriegt, mit der absurdesten und abartigsten Form des Krieges, dem Bürgerkrieg. Der Wahnsinn des Krieges wird hier dramatisch auf einer Seite gut beschrieben.

Nach einer kurzen Einleitung geht das Buch dazu über den „Weg in den Krieg“ zu beschreiben. Hier setzt das Buch glücklicherweise nicht erst mit Geburt von Victor oder Katherine oder der Gründung der Lyranischen Allianz ein, die Wurzeln dieses Konflikts liegen nämlich viel früher, in der Gründung des Federated Commonwealth. Neben ausführlichen Erläuterungen zu den einzelnen Stationen der Vereinigung und dem daraus folgenden Superstaat findet sich auch eine hilfreiche Zeitlinie.

Der Krieg kündigte sich schon lange an und eine Vielzahl von Führern bereite sich auf diesen Konflikt vor, diese Epoche des Bürgerkrieges, diese Ruhe vor dem Sturm wird beim FedCom Civil War als *Flashpoint* bezeichnet. Auf über dreißig Seiten werden die ersten Scharmützel und Vorbereitungen erläutert. Dazu werden die wichtigsten Systeme der Häuser aufgelistet und man bekommt erklärt, was sich auf Ihnen ereignet.

Auch für die folgenden sieben Wellen oder Phasen des Krieges wird diese Struktur der einzelnen Systeme beibehalten. Um dennoch eine Vorstellung von einer „Front“ oder einem Frontverlauf zu bekommen, werden die einzelnen Kapitel der jeweiligen Wellen von großformatigen Karten unterstützt. Im Gegensatz zu *Historicals: War of 3039* nehmen die Karten meistens jeweils eine ganze Seite ein und sind wesentlich leichter zu lesen als im neueren *Historical*. Positiv hervorzuheben ist, dass neben *Flashpoint* und den sieben Wellen auch die Jade Falcon Incursion in ihrer Ausführlichkeit behandelt wird und das Buch damit auch begrenzt für Spieler interessant ist, die sich sonst nur mit den Clans beschäftigen.

Etwas enttäuscht fällt das Postscript des Buches aus, hier hätte man sich eine ausführliche Analyse und einen umfassenderen Ausblick auf die Zukunft der nun wieder getrennten Staaten gewünscht. Abgerundet wird das Buch mit einer umfassenden Liste aller Einheiten und ihrer jeweiligen

REZENSION

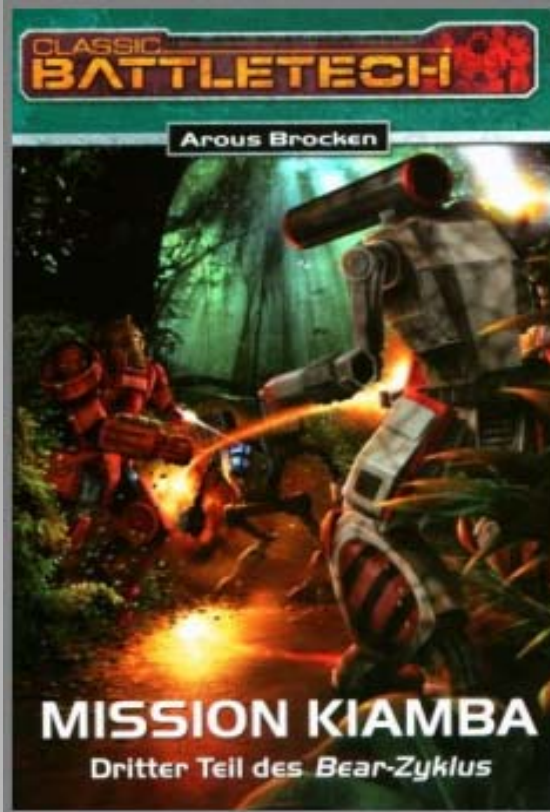
Stationierung in den unterschiedlichen Phasen des Krieges und einem Atlas der zu den wesentlichsten Systemen der Staaten die wichtigsten Daten und Informationen liefert.

Fazit:

Insgesamt ist das FedCom Civil War Sourcebook bestimmt eines der besten und ausführlichsten Sourcebooks von CBT. Interessenten an der Hintergrundgeschichte finden hier alles was sie brauchen, für reinrassige Spieler ist das Buch aber weniger zu empfehlen.

REZENSION

MISSION KIAMBA REZENSION



Wie auch schon in den letzten drei Ausgaben darf ich diesmal einen weiteren Teil des Bear-Zyklus von Arous Broken vorstellen. Nach Katze unter Bären und Clanwächter kommt jetzt Mission Kiamba.

Nach seinem letzten Kampf auf Setubal erwacht George auf der Krankenstation eines ihm unbekanntes Schiffes. Wie sich herausstellt, ist er von den Söldnern der Doom Angels, die er vorher so lange gejagt hatte, gefangen genommen worden.

Noch während der überstürzten Flucht werden sowohl ihr Landungs- als auch ihr Sprungschiff durch Clanjäger schwer beschädigt, so dass die Söldner nach dem Sprung in ein anderes System gezwungen sind, ihr Sprungschiff aufzugeben. Eine Notlandung auf Kiamba, dem einzig bewohnbaren Planeten im System führt dann dazu, dass sie erst einmal dort festsitzen. Als ob das noch nicht genug wäre, befindet sich auch noch eine ambitionierte Nebelparder-Kommandeurin auf dem Planeten, die die Söldnern unbedingt auslöschen will. George taumelt also vom Regen in die Traufe. Jedoch bekommt er vom Kommandeur der Söldner die Erlaubnis, seinen geliebten Summoner weiter zu verwenden. Keiner der anderen Piloten kann mit Clantech umgehen, also handelt es sich um eine Zwangsehe. George, der von der Hinterhältigkeit und auch verschiedenen anderen Gebräuchen der Spherer geschockt

ist, gibt sein Bestes, um eine richtige Mischung zwischen Clanehre und seinem Drang zu Überleben zu finden. Dass das während der lang andauernden Guerilla-Kampagne auf Kiamba nicht immer einfach ist, ist dabei selbstverständlich. Als dann endlich ein Sprungschiff über dem Planeten auftaucht und sie wieder zurück nach Outreach bringen soll, wartet noch eine letzte Schlacht auf George.

Arous Broken setzt mit Mission Kiamba konsequent seinen Stil fort. Wieder fliegen einem an allen Ecken und Enden LSR-Raketen, PPK-Blitze und Laserstrahlen um die Ohren. Wieder bringt jeder BattleMech seine ganz eigene Steuerungscharakteristik mit und wieder ist George ein vollkommen anderer Clanner, als man ihn sonst immer im Hinterkopf hat.

Besonders die Szenen auf dem Landungsschiff zu Beginn haben es mir angetan. Broken ist es gelungen ein Gefühl von beklemmender Enge aufzubauen. Man hat fast das Gefühl an Bord eines U-Bootes im 2. Weltkrieg zu sein. Auch der Wahnsinn des Stadtkampfes zeigt sich gut.

Jedoch sind auch wieder einige grobe Schnitzer zu finden. Dass George den Kommandeur der Söldner kurz nach seiner Gefangennahme mit „Du bist also mein neuer Khan.“ anspricht ist schon lang und breit diskutiert worden. Ich persönlich finde es für einen Clanner einfach unrealistisch. Auch dass Mechs anscheinend riesige Mengen an Platz im Cockpit haben, um beispielsweise komplette Luftschleusen einzubauen, widerspricht meiner persönlichen Ansicht zum Universum. Aber es ist halt das, was ich sagte, es ist meine persönliche Ansicht. Wer sich an diesen Fehlern nicht stört, wird wieder einmal ein Buch in der Hand halten, bei dem ihm teilweise der Atem stockt. Es hat nämlich etliche gute Ideen und Teile, die ich so schon lange nicht mehr gesehen habe. Söldner, die so grau sind, das man gar nicht weiß, ob man sie sympathisch finden soll. Ein Clanner der nachdenken kann und vor allem Mechs, Mechs und noch mal Mechs.

Wer die PC-Spiele mochte, wer von den MWDA-Romanen enttäuscht ist und wer gerade in BattleTech einsteigt, wird mit Mission Kiamba auf jeden Fall seinen Spaß haben. Alle anderen sollten wie immer erst einmal anlesen und dann entscheiden.

EXKLUSIV

BREAKING NEWS

Well, there certainly has been some exciting developments on 3039 since we first announced this newest in the TRO family last week. Clearly this book has generated some fantastic feedback from our hardcore following over at the forums. Let me just start by thanking all of you for taking the time to comment over there. As many of you know, we read all of it. There are even times we can react fast enough to make changes. So, let's talk about 3039...

First and foremost we are very pleased how well received this announcement has been with many retailers and fans alike. When planning the full product line that is to be the "new core products" for Classic Battletech, we knew we had something. We started out with a brand new core box set, that many people in the industry have told us is easily one of the most comprehensive introductory miniatures products available. We followed that up (with a simultaneous release) of StarterBook: Sword and Dragon. We knew we were in a position for the first time in many years to easily shepherd new players into the game, but we were just missing one key piece: a Technical readout matching that era. We looked at how much it would cost to develop something as comprehensive as what we have announced with 3039 (new writing, artwork, et cetera), as compared to simply reprinting both TRO 3025 and TRO 3026 (like has been done for the past 20 years with a slight hiccup in '96 where the 2750 designs were plopped in). When running the numbers, it was a no brainer for us: we plow forward with this new massive volume.

Immediately, we got some great feedback from all of you. Let me address a couple points before I announce the change. First and foremost, I know some of you are disappointed we are "re-visiting old ground." Simply stated, this was the wisest move we could make in terms of keeping CBT as beginner friendly as we have been working so hard to position it over the past year. As stated above, we finally have the game in a super strong position that is bringing in many new players into the fold, and we have to stick with that momentum. Given the chance to do this as cost effectively as we were handed, we couldn't pass it up. I know some of you are disappointed by the choice we made on the art, and I understand your concerns. Looking at the numbers and turn-around time we needed to hit as TRO 3025 started to disappear from distribution, it was a choice we felt necessary. Again, I know that has upset some of you, but at times, we have to make these kinds of business decisions to keep both the game and the company healthy...even if they aren't optimal.

Finally we come down to it. With all of that, what are we changing then? The Unseen are going to be incorporated back into this TRO.

We contacted our printer, and negotiated an additional 20+ pages that was doable within our budget for the project. We are now working as fast as we can to create a section on the back of the book with all 22, 3025 era unseen 'Mechs. Each will receive new fluff, and have their main chassis stats listed. The following 'Mechs will be "re-introduced within this TRO:

- Locust
- Stinger
- Wasp
- Valkyrie
- Phoenix Hawk
- Shadow Hawk
- Griffin
- Scorpion

EXKLUSIV

Wolverine
Rifleman
Ostscout / Ostroc / Ostsol
Thunderbolt
Crusader
Warhammer
Archer
Marauder
Goliath
Battlemaster
Longbow
Marauder II

We took a step back and realized just how many places those iconic names still pop up, even in recent products like StarterBook: Sword and Dragon. This realization really forced us to look at things like consistency for new players, additional value for our vets, and frankly just getting these designs back out there. How many times do you really get an opportunity like this? We should step back for a moment and thank Randall and Herb. I don't think you know how many hours and conversations (phone & internet) went into this complicated decision.

So, that's that. The Unseen are coming back in the most comprehensive TRO we have ever done for a veteran, as well as an easy to use tool for the new player. We have many of you to thank for helping us find the clarity to make this decision. It is sure an exciting time for CBT, and we are all proud to have you all along for the ride.

-David M. Stansel-Garner
Operations Manager
InMediaRes Productions
Catalyst Game Labs



CHILI CON CARNE

D e r H e a v y A r m s C l u b

für Alte Hasen und Neulinge !

- Vollverpflegung
- Trockene Unterkunft
- Großszenario

01. bis 04. Mai 2008
Eintrachthalle Mölsheim

für nur
35€

Main Event:

SCHLACHT UM CARTAGO

Haus Davion hatte Teile der Mark Drakonis Miliz von Cartago abkommandieren müssen um den Angriff auf Clovis abwehren zu können.

Dies ließ das eher unbedeutende Cartago nur noch von konventionellen Einheiten verteidigt zurück.

Als ein drakonischer Kampfverband in das System hineinspringt, erscheint die Lage hoffnungslos.

Doch die Söldner der Heavy Arms Cavalry folgten dem Hilferuf und eilen zur Rettung.



Cartago war kein Primärziel in den Angriffsplänen des Drakonis Kombinars. Dennoch sah sich Theodore Kurita dazu gezwungen, eine weitere Front zu eröffnen, um die Truppen von Haus Davion zum Rückzug aus den drakonischen Gebieten zu zwingen.

Jedoch waren nahezu alle Einheiten bereits in Kämpfe verwickelt. So wurde aus der Garnison von Proserpina ein Bataillon von Freiwilligen aufgestellt und nach Cartago entsandt.



Kein Prunk!
Keine Privilegien!
Keine Prahlerei!

→ Nur Spiel & Spaß!

Auf dem Con wird Verpflegung angeboten,
welche im Eintrittsentgelt mit einbegriffen ist:

Donnerstag,	01. Mai:	Brunch	&	Abendessen
Freitag,	02. Mai:	Frühstück	&	Abendessen
Samstag,	03. Mai:	Frühstück	&	Abendessen
Sonntag,	04. Mai:	Frühstück		

Darüber hinaus bieten wir nach dem Frühstück bis in die Nacht hinein Getränke und Snacks zu fairen Preisen zum Verkauf.

Weitere Informationen
finden Sie unter
<http://hacfleisch.org>

Isomatten oder Feldbetten sowie Schlafsäcke etc. sind selbst mitzubringen. In der Halle sind Duschen vorhanden und es stehen ausreichend Parkplätze zur Verfügung.

Den Gästen bietet sich außerdem die Idylle einer ruhigen Ortschaft im südlichen Wonnegau mit seinen Weinbergen.

CHILI
CON



CARNE

Für Alte Hasen
und Neulinge!

IMPRESSUM

Ausgabe 8 erscheint März 2008

Liebe Leser!

Wir danken euch, dass ihr es ein weiteres Jahr mit uns ausgehalten habt, dass ihr uns so lange die Treue gehalten habt und wir freuen uns schon, euch Allerspätestens Anfang März 2008 die nächste Ausgabe unseres Fanprojekts liefern zu dürfen. Wie es derzeit aussieht, erwarten uns viele spannende Dinge in den kommenden Monaten, unter anderem hoffentlich die Bekanntgabe des neuen Lizenznehmers für CBT in Deutschland. Im Moment sieht es aus, als ob Pegasus das Rennen zu machen scheint, wir bleiben hier am Ball und werden uns um eine Stellungnahme für die kommende Ausgabe bemühen. Wir denken, dass wir daneben die neue Intro Box ausführlich vorstellen werden, ebenso wie das neue TRO 3039, dessen neueste Entwicklung - die Rückkehr der Unseens zumindest in Form von Fluff und Werten, wenn auch nicht mit (alter) Artwork (nichts genaues weiß man nicht) in ein NEUES TRO - wir ja auf der vorigen Seiten ankündigen durften.

Ansonsten bleibt uns nicht viel übrig, als euch allen ein schönes Weihnachtsfest mit euren Lieben zu wünschen und einen Guten Rutsch ins neue Jahr 2008! Auf dass es ein Gutes Jahr für CBT in Deutschland werde! Wir sehen uns wieder in 4 Monaten!

Euer Newsletter-Team

