

CLASSIC

BATTLETECH

OFFICIAL GERMAN NEWSLETTER



AUSGABE 9



INHALTSVERZEICHNIS

Editorial	3
Interview mit Direx	4
Workshop für ein 3D- Gelände – Teil 2	7
Interstellar Players 2 Rezension	15
Tactical Operation Rezension	18
Technical Readout 3075 Rezension	21
Starterbook: Wolf & Blake Rezension	23
Anröchte Con Bericht	25
Chili Con Carne Bericht	26
Nordcon 2008 Bericht	28
Paintercon III Bericht	29
Wrapcon Bericht	32
RPC Con Bericht	34
Uni Con Bericht	36
Renegade Gambit - Kurzgeschichte	37

**Benedictus Blake. Benedictum Nomen Sanctum eius.
Benedictus Toyama Conrad, verus homo, et in Sanctis.
Benedictus Terra, homo cunabula.
Benedictus technologies, homo artificiosus.
Benedictus manei, praesul presul Terra.
Benedictus sanctus Apollyon, ianitor illac.
Benedictus Dominus! Magister Cor eius Decretum**

Editorial

Es ist ein ungemütlicher Nachmittag Mitte August. Ich habe gerade die Rezension zum Interstellar Players 2 fertiggeschrieben und überlege, was ich noch für den nächsten Newsletter alles tun muss. Als Björn mich fragte, ob ich seine Stelle übernehmen würde, war ich erst skeptisch, ob ich das schaffen könnte. Aber er hat das feste Vertrauen in mich und deshalb sitze ich jetzt hier und schreibe diese Zeilen. Es steckt wieder einiges an Arbeit im neuen Newsletter. Das gewöhnungsbedürftigste für mich war, das ich jetzt Leuten auf die Füße treten musste um das zu bekommen, was ich brauchte. Sven, unser Mann für den 3D-Karten-Workshop kann euch ein Lied davon singen...

Trotzdem haben wir es wieder geschafft, euch an dieser Stelle einen Haufen Neuigkeiten und Rückblicke über die letzten paar Monate zu sammeln. Da haben wir Rezensionen zu den letzten erschienen Sourcebooks, einen ganzen Stapel Berichte von Cons, eine Kurzgeschichte und ein Interview mit Andreas Zuber, einem der deutschsprachigen CGL-Freelancer.

Entschuldigen möchte ich mich für das Fehlen des zweiten Teils, des Kampagnen-Workshops. Ich habe es einfach nicht mehr geschafft neben den Rezensionen noch etwas Vernünftiges dazu zu schreiben. Aber bis zur nächsten Ausgabe schaffe ich es bestimmt, versprochen. Ich möchte auch kurz eure Aufmerksamkeit auf unsere neue Rubrik „Con-Ticker“ lenken. An dieser Stelle sollen in Zukunft alle Cons, zu denen wir es nicht schaffen längere Berichte zu schreiben auch einen kleinen Moment im Rampenlicht bekommen. Mal sehen, vielleicht kündigen wir da demnächst auch zukünftige Cons an. Damit das funktioniert, sind wir aber wie immer auf Eure Hilfe angewiesen. Eine halbe Seite Con-Bericht reicht uns schon vollkommen. Schreibt, was es gab, wie ihr es fandet und schickt es uns.

So, als letztes möchte ich an dieser Stelle noch ein bisschen Dank loswerden. Als allererstes an Björn, der so viel Vertrauen in mich setzt. Ich werde versuchen, es nicht zu enttäuschen. An Nico, Micha und Ela, die ich zwar noch nie gesehen habe, die aber immer wieder einen klasse Job machen. Ohne euch wären wir nicht da, wo wir sind, nämlich fast schon bei Ausgabe 10. An Sven, unseren neuesten Mitarbeiter, der mich nun zusammen mit Björn schon über ein Jahr immer wieder erträgt ;). Und last but not least an alle unsere Leser, die immer wieder dafür sorgen, dass wir die Kraft für eine weitere Ausgabe haben. Viele von Euch sind mir inzwischen zu einer zweiten Familie geworden, auch wenn Ihr über ganz Deutschland verteilt seit.

Benedictus Blake und viel Spaß mit Ausgabe 9

Jan-Hendrik „Korsar“ Kalusche

INTERVIEW

Interview mit Direx

Viele Leser kennen dich ja nur als den Direx oder Direktor Andrejewitsch Andreijew. Wer aber verbirgt sich dahinter? Was machst Du, wenn Du nicht gerade für CBT oder Degeneration schreibst?

Standardmäßige Gegenfrage: Was wollen die Leser denn wissen? ;-)

Nun, meine Name ist Andreas Zuber (für alle Google-Fans: Nein, ich betreibe keinen Rennsport). Ich komme nicht etwa aus eurem Großen Kanton, sondern bin und war schon immer Schweizer, aus der Nähe von Bern.

Privat habe ich keine Frau, keine Kinder, keine Haustiere und auch kein eigenes Haus, arbeite ganz banal bei einem Informatik-Outsourcer als Prozessmanager und Teamleiter.

Mit Battletech kam ich zu Zeiten von Mechwarrior 2 in Kontakt und fand dann über die Romane den Weg ins Spiel. Erst mit aufkommendem Internet (so vor ca. 10 Jahren) fand ich dann aber auch wirklich Spielpartner, die meisten davon in Deutschland. Deswegen bin ich oft und gern auf verschiedenen Cons anzutreffen, wo ich mich auch gerne dem Rollenspiel ergebe – es muss nicht immer Hexfeldzählen sein!

Ansonsten interessiere ich mich für viel zu viele andere Hobbies – Musik, Pfadi-Projekte, Lesen, Velofahren und und und...

Deswegen wäre ich froh wenn sich die Theorie: „Ein Tag hat 24 Stunden - und die Nacht auch noch zwölf“ endlich beweisen ließe!

Etwas, was unsere Leser immer wieder interessiert gleich zu Beginn: Wie bist Du Autor für Classic Battletech geworden?

Das ist eine ganz banale Geschichte: Vor rund 7 Jahren hatte eine Gruppe Rollenspiel-Fans (Vlad, Nyx, Marshal Kilgore und ich) die vage Idee Kreaturenregeln fürs Mechwarrior 3rd Edition zu machen. Nebenher fragten wir bei Fanpro und bei einem „Mr. Bills“ nach, ob sie diese (wenn denn fertig) nutzen möchten.

Von Fanpro kam bis heute keine Antwort, von Randall Bills erhielt ich kaum zwei Stunden später eine knappe E-Mail. Darin die Anmerkung man suche genau so was für das kommenden Companion, wir sollten doch bitte unser Konzept schicken. Das war der erste Auftrag! Die Gruppe zerstreute sich (schreibenderweise) mit der Zeit, ich bin irgendwie dabeigeblichen.

Was hast Du bisher denn alles geschrieben?

Ui... da muss ich ins Archiv steigen.

In der einen oder anderen Form war ich praktisch an allen TROs, Mercs Supplementals und Jihad-Büchern der letzten Jahre beteiligt. Größere Stücke habe ich für die Interstellar Players und das Tech Manual beigesteuert. Und natürlich sind noch ein paar Dinge im unveröffentlichten Köcher...

Übrigens aktuell im Zeitschriftenhandel: Die Mephisto 40 mit einer 16-seitigen Beilage aus meiner Feder und mit Zeichnungen von Klaus Scherwinski (den einige vielleicht ebenfalls von Battletech kennen).

Magst Du uns Deinen persönlichen Lieblingsartikel nennen?

Von den bisher veröffentlichten würde ich da zwei nennen:

Vom Schreibstil her die Infanterie-Kurzgeschichte im Tech Manual – weil sie einfach Spaß machte.

INTERVIEW

Inhaltlich und was die Auswirkungen angeht ist es der Artikel über das Irian Corporate Cabal im Interstellar Players – von da an kamen die Wirtschaftsmächte immer mehr zur Sprache.

Was ist die verrückteste Idee, die Du jemals für einen Beitrag hattest?

Oooh... Ich hatte so viele verrückte Ideen!

Spontan kommt mir gerade in den Sinn, dass ich in einem (falschen) Zeitungsartikel die Exilwölfe Tamar nuken ließ.

Hast Du schon Mal ein Easteregg versteckt? Wenn ja, welches?

Bisher ein Einziges (welches ich zugeben will ;-): Aufmerksam lesende Galahad-Teilnehmer werden im Interstellar Players 2 vielleicht eine kleine Erkenntnis haben.

Eastereggs können im Übrigen auch unfreiwillig passieren: Im ersten Interstellar Players ließ ich einen Gelehrten über Sinn der Kriege philosophieren. Dieser Mann trug den Namen eines deutschen Computerspielekritikers, welcher zu der Zeit vehement (und unrecherchiert) im TV über „Killerspiele“ herzog. Das war reiner Zufall, den Namen hatte ich aus einer ganz anderen Quelle.

Wie ist es, als deutschsprachiger Autor für einen amerikanischen Entwickler zu arbeiten?

Im Zeitalter des Internets ist das kein Problem. Man hat Mails, Messenger – bis jetzt hat das prima gereicht. Allerdings kann ich schlecht vergleichen, da ich bis vor kurzem nie mit anderen Verlagen als amerikanischen zusammengearbeitet habe.

Die Sprache ist natürlich ein Thema – aber wer englisch schreibt, hat auch mit Diskussionen und Schriftverkehr meist wenige Probleme...

Hast Du ein Vorbild, einen Autor, der dir als Inspiration dient?

Nein, überhaupt nicht. Es gibt Autoren die ich sehr gerne lese (Aaron Allston, Andreas Eschbach, Ilsa Bick, nur um ein paar zu nennen), aber ein Vorbild an dem ich mich orientiere, kenne ich nicht. Das mag auch daran liegen, dass ich totaler „Schreibtheorie“-Banause bin. Stillehren und Methoden für gutes Schreiben, ja selbst literarische Grundgesetze sind an mir vorbeigegangen. Ich schreibe einfach drauflos, so wie es sich gut anfühlt.

Was Inspiration angeht: Die holt man sich am Besten sowieso nicht von bereits Geschriebenem. Zum einen wäre das Ideenklau, aber noch viel schlimmer: Es ist stinklangweilig! Warum Bestehendes noch mal durchkauen, wenn man etwas Neues schaffen kann?

Wenn Du etwas im Universum ändern könntest, was würde es sein?

Ich warte immer noch darauf, dass die Clans endlich Vernunft annehmen. ;-)

Die Schlammgeburten sollen endlich feststellen dass sie jahrhundertlang Mist gebaut haben und ihre experimentelle Proto-Gesellschaft nichts anderes ist als stetiger Ausnahmezustand.

Anschließend geben sie zu, dass die Innere Sphäre doch nicht so schlecht ist wie behauptet, beginnen sich zu integrieren oder verduften schmollend wieder dahin wo sie hergekommen sind.

Ach ja, und: Schreiberlinge, hört auf mit Cameos! Lasst die Leser staunen ab den Texten, nicht wegen Namen von Freunden und Anspielungen auf die reale Welt.

Arbeitest Du auch noch an anderen Sachen außerhalb von CBT?

Zurzeit liegen einige Dinge für Degeneration an, eventuell ergibt sich etwas in der Region des neuen Space Gothic. Kommt ein wenig darauf an wie viel Zeit ich aufwenden kann.

INTERVIEW

Zum Schluss fünf kurze Fragen – fünf kurze Antworten:
Lieblingsfraktion?

Mein eigenes kleines Industrie-Reich in der Liga Freier Welten. Das steht aber in keinem Buch drin, deshalb: Die FWL als solches!

Lieblingsmech?

Keiner mehr. Nein, wirklich nicht.

Lieblingszeitschiene?

Alle, wo was läuft und Action ist. Am liebsten habe ich ohnehin immer (sprichwörtlich gemeint) den Abend vor einem großen Ereignis. Genau den Zeitpunkt wo alles noch im Dunkeln liegt und sich die Fronten noch nicht verhärtet haben: Die Erstschläge der Nachfolgekriege; der unerwartet Angriff der Claninvasion; das Chaos nach dem Rundumschlag WoBs...

Lieblings VIP im Universum?

Ardan Sortek. Weniger die Person, als der Name.

Lieblings-CBT-Buch?

Warrior-Trilogie; Blut der Kerensky-Trilogie, das Übliche halt. Seit kurzem gehört da aber auch Blood Avatar von Ilsa J. Bick dazu. Das ist zwar bereits im Dark Age-Zeitalter und es kommt nicht mal ein Mech drin vor, aber das Buch ist klasse.



Beginne HPG-Übertragung...

Betrifft:

TOBLERONE-CON 08

2. bis 5. Oktober 2008

Wo:

Pfadiheim Reitplatz, 3270 Aarberg

Wieviel:

4 Tage: 80.--/ 55 €

Wichtiges:

-Essen inklusive

-Übernachtung im Zelt (mitbringen)

-Tagesgäste willkommen!

Weitere Infos & Anmeldung:

www.borantec.ch

toblerone@borantec.ch

...Beende Übertragung

Spielerei pur!

- New Avalon Training Circuit

- Chapterfights

- Schatz des Käseprinzen

- Brett- und Kartenspiele aller Art

www.borantec.ch

EXKLUSIV

Workshop für ein 3D Gelände – Teil 2

Vorwort

Und da bin ich wieder. Es hat zwar eine Weile gedauert, dafür ist der Artikel aber auch viel länger geworden als ursprünglich geplant. Danke für das positive Echo, ich und meine Karte wurden sogar auf ein paar Cons erkannt. An dieser Stelle vor Allem ein Gruß an den jungen Mann der auf der RPC meinte, die Karte sähe fast so aus wie die aus dem Newsletter. Danke auch für die Kritik, ich werde versuchen einiges davon zu verwerten.

Im Rahmen der letzten personellen Umstellung, wurde dem neuen Chefredakteur offenbar belastendes Material zugespielt, mit dem er mich zwingen wird, weiter für den Newsletter zu schreiben. Ihr lest also heute nicht das letzte Mal von mir. Das war es dann aber auch mit der Laberei, zurück zum Basteln.



Arbeitsplatz

Wenn andere Spieler mich fragen, wie ich bestimmte Teile meiner 3d-Karten gebaut habe, versuche ich sie meistens zu motivieren, selber etwas zu basteln. Hierbei ist ein fehlender Arbeitsplatz neben fehlender Zeit der Hinderungsgrund, den ich am Häufigsten zu hören bekomme. Nun, die ersten 500 Hexes meiner ersten Karte sind in drei Tagen in einer 1-Zimmer-Studentenbude entstanden.

Natürlich ist der beste Arbeitsplatz ein Hobbyraum in dem Farbflecken auf dem Boden und Bastelchaos auf dem Tisch höchstens zum Ambiente beitragen. Dieser Luxus ist allerdings keineswegs notwendig. Einzelne Hexes und kleine Geländestücke von Voll- oder

Teilmodularen Geländen brauchen kaum Platz. Bastelt man alleine, ist der Raumbedarf kaum größer als beim Bemalen von Minis.

Bei größeren Projekten, meist statische Gelände, kann ich die Verwendung einfacher Klappböcke empfehlen. Aufstellen, Platte drauf, los geht's. Schafft man es dann jeden Bastelabschnitt so einzuteilen, dass sich das Gelände am Ende wieder hinter der Tür an der Wand oder auf dem Schrank unterbringen lässt, ist das Bastelzimmer in kurzer Zeit wieder Wohn-, Schlaf- oder Arbeitsraum. Achtet aber bloß darauf, dass alles gut getrocknet ist, bevor Ihr das Werkstück aufstellt. Einen Lappen oder etwas Papier unter zu legen, schadet in keinem Fall. Davon abgesehen, kann man den "Basteltisch" aus Böcken und Platte später natürlich auch zum Spielen benutzen und so z.B. der Tisch-Knappheit auf einigen Cons entgehen.

Mein eigener Arbeitsplatz derzeit besteht aus zwei Kisten mit Deckel, in denen ich Verbrauchsmaterial und Werkzeugzeuge unter dem Bett lagere. Dazu ein "Lager" für Plattenmaterial hinter der Tür an der Wand und zwei Klappböcken hinter dem Schrank. Die Kisten eignen sich gut als kleine Untertische und über Basteltische aus Böcken habe ich jetzt wohl genug erzählt.

Unterlagen

Eine Sache die man an jedem Arbeitsplatz braucht sind Unterlagen. Einerseits um Tisch oder Boden vor Kleber und Farbe zu schützen, andererseits um z.B. mit dem Cutter arbeiten zu können.

Beginnen wir mit dem Schutz vor Flüssigkeiten. Jederzeit griffbereit haben sollte man einen Stapel alte Zeitungen und eine Rolle Küchenpapier. Damit kann man einfach und preiswert verhindern,

EXKLUSIV

dass der Arbeitsplatz nach einigen Stunden klebt, färbt oder bereits abgesoffen ist. Außerdem kann man Werkstücke auf dieser Papierunterlage durch die Gegend bewegen ohne sie anfassen zu müssen und so zum Beispiel zum Trocknen weg stellen um den eigentlichen Arbeitsplatz wieder frei zu machen.

Unter dem Papier empfiehlt sich etwas undurchlässiges abwaschbares, wie Plane oder Folie. Selbst mehrere Lagen Zeitung oder anderes Papier können nach einiger Zeit durchweichen und dann im schlimmsten Fall auf der einen Seite am Werkstück, auf der anderen Seite an Tisch oder Boden festkleben. Billige Schutzfolien aus dem Baumarkt sind leider oft so dünn und leicht, dass sie beim leisesten Lufthauch durch die Gegend flattern (meistens kleben sie dann mit einer Ecke großflächig am Werkstück) oder sehr schnell reißen. Müllbeutel oder Plastiktüten sind bei kleinen Werkstücken eine gute und preiswerte Möglichkeit. Alternativ würde ich empfehlen, gleich zu einem Stück ordentlicher Plane zu greifen. Die ist zwar im Regelfall zuerst teurer, spart mittelfristig aber nicht nur Nerven.

Sehr gute Erfahrungen habe ich mit einer "Umtopffolie" gemacht. Dabei handelt es sich um ein Stück Plane mit Drückknöpfen an den Ecken, die das Aufstellen der Kanten ermöglichen. Hier in Norddeutschland gab es die Dinger in letzter Zeit häufig für um einen Euro in Billigmärkten.

Zum Schneiden kann man auf spezielle Schneidunterlagen aus dem Fachhandel zurückgreifen. Ich benutze ein kleines, billiges Küchenbrett aus Plastik. Die Dinger bekommt man immer wieder zum Spottpreis und funktionieren bestens. Von einer „Entführung“ von Küchenbrettern kann ich nur abraten, jedenfalls wenn man nicht alleine lebt. Dieser feindliche Akt könnte beispielsweise von Lebensabschnittsgefährtinnen als Vorwand genutzt werden, um den Lebensabschnitt nach Verhängung eines Kommunikationsinderdikts zu beenden. Racheakte an der zinnigen Bevölkerung der Wohnzimmervitrine sind nicht ausgeschlossen. (Anmerkung Lektorat: Nicht alle Frauen sind sooo grausam!!!) Nebenbei sind viele der Bastelmaterialien giftig oder einfach nicht sehr wohlschmeckend, so dass ich vermeiden wollen würde sie erst an meinem Schneidbrett und dann an meinem Essen haben zu wollen.

Licht, Luft, Liebe und Battletech.

Zwei dieser Dinge müssen im Zusammenhang mit Arbeitsplätzen noch erwähnt werden.

Beleuchtung:

Speziell beim Streuen und Bemalen führt im Grunde kein Weg am Tageslicht vorbei. Bei künstlicher Beleuchtung kann man oft genug die Farben nicht richtig erkennen, Lücken im Streu nicht sehen und so weiter. Die einfache Lösung ist natürlich ein Arbeitsplatz in Fensternähe. Hat man, speziell in der dunklen Jahreszeit, gar keine Möglichkeit, bei Tageslicht zu arbeiten, braucht man in jedem Fall viel Licht. Viele Leute sind sehr überzeugt von Tageslichtlampen. Ich selbst habe damit keine Erfahrung, und vermeide es einfach bei Dunkelheit zu malen oder zu streuen.

Belüftung:

Beim Trocknen von Farben und Klebstoffen dampft im Grunde das Lösemittel langsam aus und lässt so eine Beschichtung zurück. Das bedeutet zwei Dinge. Je wärmer und trockener es ist und umso besser die Luft über der Fläche ausgetauscht wird, desto schneller trocknet diese. Ähnlich wie bei Wäsche auf der Leine. Passiert dies beim Basteln allerdings zu schnell, kann das nachteilig sein. Zum Beispiel wenn sich Farbe oder Kleber nicht richtig "setzen" können und um Lufteinschlüsse herum trocknen, verfälscht dies die Farbe und beeinträchtigt Oberfläche und Festigkeit. Prinzipiell wollen wir es an unserem Arbeitsplatz also trocken, warm und gut belüftet haben, ohne es aber zu übertreiben. Viele Produkte haben eine Mindesttemperatur, unter der sie nicht verarbeitet werden können. Diese liegt allerdings im Regelfall deutlich unter angenehmen Arbeitsbedingungen, so dass ich darauf nicht weiter eingehen werde. Zurück zur Belüftung.

EXKLUSIV

Eine gute Belüftung ist noch aus einem weiteren Grund unverzichtbar. Lösemittel und andere Stoffe, die beim Basteln ausgasen sind alles Andere als angenehm oder gesundheitsfördernd. In Silikon z.B. (später beim Thema "Wasser" erwähnt) ist Essigsäure als Lösemittel enthalten und das stinkt wie Hulle.

Wasserlösliche Farben und Kleber wie Leim gehen, aber auch hier ist das offene Fenster mindestens Pflicht. Airbrushern muss ich denke ich wenig erzählen, auf was sie achten müssen. Bei Sprühfarben oder -klebern aus der Dose schließlich, bleibt praktisch nur übrig im Freien zu arbeiten. Sprühkabinen und Ähnliches dürften sich für die Meisten verbieten.

Für alle wild Entschlossenen, findet sich hier allerdings eine Anleitung zum selber basteln:
<http://www.modellversium.de/tipps/3-aus-dem-alltag/47-selbst-gebaute-airbrushkabine.html>

Werkzeuge.

Es gibt ein paar Dinge, ohne die man das Basteln eigentlich nicht anfangen braucht:

Messer, Schere usw.

Hierzu gehört in jedem Fall ein scharfes, schlankes Messer. Dies dürfte im Regelfall ein Cutter oder Teppichmesser sein. Die Dinger sind vergleichsweise billig, die Klingen sehr, sehr scharf und die Handhabung ist leicht. Für den Anfang reicht ein Billigmodell aus der Grabbelkiste, später lohnt es sich durchaus in ein etwas haltbareres, komfortableres Modell und gute Ersatzklingen zu investieren.

Es soll durchaus schon Bastler gegeben haben, die ein vollmodulares Gelände mit dem Küchendolch aus Styropor gesägt haben, empfehlen würde ich das aber niemandem. Andere Messer haben natürlich ihren Platz in der Bastelkiste, aber im Grunde findet

man mit der Zeit ganz von alleine heraus, für welche Aufgabe welches unglaublich zweckentfremdete Gerät geeignet ist. Feincutter oder Skalpelle sind sehr schön um Kleinigkeiten und Details heraus zu arbeiten, es geht aber auch ohne.

Empfehlen würde ich für den Anfang noch eine große, scharfe Schere. Einerseits um Verpackungen zu öffnen, andererseits z.B. um Pappe und Papier für Schablonen und Bases zurecht zu schneiden, Bäume zu stutzen und so weiter. Wenn man mit Draht oder auch Zahnstochern und Ähnlichem arbeitet, wird sich ein Seitenschneider als sehr nützlich erweisen.

Ich selbst benutze noch eine billige Rosenschere, die dank der seltenen Benutzung sehr scharf blieb, bis ich sie zur Gartenarbeit benutzt habe. Danach habe ich mir eine Neue gekauft. Im Grunde sollte man alles was man an Werkzeug hat mal ausprobieren. Mehr als schief laufen kann es kaum.

Pinsel, Spachtel und Kratzer

Genau wie ein entsprechendes Messer, braucht man auch einen oder besser ein paar Pinsel. Im Grunde habe ich dazu relativ wenig zu sagen. Der Pinsel sollte zur Größe der Fläche an der man arbeitet passen, die Farbe gut aufnehmen und wieder abgeben und auf keinen Fall haaren. Ich kaufe im Normalfall preiswerte Malerpinsel im Baumarkt. Dabei bevorzuge ich die flache Form mit irgendwas zwischen einem und sechs Zentimetern Breite. Im Grunde sehe ich Pinsel beim Geländebau, auch wenn man sie bei gutem Ausspülen relativ lange nutzen kann, als Verbrauchsmaterial. Wenn man Abgestreutes Gelände "trockenbürsten" möchte (siehe Abschnitt "abstreuen"), kann man einen Pinsel etwas abschneiden, damit er weniger Farbe aufnimmt.



EXKLUSIV

Ein Werkzeug das man nach einer Weile zu schätzen lernen wird, ist der Spachtel. Im Grunde gibt es zwei Formen, den so genannten Japanspachtel und den üblichen Spachtel mit Griff. Beide sind bestens geeignet um zu dick geratene Streu glatt zu ziehen, dickflüssige Kleber aufzutragen oder Lücken zu zu spachteln. Man sollte nicht zu den ganz teuren Modellen greifen, die Grabbelkisten-Variante reicht meistens. Von den Plastikmodellen kann ich aus meiner Erfahrung nur abraten. Sie knicken zu leicht ab, sind nicht gleichmäßig stabil und fühlen sich einfach nicht so gut an wie die Metallmodelle.

Farbtöpfe, Gläser usw.

Um besser an die Farbe zu kommen, sie zu mischen, zu verdünnen usw. sollte man ständig einen Vorrat Schalen und Ähnliches am Bastelplatz haben. Besonders gut eignen sich Schraubdeckelgläser von Marmeladen und Ähnlichem. In den verschraubten Behältern kann man vorgemischte Farben usw. ziemlich lange problemlos aufheben. Wenn man mit Gips, Spachtelmasse usw. arbeitet lohnt es sich ein oder zwei Gummischalen zu kaufen (einmal mehr der Baumarkt). Nachdem die Masse getrocknet ist, kann man diese Schalen knicken und biegen und damit alle Reste problemlos heraus bröseln.

Für alle die etwas trottelig sind (so wie ich), sind natürlich flache, breite Behältnisse besser geeignet, da sie nicht so leicht umfallen. Man kann sich auch einfach einen Kreis aus einer Polystyrolplatte säbeln, in den man dann den Behälter bündig hinein drückt, oder eine Pappe unterkleben.

Klemmen und Zwingen

Immer wieder müssen beim Basteln Klebeflächen aufeinander gepresst oder Geländeteile in Position gehalten werden. Vor Allem, wenn man alleine arbeitet. Für den Anfänger reichen ein paar Gummibänder und Wäscheklammern völlig. Bücher die man zum Beschweren nimmt, sollte man mit etwas zwischen gelegter Folie schützen. Möchte man sich extra Klemmen oder Zwingen zulegen, sollte man darauf achten, dass die Klemmflächen glatt sind und in jeder Position parallel zueinander stehen. Da die Geräte im Geländebau nur wenig belastet werden, reichen preiswerte Lösungen meistens aus, wenn man auch hier natürlich aufpassen muss, nicht an der falschen Stelle zu sparen.

"Hightech"

Werkzeuge wie Styroporschneider, Minibohrer wie der bekannteste von Dremel oder auch ein Airbrush sind toll. Man kann damit viel Zeit sparen, einzigartige Effekte erzielen und so weiter. Brauchen tut man davon aber eigentlich nichts. Ich selbst habe einen Minibohrer und benutze ihn sehr gerne, werde mir demnächst einen Airbrush zulegen, hatte mal einen Styroporschneider, der mir gefallen hat und kann die gelegentliche Benutzung des Haar-Föns zum schnelleren Trocknen nur empfehlen. Eigentlich gilt hier was ich schon zu Klingen sagte: Ausprobieren was man hat und offen bleiben für neue Ideen lohnt sich.

Materialien

Zu den wichtigsten Grundmaterialien habe ich mich ja bereits im letzten Teil dieses Artikels ausgelassen. Jetzt also noch ein kurzer Blick auf ein paar andere Materialien:

Farben

Manche Publikationen zum Geländebau werfen mit Farbtönen von Miniaturefarben um sich. Das ist natürlich Blödsinn. Bei den Mengen an Farbe die Gelände braucht, wäre das viel zu teuer. Für den Anfänger der nur mal ausprobieren möchte, reicht sogar der alte Wasserfarbkasten aus der Schule, falls er noch irgendwo herum liegt. Hat man etwas ernstere Ambitionen, sollte man natürlich etwas Anderes benutzen. Ich selbst greife seit Jahren mit guten Erfahrungen auf die wasserlöslichen "Voll- und Abtönfarben" auf Acrylbasis aus dem nächsten Baumarkt zurück. Im Grunde hat jede Kette da ihre eigene Hausmarke, die sich im Grunde nur bei den Farbtönen unterscheiden. Packungen unter

EXKLUSIV

500 ml reichen für den Geländebau normalerweise eine ganze Welle. Es empfiehlt sich die Farben der besseren Streich- und Fließeigenschaften wegen etwas mit Wasser zu verdünnen. Ich mische meistens noch einen Spritzer Leim unter, um die Strapazierfähigkeit zu erhöhen.

Ich bin, außer bei Klarlack zum Abschluss vielleicht, kein besonderer Freund von Sprühfarben. Die Auswahl auf Wasserbasis ist geringer (habe ich in diesem Artikel eigentlich schon erwähnt, dass Polystyrole kaum Farblösemittel außer Wasser vertragen?), sie sind deutlich teurer und bringen nicht immer die Arbeitersparung, die man sich erhofft. Flächen die man nicht einfärben möchte, müssen vorher abgedeckt werden und das kostet wieder Zeit. Außerdem ist man gezwungen an einem geeigneten Ort zu arbeiten (siehe oben bei Belüftung).

Wie erwähnt mache ich eine Ausnahme: Um einem fertigen Gelände noch eine Schutzschicht zu verpassen, warte ich gerne einen sonnigen Tag ab und sprühe im Garten ein paar dünne Schichten Klarlack auf. Letztlich muss sich wohl jeder selbst versuchen - was man hier aber mitnehmen sollte ist der Hinweis: Sprühdose ungleich Wundermittel.

Mit einem Airbrush statt einer Dose und etwas Erfahrung kann man natürlich einiges machen, aber das ist ein eigenes Thema das ich hier nicht weiter behandeln möchte (siehe oben "Hightech").

Kleber

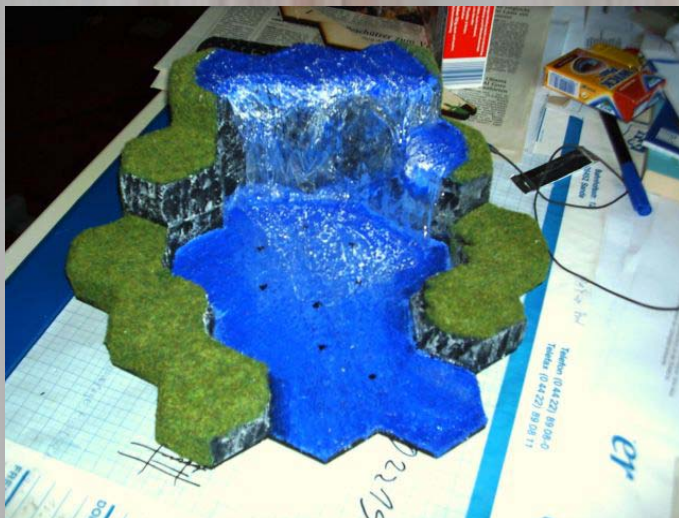
Der wichtigste Klebstoff beim Geländebau dürfte zweifelsfrei Holzleim sein. Er ist preiswert, ungiftig und gut zu verarbeiten. Er lässt sich mit Wasser mischen und trocknet pur leicht milchig, verdünnt praktisch farblos. So kann man mit dieser Mischung zum Beispiel sehr gut Streu aufbringen. Verarbeiten kann man Holzleim am Besten mit einem Pinsel der sich, wäscht man ihn immer direkt nach der Arbeit gründlich aus, problemlos wieder verwenden lässt. Ebenfalls einen Blick wert ist so genannter Styroporkleber. Zwar lassen sich Polystyrole auch mit Leim ohne Schwierigkeiten verkleben, allerdings hat der Styroporkleber andere Stärken. Er ist relativ dickflüssig, wird in der Regel mit dem Spachtel aufgebracht und hält die Form recht gut. Dadurch schließt er eine Lücke zwischen Spachtelmasse und Kleber, was manchmal sehr praktisch sein kann. Den bei Miniaturen unverzichtbaren Sekundenkleber

benutze ich beim Geländebau nur sehr selten, höchstens um zum Beispiel Magneten unter Bäumen zu befestigen. Ein sehr praktisches Hilfsmittel in der Endphase ist hingegen eine Heißklebepistole. Allerdings ist bei deren Verwendung absolute Vorsicht geboten. Verbrennungen mit Heißkleber passieren leicht und sind richtig hässlich. Außerdem vertragen einige Materialien die Hitze nicht. Dafür lässt sich Deko aber kaum leichter, schneller und präziser positionieren als mit Heißkleber.

Auch hier zum Ende noch ein Wort zu Sprühklebern. Diese sind grade zu unverschämt teuer und werfen im Prinzip die gleichen Probleme auf wie Sprühdosenfarben. Möchte man sich das für große Flächen einmal leisten und hat die Möglichkeiten, gerne, aber es geht auch gut ohne.

Spachtelmasse, Knete und Gips

Viele Modellbahner benutzen Gips um damit ganze Landschaften zu gestalten. Ich kann dem nur wenig abgewinnen. Letztlich müssen BT-Spielflächen vor Allem sehr glatt und gerade sein, damit die Minis nicht umfallen. Daher lohnt es sich kaum großflächig damit zu arbeiten. Für kleine Abdrücke



EXKLUSIV

und Ähnliches mag es okay sein, es ist aber eine ziemliche Sauerei und ein ganz eigenes Kapitel. Als Anfänger würde ich das Ganze nach hinten verschieben.

Spachtelmasse ist gut geeignet um Spalten zu schließen, Fehler auszugleichen und Ähnliches. Die vorgemischten Produkte sind ziemlich teuer, und da es kein besonderer Aufwand ist, selbst zu mischen, würde ich das billigste Pulverprodukt empfehlen. Von den in diesem Abschnitt vorgestellten Produkten ist Spachtelmasse das Einzige, das ich als lohnend für den Anfänger bezeichnen würde.

Bei einigen Anwendungen kann man sehr gute Ergebnisse erzielen, wenn man mit Knete arbeitet. Es gibt da eine ganze Menge, so dass man sich je nach Produkt informieren muss. Wenn einem Spachtelmasse mal zu dünn sein sollte und ein Abdruck mit anschließendem Gipsdruck zu viel Aufwand, ist Knete einen Gedanken wert.

Bei all diesen Materialien muss man bedenken, dass sie beim Trocknen schrumpfen. Manchmal sehr stark. Nicht die Geduld verlieren und notfalls so lange nacharbeiten bis alle Risse verschwunden sind.

Gestaltungsmaterial

Im Bastelbedarf- oder Modellbau-Fachhandel gibt es Unmengen an tollen Kleinigkeiten, realistischen Pflanzen und genialen Spezialteilen. Leider treffen auf deren Preise meistens eher die Gegenteile der eben gewählten Adjektive zu. Letztlich sind es oft die Details, die einem Gelände das gewisse Etwas geben. Allerdings muss man sich oftmals zurück halten um in keinen unnötigen Kaufrausch hinein zu steigern. Oft kann man mit einem kleinen Spaziergang im Wald, bei dem man die Augen offen hält, eine Menge tolle Sachen mitbringen (siehe auch hier - <http://www.tabletop-hdr.de/gelaendebau/allgemein/zurueck-zur-natur-von-tangaerion/>), und mit etwas Überlegung viele Kaufartikel selber basteln. Andererseits würde ich mich auch nicht hinsetzen und Unmengen an Bäumen selber basteln (falls jemand dazu mehr Lust hat - <http://www.modellversium.de/tipps/6-detaillieren/27-baumstaemme-selbst-anfertigen.html>), wenn ich sie auch gut und billig kaufen kann.

Techniken

Es gibt ein paar Grundtechniken bzw. Vorgehensweisen bei bestimmten Aufgabenstellungen, die ich hier erläutern möchte. Natürlich ist das Alles nicht der Weisheit letzter Schluss und es gibt zahlreiche Alternativen. Anfänger sollten hiermit aber ganz gut fahren.

Abstreuen

Wenn wir unsere Unterkonstruktion fertig haben (statische bzw. teilmodulare Karte) bzw. vor einen Haufen Hexes sitzen (vollmodulare Karte), stellt sich die Frage, wie daraus ein schmuckes 3D-Gelände wird.

Hierzu müssen wir die Oberfläche möglichst natürlich gestalten und gleichzeitig spieltechnisch relevante Bereiche kennzeichnen. In den meisten Fällen lautet die Antwort auf die Frage oben "abstreuen". Natürlich kann man auch völlig anders vorgehen und gar nicht streuen. Innerhalb von Gebäuden oder bei Asphalt erreicht man auch mit anderen Verfahren gute Ergebnisse. Für den Anfang sollte die Streuerei allerdings reichen.

Hierbei wird die Streu (meistens Sand, Split, andere Steine oder auch künstliches Material wie Grasstreu) mit Klebstoff auf die Oberfläche gebracht. Wir tragen also Kleber, meist Holzleim, der mit etwa 1/3 Wasser verdünnt wurde, auf die Fläche auf und geben unsere Streu darauf. Kleinteile können auch in Streu gelegt werden. Wenn alles getrocknet ist (!), vermischt man Farbe, Leim und Wasser und trägt diese Mischung auf die Fläche auf. Nun kann man entweder eine weitere Schicht Streu, z.B. Grasstreu die dann höchstens noch mit aufgesprühtem Klarlack fixiert wird, auftragen oder nach dem erneuten Trocknen mit dem "Trockenbürsten" weiter machen. Viele Bastler mischen auch direkt Streu, Farbe und Kleber und tragen diese Mischung auf. Ich mag diese Verfahren

EXKLUSIV

aufgrund des "glatteren" Aussehens des Ergebnisses und der mir zu unsauberen Verarbeitung aber einfach nicht. Das heißt natürlich nicht, dass es grundsätzlich schlechter ist. Ein Mini-Tutorial zu "meinem" Verfahren folgt demnächst. Nun noch einmal zurück zu Trockenbürsten. Hierbei fährt man mit einem Pinsel, in dem fast keine Farbe mehr ist, über eine raue Oberfläche, so dass nur an den Erhebungen eine Spur von Farbe hängen bleibt. Soweit die Kurzform: Tutorials zu diesem Verfahren sowohl bei Minis als auch Modellen und Gelände gibt es im Netz reichlich und selbst das TW schweigt zum Thema „Drybrushen“ nicht völlig. Auch hier wird es dazu in den nächsten Ausgaben noch Informationen geben.

Berge bauen

Die geeignetste Methode, um Berge für cBT-3D-Karten zu bauen, ist meiner Meinung nach, sie Level weise auszuschneiden und die Platten anschließend aufeinander zu kleben. Als Materialien sind alle Grundmaterialien geeignet, mit denen ich mich im ersten Artikel befasst habe. Natürlich gibt es noch diverse andere Methoden, sehr viel realistischer aussehende Hügel und Berge zu bauen, allerdings fallen die Meisten Verfahren bei einem dieser beiden Fragen durch den Eignungstest. Erstens: Sind am Ende die Höhenlevel klar zu erkennen? Zweitens: Kann man auch Minis mit ungünstiger Gewichtsverteilung problemlos abstellen?

Um die Kanten der aufeinander gelebten Platten zu glätten, kann man sie je nach Material entweder glatt schneiden oder schleifen, oder auch Spachtelmasse auftragen. Danach bemalt man sie entweder, oder gestaltet sie. Hierzu können wir die Kanten entweder bestreuen, strukturieren oder Beides. Beim bestreuen rundet man meist die Kanten etwas ab und bearbeitet die Flanken wie unter "Abstreuen" beschrieben. Beim Strukturieren schneidet oder fräst man eine Fels- oder Erdartige Struktur in die Kanten.

An dieser Stelle sind wir allerdings wieder an der Gretchenfrage "praktisch oder hübsch?" angekommen. Wenn man die Abrisskanten der Berge gestaltet, lassen sie sich im Regelfall nur noch schlecht mit anderen Bergen kombinieren. Gestalten wir sie nicht, sehen sie weniger gut aus. Leider oder zum Glück ist mit dieser Frage aber jeder alleine.

Wasser

Die einfachste Methode Wasser darzustellen ist natürlich, einfach die betreffenden Hexes blau zu malen. Will man den Höhenunterschied der meisten Wasserhexes darstellen, muss man natürlich entweder das andere Gelände erhöhen oder die Wasserflächen in die Platte hinein arbeiten. Bei statischen Geländen fräse ich die Seen und Flüsse im Normalfall nur einige Millimeter tief in die Grundplatte, bei modularen Teilen verzichte ich ganz auf eine Vertiefung. Die verschiedenen Wassertiefen lassen sich einfach durch unterschiedliche Farben darstellen und in den meisten Spielen sind unterschiedlich tiefe Wasserhexes spieltechnisch unwichtig genug, um auch ohne diese optische Hilfe auszukommen. Um das Wasser aber trotzdem etwas zu veredeln, gibt es mehrere Möglichkeiten.

Zum Einen gibt es im Handel Wassergele und Folien, die teilweise wirklich beeindruckende Ergebnisse liefern. Eine preiswerte Alternative sind entweder durchsichtig trocknender Kleber, aufgeklebte Frischhaltefolie oder transparentes Silikon. Auch mit einer geschickten Bemalung und abschließendem Glanzlack lassen sich tolle Ergebnisse erzielen. Hierzu wird sicher bei Zeiten noch ein Tutorial in einer späteren Ausgabe folgen.

Wälder

Im Prinzip sind Wälder das einfachste Geländemerkmale. Man malt und/oder streut das Hex passend ab, stellt ein bisschen Gestrüpp auf und hat einen Wald. Es bietet sich meiner Erfahrung nach an, die Hexes entweder von Anfang an groß genug zu wählen, oder die Bäume versetzen zu können. Die einfachste Methode ist sicherlich den Bäumen und Sträuchern eine Base zu verpassen, die schwer genug ist, um ein Umfallen zu verhindern, auch wenn mal jemand dagegen stößt. Ich klebe dazu einfach so lange kleine Steine auf die Base, bis sie schwer genug ist. Falls jemand überschüssige Uranabfälle oder Goldmünzen als Bases benutzen möchte - nur zu.

EXKLUSIV

Die Andere Möglichkeit ist in anderem Zusammenhang auch auf den Bastelseiten des TW erwähnt: Supermagneten; auch Neodym- oder Seltene-Erden-Magneten genannt. Es gibt mehrere Webshops die Magneten bis unter einem Millimeter Stärke im Angebot haben, die man problemlos unter der Streu verstecken und unsichtbar unter Baumfüße kleben kann. So werden auch bewegliche Dekoteile praktisch trottelsicher.

Damit sind wir auch schon wieder am Ende dieses Artikels. Ich hoffe, wieder ein paar Leuten Lust aufs Basteln gemacht zu haben und bis zum nächsten Newsletter.

REZENSION

Jihad Conspiracies – Interstellar Player2 Rezension



Starling ist zurück. Und er hat einen Haufen neuer Verrücktheiten mitgebracht. Mit Interstellar Players 2 bringt Catalyst ein weiteres Buch mit neuen Ingame-Verschwörungstheorien heraus. Wie auch beim ersten Interstellar Players muss man hier erstmal davon ausgehen, dass nichts von dem, was erzählt wird, wahr ist. Aber, wie wir zum Beispiel an den Manei Domini und Interstellar Expeditions gesehen haben, können einige Geschichten zumindest teilweise stimmen.

Doch kommen wir erstmal zum Inhalt. Nach der Eingangskurzgeschichte über eine urbane Legende steigt Jihad Conspiracies gleich mit einer provokanten Frage ein: „What if?“. Ja, was wäre, wenn WoB wirklich versucht die Innere Sphäre zu retten und einfach nur falsch verstanden wird. Das ist es, worum es hier geht.

Es folgt der Artikel über die „Hidden“, der im ersten Interstellar Players noch von WoB-Hackern verhindert werden konnte. Wer das erste Buch kennt, wird sich an den verstümmelten Artikel erinnern. Der Artikel dreht sich erst einmal darum, was den Reiz des Verlorenen ausmacht. Dann geht es um die fünf „Hidden“ und in

diesem Zusammenhang auch um Interstellar Expeditions und Brooklyn Stevens, eine Archäologin, die für IE gearbeitet hat. Er bringt ein paar neue Blickwinkel in dieses Rätsel. Der Bereich für Spielleiter gibt dann ein paar härtere Fakten, verrät aber wie immer noch lange nicht alles.

Als nächstes wirft Starling einen Blick auf einen weiteren momentan wichtigen Protagonisten: Onkel Chandy, besser bekannt als Chandrasekhar Kurita. Diesem schwerreichen Angehörigem der Kuritas ist es gelungen ein Netzwerk an Firmen aufzubauen. Nebenher heuert er auch noch verschiedene Söldner an. Außerdem hat er anscheinend noch weitere Pläne. Dieser Artikel liefert einen schönen Hintergrund für die in der Spielleitersektion folgenden Aufträge, die man einer Spielergruppe geben kann.

Nach diesem kurzen Zwischenspiel wendet Starling seinen Blick zu den Clans. Hier dreht sich alles um die bereits seit längerem vermutete Verschwörung unter den Wissenschaftler-Kasten der Clans. So scheinen die Wissenschaftler die Macht innerhalb der Clan-Gesellschaft an sich reißen zu wollen... Der Spielleiter-Bereich geht nur kurz darauf ein, wie Mitglieder der Verschwörung dargestellt werden sollten.

Die Brotherhood of Randis spielt eine weitere wichtige Rolle im Interstellar Players 2. An einen kurzen Ausschnitt aus Clyde Cutlers neuem Drake Penn Roman schließt sich ein Interview mit dem Autor an. Hier berichtet Cutler von den Dingen, die er während seiner Recherchen für das neue Buch über die Brotherhood herausfinden konnte. Spielleiter bekommen Informationen über die Struktur der Brotherhood und wie Spieler auf sie treffen und mit ihr interagieren können.

Was man in „Mysteries of the Void“ zu lesen bekommt scheint zu fantastisch um wahr zu sein: Aliens, die im Hyperraum leben? Zeitreisen bei Sprüngen? WoB-Base IM Hyperraum? Alles Möglichkeiten, die hier in Betracht gezogen werden. Das meiste davon ist pure Spekulation, aber wenn auch nur an einem Bruchteil etwas dran ist, könnte sich das Universum, das wir kennen, radikal verändern. Spielleitern werden Informationen zu Fehlsprüngen durch Raum und Zeit an die Hand gegeben.

REZENSION

Eine Gesellschaft, die im terranischen Heimatsystem auf den Asteroiden lebt und das schon fast ewig? Diese Gesellschaft wird „The Ancients“ genannt. Sie bilden eine nicht wirklich geheime Gemeinschaft, die trotzdem viel für sich selber bleibt. Ihre Technologie ist dem Rest der Inneren Sphäre in einigen Teilen um Lichtjahre voraus. Die Ancients sind allerdings vollkommen optional, was in der Spielleiter-Sektion auch deutlich gemacht wird.

Neben der weiter oben schon erwähnten Brotherhood of Randis treibt sich noch eine weitere Geheimgesellschaft im Interstellar Players 2 herum: Der Cult of the Saints Cameron. Sie verehren Jonathan Cameron als einen Propheten, der wie Nostradamus verschiedene Ereignisse in der Zukunft vorhergesagt haben soll. Ob etwas an seinen Träumen dran ist, wird natürlich nicht verraten. Spielleiter haben auch hier Informationen über die Struktur und die inneren Querelen um damit Spieler zu konfrontieren.

Das Saurimat. Noch nie gehört? Vielleicht auch besser so. Es handelt sich hierbei um eine Gruppe Attentäter aus dem Bereich der Inneren Sphäre aus dem auch die Arkab Legionen stammen. Im Grunde genommen also Arabische Assassinen. Ob es sich um Söldner, eine Sekte oder gar Kommando-Einheiten handelt kann nicht abschließend geklärt werden. Spielleitern bleibt es selbst überlassen, wie das Saurimat bei ihnen aussieht.

Das führt uns zu einem interessanten Artikel: Interconnectedness Unlimited. Es scheint so, als sei es dieser Firma gelungen, einen Sprungschiffkern zu entwickeln, der Sprünge von über 200 Lichtjahren ermöglicht. Doch warum ist die Entwicklungszeit mit Unfällen übersät und welches Geheimnis verbirgt der Gründer der Firma? Auch hier bekommen Spielleiter nur wenig mehr Informationen als die Spieler.

Den Abschluss der Artikel bildet wieder eine Sektion über „Minor Players“. Und hier gibt es ein paar echte Überraschungen. Zum Beispiel die Frage, wer Devlin Stone wirklich ist. Eine Antwort gibt es darauf nicht, aber alleine die Möglichkeiten sind scheinbar unendlich. Oder Thugee Manei Domini, die nur Kali Liao unterstehen sowie die geheime Romanze zwischen Kali und Precentor St. Jamais. Auch die Taniten und Clan Vielfrass bekommen noch einen gemeinsamen Schnipsel.

Den großen Knall hat sich Starling aber wieder einmal für den Schluss aufgehoben. Eine Datei, die nur Namen und Daten enthält und mehr Fragen als Antworten aufwirft. So viel sei hier schon mal verraten: Einige Charaktere aus in der letzten Zeit erschienen Sourcebooks haben hier eine Erwähnung gefunden.

Am Ende befindet sich wieder der Anhang mit allen wichtigen Regeln, die nicht in die normalen Spielleiter-Sektionen integriert wurden. Hier gibt es erweiterte Rollenspielregeln für Feinde, Kontakte sowie Vorteile und Felder. Außerdem zusätzliche Regeln für Teile des Mysteries of the Void-Kapitels. Natürlich dürfen auch Regeln für Thugee-MDs und ein paar neue technische Spielereien nicht fehlen. Der Rampagne-BattleMech und der Blackwasp Robotic Fighter bilden den Abschluss des zweiten Interstellar Players.

Fazit:

So, einmal tief Luft holen nach dieser Fülle an Informationen. Was kann ich als Fazit ziehen? Ich persönlich war vom ersten Interstellar Players schwer begeistert und habe fieberhaft auf das zweite gewartet, nachdem es angekündigt wurde. Viele Dinge kann man mit einer Handbewegung abtun und einige Teile des Mysteries of the Void-Kapitels sind selbst mir zu extrem. Nichtsdestotrotz hat es mir wieder Spaß gemacht, in die Welt der Verschwörungstheorien um mein Lieblingsuniversum einzutauchen. Während des Lesens sind mit viele neue Ideen für meine MechWarrior Rollenspielgruppen gekommen.

Leuten, die gerne feste Fakten in der Hand halten, muss ich leider vom Interstellar Players 2 abraten. Wie bereits eingangs erwähnt ist die erste Prämisse mit der man an das Buch gehen sollte: Glaube kein Wort. Allerdings muss man sich auch auf verrückte Ideen einlassen können, um

REZENSION

den Charme des Buches voll auszukosten. Es ist ein Experimentierfeld von dem man nur hoffen kann, dass es möglichst wenig umgesetzt ;).

Alles in allem eine Kaufempfehlung von mir für alle Spielleiter, die ihren Spielern gerne auch mal etwas Abgedrehtes vorsezen wollen oder sie einfach nur Phantomen hinterherjagen lassen. Alle anderen sollten sich überlegen, ob sie mit dem Stil und der Intention des Buches zurecht kommen, einmal reinschnuppern und es sich dann vielleicht kaufen.

REZENSION

Tactical Operations Rezension



Nun ist es also da, das neue Regelbuch von CGL. 426 Seiten voller neuer, optionaler Regeln. Lohnt es sich, das Buch zu kaufen? Darauf werde ich versuchen in dieser Rezension einzugehen.

Zuallererst einmal ist das TacOps wie auch alle anderen Sourcebooks als PDF und als Hardcover erhältlich. Es kann sein, dass das Hardcover beim Erscheinen dieses Newsletters noch nicht erhältlich ist, aber das sollte sich in den nächsten Monaten ändern.

Der Aufbau und das Design des Buches sind im Stil des Total Warfare und des TechManuals gehalten. So ist auch das Tactical Operations (kurz TacOps oder TO) vollfarbig und besitzt die bereits bekannte Übersicht am Rand. Alle Bilder, die jedes Kapitel einleiten, sind, mit Ausnahme der Kurzgeschichten, von hervorragend bemalten Minis und Dioramen. Damit setzt TacOps die hervorragende Qualität des TW und TM fort.

Was enthält es aber jetzt? Es beginnt ganz harmlos mit einer kurzen Abhandlung darüber, wie die neuen Kern-Regelwerke nun aufgebaut sein werden: Total Warfare als Turnierregelwerk, Tactical Operations mit den ersten

optionalen Regeln um einen höheren Detailgrad zu ermöglichen, Strategic Operations um die Schlacht um ein System darstellen zu können und das neu hinzugekommene Interstellar Operations um den Krieg um die Innere Sphere zu simulieren. Außerdem wird nochmals darauf hingewiesen, dass die Regeln im TacOps vollkommen optional sind und auch nicht alle davon gleichzeitig verwendet werden müssen.

Dann geht es auch relativ schnell in die ersten Regeln über: Advanced Ground Movement. Zu Deutsch: Es geht um erweiterte Bewegungsarten. Hier gibt es Regeln zum sprinten, kriechen und sogar rückwärts einen Berg zu besteigen. Einige dieser Regeln kennt man so schon aus früheren Publikationen, andere sind vollkommen neu. Fahrzeuge und Infanterie gehen dabei natürlich nicht leer aus und so können Hover jetzt auch schon mal ins Schleudern kommen. Das führt dann zu den Planetary Conditions, einer Tabelle, die den Kampf unter den verschiedensten Umgebungstypen und Wettern ermöglicht. Alles natürlich inklusive Veränderungen für Bewegungen und Zielen.

Du willst auf einem ausbrechenden Vulkan inmitten eines Regenschauers kämpfen? Kein Problem! Oder doch lieber in einer Wüste, während um dich herum ein riesiger Heuschreckenschwarm die Sicht blockiert? Auch das ist problemlos möglich. Wenn man sich gar nicht entscheiden kann, ist es auch hier eine Leichtigkeit planetare Gegebenheiten und das Wetter zufällig zu bestimmen. Im Kapitel über Bewegung sind dann auch die Regeln für Feuer und Rauch enthalten, die noch im Total Warfare fehlten.

Damit kommen wir zum Kapitel mit den erweiterten Kampfregeln. So ist es mit den hier vorgestellten Regeln genauer zu bestimmen, was ein kritischer Treffer in einer Waffe verursacht, anstatt sie einfach nur zu zerstören. Auch wird gesagt, wohin Schüsse, die das Ziel verfehlt haben abweichen. Ganz zu schweigen von den neuen möglichen Nahkampfangriffen. Wer hat sich nicht schon einmal vorgestellt, wie es wäre mit einem Atlas einen Locust aufzuheben und auf einen Awesome zu schleudern. Mit den neuen Regeln ist dies relativ problemlos möglich, wenn man auch viel Würfelglück haben muss. Zusätzlich befinden sich in diesem Kapitel auch die Regeln für die erweiterte Hitzetabelle.

REZENSION

In Kapitel Drei dreht sich alles um Gebäude. Wie sie aufgebaut sind, wie sie zusammenbrechen und was sie dabei beschädigen. Hier zeigt sich, wie viel (teilweise sinnlosen) Realismus die TacOps-Regeln mit einbringen können. So ist es möglich einzelne Räume in den Häusern auszustatten. Interessant ist hingegen die Möglichkeit, Brian Kastelle zu entwerfen. An verschiedenen Stellen sind bereits Ideen für Mechkämpfe in solchen Einrichtungen aufgetaucht. Mit den hier präsentierten Regeln ist es nun möglich, diese auch zu designen.

Nach diesem kurzen Zwischenspiel wendet sich das Tactical Operations den Dingen zu, ohne die eine vernünftige Armee niemals funktionieren könnte: Den Unterstützungseinheiten. So gibt es hier Regeln für Satelliten, Züge, Schiffe und sogar bewegliche Strukturen. Alles immer inklusive der Regeln, was passiert, wenn solche Einheiten angegriffen werden, selber angreifen etc. So kann man mit Zügen jetzt beispielsweise Landungsschiffe, die auf den Schienen gelandet sind rammen. Dass man im Anschluss allerdings für jeden einzelnen Wagon würfeln muss, was mit ihm geschieht...

Da fehlt doch noch was? Werden jetzt einige sagen. Richtig. Im Kapitel mit dem Titel „General Rules“ sind all die Regeln enthalten, die wir im Total Warfare noch vermisst haben. Endlich ist es wieder möglich, Artillerie auf das Feld zu führen. Es ist sogar möglich, den Kampf zur Artillerie zu tragen, sollte diese außerhalb der Karte positioniert sein. Man muss eben nur genug Zeit und Karten mitbringen ;). Außerdem kann man nun gestrandete Landungsschiffe mit Infanterie, Fahrzeugen und sogar Mechs entern. Kommandeure bringen mit ihren Sonderregeln noch mehr strategische Elemente ins Spiel und Minenfelder feiern ein Comeback. Zum Schluss bringt TacOps die vor allem bei Großszenarien beliebten Double-Blind-Regeln wieder zurück ins Spiel.

Nach so vielen neuen Regeln wird es Zeit für ein bisschen Hintergrund. Nach einer kurzen Einführung im Stile einer Vorlesung über Schiffe, Zeppeline und Satelliten dreht sich alles um die Konstruktion der Unterstützungseinheiten. Hier kann sich der geneigte Tüftler vollkommen austoben. Die Möglichkeiten sind schier unendlich.

Vor dem Index und den Record Sheets folgt jetzt noch ein letztes Kapitel. Dies enthält all die sonderbaren Technologien, die über die Jahre schon viele Freunde (und auch Feinde) gefunden haben. Außerdem gibt es auch ein paar neue Entwicklungen. So feiert das Blue Shield eine Rückkehr, während die Variable Speed Pulse Laser eine vollkommen neue Entwicklung sind. Wichtig ist hier, wie auch im Rest des Buches, zu bedenken, dass diese Waffen optional sind. Einige wurden natürlich bereits in offiziellen Designs verbaut (z.B. im TRO 3075) aber die kann man ja im Notfall immer noch ignorieren. Wieder andere Technologien, wie zum Beispiel die Beagle Sonde bekommen wieder Sinn. Immerhin sind die ECM-Regeln, die als einziges C3-Systeme stören können, erst im TacOps enthalten, obwohl C3 bereits im TW Einzug hielt. Zu den merkwürdigeren Entwicklungen zählen wohl Beast-Mounted Infantry sowie die damit verbundene Möglichkeit, Infanterie auf Orcas reiten zu lassen (kein Scherz, ich habs auf den ersten Blick auch nicht geglaubt... ;)) Alle neuen Technologien kommen sowohl mit einer Beschreibung des Projekts als auch mit Regeln, wie diese in Einheiten verbaut werden können. Zum Schluss dürfen natürlich auch neue, spezielle Munitionstypen nicht fehlen sowie Hilfen zur Berechnung des BV2.0 mit den neuen Technologien. Ganz am Ende findet sich dann der Index und die Record Sheets für die im TacOps vorgestellten Unterstützungseinheiten.

Uff, was für ein Monster... Das neue TacOps bietet wirklich einen Haufen Möglichkeiten. Ich bin mir sicher, die wenigsten werden in ihrer Laufbahn als Battletechspieler jemals alle nutzen. Diese Rezension kann aus Platzgründen ja auch leider nur einen kleinen Teil dessen, was das Buch bietet, vorstellen.

Lohnt es sich jetzt, das TacOps zu kaufen? Ich bin da ein wenig hin- und hergerissen. Zum einen bin ich über jeden Tropfen mehr Realität, den ich durch Regeln dem Spiel hinzufügen kann erleichtert. Selbst wenn ich es nie nutze, ist wenigstens der Gedanke, eine Regel für diesen Fall zu

REZENSION

haben, beruhigend. Aber selbst mir gehen einige Regeln (vor allem im Bereich der erweiterten Gebäudekonstruktion) zu weit. Wozu will ich genau bestimmen, wie viele Räume ein Gebäude hat. Die einzige Verwendungsmöglichkeit hierfür ist in meinen Augen das Rollenspiel und da gibt es viel elegantere Methoden als die hier vorgestellte. Auch mit einigen der Technologien werden Leute bestimmt Probleme haben. Es bleibt mir nur übrig nochmals darauf hinzuweisen, dass alles, was im TacOps enthalten ist vollkommen optional ist. Es ist wie ein riesiger Selbstbedienungsladen: Ich nehme mir das, was mir gefällt und lasse den Rest einfach liegen.

Empfehlen kann ich das Buch allen, die noch realistischer spielen wollen oder einfach auch mal verrückte Dinge tun wollen. Alle anderen sollten vorsichtig sein.

REZENSION

Technical Readout 3075 Rezension



Mit dem TRO 3075 hat Catalyst Game Labs nun angefangen eine Lücke zwischen der Dark Age-Zeitlinie und der aktuellen Jihad-Zeitlinie zu schließen. Dies zeigt sich nicht nur an bestimmten neuen Designs, sondern auch am Artwork, dazu später aber mehr.

Zuerst einmal ein grober Überblick über den Inhalt des TROs. Es besteht aus drei großen Teilen: Innere Sphere, Clan und Age of War. Jeder Teil enthält neue Battle Armors, Mechs, Fahrzeuge, Luft-/Raumjäger und sogar Drop- und Warships. Ein Großteil der IS-Designs ist auf Word of Blake zurückzuführen. So sehen wir hier zum ersten Mal alle sechs Demon-Designs (das sind die Manei Domini-BattleArmors) zusammen. Ergänzend kommen die bereits aus dem Jihad HotSpots

3072 bekannten Celestials dazu. Von den Spectrals genannten WoB-L/R-Jägern gibt es nur drei. Hier darf spekuliert werden, ob das eine Bedeutung innerhalb des Universums hat oder aber die restlichen drei noch folgen werden.

Keine Angst, der Rest der Inneren Sphere geht dabei nicht leer aus. So haben die Hauberk, die Phalanx und die Grenadier (alles Battle Armors) hier ihren ersten offiziellen Auftritt. Sogar eine BA der Trinity Alliance wird vorgestellt. Bei den Mechs ist der Anteil WoB / Rest der Inneren Sphere ziemlich ausgeglichen, bei den Fahrzeugen neigt er sich ein bisschen in Richtung der Inneren Sphere, was aber ja nicht schlecht ist. Die verschiedenen „Pocket Warships“, die zum Teil zur Strategie von WoB gehören schließen diesen Teil ab.

Auch bei den Clans hat sich einiges getan. Sechs neue Battle Armors leiten diesen Abschnitt ein. Darunter unter anderem die Golem und die Clan Medium Battle Armor. Zwei möglicherweise dem einen oder anderem bereits von MWDA bekannte Fahrzeuge leiten dann in die Mech-Sektion über. Hier gibt es bereits Bekanntes, heiß Erwartetes und ein paar Überraschungen zu bestaunen. Der Jupiter beispielsweise erweist sich als echtes Monster, während der Ryoken II mit einem wunderschönen Artwork aufwarten kann. Interessant ist vielleicht auch die daran angeschlossene ProtoMech-Sektion. Hier werden acht bisher noch nicht bekannte ProtMech-Designs gezeigt. Die Designs haben einen minimalen Schwerpunkt bei den Blood Spirits, verteilen sich sonst aber recht gleichmäßig auf die übrigen Clans.

Die Age of War-Sektion des TROs enthält Maschinen von der Zeit der Geburt der BattleMechs bis hin zum Fall des Sternenbundes und der Rückeroberung von Terra. Eingeleitet wird sie von einem kurzen geschichtlichen Überblick und einer Erklärung woher diese Daten gerade jetzt kommen. Spannend sind die SLDF Royal Units. Dies sind Upgrades, die nur die Elite-Truppen der Terranischen Hegemonie bekamen. Es wird zwar nur kurz beschrieben, welche Veränderungen an den Mechs vorgenommen wurden ohne genauere Hintergründe zu nennen, aber einige Maschinen werden dadurch stark aufgewertet.

Darauf folgen Fahrzeuge, Mechs und Dropships, die speziell von der Terranischen Hegemonie entwickelt und verwendet wurden. Aber auch jedes Haus und sogar die Peripherie bekommt eine kleine Auswahl an speziellen Einheiten. Zumeist sind dies die ersten Mechs, die von dem jeweiligen Haus entwickelt oder eingesetzt wurden. Freuen dürften sich hier die Fans der CapCon, da ihre

REZENSION

Fraktion endlich ein eigenes WarShip bekommt. Nach dem Abschnitt der Peripherie und 305 Seiten schließt das TRO dann auch schon wieder.

Offensichtliche Fehler in Texten und Designs sind mir bisher noch nicht untergekommen. Alles in allem muss ich das TRO loben. Die Artworks sind bis auf wenige Ausnahmen stimmig. Und über Artwork lässt sich bekanntlich immer streiten. Vor allem den WoB-Designs kann man ansehen, dass sie alle aus der Feder des gleichen Zeichners als auch Ingame-Entwicklers (Precentor Vapula) stammen. Spannend ist, dass das TRO innerhalb des Universums nicht, wie sonst üblich gewesen, von ComStart herausgegeben wurde. Vielmehr steckt diesmal HTE dahinter, eine Firma, die Chandeseckhar Kurita, auch bekannt als Onkel Chandy, gehört.

Die verschiedenen Fluff-Texte zu den Designs liefern bisher unbekannte Informationen, werfen aber auch neue Fragen auf. Mir als Rollenspiel-Spielleiter sind dabei sofort ein paar Ideen für neue Abenteuer gekommen, aber den Einen oder Anderen mag dies vielleicht eher stören.

Zu der Effektivität der neuen Designs und Varianten kann ich bisher wenig sagen, da ich sie noch nicht häufig eingesetzt habe. Zumindest der Jupiter und einige Celestial-Varianten haben sich aber bei ihren bisherigen Einsätzen als echte Killer und Zombies erwiesen. Spaß machen auch die Royal Varianten aus der Age of War-Sektion, machen sie doch zum Beispiel den Crusader oder den Rifleman noch spielbarer als bisher.

Fazit:

Was kann man als Fazit zu diesem TRO sagen. Mir persönlich gefällt es sehr gut. An vielen Stellen kann man bereits das Dark Age durchscheinen sehen. So zum Beispiel beim neuen Artwork des Condor. Das und die doch recht vielen WoB-Designs mögen einigen Leuten vielleicht nicht gefallen, mich stören sie jedoch nicht. Die Age of War-Sektion ist spannend und bietet viele neue Informationen für Leute, die den Fluff so aufsaugen wie ich ;). Wer Informationen zu den Einheiten im Jihad oder im Age of War sucht, gerne ein bisschen schmökert und sich für Verschwörungstheorien begeistern kann, ist mit dem TRO3075 gut beraten. Alle anderen sollten einen Blick ins Inhaltsverzeichnis und auf die Teaser werfen und dann entscheiden, ob es sich für sie lohnt.

REZENSION

Starterbook: Wolf & Blake Rezension



Starterbook: Wolf & Blake ist nach Starterbook: Sword & Dragon das zweite Buch in der Reihe der Starterbooks. Wo Sword & Dragon den Übergang zwischen der Introductory Box und dem Total Warfare ermöglichen sollte, schließt Wolf & Blake die Lücke zwischen dem Total Warfare und dem Tactical Operations.

Der Aufbau von Wolf & Blake ist genauso wie schon bei Sword & Dragon. Begonnen wird mit zwei Kurzgeschichten. In der einen landen die Black Widows auf dem zerstörten Outreach, nur um direkt in eine Fall der Söldner und WoB-Truppe vor Ort zu laufen. Doch die Rettung ist näher, als sie denken.

Die zweite handelt davon, wie Precentor Benjamin Emory zu Precentor Berith wird. Niemals zuvor hat man einen solch intensiven Einblick in die von Ritualen geprägte Welt der Manei Domini bekommen.

Nach den Kurzgeschichten folgt eine kurze Abhandlung darüber, was mit dem Starterbook bezweckt werden soll und in welchem Zeitrahmen es sich bewegt. Dann kommt das, was einen der besonderen Reize der Starterbooks ausmacht: Die Geschichte und Aufstellung zweier Einheiten. Mit den Black Widows ist hier eine der bekanntesten und geschichtsträchtigsten Einheiten dabei. Nach einem kurzen allgemeinen Hintergrund bis zum Beginn des Jihads wird die Geschichte der Widows bis zur erneuten Flucht vom zerstörten Outreach beschrieben. Eines sei an dieser Stelle schon mal gesagt: Es war nicht einfach, die Widows wieder zu dem zu machen, was sie einmal waren, aber Captain Stacy Church, die neue Kommandantin der Widows scheint es geschafft zu haben.

Die darauffolgenden zwölf Charakterdossiers sind wie schon im Sword & Dragon liebevoll gestaltet und hauchen dem zusammengewürfelten Haufen, der die Widows sind, richtig Leben ein. Fast allen Charakteren sieht (oder liest) man den Schrecken des Jihads an.

Der Opacus Venatori, eine WoB-Spezialeinheit, bestehend aus den privaten Truppen von Precentor Apollyon und Precentor St. Jamais, steht den Widows in nichts nach. Die Einheit besteht als solche zwar erst seit 3069, die einzelnen Teile haben aber aus der vorangegangenen Zeit bereits eine beachtliche Liste an Erfolgen vorzuweisen. Nach den ersten Operationen in der Anfangszeit des Jihads haben sie jetzt einen neuen Auftrag: Vernichtet die Black Widows.

Auch die Dossiers des Opacus Venatori sind spannend und beleben die Einheit. Wo die Widows kämpfen um ihren Traum weiterzuleben und die Sphäre zu retten, kämpft die Opacus Venatori, weil sie glauben im Recht zu sein.

Nach dem Fluff folgt der Regelteil. Auch im Wolf & Blake haben die einzelnen MechWarrior und Mechs wieder die kleinen Eigenheiten, die die frühen Szenariobände so abwechslungsreich machten. Dabei handelt es sich aber nicht nur um Abwandlungen der bereits bekannten Eigenheiten, sondern teilweise um komplett Neue. Zusätzlich werden noch ein paar neue Technologien eingeführt, die in einigen der Mechs verbaut sind. Abgeschlossen wird das Ganze von der Erklärung des WarChest-Systems.

Den Abschluss des Starterbooks bildet wieder eine Kampagne, die mit beiden Einheiten gespielt werden kann. Je nachdem, welche Seite man auswählt hat man unterschiedliche Ziele. Hier treten auch erstmals verschiedene Wetter- und Umweltmodifikationen auf, die im Tactical Operations enthalten sind.

Mein Fazit zum neuen Starterbook? Ich persönlich liebe es. Ein Grund dafür könnte sein, dass es Teile meiner beiden Lieblingsfraktionen enthält. So sehr ich WoB mag, so sehr freue ich mich, dass die Dragoner wieder da sind. Sowohl die Kurzgeschichten, als auch der Einheiten-Hintergrund (vor allem der Widows) haben mir Schauer den Rücken hinunter gejagt. Die Charakterportraits sind wieder alle gemalt, sehen aber teilweise wie Fotografiert aus. An diese Qualität von Artworks könnte

REZENSION

man sich echt gewöhnen. Alle anderen Bilder im Buch zeigen hervorragend bemalte Miniaturen, ein Schachzug, der dazu motiviert, sich zum einen selber hinzusetzen und zu malen und zum anderen Minis zu verwenden.

Wie gut die Kampagne und die Sonderregeln sind muss sich noch zeigen, da wir bisher noch nicht dazugekommen sind, sie auszutesten. An dieser Stelle ist es wichtig zu erwähnen, dass nicht zwingend mit dem Sonderequipment gespielt werden muss. Die meisten Mechs haben auch Record Sheets auf denen eine Variante des Mechs gedruckt ist und die keine speziellen Sachen enthalten. Wenn dem nicht so ist, ist so ein Record Sheet jedoch zumindest irgendwo leicht erhältlich.

Catalyst scheint auch aus einigen Problemen mit dem letzten Starterbook gelernt zu haben; so hat man jetzt im Anhang an die Record Sheets noch Seiten mit den zusammengefassten Eigenheiten der Piloten gehängt. Viel praktischer finde ich persönlich aber das WarChest Campaign Record Sheet auf dem die verwendeten Sonderregeln des Tracks, die erreichten Ziele und alle anderen wichtigen Dinge notiert werden können. Das erleichtert die Zettelwirtschaft doch ungemein.

Hat das Buch auch Schattenseiten? Ja, ein paar. So kommt vor allem beim Opacus Venatori der Eindruck auf, Precentor Berith würde die Welt alleine retten. Dies mag so sein, weil der Hintergrund der Einheit in der Form einer Autobiographie gehalten ist. Zudem mögen einige Spieler über die Sonderregeln die Nase rümpfen. Das größte Problem ist aber wieder, das man mindestens Kenntnisse in Schulenglisch braucht, um das Buch vollständig genießen zu können.

Und was für ein Genuss es ist.

Es bleibt mir nur, Captain Stacy Church zu zitieren: „The Black Widows are back.“

BERICHT

Anröchte Con Bericht

Zur Anröchte? Soweit in den Süden? - Soweit im Süden ist das ja gar nicht.

Freitagabend nach Buchholz zu Guyver, im Kreise der Familie gegrillt und am Samstag nach einem guten Frühstück aufgesessen. Fastjack auf dem Weg zur A-Bahn eingesammelt und schwups, zweieinhalb Stunden später waren wir dann in Anröchte.

Eine nette kleine Stadt und ein wirklich schönes Haus für die Veranstaltung. Ich muss sagen, dass ich selten so nett auf einer Con empfangen wurde. Man fühlte sich sehr willkommen und heimisch. Einfach herrlich.

Von den offiziellen Programmpunkten habe ich persönlich nicht viel mitbekommen, da wir Fusiliere uns in mehrere Chapterfights gestürzt haben.

Am Samstag hatten wir das Hin- und Rückspiel gegen die 36. Dieron Regulars. Ein Sieg und eine Niederlage waren für uns drin. Es hat tierisch Spaß gemacht mit diesen erfahrenen Herren, die sich nach fünf Jahren wieder zum Battletech zusammengesetzt haben, um zu spielen.

Am Sonntagmorgen, wurde ich dann zu ganz unheiliger Zeit zu einem weiteren Chapterfight genötigt. Von einer Bande Piraten. Das Gefecht begann mit nur jeweils einem Spieler pro Seite. Nach und nach tauchten aber immer mehr Verstärkungen auf. So bis halb Elf waren dann auf beiden Seiten alle Wach.

Man hat uns gehörig den Hintern versohlt, aber der Fight war trotzdem erstklassig.

Zur Veranstaltung selbst sei ferner gesagt:

Die Küche war ausgezeichnet und sehr preiswert. Dafür zwei Daumen hoch.

Es wurde eine Tombola angeboten, deren zweihundert Lose ratz-fatz ausverkauft waren. Jedes Los gewann. Als Trostpreise waren Luftballons und Traubenzuckerlollies zu haben. Der Hauptpreis war ein Gutschein bei einem RPG und Scifi-Geschäft, welches dort auch einen riesigen Verkaufsstand vor Ort hatte.

Am Samstag veranstalteten die Günzburg Igels ein Szenario auf einer Warhammer 3D-Karte, genannt Operation Ice Eagle. Den Farben der Miniaturen nach zu urteilen, irgendwelche Davion Guards gegen Word of Blake. Dafür wurden eigens Mechs bemalt und Datenbögen angefertigt. Beides in außerordentlicher Qualität.

Abends veranstaltete die Mechforce, welche durch die üblichen Verdächtigen vertreten wurde, ein Turnier.

Nachts wurde die Küche nebenbei zur Bar, wo man sich Cocktails würfeln konnte. Man zahlte drei Euro und würfelte dreimal mit einem W-20. Diese Bestandteile kamen dann in den Shaker und wurden mit Milch oder Saft aufgefüllt. Eine exzellente Idee.

Mein Fazit von Anröchte:

Gute Küche, gutes Programm, nette Leute: eine gute CON.

Ich komme wieder.

BERICHT

Chili Con Carne – Con Bericht Mölsheim 01.05.08 – 04.05.08



Mit dem "Chili Con Carne" 2008 richtete die Heavy Arms Cavalry (HAC) vom 01.05.08 bis zum 04.05.08 in Mölsheim (Rheinessen) zum insgesamt ersten Mal einen offiziellen Battletech Con aus. Austragungsort war die Eintrachthalle in Mölsheim. Eigentlich handelt es sich bei dieser zwar um eine Sporthalle – da sie darüber hinaus aber auch für verschiedene Vereinsaktivitäten genutzt wird, erfüllte sie die wesentlichen Anforderungen als Con-Location. So bot sie genügend Platz für die Austragung der Gefechte, verfügte über eine komplett eingerichtete Küche, Duschen mit warmem Wasser (nachdem man sich mit dem Boiler arrangiert hatte) und einen fürs Spielen im Freien herrichtbaren Vorplatz. Lediglich luxuriöse Schlafmöglichkeiten in Form von

Betten oder ähnlichem waren nicht vorhanden. Hier war die Kreativität der Teilnehmer gefragt. Da diese jedoch darüber informiert worden waren, hatte man sich entsprechend gut auf diese Umstände eingestellt. Die Versorgung der Gäste übernahm contypisch das veranstaltende Chapter. Ein reichhaltiges Frühstück und eine üppige Hauptmahlzeit wurden täglich bereitgestellt. Gekühlte Getränke und Snacks konnten zum Unkostenpreis + 5 Cent erworben werden.

Insgesamt nahm eine überschaubare Anzahl von etwa 20 Spielern an der Con teil. Vertreten waren neben den Veranstaltern Kader der Griffins, der Kalifengarde, sowie einige Freelancer. Hauptevent des Chili Con Carne war das Szenario „Die Schlacht von Cartago“. Conteilnehmer hatten sich vor Beginn der Kampfhandlungen einer der Parteien angeschlossen – entweder dem Aggressor Haus Kurita oder den Verteidigern der Grenzwelt, der Draconis March Militia des Hauses Davion, die im Verlauf des Szenarios durch Truppenteile der HAC verstärkt wurde. Somit bot sich Spielern die einmalige Gelegenheit Truppen der HAC aus der Zeitschiene 3039 zu befehlen bzw. zu vernichten – von beidem wurde im Verlauf des Szenarios natürlich viel Gebrauch gemacht.

Nachdem zu Beginn der Kampfhandlungen die Panzereinheiten der Miliz von den schweren Mechverbänden Kuritas fast vollständig aufgerieben worden waren, wendete sich mit der Landung der Söldner das Schlachtgeschick. So starben in manchen Gefechten die mit Munition überladenen Kurita Mechs gleich reihenweise den Tod durch gezielte Treffer in die Munitionszeilen. In anderen wurden die durch vorangegangene Kampfhandlungen schwer angeschlagenen oder unzureichend reparierten Maschinen der Aggressoren durch die Einheitenverbände der Verteidiger konventionell niedergedrungen. Nicht zuletzt wurde eine nicht unbeträchtliche Zahl an Kurita Mechs im vernichtenden Feuer eines Union-Class Landungsschiffs eingeschmolzen, welches – hätten die Spieler Kuritas an dieser Stelle nicht massiv Pech gehabt (eine fabrikneue Banshee fiel z.B. nach 20+ Punkten kritisch auf ihre AK5 Munition) – sicherlich zerstört worden wäre. So aber wurde der Angriff Kuritas auf Cartago von den



BERICHT

Verteidigern abgeweht. Die Verteidiger Cartagos Davion und HAC gewannen das Szenario recht souverän nach Punkten.

Das Szenario an sich war mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet. So wurde eigens der „Guide to Cartago“ erstellt, eine Art Hintergrundband zum Planeten Cartago, der sich mit Geographie, Geschichte und Machtverhältnissen des Planeten beschäftigt. Darüber hinaus wurde auch ein eigenes, etwa 40 Seiten starkes Regelwerk erstellt und allen Conteilnehmern verfügbar gemacht. Eine Neuheit stellte die für die Durchführung der Großzüge verwendete „Großkarte“ dar. Hier hatte man sich von der zweidimensionalen Projektion entfernt und stattdessen mit Hilfe eines runden IKEA Lampenschirms, reichlich Pappmaché und Farbe ein dreidimensionales Modell von Cartago erstellt, das auf Höhe der Schiedsrichterloge in der Halle aufgehängt worden war. Insgesamt wurde das Großszenario seitens der Teilnehmer recht positiv aufgenommen.



Lediglich am zweiten Tag stockte der Spielbetrieb aufgrund des Mangels an geöffneten Gefechten. Jedoch bot sich so auch Gelegenheit Chapterfights durchzuführen, Brettspiele wie Starcraft, Robo Rally oder Junta zu spielen, gemeinschaftlich zu blödeln, oder tiefsinnige Unterhaltungen zu führen.

Alles in Allem hat der Chili Con Carne sehr viel Spaß bereitet. Dazu trug maßgeblich das gute Miteinander der Teilnehmer bei. Auch wenn Kuritisten und Davions eigentlich gegeneinander spielten, so spielten sie doch viel eher miteinander. Regelfragen wurden in aller Ruhe und Sachlichkeit geklärt. Und wenn mal ein paar Medlaser mehr geschossen wurden als angekündigt hat sich auch keiner daran

aufgehoben (selbst wenn daraus ein Vorteil entstand). Nicht zuletzt trug auch das Conumfeld zum angenehmen Verlauf der Con bei.

Die Mölsheimer Bürger zeigten sich sehr freundlich und waren durchaus neugierig was da in ihrer Halle abging. Der Bürgermeister war bei Fragen stets ansprechbar und konnte in vielen Belangen weiterhelfen. Sogar das Wetter spielte mit: Bei weitgehend ungetrübtem Sonnenschein und 20°C+ konnte man bereits problemlos im Freien spielen oder auf dem Grünbereich um die Halle abhängen. Einige unvorsichtige Teilnehmer zogen sich dabei sogar einen deftigen Sonnenbrand zu. Sicherlich hat sich jedoch keiner lange daran gestört. Und vielleicht freuen sich bereits einige aufs nächste Jahr, auf die zweite Chili Con Carne.

BERICHT

Nordcon 2008
Hamburg, 13.06. - 15.06.2008

Die alt eingesessene NordCon in der Hansestadt Hamburg ist eine der größten deutschen Cons und seit Langem ein Pflichttermin für nah am Wasser gebaute RPG und Tabletop-Fans. Dieses Jahr fand die 12. Auflage der Con erstmalig in neuer Lokation statt, der Pachthofschule im Stadtteil Horn. Im Vorfeld war eine ganze Weile unklar, ob die Con überhaupt stattfinden können würde, dann gab es ein paar böse Worte im NC Forum wegen einer kurzfristigen Änderung der Hausordnung (Stichwort Alkohol auf dem Gelände) und am Ende eine super Con. Die Hoffnung, dass es dieses Mal mehr Parkplätze geben würde, wurde zwar enttäuscht, dafür war die Erreichbarkeit mit der U-Bahn ausgezeichnet (200 m Fußweg incl. Beschilderung) und auch sonst fand der neue Ort zwar ein geteiltes aber doch überwiegend positives Echo.

Der Vorteil einer Schule sind natürlich die in großer Zahl zur Verfügung stehenden Räume, was viel Ruhe zum Spielen bietet. Zentral im Treppenhaus waren die Stellwände mit den Spielrunden und sonstigen Ankündigungen untergebracht. Meiner Meinung nach eine deutliche Verbesserung zu dem etwas abseits gelegenen Standort der alten Lokation. Draußen auf dem Schulhof war das Versorgungszelt untergebracht. Der Sportplatz wurde zur LARP-Wiese mit der bekannten Mischung aus Camps, Kampf- und Spielflächen und thematisch passenden Händlern. Insgesamt wie die Jahre zuvor eine schöne Abwechslung. In der Turnhalle konnte man sein Nachtlager aufschlagen, gute Standard-Con-Unterbringung also. Auf den Gängen im Hauptgebäude hatten zahlreiche weitere Händler Platz gefunden, so dass kaum ein Weg im Gebäude langweilig wurde. Leider führte dies bei starkem Andrang zu einem oder anderen Stau, was aber nicht übermäßig negativ auffiel. Überaus positiv hingegen war die ungemeine Breite des Angebots, sowohl bei den Händlern als auch bei den Spielen. Ob Karten-, Brett-, Tabletop- oder Rollenspiel, es wimmelte von Neuheiten, Klassikern und tot geglaubten.

Apropos Tot geglaubte. Die meisten Mini-Schieber drückten sich mit den bekannten Spielen in der Aula des Hauptgebäudes herum. Doch dann gab es da noch ein kleines Battletech'sches Dorf, das sich nicht nur kräftig gegen die zahlenmäßige Übermacht der "hexfreien" Systeme wehrte, sondern dabei durchaus einige Underdog-Punkte sammeln konnte. Die beiden anwesenden Gruppen, Mechforce Germany und 5te Syrtis Fusiliere, hatten einiges an Personal mobilisiert und in zwei gegenüber liegenden Räumen ein ordentliches Programm auf die Beine gestellt. So spielte die Mechforce mehrere Szenarien und machte auch die Nacht zum Spieltag. Im Raum der Fusiliere gegenüber hatte man zuerst zwei, am Ende drei 3D-Gelände aufgebaut und verdampfte sich in mehreren Free for All Turnieren die Panzerung. Besonders gelohnt haben sich aus Fusiliers-Sicht die Anfängerrunden und das Turnier mit den Starter-Rules aus der neuen Grundbox, konnte so doch einigen Neulingen das Spiel näher gebracht werden.

Trotz der erfreulich hohen Anzahl Interessierter, die zum Quatschen vorbei schauten oder eine Anfängerrunde mitspielten, hätten alle Szenarien und Turniere noch einige MitspielerInnen mehr vertragen. Also an dieser Stelle der offizielle Aufruf des offiziellen Newsletters: Die Hintern raus aus den heimlich BT-Kellern und hin zu den Cons. Da geht was für CBT!

BERICHT

Painter Con III Bericht Langenfeld, 28.06. - 29.06.2008

Painter Con III – klein aber fein

Zum bereits dritten Mal fand die Painter & Tabletop Convention am 28. und 29. 6. in Langenfeld statt, ausgerichtet von der German Camo Specs. Von anderen großen Treffen unterscheidet sich die Painter Con vor allem durch zwei Punkte: sie spricht keine Rollenspieler an und sie zielt auf die Maler und Miniaturespezialisten ab. Diese Prämisse sorgt zwar dafür, dass man bei weitem nicht das Umfeld wie auf einer anderen Conventions hat (vor allem nicht deren Gedränge), dafür sind diejenigen, die da sind, auch speziell wegen der angebotenen Themenbereiche gekommen.



Eigentlich begann die Painter Con schon am späten Freitagabend (wer es schon so früh zum Veranstaltungsgelände schaffte) direkt nach dem Aufbau der verschiedenen Sets. Vorbereitet wurden für die Con sowohl mehrere Tische, an denen sich später die Painter ausbreiten konnten (gegen Farbunfälle gesicherte Arbeitsplätze und Stromanschlüsse, soweit diese benötigt wurden, z.B. für Tageslichtlampen), als auch weitere Tische für Karten bzw. zwei große Gelände für spätere Szenarios.

Eines dieser Gelände war dabei weniger für die primär dem Battletech verbundenen Spieler gedacht als vielmehr für das zunehmend Interesse auf sich ziehende Flames of War (ein

weiteres Tabletop mit Blick auf Gefechte im Zweiten Weltkrieg). Das erste Gefecht der Con wurde daher nicht um eine virtuelle Battletechrealität ausgetragen, sondern um eine Flussüberquerung deutscher Truppen, die von Briten unterbunden wurde. Insgesamt ermöglichte die Painter Con mit diesem Spiel einen Einblick in dieses System, das auf anderen Conventions bisher eher stiefmütterlich behandelt wurde.

Das andere Gelände war das nun abermals erweiterte Hexfeldgelände Jokers, das sich über mehr als vier Hexfeldkarten im BT-Maßstab erstreckt und dank seiner modularen Bauart auch im nächsten Jahr wieder eine Herausforderung sein wird. Die Herausforderung, die es in diesem Jahr bot, sorgte in jedem Fall dafür, dass die aktiv beteiligten Spieler bis tief in die Nacht beschäftigt waren.

Der eigentliche Tag war jedoch der Samstag, an dem gleich mehrere Topereignisse stattfanden. Die Anreise der einzelnen Interessenten und Maler gehörte zwar nicht unbedingt dazu, sorgte aber dafür, dass es unter den meist bekannten Gesichtern ein großes Hallo gab. Wer nicht bekannt war, wurde dennoch gerne und schnell aufgenommen. Durch die Gruppensitzordnung an den Tischen kamen auch die Painter schnell zusammen und konnten sich hier rege über Detailfragen und –lösungen austauschen, zusätzlich zu verschiedenen Workshops, die im weiteren Verlauf angeboten wurden. Genyosha zeigte sich während des gesamten Samstags als Meister der Bohrmaschine und stiftete mindestens ein Dutzend Zinnminiaturen so, dass die wohl für die Ewigkeit halten werden.

Wer zudem noch Material benötigte, konnte es sich an diesem Tag an einem Stand vom Drachental Shop beschaffen, der zudem einer der Förderer dieses Festivals war.

Einer der ersten Höhepunkte des Tages war die Tombola, die dieses Jahr das erste Mal stattfand. Womit anscheinend nicht gerechnet wurde, war der enorme Andrang angesichts der Preise, die es zu ergattern galt (unter anderem eine meisterlich bemalte Miniatur von Gunji no Kanrei, ein Feldherr Miniaturenkoffer oder andere für Painter relevante Ausrüstung, die von Fantasy Inn gestellt wurde). Die Lose waren jedenfalls heiß begehrt und in wenigen Minuten ausverkauft.

BERICHT

Etwas anderes, was sich gut verkaufte, war die Promomini von Iron Wind Metals, die sie speziell für diese Con mit besonderer Verpackung in einer Stückzahl von gerade mal 65 Stück geliefert hatten und die anderweitig nur sehr schwer zu erhalten sein wird.

Zumindest was Spiele anging verlief der Samstag ansonsten etwas ruhiger, da man sich nicht mit dem Hauptereignis am Abend in die Quere kommen wollte. Vereinzelt Gefechte wie der Kampf Mikes in einem Marodeur II gegen einen Thor Prime von StarCmdr. blieben eher die Ausnahme (StarCmdr konnte den Kampf schließlich für sich entscheiden).

Ein Hauptereignis im etwas anderen Sinne war das Grillen am Samstagabend, das an sich schon eine Feier war. Auch wenn es nur ein Ausschnitt aus der ansonsten ebenfalls hervorragenden Gastronomie dieser Con sein konnte. Speziell wer andere Converpflegung gewohnt war, konnte sich hierbei positiv überraschen lassen (und zwar im besten Sinne). Anzumerken ist außerdem, dass es nicht nur dieses abendliche Grillen gab, sondern eine Vollverpflegung über beide Con-Tage. Nach dem reichhaltigen Abendessen (wer es trotz Nachschlag geschafft hat, hungrig an den Spieltisch zurückzukehren, war selber Schuld...) ging es ans spielerische Großereignis dieses Festivals: das große Szenario auf dem 3D-Gelände.

Dank einer Vorabgeschichte, die vom mittlerweile gut eingeführten Autor Arous Brocken beigesteuert wurde, handelte es sich dabei nicht nur um einen simplen Kampf, bei dem sich zwei Parteien gegenseitig die Köpfe einschlagen, sondern um ein Gefecht mit deutlich mehr Tiefgang.

Die Gray Death Legion sollte im Rahmen dieses Einsatzes den Raumhafen auf Altais besetzen, der seinerseits vom 1. Geisterregiment des Drakoniskombinats gehalten wurde. Das Szenario spielte dabei 3039, so dass erstmals auch mit experimenteller (weil gerade erst wiederentdeckter) Bewaffnung gespielt wurde. Die Überraschung war jedenfalls auf beiden Seiten sicher.

Das eigentliche Szenario wurde dann von einer ungewöhnlich verhalten agierenden GDL dominiert, die – anders als erwartet – nicht nach vorne stürmte um sich in direkte Gefechte mit den Geistern einzulassen. Die Drakonier konnten ihrerseits dieses Zögern zu ihren Gunsten ausnutzen und sich in ihren Verteidigungsstellung verbissen halten und den weiteren Vormarsch noch weiter lähmen.

Nachdem es ihnen nach zähem Ringen auch noch gelungen war, den Kommandanten der Legion in einer der letzten Runden zu eliminieren, war klar, dass an ihrem Sieg nicht mehr

zu rütteln war. Selbst wenn das nicht im Sinne aller anwesenden Spieler gewesen sein dürfte

(vor allem nicht in derer, deren Maschinen abgeschossen wurden), hatte doch jeder seinen Spaß am Einsatz und an der Aktion auf dem großen Gelände, das für ihn aufgebaut wurde.



Ein anderer Spaß, war es danach (es war mittlerweile tief in der Nacht) im Schlafkeller seine Ruhe zu finden. Ohropax oder andere Gehörschutzmittel hätten jedenfalls in dieser Nacht reißenden Absatz finden können. Wer genau es war, der hier die Meisterschaft im Urwaldvernichten gewonnen hat, konnte nicht eindeutig geklärt werden, aber ich wünsche ihm immer noch eine erholsame Nacht, die er uns geraubt hat...

Der Sonntag bot dann noch einmal verschiedene Ereignisse. Das erste, das an diesem Tag stattfand, gehörte wohl eher zur Abteilung Comedy. Einer unserer Helden (Namen werden nicht genannt...), der es vorgezogen hatte im Auto zu übernachten, hatte es am Morgen danach fertig

BERICHT

gebracht, seinen Schlüssel im Wagen liegen zu lassen. Der Versuch, das Auto in bester Diebesmanier (aber ohne deren Kenntnisse) zu öffnen, geriet zu einem eher unfreiwillig komischen Ereignis. Es zeigt zumindest, dass die allgemeine Sicherheit besser war, als die Einbruchkenntnisse und Fähigkeiten der anwesenden Besucher.

Ein weiteres Ereignis am Morgen war einer der angebotenen Workshops, bei dem es um die effektive Umsetzung eines Camoflagueschemas ging. Dieser Workshop wurde intensiv angenommen.

Andere Workshops wurden ebenfalls angeboten, wurden aber eher auf Basis direkter Erfahrungen ausgeführt (so dass sie in den meisten Fällen gar nicht als solche wahrgenommen wurden).

Ebenfalls weit im Vorfeld angekündigt worden war ein weiteres Gefecht. Floh wollte unbedingt seine neuen, selbst erstellten Karten ausprobieren. Von sich und seinen Karten überzeugt, forderte er dazu Sunny heraus. Hinzu kam die Vermutung, dass man mit schweren und Sturmmechs der Inneren Sphäre auch einem Sturmhaufen leichter und bestenfalls mittlerer Clanmechs aufhalten könne. Es lief darauf hinaus, dass sich beide Seiten auf eine Lanze bzw. einen Stern Maschinen einigten und es Sunnys einzige Aufgabe war, die Karten auf der Heimatseite der Verteidiger zu verlassen.

Angesichts von reichlich Wald und schussbahnbehindernden Objekten zeigte es sich auch sehr schnell und deutlich, dass Campen nicht immer die ideale Lösung ist. Ausgenommen einen Jenner IIc, dem ein glücklicher Gausstreffer gleich das ganze Bein amputierte, konnten die schweren Brocken nichts gegen die sie überrennenden Clanner ausrichten. Auch wenn das Gefecht damit ein wenig einseitig verlaufen ist, dürfte es für Floh eine lehrreiche Erfahrung gewesen sein.

Das letzte größere Ereignis dieser Con war dann der sogenannte Speed Painter Contest, ein Wettbewerb, bei dem es darum ging, eine vorgegebene Miniatur innerhalb von einer Stunde so perfekt wie möglich zu bemalen. Ausgesucht wurde der Firestarter Mech, der fertig gebased und bereits grundiert den Teilnehmer dieses Wettbewerbs zur Verfügung gestellt wurde.

Was in dieser Stunde erreicht wurde, hing wohl von einigen Punkten wie Erfahrung und Können ab, zeigte aber in jedem Fall beachtliche Resultate – und wer nicht fertig geworden war, hat zu Hause immerhin was zum Weiterarbeiten gefunden.

Mit dem Ende dieses Wettbewerbs klang auch die Painter & Tabletop Con dieses Jahres aus und es erscheint zumindest bei den Anwesenden als gesichert, dass sie bei dieser Qualität und Vielfalt auch im nächsten Jahr wieder erscheinen werden. Wo und wann diese stattfinden wird, ist jedoch noch nicht gesichert. Gesichert scheint nur, dass sie ebenfalls gut besucht sein wird – trotz ihrer geringen Größe.

Bedanken möchte ich mich im Rahmen der Veranstalter auch bei den Sponsoren dieser Convention: Iron Wind Metals: www.ironwindmetals.com, Drachental: www.drachental.com, Dragonlordgames: www.dragonlordgames.de, Dragon Colour: www.dragoncolour.de, Fantasyladen.de: www.fantasyladen.de, Troll-Factory: www.trollfactory.de, Ziterdes: www.ziterdes.de, Vallejo (Fantasy-In): www.fantasy-in.de, und Heavy Metal Software: www.heavymetalpro.com

BERICHT

Friss und Spiel 2008 – Wrapcon - Nürnberg 18.04.08 – 20.04.08

Die Friss und Spiel 2008 stand unter dem Motto „WrapCon“. Für alle, die noch nie auf einer Friss und Spiel waren: Für einen „Flatrate-Tarif“ gibt es als einzige Hauptverköstigung ein bestimmtes Gericht, das der jeweiligen Con ihren Namen verleiht... dieses dafür aber ständig und mit der ewigen Herausforderung der Orga „uns doch endlich leer zu fressen!“.

Die Con fand dieses Jahr in einem Jugendclub in Nürnberg statt, was ausreichend Platz und den Vorteil bot, dass auch ein paar „jüngere Semester“ Battletech - und eher ungewöhnliche Brettspiele - zu Gesicht bekamen und vielleicht Interesse geweckt wurde.



Der Freitagabend begann recht gemütlich. Nachdem Ratze von den Griffins, als letztjähriger Sieger, den Eröffnungs-Wrap in den Händen hielt, dürfte auch der Rest der Anwesenden mit dem Fressen

beginnen. Als Belag stand dabei Salat, Tomate, Mais, noch einiges mehr Gemüse, verschiedene Soßen, Fleisch und Bananen zur Verfügung. Fleisch und Wraps wurden dabei in Behältern warm gehalten, um eine ständige Nahrungsversorgung aufrecht zu erhalten (die Wraps lagen zusätzlich auf einem gespannten Handtuch unter dem ein Wasserbad eingelassen war, damit sie schön feucht blieben).

Nachdem die ersten Wraps verzehrt waren begannen die Vorbereitungen für Battletech und alles was man noch so spielen kann. Die mitgebrachte 3D-Karte wurde auf dem Billardtisch aufgebaut, die Brettspiele gestapelt und der Laptop ans Internet angeschlossen, damit auch Lordprotector- und Batchallspiele gewertet werden und die Vergesslichen an ihre Aufstellungen kommen konnten. Auch die ersten Rollenspielrunden begannen währenddessen Form an zu nehmen.

Nachdem die ersten Vorbereitungen abgeschlossen waren, wurde dem Conausrichter Luigi noch zu seinem Geburtstag am vorherigen Wochenende gratuliert und ein paar nachträgliche Geschenke überreicht. Danach kam es zu ersten Begegnungen auf den Schlachtfeldern.

Während sich auf der 3D-Karte mit der Zeit immer mehr Leute für ein kleines Free-For-All einfanden wurden an anderen Ecken „normalere“ Schlachten geführt; Battletech im Hauptraum, Cyberpunk- und Star Wars-Rollenspiel im Nebenraum und Keller und Wrapfressen eigentlich überall.

Mit den ersten Müdigkeitserscheinungen wurde sich dann zur gemütlichen Runde auf den verschiedenen Sofas, Sesseln und Stühlen eingefunden, die der Jugendclub zu bieten hatte, um über Gott und die Welt zu diskutieren, Blödsinn zu treiben oder einfach nur noch mehr Wraps zu essen. Wer zu müde wurde zog sich zu den Schlafplätzen im Keller zurück.

Der Samstag begann dann mit - wer hätte das nur erwartet? -Frühstückswraps! Bis auf den Namen und den verstärkten Einsatz von Sprühsahne, Nutella, Honig und Kokusraspeln unterschieden diese sich nur geringfügig von normalen Wraps. Um die Müdigkeit zu vertreiben wurde Kaffee und Tee getrunken und der Kreislauf am Kickertisch in Schwung gebracht. Danach begab sich so langsam jeder wieder an seine Spiele.

BERICHT

Battletech oder Rollenspiel war hierbei auch weiterhin beides vertreten. Einführungsrunden wurden sogar am Samstag gegeben (hatte sich vielleicht einer der Jugendclubgäste vom Freitag wieder eingefunden?). Ihr Ausgang ist mir jedoch unbekannt, zu dem Zeitpunkt war ich grade selbst in ein Spiel vertieft.

Und auch am Samstag fanden sich wieder eine Menge Leute an der 3D-Karte ein, die, neben dem Wrap-Tisch und der Toilette, wohl der meistbesuchte Ort der Con war.

Mir fortschreitender Stunde stieg dann auch wieder der Anteil „alternativer“ Spielereien wie gemeinsame FRAG-Runden, dramatische Shot-Outs bei Cash 'n Guns oder dem Dritten Waldkrieg bei Igelz.

Am Sonntag fand man sich dann beim Frühstück zum gemeinsamen Shaun-das-Schaf-Gucken ein und fachsimpelte über die Notwendigkeit mehrerer Sprecher für diese Serie. Vereinzelt wurden danach noch ein paar Spiele gespielt, jedoch weniger als an den vorangegangenen Tagen, da es bereits zu allgemeiner Aufbruchs- und Aufräumstimmung kam.

Es wurden 280 bestätigte Wraps verzehrt, jedoch kann von eher 300 ausgegangen werden, da nicht jeder seine Wraps gewissenhaft auf der Strichliste notiert hatte. Als Sieger konnte sich Björn, mit stolzen 27 Wraps behaupten.



BERICHT

RPC – Con Bericht Münster 26.04.08 – 27.04.08



Die RPC als Convention zu bezeichnen, erfasst die Veranstaltung nur unvollständig. Sie ist am besten irgendwo zwischen Markt, Messe, Con und Wahnsinn einzuordnen. In drei Hallen, zwei Foyers und auf dem Außengelände tummeln sich Verlage, Geschäfte und andere Firmen genau so zahlreich wie Vereine, private Gruppen und natürlich die einfachen Besucher.

Genau dieses breite und, zugegebenermaßen, streckenweise sehr geschäftsorientierte Konzept unterscheidet die RPC von anderen deutschen Cons. Ebenso, dass nicht alle Bereiche durchgehend geöffnet waren und es von Veranstalterseite keine Übernachtungsmöglichkeiten für Besucher gab.

Andererseits ist der Spagat zwischen Genres und Plattformen meiner Meinung nach praktisch durchweg gelungen und so konnte man an diesen zwei Tagen die Münsterlandhalle durchaus als "Hauptquartier des Nerd-Tums" bezeichnen. Ob man sich seinen Rollenspielcharakter auf die eine oder andere Art zeichnen lassen, sich die neusten Onlinezockereien von ihren Entwicklern erklären oder im Chor wahlweise "ich will Magie" oder "die Jugger kommen" brüllen wollte, es gab die Chance. Ebenso natürlich Workshops und Vorträge, Produktpräsentationen und News aus allen Ecken und einen ansehnlich großen Mittelaltermarkt auf dem Außengelände. Livemusik, Give-Aways und andere Promo-Aktionen rundeten die Angebotspalette ab.

Falls man zu all dem keine Lust hatte, konnte man auch stundenlang die qualitativ wie quantitativ beeindruckenden Kostüme und Gewandungen betrachten, oder - in der Tat - in zwei Hallen selbst Rollenspiele, Karten, Brettspiele oder Tabletops spielen. Auch BattleTech!

Wir, die 5th Syrtis Fusiliers Baupioniere, waren mit knapp 4 qm 3D-Gelände angerückt und konnten uns achtbar im überquellenden Angebot hervortun. Am Samstag hieß es "Free for all" im bekannten Deathmatch-Modus und am Sonntag "Capture the flag". Die kleine Anlehnung an gängige Computerspielmodi war angesichts der digitalen Nachbarn eine Halle weiter durchaus beabsichtigt und erfolgreich. So riss an beiden Tagen der Zustrom an Neu- und Wissbegierigen kaum ab. Wir konnten uns über Spielermangel wirklich nicht beklagen. Vor Allem freute uns der hohe Anteil von Neulingen und Wiedereinsteigern. (Newbie-Dialog: "Spiel doch mit." "Aber ich kenne das Spiel doch gar nicht." "Ich bis vor 'ner Stunde auch nicht.") Am Samstag tummelten sich bis zu zwölf Spieler am Tisch, davon die Hälfte Neulinge. Anstrengend, aber gut.



BERICHT

Leider waren wir scheinbar die Einzigen Battletech-Anbieter vor Ort. Bei einem Event dieser Reichweite (23 500 Besucher laut RPC-Homepage) mit anhaltendem Wachstum wirklich schade und meiner Meinung nach mit Änderungsbedarf verbunden.

Fazit:

Wer gerne mal ein Stück aus seiner eigenen Nerd-Nische heraus kommt, und sich mit dem von anderen deutschen Cons doch stark unterschiedlichen Konzept abfinden mag, sollte sich die RPC im nächsten Jahr auf jeden Fall gönnen.

BERICHT

UniCon Bericht

Auch dieses Jahr möchte ich einen kleinen Einblick in eine der kleineren Cons in Norddeutschland geben: die UniCon in Kiel. Quasi meine Haus- und Hofcon, immerhin findet sie auf dem Gelände der Uni Kiel statt, wird die UniCon von den meisten Leuten erstmal mit dem Nordmanöver in Verbindung gebracht. Dabei handelt es sich um ein Warhammer 40K-Turnier, das traditionell an den beiden Tagen der Con ausgetragen wird. Vereinzelt sind auch andere Tabletops vertreten und es gibt sogar ein paar ganz unerschrockene Rollenspieler.

Auch dieses Jahr war neben Warhammer ein vergleichbar breites Battletech-Angebot vertreten. So hatten die 5th Syrtis Füseliers einen Stand bei den Händlern aufgebaut, an dem Einführungsstunden gespielt wurden und die neuesten BattleTech-Bücher zumindest als PDFs bestaunt werden konnten. Das lokale Chapter, die Eiserne Garde, bot im Eingangsbereich der Con einen wahren Szenario-Marathon an. Als ich Samstagabend zum Schlafen nach Hause wankte, spielten sie und als ich Sonntagmorgen wiederkam waren sie immer noch eisern dabei. Unterstützt wurden sie dabei von der MechForce Germany, die auch einen kleinen Stand aufgebaut hatte. In einem etwas abgelegenen Raum schließlich hatten die Füseliere noch ihre beiden 3D-Karten aufgeföhren und präsentierten jeweils Samstag und Sonntag ein Turnier.

Samstag wurde ein allgemeines Free-For-All Turnier mit 3039er und 3050 Update-Maschinen gespielt. Mitunter verbissen wurde um Abschüsse gekämpft, bis am Ende ein Neueinsteiger als Sieger feststand. Die Verantwortlichen hatten zwar für die Nacht ein weiteres Turnier angekündigt, aber aufgrund von Spielermangel wurde beschlossen, ein Turnier zu streichen und am nächsten Tag das dritte Turnier zu spielen.

Was aber nun mit dem angefangenen Abend machen? Zum Glück gibt es für solche Fälle immer ein paar treue Seelen, die sich bereiterklären, eine Rollenspielrunde zu leiten. So zockten wir bis in den späten Abend hinein und fielen dann alle in unsere Kojen.

Am nächsten Tag um 12:00 startete dann das DFA-Academy Fun-Turnier. Fun-Turnier? Ja, es wurden die PowerUp-Regeln aus dem diesjährigen Aprilscherz verwendet, einige der verrückteren TacOps-Regeln und vor allem eine Menge 3075er Mechs. Ein weiterer Unterschied war der Spielmodus. Es traten zwei Mannschaften gegeneinander an, die versuchen mussten, zwei Punkte auf der Karte gleichzeitig drei Runden zu halten. Ein sogenanntes Double Domination also. Wieder vergingen die Stunden mit Spaß wie im Fluge. Wer bisher noch nie aus Spaß mal so gespielt hat, sollte es auf jeden Fall einmal versuchen. Es gibt nichts Befriedigenderes als das Gesicht des Gegners, wenn man ihm erklärt, dass unser 100 Tonnen Jupiter dank PowerUp jetzt für vier Runden unsichtbar ist :D.

Alles in allem war die UniCon wieder nett, wenn man auch wieder gemerkt hat, dass Battletech neben Warhammer eher eine Nische einnimmt. Das ist eine traurige Entwicklung und es bleibt abzuwarten, was im nächsten Jahr geschehen wird.

EXKLUSIV

Renegade Gambit Kurzgeschichte

Mit einem wohligen Seufzen pinkelte Nathaniel Quentin Drake seinen Namen in den staubigen Sand. Der Einfachheit halber blieb er bei seinem Nachnamen.

Nachdem er zweimal abgeschüttelt hatte schloss er den Hosenlatz und stieg wieder aufs Pferd.

Als Drake wieder im Sattel saß, schaltete er sein Funkgerät wieder ein.

“Ich bring den Spinner um.“ knarrte Benjamin McGraws Stimme über den Kanal.

Drake wusste, dass der Enforcerpilot ihn meinte und konnte sich ein Lachen nicht verkneifen. Das Lachen war laut genug, sein Kehlkopfmikrofon zu aktivieren.

“Ja, ja, sehr witzig, ich bin Mechkrieger und jetzt sitze ich wegen Deiner Schnapsidee auf einem ..., einem Pferd und ich treibe Rindviecher.“

“Schnapsidee?“ Drake schüttelte empört den Kopf und trieb sein Pferd mit leichtem Schenkeldruck in die Rinderherde hinein. Muhend machten ihm die Longhorns Platz, während er zur Spitze des Trails ritt.

“Es ist die Kriegslist schlecht hin das Germanium mit dem Rindertrail an Barlows Männern vorbei zu schleusen, während diese unsere Mechs nicht aus den Augen lassen und sich vom letzten Scharmützel die Wunden lecken.“

“Und dafür muss jetzt mein Hintern leiden, Boss?“

“Du stellst dich aber auch an, Firecracker. Es gibt frische Luft und wir bewegen uns fort, wie echte Männer es eben tun sollten.“ Mischte sich einer der anderen vier Reiter ein.

“Das dir das gefällt war mir klar, Bugiman. Du bist doch auf einem Pferd geboren worden. Ihr von Broken Wheele seid doch alle gleich.“

Diesmal lachten sowohl Drake als auch Bugiman.

Der Trail bestand aus sechs Reitern, davon fünf Söldner von Drakes Renegades und einem einheimischen Führer, sowie dem Schiffskoch der Renegades, der den Versorgungswagen fuhr.

Der Wagen war bis unter das Dach voll gestopft mit Germanium und bot nur noch wenig Platz für Vorräte. So hatten sie einige kräftige Stiere mit Versorgungsgütern beladen.

“Bugiman,“ befahl Drake, “nimm den Leitstier an die Leine, wir wollen weiter.“

“Klar, Boss.“

Auf dem Wagen stimmte Andy Schlüter ein Lied an. Laut und falsch wie immer.

Zwei Tage und Nächte zog der Trail den Ciliak-River entlang, den größten Fluss von Caphs Hauptkontinent Terra Caph.

Mit einem Hubschrauber, Flugzeug oder gar einer Panzerkolonne wären sie schon längst am lang ersehnten Ziel: dem Raumhafen von Frennec, einer großen Bergwerksiedlung im Süden Terra Caphs.

Aber genauso gut hätten sie mit Barlow auch einen Termin abstimmen können, wann und wo seine Milizen sie überfallen sollten.

Doch so sehr Drake bereit war sich für diese Idee selbst auf die Schultern zu klopfen, so konnte nichts verhindern, dass Lieutenant Murphy mit von der Partie war.

Es war Mitte des dritten Tages als Drake durch sein Fernglas einen kleinen Konvoi von Militärfahrzeugen sichtete, der auf sie zuhielt.

“Bandit an alle: Aufgewacht Gentlemen, wir bekommen Besuch.“ Drake angelte sein 75er Federated Armes Repetiergewehr aus dem Scabbart und stellte es mit dem Knauf auf den rechten Oberschenkel.

“Sieht nach einer richtigen Bande von Halsabschneidern aus.“ bemerkte Firecracker. “Kaum zu glauben, dass dies mal zur Wiege unserer Zivilisation gehörte.“

“Tja, die inneren Welten haben sich vom Amarisputsch nie mehr erholt und waren seit dem nur noch Grenzwelten.“ antwortete Bugiman.

“Darum fühlen der Cap und Du euch hier so wohl, wie zuhause für Euch was?“ stichelte ein anderer Renegade.

Firecracker lachte laut und gehässig über Funk.

EXKLUSIV

“Schnauze, alle samt.” raunzte Dirk McIntosch, der Marauderpilot aus Drakes Befehlslanze.

Sie brachten die Herde zum stehen und die Milizionäre bauten sich mit ihren zwei Jeeps und einem Truck vor ihnen auf.

Die Truppe sah in der Tat aus wie eine Bande Strolche. Doch da die Renegades selbst keinen anderen Eindruck vermittelten, wollte Drake nicht vorschnell urteilen.

Sowohl die TK-Sturmgewehre als auch das MG auf dem Truck machten einen guten Eindruck. Vielleicht sogar zu gut.

Drake strich sich mit der linken über den Mund um sein Grinsen zu verstecken. Einige der Gewehre waren noch nie abgefeuert worden.

“Sie sind also Drake.” Ein Typ, der wohl als Offizier durchgehen konnte baute sich vor den versammelten Reitern auf. Rangabzeichen waren auf keiner Uniform erkennbar. Die sechs Reiter blickten sich gegenseitig an.

Der Offizier deutete auf Drake und zog ein Blatt Papier aus der Hemdtasche: “Tun Sie nicht so, Lord Barlow hat Steckbriefe von Ihnen anfertigen lassen. Wer hätte gedacht, dass wir bei einer Routinepatrolie auf jemanden treffen, der seiner Lordschaft zwanzigtausend Kopfgeld wert ist.”

Drake war kurz davor, mit dem Gewehr in der Rechten auf den Steckbrief zu zeigen, überlegte es sich jedoch anders und deutete mit der Linken: “Das soll ich sein?”

Frech wie Rotz trieb Bugiman sein Pferd an und riss dem Offizier den Steckbrief aus der Hand, wendete und verglich den Steckbrief mit Drake.

“Das bist nicht Du, nicht hässlich genug.”

“Sehen Sie Sir, dass ist alles nur ein Irrtum.” sagte Drake.

Der Offizier spuckte aus: “Sie sind sechs, wir sind dreißig. Also legt eure Waffen ab und steigt von den Gäulen.”

“Sechs? Wir äh ... sind ...” Drake stützte sich in die Steigbügel und blickte zum Proviantwagen. Andy hatte sich unter dem Wagen verkrochen und eine weiße Fahne aufgesteckt. “sechs. Damit sind wir Euch leicht unterlegen.”

Ihm antwortete brüllendes Gelächter vom LKW. Auch die vielen jungen Milizionäre waren auf einmal locker und entspannt.

“Nun, dann sollten wir die Chancen mal ausgleichen.” sprach Drake laut genug, um das Kehlkopfmikrophon zu aktivieren.

Dies war der Augenblick, wo die Hölle losbrach. Bugimans abgesägte Schrotflinte donnerte los und zerfetzte den Milizionär am MG auf dem Truck. Firecracker hatte seine Rorynex Maschinenpistole in Anschlag gebracht und feuerte in den Mopp, der versuchte vom Truck hinunter in Deckung zu kommen. Die schlecht gepanzerten Uniformen der Milizionäre hatten der Explosivmunition der Rorynex nichts entgegenzusetzen. Die Renegades spritzten nach ihrer ersten Salve auseinander. Das Gegenfeuer war ungezielt aber durch schiere Masse dennoch tödlich. Firecracker riss sein Pferd herum, so dass dieses das Feuer abbekam, welches für ihn bestimmt war.

Und trotz seiner Abneigung gegen Pferde riss er es wie ein Kavallerist des neunzehnten Jahrhunderts auf die Seite und nutzte das sterbende Pferd als Deckung.

Gordon Chambers, der einheimische Führer, wurde von einer Garbe eines Schnellfeuergewehrs einfach aus dem Sattel gehoben.

Nach dem ersten überraschenden Angriff auf die Miliztruppen war deren Überlegenheit nur zu deutlich. Zumindest für wenige Sekunden., die wenigen Sekunden, die die beiden leichten Battlemechs der Renegades brauchten um den Ciliak-River zu entsteigen.

Die beiden Mechkrieger, Alexej Tereschkow in seinem Firestarter und Glen Foster in seiner Valkyrie, hatten den Trail die ganze Zeit unter Wasser begleitet. Drake wollte sich gar nicht vorstellen, wie es ist, drei Tage lang in dem engen Cockpit zu leben.

Die beiden großkalibrigen Maschinengewehre des Firestarters machten mit den Milizionären kurzen Prozess.

EXKLUSIV

Der Feuerwechsel hatte keine anderthalb Minuten gedauert, da warfen die überlebenden Gegner ihre Gewehre weg und gaben auf.

„Scheiße man, meinen Hut hat's erwischt.“ maulte Bugiman.

„Vergiss Deinen blöden Hut!“ rief Firecracker. „Ich bin unter diesem Vieh begraben! Könnte mir jemand helfen verflucht noch mal!“

„Andy!“ brüllte Drake zum Versorgungswagen. „Hilf Firecracker unter dem Wagen raus. Mac, Bugiman: Helft mal mit, unsere Gefangenen einzusammeln.“

Die demoralisierten Milizionäre ließen sich zusammentreiben wie eine Herde Jungschafe. Drake legte sein Gewehr mit dem Lauf an die Schulter: „In Ordnung Herrschaften: Ausziehen!“

Die jungen Männer blickten sich unsicher um.