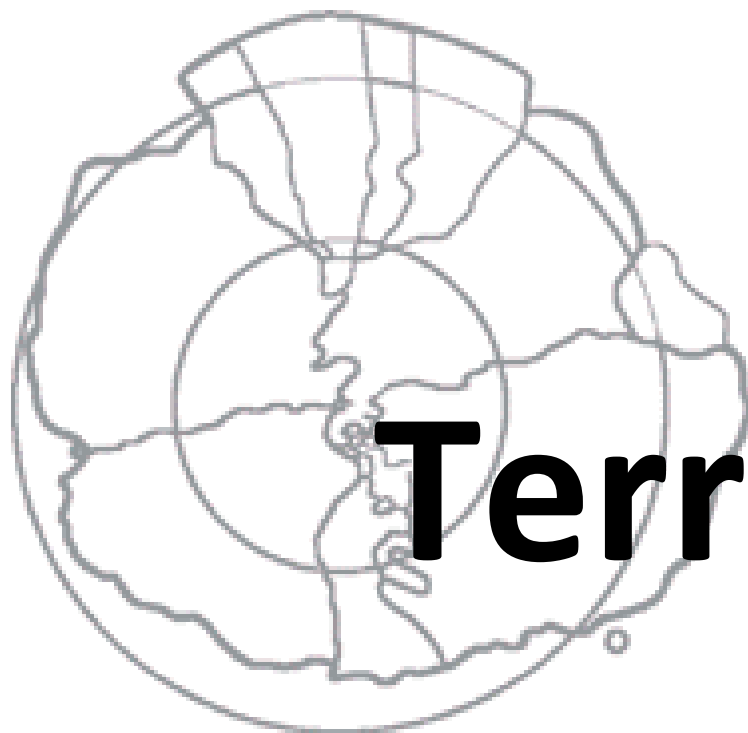




Terra Post

Ausgabe 33

Vereinszeitung der MechForce Germany e.V.,



Hallo Mechforce Mitglieder

Dieses Mal nur ein paar Worte. Ich bin nämlich sehr unter Zeitdruck. Die TerraPost sollte euch vor Weihnachten erreicht haben. Wenn nicht, schiebt es der Deutschen Post zu. Denn ich als euer Chefredakteur habe in Rekordzeit die TerraPost 33 druckfertig gemacht. Und mit diesmal 60 in Worten SECHZIG Seiten sehr umfangreich, und dabei sind leider nicht alle Informationen in dieser TerraPost gelandet. Leider kein Nachbericht zur Deutschen BattleTech Meisterschaft 2011 ?

Dieser Event verdient besondere Betrachtung und wird dieser TP extra beigelegt werden.-

Aber einen Schwerpunkt habe ich eingehalten. Jihad Timeline. Volker wollte euch nicht 25 Seiten Timelines zumuten, Also haben wir diesmal 3 Artikel über Entwicklungen des Jihad in dieser Ausgabe,

Vielen Dank an alle Helfer , ob als Schreiber oder moralische Unterstützung.

Viel Spaß mit der TerraPost 33 und eine schöne Weihnachtszeit

Wünscht euch Andreas Warnatsch

P:S. Und da Weihnachten ist : Es liegt dieser Ausgabe ein Geschenk bei.

Inhaltverzeichnis

Seite:

02 : Vorwort

04: Vereinsadressen

05: Satzungsänderungsvorschläge

07: Neues von der Mechforce Homepage

08; Mechforce auch bei Facebook und Google+

12 : Die Dienstagsrunde in Hamburg

13: Spielbericht Maze 2

14 ; App für BattleTech

15 : Word of Blake und der Jihad

23: Wolverine Jihad

28 : Jihad Publikationen

32: Kreuzworträtsel und Lösungstipps (war auch in TP 32)

36: Invasionspause / Ein BattleTech Szenario

42: Nichts für Sissis – Battletech von Bernard Crow

48 : Präludium – Eine Sehnsucht nach Krieg – Der neue BattleTech Roman

50: Bericht vom Kittery Con 2011

52: Bericht vom Phoenix Con 2011

54: Akademieadressen der Mechforce Germany

56 : Chapterliste der Mechforce Germany

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Andreas Warnatsch

Fruchtallee 136

20259 Hamburg

Layout:

Andreas Warnatsch

Versand:

Andreas Warnatsch und Alexander Nickel

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird ordentlichen Mitgliedern des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt.

Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter.

Alexander Nickel, Gerd Röling, Markus Kerlin , Michael Arnemann , Ralf Belling, Björn Postler, Volker Simon, Jens Mohrmann, Leif Maser, Marcel Evers ,Johannes Heidler

© MechForce Germany 2011

Titelbild (Quelle F--shop.de)

© 2001-2011 The Topps Company, Inc.

MechWarrior, BattleMech, 'Mech and AeroTech are

registered trademarks of The Topps Company, Inc. All Rights Reserved.



MechForce Germany e.V.
c/o Michael Arnemann
Niederhofheimer Straße 41
65812 Bad Soden
Email: info@mechforce.de
Homepage: www.mechforce.de



Vorsitzender:

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel: 04271 / 952623
Email: jmohrmann@mechforce.de

Geschäftsführer:

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel: 040 / 584075
Email: vsimon@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Michael Arnemann
Niederhofheimer Straße 41
65812 Bad Soden
Tel :06196 / 5255755
Email: marnemann@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

Marcel Evers
Koldingstraße 1b
22769 Hamburg
Tel: 040 / 41451221
Email: mordian@gmx.de

Projektleiter AK TerraPost:

Andreas Warnatsch
Fruchtallee 136
20259 Hamburg
Email: Andreas.Warnatsch@gmx.de

Satzungsänderungen – Vorschläge (Volker Simon)

Auf der Mitgliederversammlung 2012 werden folgende Vorschläge für die Änderung unserer Vereinssatzung zur Abstimmung kommen.

Aus vereinsrechtlichen Gründen müssen die Vereins-Mitglieder von geplanten Satzungsänderungen rechtzeitig vor einer Mitgliederversammlung in Kenntnis gesetzt werden.

Im Forum läuft bereits seit Mitte November eine Diskussion darüber, hier nun die Ergebnisse in der Reihenfolge der Paragraphen. Die Reihenfolge ist keine Wertung.

§3 Abs. 3 - bisher steht dort:

„Die Verwendung der Namen "MechForce", "BattleTech" sowie aller anderen Trademarks erfolgt ausschließlich mit Genehmigung des Lizenzgebers und stellt keine Verletzung von Schutz- und Urheberrechten dar. Lizenzgeber ist die FASA Corporation, USA. Er ist jederzeit berechtigt, Einsicht in die Vereinsunterlagen zu nehmen.“

Vorschlag zur Änderung: 'FASA' durch 'Topps' ersetzen und den letzten Satz streichen.

Grund für den Vorschlag: Topps ist aktueller Lizenzinhaber.

§4 Abs. 2 Satz 2 - bisher steht dort:

„Ehrenmitglieder können auf Vorschlag des Vorstandes von der Mitgliederversammlung ernannt werden.“

Vorschlag zur Änderung: *„Ehrenmitglieder können entweder durch einstimmigen Vorstandsbeschluss oder auf Vorschlag eines Mitglieds durch die MV ernannt werden.“*

Grund für den Vorschlag: die MV ist nur einmal im Jahr, und damit kann zwischen einen Entschluss des Vorstandes, der MV ein neues Ehrenmitglied vorzuschlagen, und der Abstimmung darüber bis zu ein Jahr vergehen.

§4 Abs. 3 Satz 1 - bisher steht dort:

„Über den schriftlichen Aufnahmeantrag in den Verein entscheidet der Vorstand mit einer einfachen Mehrheit.“

Vorschlag zur Änderung: *„Über den schriftlichen Aufnahmeantrag in den Verein entscheidet grundsätzlich der Mitgliederbetreuer. Zur Ablehnung eines Aufnahmeantrags ist ein Vorstandsbeschluss notwendig.“*

Grund für den Vorschlag: der bisherige Inhalt entspricht nicht der Realität und ist nicht wirklich praktikabel.

§5 Abs. 2 Satz 3 - bisher steht dort über neu eingetretene Mitglieder:

*„Das Mitglied zahlt für das laufende Geschäftsjahr nur noch den Betrag für das angebrochene und die im Geschäftsjahr bevorstehenden **Quartale**.“*

Vorschlag zur Änderung: *"Das Mitglied zahlt für das laufende Geschäftsjahr nur noch den Betrag für das angebrochene und die im Geschäftsjahr bevorstehenden **Monate**."*

Grund für den Vorschlag: "kundenfreundlicher", auch im Hinblick auf die beschlossene Beitrags-erhöhung.

§7 Abs.9 Buchstabe (e) - bisher steht dort als Aufgabe der Mitgliederversammlung:

„Neuwahl von Vorstandsmitgliedern nach deren Abwahl“

Erster Vorschlag zur Änderung: *„Wahl des Vorstandes“*

Zweiter Vorschlag zur Änderung: *„Wahl der Vorstandsmitglieder“*

Grund für die Vorschläge: eine Abwahl von Vorstandsmitgliedern sieht unsere Satzung nicht vor. Eine sinngemäße Abwahl findet alleine dadurch statt, dass statt des gegenwärtigen ein anderer in den Vorstand/auf den Vorstandsposten gewählt wird. Aber auf jeden Fall gibt es keine Abfolge Abwahl --> Neuwahl.

§8 Abs. 1 Satz 4 - bisher steht dort über den Vorstand:

„Zudem kann zum Vorsitzenden nur gewählt werden, wer zuvor mindestens zwei Geschäftsjahre als aktives Beiratsmitglied erfolgreich tätig gewesen war.“

Erster Vorschlag zur Änderung: *„Zum Vorsitzenden kann nur gewählt werden wer zuvor mindestens zwei Jahre im Vorstand oder im Beirat mitgewirkt hat.“*

Zweiter Vorschlag zur Änderung: *„Zudem kann zum Vorsitzenden nur gewählt werden, wer zuvor mindestens zwei Geschäftsjahre als sonstiges Vorstandsmitglied, als Beiratsmitglied, als Kassenprüfer oder als Leiter eines der Arbeitskreise tätig gewesen war.“*

Grund für die Vorschläge: den Kreis der Wählbaren für den Vorstandsvorsitzenden deutlich erhöhen. Nach der gegenwärtigen Fassung der Satzung umfasst dieser Kreis nur vier Personen, von denen drei unsere Ehrenmitglieder sind.

§8 Abs. 2 Satz 3 - bisher steht dort über den Vorstand:

„Er bestimmt seine Aufgabenverteilung in der Geschäftsordnung selbst.“

Vorschlag zur Änderung: *„Er bestimmt seine Aufgabenverteilung in der Geschäftsordnung selbst soweit nicht gesetzliche Vorgaben dem entgegenstehen.“*

Grund für den Vorschlag: Bisher wird der Eindruck erweckt, die Aufgaben innerhalb des Vorstandes könnten vollkommen frei verteilt werden. Aus vereinsrechtlichen Gründen haben der Vorsitzende und der Geschäftsführer aber bestimmte Aufgaben, die nicht auf den Mitgliederbetreuer oder den Leiter Öffentlichkeitsarbeit delegiert werden dürfen.

Neues zur MechForce Homepage

Wer die Texte im Forum verfolgt hat, weiss das seit Ende des letzten Jahres erhebliche Teile der Homepage überarbeitet werden.

Im folgenden gebe ich den aktuellen Stand, sowie ein kleinen Ausblick in die nahe Zukunft wieder.

Grundsätzlich gilt hierbei, das viele der geplanten Sachen sich ändern können und die Diskussion hierzu noch nicht abgeschlossen ist. Wer sich daran beteiligen möchte kann dieses gerne im Forum tun oder mich persönlich ansprechen (webmaster@mechforce.de).

Die MechForce Homepage

Die aktuelle Version der Homepage stammt aus Ende 2006. Bis auf die eine oder andere Kleinigkeit ist sie seitdem unverändert geblieben.

Die Masse der Daten liegen praktisch als reiner html-Code direkt auf dem Webpace. Einige Seiten ziehen zudem weitere Daten aus der Datenbank, wie zum Beispiel die Startseite mit den News. Diese Struktur entspricht nicht mehr dem Stand der Zeit. Zudem sind viele Bereiche, Artikel, usw. nicht mehr relevant bzw. überholt und veraltet.

Beides zusammen macht eine grundlegende Überarbeitung der Homepage auf Dauer notwendig.

Was wird sich ändern?

Im Laufe des kommenden Jahres wird die Homepage komplett auf Datenbanken basieren. Dieses ermöglicht dann anderen Mitgliedern direkt Artikel auf der Homepage zu veröffentlichen, ohne das sie ein FTP-Zugang benötigen.

Zudem wird die aktuelle Einteilung der Kategorien / Bereiche geändert. In welcher Form genau ist noch nicht festgelegt und wird entsprechend diskutiert.

Das Layout an sich hat sich bewährt und wird wohl bestehen bleiben. Einzig an der Navigation der Unterbereiche wird es auf jedenfall eine Änderung geben die ebenfalls im Detail noch nicht geklärt ist.

Natürlich werden im Zuge der Überarbeitung alle Artikel auf ihren Stand geprüft und wenn notwendig aktualisiert.

Mitgliederbereich / Mitgliederverwaltung / Chapterverwaltung

Während sich die arbeiten an der allgemeinen Internetpräsenz noch weitestgehend in der planerischen Phase befindet, liegt die praktische Arbeit seit Ende letzten Jahres im Mitgliederbereich.

Auf unser Website befindet sich seit vielen Jahren ein kleiner Mitgliederbereich in dem man bisher seine persönlichen und einige MechForce Daten einsehen konnte, sowie ein paar weitere Informationen. Schon fast genauso lange war geplant aus diesen Anfängen eine ordentliche Mitgliederverwaltung zur Entlastung des Mitgliederbetreuers zu machen.

Ende letzten Jahres wurde hierzu die ersten Schritte gemacht, mit Schwerpunkt auf

Zerlegung der bisherigen Programmierung in seine Bestandteile. Dieses erwies sich komplizierter als erwartet. Auch die eigentliche Programmierung des neuen Codes ist ein langwieriger und komplizierter Prozess.

Hier mal der aktuelle Stand:

- Login und Überprüfung des Mitgliederstatus funktioniert
- Die persönlichen Daten wurden um diverse Daten erweitert und können direkt modifiziert werden.
- Die MechForce Daten beschränken sich aktuell auf die HausMechs und Chapterzugehörigkeit. Hierzu gibt es im einzelnen eine „History“, sodass nicht nur aktuelle sondern auch bisherige Mechs, Chapter, usw. gelistet sind.
- Die angekündigte persönliche MechForce Seite ist soweit ebenfalls fertig. Diese umfasst, je nach eigener Wahl, Name, persönliche Daten, MechForce Daten, ein Bild, ein eigener Text, ein Kontaktformular, usw. Diese Seite kann mit Hilfe eines Formulars im Mitgliederbereich geändert werden.
- Der nächste Block ist der für Chapter. Hier gibt es im Prinzip drei Bereiche: Chapterverwaltung, Chapterpräsentation (ähnlich wie die persönliche MechForce Seite) und Chapterfights.
- Chapterverwaltung umfasst Grunddaten zum Chapter, Chaptermitgliederverwaltung, Chapterübersicht, usw. Dieses ist alles fertig.
- Die Chapterpräsentation in Form einer Chapterseite ist ebenfalls soweit fertig. In dieser kann ein eigenes Chapterlogo eingebaut werden, zudem natürlich wieder entscheiden werden welche Daten freigegeben werden, ein eigener Text veröffentlicht werden, abgelaufene Chapterfight gelistet, usw.

Was fehlt noch?

- Chapterfights, im Prinzip noch fast der ganze Block. Die Funktion ein Chapter herauszufordern ist soweit schon fertig aber die ganze Abwicklung für einen Chapterfight ist noch in Arbeit.
- Rankings fehlen noch komplett. Erfolgt aber erst wenn der Chapterfight Block fertig ist.
- Adminfunktion für den Mitgliederbetreuer und Geschäftsführer fehlen noch komplett, kann aber größtenteils aus den bisherigen Scripten generiert werden. Erfolgt aber zum Schluß.

Aktueller Zeitplan für den Mitgliederbereich / Mitgliederverwaltung / Chapterverwaltung

Auch wenn sich manches aus diversen Gründen immer wieder nach hinten verschoben hat, sind die Arbeiten gerade in der zweiten Hälfte des aktuellen Jahres gut voran gekommen. Trotzdem werde ich damit voraussichtlich nicht mehr komplett bis Ende 2011 fertig.

Meiner Einschätzung nach ist das spätestens im Februar 2012 ein funktionsfähiges Gesamtsystem vorhanden ist.

Ab diesem Zeitpunkt dürfte sich die Arbeiten des Mitgliederbetreuers deutlich erleichtern.

Nach der Freischaltung des neuen Mitgliederbereiches und all seiner Funktionen wird natürlich neben dem testen und verbessern als nächstes die eigentliche Homepage in Angriff genommen. Danach ist als nächster Block für den Mitgliederbereich das Übertragen des MechWarrior Konzept geplant.

Die MechForce – Ein Verein von Fans für Fans. (Markus Kerlin)

Aus aktuellem Anlass möchte an dieser Stelle einen älteren Artikel von unser Homepage wiedergeben und zur Diskussion stellen.

Dieser Artikel stellt meine persönlich Version eines bundesweit organisierten Verein dar und vor allem auch was wir leisten können. Dieses ist in erster Linie das, was jeder einzelne von uns zur MechForce beiträgt und je mehr wir gemeinsam diesen Verein mit Leben erfüllen desto mehr hat jeder einzelne etwas davon.

Was bieten wir / Was brauchen wir?

Die MechForce ist ein eingetragener Verein der dadurch über gewisse Schutzmechanismen verfügt die ein normaler Club nicht hat. Zudem verfügen Vereine aufgrund der Institutionen wie die Mitgliederversammlung, Vorstandswahlen, Satzung, usw. über verschiedene Funktionen, die es den Mitgliedern ermöglicht aus ihrer Mitte heraus den Verein aktiv zu gestalten und veraltete und verkrustete Strukturen befreiend aufzubrechen.

Genau diese Möglichkeiten helfen der MechForce Germany e.V. seit vielen Jahren aktiv in der BattleTech Szene ein Angebot für MechForce Mitgliedern, und natürlich im Rahmen des Supports von BattleTech auch Nicht-Mitgliedern, zu bieten, welches die Auseinandersetzung mit BattleTech im weitesten Sinne fördert.

Unser Angebot

Als wichtigster Leitstern dafür fungiert folgender Artikel aus unser Satzung:

§ 2 Zweck

(1) Der Zweck des Vereins ist die Pflege und Förderung von Spielen aus dem Bereich technisch-naturwissenschaftlicher Fiktion, insbesondere des Spielsystems "BattleTech".

Um dieses umzusetzen, bieten wir folgendes:

1. Verwaltung von Mitgliederdaten zur Kontaktaufnahme, zur besseren Koordination und für Spielangebote.
2. Verwaltung von Einzel- und Chapterrankings, sowie eine Koordination mit andere Organisationen um eine möglichst breite Basis für Spielgelegenheiten anbieten zu können.
3. Beteiligung an bzw. Ausrichtung von Conventions oder ähnliche Veranstaltungen, wie z.B. den eigenen MechForce Con oder unsere traditionelle Teilnahme mit Spielmöglichkeiten auf dem NordCon.
4. Produktion und Versand des einzigen noch in Hardware Form erscheinenden BattleTech Magazin (Terra Post).
5. Durchführung von Turnieren wie z.B. Blutnamenturniere und Meisterschaften.
6. Ein umfangreiches Vereinsportal im Internet mit Informationen und Angeboten für Vereinsmitglieder und auch Nichtmitgliedern.
7. Ansprechpartner in vielen Aspekten der Hobbyausübung in Sachen BattleTech.

Daneben finden immer wieder kleinere oder größere Projekte statt, wie z.B. unsere Beteiligung am BattleTech Kurzfilm von Jan Mackowiak.

Von Hobbyisten

Auch wenn das obige sich schon ganz ordentlich anhört, ist dieses alles eher nur sekundär. Der wichtigste Aspekt der MechForce Germany ist, dass dieser Verein eine Organisation von Hobbyisten für Hobbyisten ist. Die MechForce bietet eine Plattform zur Entfaltung der eigenen Interessen und Wünsche im Zusammenhang mit unserem gemeinsamen Hobby und stellt den Versuch dar, die verschiedensten Aktivitäten zu bündeln und dadurch gemeinsam mehr zu erreichen, als es einem einzelnen möglich ist.

Entsprechend freuen wir uns um jedes Mitglied, das sich selbst aktiv am Vereinsleben beteiligt, sei es durch seine Teilnahme an bisherigen Angeboten, durch Lob oder Kritik oder sogar dadurch, dass er selbst Angebote entwickelt und umsetzt.

Eure Hilfe

Und genau hier brauchen wir auch die Hilfe jedes einzelnen, denn die MechForce Germany ist ein Verein und kein Dienstleistungsunternehmen. Das bedeutet, dass selbst die grundlegendsten Leistungen, auf welche die Mitglieder einen Anspruch haben, immer noch durch ehrenamtliche Mitglieder in Eigenarbeit erbracht werden ohne einen finanziellen oder ähnlich gearteten Ausgleich zu erhalten.

Entsprechend benötigen wir nicht nur aktive, sprich sich beteiligende, Mitglieder, sondern auch das Verständnis und die Anteilnahme jedes einzelnen Mitglieds das sich bezüglich der Chancen, aber Schwierigkeiten eines Vereines bewusst ist.

Damit ist auch das reine zahlende Mitglied angesprochen, welches ansonsten kaum oder keine Leistungen in Anspruch nimmt. Durch eure finanzielle Beteiligung ermöglicht ihr ein erweitertes Handlungsspielraum für die aktiven Mitglieder und somit in Form der Unterstützung für BattleTech im Allgemeinen.

BattleTech ist ein vielfältiges Hobby das nicht nur Spiele und Romane umfasst. Es bietet eine Vielzahl an interessanten Aspekten die im Endeffekt nicht durch eine Firma sondern durch Fanarbeit erarbeitet und präsentiert werden können.

Und wo ist dieses besser möglich als in Zusammenarbeit mit anderen Fans?

MechForce auch bei Facebook und Google+

In Folge eines nachhaltigen Vorschlages in unserem Forum wurde vor einigen Wochen eine Präsenz der MechForce in dem Community-Projekt "Facebook" eingerichtet. Diese ist unter <http://facebook.mechforce.de> erreichbar. Seit kurzen auch bei Google+ <https://plus.google.com>

Die Idee dabei ist eben nicht die Homepage zu kopieren, sondern die Seiten mehrheitlich mit eigenständigen Informationen zu versorgen. Hierbei können gerne Hinweise auf einfache oder nicht so gravierende Aspekte / Projekte neben den normalen Neuigkeiten präsentiert werden, sei es z.B. Chapterfightberichte, Conhinweise, Fotos von Aktionen, usw.

Es soll halt ein Spiegelbild unserer Hobby- und Vereinsaktivität sein.

Wer Lust hat daran teil zu haben bzw. aktiv mit zu gestalten, wende sich bitte an Leif Maser (lmaser@mechforce.de) .

Die Dienstagsrunde in Hamburg (Alex Nickel)

– Eine Spielgruppe stellt sich vor

Der eine oder andere hat vermutlich schon einmal etwas über die „Dienstagsrunde in Hamburg“ gehört oder gelesen. Wir sind eine lockere Runde, die sich, wie der Name schon sagt, jeden Dienstag in Hamburg Nord privat zusammensetzt und sich mit dem Thema Battletech auseinandersetzt. Von bis zu 8 aktiven Spielern sind im Regelfall 4-6 immer anwesend; wir konnten auch schon häufiger interessierte Gäste begrüßen, die von uns gelesen hatten und sich daraufhin angemeldet haben und einmal am normalen Wahnsinn teilgenommen haben.

Ohne, dass es einen Zwang gibt, sind inzwischen alle Teilnehmer an der Dienstagsrunde auch aktive Mitglieder der Mechforce Germany. Dabei steht in erster Linie das Chaptersystem der Mechforce im Vordergrund.

„Gegründet“ wurde die Dienstagsrunde im Jahr 2007, von Oetkar und Lacken, die sich bereits in den frühen 90ern durch eine gemeinsame Spielrunde kennengelernt hatten und sich 2007 durch Zufall in der Stadt getroffen haben...um mal wieder einen Spieltermin an der Platte zu organisieren. Da wurden nostalgische Kisten entstaubt und mal wieder Grundregelwerke gewälzt; offensichtlich eine völlig normale Handlung dieser Tage. Lacken hatte bereits ein halbes Jahr vorher begonnen, seine umfangreiche Sammlung zu verkaufen, da sich keine Spieler mehr haben finden lassen.

Mit dem ersten Spiel im Herbst 2007 kam aber wieder Spielspaß auf und mit Herzblut kamen die „alten Zeiten“ zurück und so etablierte sich der Dienstagabend zum Battletech-Herrenabend in Hamburg Nord. Durch anfängliche Zufälle kam Frank zur Runde hinzu und stellte nicht nur absurde gedruckte Werke vor (Total Warfare; wir spielten bis dahin nach den Regeln von 1986!), sondern Frank stellte uns auch die Mechforce, die Spielsysteme und das Chaptersystem der Mechforce vor. Kurz darauf hatte die Mechforce ein paar neue Mitglieder.

Raise kam etwas später dazu, nachdem er bereits erfolgreich ein paar Runden bei Volker & Co im Vereinsheim des Wandsbeker Turnerbundes in Hamburg absolviert hatte. Kurz darauf zog Salem nach Hamburg und fand ebenfalls bei der Dienstagsrunde einen Stamplatz.

Damit hatte sich die Kerntruppe der aktiven Dienstagsrunde innerhalb von wenigen Jahren gefunden und ist bis zum heutigen Tag einer der aktivsten Spielorte im Norden. Wir haben im Jahr 2011 bis heute schon über 25 Chapterfights gespielt und treffen uns zum Grillen, Basten, Fighthen und natürlich auch zu netten Gesprächsrunden. In den letzten Monaten wurden bereits neue Spielkonzepte entwickelt, alte Ideen aufgenommen und weiter fortgeführt. Es wird immer wieder um die Möglichkeiten, die Zukunftsfähigkeit der Mechforce und neue Ideen gestritten und diskutiert und damit nicht nur dem eigenen Spielspaß gezollt, sondern auch dem Vereinsleben neue Impulse gegeben.

Mit der geschlossenen Teilnahme bei der Ausrichtung des „Adventure Con 2011“ in Hamburg und dem Auftritt auf der „NordCon 2011“, der Teilnahme auf der DBTM auf der „RatCon 2011“ wird auch extern Aktivität gezeigt. Schlußendlich soll eine offene „inoffizielle Weihnachtsfeier“, dem „Kiez Manöver 2011“ den perfekten Abschluß eines hochaktiven und spaßerfüllten Jahres bilden.

Informationen und einen Bericht gibt es im Mechforce Forum:

<http://www.mechforce.de/forum/viewtopic.php?f=9&t=2495>

Spielbericht „Mech Maze II“ (Alexander Nickel)

Es scheint ein bißchen unwirklich, wenn man Battletech spielen will und anstelle der gewohnten Hexkarten liegt ein Spielplan vom „verrückten Labyrinth“ auf dem Tisch. Man spielt das „verrückte Labyrinth“ und die Figuren können aufeinander schießen ☺

Bereits im Sommer 2011 haben wir beim Grillen die Idee unserer Battletech-Freunde aus Braunschweig aufgenommen, einmal etwas „fremdzugehen“ und ein verrücktes Labyrinth als Grundlage für Bewegung, Aufgaben und Sichtlinien zu nehmen. Nicht nur die Idee wurde weitergegeben, sondern auch konkrete Anregungen zu Bewegung, Waffeneinsatz etc. Nach unserem ersten Probespiel, das aus erstaunten Gesichtern schnell ernste Mienen und engagierte Mitspieler machte, zogen wir Bilanz und stellten fest, dass die Grundsätze für das Spiel schon eine echte Herausforderung, aber insbesondere eine spaßerfüllte Abwechslung zum Standard-BT-Spiel darstellt. Eine Weiterentwicklung der Ideen und Anregungen von den „Phoenix Guards“ wurde vorgenommen und immer wieder besprochen, ausprobiert und schließlich im September 2011 in der „Dienstagsrunde“ mit großem Engagement als Generalprobe gespielt.

Es sind zwei verschiedenen Spielmodi entwickelt worden:

1. Free-4-All (bis 8 Spieler)

Auf diese Art und Weise können recht viele Spieler an dem Spiel teilnehmen. Es werden mehrere Figuren vorbereitet, damit bei Verlust eines Mechs der Ersatz möglich schnell vorgenommen werden kann. Das Spiel kann mit oder ohne Missionskarten gespielt werden und bietet damit einen langanhaltenden „Baller-Spaß“ für alle Beteiligten.

2. Missionsspiel (2-5 Spieler)

Im Grunde stellt sich das Spiel dar, wie sich „normalerweise“ das verrückte Labyrinth spielen läßt: Jeder bekommt Missionskarten und muß Motive einsammeln. Der, der als erster alle Motive einsammelt gewinnt.

Natürlich darf auch geschossen werden! Allerdings bekommt jeder Spieler nur einen zusätzlichen Ersatzmech. Ist auch dieser aus dem Rennen, endet das Spiel für den entsprechenden Mitspieler.

Mit der Vorstellung auf der „KitteryCon 2011“ wurde erstmals auch ein größerer Kreis an interessierten BT-Fans angesprochen und die Resonanz war durchweg positiv! Eine nette und willkommene Abwechslung vom „normalen“ BT-Spiel und eine echte Herausforderung insbesondere für alteingesessene Spieler und Fans.

Die Regeln für „Mech Maze II“ werden in der nächsten TerraPost veröffentlicht und weitere Informationen gibt es im Mechforce Forum:

<http://www.mechforce.de/forum/viewtopic.php?p=16778#p16778>



APP für BattleTech

Als Fan und Spieler der Battletech Reihe schaut man doch ab und an in den iTunes Store. Und siehe da, im November 2011 entdeckte ich dort ein App für Battletech. Neugierig wie ich bin war es Pflicht es herunter zu laden, vor allem da es Gratis ist.

Hier einmal die kurzen Eckdaten:

Name: MechSheet
Kompatibel: iPhone, iPad und iPod ab iOS 4.3 und neuer.
Größe: 1,3 MB
Sprachen: Deutsch, Englisch
Entwickler: Michael Kroll

Der Inhalt des Programms und der Nutzen ist schnell umrissen. Es sind dort alle Maschinen des Technical Readout 3025 enthalten. Diese können als Recordsheet per Air Unterstützung geprintet werden oder aber als PDF Anhang mit einer Mail verschickt werden. Man hat eine Übersicht der Mechs mit kleinem Bildchen und sortiert nach Gewichtsklasse. In der kleinen Übersicht ist noch der Name des Mechs, der Typ, die Tonnage und die Technologiestufe zu erkennen. Ganz nett, doch frage ich mich warum die Techstufe da aufgelistet ist wenn eh nur 3025er Maschinen in der Datenbank sind. Bleibt zu hoffen, dass mit späteren Updates neue Zeitschienen implementiert werden. Ruft man einen Mech auf, so erhält man eine Übersicht in welcher Lokation was eingebaut ist. Laut der Vorschau im Appstore soll es auch möglich sein, den Recordsheet dort direkt zu sehen. Dies klappte bei meinem iPad1 und aktuellem Betriebssystem nicht. Lediglich als Vorschau für das PDF sah ich dann den sheet. Die Ausgabe bzw. das weiterleiten als PDF ging ohne Probleme.

Als Resümee ist zu sagen, dass so ein App sicher Potential hat. So hat man immer seine Sheets dabei und kann wenn ein Drucker der Air Fähig ist, direkt vor Ort sich die benötigten sheets noch ausdrucken. Ich sehe aber den Sinn eher in einer mobilen Datenbank, die ich bei Bedarf unterwegs einfach mal durchstöbern kann. Ein kleines nettes App, für Lau und bei 1.3 MB tut es sicher keinem Fan weh, es mal herunter zu laden und zu testen. Ich hoffe auf Weiterentwicklungen und Updates, gerade was die Datenbank angeht. Wünschenswert wäre jetzt noch, alle Varianten der Mechs, im Programm zu haben.

Björn Postler

Word of Blake und der Jihad (Volker Simon)

„As Blake foretold, the Inner Sphere could only enter a new golden era through three transfers of power.“

Die Quellenbücher zu Word of Blake und dem Jihad enthalten zum großen Teil nicht bestätigte Informationen. Gerüchte, Informations-Schnipsel, Meinungen, Theorien u. ä. nehmen viel Platz ein. Harte Fakten kommen vor, sind aber aufgrund der Struktur dieser Quellenbücher nicht immer leicht zu finden. Hintergrundinformationen, die in die Rubrik harte Fakten fallen, sind noch seltener. Zu diesen eigentlich wünschenswerten Informationen gehört z.B. das 'Warum' des Jihad. Keine harten Fakten, nur Informations-Schnipsel und Theorien.

Hinzu kommt, dass Informationen sich manchmal von Quellenbuch zu Quellenbuch unterscheiden. Aktuellere haben zum gleichen Komplex evtl. abweichende Informationen, denn diese Bücher sollen Geschichte im Werden schildern. Sie haben sozusagen einen Redaktionsstand nur kurz nach den geschilderten Ereignissen. Das führt dazu, dass ein Quellenbuch, welches ein paar Jahre (BT-Universum-Zeit) später herauskam, nicht nur Informationen über die inzwischen vergangenen Jahre enthält, sondern evtl. auch Berichtigungen zu Jahren, die schon in vorhergehenden Büchern behandelt worden sind. Der 'Fog of War' lichtet sich mit der Zeit.

Fast alle der – sowieso zu wenigen – harten Fakten kommen aus nicht-Word of Blake-Quellen. Die höchstrangigen Word of Blake-Angehörigen sind (Stand: 3081) entweder tot oder auf der Flucht, an dem Faktenmangel wird sich also wahrscheinlich auch nichts mehr ändern. Das lässt natürlich vieles im Dunkeln und für Interpretationen offen. Die folgenden Ausführungen lassen sich zwar alle in irgendeiner Weise durch die Quellenbücher belegen, d.h. aber nicht, dass nicht an anderer Stelle in den Quellenbüchern vielleicht etwas abweichendes steht. Oder dass in einem noch nicht erschienenen Buch mal etwas anderes stehen wird. Die Geschichte Word of Blake und des Jihad ist also nicht in Stein gemeißelt, das folgende ist **meine** Interpretation.

Und nachdem dies gesagt ist...

Um die Gründe für den Ausbruch des Jihad etwas besser verstehen zu können muss man weit in die Vergangenheit zurückgehen. Auch der Jihad an sich – wie er geführt wurde und mit welchen Mitteln – lässt sich ohne einen Exkurs in die Vergangenheit nicht nachvollziehen. Daher beginnt dieses Traktat auch mit Schnipseln aus der Geschichte der Star League, ComStars und Word of Blake, bevor das Wort Jihad auch nur einmal wieder fallen wird.

Nach dem Sieg über Stefan Amaris wurde Jerome Blake 2780 zum Minister für Kommunikation der Star League ernannt. Er wurde damit Kopf des Department of Communications. Diese Ernennung war neben der Entmachtung General Kerenskys die einzige Sache überhaupt, auf die sich die Council Lords einigen konnten, bis sie es im August 2781 aufgaben, einen neuen Ersten Lord aus ihrer Mitte zu finden und in ihre Reiche zurückkehrten.

Blake fiel es nun als einzigem Offiziellen der Terran Hegemonie zu, den Wiederaufbau der Hegemonie und vor allem Terras zu leiten. Unterstützt wurde er dabei auch von SLDF-Kräften, die insbesondere Transportleistungen erbrachten.

Als General Kerensky sich im November 2784 mit dem Großteil der SLDF auf den Weg ins Unbekannte machte und die Innere Sphäre verließ (Operation Exodus), hatte er zuvor alle zurückbleibenden Kommandeure der SLDF gebeten, sich den Wiederaufbauanstrengungen Blakes zu verpflichten. Blake verschleierte die Existenz dieser Einheiten gegenüber den Star Lords und machte sie glauben, diese hätten mit Kerensky die Innere Sphäre verlassen.

Im Dezember 2785 ernannte Blake Conrad Toyama zum Chef-Administrator des Dieron HPGs und damit zu einem Mitglied des Ersten Kreises. Auf Vorschlag Toyamas wurde das Department of Communications kurz darauf in ComStar umbenannt.

Im Dezember 2786 begann der Krieg, der später als der Erste Nachfolgekrieg bekannt werden sollte.

In 2788 übernahm ComStar die volle Kontrolle über Terra und entfernte von den umliegenden Welten der Terran Hegemonie alles Material und wertvolle Technologie und brachte diese nach Terra. Insbesondere von New Terra – dem ehemaligen Hauptquartier der SLDF – war dabei auch sehr viel militärisches Gerät. Blake erklärte Terra zu einer neutralen Welt und bot allen Nachfolgestaaten, die die Neutralität der HPG-Stationen und ihres Personal anerkennen, sichere interstellare Kommunikation. Die Führer der Nachfolgestaaten stimmten Blakes Forderungen zu.

Nach Blakes Tod im Jahre 2819 übernahm Toyama die Kontrolle über ComStar. Er ersetzte die bisherige Struktur ComStars mit einer starren, religiösen Hierarchie und überdeckte dessen Aktivitäten mit mystischen Ritualen. Toyama erklärte sich selbst zum Primus, der höchsten Autorität ComStars.

Im Laufe der Jahre gewann eine Splittergruppe innerhalb ComStars an Gewicht, die nicht Jerome Blakes Wunsch des Erhalts der Technologie und des Schutzes der Menschheit als Ziel sah, sondern stattdessen die Herrschaft über die Menschheit.

Diese Gruppe erreichte unter Prima Myndo Waterly den Höhepunkt ihrer Macht. Nach ihren desaströsen Versuchen, die Clans in ihre Machtspiele miteinzubeziehen, wurde Waterly am 6. Juni 3052 von Anastasius Focht, dem Präsentor Martialum ComStars, getötet. Sharilar Mori wurde neue Prima. Sie sah ComStar wieder als Beschützer der Menschheit und begann umgehend mit entsprechenden Reformen.

Die Ermordung Waterlys und der Kurswechsel weg vom mystischen Orden führte zu einer Abspaltung ComStars, die sich Waterlys Zielen und Toyamas Lehren verbunden fühlte: Word of Blake. Unter Führung Demona Aziz', Präsentor von Atreus, sammelten sich diese Unzufriedenen mit der Erlaubnis 'Thomas Mariks' auf Gibson. 'Thomas Marik' wurde kurz darauf auch zum Primus-im-Exil ernannt.

Warum ich Thomas Marik hier in Führungszeichen gesetzt habe? Nun, dazu komme ich jetzt.

Thomas Marik war als siebter Sohn Janos Mariks weit genug von der Thronfolge entfernt, um in seinen jungen Jahren ComStar beitreten zu dürfen. Dort machte er eine kleine Karriere, war zuerst Mitglied des Explorer Corps, dann für die Instandsetzung von HPG-Stationen zuständig, beschäftigte sich mit Medizin und Astrophysik und später auch mit Politik, bis er schließlich Leiter einer HPG-Station wurde. Nach und nach war er in der Thronfolge auf Platz eins gerutscht. Vier seiner Geschwister tot, eines praktisch enterbt

und das letzte nicht den Ansprüchen genügend.

Nachdem Janos Marik 3030 einen Hirnschlag erlitt, wurde Thomas (mit Einverständnis ComStars) 3031 als Regent eingesetzt. In den nächsten Jahren regierte er im Namen seines Vaters geschickt die Liga Freier Welten, durchaus zum Unwillen ComStars, die mehr auf eine Marionette gehofft hatten.

3035 übernahm ein genesener Janos Marik wieder die General-Hauptmannschaft. Bei einem Bombenattentat kurz darauf, bei dem Janos ums Leben kam, wurde Thomas schwer verletzt. ComStar konnte zwar sein Leben retten, aber es blieben viele Narben zurück und er erhielt Prothesen sowohl kosmetischer als auch kybernetischer Natur. Ob dies der alleinige Grund war oder ob es noch andere gab ist verborgen im Dunkel der Geschichte, aber ComStar entschied anstatt Thomas einen Doppelgänger die General-Hauptmannschaft übernehmen zu lassen: 'Thomas Marik'.

Während 'Thomas Marik' die Liga Freier Welten in den nächsten Jahrzehnten zu größerer Einigkeit, wirtschaftlichen Aufschwung und mehr Zentralisierung führte, wurde aus dem einst technisch interessierten und weltoffenen Thomas Marik ein fanatischer Anhänger Conrad Toyamas und ein Mitglieds Word of Blake nach der Abspaltung von ComStar.

Word of Blake war eine mannigfaltige Ansammlung von ComStar-Abtrünnigen, vereint alleine durch ihre Missbilligung der Änderungen in ComStar. Es mangelte zwar zu Beginn an einer Führungs-Struktur, aber Thomas Marik zählte mit Sicherheit zu den Führungspersönlichkeiten. Man kann auch annehmen, dass es Thomas Mariks Einfluss auf seinen Doppelgänger war, der diesen veranlasste, Word of Blake Bleiberechte auf Gibson zu gewähren.

Da sich die verschiedenen Fraktionen innerhalb Word of Blake nicht auf einen wirklichen Führer verständigen konnten, war der Primus-im-Exil-Titel für 'Thomas Marik' mehr ein honoris causa-Titel

Durch Übernahme von HPG-Stationen wo immer möglich sicherte sich Word of Blake eine stetige Einnahmequelle.

3058 gelingt es Word of Blake, Terra und das restliche Sol-System von ComStar zu erobern. Teilweise durch Täuschungsmanöver, tlw. durch militärische Macht, tlw. durch Fünfte Kolonnen gestützt, werden erst Terra, dann Venus, Mars und Titan erobert. Der Präsentor Martialum ComStars, Anastasius Focht, verzichtete auf einen Versuch der Rückeroberung Terra, da er die Clans für eine größere Bedrohung hielt, und als Seiteneinsteiger in ComStar die wirtschaftliche und militärische Bedeutung Terras nicht richtig einschätzen konnte.

3062 trieb die Berufung Victor Steiner-Davions als Präsentor Martialum ComStars nochmals eine größere Gruppe bisheriger ComStar-Mitglieder in die Arme Word of Blake.

Auf der dritten Whitting-Konferenz im Jahre 3064 wurde Word of Blake von 'Thomas Marik' als Mitglied auf Probe der Star League nominiert. 'Marik' dachte, dies würde ihm künftig ein Star League-Mitglied bringen, welches im wesentlichen bei Abstimmungen seinen Wünschen folgen würde. Die Toyama-Fraktion innerhalb Word of Blake – insbesondere deren 6th of June-Splittergruppe, geführt vom 'Master' (= Thomas Marik) – sah durch die Mitgliedschaft Word of Blake eine Prophezeiung Jerome Blakes wahr werden: Blake soll vorhergesagt haben, dass die Innere Sphäre nur durch drei Macht-Transfer eine neue

goldene Ära erreichen könne. Die Mitgliedschaft Word of Blakes in der Star League wäre nach der damaligen Interpretation dieser Prophezeiung durch den 'Master' der dritte dieser Transfer.

'Thomas Marik' war bereit für die Nutzung der HPGs jeweils über dem offiziellen Kurs hinaus unter der Hand einen kleinen Extra-Bonus an Word of Blake zu zahlen. Präsentor William Blane nutzte dies aus, um über dem von 'Thomas Marik' zugestimmten Wert noch mehr Geld für Word of Blake 'abzuzweigen'. Wie sich dann später herausstellte, hat eine dritte Fraktion sogar noch mehr Geld beiseite geschafft. Niemand konnte genau sagen, wohin dieses Geld verschwunden war, aber 'Marik' und Blane kamen zum Schluss, dass der wahre Marik der Schuldige sei. 'Thomas Marik' nahm diese Ereignisse zum Anlass, von seinem Posten als Primus-im-Exil zurückzutreten.

In 3066 wurde das Word of Blake-Protectorat gegründet, ein halbes Dutzend Welten aus der Chaos March, vereint unter der Schirmherrschaft Word of Blake. Als ein Gegengewicht zum zunehmenden Einfluss Word of Blakes in der Chaos March wurde kurz darauf das Allied Mercenary Command (AMC) gegründet, ein Zusammenschluss von ein Dutzend Söldner-Einheiten mit zusammen über zwanzig Regimentern unter der Führung der Wolf Dragoons.

Diese Situation kulminierte in 3067, als Word of Blake auf Outreach einen Aufstand von unzufriedenen Söldnern gegen die Wolf Dragoons förderte. Die Aufständigen konnten zwar schlussendlich geschlagen werden, aber nur unter hohen Verlusten, und Jaime Wolf kam dabei ums Leben. Gegen das zweite Schlüssel-Mitglied des AMCs ging Word of Blake direkt vor indem es die Heimatwelt der Northwind Highlanders unter Blockade stellte.

Auf der Vierten Whitting-Konferenz 3067 stimmten drei Mitgliedsstaaten (Lyranische Allianz, Vereinigte Sonnen und Konföderation Capella) gegen ein Weiterbestehen der Star League, was zu der formellen Auflösung dieser führte, da so selbst mit den Stimmen der kurzfristig neu aufgenommenen Mitglieder Word of Blake und Taurian Konkordat nicht mehr als zwei Drittel der Stimmen für den Fortbestand der Star League zusammenkamen.

Wie bereits geschrieben, sahen große Teile Word of Blake die Mitgliedschaft in der Star League als den dritten Macht-Transfer aus einer Prophezeiung Jerome Blakes an. Die Auflösung der Star League gerade als sie Mitglied geworden waren führte demzufolge zu erbosten Reaktionen Word of Blake – oder einiger dessen Fraktionen und Repräsentanten, denn auch jetzt noch war Word of Blake kein homogener Block. Es gab immer noch keinen Primus, und das fünfköpfige Ruling Conclave bestand nicht wie der Erste Kreis ComStars aus den Administratoren der wichtigsten HPG-Stationen, sondern aus Repräsentanten der Fraktionen innerhalb Word of Blake. Und trotz des Namens gab es vieles, was ohne Wissen und Genehmigung des (ganzen) Ruling Conclaves von Statten ging. Inwieweit die folgenden Ereignisse also wirklich das Werk von ganz Word of Blake waren oder nur eines mächtigen Teils Word of Blake, der den Rest einfach mitriss, sei einmal dahingestellt.

In einem Versuch, die beiden ehemaligen Vereinigtes Commonwealth-Mitglieder zur Räson zu bringen und ihr Abstimmungsverhalten zu ändern, griff Word of Blake zu Drohungen gegenüber deren Heimatwelten, Tharkad und New Avalon. Warum nicht gegen Sian? Vielleicht weil Word of Blake Präsentor Martial Cameron St. Jamais mit Kali Liao verhandelt war. Oder weil die Konföderation Capella ebenso wie die Liga Freier Welten ihr komplettes HPG-Netz von Word of Blake betreuen ließen.

Als weder Lyranische Allianz noch Vereinigte Sonnen den Ultimaten nachgaben, griff Word of Blake zeitgleich am 05.12.3067 mit Flottenverbänden die Hauptwelten der beiden Reiche an und landete Truppen.

Und so begann der Jihad.

Auch diejenigen, die sich für die Zeit ab 3067 (bisher) nicht interessieren, wissen wahrscheinlich das eine oder andere über den Jihad. Der Einsatz von Massenvernichtungswaffen, der Kampf Word of Blakes gleichzeitig gegen alle Innere Sphäre-Staaten plus einige Clans.

Während der Einsatz der Massenvernichtungswaffen eigentlich 'normal' ist, denn diese wurden schon vor der ersten Star League, während der ersten Star League (auf Befehl des Ersten Lords von der Star League selbst – entgegen der Ares-Konvention!) und während der ersten beiden Nachfolgekriegen freizügig benutzt. Und wahrscheinlich später nur deshalb nicht mehr, weil die Nachfolgestaaten nicht mehr die Fähigkeit zur Herstellung der entsprechenden Waffen hatten.

Aber warum Word of Blake versus (fast) den ganzen Rest? Nur aus Wut, aus Rache? Oder gab es einen tiefer liegenden Plan? Wollte Word of Blake die neuen Clans werden, die Macht, die die zerstrittenen Innere Sphäre-Staaten wieder zur Zusammenarbeit zwingt? Oder glaubte Word of Blake so einen Kampf gewinnen zu können? Dies wissen wohl nur der 'Master' und seine Helfershelfer.

Wie groß war denn nun die militärische Macht Word of Blakes? Auf jeden Fall deutlich größer als alle Geheimdienste der Inneren Sphäre sich in ihren schlimmsten Träumen ausgemalt hatten.

Anstatt einer handvoll Kriegsschiffe besaß Word of Blake über vierzig.

Anstatt von zehn Miliz-Divisionen besaß Word of Blake vierzig.

Und dazu kamen dann noch die dreizehn sog. Schatten-Divisionen, Eliteeinheiten von deren Existenz bis dahin niemand überhaupt auch nur ahnte.

Zusammen mit den Milizen des Word of Blake-Protectorats und angeheuerten Söldnern ergibt das das Äquivalent von rund 110 Regimentern.

Mehr als genug um es mit jedem einzelnen Staat in der Inneren Sphäre aufnehmen zu können, Vielleicht auch zwei gleichzeitig. Aber nicht gegen alle. Von den Clans ganz zu schweigen.

Aber wie konnte es überhaupt dazu kommen? Wie konnte Word of Blake innerhalb von nur fünfzehn Jahren eine derartige militärische Macht aufbauen? Der Grundstock waren natürlich ehemalige ComGuards. Diese waren einzeln und gruppenweise, häufig mitsamt ihrer Ausrüstung, zu Word of Blake übergelaufen. Die Word of Blake-Miliz begann mit gut vier Divisionen kurz nach der Abspaltung, erreichte acht Divisionen zum Zeitpunkt der Eroberung Terras und zehn Divisionen kurz darauf.

Word of Blake nutzte insbesondere die immensen Geldmengen, die halb-offiziell oder heimlich von der Liga Freier Welten in ihre Taschen flossen, für den Ausbau des Militärs.

Zusammen mit den industriellen Kapazitäten Terras war dies die Grundlage für die Ausrüstung der heimlich aufgebauten Divisionen.

Die Vervielfachung der Anzahl der Kriegsschiffe lässt sich so aber nicht erklären. Die Titan-Schiffswerften besaßen zwar die Fähigkeiten, auch neue Kriegsschiffe zu bauen. Aber die Kapazitäten reichen bei weitem nicht aus, um drei Dutzend derartige Schiffe innerhalb der in Frage kommenden Zeit zu bauen. Auch der Kauf von Kriegsschiffen von der Liga Freier Welten kommt nicht in Frage; derartiges wäre nicht allen Geheimdiensten entgangen, schließlich gibt es nur eine eng begrenzte Anzahl von Werften und der Bau eines Kriegsschiffes dauert Jahre.

Tatsächlich verfügten Teile Word of Blakes über Kenntnisse von ehemaligen Star League-Depots und -basen. Eines davon war der Mond Gabriel, der um einen Gasriesen im Odessa-System kreiste. Gabriel war von den SLDF zur Einmottung von und als Reparaturbasis für Kriegsschiffe genutzt worden. Der Großteil der Flotte Word of Blakes stammte von dort.

Die sog. Schatten-Divisionen bestanden aus den Elite-Kriegern der Manei Domini (Die Hände des Meisters). Die Manei Domini waren kybernetisch verbesserte Krieger, mit künstlichen Gliedern, Augen, Ohren, zusätzlichen künstlichen Sinnen. Nicht alle Manei Domini hatten die gleichen kybernetischen Verbesserungen, aber i.d.R. waren diese sichtbar. Nur die Manei Domini, die für Undercover-Missionen vorgesehen waren, hatten ausschließlich nicht äußerlich sichtbare Veränderungen.

Die Manei Domini und die Schatten-Divisionen waren eigentlich vorgesehen als Schock-Truppen für den Einsatz gegen die Clans. Sie sollten gegen die genetisch verbesserten Clan-Krieger bestehen können.

Wahrscheinlich stammen die ursprünglichen Manei Domini alle von der Welt Jardine, eine der Verborgenen Welten Word of Blakes (ähnlich Gabriel). Auch Thomas Marik – der Master – erhielt wohl dort nach dem Bombenattentat seine kybernetischen Ergänzungen. Später im Jihad wurden die Manei Domini z.B. mit Kriegern der Circinus Föderation aufgefüllt, weil Jardine nicht mehr zur Verfügung stand. Alle Manei Domini waren dem 'Master' fanatisch ergeben.

Die Strategie Word of Blakes im Jihad bestand zum einen darin, Hauptwelten und andere wichtige Industriewelten anzugreifen und so die Fähigkeit ihrer Gegner zur Kriegsführung zu beschränken. Alle fünf Hauptwelten der großen Staaten der Inneren Sphäre wurden im Laufe des Jihads angegriffen, tlw. jahrelang (Tharkad und New Avalon), und tlw. sogar eine Zeitlang erobert (Luthien). Industriewelten wie Tikonov, New Earth und Hesperus II standen jahrelang unter der Herrschaft Word of Blakes.

Zum anderen bediente sich Word of Blake sich einer Taktik, die schon die alten Chinesen und Römer benutzten: divide et impera, teile und herrsche. In diesem Fall: säe Zwietracht zwischen deinen Gegnern und sehe zu, wie sie sich selbst zerfleischen. Anstatt sich auf Word of Blake zu konzentrieren kam es – überwiegend aufgrund von Aktionen Word of Blakes, tlw. auch aufgrund alter Animositäten – zu Auseinandersetzungen sowohl zwischen verschiedenen Staaten (Free Worlds League vs. Lyran Alliance, Federated Suns vs. Capellan Confederation, FWL vs. CC, FS vs. Draconis Combine, Clan Snow Raven + Outworld Alliance vs. DC, CSR+ OA vs. FS, FS vs. Taurian Concordat, Marian Hegemony vs. FWL, MH vs. Circinus Federation, CF vs. LA) als auch innerhalb von einzelnen Staaten, insbesondere dem Draconis Combine und der Free Worlds League (diese hatte

zeitweise gleich vier General-Hauptmänner).

Neben einer Behinderung der interstellaren Kommunikation zählten dann auch noch Attentate zu den Methoden Word of Blakes während des Jihads.

Laut offizieller Lesart endete der Jihad 3081 mit dem Tod des 'Masters'. Tatsächlich standen Word of Blake zu der Zeit aber immer noch mindestens fünf Kriegsschiffe und ein Dutzend Divisionen (überwiegend Schatten-Divisionen) für militärische Aktionen zur Verfügung. Der Aufenthaltsort dieser Streitmacht ist zu diesem Zeitpunkt unbekannt. Als Rückzugsort kommt eine der drei noch nicht bekannten Verborgenen Welten Word of Blakes (s.o.) in Frage.

In den gut dreizehn Jahren, die der Jihad dauerte, erlitt Word of Blake erst zum Ende der 3070er Jahre so starke Verluste, dass die eigenen Fähigkeiten zur Kriegsführung ernsthaft litten. Von den insgesamt 37 vernichteten Schatten- und Miliz-Divisionen wurden bis 3073 keine einzige, sechs zwischen 3074 und 3076, dreißig von 3077 bis 3079 und eine 3081 vernichtet. Bei den Kriegsschiffen verteilten sich die Verluste wie folgt (dabei ist berücksichtigt, dass sich Word of Blake zu Beginn des Jihads die halbe Flotte der Liga Freier Welten einverleibt hatte und somit zeitweise über sechzig Kriegsschiffe verfügte): von insgesamt 57 verlorenen Kriegsschiffen fielen 21 der Verluste in die Zeit von 3068 bis 3073, zehn wurden von 3074 bis 3076 vernichtet, 26 von 3077 bis 3079 und zwei in 3081. Allerdings führte Word of Blake schon früh sog. Westentaschen-Kriegsschiffe (Landungsschiffe mit einzelnen schweren Waffen wie Naval PPC, Naval Laser und Naval AK) ein und ersetzte so tlw. die Verluste an 'echten' Kriegsschiffen. Die Verluste wichtiger Welten – kulminierend mit dem Verlust Terras in 3078 – beginnen allerdings schon 3074.

Der Hauptgrund für die steigenden Verluste Word of Blakes ab Mitte der '70er war die dann beginnende Zusammenarbeit der Gegner Word of Blakes. Die Person, die hauptsächlich für die Bildung dieser Koalition der Word of Blake-Gegner verantwortlich war, heißt Devlin Stone. Stone entkam 3071 einem Gefangenenerlager Word of Blakes auf Kittery. Dort hatte er auch David Lear, einen Sohn Kai Allard-Liaos, kennengelernt. In der nächsten Zeit befreite eine von Stone geführte Widerstandsgruppe erst Kittery und dann auch Nachbarwelten von der Herrschaft Word of Blakes. 3073 vermittelte Lear ein treffen Stones mit ComStars Präsentor Martialum Victor Steiner-Davion. Als Ergebnis dieses Treffens sicherte Victor Steiner-Davion Stone seine Unterstützung zu, auch indem er seine Verbündeten – unter ihnen Peter Steiner-Davion, Yvonne Steiner-Davion und Hohiro Kurita – bestärken wollte, sich unter Stones Banner zu sammeln. In der Folgezeit unterstützten bis auf die Konföderation Capella allmählich alle Staaten und auch Clans in der Inneren Sphäre Stones Koalition.

Stone war auch die treibende Kraft hinter der Gründung der Republik der Sphäre und ihr erster Führer (Exarch). Die Republik wurde 3081 gegründet und bestand aus Terra und den umliegenden Welten, die von den Staaten der Inneren Sphäre - mit Ausnahme der Konföderation Capella – freiwillig an die Republik abgetreten worden waren.

The end.

Letzte Anmerkung: während die Gleichsetzung 'Master' = Thomas Marik in zahlreichen Quellenbüchern vorgenommen wird – tlw. unter Vorbehalt, tlw. ohne dass Zweifel geäußert werden – ergibt sich aus dem bislang letzten Quellenbuch (Jihad: Final Reckoning) eindeutig, dass diese Gleichsetzung nicht stimmen kann. Allerdings reicht die Änderung eines einzigen Wortes an einer einzigen Stelle (von 'over' zu 'nearly' oder 'almost') damit

die Gleichsetzung wieder möglich wird. Tun wir mal so, als sei dies geschehen. :-)

Allerletzte Anmerkung: eine komplette deutsche Timeline des Jihads – im wesentlichen eine Übersetzung der Timeline aus Jihad: Final Reckoning – wird auf der Homepage zur Verfügung gestellt. Ein Abdruck hier unterbleibt wegen der Länge (25 Seiten).

Wichtige Persönlichkeiten Word of Blakes:

Ruling Conclave 3067:

Präzentor William Blane = True Believers

Präzentor Martial Cameron St. Jamais = 6th of June (=Toyama)

Präzentor Laura Chang = Expatriate → True Believer

Präzentor ROM Alexander Kernoff = One Voice (=Toyama)

Präzentor Anuska Brezhnic = Counter Reformists → Toyama-Splitter

Graue Eminenz und wahres Oberhaupt der Toyama: 'The Master' (Thomas Marik)

Führer der Manei Domini: Präzentor Apollyon

Der Wolverine Jihad? Geschichten und Gerüchte (Ralf Belling)

(Zusammenstellung aus der Kurzgeschichten-Reihe Betrayal of Ideals und einem Artikel im Quellenbuch Jihad Secrets: The Blake Documents. Alle hier genannten "Fakten" sind genau das nicht sondern unbestätigte Informationen, Gerüchte und Verschwörungstheorien. Nichtsdestotrotz: Witzig wär's schon ...)

Teil 1: Die "offizielle" Geschichte des Clans Wolverine

Die Geschichte des Clans Wolverine gehört zu den dunklen Kapiteln der Kinder Kerenskys. Als einer der 20 Gründerclans halfen die Wolverines bei der Rückeroberung der Pentagonwelten. Später, im Jahr 2823, kam es zu zahlreichen Konflikten mit den anderen Clans, bei denen die Wolverines mehr und mehr in die Ecke gedrängt wurden. Wie das Totemtier des Clans schlugen die Wolverines blindwütig um sich und zerstörten ein Gen-Depot ihrer Gegner mit Atomwaffen. Die anderen Clans waren durch diese Aktion derart geschockt, dass sie nicht nur Clan Wolverine ausrotteten, sondern anschließend auch versuchten, alle Informationen über die früheren Kampfgefährten aus sämtlichen Unterlagen zu löschen. Clan Wolverine war fortan tabu, selbst der Name wurde getilgt und durch den Ausdruck "Der Nicht Genannte Clan" ersetzt. Hartnäckig hielten sich jedoch Gerüchte, dass einige Mitglieder des Clans der Vernichtung entkommen waren. Auch überstanden einige Quellen die Säuberungen, vor allem die Erinnerungen der verschiedenen Clans. So wurden die Wolverines auch nach ihrer Auslöschung zu einem der größten Traumata der Kriegerwelten.

Auch in der Inneren Sphäre gab es Spuren des Clans Wolverine, wenn auch kein Sphäroid dies wissen konnte. 2825 kam es auf einigen abgelegenen Welten des Draconis Combine zu Angriffen von Mechkriegern unbekannter Herkunft. Die Angreifer trugen ein seltsames Logo mit den Umrissen des US-Bundesstaates Minnesota, und verweigerten jede Kommunikation. Die wenigen Gefangenen begingen Selbstmord, bevor sie verhört werden konnten. Aufgrund des Logos wurden die Fremden Minnesota-Tribe getauft. Sie verschwanden so plötzlich wie sie gekommen waren und wurden nie wieder gesehen.

Teil 2: Clan Wolverine - "Inoffiziell" (Spoilerwarnung: Zusammenfassung der Betrayal of Ideals Reihe von Blaine Lee Pardoe)

Clan Wolverine war der erfolgreichste der Clans. Die Khane der Wolverines gestatteten ihren Zivilisten größere Freiheiten und legten Kerenskys Modell einer perfekten Gesellschaft großzügig aus. Es gab demokratische Elemente, z.B. war ein Wechsel zwischen verschiedenen Kasten möglich. Die dadurch weit bessere Motivation der Claner zeigte Ergebnisse: Größere wirtschaftliche wie auch technologische Fortschritte (wie verbesserte Gentanks oder den Prototyp der Clan-ER-PPK) sowie Siege bei beinahe jedem Konflikttest. Dies verärgerte die Khane anderer Clans, vor allen Jason Karrige von Clan Widowmaker, und rief ihren Neid hervor. Da den Wolverines offiziell nicht beizukommen war, schmiedeten einige der Gegner völlig untypische politische Intrigen und versuchten, den ilKhan in ihrem Sinne zu manipulieren. Sie überredeten ihn, die Wache, einen Geheimdienst, einzusetzen, der insbesondere die Wolverines, auf unclangemäße Aktivitäten

ausspionieren sollte. Nicholas wiederum erkannte zwar (vermutlich) die Absichten der Khane, war aber bereit, den gesamten Clan Wolverine als Warnung an alle, die seine Autorität in Frage stellten, zu opfern.

Die Khanin der Wolverines, Sarah McEvedy, sah die Zeichen. Sie war die Lebensgefährtin von Nicholas Bruder Andery gewesen und hatte miterlebt, wie Nicholas seinen Bruder aus Geltungssucht förmlich in den Tod trieb. Nicholas Kerensky wurde mehr und mehr mental instabil und reagierte paranoid auf scheinbare oder tatsächliche Angriffe auf seine Autorität. Im Grunde versuchte er verzweifelt, dem übermächtigen Schatten seines Vaters sein eigenes Bild als Vater der Clans entgegenzustellen. Diesem Ziel opferte er alles und jeden, nicht zuletzt seine eigenen persönliche Integrität. Hilfe war von ihm nicht mehr zu erwarten.

Außerdem war der frühere Zusammenhalt der Clans geschwunden. Einst hatte ein gemeinsames Ziel die Clans zusammengeschweißt: Die Rückeroberung und Befriedung der Pentagonwelten. Doch viele der alten Khane und Krieger waren inzwischen einer neuen Generation gewichen. Diese hatte den Pentagon-Krieg nicht mehr erlebt, sie verband nichts mehr außer dem Wunsch, sich um jeden Preis vor den Augen des ilKhan zu profilieren. Die Wolverine-Anführer bereiteten sich und ihre Schutzbefohlenen auf das Schlimmste vor. Insgeheim wurde die Evakuierung des gesamten Clans geplant und die eingemottete Exodusflotte der Wolverines reaktiviert.

Auf Circe wurden in einem von den Wolverines beanspruchten Sternenbundlager mehrere Atomwaffen entdeckt. Die Spione meldeten dies an die anderen Clans. Dieser Fund kam den Intriganten gerade recht. Offiziell aus Sorge wegen der Störung des Machtgleichgewichts verlangten die anderen Clans die Aufteilung der gefundenen Güter. Dem musste Clan Wolverine schon allein deswegen widersprechen, um keine Schwäche zu zeigen. Ein verlorener Widerspruchstest kostete das Leben des Wolverine saKkhans. McEvedy erkannte, dass sie handeln musste.

Die Wolverines verweigerten die Herausgabe des Depots. Ihre Khanin erklärte die Abspaltung von der Clangesellschaft und die Unabhängigkeit ihres Clans. Daraufhin beschlossen die übrigen Clans den Absorptionstest gegen die Wolverines. Diese folgten jedoch den Clanritualen nicht länger. Ihre Krieger kämpften stattdessen, um die Evakuierung der zivilen Clanmitglieder abzusichern. Vor der Hauptstadt der Wolverines stellte sich ihre Khanin den Angreifern, um Zeit zu erkaufen. Diese Stadt und die Verteidiger wurden durch eine vom Khan der Widowmaker gezündete Atombombe eingeäschert. Diese Atombombe hatten Agenten des Intriganten zuvor aus dem umstrittenen Depot gestohlen. Durch die spezielle Strahlungssignatur der Atombombe konnte die Waffe als zu dem Wolverine-Depot gehörig identifiziert werden. Nicholas Kerensky wurde überzeugt, dass die Bombe als Taktik der verbrannten Erde von den Wolverines selbst gezündet worden war und ihn persönlich mit in den Tod reißen sollte. Wutentbrannt befahl er die vollständige Vernichtung der Kriegsverbrecher.

Nicholas autorisierte auch den Einsatz von Atomwaffen gegen die ehrlosen Abtrünnigen. Die Snow Raven auf Circe folgten dem Befehl und griffen eine Bodeneinheit der Wolverines mit einem atomar bewaffneten Luft/Raumjäger an.

Dieser wurde durch Flakfeuer eines Wolverine-Kriegsschiffs beschädigt. Seine Atomwaffe ging fehl und traf das eigene Gendepot der Snow Ravens.

Mit einem tollkühnen Manöver brachten die Wolverines das Flaggschiff aller Clans, die McKennas Pride mit dem einbalsamierten Leichnam Alexander Kerenskys an Bord, in ihre Gewalt. Mit der Drohung, durch ein Orbitalbombardement sämtliche Gendepots Strana Mechtys zu vernichten, erzwangen sie freien Abzug.

Während sämtliche Krieger der Wolverines, die freiwillig zurückblieben oder es nicht zum Rendezvouspunkt schaffen konnten, gnadenlos ausgelöscht wurden, entkam ein Teil der vorbereiteten Exodusflotte. Nicholas ordnete die Verfolgung der Flüchtlinge an, mehrere Schiffe wurden in Raumschlachten vernichtet. Bei einer direkten Begegnung auf Barbados kamen in Anwesenheit des ilKhan sowohl der intrigante Widowmakerkhan wie auch die meisten verbliebenen Kämpfer der Wolverines um. Nach dem Tod der direkten Beteiligten sorgte Nicholas für eine massive Geschichtsfälschung, nicht zuletzt, um seine eigene unrühmliche Rolle bei dieser Tragödie zu vertuschen. Etwa ein Fünftel des Clans Wolverine überlebte jedoch.

Teil 3: Was aus den Wolverines wurde (Spoilerwarnung: Zusammenfassung des Artikels aus den "Blake Documents")

Ein Teil der Wolverines ist dem Genozid im Clanraum entkommen. Was wurde aus ihnen? In Tagebucheintragungen aus den Blake Documents findet sich eine mögliche Antwort. Diese ist jedoch mit Vorsicht zu genießen, denn der Entdecker der Tagebücher sagt selbst: Diese Informationen sind zu glatt, passen zu perfekt zu den Fragen, riechen förmlich nach einer Fälschung. Dennoch: Hier sind einige Auszüge:

Durch Fehler oder bewusstes Wegsehen der Verfolger können einige der Flüchtlinge an Bord von etlichen zivilen und einigen militärischen Sprungschiffen aus dem Clanraum entkommen. Nach einer gewissen Wartezeit am Rendezvouspunkt machen sich die Überlebenden des Clans auf den Weg durch die Dunkle Zone in Richtung Innere Sphäre. Dabei müssen die Flüchtlinge einen neuen Kurs finden, weil die ehemalige Exodusstraße General Kerenskys überwacht wird

Da fast die gesamte Kriegerkaste ihr Leben geopfert hat, um das Entkommen der übrigen zu sichern, werden unter den Zivilisten neue Krieger rekrutiert und trainiert. Sie müssen lernen "schmutzig" zu kämpfen, da für den Clan ein Festhalten an ehrenvollen Clan-Ritualen tödlich sein kann

Tief im Leerraum wird eine verlorene Kolonie entdeckt, deren Bewohner spanisch sprechen. Ein Vorauskommando wird ausgeschickt, um zu erkunden, ob hier die zu Neige gehenden Vorräte aufgefrischt werden können. Als der Kontakt zu diesem Kommando jedoch abbricht, fürchtet die Flottenführung einen Angriff durch verfolgende Clans, die die Flüchtlinge aufgespürt haben und flieht erneut. Der Kurs wird gewechselt. Diese Welt wird später als Nueva Castile identifiziert

Nach knapp zwei Jahren wird der Rand der Inneren Sphäre erreicht. Marillier, der stellvertretende Kommandant, hat während der Reise seine eigene Position mehr

und mehr gestärkt. Als charismatischer Redner erweckt er den Eindruck, persönlich die Flüchtlinge durch alle Gefahren hierher geleitet zu haben. Mehr und mehr wird er ähnlich Alexander Kerensky wie eine Vaterfigur, ja beinahe messianisch, verehrt. Dieser Trend verstärkt sich im Lauf der Jahrzehnte mehr und mehr, bis aus den Wolverines quasi eine Sekte wird

Wie erwartet hat sich der Sternenbund aufgelöst, Chaos regiert. Bei Versorgungsmissionen kommt es zu Kämpfen mit dem Militär des Draconis Combine, die Wolverines können jedoch ihre Identität geheim halten

Unbekannte Schiffe spüren die Exodusflotte auf. Ein Fluchtmanöver, bei dem die Unbekannten abgeschüttelt werden sollen, bringt keinen Erfolg. Die Fremden identifizieren sich schließlich als ComStar. Im Auftrag des Ordens wird den Flüchtlingen ein Angebot unterbreitet

Im Austausch gegen das technologische Wissen der Claner bietet ComStar eine sichere Zuflucht und Schutz. Die Wolverines stimmen schließlich zu und werden auf dem Mars im Solsystem angesiedelt. Die Ankunft der Fremden wird nur Conrad Toyama und ganz wenigen seiner engsten Vertrauten bekannt. Offiziell handelt es sich bei ihnen um eine heimgekehrte SLDF-Garnison einer wiederentdeckten Randwelt. Marillier übernimmt nach einem Coup (?) endgültig das Kommando über den Clan

Mit der typischen Wildheit ihres Clan-Totentiers erarbeiten sich die Wolverines eine Position der Stärke. Während die Wolverines die Verhältnisse der Inneren Sphäre studieren, gewinnt/erschleicht/erzwingt Marillier das Vertrauen Toyamas. Dieser sucht immer öfter dessen Rat. Das erste, gegen Haus Marik ausgesprochene Interdikt der Nachfolgekriege war ein Ratschlag Marilliers. ComStar realisiert erstmals vollständig, welch mächtige Waffe das Informationsmonopol des Ordens darstellt

Auf Rat Marilliers setzt Toyamas Nachfolger Karpov auf einen aktiven, harten Kurs von ComStar. Doch nicht jeder im Orden teilt diese Einstellung. Dies führt dazu, dass einige führende Mitglieder des Ordens ausgeschaltet und durch Angehörige des Clans ersetzt werden, dessen Existenz nach wie vor geheim gehalten wird

Die Wolverines entwickeln eine Langzeitstrategie, um ihren Einfluss in der Inneren Sphäre zu stärken. Der Plan der Fünf Versteckten Welten wird geboren. Dort sollen Hilfsmittel entwickelt werden, die allem überlegen sind, was die Innere Sphäre oder die Clans zur Verfügung haben

Die Wolverines können auf dem Mars nicht agieren, ohne ihr Inkognito zu gefährden. Daher wird ein Großteil des Clans auf die Fünf Welten verteilt. Die Koordinaten und Standorte dieser Welten werden von ComStar aus den offiziellen Unterlagen entfernt, sie gehen "verloren". Bei diesen Welten handelt es sich z.B. um eingemottete frühere Sternenbundbasen mit Werften, Fabriken, Lagern, deren technologische Geheimnisse bereits jetzt das Wasser im Mund jedes Nachfolgefürsten zusammenlaufen lassen würde. Die Wolverines bringen zusätzlich ihr Know How aus dem Clanraum ein und können ohne Behinderungen forschen und erfinden

Die zwischen den Fünf Versteckten Welten und dem Solssystem verstreuten Wolverines verlieren jedoch an Einfluss. Nicht immer gelang es ihnen, einen Eingeweihten oder ein Mitglied ihres Clans (jemanden "vom Blute") an Schlüsselpositionen zu positionieren. So gelangen Ordensmitglieder in die Führung, die keine Ahnung von der geheimen Gruppe innerhalb ComStars und dem Langzeitplan haben

Mehr und mehr werden die früheren Claner in die politischen Kämpfe innerhalb des Ordens verstrickt, an denen sie sich beteiligen müssen, um ihren Einfluss nicht noch mehr zu verlieren. Drogen und Attentate werden zu einem wichtigen Handwerkszeug. Die kämpferischen Fähigkeiten der Wolverines sind jedoch in den Jahrzehnten geschwunden, weshalb schließlich die Aufstellung einer neuen Streitmacht, den ComGuards beschlossen wird.

Als Warnung vor den Clans lassen die vom Blute der Außenseiter-Prima Adrienne Sims Visionen der Clangesellschaft zukommen. Diese gründet das Explorercorps, das unwissentlich als Auge der Wolverines dient

Als die Wolfs Dragoons in der Inneren Sphäre erscheinen, erkennen die ehemaligen Wolverines sofort den Feind. Ein Versuch, die Dragoons zu vernichten, führt jedoch zu einem katastrophalen Fehlschlag. Ein Agent soll Anton Marik anstacheln, die Dragoons auszulöschen. Der wahnsinnige Anton ermordet jedoch stattdessen die Familienangehörigen der Dragoons, um den Willen der Söldner zu brechen. Dadurch weckt er erst recht den Kampfgeist der Einheit. Zudem wird die Rolle des Agenten den Dragoons bekannt. Seit diesem Vorfall sehen die Dragoons in ComStar ihren schlimmsten Feind, ohne jedoch die Hintergründe zu kennen. ComStars Geheimdienst ROM wird in einen brutalen Krieg mit den Dragoons verwickelt. Die Mitglieder des Blutes wagen aus Furcht vor einer Entdeckung lange Zeit kaum noch, sich zu rühren.

Nachdem Frederick Steiner alias Anastasius Focht das Kommando über die ComGuards übernimmt, fühlen sich die Ex-Wolverines bereit. Der Flugplan der Outbound Light wurde manipuliert. Das Explorerschiff landete im Clanraum und löste unweigerlich die Invasion der Clans aus.

Der Waffenstillstand und das Schisma ComStars werden zu den größten Rückschlägen, die der geheime Clan je erlebte. Bevor die Geheimgruppe wieder in einer Position war, neue Pläne umzusetzen, hatte Thomas Marik - der echte Thomas Marik - die Macht über sie an sich gerissen. Thomas Marik wurde bei einem Attentat schwer verletzt und verstümmelt. Er wurde zu einer der Fünf Versteckten Welten gebracht, wo sein Leben mit der Hightech des Geheimbundes gerettet wurde. Er sollte dem Blut als Werkzeug dienen, dreht den Spieß jedoch um. Nun benutzt er die Machtmittel der ehemaligen Wolverines, um seinen persönlichen Kreuzzug, den Jihad, auszulösen

Jihad Publikationen

Für den epischen Jihad-Plot gibt es leider keine Romane, anhand derer man die Geschichte verfolgen könnte. Warum? Es gibt in den USA derzeit keinen Buchverlag für Battletech, weder Jihad noch sonst was. Das heißt aber nicht, dass es zu diesem Thema kein Material gibt, ganz im Gegenteil. Die gesamte Storyline wurde in Quellen- und Szenariobänden entwickelt, von denen die meisten als Toter-Baum-Ausgabe, andere ausschließlich online erschienen sind. Dazu kommen Kurzgeschichten auf dem Battlecorps-Portal. Nichts von alledem ist bislang ins deutsche übersetzt worden (und wird es wohl auch nicht).

Bei den frühen Jihad-Büchern wurde erneut die Methode des Interstellar Players verwendet. Anstelle einer reinen Faktensammlung enthalten die Quellenbücher oft in-game-Texte aus der Sicht verschiedenen Akteure/Nachrichtenagenturen, die sich gegenseitig widersprechen können und es oft genug auch tun. Häufig bleiben Sachverhalte unklar oder offen. Es bleibt dem Leser überlassen, sich aus den angebotenen Material seine eigene Meinung zu bilden. Erst mit späteren Veröffentlichungen wird es möglich, Wahrheit, Fiktion, Propaganda und Täuschung voneinander zu unterscheiden (oder aber auch nicht). Das macht es imho überaus reizvoll, die Story zu verfolgen, da man schon ein wenig mitdenken muss. Bei späteren Veröffentlichungen weicht dieses Prinzip dann auf, man erhält mehr Fakten als Fiktion.

Die folgende Liste folgt im Grundsatz den Empfehlungen von User Lorcan Nagle aus dem CBT-Forum. Bitte nicht falsch verstehen: Man muss um Gottes Willen nicht alles gelesen haben, zumal Quellenbücher meiner Meinung nach Romane nicht ersetzen sondern allenfalls ergänzen können. Aber die Macher haben über viele Jahre ein sehr komplexes und faszinierendes Szenario aufgebaut, das soll an dieser Stelle gewürdigt werden, indem es zumindest vorgestellt wird. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, insbesondere nicht bei den Storys, da fehlen mit die letzten drei Jahre.

0 Interstellar Players (Mai 2005)

RPG-Quellenbuch über Geheimorganisationen im BT-Universum, nicht Teil der eigentlichen Jihad-Story, enthält jedoch einen ausführlichen Teil über Word of Blake, stellt einige der Hauptakteure des Jihad vor, inklusive des Master und seiner Manei Domini. Schönes Präludium, das im Nachhinein einige Erkenntnisse liefert

1 Dawn of the Jihad (August 2005, Nachdruck im Sammelband Blake Ascending)

enthält einen kurzen Überblick der Ereignisse in den Jahren vor dem Ausbruch des Jihad sowie Texte über die ersten beiden Jahre des Konflikts 3067 und 3068. Enthält außerdem die Chaos Unbound Kampagne, mit der die Konflikte des Jihad-Auftakt nachgespielt werden können. Beginnt mit dem ersten Kapitel von Storms of Faith, dem Battletechroman, der als nächstes nach Endgame erscheinen sollte, wozu es aber nie kam

1a Randall N. Bills: Black Mist rising (ab Mai 2005)

3067, Battlecorps-Kurzgeschichten-Serie in 10 Teilen über den erneuten Aufstieg der Black Dragon Society im Draconis Combine

1b Verschiedene Autoren: Case White (Januar bis März 2007)

3068, Serie von Battlecorps-Kurzgeschichten, die die fehlgeschlagene Invasion der Erde durch Comstar zum Thema haben

2 Jihad Hot Spots 3070 (Dezember 2005, Nachdruck im Sammelband Blake Ascending)

Fortsetzung von DotJ, Ende 3068 bis Ende 3070, enthält als Hilfestellung eine Timeline, Chaos Unleashed-Kampagne. Im Datenanhang werden erste Dark Age Einheiten (in diesem Fall z.B. SM-1 Tank Destroyer) für Classic BT canonisiert, außerdem erstes Westentaschen-Kriegsschiff

3 Mercenaries Supplemental Update (Juni 2006)

ist nicht direkt Teil der Storyline, enthält aber eine Vielzahl von Hintergrundinfos, listet zahlreiche Söldnereinheiten und ihre Einsätze in den frühen Jahren des Jihad auf (etwa 3067 bis 3071), im Anhang Regelwerk für Söldner in der Jihad-Ära

4 Jihad Hot Spots 3072 (Oktober 2007)

Fortsetzung von JHS 3070, schildert die Geschehnisse bis etwa Ende 3072, massiertes Auftreten der Manei Domini, Fortsetzung der Timeline, Chaos Rampant-Kampagne, im Anhang Regeln zur Konstruktion und zum Spielen von Manei Domini, Datenblätter für Celestial Omnimechs

4a Herb A. Beas II. Forgotten Worlds 1: The Hunt for Jardine (Oktober bis November 2007)

3065, Battlecorps-Kurzgeschichte in fünf Teilen über die Suche nach einer der Fünf Verborgenen Welten Comstars

5 Starterbook Wolf and Blake (August 2008)

3073, Kampagnenband in der Tradition des Tales of the Black Widow Company Szenariobuchs (des ersten je veröffentlichten BT-Bands), ist nicht direkt Teil der Storyline, enthält aber Hintergrundinfos, und zwar zum Neuaufbau der Wolfs Dragoons um die Kerneinheit der neuen Black Widow Company, zeitgleich wurden Mechpacks der im Szenarioband vorkommenden

Mechs herausgegeben, zusammen mit den im Band enthaltenen vereinfachten Regeln besonders einsteigerfreundlich (persönliche Anmerkung: optisch sehr gelungen, an Stelle von Ulisses hätt' ich dieses Werk als allererstes übersetzt und herausgegeben)

6 Jihad Conspiracies: Interstellar Players 2 (Juni 2008)

nicht Teil der fortlaufenden Storyline, enthält jedoch ... den Rest kennt ihr schon :), wie im Interstellar Players 1 Infos zu Akteuren und Schauplätzen hinter den Kulissen wie z.B. Texte zu den Fünf Verborgenen Welten Comstars, Onkel Chandi etc, mehr als ohnehin schon üblich findet der Leser hier Gerüchte, Erfindungen und Andeutungen eher als harte Fakten, die jedoch ebenfalls zu entdecken sind, auch wieder eine Fundgrube für Rollenspieler

7 Jihad Secrets: The Blake Documents (August 2008)

Update und Bestandsaufnahme der frühen Jihad-Ereignisse bis etwa Mitte 3075, Profile vieler Akteure und - was seinerzeit die Fangemeinde verzückt hat - einen ausführlichen Clan Wolverine-Teil samt Verschwörungstheorie (sie leben, sind unter uns und vielleicht sogar die wirklichen Hintermänner des Jihad :)) OT: Unbedingt lesenswert: Blaine Lee Pardoe: Betrayal of Ideals, Battlecorps-Story in vier Teilen über die "wahre" Geschichte von Clan Wolverine 2822 bis 2840 (veröffentlicht Oktober 2006 bis Januar 2007)

7a Herb A. Beas II. Forgotten Worlds 2: Finding Jardine (Dezember 2008 bis Januar 2009)

3068, Battlecorps-Kurzgeschichte in drei Teilen, Fortsetzung von 4a, leider bis heute nicht fortgesetzt

7b Jihad Turning Points: Luthien (Dezember 2008, PDF only)

kurzer Szenarioband, Kampf um Luthien (Kurita, Black Dragon, Word of Blake, Ghost Bears), Dezember 3067 bis Dezember 3074

7bb Jeff Kautz: The Line (Dezember 2005)

3068, Battlecorps-Story über einen Mechkrieger-Samurai der Genyosha auf Luthien, der gegen eine überwältigende Übermacht bestehen muss

7c Jihad Turning Points: New Avalon (Januar 2009, PDF only)

kurzer Szenarioband, Kampf um New Avalon (FedSuns, Word of Blake, Söldner), Dezember 3067 bis September 3074

7cc Steven Mohan jr.: Isle of the Blessed (ab August 2006)

3072 bis 3073, Battlecorps-Story in mehreren Teilen, Schlacht um New Avalon

7d Jihad Turning Points: Tharkad (März 2009, PDF only)

kurzer Szenarioband, Kampf um Tharkad (Steiner, Word of Blake, Kell Hounds, Wolf-in-exile), Dezember 3067 bis Januar 3072

8 Jihad Hot Spots 3076 (März 2009)

die lang erwartete Fortsetzung von JHS: 3072, schildert die Ereignisse von 3075 bis Ende 3076, Chaos Overwhelming Kampagne, im Datenanhang das riesige LaGrange-Werftschiff und die Regeln für Kearny-Fuchida-Supersprünge, die Erklärung für die scheinbare Omnipräsenz des WoB

8a Jihad Turning Points: Sian (August 2009, PDF only)

kurzer Szenarioband, Kampf um Sian (Word of Blake, ConCap), September 3070 bis Januar 3074

9 Masters and Minions (August 2009)

stellt alle Mächte der Inneren Sphäre Stand 3076 vor, Portraits (und in diesem Fall sind tatsächlich auch farbige Bilder gemeint) und Agendas zahlreicher Persönlichkeiten, militärischer Einheiten, Konzerne etc. Again: Mehr Hintergrund als Weiterführung. Nach Wolf and Blake der zweite optisch toll gelungene Band.

9a Jihad Turning Points: Atreus (November 2009, PDF only)

kurzer Szenarioband, Kampf um Atreus (FWL, Word of Blake, Söldner), Oktober 3068 bis Juni 3077

9b Jihad Turning Points: Dieron (März 2010, PDF only)

Szenarioband, Kampf um Dieron (Ghost Bears, Kurita, Word of Blake, Söldner), Februar 3068 bis Januar 3078

10 Jihad Hot Spots: Terra (Juli 2010)

Fortführung der Ereignisse aus JHS: 3076, 3077 bis zur erfolgreichen Invasion Terras Ende 3078, Chaos Eternal Kampagne, ausführlicher Quellenteil zur Erde, der Urheimat der Menschen, vom Aufbruch ins All bis zur Gegenwart, Regelwerk zum (unbemannten) Caspar-SDS-System (Weltraumverteidigung), Castles Brian

11 Jihad: Final Reckoning (Oktober 2011)

letztes Jihad-Quellenbuch, Ereignisse ab 3079 bis 3081, Zerschlagung der letzten WoB-Nester, Gründung der Republic of the Sphere, Bestandsaufnahme aller Mächte der Inneren Sphäre, ausführliche, "gerüchtebereinigte" Timeline des gesamten Jihad, Chaos Undaunted Kampagne, im Quellenteil: WoB-Superwaffen: Superschwere Mechs, LAM's, unbemannte Mechs

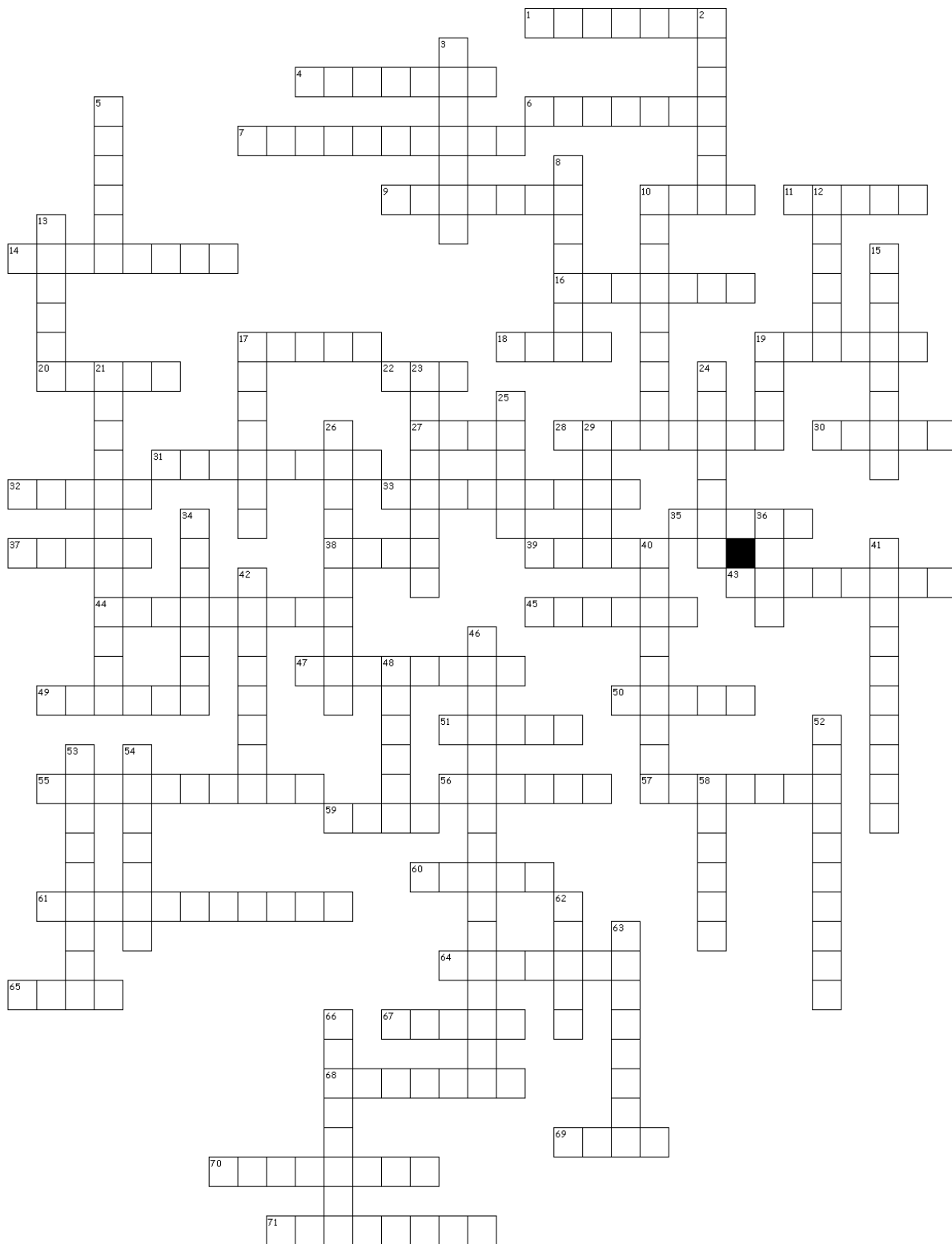
12 The Wars of Reaving (August 2011)

3067 bis 3084, nicht wirklich Teil des Jihad: Aber was ist eigentlich im letzten Jahrzehnt mit den Clans auf den Heimatwelten passiert? Hier findet man Antworten (Eine davon: Es gibt jetzt weniger Clans)

Kreuzworträtsel mit Gewinnspiel

"Unter allen Mitgliedern der MechForce Germany, die bis zum 31.12.2011 ein vollständig und korrekt gelöstes Rätsel entweder an die Email-Adresse tp32_preisraetsel@gmx.de oder an die Post-Adresse :MechForce Germany, c/o Volker Simon, Friedrich-Ebert-Str. 37, 22459 Hamburg, senden, wird ein Exemplar der voraussichtlich im Herbst erscheinenden deutschen BattleTech-Intro-Box verlost. Entscheidend ist der Zugang bei o.g. Adressen, nicht der Absendetag. . Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Sollte bis zum Einsendeschluss kein vollständig und korrekt gelöstes Rätsel bei o.g. Adressen eingehen, verfällt der Preis. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen."

Waagrecht - Nutzen nicht nur die Typen in grünen Strumpfhosen - Born to be First Lord - Blakes Vermächtnis - Ein Gottesdiensthelfer - Die andere Hälfte von Kearny - Ein Clan und viele Mechs - Das Zeichen der Marik - Keine Kreuzritter - Hauptwelt des Kombinat - Gebündeltes Licht - Hier wurden die Martial Olympiads zuerst abgehalten - Zitat: "Kill them all". Wessen Tod war Ursache für diesen Befehl? - Ein klassische Sturmmech - In den Händen von Blakes Erben (Abkürzung) 'Combined Arms' par excellence - Hier wurden die Martial Olympiads zuletzt abgehalten - Herrscherfamilie der Freien Welten - Die beste Technik bringt nichts ohne Nachschub - Gibt's nicht nur in Indien - Titel im Magistrat - Nicht nur ein Mathematiker - Zwei oder drei bilden eine Einheit - Herrscherfamilie der Konföderation - Andere tjoften damit - Rituelle Herausforderung - Hauptwelt der Sonnen - Hover, Kette, oder Rad, nur keine Beine - Zitat: "Kill them all". Wo sollten alle getötet werden? - Hauptwelt der Freien Welten - Ein Opfer der Schwarzen Witwe - Von hier ging alles aus - Nicht die Innere Sphäre - Auch ohne Messer eine einschneidende Wirkung - Eine Datensammlung - Die Gründer-Firma - Sie kamen von außerhalb - Titel im Kombinat - Herrscherfamilie des Commonwealth - Diese Konvention soll Menschenleben schützen - WoB's Reaktion auf die 4. Whitting-Konferenz - Leichtgewichtige Pferde - Mädchenname der Mutter Phelan Kells - Manche Mechs und Schiffe können es - Sein Mech müsste eigentlich von zwei Hunden begleitet werden	Senkrecht 'Über den Rubikon geworfen' - Die Technik der guten, alten Zeit - Herrscherfamilie des Kombinat - Titel in der Konföderation - Andere benennen ein ganzes Spiel nach diesen Mech - Herrscherfamilie der Sonnen - Ehrevoller Rückzug - Alte Herren denken dabei eher an die Normandie - Eine fliegende Raubkatze - Gibt's als Battle- Omni- und Proto... - Luzifers Mech-Inkarnation - Nicht nur eine geometrische Figur - Hauptwelt des Commonwealth - Auch der Fuchs genannt - Man denkt dabei an karierte Röcke - Eine runde Verbindung - Die Spielewelt - Hauptwelt der Konföderation - Auch Kröte genannt - Das erste bemannte interstellare Raumschiff - Die Wikinger waren als solche verschrien - Titel in der Liga - Nicht nur ihn gibt es doppelt, auch seinen Sohn - George Lucas' Schuld - Gibt es nur noch in Deutschland - Zitat: "Kill them all". Wer sagte dies nach dem Tod seines Vaters? - Titel im Comonwealth - Ein Rasalhaguer-Problem - Husaren, Ulanen, Kürassiere und... - Ob Hunde oder Wölfe, beide sind...
--	---



Wie erhofft ist das Rätsel aus der letzten TP-Ausgabe auf einige Gegenliebe gestoßen, und im Forum auf unserer Homepage gibt es dazu auch einen Hilfe-Thread. (Deshalb zum besseren Verständnis , auch in dieser TerraPost nochmal abgedruckt).

Damit auch diejenigen, die nicht regelmäßig ins Forum schauen, die gleichen Voraussetzungen zur Lösung des Rätsels haben wie die regelmäßigen Forum-Leser, werden die Tipps aus dem Forum hier nochmal zusammengefasst.

Und damit auch die Forum-Leser einen Grund haben, dies hier zu lesen, gibt es hier noch einige Exklusiv-Tipps, die ich nicht im Forum posten werde!

Zuallererst eine Korrektur zu "*Senkrecht 42. Die Wikinger waren als solche verschrieen*":

Die Frage klingt so, als stünde die Antwort im Plural/in der Mehrzahl.

Die Antwort steht aber im Singular/in der Einzahl!

Sorry, ist mir trotz mehrfacher Kontrolle durchgeschlüpft.

Hier ein paar allgemeine Hinweise zu dem Rätsel:

- ⤴ Alle Antworten sind BattleTech-bezogen, auch wenn die Fragen nicht immer danach klingen.
- ⤴ Um zu vermeiden, dass derjenige gewinnt, der am besten googeln kann, muss bei einigen Fragen/Antworten ein bisschen um die Ecke gedacht werden.
- ⤴ Umlaute und 'ß' sind als AE, OE, UE und SS einzutragen.
- ⤴ Falls die Antwort Leerzeichen/Blanks enthält, diese weglassen.
- ⤴ Es gibt mindestens eine Frage mit mehr als einer richtigen Antwort. Fürs Gewinnspiel werden natürlich beide akzeptiert.
- ⤴ Es gibt eine Dreier-Gruppe von Fragen, die man am besten in ihrer Gesamtheit betrachtet, um dann die einzelnen Fragen beantworten zu können.

Und nun fragenspezifische Tipps:

Waagerecht 31. Die beste Technik bringt nichts ohne Nachschub:

- ⤴ Napoleon soll mal gesagt haben: "Eine Armee marschiert auf dem Bauch!". Soll heißen, ohne Nachschub bringt es auch die beste Truppe nicht.
- ⤴ Welches Ereignis im BT-Universum könnte einem denn einfallen, wenn man den Wahrheitsgehalt o.a. Behauptung belegen will?
- ⤴ Eigentlich im BT Universum passend zu etwas wirklich großem.

Waagerecht 32. Gibt es nicht nur in Indien:

- ⤴ Es geht um die Gesellschaft.

56. Auch ohne Messer eine einschneidende Wirkung:

- ⤴ 'Einschneidend' ist mehr im übertragenden Sinne gemeint.
- ⤴ Ein Ding, ein Ereignis oder eine Person hatte eine im übertragenden Sinne 'einschneidende Wirkung'. Und obwohl einschneidend nur im übertragenden Sinne gemeint ist, muss/kann man trotzdem an 'Messer' denken.
- ⤴ Während das Lösungswort einen BT'ler daran denken lässt, welche einschneidende Wirkung das Ereignis/die Person/die Sache auf das BT-Universum hatte, denkt ein Nicht-BT'ler evtl. an Messer. Das mag auch davon abhängen, wie alt der Nicht-BT'ler ist, welche Interessen er hat usw. usf., muss also nicht unbedingt zwingend sein.
Beispiel: lässt uns mal unterstellen, die 331st Royal BattleMech Division käme nicht aus Minnesota sondern aus Montana und Montana wäre das Lösungswort. Ein BT'ler würde jetzt vielleicht an Clan Wolverine denken, ein Nicht-BT'ler an Hannah Montana, oder einfach den Staat in den USA, oder an die Alpen (wg. La Montanara) oder den Bergbau (wg. der Montan-Union). Das Messer wäre dann Hannah oder USA oder Alpen oder Bergbau.

Senkrecht 15. Alte Herren denken dabei eher an die Normandie:

- ⤴ Englische und amerikanische alte Herren würden eher an dieses Wort denken als deutsche alte Herren.

Senkrecht 40. Auch Kröte genannt:

- ⤴ Eine Romanfigur von Arthur Conan Doyle nahm es oft in den Mund.

Jetzt zu den Exklusiv-Tipps:

Senkrecht 42. Die Wikinger waren als solche verschrien:

- ⤴ Man achte auf 'verschrien'. Also eher berüchtigt als berühmt.

Allgemein:

- ⤴ Es werden sechs Mech**bezeichnungen** gesucht.
- ⤴ Es werden drei Schiffs**bezeichnungen** gesucht.

Stand: 05.12.11

Invasionspause

Die Truppen von St.Ives erdreisten sich, die Randwelt Cronos zu plündern!

Sie haben den Auftrag Captian Patrick J. Brown mit seiner Befehlslanze aufzuspüren und zu eliminieren. Sie erhalten Unterstützung durch ein Kampflanze, wenn er gefunden wurde.



Zur Zeit befindet er sich außerhalb der Stadt Crown Town, um seine Befehlslanze in Position auf die Nachschubbasis Delta Sieben zu bringen. Alle seine anderen Einheiten sich verteilt auf die Stadt bzw. auf dem Planeten zerstreut. Wir haben nur diese eine Gelegenheit Captain Brown mit diesem geringen Schutz zu erwischen. Verlieren sie ihn nicht und verschaffen sie uns so ein paar Tage Zeit.

Verteidiger:

Scoutlanze Hammer unter Lanzenführer Bonik (4 Mechs)

Wasp 1L (4/5), Clint 2-3-T(4/5), Withworth 1(4/5), Locust 1E(4/5)

Kampflanze Amboss Blau unter Kapitän Klaus Hartwig (4 Mechs)

Thunderbolt 5S(4/4), Centurion A(4/5), Centurion A(4/5),

Hunchback 4J(4/5)

Angreifer:

Befehlslanze Weißes Ross unter Captain Patrick J. Brown (4 Mechs)

Banshee 3M(3/4), Grashopper 5H(4/4), Grashopper 5H(4/4),

Victor 9B(4/4)

Aufstellung:

Die Angreifer bewegen sich in Richtung Westen, startend von der Ostseite.

Die Verteidiger bewegen ihre Scoutlanze von Norden her und die Kampflanze steht in der Stadt im Süden.

Siegbedingungen:

Angreifer:

knapper Sieg: Abzug von Captain Brown und mindestens einem weiteren Mech

Sieg: Abzug von Captain Brown und mindestens zwei weiteren Mechs

Glorreicher Sieg: Abzug von Captain Brown und allen weiteren Mech

Verteidiger:

knapper Sieg: Abschuss von Captain Brown und Abzug nach Norden von mindestens 3 Mechs

Sieg: Abschuss von Captain Brown und Abzug nach Norden von mindestens 5 Mechs

Glorreicher Sieg: Abschuss von Captain Brown und zwei weiteren Mechs

Szenario-Verlauf auf dem Phoenix-Con 2011

Die Lanze des Captains wurde schnell gefunden und die leichten Scouts suchten schnell die direkte Konfrontation mit der Banshee des Captains. Die schwere Beschützer der Banshee konnten die leichten Einheiten, die um sie herumsprangen nicht effektiv bekämpfen. Der Captain wurde nach drei Runden zudem mit indirektem LSR-Feuer eingedeckt, was ihn zunächst weiter nach Norden drängte. Somit ist die Taktik der Hammerlanze vollaufgegangen.

Die Befehlslanze fand sich ziemlich schnell vor einem Fluss wieder, der hinter einigen Hügeln verlief. Der Captain steuerte seine Banshee auf die Ostseite eines der Hügel, um eine Furt zu finden und vor der Ambosslanze Deckung zu haben. Doch leider war das Ufer zu steil und die Banshee konnte an diese Stelle den Fluss nicht überqueren. Gestört durch die herumspringende Hammermechs drehte Brown die Banshee und versuchte einen anderen Weg zu finden, im dem er als Finte den Victor nach Norden schickte, selber aber versuchte mit den Grashoppern nach Süden auszuweichen. Die Amboss-Lanze bemerkte diese Finte schnell und zog sich rückwärts ebenso nach Süden. Somit war der Captain schnell unter Dauer-LSR-Feuer und immer noch auf der verkehrten Seite des Flusses.

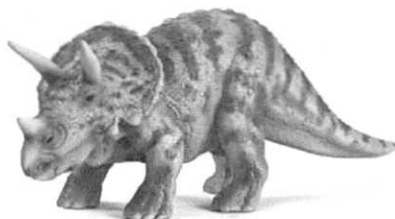
Der Captain bat im Hinblick auf den drohenden Panzerungsdurchbruch eines rechten Beines und somit der wahrscheinlichen Flutung des Beines im Fluss um Verhandlungen und schaltete seinen Mech ab.

Insgesamt ein spannendes Szenario mit vielen mutigen leichten Mechs und verzweifelten schweren und überschweren Mechs, die lernen mussten, dass 1. keine Assaults ohne Sprungdüsen auf Berge gehören und 2. Wasser bremst.

BATTLETECH®

QUAD BATTLEMECH TECHNICAL READOUT

Type/Model: Triceratops TRI-DS3
Tech: Inner Sphere / 3058
Config: Quad BattleMech
Rules: Level 2, Custom design



Mass: 60 tons
Chassis: Johnston Biped L-25-a2 Endo Steel
Power Plant: 300 Icarus XL Fusion
Walking Speed: 54,0 km/h
Maximum Speed: 86,4 km/h
Jump Jets: 5 Pitban 6000 Standard Jump Jets
Jump Capacity: 150 meters
Armor: Durallex Heavy Standard
Armament:
3 Thunderbolt-12 Large Pulse Lasers
1 Guardian Interface Model 2B Guardian ECM
Manufacturer: Taurus Territorial Industries
Location: Taurus
Communications System: Datacom 50
Targeting & Tracking System: Beagle Active Probe

Overview

Mit der überraschenden Weiterentwicklung eines erfolgreichen vierbeinigen Erntemechs, hat das Taurus Concordat selbst die sonst gut informierten ComStar-Akkoluthen überrascht. Hier wurde der sonst 40-Tonnen Ernter mit einer kompletten Panzerschicht überzogen und mit zusätzlichen Sprungdüsen ausgerüstet. Die Düsen sind jeweils in den kräftigen und enorm stabilen Beinen und unter dem Bauch untergebracht, sodass die der Abgasaustritt erst beim Abheben des Mechs erkannt werden können und die Maschine gleich im Sichtschutz der Gase abhebt.

Die Sensor-Phalanx ragt in einem Kranz direkt hinter dem Cockpit auf und prägt das Aussehen des Mechs. Auch die drei schwere Impulslaser ragen so von den Schultern und an der Nase des Mechs hervor, sodass wegen der kürzeren Vorderbeine der Mech sofort an den prähistorische Kampsaurier Triceratops ähnelt, was auch zunächst als Entwicklungsname, dann doch als Produktname dient. Seine Geschwindigkeit ist höher als vergleichbare Chassis gleicher Gewichtsklasse, doch die Vierbeinigkeit des Triceratops erlaubt eine überragende Stabilität im Gelände und im Sprungverhalten. Doch die kurzen Vorderbeine und die Vierbeinigkeit verursachen bei höheren Geschwindigkeiten starke Schwankungen und teilweise heftige Stöße im Cockpit, sodass viele Mechpiloten diesem Mech eher als Flugmech nutzen, da die gute Balance im Flug und die gute Abfederung bei der Landung erheblich angenehmer für die Piloten sind.

Capabilities

Der Triceratops hat drei gleiche durchschlagkräftige schwere Impulslaser, die in einem Dreieck um das Cockpit angeordnet sind und große Treffsicherheit bieten, besonders bei der häufigen Flugphasen des Mechs. Die Sensorphalanx dient der genauen Abtastung der Umgebung, sodass immer ein detailsreiches Bild der Gegner dargestellt werden kann. Der Nachteil der Vierbeinigkeit kann so durch geschickte Positionierung auf dem Schlachtfeld negiert werden.

Battle History

Der Triceratops wurde in einer Lanzenformation aus fünf gleichen Maschinen als erstes gegen einen Überfall auf einem Mond eingesetzt. Die Piraten, die auf Lebensmittel und Wasservorräte aus waren, erkannten die Mechs zunächst nicht als Battlemechs sondern nahmen an, dass die Verteidiger die in die Silhouette ähnlichen Erntemechs einsetzten. Als der erste Commando der Piraten unter dem gemeinsamen Feuer der Triceratops zusammen brach, erkannten die Gegner die Gefahr. Doch da wurden die Triceratops auf den Flammenstrahlen der Sprungdüsen weit über die Piraten gehoben und erledigten den zweiten Piratenmech einen Centurion im Flug. Eine Gegenwehr entstand erst viel zu spät, sodass kein Triceratops auch nur einen Treffer einstecken musste.

Variants

Eine Variante der TRI-DS2 des Triceratops besteht in der Auswechslung der Beagle Sonde gegen eine ECM-Störeinheit, die auch in der Lanzenform mindestens einmal eingebaut ist. Die erste Bewaffnung der Triceratops bestand aus drei schwere Extremreichweitenlaser, die erhöhte Hitzeentwicklung und eine geringere Treffsicherheit besitzen. Die erhöhte Reichweite dieser Laser nutzen den Mechwarrior kaum, da die häufige Nutzung der Sprungdüsen überwandern die Distanz zum Gegner meist schnell genug, um die fehlende Reichweite auszugleichen.

Notable 'Mechs and MechWarriors

Der erste Pilot, der einen Abschuss mit dem Triceratops verbuchen konnte, war Testpilot Matty Riran. Seine Impulslaser zerrissen im vollen Lauf einen Piraten-Commando. Anschließend zündete er seine Düsen und sprang über die Explosion des Gegners hinweg nur um den nächsten Gegner, einen Centurion, unter Beschuss zu nehmen. Dieser Gegner wurde durch vier Triceratops gleichzeitig erledigt, sodass sich diesen Abschuss alle Piloten teilen. Nachdem alle Piraten vertrieben worden sind, kamen alle Triceratops unversehrt in die Wartungshallen zurück.

Deployment

Eine Lanze von Triceratops, die als erste das Taurus Concordat verlassen, gehen direkt in einem Demonstrationenkampf zu den GM-Werken, um seine enorme Vorteile der Konstruktion zu beweisen.

BATTLETECH®

QUAD BATTLEMECH TECHNICAL READOUT

Type: Triceratop TRI-DS3
 Mass: 60 tons
 Tech & Era: Inner Sphere / 3058
 Config & Rules: Quad 'Mech / Level 2
 Movement: Walk: 5 Run: 8 Jump: 5

Design Status: VALIDATED

Description		Crits	Tons	Cost C-Bills
Mass:	60 tons		60,00	
Internal Structure:	Endo Steel (107 pts)	14	3,00	96.000
Engine:	300 Vlar XL Fusion	12	9,50	4.800.000
Total Heat Sinks:	12 Double	0	2,00	72.000
Gyro:	Standard	4	3,00	900.000
Cockpit, Life Support, Sensors:	Standard Cockpit	5	3,00	370.000
Myomer:	Standard Strength	0	,00	120.000
Leg Act: Hip + UpLeg + LowLeg + Foot		16	,00	69.600
Armor: Standard (192 total armor pts)		0	12,00	120.000
	Internal Points		Armor Points L / R	
Location:	Points		L / R	
Head:	3		9	
Center Torso F(R):	20		31 (8)	
Left/Right Torso F(R):	14 / 14		23 (5) / 23 (5)	
Front Left/Right Leg:	14 / 14		22 / 22	
Rear Left/Right Leg:	14 / 14		22 / 22	
Weapons & Equipment				
# Type	Loc	Heat	Ammo	
2 Large Pulse Lasers	RT	20	4	14,00 350.000
1 Large Pulse Laser	LT	10	2	7,00 175.000
1 Guardian ECM	LT	0	2	1,50 200.000
5 Standard Jump Jets	(1 Ton each)		5	5,00 300.000
'Mech Size Cost Multiplier (Total Cost x ,60):			0	0 4.543.560
TOTALS:	Combat Heat: 35 (24 Heat Avail)		64	60,00 T 12.116.160

(2 Left) (,00 Left) C-Bills

Battle Value: 1.297 (9.341,68 C-Bills per BV)

Weapon Value: 1.170 / 1.170 (R = ,90 / ,90)

Damage Factors: SRDmg = 22, MRDmg = 7, LRDmg = 0

BattleForce2: MP = 5J, Armor/Structure = 5/2, Point Value = 13

Class = MH, Damage PB/M/L = 3/2/-, Overheat = 1

Specials: ecm

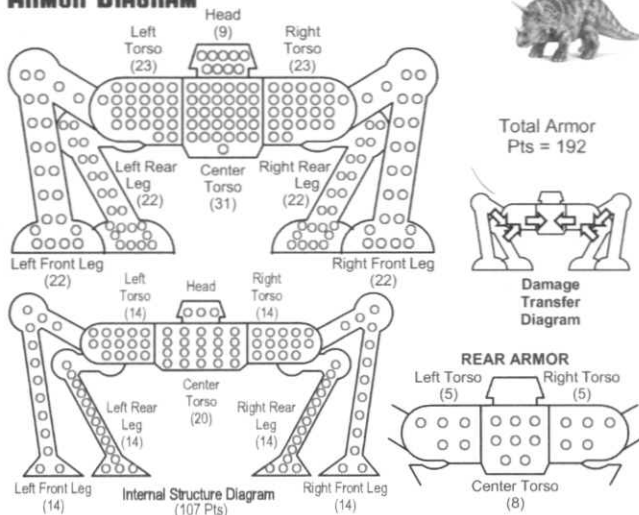
Printed by HeavyMetal Pro V5.03,RCW Enterprises. Copyright © 2001 of WizKids, LLC
 BattleTech®, 'Mech® and BattleMech® are registered trademarks of WizKids, LLC

BATTLETECH®

QUAD BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 192

Damage
Transfer
Diagram

'MECH DATA

Type: **Triceratop TRI-DS3**

Mass: **60 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5**

Inner Sphere

Running: **8**

Quad 'Mech

Jumping: **5**

Level 2 / 3058

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	Large Pulse Laser	RT	10	9	-	3	7	10
1	Large Pulse Laser	LT	10	9	-	3	7	10
1	Guardian ECM	LT	0	-	-	-	-	6

Total Heat Sinks: **12 Double (24)**

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:
(30)

WARRIOR DATA

Name: **Gerd Rölöng**

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Points
4	
3	
2	
1	
0	

F959

CRITICAL HIT TABLE

Left Front Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Right Front Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Endo Steel

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Large Pulse Laser
- Large Pulse Laser
- Guardian ECM
- Guardian ECM
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Jump Jet
- Endo Steel

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Large Pulse Laser
- Large Pulse Laser
- Large Pulse Laser
- Large Pulse Laser
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Left Rear Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Endo Steel

Right Rear Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Endo Steel

Engine Hits	○○○
Gyro Hits	○○
Sensor Hits	○○
Life Support	○

Battle Value: **1.297**

Weapon Value: **1.170 / 1.170**

Cost, C-Bills: **12.116.160**

Vorwort: Auf dem RatCon 2011 traf ich Bernard Crow und konnte ihn zu einem Interview über seine Arbeit überreden. Aber wie das immer so ist, das Internet ist viel schneller als unsere TerraPost als Printmedium. Zumal es nur zweimal im Jahr erscheint. Viele der Informationen wurden in wesentlich besserer Form, als ich es jemals verfassen könnte auf der Battletech.de Seite veröffentlicht. Da das Interview auch mit freundlicher Genehmigung von Ulisses Spiele durchgeführt wurde, sehe ich es als kein Problem die beiden folgenden Artikel hier abzdrukken. Also überlasse ich es den Autor Bernard Crow über seine Arbeit zu berichten. (Andreas Warnatsch – Chefredakteur TerraPost)

Nichts für Sissis – BattleTech – Die Kampfkolosse halten die Stellung

Ein dunkelhäutiger Mann mit einem Samuraischwert, dahinter, halb verdeckt, eine titanische Kampfmaschine vor einer untergehenden Sonne. So sieht das Titelbild des Romans ›Wölfe an der Grenze‹ aus. Es war mein erster Kontakt mit BattleTech. Die Geschichten inspirierten mich sofort. Sie drehen sich um mutige Krieger, die ihre zehn Meter hohen BattleMechs ins Gefecht führen, umgeben von tonnenschwerer Panzerung und bestückt mit allem, was die Waffentechnologie des vierten Jahrtausends hergibt. Das ist kompromisslose Military Science Fiction und damit vielleicht derjenige Bereich der SF, dem in der Fantasy die Sparte ›Heroic Fantasy‹ entspricht, deren Essenz de Camp einmal auf den Punkt brachte: »Alle Männer sind stark, alle Frauen sind schön.«

Diese Grundtendenz darf man nicht als abschließende, umfassende Beschreibung fehldeuten. Die BattleTech-Geschichten gehören zu den facettenreichsten, die sich in der Science Fiction finden. So wie auch Kriminalliteratur trotz ihrer verbindenden Prämisse ›der Fall wird aufgeklärt‹ die unterschiedlichsten Storys hervorbringt, spannen die Soldatengeschichten BattleTechs ein Universum auf, das inzwischen mehr als 100 Romanen Raum bietet, in denen es um Krieg und Kampf, aber auch um Politik, Technologie, Intrigen, Religionen und Gesellschaftsentwürfe geht. In den Pilotenliegen der BattleMechs findet der Leser Figuren mit Ecken und Kanten, mit untereinander verwobenen Biografien, Persönlichkeiten, die sich gegenseitig hassen oder lieben. Der militärische Hintergrund garantiert für spannungsreiche Extremsituationen, an denen die Charaktere wachsen oder zerbrechen. Nicht selten stehen sich in einem tödlichen Duell Kontrahenten gegenüber, die der Leser zuvor über hunderte von Seiten begleitet hat, die gleichermaßen seine Sympathie gewonnen haben und man weiß: Für einen von ihnen wird in wenigen Minuten die letzte Textzeile kommen.

Der Begriff ›Konflikt‹ ist wohl derjenige, der die literarische Spannung der Military SF am besten greift. Für jeden Roman gilt, dass er Konflikte braucht, um nicht zwangsläufig langweilig zu werden. Wenn in einem Liebesroman ein Paar am Frühstückstisch sitzt, er will

die Marmelade, sie die Wurst, dann gähnt der Leser. Beide müssen die Marmelade wollen, und sie müssen sich darüber auseinandersetzen, wer sie bekommt.

Bei BattleTech geht es selten um Marmelade und oft ums Überleben. Es wird viel gestorben, sowohl was einzelne Figuren angeht, als auch in Bezug auf ganze Sternensysteme. Die Handlungen der Figuren sind wesentlich, sie entscheiden vielfach über das Schicksal eines Planeten und seiner Bevölkerung. Wenn die Bataillone Haus Liao eine Welt erobern, werden die dortigen Bürger allesamt zu Servitoren, einer Art Sklaven. Soldaten, Agenten und Staatsoberhäupter sind die wesentlichen Handlungsträger der BattleTech-Romane, weil sie naturgemäß im Zentrum der militärischen Auseinandersetzungen stehen.

Der Vorwurf des Militarismus gegenüber den Fans der Military SF geht zweifach ins Leere. Zum einen wird er von der Oberfläche abgelenkt, ohne das literarische Prinzip zu erfassen. Zum anderen unterliegt er der Verwechslung, eine *interessante* Handlung sei gleichzusetzen mit einem nach Meinung des Lesers *wünschenswerten* Zustand. Die BattleTech-Fans heißen kriegerische Auseinandersetzungen in der Realität ebenso wenig gut wie sich Krimifreunde für mehr Straftaten einsetzen oder Leser von Liebesromanen den ungeschützten Geschlechtsverkehr anstreben. Bei BattleTech begleitet man seine Helden in Situationen, die sie an ihre Grenzen führen, in denen sie sich voll und ganz für ihre Sache einsetzen und in denen dieser persönliche Einsatz den Unterschied macht.

Jener letzte Aspekt begründet den empfindlichsten Schwachpunkt des BattleTech-Universums, der zugleich auch sein größtes Potenzial bereithält. Grundlage der Romanreihe ist ein Brettspiel, bei dem man auf einem Sechseckraster Plastik- oder Zinnfiguren führt, welche jeweils für einen BattleMech stehen, eine haushohe Kampfmaschine, gelenkt von einem Menschen, dem MechKrieger. Viele dieser Giganten haben eine humanoide Gestalt, andere ähneln Laufvögeln oder Krabben. Die Spielmechanik schreibt ihnen Stärken und Schwächen zu in Form von Waffensystemen, Panzerungen, Laufgeschwindigkeit, Sprungdüsen und nicht zuletzt einer Anfälligkeit für Wärmestaus. Ein Widerspruch liegt nun in der futuristischen Bewaffnung mit Lasern, Partikelprojektorkanonen und Langstreckenlafetten einerseits und der typischen Kampfdistanz andererseits. Schon die Geschütze der Gegenwart schießen deutlich weiter als das Auge reicht, geführt von elektronischen Feuerleitsystemen. Bei BattleTech beruht der Spielspaß jedoch darauf, dass sich die Mechs geschickt über die Geländekarte bewegen, Deckung ausnutzen, Schussfelder suchen wie Infanteristen. Man kämpft ›auf Sicht‹, wie ein mittelalterlicher Ritter in seiner Rüstung. Auch hier wird deutlich, dass es den Fans nicht um eine realistische Vorausschau der Gefechtsfeldtechnologie kommender Zeitalter geht – der diesbezügliche Entwurf bei BattleTech muss bereits heute als überholt gelten. Die Erklärung dafür wird durch den Begriff ›Lostech‹ angedeutet, ›verlorene Technologie‹. Was früher möglich war, ist im 31. Jahrhundert nicht mehr zwangsläufig zu schaffen. Man kann einen Mech mit schweren Lasern bestücken, aber Zielsuchsysteme sind nur in primitivsten Ausführungen erhältlich. Wesentliches Werkzeug eines Bordingenieurs ist die Automatikpistole, mit der er den Passagieren den Gnadenschuss anbieten kann, sollte einmal der Sprungantrieb des Raumschiffes ausfallen – reparieren kann ihn niemand mehr.

Auch bei der Art der Kriegsführung muss man hinnehmen, dass die entscheidenden Schlachten von Bodentruppen geschlagen werden. Es gibt Orbitalbombardements und Atomschläge, aber entscheidend bleibt der Einsatz der BattleMechs, die sich im mehr oder weniger offenen Gefecht gegenüberstehen. Sie sind die Könige des Schlachtfeldes. Dies sind, legt man das Kriterium einer sinnvoll weitergedachten technologischen Zukunft an, sicherlich Schwachpunkte. Kann man jedoch diese Annahmen akzeptieren, hat man das Ticket in ein faszinierendes Universum gelöst. Die Bundeswehr hat heute mehr Soldaten, als es 3028 im gesamten besiedelten Weltraum MechKrieger gibt – und die sind verstreut über tausende von Welten. Das macht den Einzelnen unverzichtbar – ein Effekt, der wesentlich zur Faszination BattleTechs beiträgt. MechKrieger und, um der Wahrheit die Ehre zu geben: mehr noch ihre Maschinen sind keine Verfügungsmasse, sie sind bedeutend und wertvoll – vielleicht ein Gefühl, das manchem Leser in der Realität nicht immer ausreichend vermittelt wird. Die Bühne ist bereit für große Schurken und echte Helden, die durch ihren persönlichen Einsatz Taten vollbringen können, die denen klassischer Sagengestalten gleich kommen – sie werden Hektor, Siegfried und Beowulf in einem Szenario, das zukunftsgerichtet ist und vielerlei Strömungen der Gegenwart aufnimmt. Der BattleTech-Leser sucht also das, was Zuhörer seit Erfindung der Sprache von ihren Erzählern verlangen: Geschichten über große Taten, bei denen das Mitfiebern lohnt. Wem die Migräne einer österreichischen Kaiserin in der vierten Sissi-Verfilmung die Tränen nicht mehr in die Augen zu treiben vermag, dem mag die Detonation eines Schwarms von zwanzig Langstreckenraketen auf der Stahlkeramikpanzerung über der Brust eines *Orion*-BattleMechs vielleicht ein Lächeln auf die Lippen zaubern.

Der von der Menschheit besiedelte Weltraum ist ein reicher Fundus unterschiedlichster Kulturen. Im großen Maßstab ist die Demokratie gescheitert und Feudalstaaten gewichen – mitbegründet durch das maßvolle Technologieniveau des BattleTech-Universums, das die Reise- und Kommunikationsmöglichkeiten beschränkt und die Planetensysteme in gewisser Weise zu Inseln im Nichts des Alls macht. Die Traditionen der Samurai stehen hoch im Kurs, es gibt Theokratien und brutale Polizeistaaten kommunistischer Prägung. Lostech führt auch zur Mystifizierung fortschrittlicher Technologie. Die interstellare Kommunikation liegt in den Händen ComStars, einer kultischen Organisation, deren »Adepten« oft gar nicht wissen, was sie tun, wenn sie mittels eines Hyperpulsgenerators eine Nachricht verschicken – aus ihrer Sicht vollführen sie ein undurchsichtiges Ritual, wenn sie die notwendigen Knöpfe drücken. Hier wird schon deutlich, dass Elemente, die ursprünglich als Beschränkungen eingeführt wurden, um mit dem Brettspiel »kompatibel« zu bleiben, zu einem Gerüst geworden sind, das Geschichten eher stützt und ihnen zur Entfaltung verhilft als sie zu beschränken. Diese



Erfahrung machte auch ich während der Arbeit an meinem 2007 erschienenen BattleTech-Roman ›Karma‹.

Die Faszination für BattleTech hatte bei mir beständig unter der Oberfläche geschwelt. Bereits im Vorwort meiner ersten, als Fanzine publizierten Storysammlung verwies ich auf die BattleTech-Romane als Inspirationsquelle. Zwar schrieb ich damals Fantasy, aber ich adaptierte das militärische Setting, das ›Wölfe an der Grenze‹ mir gezeigt hatte. Als ich mit der Arbeit an ›Karma‹ begann, gab es nicht nur das Brettspiel mit zahlreichen Ergänzungen. Auch ein Rollenspiel war auf dem Markt, eine Computerspielserie hatte ihren Weg auf die PCs gefunden, es gab eine Reihe von Quellenbänden und natürlich die Romanreihen. Der Hauptstrang war bei Heyne erschienen, das Impressum eines der Bände in meinem Regal verkündet stolz die zehnte Auflage. Insgesamt umfasste diese Reihe 62 Bände. Parallel gab es den Ableger ›MechWarrior‹, der aber keinen vergleichbaren Erfolg hatte. Die Autoren in den USA hatten sich entschlossen, nach dem Abschluss des Hauptstranges einen Zeitsprung von 50 Jahren zu machen und danach mit ›MechWarrior: Dark Age‹ neu anzusetzen, was in der deutschen Übersetzung ebenfalls zunächst bei Heyne erschien, wo sie nach Band 16 eingestellt wurde, obwohl noch weitere Romane auf die Übersetzung aus dem Amerikanischen warteten. Parallel dazu hielt Fanpro die Rechte an ›Classic BattleTech‹, was letztlich bedeutete, dass hier Romane verlegt wurden, die in der Handlungszeit zwischen etwa 2.600 und 3.070 angesiedelt sind. Einige Bände waren Neuauflagen der alten Heyne-Serie, aber für die Mehrzahl wurden deutsche Autoren gesucht – meine Chance. Ich schickte mein Exposé ein.

Die Königsfrage: Was macht einen guten BattleTech-Roman aus?

Zunächst einmal muss er die Qualitätsmaßstäbe erfüllen, die an jeden Roman angelegt werden. Im Gegensatz zur Textform der Kurzgeschichte steht hier nicht ein Ereignis im Vordergrund, sondern eine Figur (beziehungsweise mehrere) und ihre Entwicklung. Ich fühlte mich noch nicht allzu sicher im BattleTech-Universum, also machte ich einen Außenseiter zu meinem Protagonisten, den MechKrieger Jen Xiao. Dieser lebt auf einem Hinterwäldlerplaneten, auf dem man vom Rest des Universums wenig weiß. Man befindet sich sozusagen im Vorzimmer des BattleTech-Kosmos, sieht gebannt zu den Sternen auf und sehnt sich danach, Teil des Geschehens zu sein. Im Laufe des Romans wird dieser Wunsch Wirklichkeit, eine feindliche Macht interessiert sich für die Welt des Helden, was sich in einem Überfall auf Niomed-4 manifestiert.

Dieser Handlungsschauplatz führt mich zum zweiten unverzichtbaren Element: Es muss nicht nur ein Roman sein, es muss auch *Science Fiction* sein. Das bedeutet für mich: Es muss ein ›Novum‹ geben, etwas, was man in unserer bekannten Welt nicht findet. Davon bietet BattleTech schon von Haus aus eine Menge, aber ich wollte auch etwas Eigenes beitragen. Niomed-4 war bislang nichts weiter als ein Punkt auf einer Sternenkarte, terra incognita, was bisherige Veröffentlichungen anging. Das ist im Übrigen eine Stärke für Leser und besonders auch für Autoren von BattleTech: Zwar bietet das Universum zahlreiche Ansatzpunkte, aber daneben auch riesige Freiräume, die ein Schreiber mit eigenen Ideen gestalten kann. In meinem Fall war es eine Vakuumwelt, die vor meinem geistigen Auge erschien. Kämpfe sind hier besonders interessant, denn die Umgebung ist die gefährlichste,

die sich denken lässt. Zwar sind BattleMechs prinzipiell vakuumdicht, aber schon ein kleines Leck (leicht hervorgerufen durch das Bombardement feindlicher Geschütze) kann Druckverlust und Tod bedeuten. Das garantiert spannungsgeladene Gefechte. Noch wichtiger war für mich, dass ich eine ungewöhnliche Gesellschaft beschreiben konnte. Die Oberfläche eines Planeten ohne Atmosphäre ist weder vor der Radioaktivität der Sonne noch vor Meteoriteneinschlägen geschützt. Unter diesen Bedingungen ist es nur logisch, wenn die Bevölkerung ihre Städte in Hohlräume verlegt, abgeschirmt durch tausende Tonnen Gestein. Das wiederum ist alles andere als trivial, wenn man den gesamten Stoffkreislauf autark organisieren muss. Ich kramte die Aufzeichnungen heraus, die ich bei der Besichtigung des Biosphere 2-Projektes in der Wüste Arizonas gemacht hatte. Dort hatten Wissenschaftler über viele Monate in einem isolierten, künstlichen Ökosystem gelebt. Ich extrapolierte ihre Forschungsergebnisse, um die Höhlenstädte Niomedes-4s plausibel beschreiben zu können.

Schließlich, und das ist das dritte Kriterium für einen guten BattleTech-Roman, muss die Geschichte fest im BattleTech-Hintergrund verankert sein. Einfach nur ein paar Mechs durch das Bild laufen zu lassen wäre mir als Verrat an den Fans vorgekommen. Die Kampfmaschinen sollten handlungstragend sein, so mein Anspruch. Ich inhalierte Quellenbücher, zog Querverweise zu anderen Romanen, bettete meine Geschichte in den Vierten Nachfolgekrieg ein, über den ab und zu Nachrichten den Hinterwäldlerplaneten erreichen. Der Plot blieb autark, denn die Kenntnis der Ende der Achtziger erschienenen Warrior-Triologie konnte ich bei meinen Lesern nicht voraussetzen. Ich verband aber die bei Michael Stackpole, einem der BattleTech-Hauptautoren, beschriebene Kultur der Konföderation Capella inklusive ihrer Kasten, Sklaven, ihrer Gedankenkontrolle und ihrem chinesischen Gepräge als mächtige Grundströmung mit den Spezialitäten meines Planeten. Bei meinem Handlungsentwurf war ich lediglich beschränkt durch die knapp 500 Jahre umfassende Zeitlinie, für die Fanpro die Lizenz hielt. Überträgt man diese Vorgabe auf einen historischen Roman, wird ihre Weite schnell deutlich: ›Schreiben Sie eine Geschichte, die irgendwo auf der Erde spielt – zwischen der Entdeckung Amerikas und der Jetztzeit ...‹ Classic BattleTech hat einen verbindenden Hintergrund, aber keine durchgängige Handlung. Es ist vergleichbar mit Karl May, dessen Werk man in beliebiger Reihenfolge lesen kann – ›Old Surehand‹ setzt die Lektüre von ›Durch die Wüste‹ nicht voraus. Romane mit engem inhaltlichem Zusammenhang sind als Reihen innerhalb des Gesamtwerks gekennzeichnet – ›Winnetou 1 – 3‹ bei Karl May, die ›Warrior-Trilogie‹ bei BattleTech.

Bei der Konzeption half mir der Fanpro-Fachlektor. Das war eine wirkliche Unterstützung, keine Gängelung. Beispielsweise hatte meine Geschichte die Schwachstelle, dass BattleMechs von ihrer Konstruktion her für Feldschlachten ausgelegt sind, nicht für Gefechte in Stadtgebieten. Nun gibt es nach meiner Vorstellung auf Niomedes-4 aber nur Städte (in Höhlen!) und – nichts, Vakuumwüste. Warum sollten ausgerechnet auf diesem Planeten Mechs stationiert sein?

Mit einer solchen Frage kann man auf mehrere Arten umgehen. Man kann sie ignorieren, was sicherlich den gerechten Zorn der Leserschaft provozieren wird. Man kann zurückschrecken und das Konzept verwerfen. Ich entschied mich dafür, sie als kreative

Herausforderung zu sehen. Militärstrategisch ergeben Mechs auf Niomede-4 keinen Sinn. Aber das muss nicht das alleinige Kriterium für eine Stationierung sein. Heutzutage gibt es afrikanische Diktatoren, die eine Luftwaffe von zwei oder drei andernorts ausgemusterten Kampffjets unterhalten. Nicht weil diese irgendeinen militärischen Nutzen hätten, sondern weil sie prestigeträchtig sind. Im BattleTech-Universum sind BattleMechs das Zeichen der Macht. Die drei auf Niomede-4 stationierten Maschinen sind daher eine Paradeeinheit, mein Held Jen Xiao lenkt eine von ihnen (was das Konzept des vergessenen Hinterwäldlers noch verstärkt). Anschlussfrage: Wie sind die Maschinen nach Niomede-4 gekommen? Gebaut wurden sie dort sicher nicht, eine Mechfabrik hätte den Planeten zu einer bedeutenden Welt gemacht. Also wurden sie dorthin gebracht. Von wem? Von der übermächtigen Konföderation Capella, und zwar anlässlich des Anschlusses des Systems an eben diese. Ein Willkommensgeschenk. Hier kann ich ein weiteres Konzept aufgreifen: Lostech. Die permanenten Kriege haben immer wieder den Kontakt einzelner Planetensysteme mit dem Rest des besiedelten Weltalls abreißen lassen. Warum nicht auch im Falle von Niomede-4? So bekam der Handlungsschauplatz eine recht dichte Historie: Ehemalige Minenkolonie – abgeschnitten von den großen Staaten (Nebeneffekt: Entwicklung einer eigenen Religion) – Wiedererdeckung – Eingliederung samt Geschenk einiger erbeuteter Mechs, für die es in der Konföderation keine Ersatzteile gibt – ein Denkmal des planetaren Verwalters, der diesen Deal einfädelt ... Und all das, weil der Fachlektor fragte, warum es Mechs in Höhlenstädten geben solle. Dies ist nur ein Beispiel.

Überhaupt war die Zusammenarbeit mit Fanpro geprägt von echter Kooperation. Der Plot der Geschichte – völlige Gestaltungsfreiheit. Klappen- und Katalogtexte – von mir entworfen. Titelbild – nach meinen Vorschlägen gezeichnet. Spezielle Anhänge – auf meinen Wunsch hin eingefügt. Das Lektorat war für mich kompetenter Diskussionspartner – die letztliche Entscheidungsgewalt über den Text lag immer bei mir. Wenn ich im Vergleich die Berichte von Kollegen höre, die ihre Romane eigenständig, nicht eingebettet in bestehende Hintergründe schreiben, beschleicht mich der Eindruck, dass sie bei ihrer Arbeit weniger Spielraum genießen als ich. Hier munkelt man von Vorlektoraten, die Handlungsentwürfe nach Marktgeschmack trimmen und Figurenkonzeptionen leicht verdaulich ›modernisieren‹. Mag sein, dass man wähnt, ein Buch dadurch besser verkaufen zu können. Dafür ist ›Karma‹ eines ganz gewiss: *Mein* Buch. Jede Zeile Bernard Crow.

Natürlich gab es auch Schwierigkeiten, mitunter solche, die stets ins Reich der Legende verbannt werden. So gingen tatsächlich eMails des Verlages einfach verloren – eine verborgene Spamfiltereinstellung meiner Provider sorgte dafür, dass sie eine Zeit lang auf direktem Wege pulverisiert wurden, ohne im Papierkorb angezeigt zu werden, geschweige denn eine Meldung auf den Bildschirm zu bringen. Dazu kamen Personalwechsel im Verlag und derlei Dinge mehr. Die sich so ergebenden logistischen Herausforderungen führten zu Verzögerungen, die ein Vielfaches der Zeit fraßen, die ich zuvor für das eigentliche Schreiben benötigt hatte – etwa den Faktor 10:1, also einen Tag schreiben im Verhältnis zu zehn Tagen auf irgendetwas warten. Die so ›gewonnenen‹ Tage nutzte ich, um gemeinsam mit meiner Freundin das Computerspiel ›MechWarrior 3‹ durchzuzocken. Während ich

unsere Kampfkolosse in Position brachte, übernahm sie die Steuerung der Waffensysteme. Inzwischen ist Ich-schieße-dir-die-Beine-ab-Silvia sicher eine der gefürchtetsten Bordschützinnen der Inneren Sphäre.

Mitte Dezember 2007 war es soweit: »Karma« erschien als 17. Roman neuer Zählung in der Classic BattleTech-Reihe.

Leider wurde die Reihe nach dem 18. Roman eingestellt. Für die Fans begann eine Wartezeit, die erst 2011 enden sollte, als Ulisses die Rechte erwarb und die Reihen fortsetzte – beide Reihen: Classic BattleTech mit neuen Geschichten deutscher Autoren und MechWarrior: Dark Age mit den Übersetzungen derjenigen Romane, die zu Heyne-Zeiten nicht mehr erschienen waren.

Bernard Crow

Nachfolgend ein paar Worte wieder von mir, euren Redakteur. Der zweite Roman der Serie trägt den Titel Zorn und ist für Mai 2012 angekündigt. Wenn alles gut läuft kann Bernard Crow sich eine Reihe von bis zu zwölf Romanen vorstellen. Ideen hat er reichlich. Zur Zeit schreibt er an einen noch nicht benannten Fantasy Roman.

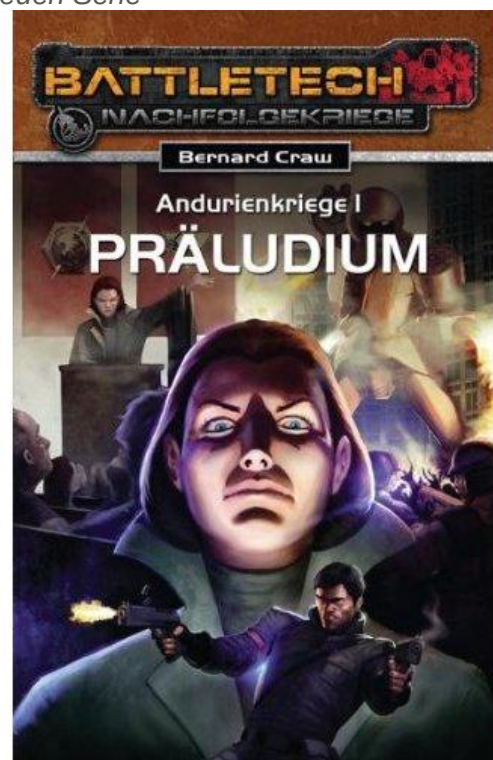
Präludium: Eine Sehnsucht nach Krieg

Voraussichtlich Ende Januar 2012 erscheint mit Präludium aus der Feder von Bernard Crow der erste Teil der Battletech-Romanreihe Andurien-Kriege.

Hier verrät der Autor erste Inhalte dieser spannenden neuen Serie

Man braucht Geduld, will man ein großes Ziel erreichen.

Die Liga Freier Welten ist der Vielfältigste der Nachfolgerstaaten. Die Vertreter mächtiger Sternenbünde wie des Großherzogtums Oriente oder des Fürstentums Regulus sitzen in seinem Parlament neben den Abgeordneten beinahe vergessener Systeme wie Thurrock oder Jiddah. Die ständigen Konflikte der Inneren Sphäre rechtfertigen das permanente Kriege-recht, dass dem Generalhauptmann der Liga weitgehende Befugnisse einräumt. Seit Generationen



wird dieses Amt von einer einzigen Familie bestückt, sodass ›der Marik‹ ein Synonym für seinen Inhaber geworden ist.

Doch es ist nicht leicht, Staatsoberhaupt eines so gewaltigen Reichs zu sein. Mit Folgsamkeit darf man nicht rechnen – vor allem nicht, was so stolze Völkerschaften wie die Andurianer betrifft.

Dame Catherine Humphreys ist Herzogin dieses wichtigen Machtblocks innerhalb der Liga. Ihre zwölf Systeme liegen weit entfernt von der Hauptwelt Atreus, und wenn sie das Wort ›Feind‹ gebraucht, weiß sie genau, von wem sie spricht. In den vergangenen Jahrhunderten hat es nie Frieden gegeben zwischen Andurien und der Konföderation Capella. Es ist kein Geheimnis, wie unzufrieden Dame Catherine mit der Unterstützung der Liga ist, und als der Marik dem Erzfeind auch noch die Hand schüttelt, um den Pakt von Kapteyn zu besiegeln, ist ihr endgültig klar, dass Andurien auf die Stärke der eigenen Regimenter vertrauen muss, um für die Capellaner eine Lösung zu finden – und zwar eine endgültige.

Das Blut der Humphreys ist so kalt wie ihre Heimat, der Eisplanet Xanthe. Sie neigen nicht zu hitzigen Schnellschüssen. Sie zielen sorgfältig. Jahrzehntelang spinnt der Clan sein Netz, im Parlament der Liga, auf den Bällen, wo sich die High Society trifft, in den Medien. Auch jenseits der Freien Welten gibt es Verbündete, die ihre Gier stillen wollen, wenn es soweit ist, der Konföderation Capella den Todesstoß zu versetzen.

Immerfort testen die Andurianer die Stärke des Feindes. Niomedé, Scarborough – kleine Überfälle zwar, aber geeignet, die Reaktionsschnelligkeit der Capellaner auf die Probe zu stellen. Catherine hat Zeit. Sie weiß: Die großen Konflikte werden die Nachfolgerstaaten soweit schwächen, dass der Marik das Herzogtum nicht mehr an der Kette wird halten können, wenn die Konföderation Capella für den Gnadenschuss bereit ist.

Präludium erzählt die Geschichte des Herzogtums und seiner Herrscherfamilie in den entscheidenden Jahren 3015 bis 3030, in denen die Weichen für die Andurienkriege gestellt werden.

Bericht von der Kittery Con aus der Sicht eine Mechforce Mitglieds (von Alexander Nickel)

Eine Hügelkuppe mit Gaussturm? So fängt eine nette Geschichte rund um Battletech an, oder auch der mühsame Fußweg vom Besucherparkplatz am Gaussturm in Dransfeld zum „Haus hoher Hagen“, dem traditionellen Austragungsort der „Kittery Con“, organisiert und durchgeführt durch die „5th Syrtis Fusiliers RCT“.

In diesem Jahr hatten wir uns eine etwas frühere Anreise auf die Fahnen geschrieben. Im letzten Jahr konnten wir erst am frühen Abend in das Free-4-All „Kampf um die Distille“ einsteigen und damit war zwar Spielspaß angesagt, jedoch waren die bereits absolvierten Punktwertungen der Anfangsspieler nicht mehr einzuholen...und damit kein Sprung auf Siegereppchen mehr denkbar.

Das sollte in diesem Jahr anders werden!

Alles andere durfte gerne so bleiben, da sich bereits 2010 die „Fusseltiere“ und das „Haus hoher Hagen“ mit der KitteryCon von ihrer allerbesten Seite gezeigt hatten ☺

Erst wurden die Zimmer und die Betten bezogen. Ausgebucht. Ein wirklich gutes Zeichen!

Dann ging es schon an die Platte, denn Darklsi hatte wieder einmal ein tolles Free-4-All vorbereitet. Es sollte ein langer Abend werden, am liebevoll gestalteten 3D-Geländer der Fusiliers mit der zentral positionierten Distille. Es wurden Mechs ausgelost und diese dann an den heiß umkämpften Sprungpunkten des Geländes abgeworfen. Jeder gegen Jeden, gespickt mit großartigen oder auch nervenaufreibenden Ereigniskarten ging es in den Kampf um Punkte und Freigetranke. Bis zu 15 Spieler waren gleichzeitig am Spielverlauf beteiligt, der teilweise obskure Blüten trieb. Dort wurden Battlemaster mit dem Beil erlegt oder in Hoffnung auf einen punktbringenden Abschluß das Feuer auf lohnenswerte Ziele gelenkt.

Zwischenzeitlich wurde von der engagierten und fantasievollen Küchen-Crew Abendessen aufgetischt: kurze, leckere Unterbrechung; dann ging es weiter. Im großen Saal tobte zwischenzeitlich die Schlacht um Kittery, bei der gutbewaffnete Invasoren sich bemühten, die eingegraben und hoch motivierten 5th Syrtin Fusiliers aus ihren Verteidigungsstellungen zu vertreiben. Hier wurde so mancher neuer Rekord aufgestellt und akribisch für die Nachwelt festgehalten. An der Bar wurden bei einem Glas Vodka, Bier oder Whisky noch mit dem Mundwerk ganze RKG besiegt, sich vom Schlachtfeld geschleppt und Erinnerungen an alte Zeiten wach gehalten. Gegen 4.00h am Morgen war beim Kampf um die Distille noch immer keine Entscheidung gefallen. Die Kampfhandlungen wurden eingestellt und die beiden punktgleichen Führenden mußten sich mit ihren aktuellen Maschinen zum Duell aufstellen. Hier allerdings zeigte sich der durchlöchernte Nightsky des Favoriten (er hatte die Figur seit dem Nachmittag ununterbrochen zu Höchstleistungen geführt!) gegen den fast nagelneuen Flashman des Herausforderers quasi chancenlos. Nach zwei Schlagabtauschen war der

Nightsky nicht mehr gefechtsfähig und zum ersten Mal in der Geschichte der KitteryCon konnte ein Mechforce Mitglied den Titel „Knight of the Distillery“ mit nach Hause nehmen. Trotz der späten Uhrzeit gab es noch regen Betrieb, der dann bis in die frühesten Morgenstunden an die vorbildlich besetzte Bar verlegt wurde.

Nach kurzer Nachtruhe und einem eiligen Frühstück ging es dann am zweiten Tag zum nächsten HauptEvent, dem „ThreeKings Turnier“. Mit optimistischen Zielvorgaben ging es nun an die Platte, um beim Gegner möglichst viele Punkte zu ergattern und selbst möglichst wenige Punkte weiterzugeben. Nach katastrophalen Niederlagen in der ersten und der zweiten Hauptrunde drängte sich der Sportsgeist in den Vordergrund, denn mit der Anfangsleistung war kein Blumenpott mehr zu holen. Allerdings zeichnete sich bereits nach der zweiten Runde ab, dass die 7maligen Titelverteidiger, das freie Chapter der „Griffins“ in arge Bedrängnis bei der erneuten Titelverteidigung kommen würden. Zur Überraschung aller Teilnehmer, denn es hatte bisher immer nur einen Sieger gegeben...

Am Ende des Turniers, nach sechs spannenden Hauptrunden und sieben Stunden Spielaktivität, wurde dann das Finale ausgespielt. Das erste Mal in der Geschichte der Kittery Con stand ein Team des Gastgebers im Finale...aber es reichte nur zu einem achtbaren zweiten Platz.

Nach einem erschöpfenden Tag ging es dann in den „Zeremonienabend“ der Fusiliers über, bei dem der moderierende Col. Lukas Cunningham (aka Cunny) deutlich erleichtert durch das Programm führte, unterstützt durch den „Spieß“ (Fasti) und dem unglaublichen Team der Fusseltieren. Es wurden Ansprachen gehalten, Rekorde proklamiert und die Sieger der einzelnen Turniere geehrt. Der Dank ans Küchenteam hallt auch heute noch nach ☺

Mit guter Laune und einer 5l-Flasche Vodka ging es dann noch ins Nachtprogramm. Überall wurde weiterhin gespielt, erzählt und neue Kontakte geknüpft. Es gab auf der KitteryCon sogar zwei offizielle Chapterfights der Mechforce zu sehen! (Gray Death Legion gegen die 6th Fire Dragon Knights) Nach einer wahrhaft langen Nacht und einem unbeschreiblichen Wochenende des Wiedersehens und des Spielens ging dann am Sonntagmorgen mit dem Frühstück das Con-Wochenende dem Ende entgegen.

Fazit: Wieder einmal ein rundum gelungenes Wochenende unter guten alten und neuen Freunden. Eine hohe Dosis Battletech und ein friedfertiges, ehrgeiziges Mit- und Gegeneinander! Gerne wieder! Auf eine großartige „KitteryCon 2012“!

Bericht Phoenix Con 2011

Dies ist ein kleiner subjektiver Bericht von der Phoenix Con in Braunschweig 2011.

Andre (im Forum unter Kabukixx bekannt) und ich, Björn (im Forum Link), hatten uns dieses Jahr vorgenommen auf die Phoenix Con nach Braunschweig zu fahren, welche dieses Jahr zum 11. mal stattfand. In diesem Jahr war der Termin von Freitag, den 4.11. bis Sonntag, den 6.11.11 im Jugendzentrum zur Mühle in Braunschweig. Für uns Rheinländer hieß das knappe 400 Kilometer Strecke und 4 Stunden gemütliche Fahrt.

Am Freitag ging es für uns dann gegen 19 Uhr in Mönchengladbach los. Unser erstes Ziel am heutigen Tage lag bei einer Spielergruppe aus Gladbeck. Diese wollten wir zum zweiten mal treffen und Hallo sagen. Als praktischen Grund war an zu führen, dass einige Spieler der Gruppe an dem Deutsch-Holländischen Grenzmanöver teilnehmen wollen, welches am 19.11.2011 in Amersfoort stattfinden soll. Also einen kurzen Abstecher nach Gladbeck, ein netter Plausch und, wie sollte es anders sein, ein wenig Mechsschreddern konnten wir uns dann doch nicht verkneifen. Um 23:30 Uhr war alles erledigt und wir machten uns auf den Weg gen Braunschweig.

Die Orga dort war über unsere spät nächtliche Ankunft unterrichtet, so das wir uns keine Sorgen machen mussten vor eventuell verschlossenen Türen zu stehen.

Nach einer ereignislosen, gemütlichen und mit vielen Gesprächen gefüllten Fahrt kamen wir um 3:30 Uhr spät Nachts am Jugendzentrum in Braunschweig an. Dort wurden wir freundlich begrüßt und bekamen nach einem kurzen Gespräch unser Nachtlager zugeteilt. Für alle Teilnehmer standen Feldbetten gegen eine Kautions zur Verfügung. Also ab in den Schlafsaal und Bett aufgebaut.

Die Nacht war etwas kurz und unruhig, jetzt erstmal frühstücken. Es wurden anständige Portionen zu vernünftigen Preisen geboten. Das gefiel uns schon mal sehr gut. Schön langsam wach werden und nach einer kleinen Runde an der frischen kühlen Luft ging es ans Gegner suchen; der erste Chapterfight sollte nicht mehr all zu lange auf sich warten lassen. Andre und ich wollten zusammen auf einer Seite spielen, so suchten wir uns für die 3025er Zeitschiene Gegner. Leider waren viele schon im Gefecht oder noch zu müde. Einen Gegner konnten wir aufreiben und so ging es an die Platte. Auf unserer Seite starteten wir mit einem Charger 1A1 und einem Thunderbolt 5S, die von Andre gesteuert wurden und ich nahm meinen Hussar 300D und einen Centurion 9A. Der Gegner stellte einen Thunderbolt 5S, einen Hunchback 4J, einen Ostsol 4F und einen Javelin 10N auf.

Langsames rantasten mit starken „jetzt geht es los“ Tendenzen bestimmten die ersten Runden. Dann wurde unser Thunder am Kartenrand geparkt. Der Ostsol des Gegners lag mit nur einem Bein zu seinen Füßen und daneben aufgereiht stand der Charger. So versuchte der Gegner durch eine Rammattacke, unseren Thunderbolt von der Platte zu kicken. Dies misslang und er versetzte seinen Mech in das Feld des Ostsols. Hierdurch wurde ein Dominoeffekt ausgelöst. Nach kurzem Studium der Regeln wurde dieser ausgeführt, was zur Folge hatte, das nicht der Thunderbolt, sondern der Charger nun erfolgreich aus dem Feld und somit von der Platte gedrängt wurde. Schade, denn er war noch Lackfrisch.

Kurze Zeit später wurde durch geschicktes Manövrieren und ein wenig Glück beim Würfeln, der Hunchback des Gegners unser neues Opfer. Hier konnten wir so schweren Schaden verursachen, das dieser keine weitere Lust (Möglichkeit) hatte am Kampfgeschehen teil zu nehmen. Nachdem es uns dann zwei Runden später noch gelang, den Javelin des Gegners platzen zu lassen, verlor dieser jegliches Interesse an

weiterem Widerstand. Das Spiel wurde so für uns zu einem Sieg und der Hunchback und Otsol wanderten in unseren Pool.

Nach einem leckeren Mittagessen entschlossen wir uns zu einem Chapterfight in der Zeitschiene IS Aktuell. Wir beide waren, was diese Zeitschiene angeht, doch recht grün hinter den Ohren. Aber nach kurzem suchen fanden wir zwei Gegner und setzten uns an die Platte. Wir stellten auf: Einen Hollander G1, Bushwacker X1, Hussar 200D, Marauder 5D, Hunchback 5N und einen Crusader 5S. Die Gegner entschlossen sich für: Anubis T, Anubis R, Cicada 3F, Wolverine 7M, Snake 1V und einen Apollo 1M.

In unseren Augen versprach der Fight ein Guter zu werden. Wir rückten vor und im zweiten Schusswechsel passierte es. Der Marauder bekam einen Kopftreffer mit Durchschlag. Der interne Wurf ergab einen Versuch und tschüss Cockpit. Damit war unser Zugpferd schon sehr früh aus dem Rennen. Der weitere Verlauf des Spiels war ein ständiges hin und her. Auf unserer Seite waren folgende Maschinen Totalverluste: der Marauder, der Hunchback und der Crusader. Der Gegner verlor den Anubis T, die Wolverine und den Apollo. Nachdem aber unser Bushwacker fast keine Waffen mehr hatte und der Hussar mit nur einem Bein am Boden lag, zogen wir uns nach knapp 4 Stunden Gefecht zurück und verloren so das Match. Es war ein harter und heftiger Fight, der uns trotz der Niederlage sehr gut gefiel. Keiner schenkte dem anderen was und so muss es sein.

Alles in allem hat uns die Phoenix Con sehr gut gefallen. Die Unterbringung war ein Jugendheim in einer alten Mühle. Es gab reichlich Schlafmöglichkeiten, Duschen und eine Menge Platz zum spielen. Ich würde mal schätzen, das so knapp 40-50 Leute da waren. Das Essen war gut und zu absolut fairen Preisen zu haben. Am Samstag wurde einiges an Spielmaterial in einem kleinen „Shop“ angeboten und die Laune war durchweg gut. Die Phoenix-Garde bot ein Rahmenprogramm, was von vielen genutzt wurde. So z.B. das Schrauberturnier, was Samstag gegen 15 Uhr begann und gegen 23:30 Uhr wohl mit einem Sieger endete. Wir nahmen daran nicht teil, doch jedes mal wenn wir dort vorbei kamen, war die Stimmung gut und angespannt, klar wollte doch jeder gewinnen.

Für uns hieß es Samstag Nacht zurück auf die Autobahn und 4 Stunden quer durch die Republik. Sonntag standen familiäre Verpflichtungen auf dem Plan. Dennoch kann man sagen, dass es aus unserer Sicht eine wirklich schöne Con war.

Björn Postler (Link)

Akademieliste der Mechforce Germany e.V.



Gray Death Legion

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
webmaster@kerlin.de



Konföderation Capella

Marcel Evers
Koldingstr.1B
22769 Hamburg
mordian@gmx.de



Liga Freier Welten

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str.37
22459 Hamburg
v.simon@gmx.net



Lyranisches Commonwealth / Lyranische Allianz

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de



Magistrat Canopus

Carsten Fegel
Harmsweg 11 e
22179 Hamburg
carsten.fegel@t-online.de



Peripherie

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
bjoern.drewes@web.de



Vereinigte Sonnen

Christian Blau
Kirchstraße 69
26871 Papenburg



Akademieliste der Mechforce Germany e.V.



Clan Feuermann drill

Carsten Fegel
Harmsweg 11 e
22179 Hamburg
carsten.fegel@t-online.de



Clan Geisterbär

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
bjoern.drewes@web.de



Clan Goliath Scorpion



Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de



Clan Nebelparder

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de



Clan Novakatze

Andre Weidenbusch
Mörtelstraße 171
47929 Greifrath
Kabukixx@hotmail.com



Clan Wolf-in-Exil

Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer
122
22763 Hamburg
magnusk_98@yahoo.com



Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2011

IS alt

A01



Killing Shadows
32.te Lyranische Garde

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
bjoern.drewes@web.de

A28



1. Norddeutsche
Mechbrigade

Martin Sachse
Bei Anfragen ins
Mechforceforum bei
Javelin

A33



Hell 's Lancers
21st Centauri Lancers
Reg.Com.Lance

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str.37
22459 Hamburg
v.simon@gmx.net

A35



Pride of the Chancellor
2. Deathcommandos
1.Reg.; 2. Battalion

Marcel Evers
Koldingstr.1B
22769 Hamburg
mordian@gmx.de

A38



Namenlose 13

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
jmohrmann@mechforce.de

A39



Concordats Commandos

Gerd Röling
Backhaus Straße 3E
31275 Lehrte
g_roeling@t-online.de

A42



Shepard 's Mounted
Fusiliers
3th St. Ives Armored
Cavalry

Christian Blau
Kirchstraße 69
26871 Papenburg
Tel: 0152-08236079

A44



1st Proserpina Hussars
The Blood Suckers

Johannes Heidler
Lindauer Str.10a
86399 Bobingen
jymset@hotmail.com

A45



Hamburg Hussars

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
webmaster@kerlin.de

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2011

A46		40th Dieron Regulars The shield of true belief	Frank Bolus Großer Born 22851 Norderstedt frankbolus@web.de
A47		Prätorianer	Markus Klein Felderseite 4a 41366 Schwalmbach chronotriggerxxl@hotmail.de
A48		Headhunter Bounty Hunter	Stephan Weiß Buschdorferstraße 7 53117 Bonn bountyhunter72@hotmail.de
A50		Die Heimatlosen	Norbert Siggelkow Am Brunnenhof 30 22767 Hamburg Norbert_Siggelkow@gmx.de
A51		Gray Death Legion	Alexander Nickel Wigandweg 15 22453 Hamburg gdl@redyellowblues.de
A52		Eridani Light Horse 21 st Striker Regiment 7th Battalion	Christoph Otto Email: otto.c@gmx.net Hamburg
A53		6th Fire Dragon Knights	Jörg Schwedler Gardinenstraße 2 37120 Bovenden – Harste mad.cat@gmx.de
A54		Dark Demons	Michael Birkholz Nobelstr. 8a 33613 Bielefeld michael.birkholz@dmeister.de
A55		Hansen's Roughriders	Leif Maser Berner-Heerweg 117b 22159 Hamburg leif905@googlemail.com

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2011

A56



6th Syrtis Fusiliers

Björn Postler
Urftstraße 132
41239 Mönchengladbach
tron933@web.de

A57



Ryukun-yon

Sebastian Wulf
Bardowicker
Wasserweg 55
21339 Lüneburg
raise@gmx.de

A58



4th Tau Ceti Rangers
1st Battalion
Nibelungen

Andre Weidenbusch
Mörtelstraße 171
47929 Greifrath
Kabukixx@hotmail.com

A59

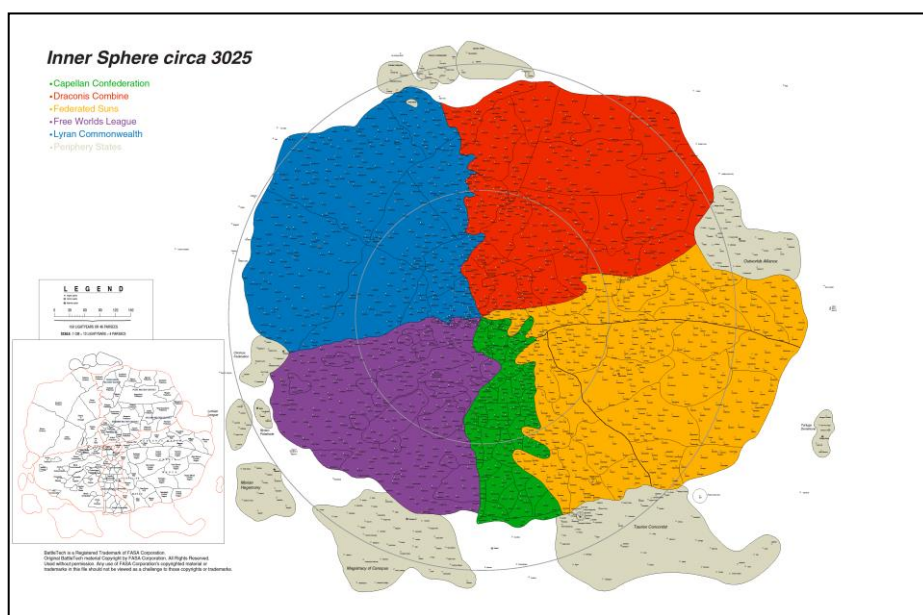


Wings of the Dragon

Michael Knieper
Seegatweg 4
26506 Norden
Knieper-Michael@web.de

Möchtest du ein Chapter gründen? Hast du keine oder nur wenige Mitglieder in deiner Nähe zu kämpfen?

Dann gründe ein eigenes Ein-Mann-Chapter in der Mechforce!
Setze deine Hausmaschine mit einem eigenen Pool gegen deine Gegner ein!



Wolltest du schon immer mal einen Omni-Mech mit mehreren

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2011

Konfigurationen oder einen besseren schwereren IS-Mech?

Werde Lanzenführer oder Kompanieführer!

Für jedes Mitglied gibt es die Möglichkeit einer Akademie-Prüfung: Jeder Akademie-Leiter kann für jedes Haus und jede Timeline eine Prüfung abnehmen. Hierzu braucht Ihr euch lediglich an Carsten Fegel, Harmsweg 11e, 22179 Hamburg (cfegel@freenet.de) wenden und euch anmelden. Alles Weitere werden wir dann veranlassen. Der Prüfer nimmt dann zu euch Kontakt auf und ihr vereinbart Ort und Tag der Prüfung. Dann könnt ihr euer Wissen und eure spielerischen Fähigkeiten in Sachen Davion oder Kurita oder Jade Falke oder was immer ihr spielt unter Beweis stellen.

IS Invasion

B01		Killing Shadows Able Battalion Alpha Regiment	Björn Drewes Schwalbenplatz 19 22307 Hamburg bjoern.drewes@web.de
B18		Shark Bait IV-phi 2nd Army V-Mu 301st Division Focht Gladiators	Gerd Röling Backhaus Straße 3E 31275 Lehrte g_roeling@t-online.de
B29		Startroopers	Volker Simon Friedrich-Ebert-Str.37 22459 Hamburg v.simon@gmx.net
B32		Second Sight 2nd Confederation Reserve Cavalry 1. Regiment	Marcel Evers Koldingstr.1B 22769 Hamburg mordian@gmx.de
B34		Life though Service 6th Ghost 3rd Battalion	Jens Mohrmann Tannenweg 3 27232 Sulingen jmohrmann@mechforce.de
B36		VS Armored Cavalry Davions Pride	Christian Blau Kirchstraße 69 26871 Papenburg Tel: 0152-08236079

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2011

B38



11. Lyranische Garde
Sabres Troopers

Oliver Birkhahn
Schottelstraße 83
47877 Willich
O.Birkhahn@web.de

B39



Ryuken-Omo
Schwerter des Drachen

Christian Bläser
Felderseite 4a
41366 Schwalmbach
christian_blaeser@web.de

B41



Kriegerhaus Ma-Tsu Kai

Markus Klein
Felderseite 4a
41366 Schwalmbach
chronotriggerxxl@hotmail.de

B42



1st Proserpina Hussars
The Blood Suckers

Johannes Heidler
Lindauer Str.10a
86399 Bobingen
jymset@hotmail.com

B43



2nd Hobo Cavalry
11th Legion of Vega

Patrick Klötzke
Lindenallee 52a
20259 Hamburg
pk1@gmx.de

B44



HEADHUNTER
Bounty Hunter

Stephan Weiß
Buschdorferstraße 7
53117 Bonn
bountyhunter72@hotmail.de

B46



Haus des Tigers

Norbert Siggelkow
Am Brunnenhof 30
22767 Hamburg
Norbert_Siggelkow@gmx.de

B48



Davion Brigade of
Guards

Alexander Nickel
Wigandweg 15
22453 Hamburg
davion@redyellowblues.de

B49



Eridani Light Horse
21st Striker Regiment
7th Battalion

Christoph Otto
Email: otto.c@gmx.net
Hamburg

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2011

B50



6th Fire Dragon Knights

Jörg Schwedler
Gardinenstraße 2
37120 Bovenden –
Harste
mad.cat@gmx.de

B51



Hansen's Roughriders

Leif Maser
Berner-Heerweg 117b
22159 Hamburg
leif905@googlemail.com

B52



3. Davion Guard

Björn Postler
Urftstraße 132
41239 Mönchengladbach
tron933@web.de

B53



26th Arcturan Guards
The Eurasian Lynxes

Denis Bläser
Felderseite 4a
41366 Schwalmbach
PharaoDB@web.de

B54



Dark Demons

Michael Birkholz
Nobelstr. 8a
33613 Bielefeld
michael.birkholz@dmeister.de

B55



Mirrored Edge of
Dedication
5th Ghost

Sebastian Wulf
Bardowicker
Wasserweg 55
21339 Lüneburg
raise@gmx.de

B56



15th Dracon
1st Regiment
Sardauker

Andre Weidenbusch
Mörtelstraße 171
47929 Greifrath
Kabukixx@hotmail.com

B57

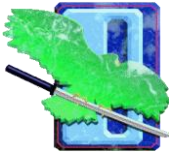


Wings of the Dragon

Michael Knieper
Seegatweg 4
26506 Norden
Knieper-Michael@web.de

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2011

Clans

C01		The Black Bears 50th Striker Cluster Alpha Galaxy	Björn Drewes Schwalbenplatz 19 22307 Hamburg bjoern.drewes@web.de
C17		Black Claws Beta-Galaxy 14th Battle Cluster	Gerd Röling Backhaus Straße 3E 31275 Lehrte g_roeling@t-online.de
C33		Dorsai's Peacemakers	Volker Simon Friedrich-Ebert-Str.37 22459 Hamburg v.simon@gmx.net
C37		Wolfs Spiders Beta Galaxy Wolf Marauders 13th Wolf Guard	Magnus Knoblauch Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122 22763 Hamburg magnusk_98@yahoo.com
C38		3rd Falcon Talon Cluster The Golden Talons Gamma Galaxy	Johannes Heidler Lindauer Str.10a 86399 Bobingen jymset@hotmail.com
C44		2nd Renegade Cluster	Markus Klein Felderseite 4a 41366 Schwalmbach chronotriggerxxl@hotmail.de
C45		Clan Hell's Horses Zeta Galaxy 27th BattleMech Cluster	Christoph Otto Email: otto.c@gmx.net Hamburg
C46		11th Battle Cluster	Alexander Nickel Wigandweg 15 22453 Hamburg wolf@redyellowblues.de
C47		Omicron Galaxy 6th Bear Regulars	Leif Maser Berner-Heerweg 117b 22159 Hamburg leif905@googlemail.com

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2011

C48



Omega Galaxy

Björn Postler
Urftstraße 132
41239 Mönchengladbach
tron933@web.de

C49



Omega Galaxy
139th Striker Cluster

Sebastian Wulf
Bardowicker
Wasserweg 55
21339 Lüneburg
raise@gmx.de

C50



3rd Bear Guards
Ilkhan's Shield

Michael Birkholz
Nobelstr. 8a
33613 Bielefeld
michael.birkholz@dmeister.de

C51



449th Assault Cluster
First Assault Trinar

Andre Weidenbusch
Mörtelstraße 171
47929 Greifrath
Kabukixx@hotmail.com

Vorstandschapter

A666



Der Erste Kreis
Vorstandschapter

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
jmohrmann@mechforce.de

B666



Der Erste Kreis
Vorstandschapter

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
jmohrmann@mechforce.de