

Warrior's Guide



**Herausgeber
NICE DICE e.V.**

**Ausgabe 35
Winter 2004**



Impressum :

Herausgeber : Nice-Dice e.V.
Chefredakteur : Matthias Kempel
Richard-Wagner-Str.7
55118 Mainz
06131/678867

Freie Mitarbeiter: Mathias Hirsch, Gerrit Weiß,
K.-Elmar Coert, Ela Jacobs

Online-Ausgabe

Die Verwendung von eingetragenen Warenzeichen im Rahmen dieser Zeitschrift stellt keine Verletzung des Copyrights seitens des Nice-Dice e.V. dar. Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Autoren und Herstellern.- Inhalt, Titel, Logo der Warrior's Guide, sowie nicht sonderlich gekennzeichnete Beiträge einzelner Autoren, sowie Leserbriefe o.ä., müssen nicht die Meinung der Redaktion wiedergeben. Jeglicher Nachdruck, auch auszugsweise, darf nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Nice-Dice e.V. erfolgen.

Sämtliche Daten der Chapter- und HO-Listen unterliegen dem Datenschutzgesetz und dürfen nur zwecks Kontaktierung der Chapter zur Absprache von Chapterfights und ähnlichem verwendet werden. Nutzung dieser Daten zu anderen Zwecken oder deren Übernahme in andere Datenbanken ist ausdrücklich untersagt und wird gegebenenfalls strafrechtlich verfolgt.

Händleranfragen in Sachen Werbung sind erwünscht und sollten an die Geschäftsstelle des Nice-Dice e.V. oder an den Chefredakteur gerichtet werden . Ältere Ausgaben der Warrior's Guide sind auf Anfrage nachbestellbar .

Geschäftsstelle: NICE-DICE e.V.
Postfach 18 41
66468 Zweibrücken
Tel.: 06375 / 993935
Fax.: 06375 / 993937

Vorstand:
Stephan Heidenreich
Carsten Nitschke
Mathias Hagemann
Thorsten Quack

06375 / 993936
02204 / 303198
0621 / 7027915

Bürozeiten der Geschäftsstelle:

**Mo. + Mi. 12:00 - 19:00 Uhr
und Di. 08:00 - 15:00 Uhr**

E-mail-Adresse des NDV-Vorstands :
ndv_vorstand@hotmail.com

NDV-Homepage:
www.nice-dice-ev.de

Inhalt :

Vorwort	Seite 3
Zukunftspapier	Seite 4
Harlekins vs. Arkab	Seite 5
RPG DAVION -	Seite 10
Captain Pizza Vol. 3	Seite 14
Tortuga RPG	Seite 21
Snow Raven RPG	Seite 23
Garde Manöver 2005	Seite 25
CON-Kalender	Seite 27
Chapter-Listen	Seite 31
G5/HO/saKhan-Listen	Seite 42

Hinweis:

email –ADRESSE
der Redaktion „Warrior's Guide“
matthiaskempel@blackbattalion.de

**Redaktionsschluss
für die WG 36-Online-Frühjahr 2005
15. März 2005**



Vorwort :

Hallo ihr Mechkrieger, Flieger und Panzerfahrer.

Information des Vorstandes:

Gemäss des Beschlusses der BT-Gesamtkonferenz und des Vorstandes ist seit 01.04.2003 bei der Neuanmeldung von Mitgliedern NUR NOCH das Lastschriftverfahren möglich.

Dies sollte beachtet werden, da ansonsten eine Verzögerung bei der Anmeldung entsteht, mit den entsprechenden Konsequenzen bei Einsatz von Geräten nicht angemeldeter Spieler.

Die neuen gültigen Anmeldeformulare sind entsprechend ausgelegt und wurden mit der „WG-Sonderausgabe Regeln 2003“ verschickt.

Nochmaliger Hinweis:

Auf Beschluss der JHV 2001 verschickt der NDV seit 04/2002 KEINE Zahlungserinnerung mehr – es erfolgt sofort eine kostenpflichtige Mahnung, die ggf. bei nicht Zahlung des Jahresbeitrages zu einem Ausschluss zum 30.06. des laufenden GJ führen kann.

Entsprechendes ist der aktuellen Satzung des NDV zu entnehmen.

Geschäftsstelle - Telefon- und Faxnummer:

Tel.: 06375 / 993935

Fax.: 06375 / 993937

Post für die Geschäftsstelle sollte auch weiterhin an das bekannte Postfach in Zweibrücken gesendet werden.

Information der BattleTech-AG-G5

für die Mitglieder der BattleTech-AG des Nice Dice e.V.

Im Anschluss an die Jahreshauptversammlung 2005 des Nice Dice e.V. findet eine Versammlung der BattleTech-AG statt.

Ort und ungefähre Zeit, sowie die Tagesordnung der BT-AG-Versammlung, werden in ein einer gesonderten Information bekannt geben - in Abhängigkeit von Ort und ungefährem Ende sowie der Tagesordnung der Jahreshauptversammlung 2005.

Homepage und Forum der BT-AG

www.battletech-ag.de

webmaster: jasper@battletech-ag.de

Die NDV-Vereins-Homepage findet ihr unter:

www.nice-dice-ev.de

Dort gibt es näheres zum Verein sowie die aktuelle

101-Liste

und

die Chapterfight-Wertungsliste

mit Info über den Grund der Nichtwertung.

So, nun aber erst mal viel Spaß beim Lesen dieser Warrior's Guide.

Mit besten Grüßen

Matth



Zukunftspapier des NDV-Vorstandes für die BattleTech AG im Nice Dice eV

Da sich in den vergangenen 8 Jahren die Selbstverwaltung der BattleTech AG durch ein Gremium aus Hausoffizieren bzw. gewählten Interessensvertretern als einer der Hauptgründe für die allgemeine Unzufriedenheit der Mitglieder erwiesen hat, mit hierdurch bedingten massiven Vereinskündigungen, plant der Vorstand die Verwaltungsarbeit für die BattleTech AG vollständig an die Geschäftsstelle des Vereins zu übergeben.

Hieraus ergibt sich daß es in Zukunft keine Notwendigkeit mehr für Hausoffiziere oder anderweitige Verwalter seitens der AG gibt.

Hintergründe:

- Vorwürfe in Bezug auf Unregelmäßigkeiten beim Auswürfeln von Neu- und Ersatzgeräten.
- Mangelhafte Überprüfung der Chapterfightprotokolle durch die Verantwortlichen innerhalb der AG
- Mangelhafte Pflege der Chapterdatenbank
- Unzureichende Beteiligung der AG an werbewirksamen Veranstaltungen des Vereins
- Nicht ausreichende Abstimmung der AG Leitung mit dem Vorstand
- Unstimmigkeiten bei den Abrechnungen über die Verwendung von AG Geldern
- Trotz Übernahme von Posten mangelndes Interesse an der tatsächlichen Bearbeitung der übernommenen Pflichten
- Fehlende Selbstkontrolle innerhalb der AG

Positiv zu bemerken ist hierbei die seit einigen Jahren gewährleistete Stabilität der Regeln.

Um dieses Ziel zu erreichen stehen zwei Möglichkeiten offen. Erstens, die aktuelle AG Leitung übergibt alle Zuständigkeiten auf freiwilliger Basis an den Vorstand und die Geschäftsstelle. Zweitens, eine Anpassung des Paragraphen 10 der Vereinssatzung durch die JHV mit dem Ziel dem Vorstand die Möglichkeit einzuräumen direkt in die Belange einer AG einzugreifen.

Kommt es zu den hier vorgeschlagenen Änderungen sehen die Planungen des Vorstandes für die weitere Zukunft der BattleTech AG wie folgt aus:

- Abschaffung des Postens eines HO/SaKhan
- Abschaffung des Gesamtgremiums
- Ernennung von AG-LeiterIn und SchiedsrichterIn durch den Vorstand
- Übernahme sämtlicher Verwaltungsaufgaben durch die Geschäftsstelle
- Ausschließliche Verwendung der Vereinshomepage für offizielle Bekanntmachungen
- Bereitschaft des Vorstandes zur Durchführung von AG Veranstaltungen, z.B.: bisherige Durchführung des Nice Dice Cons
- Aufhebung des offiziellen Status für das BattleTech AG Forum und der BattleTech AG Homepage als „Sprachrohr“ der BattleTech AG
- Mögliche Kooperation mit anderen BattleTech Vereinen



Rasalhague befreit! Söldner als Speerspitze!

1.10.3036

Rasalhague

Draconis Kombinat

Der böige Wind peitschte den Regen gegen die massive Außenhaut des durch die Luftmassen sinkenden Landungsschiffs. Das schlechte Wetter ausnutzend, war das Overlord „Silk“, mit den harlekins an Bord, direkt durch einen Sturm geflogen, um den aufsteigenden Abfangjägern der Arkab Legion auszuweichen. Die eigenen Luft/Raumjäger des „Flying Circus“ waren schon im Anflug auf Rasalhague ausgeschleust worden, um Deckung für die restlichen Invasionsstreitkräfte der Kungsarmé zu geben. Bis jetzt war die Rechnung aufgegangen, zu dem Preis, dass einigen der Mechpiloten in ihren Cockpits übel geworden war.

Großhauptmann „Iron Duke“ Hirsch versuchte einen Punkt an der Hangarwand zu fixieren, um dem Gerüttel etwas die Wirkung zu nehmen. Ein saures Aufstoßen zeigte ihm, dass es keinen Effekt hatte. Da er selber den Anflug durch den Sturm angeordnet hatte, konnte er nicht einmal sauer auf jemanden außer sich selbst sein. Um sich abzulenken, schaltete er auf den Kompaniekanal der 1. Kompanie „Evils Cowboys“, an welche wie immer die Bataillonsbefehlslanze angegliedert war. Auf dem Kanal plapperten mal wieder alle Mechkrieger durcheinander. Man konnte sich kaum vorstellen, dass dieser Haufen, der sich gerade über die ruppige Flugweise des ansonsten so behäbigen Overlords aufregte, im Feld eine disziplinierte Einheit bildete. „Macht mal halblang Ladies,“ unterbrach der Großhauptmann das Gezeter. „So ein bisschen Achterbahn kann euch doch nichts anhaben. Außerdem sind wir gleich am Boden. Ich hoffe ihr wisst noch was ihr zu tun hab. Den letzten Berichten zufolge stehen in der Stadt, welche wir angreifen, Teile der Arkab Legion und nicht nur Hilfstruppen. Zeigt also dem Major, dass ihr euren Sold wert sind. Noch was. Da wir hier als Befreier kommen, werdet ihr versuchen so wenig zivile Verluste wie möglich zu verursachen. Das bedeutet, das wir den Gegner aus der Stadt heraus holen und selber nicht einrücken. Das war's. Alles weitere vor Ort am Boden.“ Ein kräftiges Rucken des gesamten Schiffs brachte eine neue Übelkeitswelle auf den Weg. Die Abwurfautomatik hatte gestartet und warf die 2. Kompanie „Tangos dancers“ ab. Diese sollten im Hinterland des Gegners operieren und eintreffende Verstärkungen abfangen. Die erste Kompanie würde zusammen mit der dritten Kompanie „harlekin hammers“ direkt am Stadtrand landen und New Bergen einkesseln. Das Oberkommando hoffte, damit die Arkab Legion aus der Stadt und in einen Kampf zu treiben. Dass seine Söldner sozusagen den Lockvogel für die Eliteeinheit der Arkab Legion spielen sollte, schmeckte ihm eigentlich nicht. Aber mit so etwas musste man als Söldner rechnen.

Kurze Zeit später kündigte ein Gongschlag gefolgt von einem Erbeben des Schiffs das Aufsetzen auf den Boden von Rasalhague an. Da Captain Sogulow schon kurz über dem Boden die Hangartore geöffnet hatte, konnten sofort mit dem Aufsetzen die ersten Mechs die „Silk“ verlassen, um eine Rundumverteidigung aufzubauen. Über eine Außenkamera konnte Gr.Hpt. Hirsch verfolgen, wie die Scouts der 1. Kompanie im Regen verschwanden, welche die Umgebung erkundeten. Nach dem Ausschiffen der zwei Kompanien setzen sich auch *Orion*, *Thunderbolt* und *Archer* der Befehlslanze in Bewegung und verließen das Schiff.

Major Süß stampfte in seinem *Orion* in Richtung der Stadt, deren Lichter sich wage durch den Sturm abzeichneten. „Hier ist Snake für alle,“ meldete er sich. „Vorrücken wie in der Einsatzbesprechung mit dem Duke besprochen. Die „hammers“ graben sich am Highway ein und lassen niemanden rein oder raus.“



Die „Cowboys“ gehen links und rechts davon in Stellung. Die Befehlslanze bleibt als Reserve. Ausführung!“ Auf diesen Befehl hin setzten sich die beiden Kompanien in Bewegung. Die schweren Panzer der „hammers“ hatten schon kurze Zeit später den Highway erreicht. Ein *Phoenix-Hawk* und ein *Ostsol* waren bereits dabei, mit ihren Händen provisorische Stellungen anzulegen. Dort sollten sich die Sturmgeschütze und schweren Kampfpanzer verschanzen. Jeder Ausbruch der Arkab an dieser Stelle würde zu massiven Verlusten bei den Kuritisten führen. Die 1. Kompanie hatte inzwischen die Linie der Panzer überschritten und rückte auf die Stadt vor. Vereinzelt Laserblitze, die durch den Regen zu erkennen waren, deuteten auf Befestigungen an der Stadtgrenze hin. „Hier Snake an Evil. Die Kompanie gehört dir. Befestigungen ausschalten. Biete euch als Ziel an und lockt mir die Arkab vor die Rohre der „hammers“. Wir bleiben in Reserve und sichern von hinten die linke Flanke.“

Die drei Mechs der Befehlslanze rückten Richtung Norden entlang der linken Flanke vor. In diesem Bereich waren die Befestigungen noch nicht ausgeschaltet. Einige Salven aus den Langstreckenwerfern des *Archers* von Hpt. Gertel reichten, um einige schöne Explosionen in den Stellungen des Gegners auszulösen. Das Gegenfeuer war spärlich und ungezielt. „Hier ist nix mehr zu holen. Wo stecken diese Kameltreiber nur?“ Man konnte förmlich den Kampfeswillen in der Stimme von Major Süß hören.

„Snake von Tango kommen!“

„Snake hört.“

„Der Sturm hat mich und einen meiner Krieger vom Rest der Kompanie getrennt. Wir sind am Nordrand der Stadt runtergekommen und sind irgendwie über eine verstärkte Lanze der Arkab gestolpert. Position rund 3 Klicks nördlich von euch. Es sind drei leichte und zwei mittelschwere Mechs und ein Atlas! Müssen uns zurückziehen, werden aber verfolgt. Bissel Hilfe wäre nett!“

„Verstanden. Wir sind unterwegs.“

„Jungs ihr hat es gehört. Vollschiebung und ab zu Tango.“

„Wir müssen auf einen Hinterhalt gefasst sein“, warf der Duke ein. „Wenigstens einen Scout von den „Cowboys“ sollten wir uns mitnehmen.“ „Ok. Evil von Snake. Kommen.“

„Evil hört.“

Wir müssten uns mal einen Scout ausborgen. Tango sitzt im Norden in der Klemme und wir hauen ihn da raus.“

„Roger. Nehmt den *Ph-Hawk K* von Easy mit. Er steht am nächsten zu euch.“ Die drei Mechs setzten sich sofort in Bewegung und trabten Schulter an Schulter am Stadtrand in Richtung Norden. Aus Richtung Südosten sprintete Easy heran. „Melde mich wie befohlen. Werde Vorhut übernehmen.“ Mit gehörig Fahrtüberschuss zog der *Ph-Hawk* vorbei und übernahm die Führung. Einige Minuten später, in denen nichts mehr von Tango zu hören war, meldete er sich wieder. „Laut Sensoren stehe ich nur noch 200 Meter nördlich von euch. Konnten die Kuri's in der Stadt abschütteln. Aber die leichten Hüpfer ziehen auf der Ebene gleichauf. Konnten sie als zwei *Spider* und einen *Firestarter* identifizieren. Die beiden mittelschweren Mechs sind *Hunchbacks* H und SP. Das sind also Stadtkämpfer.“ „Roger. Ich kann dich sehen. Halte deine Stellung und gib uns die Position der Gegner durch. Mal schauen ob wir sie schon mit einigen Salven LRM weich machen können.“ Gr.Hpt. Hirsch konnte die *Wasp-W* auf einem massiven Gebäude hinter einer Art Brustwehr ausmachen. Ein *Griffin* mit harlekins-Markierungen war der andere Mech, den es abgetrieben hatte. „Duke an Rookie. Begib dich in den Wald auf 12 Uhr und verhindere, dass die leichten Mechs weiter vorrücken. Snake und Ree, ich schlage vor, wir bleiben hier in dem Wäldchen und schauen mal ob wir mit den Zieldaten von Tango was anfangen können. Easy, du gehst mit vor zu Rookie und unterstützt ihn!“



Ein Chor zustimmender Antworten folgte den ordnenden Anweisungen. Der *Ph-Hawk* beschleunigte, um zum *Griffin* aufzuschließen. Die Zieldaten, die von Tango reinkamen, zeigten die Kuritisten, wie sie vorsichtig durch die Stadt vorrückten und jede Deckung ausnutzten. Nach einem halbherzigen Vorstoß der leichten Mechs in Richtung des Wäldchen, welches von *Griffin* und *Ph-Hawk* bewacht wurde, verkrümelten auch diese sich in die Stadt.

„Duke von Tango. Habe eine deutliche Zielerfassung für einen *Hunchback*. Macht was draus.“ „Verstanden.“ Der Duke überließ dem Zielcomputer die Ausrichtung der LRM-Lafette. Dieser versuchte die übermittelten Zieldaten in eine Schussbahn umzurechnen. Durch die dichte Bebauung war der Schuss gar nicht so einfach. Demzufolge schlugen die ersten 60 Raketen, die aus dem Wäldchen aufstiegen, auch nicht im *Hunchback* sondern in einem Parkplatz ein und rissen dort den Asphalt auf. Einige PKW wurden von dem Hagel an Raketen ebenfalls in Stücke gerissen. Bei dem Gedanken daran, dass diese Fahrzeuge aus der Einheitskasse zu bezahlen waren, musste der Duke schlucken. „Der nächste Schuss muss sitzen. Noch mehr Kolateralschaden können wir uns nicht leisten.“ Die *Wasp* auf dem Hausdach konnte jetzt auch von *Atlas* gesehen werden. Dieser schoss auch sofort eine LRM-Salve auf sie ab, die aber weit vorbei ging. „Duke von Tango. Es wird langsam ungemütlich. Eine Zielansage kann ich noch machen, aber dann sollte ich hier verschwinden.“

Die nächste Salve aus den Rohren der drei schweren Mechs schlug in und um den *Hunchback* ein. Durch den Verlust von einer reichlichen Tonne Panzerung ging dieser angeschlagen zu Boden. Der *Griffin* hatte sich inzwischen so positioniert, dass er die Ausfallstrasse im Blick hatte, um sie mit seiner PPK einzudecken. Über diese Strasse mussten die Kuritisten vorrücken, wenn sie nicht einen Umweg durch dicht bebauten Gebiet in Kauf nehmen wollten. Die leichten Mechs waren dort schon unterwegs und versuchten über diesen Weg unter Deckung bis direkt auf Schlagdistanz an die Stellung der harlekins heranzukommen.

„Duke an Snake und Ree. Wir sollten jetzt, wo Tango keine Daten mehr liefert, die Stellung verlassen, kurz vorrücken und dann über die Ebene rückwärts abziehen. Durch unsere Überlegenheit auf der Langreichweite müssen sie vorstürmen. Falls wir hier bleiben, können sie fast bis rankommen, ohne das wir zurückschießen können.“

Die drei schweren Maschinen gingen daraufhin einige Meter vor und drehten dann in Richtung Stadt. Nach einer Salve Sperrfeuer, die auf einen der *Hunchbacks* gezielt war, wobei diesmal der *Griffin* die Zielansage übernahm, legten sie den Rückwärtsgang ein und zogen sich zurück. Immer noch standen sie Schulter an Schulter. Da zu erwarten war, dass die Kuristen die Ausfallstraße benutzen würden, hatten schon alle Piloten die Fadenkreuze ausgerichtet. Wie auf Stichwort erschien daraufhin der *Atlas*, der mit Höchstgeschwindigkeit aus der Stadt gerannt kam. Der *Griffin* hatte genug gesehen und sprang über den *Atlas* auf das Hausdach, welches bis vor kurzem noch die *Wasp* beherbergte. Diese spielte zur Zeit verstecken mit den leichten Mechs der Kuris. „Hier Rookie an Duke. Die *Hunchbacks* laufen weiter in der Stadt. Damit dauert es noch bis sie sich zeigen, da sie um die Fabrikhalle herum müssen, auf der ich stehe. Der *Atlas* kommt alleine raus. Und hier versuchte gerade eine *Spider* mich zu ärgern.“ Die *Spider* hatte die Chance erkannt und wollte den *Griffin* vom Dach der hohen Fabrikhalle schubsen. Der Fall würde schweren Schaden anrichten und direkt vor dem *Atlas* enden. Die schweren Mechs eröffneten bei freier Sicht auf den *Atlas* sofort das Feuer. Dutzende Raketen sowie Laser und Autokanonenfeuer schlug auf den *Atlas* ein. Der Duke hatte wie üblich relativ hoch gezielt. Einige seiner Raketen schlugen im Totenkopf der überschweren Kampfmaschine ein. Der riesige Mech erstarrte plötzlich und fiel wie vom Blitz getroffen um. Einen Panzerungsdurchbruch konnten seine Sensoren nicht ausmachen, also musste der Pilot bewusstlos geworden sein. Beim Fall des Riesen brandete Jubel über den Kanal. „Der ist noch nicht tot. Alles schießt gezielt auf den rechten Torso. Wenn wir seine Autokanone zerstören ist er nur noch halb so viel wert.“



Alle harlekin-Mechs legten auf den Mech an. Die *Wasp* musste direkt bis an den Atlas heran springen, um ihre leichten Laser feuern zu können.

„Hier Tango. Wir wollten doch schon immer einen Atlas haben. Ich schieß ihm die Rübe runter.“ Wie üblich musste Tango seinen eigenen Kopf durchsetzen.

„Duke von Rookie. Ich mach dann auch mal mit. Die *Spider* ist kein Problem mehr. Sie hat es nicht geschafft mich vom Dach zu schubsen. Im Gegenzug hab ich ihr die Hüfte rausgetreten.“ Der Duke konnte beim Blick durch sein Kanzeldach sehen, wie am Stadtrand der *Griffin* vom Fabrikdach sprang und am *Atlas* landete. Nach einem gewaltigen Bombardement aus allen Waffensystemen der harlekings war der Torso des *Atlas* durchschlagen und die Autokanone zerstört. Tango hatte es auch geschafft, mit seinen Lasern Zielgenauigkeit bewiesen und den Kopf des *Atlas* sauber vom Hals getrennt.

Die *Hunchbacks* hatten die Zeit genutzt und waren jetzt weiter südlich aus der Stadt heraus gekommen. Durch den Rückzug der harlekings mussten sie aber noch einige hundert Meter freies Feld überwinden, um zu ihnen aufzuschließen. Rookie war mit seinem *Griffin* wieder auf das Hallendach zurückgekehrt und deckte die Gegner von oben mit PPK und LRM ein.

Die unbeschädigte *Spider* und der *Firestarter* hatten es auf Easy abgesehen und versuchten dem *Ph-Hawk* ins den Rücken zu kommen. Die beschädigte *Spider* stand trotz der beschädigten Hüfte auf und flüchtete mit einem gewaltigen Sprung in einen Wald. Ein weiterer Sprung brachte sie gefährlich nahe an die harlekings heran. Durch den Sprung wurde aber das beschädigte Bein so schwer belastet, dass der Mech das Gleichgewicht verlor und zu Boden stürzte.

Der *Orion*, *Archer* und *T-Bolt* befanden sich noch immer auf dem Rückzug, schossen sich aber gleichzeitig auf den nächsten Gegner ein. Diesmal musste der *Hunchback SP* das gewaltige Bombardement über sich ergehen lassen. Fast alle Schüsse von *Orion* und *T-Bolt* trafen das rechte Bein, welches sofort abgerissen wurde. Schwer beschädigt stürzte der Mech. „Lasst ihn liegen“, befahl der Duke. „Er kann uns nicht mehr gefährlich werden, da er am Rande seiner Waffenreichweite liegt. Wir sollten uns lieber diese Hüpfen vom Leibe halten. Rookie du stehst zu weit weg. Schließ wieder zu unseren Linien auf!“

Durch die bisherigen Schusswechsel hatten die Mechs der harlekings nur geringe Beschädigungen. Die schnellen Maschinen der Gegner könnten aber die leichte Rückenpanzerung von *T-Bolt* und *Archer* ausnutzen, um sich dieser Mechs schnell zu entledigen. „Gegenseitiges Deckungsfeuer! Baut eine Rundumverteidigung auf. An Easy und Rookie. Sichere Schüsse sind jetzt nötig. Also rennt nicht so viel rum.“

Inzwischen hatten die harlekings die Position erreicht, an der die beschädigte *Spider* lag. Da diese weiter aus dem Liegen ihre Waffen zielsicher abfeuerte, verließ der Duke das Dreiergespann und stürmte bis direkt an den Mech heran. Außerdem konnten die harlekings so den verbliebenen *Hunchback H* ins Kreuzfeuer nehmen. Ein Tritt vom *T-Bolt* reichte aus, um der *Spider* das Rückgrat zu brechen. Als verdrehter Haufen Schrott blieb der Mech liegen. Der *Hunchback* wurde von den zwei anderen schweren Maschinen durch die Mangel gedreht. Er konnte zwar in Zusammenarbeit mit dem *Firestarter* den *Orion* beschädigen, ging dann aber ebenfalls mit abgerissenen Bein zu Boden. Der *Firestarter* wurde in einem wilden Nahkampfgetümmel zwischen *Archer*, *Orion* und *Ph-Hawk* regelrecht zerdrückt. Durch einen Kopftreffer bewusstlos geworden, verlor der Pilot die Kontrolle und der Mech stürzte.

Ein Rundumblick ergab wie vollständig der Sieg über die Lanze der Arkab war. Fünf Maschinen waren ausgeschaltet und die letzte verbliebene *Spider* hob gerade die Arme, um die Aufgabe zu signalisieren.



„Holt die Arkab-Piloten aus ihren Maschinen und nehmt sie fest. Die Beute können wir uns später holen. Tango und Rookie ihr gliedert euch wieder den „dancers“ an. Easy du bleibst hier und bewachst die Piloten und die Mechs. Der Rest schließt wieder zu den „Cowboys“ auf.“ Der Duke lehnte sich zufrieden zurück. Bei geringen eigenen Beschädigungen waren sechs Gegner vernichtet worden. Wenn es so weiter ging wäre Rasalhague schnellstens befreit.

„Evil von Duke. Wir kommen zurück. Sechs Banditen wurden vernichtet. Wie steht's bei euch?“

„Evil hier. Stehen in schweren Gefechten. Sie sind hier massiv ausgebrochen und stoßen durch uns durch.“ Über den Funk konnte man den Kampflärm hören. Wie es schien mussten die „Cowboys“ ordentlich was einstecken. „Sie erleiden schwere Verluste durch die „hammers“. Einige sind aber durchgebrochen und fliehen. Wie es mir scheint wollen sie sich verabschieden. Stecken aber selber noch fest und können nicht verfolgen“.

„Ok. Wir lassen sie laufen. Sollen sie nach Hause rennen und berichten, dass wieder ein Planet von der Unterdrückung durch den Drachen befreit wurde.“

Verfasser: Mathias Hirsch

Der Bericht gibt den Chapterfight gegen die 1. Arkab Legion auf dem Kaiser Con wieder.



Davion – RPG 06.11.3036

Landungsschiff Limb's Sword Terror Nadir - Sprungpunkt Northwind System

Das schrille Zischen des Brückenschotts durchschnitt die entsetzte Stille an Bord der Brücke, gefolgt vom schwerfälligen Stampfen der Magnetstiefel der Assault Guards Führungsoffiziere, die, soweit daß unter den Null-G-Bedingungen überhaupt möglich war, auf die Brücke gestürmt kamen.

"Also, was ist denn nun schon schon wieder, Bericht !?!", bellte Major Brix in Vorwegnahme der Fragen von Field Marshal Weiß. Ein völlig konsternierter BrückenTech deutete unter eklatanter Mißachtung der militärischen Protokolle einfach nur auf einen Lautsprecher, den er gleichzeitig lauter stellte:

"... erklären sie ihre Absichten. Angekommene Davion Sprungschiffe, sie befinden sich im Orbit um einen Planeten der Liga Freier Welten. Da ihre Transponder aktiviert sind, wissen wir wer sie sind, erklären sie ihre Absichten."

"Ach du Scheiße, nicht das auch noch"

"Mir scheint, die Mariks haben unsere Abwesenheit ausgenutzt."

"Wer hat denn die Ganrnision gestellt?"

"Das waren unsere Ausbildungskompanie, und die Light Guards, die waren zur Neuaufstellung nach ihren schweren Klatschen an der Kurita Front hier.."

"RUHE !!! Ich verlange Ruhe auf meiner Brücke!" Der Ruf des Landungsschiff Kapitäns brachte das Stimmengewirr zum Verstummen.

"Sir? Sollen wir abkoppeln und diese Krämer dahin zurückjagen, wo sie aus ihren Löchern gekrochen sind?"

Der Field Marshal schwieg eine Weile, dann sagte er:

"Nein, wir befinden uns momentan nicht in der Verfassung für einen solchen Einsatz. Die Eroberung Dierons hat uns bei allem, was wir gewonnen haben, zuviel gute Männer und Frauen und Material gekostet. Wir ziehen uns auf eine Auffangposition zurück, und werden uns gründlich auf diesen Einsatz vorbereiten. Kapitän, laden die Sprungbatterien auf und dann auf nach Quentin."

Jeder an Bord der Brücke konnte erkennen, wie vorgespült die Ruhe ihres Kommandanten war, trotzdem wirkte das alte Vertrauen in die festen Strukturen. Aufgewühlt, aber gefasst widmeten sich die Anwesenden wieder ihren Aufgaben, während die Schlammstampfer je nach Temperament mehr oder weniger zügig die Brücke verließen.

Rückblende, ungefähr einen Monat zuvor.

Die Limb's Sword Terror bockte und stampfte unter dem schweren Beschuß der Dieron verteidigenden Luft-Raum Geschwader.

Die Mech Krieger in ihren Cockpits waren zwar blind, konnten aber die sie umtobende Schlacht als Hörspiel verfolgen.

"Da kommt wieder `ne Welle"



"Scheiße, spinn ich, oder werden das immer mehr?" "Was weiß ich, lustig ist das hier auf jeden Fall nicht"

Die Davion Streitkräfte hatten sich nach gleichzeitigen - und erfolgreichen - Angriffen auf die Planeten der Kurita Enklave um Dieron exakt im Zeitplan über Dieron wieder vereinigt, um dem Drachen diesen Zahn, der schon zu lange im Fleisch der Vereinigten Sonnen steckte, zu ziehen. Die Luftdeckung lastete dabei ausschließlich auf den Schultern der Guards of Avalon, deren Bodeneinheiten an anderen Brennpunkten der vielen Kriege gebunden waren. Dies galt leider für viel zu viele Einheiten des Prinzen.

"Scheiße, Scheiße, Oberscheiße - aufpassen verdammt, ich glaub die Schlangen haben eine Lücke gefunden. Hinterher!"

"Verdammt Mist, die haben´s auf eines unsere Maultiere abgesehen"

Die Maultiere waren vor Jahren bei einer Langstrecken Mission zur Technologie-Sicherung im Steiner Raum als nette Beute nebenbei mitgenommen worden, und danach als Infanterietransporter umgebaut worden.

"Schneller, verdammt, schneller - die Blechkisten halten doch keinen entschlossenen Angriff aus" "Zu spät, sie sind dran!"

Den hilflos in Cockpits eingeschlossenen MechKriegern blieb nur, für ihre Kameraden von der Infanterie zu beten.

Vergeblich.

"Oh, Mann. Das wars, da geht sie hin."

"Versteh ich nicht, ich meine, was sollte der Angriff? Die Mechtransporter sind jetzt so gut wie durch?"

"Ruhe im Geschwader, hört auf über die Motive der verdamnten Drac´s zu spekulieren und rächt eure Kameraden, verdammt noch mal!"

"Ja, Sir!!"

Die Schlacht tobte weiter, aber der Angriff auf die Maultier hatte den restlichen Landungsschiffen den Weg freigemacht, sie waren jetzt geschützt durch die Davion Jäger, die zwischen den Kuritas und ihnen standen.

Die Kuritas andererseits schienen jetzt auch mehr Interesse an einem Samurai-mäßigen Kampf zu haben und stürzten sich mit verheerender Wirkung auf die Jäger, ihren Verbänden am Boden die Bodentruppen Davions überlassend.

Ein Sieg im Orbit schien ihnen für ihre persönliche Ehre ausreichend zu sein....

Dieron, drei Tage später

Die Invasion war schnell und planmäßig, wenn auch sehr hart verlaufen. Die Verbände der Assault Guards waren auf die 1.Nightstalkers getroffen, die bis zum letzten Mech gekämpft hatten, die Gravewalkers hatten sich in einem langen Kampf mit der Arkab Legion zu messen, und konnten ihn mit knapper Not für sich entscheiden.

Jetzt waren die Einheiten Haus Davions auf der Suche nach den letzten Verteidigern des Planeten. Dabei bestand die Befürchtung, das sich die Schlangen in der planetaren Hauptstadt eingraben würden, wo sie nach dem Verlust des Infanteriekontingents nur schwer auszuhebeln wären.

Doch es sollte anders kommen.

Einige Klicks vor der Stadt stürmten die Gesuchten auf einmal aus ihren Stellungen. Ein geradezu bizarrer Anblick bot sich den Soldaten des Prinzen, eine Ansammlung von in Kriegerkreisen gemeinhin als Schrott verlachter Mech Designs stellte das letzte Aufgebot des Koordinators.



Drei Dragons, zwei Scorpions, zwei Clints und ein Goliath warfen sich den Eindringlingen entgegen. Dabei gingen einige von ihnen zielstrebig in den Nahkampf über, andere schossen lieber aus der Entfernung Deckungsfeuer, so daß sie alles in allem Stück für Stück von den Assault Guards, die auch nicht gerade die Creme der militärischen Hardware aufboten, abgefrühstückt wurden.

Aber auch hier gab es keine Kapitulation, die Soldaten des Drachen kämpften bis zuletzt, eine Übergabe ihrer Garnisionswelt kam für sie nicht in Betracht, lieber gingen sie mit ihren Mechs unter.

Dieron, sieben Tage später

Die vorläufigen Garnisionseinheiten trafen jetzt nach und nach in den eroberten Systemen ein, die schmachvollen Mißerfolge an der Kuritafront waren durch diesen Prestigeträchtigen Sieg erst einmal vergessen gemacht.

Die an der Invasion beteiligten Einheiten waren bereits wieder mit ihrer Verladung zu neuen Einsätzen beschäftigt.

RPG off.

So, das war also der auf dem Kaiser Con ausgefochtene Kampf um Dieron. Dieron selber war dabei Bonus, gespielt wurden drei Invasionen um die die Planeten in der Umgebung.

Hätte Kurita gewonnen, hätten sie zusätzlich zu den erspielten Planeten eine solide Anbindung an das Mutterreich erhalten, so daß die Zeiten der Exklave Dieron für Kurita vorbei gewesen wäre. Entstanden ist diese Idee aus Rolands Wunsch, die Karte zu bereinigen, und ich möchte allen beteiligten Spielern dafür danken, daß sie sich an dem Wochenende die Zeit freigehalten haben, dieses Szenario auszuspielen. Ist ja auch viel schöner, als die Karten am grünen Tisch auszuhandeln.

Danke an alle, und gerne wieder (es gibt ja noch mehr so symbolträchtige Welten, harr,harr





**Von: High Command of the AFFS
Field Marshal Weiß**

An: alle Einheiten

Soldaten des Prinzen!

Im Namen seiner Hoheit Hanse Davion, Prinz der Mark Crucis, erster Prinz der Vereinigten Sonnen,

ist es mir eine besondere Freude und Ehre erstmals seit Jahren einigen Einheiten der AFFS eine der höchsten Auszeichnungen über die wir verfügen, zu vergeben.

Für besondere Pflichterfüllung und herausragenden Leistungen im Dienst an den Vereinigten Sonnen im Kampf gegen das schändliche Draconis Kombinat, wird im Namen des Prinzen den an der Eroberung der Enklave Dieron beteiligten Einheiten :

Gravewalkers

Federated Suns Armored Cavalry / Guards of Avalon

Davion Assault Guards / Davion's Nightmare

in Anerkennung ihrer Verdienste das Dragon Slayer Ribbon verliehen.

Nehmen sie dies als Ansporn auch weiterhin im Dienst an den Vereinigten Sonnen stets über das eigentlich machbare hinauszugehen.

Gerrit Weiß
HO Davion
Davion Assault Guards



Koordinators Geburtstag

Sendung vom 19.08.3030

Eine Ansagerin in traditioneller japanischer Kleidung erscheint auf dem Bildschirm

Ansagerin: Liebe Kinder!

Heute zeigen wir Euch ein neues Abenteuer von Captain Pizza und seiner tollen Mannschaft. Paßt gut auf, damit Ihr lernt, wie man mit den bösen Feinden des Kombinats umgeht. Und ganz zum Schluß erzählen wir Euch, wie Ihr selber so tolle Samurais werden könnt.

Fade Out, Schriftzug erscheint auf dem Bildschirm

"Diese Sendung ist vom Amt für Propaganda und Volksverblödung freigegeben für Zuschauer ab sechs Jahren mit einem IQ von höchstens 50"

Captain Pizza springt durch den Schriftzug.

CP: "Hah! Hier ist Captain Pizza, das Vorbild aller Samurais, das Vorbild aller Serienhelden, Präsident des Elferrats, Schrecken aller Propaganda-Autoren und einzig wahrer Nachfolger des Zorro"

Chor singt im Off "Captain Pizza! Captain Pizza! Großer Helfer in der Not!"

Wir sehen Captain Pizza auf der Brücke seines Raumschiffs. Der Raum ist übersät mit Geschenkpapier-Schnipseln.

CP: "Dies ist Captain an Bord des Raumschiffs Magarita. Logbuch-Eintrag am 19.08.3030. Wir befinden uns auf dem Weg nach Luthien, um dem Koordinator Tatami Kurita ..."

Stimmen aus dem Off: "TAKASHI KURITA"

CP: "Also wir fliegen nach Luthien um zum Geburtstag zu gratulieren. Leider haben wir unser Geschenk noch nicht einpacken können und sind dadurch etwas verspätet."



Die Kamera vergrößert den Bildausschnitt. Wir sehen Sergeant Sushi, der sich aus einem riesigen Papierberg befreit. In der Hand hält er eine etwa Streichholz-Schachtel große Dose, die in Papier eingewickelt ist.

SS: "Hat jemand einen Streifen Tesafilm für mich?"

Chor singt im Off "Captain Pizza! Captain Pizza! Großer Helfer in der Not!"

Pizza guckt gelangweilt auf.;

CP: "Diesmal darf der Nachwuchs ran. PRIVATE POMMES!"

Das Schott geht auf und Private Pommes kommt auf die Brücke. Der Chor sing im Off "Private Pommes! Private Pommes! Nachwuchshelfer Gernegroß!"

Pommes öffnet einen Verschlag, hinter dem ein riesiger Tesafilm-Abroller montiert ist. Pommes greift das Ende des Klebebandes und zieht eine etwa 7 Meter lange Fahne zu Sushi.

CP schlägt sich an die Stirne und geht raus.

PP: "Reicht das?"

SS: "Kannst Du mal das Papier hier festkleben ja?"

PP: "Soll ich noch etwas Majonaise dazu tun?"

Sergeant Sushi macht eine abwehrende Handbewegung. Dabei verrutscht das Papier. Beim Versuch, das Papier gerade zu ziehen, kommt er an die 7-Meter-Tesafilm-Fahne. Innerhalb der nächsten 30 Sekunden wickeln sich Pommes und Sushi in das Klebeband ein.

SS&PP: "Hilfe!"

Chor singt ganz leise im Off "Captain Pizza! Captain Pizza! Großer Helfer in der Not!"

Keine Reaktion.

SS&PP: (lauter) "Hilfe!"

Chor singt im Off "Captain Pizza! Captain Pizza! Großer Helfer in der Not!"

Keine Reaktion.

SS&PP: (noch lauter) "Hilfe!"



Chor singt ganz laut im Off "Captain Pizza! Captain Pizza! Großer Helfer in der Not!" Schließlich geht das Schott auf, Captain Pizza springt auf die Brücke und zieht dabei seine Hose hoch.

CP: "Verdammte [PIIIIEP]. Kann ich denn noch nicht mal in Ruhe [PIIIIEP] ohne daß ich die Welt retten muß?"

Captain Pizzas Blick fällt auf seine beiden tapferen Helferlein, die im Moment ein wenig indisponiert sind.

CP: (mit Blick zur Kamera) "Wissen Sie eigentlich, wie schwer es ist, einen fähigen Nachwuchshelden zu finden? Captain Kurita und Drakman wissen schon, warum sie beide alleine kämpfen."

Seufzend zieht er sein Schwert, wir sehen einige wilde Pirouetten, die das umherliegende Papier in einen Taifun verwandeln, während Pizza mit seinem Schwert rumfuchelt.

SS&PP: "Danke, Captain!"

Im Off hören wir, wie quietschend die Luft aus einem Luftballon gelassen wird. Der "Täter" versucht mit wenig Erfolg, die Captain Pizza Titelmelodie nachzuspielen.

CP: "Ich bin es leid! Alle Mann auf die Stationen, wir fliegen ohne Geschenk nach Luthien."

PP: "Und was kriegt denn Lord Takashi Kurita, Drache des Kombimates, Erster Sternenlord, Führer des Hauses Kurita, weiser Fürst des Draconis-Kombimates, Lenker der Zukunft der zivilisierten Menschheit der Inneren Sphäre, Glanzlicht des Universums, Beliebtheit des Volkes, Führer in der Dunkelheit, Oberster Kalfaktor der Captain Pizza Fanclubs, Bekämpfer des Fußpilz, Herr der Fliegen, Durchlauchter Edelmann ..."

SS&CP: "SCHNAUZE!"

PP: "..."

CP: "Wir sagen einfach ein Gedicht auf."

SS&PP: "Zickezacke, Hühnerkacke"

CP: "Das nicht. Das andere. Los Jungs! Kurs 180 Grad, Triebwerke vorheizen, Volle Oberhitze voraus."

PP: "Auf gehts zu Lord Takashi Kurita, Drache des Edelmanns, Erster Fußpilz, Führer der Fliegen, weißer Fürst der Draconis-Zukunft, Lenker der Zukunft des Captain Pizza Fanclubs, Glanzlicht des Kalfaktors, Bekämpfer des Hauses Kurita, Beliebtheit des Sternenlords ..."



SS&CP: "SCHNAUZE!"

PP: "..."

Der Bildschirm wird dunkel, dann erscheint ein Offizier in DCMS-Uniform.

Ansager: "Liebe Kinder! Wenn Ihr genauso toll fliegen und kämpfen möchtet, wie Captain Pizza und seine tolle Crew, dann kommt zu Takashi Kurita und lasst Euch zu tapferen Samurais des Kombinats ausbilden."

Abenteuer auf Arc Royal

Sendung vom 29.11.3030

Eine hübsche Ansagerin erscheint auf dem Schirm.

Ansagerin: "Willkommen zur Kuriositäten-Show des Senders Arc Royal. Für die heutige Ausgabe der Kuriositäten-Show haben wir vom Kell Hound Intelligence Special Services eine abgefangene Kurita-Propaganda-Sendung erhalten."

"Das ungewöhnliche an diesem Film ist ... nun, sehen Sie selbst."

Eine Ansagerin in traditioneller japanischer Kleidung erscheint auf dem Bildschirm.

[Eingeblendeter Text: Abgefangene Kurita-Propaganda-Sendung]

Ansagerin: Liebe Kinder!
Heute zeigen wir Euch, wie es dem berühmten Captain Pizza bei einem Ausflug in das barbarische Lyranische Commonwealth von bösen, bösen Steiner-Söldnern geärgert und gehänselt wird. Ganz zum Schluß erzählen wir Euch, wie Ihr tolle Samurais werden könnt, so wie Captain Pizza, damit Ihr das Kombinat vor seinen Feinden beschützen könnt.

Fade Out, Schriftzug erscheint auf dem Bildschirm

"Diese Sendung ist vom Amt für Propaganda und Volksverblödung freigegeben für Zuschauer ab sechs Jahren mit einem IQ von höchstens 50"



[Darüber geblendeter Text: Abgefangene Kurita-Propaganda-Sendung]

Captain Pizza springt durch den Original-Schriftzug.

CP: "Hah! Hier ist Captain Pizza, Vorbild für Koordinatoren und Warlords, Sammler von Nippesfigürchen und Schrunz, Bewahrer des Schwachsinn und heute ... TATATA ... Besucher von Arc Royal."

Chor singt im Off "Captain Pizza! Captain Pizza! Flieg mit uns nach Arc Royal!"
Wir sehen ein "Raumschiff" das irgendwie aussieht, als ob jemand eine aufgetaute Tiefkühl-Pizza an Nylon-Fäden aufgehängt hat.

Captain Pizza spricht im Off

[Eingeblendeter Text: Abgefangene Kurita-Propaganda-Sendung]

CP: "Dies ist Captain an Bord des Raumschiffs Magarita. Logbuch-Eintrag am 28.11.3030. Die ISA berichtet, daß Lyranische Söldner, allen voran die Kell Hounds, Ihre Moral in einem dekadenten Tempel des Lasters heben. Diese Stätte ist bekannt als Turbinenhalle."

Schnitt. Wir sehen den Eingang einer Disco. Captain Pizza trägt seinen Ausgehanzug: Eine viel zu kleine, alberne, rote Bademütze, ein weißes Bettuch als Cape umgehängt und ein T-Shirt mit einem großen selbstgemalten "P" drauf.

[Eingeblendeter Text: Wir wissen, daß er völlig schwachsinnig aussieht. Bitte nicht mehr anrufen.]

Ein Türsteher spricht in sein Funkgerät. Unser Serienheld verschwindet derweil in den verrauchten Tiefen des Etablissements.

TS: "Haben wir für heute einen Clown bestellt oder ist einer aus dem Irrenhaus ausgebrochen?"

[Eingeblendeter Text: Abgefangene Kurita-Propaganda-Sendung]

Wir sehen Captain Pizza, der verzweifelt versucht, eine gutaussehende und elegant gekleidete Dame anzubaggern. Wer mal auf New Earth war erkennt sofort die Fernseh-Ansagerin Dewmi Moore. Dewmi sieht sich hilflos um.

CP: "... wenn ich auftauche ziehen die Leute immer einen extra Pullover an, weil es kalt wird. Ich bin nämlich super-cool."



Einige Kell Hounds kommen dazu. Einer von ihnen trägt eine Generals-Uniform mit unzähligen goldenen Litzen.

- GS: (zu der Dame) "Werden Sie vom diesem ... na ja, werden Sie belästigt, Madame?"
- DM: (Mustert den General von oben bis unten) "Und Sie wollen mich jetzt retten, ja?"
- GS: "Das ist mein Beruf."
- CP: (stampft trotzig mit dem Fuß) "Nein. Ich bin der Held. Das ist meine Sendung! Verschwinde!"

[Eingeblendeter Text: Abgefangene Kurita-Propaganda-Sendung]

- GS: [verschränkt lässig die Arme] "Nöh."

In einen der Kell Hounds kommt plötzlich Bewegung.

- KH: "Sag mal, bist Du nicht dieser Kurita Serienheld? Captain Chaos oder wie war noch Dein Name?"
- CP: "Verdammt. Meine Deckung ist aufgefliegen!"

Captain Pizza wendet sich zur Flucht und rennt im Zickzack zum Ausgang. Dabei hält er die Bademütze fest. Die Kell Hounds rennen ihm johlend hinterher.

[Eingeblendeter Text: Wenn Sie glauben, das war schlecht, dann halten Sie schon mal die Kotztüten bereit!]

Schnitt. Wir sehen Captain Pizza in seinem Raumschiff. Er diktiert in ein Mikrofon. Unser Held sieht ziemlich lädiert aus. Er hat mehrere Schrammen im Gesicht, das T-Shirt ist völlig verdreckt, das "Cape" zerrissen. Die Bademütze fehlt.

- CP: "Dies ist Captain an Bord des Raumschiffs Magarita. Logbuch-Eintrag am 29.11.3030. Im Lyranischen Commonwealth hat man keine Achtung vor kuritistischen Volkshelden. Mir ist nicht klar, wie die Kell Hounds in der Turbinenhalle ihre Moral heben können."

"Der nächste Auftrag ist wesentlich einfacher: Eine Schiffsladung Meerschweinchen bei Jinjiro Nijizawa abliefern. Neuer Kurs: New Wiesbaden. Umluft ein, volle Oberhitze voraus!"

[Eingeblendeter Text: Abgefangene Kurita-Propaganda-Sendung]



Der Bildschirm wird dunkel, dann erscheint ein Offizier in DCMS-Uniform.

Ansager: "Liebe Kinder! Wenn Ihr genauso toll fliegen und kämpfen möchtet, wie Captain Pizza und seine tolle Crew, dann kommt zu Takashi Kurita und lasst Euch zu tapferen Samurais des Kombinats ausbilden."

Der Offizier wendet sich zum gehen, wir hören eine undeutliche Stimme aus dem Off und der Offizier setzt sich wieder.

Ansager: "Wenn ihr Euch trotz dieses Werbespots nicht bei der DCMS melden wollt, dann kauft bitte wenigstens Captain Pizza Spielzeug und Werbeartikel. 10% aller Einnahmen gehen an die DCMS."

[Eingeblendeter Text: Danke, daß Sie bis hierhin durchgehalten haben.]

Captain Pizza & Co are owned by E. Blenkers. All rights reserved (c) 1997-2000 by E. Blenkers



Tortuga RPG

"Unser Treibstofftank leckt" hallte es aus den Lautsprechern des Transportschiffes "Lady Death I" der Tortuga Pirates, welches gerade mit den Mecheinheiten des A-Team auf dem Weg von Tortuga Prime nach Hunter's Paradise war, um dort die Mechs abzusetzen und inspizieren zu lassen.

Commanding Officer Michaela Jacobs schüttelte den Kopf: "Amateure!", murmelte sie. Laut rief sie: "Wie ist das möglich? Wir haben doch alles vor dem Start unter die Lupe genommen. Wenn wir jetzt notlanden, fallen wir mitten in Comstar-Gebiet ein. Ich befürchte, das kommt uns teuer zu stehen!"

Lautes Raunen ging durch die Besatzung. Keiner wagte sich etwas zu sagen, denn die Launen von CO Jacobs waren mittlerweile berühmt berüchtigt, wenn etwas nicht so lief, wie sie es geplant hatte.

"Können wir denn einem Angriff standhalten, wenn man uns bei den Reparaturen überrascht?", fragte Mark >der Taktiker< Arnold kleinlaut aus der Ecke, in der er gerade dabei war die Verluste der letzten Fights festzuhalten, wo ihr CO durch blinde Wut getrieben 6 Schlachten gegen Lyraner verloren hatte. "Aye, sicher. Wir haben alles dabei, was wir im Notfall brauchen", sagte sie in Gedanken an ihren nagelneuen Victor 9B, der im Transportraum auf seinen ersten Einsatz wartete.

Wehmütig allerdings dachte sie zurück an die letzte Auseinandersetzung mit Comstar, in dem ihr Traum in die Luft geflogen war, ihr ebenfalls zu diesem Zeitpunkt neuer Orion K. "Frau am Steuer!", hatte ihr der Professor gesagt, als sie blutüberströmt zurück ins Lager kam und von der Schlacht berichtete.

Nun stand also eine weitere Auseinandersetzung mit Comstar bevor.

Nachdem sie unter Mühen das Transportschiff auf einem ihnen unbekanntem Planeten gelandet hatten, machten sie sich an die Arbeit, ihre Mechs kampfbereit um das Schiff zu manövrieren. Gerade als Jürgen >Wodka J< sich an die Reparatur des Lecks machen wollte erbebte die Erde und am Horizont tauchten 13 Umriss von Mechs verschiedener Größenordnung auf.

"Verdammt", entwich es zwischen den Zähnen von Jacobs. Laut brüllte sie: "Jungs, ihr wisst, was ihr zu tun habt." Allgemeine Unruhe machte sich breit und jeder versuchte sich so schnell wie möglich ins Cockpit seines Mechs zu setzen. "Alle in Kampfstellung! Taktik ist hier fehl am Platz. Wir müssen schell handeln und den Feind von unserem Transporter fernhalten, wenn wir heile hier raus wollen. Jeder achtet auf seinen Nebenmann. Zentriertes Feuer und los gehts!" Langsam setzten sie sich in Bewegung, darauf bedacht als Einheit vorzurücken, was bei den Unterschieden der Bewegungsfreiheit gar nicht mal so einfach war. Das Gebiet war mehr als bergig und teilweise wurde die Sicht von Hügeln versperrt, was in unbekanntem Gebiet nicht gerade von Vorteil war. Außer dem Victor hatten die Piraten einen Locust 1V, einen P-Hawk 1, einen Merlin, einen T-Bolt 5S, einen Derwish, einen Crusi R, eine Wasp 1A, einen Zeus 6T, der einst Beute gegen Lyraner war, einen Centurion AH, einen Battlemaster 1D, einen Marauder 3R und einen Hunchback 4H auf ihrer Seite. Was sie jedoch auf Feindesseite sahen, war auch nicht von schlechten Eltern.

Es kam schnell zum ersten Gefecht und schon nach kurzer Zeit war der Feind um 2 Spider 5V und einen P-Hawk 1 leichter.



"Diesmal ist der Sieg unser", dachte Jacobs und stürmte mit ihrem Victor weiter vor. Das war ein großer Fehler, denn das Feuer stellte sich nun von allen Seiten auf sie ein. "Nur nicht hinfallen", dachte sie sich. Doch zu spät. Ihr Victor fiel unter lautem Krachen vorne über und bekam nun auch noch einen Tritt, der sie fast das Leben kostete. "Nichts wie raus", dachte sie sich und krabbelte im letzten Moment hinter einen Felsvorsprung und musste mit ansehen, wie ihr Victor das zeitliche segnete. Sie hielt sich bedeckt und versuchte im Schlachtgetümmel zurück zum Schiff zu kommen. Von dort aus konnte sie die Schlacht gut beobachten, während sie sich an dem Leck zu schaffen machte, um den Planeten so schnell wie möglich verlassen zu können.

Sie sah wie der Crusader umfiel, und nur noch aus dem Liegen feuern konnte. Unterdessen gesellten sich Wodka J und Alexander >der Don< Alex zu ihr, da ihre Maschinen unterdessen immobile geschossen waren, zu ihr und versuchten ihr bei der Reparatur zu helfen. Nach und nach mussten sie zusehen, wie ihre Aufstellung sich in Luft auflöste. Sie konnten nur hoffen, dass die Piloten nicht auch ums Leben gekommen waren. Doch nach und nach trudelten sie auch beim Schiff ein. Der Taktiker musste sogar getragen werden, da er zu allem Überfluss auf dem Weg zum Schiff von einem Tier gebissen wurde, welches er einmal in einem Buch über Korea auf dem Planeten Erde gesehen hatte.

Nach einem 14-stündigen Gefecht ging Comstar klar als Sieger hervor. Wie sich herausstellte handelte es sich um Einheiten der 36. Comstar. Das Schiff war einigermaßen startklar, und als die Locust und der P-Hawk schwer angeschlagen zurückkamen, starteten sie sogleich, um ihren Weg nach Hunter`s Paradise fortzusetzen und nicht doch noch zu Müsli verarbeitet zu werden. Wieder eine Niederlage in der Führungszeit von Jacobs. Wenn das mal nicht eine Meuterei zur Folge hatte...

So, das war jetzt mal ein RPG-Versuch. Ich hatte keine Ahnung wie das geht und habe es auch jetzt noch nicht 😊, aber auf einen Versuch kams an. Und irgendjemand muss ja mal ein schlechtes Beispiel abgeben. Tips und so was nehme ich gerne per PN oder E-Mail entgegen und wäre offengestanden sogar dankbar dafür... .

Piratengruß
Ela



Und wieder etwas RPG-Story! Clan Snow Raven

Hierbei handelt es sich um eine Story, welche im Original vom 1. saKhan der Schneeraben (sowohl bei der mechforce als auch bei der NDV) Michael Könnecke geschrieben worden ist. Wäre diese nicht zu lang gewesen, so hätte sie ihren Eingang in das FM Warden Clans gefunden. Dort ist Michael in den Credits zu finden.

Die Story handelt vom Gen-Vater des namentlich genannten saKhan der Raben Joseph Crow. Es ist die Geschichte von Geronimo Silverfeather Crow.

RPG on

Geronimo Silverfeather Crow is considered to be one of the Clan Snow raven "Founders". He was born in 2761 in the Crow reservation in Logde Gras, Montana as a descendent of the indian chief Joseph Medecine Crow.

Soon he found that knowlegder was coming easy to him. His father helped him to get a stipendate at West Point Military Academy. After his training years he was accepted into service of the SLDF.

In the early years he was assigned to the X th Corps, 20th Dragoon regiment on a post in the Federated Suns near the periphery border. There he quickly earned a name for his persistent drive to achieve a certain goal in combat. Given good tactical education he steadily produced successes. Though never forgetting his indian heritage for which he thanked his father in any letters he wrote home.

When the call for the Exodus came Silverfeather joined Kerensky's side, although he left with a heavy heart.

When kerensky reached the Pentagon Silverfeather ws one of the finest to be found among the few remaining soldiers. After the tests he was assigned to garrison duty on the planet Eden

In the long months to come the soldiers grew lazy, so Silverfeather Crow decided to lead a company into the hills for field training. The civil unrest grew to unexpected heights while he was away. It also reached the two remaining Mech Companies in the garrison and the civilians managed to persuade the young soldiers into joining the revolt.

Silverfeather was very surprised when his company returned to run into the fire of his own comrades. Quichly withdrawing his forces to avoid any losses, he sent a few scouzts in disguise to check out the ongoings in the city.

Knowing that his duty was the loyalty to the Star League he developed a daring plan. Once again he led his troops against the city. Once again he was greeted with missile fire. This time he challenged the remaining companies to come and get hiom. Luckily for him they accepted the challenge. Two points gave Silverfeather an advantage: The two companies were lazy and expecting an easy victory because they were outnumbered him two to one. But after weeks in the outskirts his own company acted like one living body!



Further the rebels weren't aware of the terrain, his own troops were. He fought little skirmishes while retreating into the hills. There he managed to play a game of cat and mouse. In this fights the rebels got much more damage than Silverfeathers troops. When the pursuers went for him through a canyon a carefully placed charge blocked their way to retreat. Already severely reduced in numbers the rebels panicked. Without meeting coordinated resistance Silverfeathers troops shot the renegades down. Six of Silverfeathers Mechs survived the bloodbath while only 4 renegade pilots survived with no functional Mech remaining.

RPG off

Ende von Teil 1 dieser Story.

Diese ist wie gesagt im Original von Michael Könnecke mit maximal 2 Sätzen editiert von mir.

Wenns gefällt, dann geht es weiter.

Wenn nicht, dann erst recht! 🤖

K.-Elmar Coert
Corax Supernova
6th Raven Battle Cluster
saKhan Clan SnowRaven



GARDEMANÖVER 2005

[Anmeldung](#) [Lagebesprechung](#) [Kaserne](#) [Aufmarsch](#) [Historie](#) [HQ](#)

Hallo BT-Gemeinde,

hier die Fakten und Daten zum GardeManöver:

**Termin:
02. und 03. April 2005**

Was sich geändert hat:

Zum letzten Jahr - NICHTS. Zum vorletzten Jahr und den Jahren davor:

Für die 'Langfahrer' - es kann nun auch in der Halle übernachtet werden, da wir nicht mehr die Halle des Bürgerhauses benutzen, sondern die des Kleintierzüchtervereins nebenan. (Wer also schon Fr. anreisen möchte, kein Problem!)

Parkplätze gibt es auch mehr !

Außerdem entfällt das Verbot der 'eigenen Getränke'. Soll heißen:

1. Wir werden zu HUMANEN Preisen Getränke anbieten.
2. Es kann sich aber auch jeder - so wie bislang nur für Fressalien gültig - selbst Getränke mitbringen.
3. Nur das Alkoholverbot - während des Spielbetriebes - das bleibt. Aber danach.... ;-P

Die Anmeldung ist aus organisatorischen und rechtlichen Gründen nur schriftlich möglich.

Bitte verwendet den Anmeldebogen. DANKE!



Ausrichter:

1. Hofgarde, Bremen
Mahndorfer Bahnhof 10
28307 Bremen

Wir treffen uns jeden zweiten Sonntag gg. 15h. Wann oder welcher nun ? Mail ! ;-)

E-Mail: info@erste-hofgarde.de

Internet: www.erste-hofgarde.de



Organisation:

Birgit Janoschek (ohne sie keine Räume)

Olaf Langhans (Oberverrückter und Arbeitspferd)

Arnold Alisch

und Ralf Schmidt (mehr als nur seine Gehilfen)

Matscho Rithmüller (der OBERSMUUUUUT)

Sowie viele weitere im Support und natürlich die Spielleiter, die Euch gerne quälen werden. Aber die lernt Ihr ja alle noch kennen ! ;)



CONS bis Sommer 2005

Januar

7.1 bis 9.1: Morpheus 18, Herne (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: Spielezentrum Herne, Jean Vogel Straße 17

Zeit: 18.00 am Fr. bis 18.00 So. 48 Stunden Nonstop NON-STOP!

Eintritt: Eintritt für Jedermann frei!

Programm: Die Regionalvertretung Herne

der Gilde der Fantasy - Rollenspieler e.V. bringt euch wieder einmal einen Morpheus!

Die Nummer 18.

Auch auf diesem Morpheus haben wir außer Spielrunden der verschiedenen Systeme, auch wieder unsere Zeichner vor Ort um euch die Möglichkeit zu bieten, ein Bild euer Charakter zu bekommen.

DSA, D&D, Shadowrun, WoD, Degeneration, Lodland, Gurps, Bloodbowl, Confrontation, DSA Ag, Fraq usw

Auf Einsteigerrunden wird, bei uns wie immer großen Wert gelegt, so das sich "Con Einsteiger" nicht vernachlässigt fühlen.

Unter anderem wird der Tellurian aus Dortmund, auch wieder ein Stand haben.

Aber dieses mal suchen wir noch etwas, ein Motto. Jeder kann mit machen und uns Vorschläge schicken. Der beste wird vom Vorstand der RV Herne ausgewählt und verwendet. Bis zum 01.12 ist noch Zeit.

Aber am besten schaut ihr auf der Homepage unter Überraschung.....

Ansonsten wie gehabt, Turnhalle zur Übernachtung, unsere Gildenküche zur Versorgung, ein "besonders" Rätsel.

Und wir werden auch für diesen Morpheus noch ein paar Überraschungen bereithalten.....

Für anmeldete Spielrunden bekommt ihr Essengutscheine oder wenn ihr wollt freien Eintritt. ;-)

Joerg Janinhoff

jjaninhoff@gmx.de

02323 / 2286688

oder auch auf dem Stammtisch der RV Herne

Wegbeschreibung

Mit dem Auto:

A43 Ausfahrt Herne Sodingen/Bochum Riemke. An der Ausfahrt Richtung Herne. Ihr seid nun auf der B51.

Dieser folgt ihr, bis sie an einer großen Kreuzung links abknickt. (Man erkennt sie an den großen, gelben Schildern) An dieser Kreuzung müsst ihr rechts abbiegen. Nach ca. 100m seht ihr links das Spielezentrum.

Mit der Bahn:

Vom Bochumer Hbf / Herner Hbf mit der U35 bis zur Haltestelle Hölkeskampring. Ausgang Jean-Vogel-Str.

Dann immer geradeaus. An der nächsten Ampelkreuzung liegt links bereits das Spielezentrum.

Veranstalter: GFR e.V.

Kontakt: Joerg Janinhoff

Homepage: <http://gfrev.de/morpheus/>

E-Mail: jjaninhoff@gmx.de

22.1 bis 23.1: F.R.O.S.T. 9, Freudenstadt (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: Turn- und Festhalle Freudenstadt

Zeit: Sa. 10Uhr bis So. 18Uhr NON-STOP!

Eintritt: 2,50

Programm: Vorabinformation, Details folgen!

Kontakt: Runde der Ringgeister e.V.

Homepage: <http://www.ringgeister.com>

E-Mail: info@ringgeister.com



Februar

11.2 bis 13.2: Adventure Convetion, Hamburg (Convention)

Ort: Eidelstedter Bürgerhaus, Alte Elbgaustrasse 5

Zeit: Fr. 18 Uhr bis 22 Uhr, Sa. 10 Uhr bis 22 Uhr und So. 10 Uhr bis 18 Uhr NON-STOP!

Eintritt: Ca. 3,- bis 5,-

Programm: Pen & Paper, Table Top, Trading Cards und live Angebot.

Das Spielen ist nonstop nur der Einlass zu den Zeiten.

Kontakt: SDNV e.V.

Homepage: <http://www.sdnv.de>

E-Mail: info (at-Zeichen) adventurecon.de

19.2 bis 20.2: BRoK XIII- Die Brühler Rollenspielkonvention, Brühl (bei Mannheim) (Rollenspielconvention)

Ort: Festhalle Brühl / Hauptstr. 2

Zeit: Sa: 10.00 Uhr - So: 22.00 Uhr NON-STOP!

Eintritt: 2

Programm: Zum 13. mal öffnet die BRoK ihre Pforten und wieder sind alle Rollenspieler willkommen. Bei Speis und Trank zu günstigen Preisen wird wieder gezockt bis der Arzt kommt. Also kommet zuhauf euer BRoK- Team.

Lasst die Würfel Rollen...

Kontakt: Jürgen Immeln Tel: (06202)- 7 45 06

E-Mail: Ranon@web.de

März

12.3 bis 13.3: DORT.con 2005, Dortmund (SF - Convetion)

Ort: Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Str. 33-37

Zeit: 10:00 - 0:00 Uhr/10:00 - 17:00 Uhr

Programm: bei Voranmeldung:

20,- (bis 31.12.2004)

25,- (bis 01.03.2005)

15,- (Schülerpreis)

Conkasse: 30,-

nur Samstag: 22,50, 10,- (Schüler)

nur Sonntag: 12,50, 5,- (Schüler)

Kontakt: Info@DORTcon.de

Homepage: <http://www.DORTcon.de>

26.3: OsterCon 13, Bonn - Ippendorf (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: Jugendzentrum Bonn-Ippendorf, Röttgener Str. 71,

Zeit: 10 - 22 Uhr

Eintritt: 3 Euro, GFR'ler und vorangemeldete SL frei

Programm: Großer Brettspielverleih - Spielesammlung des Hauses

Rollenspiele - Je nach Angebot: z.B. D&D, DSA, Shadowrun

TableTop - Miniaturenspele mit Zinnfiguren und 3D-Gelände

SammelKartenSpele - z.B. Doomtrooper, StarQuest, Pokemon

Verkaufsstand - Spielsysteme, Quellenmaterial, Würfel, Zubehör

Billiard/Kicker - Action und Entspannung zwischen den Spielrunden

Veranstalter: GFR e.V.

Kontakt: Winfried + Reiner Heep

Homepage: <http://www.ostercon.de.vu>

E-Mail: ostercon@gfrev.de



Mai

20.5 bis 22.5: Nostria 3 - Die Entdeckung, Witzenhausen (LARP)

Ort: Burg Ludwigstein

Eintritt: 34 - 115 Euro

Programm: Der neue Freiherr der Frankfreiherrschaft Elgern-Scharten Answin von Stippwitz-Sappenstiel lädt anlässlich der Übernahme seines nostrischen Lehens zum Wettstreit im Monat Rondra 35 Hal auf Burg Elgern-Scharten ein. Ritter und Knappen sowie Streiter jedweder Akademie und Gottheit sind herzlich eingeladen, sich an den verschiedensten Wettkämpfen teilzunehmen. Auch Gaukelvolk, Musikanten und Händler sind gern gesehene Gäste, um zum Zeitvertreib und Belustigung der Zuschauer und Kämpfer beizutragen. Das Volk selbst ist hiermit ausdrücklich dazu aufgefordert, an den Feierlichkeiten teilzunehmen, um den jungen Freiherrn und seinen Vormund kennenzulernen. Die Burg stand lange leer - hoffentlich geht alles gut...

Kontakt: ocs event - Martin Becker

Homepage: <http://www.aventurien-larp.de>

E-Mail: martin@nostria-saga.de

21.5 bis 22.5: MUROCO, Mutterstadt (Convention)

Ort: Neue Pforte am Rathaus

Zeit: 21.5.05 12.00h- 22.05.05 18.00h NON-STOP!

Eintritt: 3 Euro

Programm: Alle Spielsysteme, Übernachtungsmöglichkeiten, Parkplätze, Warhammer-Turnier (auch 40k), Space-Hulk, Welcome Gift, viele kleine Räume

Kontakt: Jugendtreff Mutterstadt

Homepage: <http://www.jugendtreff.mutterstadt.de/muroco.termine.html>

E-Mail: juzmu@gmx.de

28.5 bis 29.5: NordCon, Hamburg (Convention)

Ort: Hamburg-Haus / Doormannsweg 12

Zeit: Sa 10-22 Uhr, So 10-20 Uhr, teilweise Nachtrunden von Sa auf So

Eintritt: 8/6/4 (beide Tage/Sa/So)

Programm: Die NordCon geht in ihre 9te Runde und es dürfen wieder über 2.000 Besucher zur größten deutschen Convention erwartet werden. Zahlreiche Lesungen, Vorträge, Workshops, eine große Verkaufsmeile, 2.000 qm LARP-Wiese, über 200 Rollenspielrunden, Kostümwettbewerb, Live-Band, Zeichner, LARP-Dorf und noch vieles mehr bieten das Ambiente für ein unvergeßliches Wochenende....

Kontakt: Stefan Unger

Homepage: www.nordcon.de

E-Mail: zombot@nordcon.de



Juni

11.6: Play Day, Dortmund (Brettspiele und TableTop)

Ort: Fritz-Henßler-Haus/Haus der Jugend, Geschwister-Scholl-Str 33-37

Eintritt: Besucher 2,-, Spieler FREI, Spielgruppe Mitglieder FREI

Programm: - Warhammer / 40K

- Confrontation
- Bloodbowl
- Mechwarrior Darkage
- Battotech
- Armalion
- Fearless
- Starship Troopers
- Klassische Brettspiele

(Sieder von Catan, Civilization, Axis & Allies, Shogun usw...)

Biete dein Lieblingsspiel an! Werde Spielleiter und erhalte kostenlosen Eintritt!!!

Kontakt: BT-SPIELGRUPPE e.V. Julian Gudjons Tel.0171/4101313

Homepage: <http://playday.info>

E-Mail: julian@btsp.de

Juli

9.7 bis 10.7: FeenCon 2005, Bonn, Bad Godesberg (Convention)

Ort: Stadthalle Bad Godesberg, Koblenzer Straße 80

Zeit: Sa. 10:00 Uhr bis So. 18:00 Uhr NON-STOP!

Eintritt: Ein Tag: 5 Euro Beide Tage: 9 Euro

Programm: Diesmal mit:

Rollenspielen, großes Vampire LARP, TableTops, KoSins und TCG aller Art, Zahlreichen Workshops, Vorträge, Lesungen, Gewandungswettbewerb, Durchgehend geöffneter Küche, mit Rollenspiel- & Ambientezelte in großen Außengelände, Mittelaltermusik, Tombola, Bring & Buy, Filmnacht, Große Versteigerung, Brettspielen, Turnieren, Ständen vieler Vereine, Verlage und Händler, Künstlern, Autoren, Übernachtungsmöglichkeit im Untergeschoss der Halle Gastgeschenk an Besucher (solange Vorrat reicht) Biete dein Lieblingsspiel oder ein Workshop an! Werde Spielleiter und erhalte kostenlosen Eintritt !!!

Veranstalter: GFR e.V.

Kontakt: Reiner "Hai" Heep

Homepage: <http://www.feencon.de>

E-Mail: orga@feencon.de

Chapter 3036 Inner Sphere								
Nr	Chaptername	Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail	
Söldner ohne Vertrag								
COMSTAR								
207	CS	308th Division Comstar Heavenly Stallyonz	CO Daniela Janich VO Christian Kollee	Sacker Hauptstr. 34 Haagstr. 25	90765 Fürth 91054 Erlangen	0911 3001150 09131 970792	0172 8376288 0179 7325086	heavenly.stallyonz@gmx.de Christian.Kollee@stallyonz.de
133	CS	36th Division Comstar Lost Boys	CO Dennis Franken VO Torsten Sauermann	Lange Strasse 25 Bismarckstr. 14	59602 Rülthen 59609 Anröchte	02952 889777 02947 569230		DennisFranken@t-online.de
188	S6	Phoenix Guard Phoenix Guard	CO Jan Ferdinand Rehse VO Sergej Jakovlev	Kniestr. 1 Am Sportplatz 8	38704 Liebenburg 38104 Braunschweig	05346 9129000		phoenixguard@gmx.de
	CS	Terran Defense Force 10th Army - TheRedLegion V-Nu	CO Michael Gramann VO	Oleanderweg 5	40670 Meerbusch		0163 5683641	Gramann-Meerbusch@t-online.de
DAVION								
143	S6	1st Assassins of Doom The Fighting Urakhai	CO Michael Fockenberg VO Founad Kollich	Am Nappenfeld 28 Kirchhellener Str. 44	46242 Bottrop 45966 Gladbeck	02041 52516	0172 5685324	Founad@d2mail.de
131	D	Davion Assault Guards RCT Davion' s Nightmare	CO Marc Brix VO Carsten Klemstein	Schubstr. 12 Stadtfeldkamp 36	24837 Schleswig 24114 Kiel	04621 290512 0431 2601187	0162 1016158	anubis@666foni.net c.klemstein@gmx.de
215	S6	Grave Walkers Grave Walkers	CO Andreas Lahmer VO Ronald Edel	Heideweg 4a Henriettenstr. 8	31582 Nienburg 31582 Nienburg	05021 605559 05021 13115		Lamasutra@gmx.de
247	D	1.Davion Light Guards Die Vollstrecker	CO Marko Fötsch VO	Bothestr. 23	01455 Leipzig		0172 9478849	ostsol@t-online.de
248	D	Federated Suns Armored Cavalry Guards of Avalon	CO Mathias Schlawitz VO	Tönneckenweg 2	38642 Goslar		0151 15350725	Mathias.Schlawitz@t-online.de
KURITA								
234	K	15th Benjamin Regulars Tribut der Unproduktiven	CO Olaf Wenzelis VO Martina Alisch	Brandtstr. 59 Herbststr. 8	28215 Bremen 28215 Bremen	0421 3782822 0421 3764831	0160 1013960 0174 7605573	olaf@wenzelis.de Martina.Alisch@gmx.de
184	K	1st Arkab Legion Haram fil-Din	CO Lars Schneider VO Roland Raudies	St.Franziskusstr. 94	40470 Düsseldorf	0211 620521		schneider.lars@t-online.de r_raudies@hotmail.com
161	K	1st Proserpina Hussars Shiro' s Shield	CO Stefan Patzke VO Guido Janßen	Reinhardstr. 7 Otto-Str. 193	47441 Moers 47198 Duisburg	02841 35884	0172 2057221 0173 2632984	Stefan-Patzke@t-online.de
237	K	5th Rasalhague Regulars Crushers of Insurrections	CO Babek Amelizadeh VO	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden			babek.amelizadeh@t-online.de
144	K	5th Sword of Light Jinjiro' s Revenge	CO Sascha Ziegler VO Gunther Schrötter	Stoltenstr. 13 Geb.22/A16	22119 Hamburg Wiesbaden			saschaziegler@t-online.de Gunki166MMX@gmx.de
157	K	8th Galedon Regulars Daito-no-kin	CO Thorsten Köhn VO	Birkenweg 24	22850 Norderstedt	04052 878822		DAITONOKIN@aol.com
240	K	Genyosha The Black Ocean	CO Detlef Howe VO HO-Kurita	Hermannstr. 159	45479 Mülheim			detlef@dresel-howe.de
236	K	OTOMO Bannin	CO Dirk Assmann VO					dassmann@gmx.net
138	K	1st Night Stalkers Die Bannerträger	CO Tobias Poetzsch VO	Breitenfelderstr. 5	01455 Leipzig		0177 3868322	Tobias.Poetzsch@imail.de

Chapter 3036 Inner Sphere									
LIAO									
182	L	1st Justine's Grenadiers The White Ghost Wolves	CO VO	Horst Körner Stefan Patzelt	Leipziger Weg 33 Eisenerzstr. 42	38259 Salzgitter-Bad 38229 Salzgitter	05341 394308 05341 70265	0170 2974157	
173	L	Ambermarle's Highlander Soldiers of Fortune	CO VO	Arne Bröder Sascha Philipp	Poggenbruchstr. 134 Elisabethstr.15	27572 Bremerhaven 28217 Bremen	0471 3080903 0421 9605483		Lincolnosis@hotmail.com 0421/9605483
179	Sö	Corrosive Crowbars Corrosive Crowbars	CO VO	Michael Pfundt Roland Beck	An der Schloßmauer 5 Talstr. 4	90574 Roßtal 90522 Oberasbach	09127 7642 0911 9602715	0178 8328139	michaelpfundt@yahoo.de
159	WD	Zeta Battalion Clash of Armor	CO VO	Lars Trampedach Arnd Otto	Hochgrevestr. 17 Unter dem Berge 70	38640 Goslar 38835 Lüttgenrode		0175 9459587 0170 3168897	grayson-1@t-online.de
MARIK									
136	M	10. Marik Miliz Die Hungrigen Wölfe	CO VO	Björn Knappe	Am Erlengrund 4	25337 Elmsholm	04121 278290	0173 9206015	b.knappe@die-hungrigen-woelfe.de
228	M	1st Knights of the Inner Sphere Eagle's Pride	CO VO	HO Marik Stellv. HO Marik					
202	M	Black Battalion	CO VO	Andreas Wallmeier	Köln Str. 288	40227 Düsseldorf	0211 7260238	0178 5463999	andreaswallmeier@hotmail.com
211	M	9. Marik Miliz The Eagles Claw	CO VO	Stefan Heidenreich Björn Partsch	Lerchenstr. 27 Blücher Str. 22	66717 Wallhalben 65195 Wiesbaden	06375 993936 0611 4450675	0170 8170522 0160 8030917	06375 993937 b.partsch@gmx.de
160	Sö	Fighting Hellfish Fighting Hellfish	CO VO	Stefan Gaul Daniel Tucman	Frankenweg 6 Mindelheimer Str. 95	87600 Kaufbeuren 87600 Kaufbeuren	08341 15941 08345 952747	0700 HELLFISH	CO@fighting-hellfish.de VO@fighting-hellfish.de
252	Sö	Kell Hounds Crescent Hawks Company	CO VO	Ralph Thelen	Friedrichstr. 113	40212 Düsseldorf	0211 1579240		Ralph.Thelen@gmx.de
PERIPHERIE									
126	P	Tortuga Pirates A-Team	CO VO	Michaela Jacobs			02151 355290	0179 4827766	black-scarab@web.de
250	P	1.Canopische leichte Reiterei Chasseurs a` Cheval	CO VO	Daniel Blaschko Mirko Knöpke	Am Koprath 1	45884 Gelsenkirchen	0209 4095995 0201 6178748	0175 5673023	ho_peripherie@gmx.net oerko@web.de
RASALHAGUE									
175	R	1st Freeman 1st Excalibur Guards	CO VO	Alexander Raiß Torsten Passow	Im Häuserfeld 48 Oppenheimerstr. 5	64251 Groß-Gerau 64295 Darmstadt	06152 859595 06151 313800	0178 5910000 00174 2909428	Alexander_Diana@t-online.de
142	R	Günzburg Eagles Günzburg Igel	CO VO	Stephan Ludewig Stephan Kammerer	Stettiner Str. 21 Gebrüder-Grimm-Steig 2	31008 Elze 31008 Elze	05068 1221	0173 7196555 0174 3403334	igels-hq@gmx.de
242	Sö	Harlekins Harlekins	CO VO	Steffen Süß Christian Gertel					
					Trachenberger Str. 70	01129 Dresden	0351 8582463	0172 3555343	harleki-mail@web.de

Chapter 3036 Inner Sphere									
ST. IVES									
187	I	Blackwind Lanciers	CO VO	Leonhard Mertz	Wiesenweg 36	38226 Salzgitter		0179 2302749	Leonhard.mertz@t-online.de
254	I	St. Ives Armored Cavalry, 2nd Battalion Justinia's Cuirassiers	CO VO	Holger Reuther	Sodenstr. 8	99310 Arnstadt	03628 602715		h.reuther@chema-gmbh.de
STEINER									
229	S	1. Hofgarde - Der Stolz Donegals Die Wilde Jagd	CO VO	Markus Hohmann Jens Puzik	Delmestraße 122 Delmestraße 124	28199 Bremen 28199 Bremen	0421 9883416	0170 3107667	www.erste-hofgarde.de www.erste-hofgarde.de
214	S	30th Lyran Guard Hell Angels	CO VO	Helge Wieder Patrick Luck	Tiergarten 12 Zum Osterfeuer 6	38116 Braunschweig 38448 Wolfsburg	0531 51745 05363 992019	0172 4221818 0171 9933699	gonzo@playerscommunity.de 30thlyranguards@freenet.de
225	S	4. Hofgarde Der Stolz des Commonwealth	CO VO	HO Steiner Stellv HO Steiner					
208	S	Bremer Gardejäger Bremer Gardejäger	CO VO	Marcus Heldt Paul Siedlecki	Friedhofstr. 41 Tivoli 12	28213 Bremen 27218 Hoyerhagen	0421 213051 04251 6638		0421 215145 siedlecki-p-l@t-online.de
226	Sö	51st Dark Panzer Jaegers	CO VO	Dennis Bergmann Florian Oppermann	Brombergerstr. 19 Wichernweg 3	38642 Goslar 38642 Goslar	05321 689715	0171 1265926 0171 7715562	f.oppermann@gmx.de steiner@kieler-chapter.de
	S	14. Donegal Guards 3rd Battalion "Black Sheeps"	CO VO	Michael Wandrei	Schützenwall 51	24114 Kiel	04312478071		

Sämtliche Daten der Chapter- und HO-Listen unterliegen dem Datenschutzgesetz und dürfen nur zwecks Kontaktierung der Chapter zur Absprache von Chapterfights und ähnlichem verwendet werden. Nutzung dieser Daten zu anderen Zwecken oder deren Übernahme in andere Datenbanken ist ausdrücklich untersagt und wird gegebenenfalls strafrechtlich verfolgt.

Chapter aufgelöst bzw. in Auflösung zum 31.12.2004

Chapter 3060 Inner Sphere									
Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	E-Mail
Söldner ohne Vertrag									
5059	Sö	Knights of Avalon	CO VO	Dennis Krenz Martin Petrak	Zielleistge 29 Schunterstraße 4	38448 Wolfsburg 38106 Braunschweig	0531 2506030	0179 1458962 0177 4403414	urwumpe@yahoo.com jeremiah_hasek@gmx.de
COMSTAR									
5054	CS	278th Division ComGuards The honourable Spirit of the powerful Hedgehog	CO VO	Oliver Jünemann Markus Lange	Neißeweg 5a Ernst-Ohlmer-Strasse 20	31008 Elze 31139 Hildesheim		0179 7548986 0162 3365807	278thdivisioncomguards@gmx.de
	CS	244th Division	CO VO	Michael Pusslat					
5018	Sö	Brion's Legion - Beta Heavenly Stallyonz	CO VO	Daniela Janich Christian Kollee	Sacker-Haupt-Str. 34 Haagstr. 25	90765 Fürth 91054 Erlangen	0911 3001150	0172 8376288	heavenly.stallyonz@gmx.de Christian.Kollee@stallyonz.de
5053	CS	Royal Black Watch The Aerynth Division	CO VO	Ralph Thelen	Friedrichstr. 113	40212 Düsseldorf	0211 1579240		Ralph.Thelen@gmx.de
5068	Sö	Money Inc. Cash Dept.	CO VO	Jens Puzik	Delmestraße 124	28199 Bremen		0170 3107667	silk@erste-hofgarde.de
DAVION									
5060	D	1.Davion Light Guards Die Vollstrecker	CO VO	Marko Fötsch	Bothestr. 23	01455 Leipzig		0172 9478849	ostsol@t-online.de
KURITA									
5037	K	4th An Ting Legion Titan Force	CO VO	Lars Schneider	St.Franziskusstr. 94	40470 Düsseldorf	0211 620521		schneider.lars@t-online.de
5029	K	Dragon Claws Takashi's Own	CO VO	Andreas Wallmeier	Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf	0211 7260238	0178 5463999	andreaswallmeier@hotmail.com
5048	Sö	Grave Walkers Grave Walkers	CO VO	André Tournier Ronald Edel	Siedekamp 15 Henriettenstr. 8	31582 Nienburg 31582 Nienburg	05021 18125 05021 17115		
5061	K	1st Night Stalkers Die Bannerträger	CO VO	Tobias Poetzsch	Breitenfelderstr. 5	01455 Leipzig		0177 3868322	Tobias.Poetzsch@imail.de
5056	K	5th Sword of Light Jinjiros Revenge	CO VO	Babek Amelizadeh	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden	0611 495105		babek.amelizadeh@t-online.de
5062	K	8th Galedon Regulars Daito-no-kin	CO VO	Thorsten Köhn	Birkenweg 24	22850 Norderstedt			DAITONOKIN@aol.com
5067	K	1st Ghost Regiment Ghostsword	CO VO	Jochim Cords Björn Cords	Eichenstrasse 35 Eichenstrasse 35	25336 Elmshorn 25336 Elmshorn			jochim@Cords.de bjoern@Cords.de
5057	Sö	Narhal's Raiders	CO VO	Gunnar Koppetsch	Kleiner Bruch 2	38678 Clausthal-Zellerfeld		0175 5144321	gunnar@wordofblake.de
5075	K	Ryuken-roku Flawless Victory	CO VO	Stefan Patzke Guido Janßen	Reinhardtstr. 7 Otto-Str. 193	47441 Moers 47198 Duisburg	02841 35884	0172 2057221 0173 2632984	Stefan-Patzke@t-online.de
LIAO									
5036	L	1st Justine's Grenadiers The White Ghost Wolves	CO VO	Horst Körner Stefan Patzelt	Leipziger Weg 33 Eisenerzstr. 42	38259 Salzgitter-Bad 38229 Salzgitter	05341 394308 05341 70265	0170 2974157	
5066	L	Capellan Honor 1st Capellan Defense Force	CO VO	Sascha Philipp	Elisabethstr. 15	28217 Bremen		0173 1632925	
5011	L	Northwind Highlanders - Marion's Highlanders Culloden Pikemen	CO VO	Lars Mester	Gustav Heinemann Str. 107	28215 Bremen	0421 3509176		gorgobaal@aol.com

5072	Sö	1st Kearny Highlander's 1st Kearny Highlander' s	CO Peter Schulze VO Christian Gerbel	Steinstraße 3 Trachenberger Str. 70	01069 Dresden 01129 Dresden	0351 4466967 0351 8582463		
------	----	--	---	--	--------------------------------	------------------------------	--	--

Chapter 3060 Inner Sphere									
MARIK									
5045	M	9. Marik Miliz The Eagles Claw	CO VO	Stefan Heidenreich Björn Partsch	Lerchenstr. 27 Blücher Str. 22	66717 Wallhalben 65195 Wiesbaden	06375 993936 0611 4450675	0170 8170522 0160 8030917	06375 993937 b.partsch@gmx.de
5063	M	3rd Free Worlds Legionnaires Springende Buschmeister	CO VO	Heiko Röhrscheidt Kurt Gero Falley	Etzelstr. 2a Spitzenberg 21	65189 Wiesbaden 67595 Bechtheim	0611 718806		2.Genyosha@web.de gfallay@sts-systemtechnik.com
5059	Sö	Rubinsky's Light Horse Khorsakov' s Cossaks	CO VO	Holger Reuther	Sodenstr. 8	99310 Arnstadt	03628 602715		h.reuther@chema-gmbh.de
PERIPHERIE									
5064	P	Susie's Rebels New Belt Pirates	CO VO	Daniel Blaschko	Am Koprath 1	45884 Gelsenkirchen	0209 4095995 0201 6178748	0175 5673023	riding.bean@gmx.net oerko@web.de
	P	Defenders of True Nonsense	CO VO	Michaela Jacobs	Diomysiusstr.28	47798 Krefeld	02151 355290		black-scarab@web.de
RASALHAGUE									
5070	R	3rd Hussars Untested Veterans The Gravediggers	CO VO	Björn Knappe	Am Erlengrund 4	25337 Elmshorn	04121 278290		home@knappe-b.de
5073	Sö	Harlekings Harlekings	CO VO	Steffen Süß Ferdinand Leder			0351 4029800	0172 6007080	
ST. IVES									
5017	I	1st St. Ives Lanciers Stoneground Dragons	CO VO	Dirk Wessel Andreas Nieporte	Winzerstr. 2 Heuftgraben 10	49124 Georgsmarienhütte 46134 Wallenhorst	05401 43863 05407 30118		
5065	I	Aliesha's Mounted Fusiliers North Star Cuirassiers	CO VO	Mario Rithmüller Arnold Alisch	Hetzweg Str. 48 Herbststr. 8	27383 Scheeßel-Jeersdorf 28215 Bremen	04263 302420 0421 3764831		thaxa@web.de Arnold.Alisch@ewetel.net
5071	I	Blackwind Lanciers	CO VO	Leonhard Mertz	Wiesenweg 36	38226 Salzgitter		0179 2302749	Leonhard.mertz@t-online.de
5058	Sö	Bad Dream	CO VO	Sergej Jakovlev Markus Diedrich	Am Sportplatz 8 Forstweg 11	38104 Braunschweig 38165 Essehof		0160 1549675 0160 1552139	mtr.maelstrom@gmx.net MarkusDietrich@web.de
STEINER									
5047	S	30th Lyran Guard Hell Angels	CO VO	Helge Wieder Patrick Luck	Tiergarten 12 Zum Osterfeuer 6	38116 Braunschweig 38448 Wolfsburg	0531 51745 05363 992019	0172 4221818 0171 9933699	30thlyranguards@freenet.de
5043	S	Arc Royal Defense Group Bremer Gardejäger	CO VO	Marcus Heldt Paul Siedlecki	Friedhofstr. 41 Tivoli 12	28213 Bremen 27218 Hoyerhagen	0421 213051 04251 6638		siedlecki-p-i@t-online.de
	S	17th Skye Rangers The Boys of Summer	CO VO	Markus Bode	Jürgenweg 54	38640 Goslar	05321 313521		
	S	14th Donegal Guards RCT The Dawn Chargers	CO VO	Stefan Becker	Robert-Koch-Str. 5	38678 Clausthal-Zellerfeld	05323 715243		balu@wordofblake.de
	S	1. Federated Commonwealth RCT 1st Battalion "Black Sheeps"	CO VO	Michael Wandrei	Schützenwall 51	24114 Kiel	04312478071		steiner@kieler-chapter.de
WOLFS DRAGONER									

Chapter aufgelöst bzw. in Auflösung zum 31.12.2004

Sämtliche Daten der Chapter- und HO-Listen unterliegen dem Datenschutzgesetz und dürfen nur zwecks Kontaktierung der Chapter zur Absprache von Chapterfights und ähnlichem verwendet werden. Nutzung dieser Daten zu anderen Zwecken oder deren Übernahme in andere Datenbanken ist ausdrücklich untersagt und wird gegebenenfalls strafrechtlich verfolgt.

Chapter 3025 Clan							
Nr	Chaptername	Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	E-Mail
BLOOD SPIRIT							
	BS Blood Guard Keshik The Bloody Answer	CO VO	Holger Reuther	Sodenstr. 8	99310 Arnstadt	03628 602715	h.reuther@chema-gmbh.de
CLOUD COBRA							
6006	CC 1st Cobra Guards, Alpha Galaxy Cobra's Poison	CO VO	Christian Kollee	Haagstrasse 25	91054 Erlangen	09131 970792	christian.kollee@gmx.de
6054	CC 59th Cobra Guards	CO VO	Andreas Kaufmann Stephan Fürst				shadow-hawk@gmx.de fuerstkenny@aol.com
COYOTE							
6038	CC 34th Strike Cluster Rabid Coyotes	CO VO	Dennis Krenz Martin Petrak	Zielleistge 29 Schunterstraße 4	38448 Wolfsburg 38106 Braunschweig	0531 2506030 0179 1458962 0177 4403414	urwumpe@yahoo.com jeremiah_hasek@gmx.de
DIAMOND SHARKS							
6034	DS Clan Command Cluster Diamond Skate	CO VO	Helge Wieder Dennis Raschke	Tiergarten 12 Hochring 32	38116 Braunschweig 38440 Wolfsburg	0531 51745 05361 43049	
6048	DS 369th Striker Cluster Hammerheads	CO VO	Mathias Hirsch Ferdinand Leder	Dr. Friedrichs Strasse 13	02763 Zittau	0351 4029800 0172 6007080	0174 9975439
FIRE MANDRILL							
6053	FM Kindra Sainze , 326th Cavalry Striker Cluster Shadowlancers	CO VO	Ralph Thelen	Friedrichstr. 113	40212 Düsseldorf	0211 1579240	Ralph.Thelen@gmx.de
GHOST BEAR							
6028	GB 139th Striker Cluster , Omega Galaxy Die grauen Bären	CO VO	Kurt Gero Falley Heiko Röhrscheidt	Spitzenberg 21 Etzelstr. 2a	67595 Bechtheim 65189 Wiesbaden	0611 718806	gfalley@sts-systemtechnik.com 2.Genyosha@web.de
6040	GB Beta Galaxy Night Howlers 14th Battle Cluster , Lost Jager	CO VO	Björn Knappe	Am Erlengrund 4	25337 Elmshorn		home@knappe-b.de
6035	GB 12th Bear Chevaliers, Beta Galaxy The Wendigos	CO VO	Stephan Kammerer Oliver Jünemann				stoppelmoscher@gmx.de Lioneljohnson@gmx.net
6041	GB 140th Striker Cluster, Delta Galaxy Grummelbären	CO VO	Christoph Conrad Frank Kluge	Rudolf-Nickel-Weg 7 Dammweg 3	38642 Goslar 38642 Goslar	05321 42806 05321 334771	chris@zerion.de frkluge@t-online.de
6052	GB 304th Assault Cluster , Beta Galaxy 73 Graupelze	CO VO	Alexander Raiß Torsten Passow	Im Häuserfeld 48 Oppenheimer Str. 5	64251 Groß-Gerau 64295 Darmstadt	06152 859595 06151 313800	alexander_diana@t-online.de
GOLIATH SCORPION							
6056	GS 8th Scorpion Dragoons The Whip-Tail Brigade	CO VO	Stefan Becker	Robert-Koch-Str. 5	38678 Clausthal-Zellerfeld	05323 715243	balu@wordofblake.de
HELLS HORSES							
6029	HH Hell's Keshiks Hell's Inferno	CO VO	Andreas Wallmeier	Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf	0211 7260238	blackbattalion@blackbattalion.de
6042	HH 11th Mechanized Cavalry, Alpha Galaxy Blackhorse Cluster , Dominion	CO VO	Klaus Gross	Hansering 114	31141 Hildesheim	0172 5418043	klaus-werner-gross@web.de
	HH GAMMA GALAXY, BEAR SLAYER CLUSTER 1ST. HELLS GUARD , Mighty for Metal	CO VO	Stefan Patzke	Reinhardsstr. 7	47441 Moers	02841 35884 0172 2057221	Stefan-Patzke@t-online.de

Chapter 3025 Clan								
ICE HELLION								
6049	IH	81. Attack Cluster The Cold Angels	CO VO	Mathias Hagemann	Buchener Str. 65	68259 Mannheim	0621 7027915	mathias.hagemann@gmx.de
	IH	Ice Pirates	CO VO	Dschu-Hyung Choi				co_red-dragon@black-scarab.de
JADE FALCON								
	JF	51st Garrison Cluster Deathperados	CO VO	Andy Badtke Andre Tournier	Finkenhof 11 Kleine Riede	31582 Nienburg 31582 Nienburg	0172 5440775 0172 5185953	maniac_andy@hotmail.com
	JF	Turkina Keshik	CO VO	Michael Wandrei	Schützenwall 51	24114 Kiel	04312478071	jadefalcken@kieler-chapter.de
NOVA CAT								
6013	NC	449th Assault Cluster Joys and Sorrows	CO VO	Thorsten Köhn Christian Schulz	Birkenweg 24 Turmstraße 37d	22850 Norderstedt 23842 Bad Oldesloe	04052 878822	daitonokin@aol.com
6030	NC	489th Assault Cluster Drachencatzen	CO VO	Marko Rötsch	Bothstr. 23	04155 Leipzig	0172 9478849	ostsol@t-online.de
6031	NC	4th Nova Cats Guard The Oracles	CO VO	Babek Amelizadeh	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden	0611 495105	babek.amelizadeh@t-online.de
6043	NC	1st Nova Cat Guards, Alpha Galaxy Hand Of Fate	CO VO	Marc Brix		24837 Schleswig	04621 290512	anubis-tdc@gmx.de
SMOKE JAGUAR								
6050	SJ	3567. Renegade Legion 3567. Renegade Legion	CO VO	Tobias Poetzsch	Breidenfelder Str. 5	04155 Leipzig	0177 3868322	Tobias.Poetzsch@imail.de
6051	SJ	13th Diana Cluster High Head Hunters	CO VO	Fabian Krause Marco Haas	Am Felsenkeller 22 Gernotstr. 13	38259 Salzgitter 38106 Braunschweig	0173 9928128	
SNOW RAVEN								
6023	SR	21st Striker Cluster, Beta Galaxy Talons of the S.R./Stone Keshik	CO VO	Paul Siedlecki	Tivoli 12	27318 Hoyerhagen	04251 6638	
6032	SR	6th Raven Battle Cluster / Corax SuperNova Alpha Galaxy / Swift Wing Galaxy	CO VO	K.-Elmar Coert	Asternweg 4	27793 Wildeshausen	04431 73438	elmar@erste-hofgarde.de elmar_coert@freenet.de
6033	SR	9th Raven Battle Cluster The Snow Hunters	CO VO	Sergej Jakovlev Markus Diedrich	Am Sportplatz 8 Forstweg 11	38104 Braunschweig 38165 Essehof	0160 1549675 0160 1552139	mtr.maelstrom@gmx.net MarkusDietrich@web.de
6045	SR	1st Raven Phalanx Swift Wing Galaxy The Longshanks	CO VO	Peter Schulze Christian Gertel	Steinstraße 3 Trachenberger Str.70	01069 Dresden 01129 Dresden	0351 4466967 0351 8582463	0172 3555343

Chapter 3025 Clan								
STAR ADDER								
6055	SA	Adder Quasar Keshik Iron Will	CO VO	Michael Gramann	Oleanderweg 5	40670 Meerbusch	02159 819450	gramann-meerbusch@t-online.de
	SA	Guards of the Dark Star	CO VO	Michaela Jacobs	Diomysiusstr.28	47798 Krefeld	02151 355290	black-scarab@web.de
STEEL VIPER								
6046	SV	423. Assault Cluster, Gamma Galaxy The Bold Old	CO VO	Stephan Burkel	Markenstr. 4	40227 Düsseldorf	0211 784098	0172 7054760 stephan.burkel@mail.isis.de
	SV	195th Striker Cluster "The Black Mambas"	CO VO	Gunnar Koppetsch	Kleiner Bruch 2	38678 Clausthal-Zellerfeld		0175 5144321
WOLF								
6036	W	13th Wolfs Guard Cluster Wolfsspinnen	CO VO	Michael Puslat Fabian Degen	Forststr. 18	38640 Goslar	05321 388015	0172 5469352 Michael.G.Puslat@t-online.de Lobo_81@web.de
6037	W	7th Battle Cluster The Hungry Wolves	CO VO	Marius Danzeglocke				
6047	W	4th Striker Cluster Wolf's Blood	CO VO	Arnd Otto Lars Trampedach	Unter dem Berge 70 Hochgrevestr. 17	38835 Lüttgenrode 38640 Goslar	039421 61043	0170 3168897 0175 9459587 grayson-1@t-online.de lars.trampedach@t-online.de

Sämtliche Daten der Chapter- und HO-Listen unterliegen dem Datenschutzgesetz und dürfen nur zwecks Kontaktierung der Chapter zur Absprache von Chapterfights und ähnlichem verwendet werden. Nutzung dieser Daten zu anderen Zwecken oder deren Übernahme in andere Datenbanken ist ausdrücklich untersagt und wird gegebenenfalls strafrechtlich verfolgt.

Chapter aufgelöst bzw. in Auflösung zum 31.12.2004 / 31.03.2004

Chapter 3060 Clan							
Nr	Chaptername	Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	E-Mail
BLOOD SPIRIT							
7081	BS Blood Guard Keshik The Bloody Answer	CO VO	Holger Reuther Sodenstrasse 8	99310 Arnstadt	03628 602715	Fax:03628 602715	h.reuther@chema-gmbh.de
CLOUD COBRA							
7054	CC 33rd. Battle Cluster , Alpha Galaxy Thor's Hammer	CO VO	Andreas Kaufmann Stephan Fürst				shadow-hawk@gmx.de fuerstkenney@aol.com
7037	CC 1st Cobra Guards, Alpha Galaxy Cobra's Poison	CO VO	Christian Kollee Haagstrasse 25	91054 Erlangen	09131 970792		christian.kollee@gmx.de
COYOTE							
7069	CC 34th Strike Cluster Rabid Coyotes	CO VO	Dennis Krenz Martin Petrak	Zielleistge 29 Schunterstraße 4	38448 Wolfsburg 38106 Braunschweig	0179 1458962 0177 4403414	urwumpe@yahoo.com jeremiah_hasek@gmx.de
DIAMOND SHARKS							
7064	DS Clan Command Cluster Diamond Skate	CO VO	Helge Wieder Dennis Raschke	Tiergarten 12 Hochrung 32	38116 Braunschweig 38440 Wolfsburg	0531 51745 05361 43049	
7070	DS 369th Striker Cluster Hammerheads	CO VO	Mathias Hirsch Ferdinand Leder	Dr. Friedrichs Strasse 13	02763 Zittau	0351 4029800	0174 9975439 0172 6007080
FIRE MANDRILL							
7079	FM Kindra Sainze , 326th Cavalry Striker Cluster Shadowlancers	CO VO	Ralph Thelen	Friedrichstr. 113	40212 Düsseldorf	0211 1579240	Ralph.Thelen@gmx.de
GHOST BEAR							
7080	GB Beta Galaxy Night Howlers 14th Battle Cluster , Lost Jager	CO VO	Björn Knappe	Am Erlengrund 4	25337 Elmshorn		home@knappe-b.de
7065	GB 1st Rasalhague Bears Alpha Galaxy	CO VO	Stephan Kammerer Oliver Jünemann	Gebrüder-Grimm-Steig 2 Neißeweg 5a	31008 Elze 31008 Elze	0174 3403334 0179 7548986	Stoppelmoscher@gmx.de 278thdivisioncomguards@gmx.de
7056	GB 139th Striker Cluster , Omega Galaxy Die grauen Bären	CO VO	Kurt Gero Falley Heiko Röhrscheidt	Spitzenberg 21 Etzelstr. 2a	67595 Bechtheim 65189 Wiesbaden	0611 718806	gfalley@sts-systemtechnik.com 2.Genyosha@web.de
7078	GB 304th Assault Cluster , Beta Galaxy 73 Graupelze	CO VO	Alexander Raiß Torsten Passow	Im Häuserfeld 48 Oppenheimer Str. 5	64251 Groß-Gerau 64295 Darmstadt	06152 859595 06151 313800	alexander_diana@t-online.de
GOLIATH SCORPION							
7057	GS 8th Goliath Scorpion Dragoons , Alpha Galaxy The Whip-Tail Brigade	CO VO	Stefan Becker	Robert-Koch-Str. 5	38678 Clausthal-Zellerfeld	05323 715243	balu@wordofblake.de
HELLS HORSES							
7058	HH Hell's Keshiks Hell' s Inferno	CO VO	Andreas Wallmeier	Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf	0211 7260238	blackbattalion@blackbattalion.de
7071	HH 11th Mechanized Cavalry, Alpha Galaxy Blackhorse Cluster , Dominion	CO VO	Klaus Gross	Hansering 114	31141 Hildesheim	0172 5418043	klaus-werner-gross@web.de
	HH GAMMA GALAXY, BEAR SLAYER CLUSTER 1ST. HELLS GUARD , Mighty for Metal	CO VO	Stefan Patzke	Reinhardsstr. 7	47441 Moers	02841 35884	0172 2057221 Stefan-Patzke@t-online.de

Chapter 3060 Clan									
ICE HELLION									
7076	IH	81. Attack Cluster The Cold Angels	CO VO	Mathias Hagemann	Buchener Str. 65	68259 Mannheim	0621 7027915		mathias.hagemann@gmx.de
	IH	Captain Morgan's Mechwarriors	CO VO	Dschu-Hyung Choi					co_red-dragon@black-scarab.de
JADE FALCON									
7031	JF	51st Garrison Cluster Deathperados	CO VO	Andy Badtke Andre Tournier	Finkenhof 11 Kleine Riede	31582 Nienburg 31582 Nienburg		0172 5440775 0172 5185953	maniac_andy@hotmail.com
	JF	Turkina Keshik	CO VO	Michael Wandrei	Schützenwall 51	24114 Kiel	04312478071		jadefalcken@kieler-chapter.de
NOVA CAT									
7019	NC	449th Assault Cluster Joys and Sorrows	CO VO	Thorsten Köhn Christian Schulz	Birkenweg 24 Turmstraße 37d	22850 Norderstedt 23842 Bad Oldesloe	04052 878822		daikonokin@aol.com
7059	NC	489th Assault Cluster Drachenkatzen	CO VO	Marko Rötsch	Bothstr. 23	04155 Leipzig		0172 9478849	ostsol@t-online.de
7060	NC	4th Nova Cats Guard The Oracles	CO VO	Babek Amelizadeh	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden	0611 495105		babek.amelizadeh@t-online.de
7072	NC	1st Nova Cat Guards, Alpha Galaxy Hand Of Fate	CO VO	Marc Brix		24837 Schleswig	04621 290512		anubis-tdc@gmx.de
SMOKE JAGUAR									
7061	SJ	3567. Renegade Legion 3567. Renegade Legion	CO VO	Tobias Poetzsch	Breidenfelder Str.5	04155 Leipzig		0177 3868322	Tobias.Poetzsch@imail.de
7009	SJ	1st Jaguar Guards The Whitewatch	CO VO	Rasmus Dropmann Marc Schmitt	Am Lamderfeld 80 Münchener Str. 39	46236 Bottrop 47249 Duisburg	02041 29438 0203 705056		
7077	SJ	13th Diana Cluster High Head Hunters	CO VO	Fabian Krause Marco Haas	Am Felsenkeller 22 Gernotstr. 13	38259 Salzgitter 38106 Braunschweig		0173 9928128	
SNOW RAVEN									
7044	SR	21st Striker Cluster, Beta Galaxy Talons of the S.R./Stone Keshik	CO VO	Paul Siedlecki	Tivoli 12	27318 Hoyerhagen	04251 6638		
7053	SR	Corax Supernova 6th Battle Cluster, Alpha Galaxy	CO VO	K-Elmar Coert	Asternweg 4	27793 Wildeshausen	04431/73438	0173/3172817	elmar@erste-hofgarde.de
7062	SR	9th Raven Battle Cluster The Snow Hunters	CO VO	Sergej Jakovlev Markus Diedrich	Am Sportplatz 8 Forstweg 11	38104 Braunschweig 38165 Essehof		0160 1549675 0160 1552139	mtr.maelstrom@gmx.net MarkusDietrich@web.de
7073	SR	1st Raven Regulars Gamma Galaxy	CO VO	Jens Puzik Olaf Langhans	Delmestraße 124	28199 Bremen		0170 3107667	silk@erste-hofgarde.de
7075	SR	1st Raven Phalanx Swift Wing Galaxy The Longshanks	CO VO	Peter Schulze Christian Gertel	Steinstraße 3 Trachenberger Str.70	01069 Dresden 01129 Dresden	0351 4466967 0351 8582463	0172 3555343	

Chapter 3060 Clan									
STAR ADDER									
7063	SA	Adder Quasar Keshik Iron Will	CO VO	Michael Gramann	Oleanderweg 5	40670 Meerbusch	02159 819450		gramann-meerbusch@t-online.de
	SA	Knights of Doom	CO VO	Michaela Jacobs	Diomysiusstr.28	47798 Krefeld	02151 355290		black-scarab@web.de
STEEL VIPER									
7074	SV	423. Assault Cluster, Gamma Galaxy The Bold Old	CO VO	Stephan Burkel	Markenstr. 4	40227 Düsseldorf	0211 784098	0172 7054760	stephan.burkel@mail.isis.de
WOLF									
7066	W	13th Wolfs Guard Cluster Wolfsspinnen	CO VO	Michael Puslat Fabian Degen	Forststr. 18	38640 Goslar	05321 388015	0172 5469352	Michael.G.Puslat@t-online.de Lobo_81@web.de
7068	W	4th Striker Cluster Wolf' s Blood	CO VO	Arnd Otto Lars Trampedach	Unter dem Berge 70 Hochgrevestr. 17	38835 Lüttgenrode 38640 Goslar	039421 61043	0170 3168897 0175 9459587	grayson-1@t-online.de lars.trampedach@t-online.de
7067	W	7th Battle Cluster The Blood Drinkers	CO VO	Kreis der Gleichen Marius Danzeglocke					

Sämtliche Daten der Chapter- und HO-Listen unterliegen dem Datenschutzgesetz und dürfen nur zwecks Kontaktierung der Chapter zur Absprache von Chapterfights und ähnlichem verwendet werden. Nutzung dieser Daten zu anderen Zwecken oder deren Überegabe in andere Datenbanken ist ausdrücklich untersagt und wird gegebenenfalls strafrechtlich verfolgt.

Chapter aufgelöst bzw. in Auflösung zum 31.12.2004