

CLASSIC
BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

AUSGABE 1 - APRIL 2006



BJÖRN SCHMIDT

NICOLAI DUDA

KSK104

CLASSIC BATTLETECH

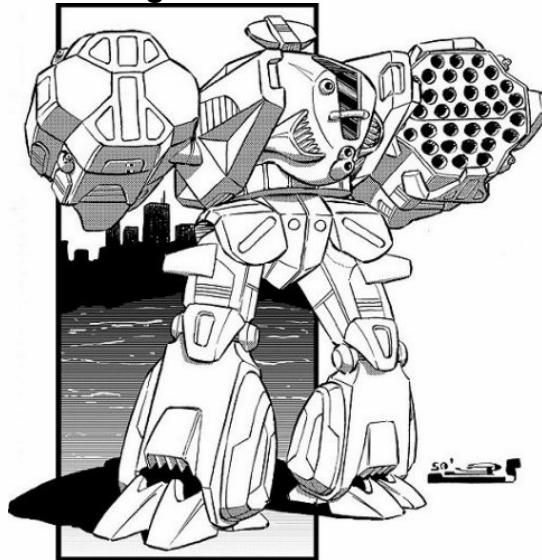
- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Hi, Mechkrieger

Dies ist die erste Ausgabe des offiziellen deutschen Classic Battletech Newsletter, der euch ab sofort alle drei Monate darüber aufklären wird, was es in der Szene unseres geliebten Universums neues gibt. Wir wünschen euch viel Spaß beim lesen und deshalb komme ich auch gleich mal zu unseren Themen:

- Wir geben euch eine Zusammenfassung der wesentlichen Punkte die Randall Bills in seinem letzten Battlechat angesprochen hat.
- Natürlich werdet ihr auch von FanPro USA großes Projekt namens Total Warfare aufgeklärt und das unter anderem mittels des ersten von vielen BattleBlogs von Randall N. Bills.
- Dann wollen wir euch von einer großartigen Seite namens BattleCorps erzählen. Hier erfahrt ihr warum man unbedingt Mitglied sein muss. Außerdem versüßen wir euch die ganze Angelegenheit mit Interviews von Autoren und kurzen Einblicken in die offiziellen Kurzgeschichten. In dieser Ausgabe steht uns Kevin Killiany Rede und Antwort.
- Als nächstes geben wir auch einen Über- und Einblick in die zahlreichen Sourcebooks, die in den letzten Monaten für unser Lieblingsspiel erschienen sind
- Und natürlich dürfen Previews für die kommenden großartigen Produkte auch nicht fehlen.
- Zum Schluss bekommt ihr noch eine Aufstellung der wichtigsten kommende Termine und aller relevanten Links

Also schnallt euch fest an und genießt den Ritt



Impressum:

Idee: Björn Schmidt

Layout: Nicolai Duda

Texte: Björn Schmidt und Nicolai Duda

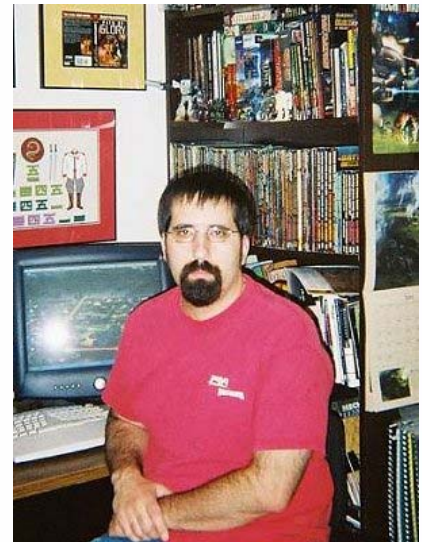
© 2001-2005 WizKids, Inc. BattleCorps, Total Warfare, MechWarrior, BattleMech, 'Mech and AeroTech are registered trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved.

- BATTLECHAT -

Ich glaube ich kriege eine Glätze

Hier findet ihr eine gekürzte Version von Randall Bills Dezember Battlechat. Den Chat in voller Länge findet ihr auf classicbattletech.com. Die Übersetzung findet ihr hier und auf borantech.ch.

Als nächstes steht die Veröffentlichung von HotSpots 3070 als PDF an (für alle die, die noch nicht dazu bereit sind, sich mit dem Medium auseinander zu setzen, das Buch steckt schon in den Druckern und sollte Ende Januar verfügbar sein). Ebenso wie bei Dawn of the Jihad, hat es eine Lawine von Kommentaren und Emotionen ausgelöst, und ich bin mir ziemlich sicher, dass das in den nächsten Wochen so weiter geht, wenn mehr und mehr Leute dieses Werk über den sich entfaltenden Jihad in die Finger kriegen. Ich weiß ja nicht, wie es euch geht. Aber es ist SO befriedigend auf ein neues Werk zu blicken und zu sehen, wie die Zeitlinie voranschreitet. Wenn wir schon beim Jihad sind, einige Leute haben mich bereits gefragt, ob die Artikel zu den Überschriften des „Iran News Downloader“, die man in DotJ und jetzt auch in Jihad Hotspots 3070 gefunden werden können, auch irgendwo zu finden sein werden. Diese Artikel erscheinen in der News Sektion auf www.battlecorps.com; Eine ganze Menge sind da schon veröffentlicht und noch mehr werden zukünftig da erscheinen. Als nächstes möchte ich Herb Beas gerade beginnenden Blog behandeln. Ich vermute mal, dessen Updatehäufigkeit wird einen wunderbaren Gegensatz zu meinen doch recht unregelmäßigen BattleChat sein. Weiter. Es ist lange her, dass die „Coming Products Section“ auf der cbt.com Website aktualisiert wurde, das habe ich gerade eben veranlasst... bis in den Juli des kommenden Jahres. Abschließend musste erst noch festgestellt werden, wie einige der neuesten Produkte aussehen werden, bevor ich diese Informationen veröffentlichen konnte. Ein kurzer Überblick über die coolsten Aspekte der zwei gerade hinzugefügten Bücher. (Ich werde Historicals: Brush Wars weiter unten noch aufs Genaueste beschreiben)



- Auch wenn ich mich zu dem „journalistischen“ Typ des Geschichtenerzählens hingezogen fühle, den wir in DotJ und JHS 3070 anwenden, weiß ich auch, dass viele Leser doch mehr konkrete Informationen von uns wünschen. Für diejenigen, die etwas mehr handfeste Informationen über den Jihad wünschen, bieten wir Mercenaries Supplemental Update, in dem wir über einhundert Söldnerereinheiten in ganzseitigen Artikeln abhandeln.
- Zusätzlich zu den aktualisierten und ausgearbeiteten Texten (die auch komplette Berichte über die originalen 16 Omni Mechs aus Sichtweise der Clans beinhalten), wird TRO 3050 Update auch neue, frische Artwork enthalten, wie schon die „Mechs der Inneren Sphäre“ Sektion von Technical Readout: 3055 Upgrade: Duane Loose arbeitet an den *Mechs und Fahrzeugen, die ursprünglich in Technical Readout: 2750 gefunden werden konnten und jetzt in einem eigenen „Star League“ Kapitel behandelt werden. Doug Chaffee wird die Luft/Raumjäger zeichnen, die ebenfalls in dem Kapitel auftauchen werden. Und ein ganz neuer Zeichner, Brent Evans, wird sich der „Mechs der Inneren Sphäre“ annehmen und glaubt mir, seine Arbeit ist einfach phantastisch und ich kann es kaum erwarten, einige seiner Zeichnungen in zukünftigen BattleChat vorzustellen.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Nun noch schnell einige Updates zu den bereits angekündigten Produkten. Classic BattleTech RPG sollte Ende des Monats in die Druckereien kommen, so dass das PDF dann auch zum Jahresende verfügbar sein sollte. Noch mal zur Sicherheit, abgesehen von der Namensänderung, der Behebung aller uns bekannten Fehler und einem etwas anderen Cover ist dies eine Neuauflage von MechWarrior Third Edition. Ich möchte sicherstellen, dass ein jeder, der MW3 bereits besitzt, jetzt das Gefühl hat, er MÜSSE CBT RPG auch unbedingt haben. Weitere Kapitel von Handbook: House Davion sind in Angriff genommen, es wird dann auch bald von unseren Fakten- und Spieltestern überprüft und eigentlich sollte mich auch der Rest der Artwork demnächst erreichen, die ich euch dann auch schnellstens vorstellen werde. Um genau zu sein, das finale Coverdesign wird mit diesem BattleChat vorgestellt.

Technical Readout: 3058 Upgrade, Handbook: House Davion, Historicals: Operation Klondike und Technical Readout: Vehicle Annex sind jetzt alle für das erste Viertel 2006 zur Veröffentlichung anvisiert.



CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

- TOTAL WARFARE -

Classic Battletech wie wir es noch nie gesehen haben!

Im August 2006 wird *Classic BattleTech* neu definiert. Mit neuer Optik, Neuen Regelbüchern und neuem Auftreten. Viele Spekulationen, Gerüchte, Bedenken und Vorfreude kursieren durch die deutsche Battletech Community seit der offiziellen Ankündigung. Wird unser geliebtes Spiel komplett auf dem Kopf gestellt, verkommt es zum Sammelspiel?

Wir möchten mit diesen Gerüchten aufräumen und euch soviel Informationen wie möglich liefern.

Beginnend mit August 2006 erscheinen für *Classic BattleTech* sechs neue Corebooks. Alle werden ungefähr 240 Seiten lang sein, vollfarbig und im Hardcover veröffentlicht. Jedes der sechs Bücher beschäftigt sich mit einem eigenen spielrelevanten Teil. Das erste CoreBook wird *Total Warfare* selbst sein. Dieses Buch beinhaltet sämtliche Regeln für das Tabletop so dass man endlich mal alles in einem Buch hat, der Vorteil liegt hier natürlich klar auf der Hand. Viele Regeln in *Total Warfare* wurden gründlich überarbeitet oder werden detaillierter dargestellt. Um gleich Panik zu vermeiden, das heißt nicht, dass die Regeln grundsätzlich verändert werden. Das Grundprinzip des Spiels und der große Kern der Regeln bleiben unverändert. Der Wegfall der TechLevel-Abstufungen und der Schritt zu Tournament Play / Non Tournament Play ist wohl einer der stärksten Änderungen. Außerdem werden vor allem die Infanterie und Panzerregeln deutlich erweitert, so dass beide Einheitstypen etwas langlebiger werden. In *Total Warfare* werden außerdem noch ein paar neue Waffensysteme vorgestellt werden, aber dann soll das erstmal gewesen sein mit neuer Ausrüstung.

Das zweite Corebook heißt *TechManual*. Und es beinhaltet sämtliche Konstruktionsregeln für jedes Fahrzeug das im BattleTech Universum auftaucht. Auch eine sehr praktische Angelegenheit musste man doch bisher mit bis zu 4-5 unterschiedlichen Büchern arbeiten.

Tactical Operations ist eine Erweiterung für *Total Warfare* und beinhaltet die Regeln für Kriegsschiffe und die Non Tournament Play Einheiten.

Strategic Operations, das vierte Corebook, deckt dann die noch größere Ebene ab. Also Kampagnen und Szenarioregeln und eventuell auch das Regelwerk zu *BattleForce 2*.

Das *Universe Book*, ist vor allem für Anfänger gedacht und erzählt die komplette Storyline des Spiels. Als universelles Nachschlagewerk aber bestimmt auch für die alten Hasen sehr nützlich.

Das letzte Buch *Classic Battletech: RPG* ist selbsterklärend und beschäftigt sich ausschließlich mit dem Rollenspiel.

Zusätzlich wird es zu diesen sechs Büchern, eine neue Grundbox inklusive Plastikminiaturen geben, auch dies richtet sich natürlich vor allem an die Neueinsteiger des Spiels. Jene versucht man durch eine Marketing Kampagne, die schon bald anlaufen wird, für *Classic Battletech* zu begeistern.

Um Anfänger nicht mit dem umfangreichen Hintergrund zu verschrecken werden außerdem Starterbooks und Starterpacks verkauft, die sich immer mit einem Teil des BattleTech Universums beschäftigen z.B. der Davion vs. Kurita Konflikt.

Insgesamt lässt sich sagen dass uns da großes in Haus steht und die Community komplett umkrempeln wird, lassen wir uns überraschen!

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

- BATTLEBLOG ZU TOTAL WARFARE -

Willkommen zum ersten von vielen, vielen wöchentlichen BB, die sich mit der Entwicklung von Total Warfare und dem Re-Branding von Classic BattleTech beschäftigen.

Vor gut 2 Jahren (April 2004, um genau zu sein) hatte ich eine Grundsatzdiskussion mit Loren Coleman über ein Thema, das ich vergessen habe, und wir drifteten etwas ab und kamen (wie es nicht ungewöhnlich war) zum Thema "Notwendigkeit eines Re-Launchs von CBT. Loren formulierte dann folgendes Motto: "Das Jahr der Hardcover"

Nach ein paar Wochen, die ich dazu genutzt hatte, durch E-Mails und Telefonate herauszufinden, wie die allgemeine Gemütslage zu diesem Thema war, habe ich mich an meinen Computer gesetzt und einen ersten Entwurf erstellt (nach einem schnellen Blick in den Ordner, es war der 11. Mai 2004) um genau das zu tun. Im Prinzip beinhaltete der Entwurf genau das, was ich gleich zu schreiben gedenke, nur sehr viel ausführlicher, und warum ich das Gefühl hatte, dass es nötig war; Viele von Euch werden die meisten dieser Ereignisse kennen, aber ich hatte das Gefühl, ich müsste einen Überblick über die Ereignisse der vergangenen Jahre geben, um ein gewisses Fundament zu haben, auf dem die zukünftigen BattleBlogs dann aufbauen können. (Keiner der anderen BattleBlogs wird so lang werden, aber wenn man ein wichtiges Fundament errichtet...)

2001 ging FASA pleite und musste schließen und WizKids Inc. erstand den geistigen Inhalt von BattleTech. Obwohl WizKids sofort begann, das Spiel und Universum zu erschaffen, das dann als MechWarrior: Dark Age (ein sehr schnelles Table-Top, das 3 Generationen in der Zukunft von BattleTech spielt) im Sommer 2002 auf den Markt kam, realisierten sie, dass die CBT Community immer noch sehr aktiv war.

Um diese zu unterstützen, gaben sie Lizenzen an FanPro LLC, damit diese BattleTech Produkte im Stile von FASA (angesiedelt in der BattleTech Ära) herstellen konnten. FanPro begann sofort mit der Arbeit und sie schafften es, neue BattleTech (jetzt Classic BattleTech) Produkte auf den Markt zu bringen, sogar bevor MWDA veröffentlicht wurde.

In den letzten 5 Jahren hat FanPro diverse wichtige Reprints veröffentlicht, ein halbes Dutzend überarbeitete Produkte von FASA, die sehr gut angenommen wurden und mehr als 20 brandneue Produkte für CBT.

Und auch wenn ich auf diese produzierten Produkte verdammt stolz bin, gab es bis vor Kurzen eine Art Gefühl des Abwartens; Auf das "Füllen der Löcher" in den bestehenden Regeln und Quellenbüchern.

Ein großer Teil kam durch die Lücke in der Zeitlinie.

Seit Michael Stackpole's Warrior Trilogie - veröffentlicht 1987-88 - das BattleTech Universum in großem Stil anstieß, entwickelte sich das Spiel nicht nur durch das TableTop Element, sondern durch das phänomenale Universum: Seine heldenhaften Charaktere und die mächtige Kämpfe, im Gegensatz dazu die metallenen Giganten, die futuristische Welten erstürmen.

Aufgrund diverser, durchaus wichtiger Gründe wurde diese Vorwärtsbewegung gestoppt, als FASA die Türen schloss. Auch wenn diese Pause es FanPro erlaubte, viele wichtige Produkte zu erschaffen, wichtige Produkte, die vorher unerkundete Aspekte des Universums mit Leben erfüllten, so ließ es doch alle (FanPro und die Fans gleichermaßen) mit einem Gefühl zurück, naja, als ob wir auf etwas warteten.

Der erste Teil dieses Abwartens endete im letzten Sommer, als Dawn of the Jihad erschien. 1992 veröffentlichte FASA das ComStar Sourcebook, durch welches die quasi-religiöse Fraktion im BattleTech Universum detailliert darstellte und auch das säkulare Schisma behandelte, das eine Unterfraktion von Fanatikern hervorbrachte, die als Word of Blake bekannt wurde.

10 Jahre lang arbeitete der Handlungsstrang dann mittels Romanen und Quellenbüchern auf den explosiven Start ihres Jihads hin.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Aber anders als bei früheren großen BattleTech Ereignissen, die detailliert in Romanen (diversen davon) behandelt wurden, mit einem einzigen "allwissendem" Quellenbuch am Ende, behandelte Dawn of the Jihad nur das erste Jahr dieser 10-jährigen Epoche des Krieges, und zieht so die Leser unmittelbar in die Verwirrung, die Qual und den Terror des Blickwinkels der direkt Beteiligten in einem Universum, das aus den Nähten geht, durch Nachrichtenmeldungen, Einträge in Tagebücher, und verzweifelten Briefen an die Lieben daheim. Ein offenes System, das es jedem Spieler, gleich welcher Fraktion, ermöglicht, direkt in die sich eröffnenden Ereignisse einzutauchen.

Nach DotJ erschien inzwischen Jihad HotSpots 3070, das noch weiter die Spannungsschraube der sich langsam entblätternden Ereignisse des Jihads anzieht.

Eine ganze Serie Jihad-relevanter Bücher sind in der Entwicklungsphase und werden in den kommenden Jahren veröffentlicht.

Mit einem abrupten und lang erwarteten Knall begann das BattleTech Universum, sich einmal mehr nach vorne zu bewegen.

Nichtsdestotrotz, jetzt wo das Universum wieder in Bewegung ist, angefüllt mit einer Begeisterung und einem Interesse, die es wohl seit der Clan-Invasion in den frühen 90ern nicht mehr gegeben hat, war es an der Zeit, sich mit dem anderen Aspekt von Classic BattleTech zu beschäftigen: Dem Regelwerk.

Auch wenn die BMR (das aktuelle Kernregelbuch) einen großen Schritt nach vorne machte, die Regeln klarer zu machen, ist dieses Buch dennoch 10 Jahre alt. Noch wichtiger, die graphische Darstellung basierte auf der visuellen Ästhetik von damals:

Das bedeutet, abseits von den Regeln, auch wenn FanPro große Anstrengungen unternahm, frische, neue Graphiklayouts in die neuen Sourcebooks zu integrieren, so verließen sich diese doch immer noch auf eine Ästhetik, die ein ganzes Jahrzehnt alt ist.

All dieses im Hinterkopf hatte ich das Gefühl, dass es dringend notwendig ist, CBT ein Face-lifting zu verpassen. Wir behalten alle diese visuellen Elemente bei, die BattleTech so erfolgreich machten und verbinden diese dann mit aufregenden neuen Graphikdesigns und passen dann noch die Bücher der aktuellen Mainstream Ästhetik der Abenteuerspiel Industrie an: Alle Kern Regelbücher werden als Hardcover erscheinen, voll koloriert.

Dieses beinhaltet eine brandneue Version des CBT Logos (die erste Änderung seit 1990), durch das wir der Vergangenheit Tribut zollen und das Logo in die neue, aufregende Zukunft mitnehmen.

Zu guter letzt, auch wieder in Hinblick auf diese visuelle Ästhetik, auch wenn CBT ein Bordspiel ist, so hat es immer auch das Konzept vom Table-Top Miniaturen beinhaltet und immerhin eine der extensivsten (durch Ral Partha und neuerdings IWM) Linie von Miniaturen in der gesamten Spielindustrie hervorgebracht.

Auch wenn man sie streng genommen nicht benötigt, so spricht doch der Erfolg dieser Miniaturen Bände, wie viel Spaß sie dem Spiel bringen.

Das im Hinterkopf werden die neuen Regelwerke die Minis voll integrieren, die so viel Leben in Classic BattleTech gebracht haben; jedes Regelwerk wird angereichert durch Bilder Fotos von Dutzenden bemalter Mech-Minis in Top-Qualität.

And natürlich erlaubt uns dieses Level von visueller Veränderung ein ganz neues Level von Regelintegration und -klarifizierung. Aber das ist ein Thema für einen weiteren BattleBlog.

Bis nächste Woche!

Randall N. Bills
BattleTech Line Developer

CLASSIC

BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

- BATTLECORPS -

So, also, was genau ist BattleCorps.com und warum erzählen wir euch davon?

Es ist ganz einfach die einzige und letzte Quelle für echte, lizenzierte und unterstützte CBT Fiction, geschrieben von bekannten und neuen Autoren und auf Kontinuität überprüft von Loren Coleman! Die einzige Quelle für richtige Jihad Stories! Und es handelt sich NICHT um Fan Fiktion, es ist der echte Stoff! Ja, man muss dafür bezahlen, aber das ist es wirklich wert, das könnt ihr uns gerne glauben. Bisher wurden 136 Kurzgeschichten von 23 verschiedenen Autoren veröffentlicht. Darunter so illustre Namen wie Michael Stackpole, Victor Milan, Loren Coleman und Blaine Pardoe. Und viele neue Autoren, wie Jason Schmetzer, Steven Mohan Jr., Kevin Killiany und Phaedra Weldon. Einige von diesen haben inzwischen angefangen, für WizKids zu schreiben und liefern uns neue Geschichten aus dem MWDA Universum.

BattleCorps ist ebenso eine Gemeinschaft von CBT Fans aus aller Welt. Es gibt ein nettes Message-Board, wo man sich mit den Autoren austauschen kann, ihnen ein wenig Feedback zu den Kurzgeschichten von ihnen geben kann und wo man sie etwas kennenlernen kann. Es gibt exklusive Kommentare der Autoren zu den Stories und jeden Monat Chats mit ihnen und den Line Developer und so weiter.

Dann gibt es da noch das BattleCorps Regiment, ein Rollenspiel für alle, die Lust dazu haben. Alles, was man dazu braucht, ist ein bemalter Mini in den Farben der Einheit und dann kann man daran teilhaben. Aber es ist nicht nur einfach ein Rollenspiel. Es ist eine riesige Geschichte, die bald 2 Romane füllen würde und die von einigen verdammt guten Leuten geschrieben wird, die gegebenenfalls einmal Teil der immer größer werdenden Gemeinde der CBT Autoren gehören werden. Und vielleicht wird das Corps demnächst endlich eine reguläre, kanonisierte Einheit im CBT Universum. Teil einer echten Kanon-Einheit zu werden ist ein Traum, und zwar für alle, die wir für das Corps schreiben. Und wir arbeiten stetig daran, diesen Traum einmal wahr werden zu lassen.

Weiterhin gibt es noch den BattleShop, wo man PDF's von diversen CBT Quellenbüchern finden kann, die vergriffen sind oder noch nicht veröffentlicht. Zum Beispiel hätte man sich Jihad Hotspots 3070 ungefähr 2 Monate vor der offiziellen Veröffentlichung in Buchform kaufen können. Es gibt einige exklusive Angebote und als Abonnent erhält man 5% Skonto.

Und dann ist da noch die Nachrichten-Sektion. Hier kann man Artikel über den beginnenden Jihad finden. Sachen, die schon in DotJ und JHS3070 im Irian News Downloader vorangekündigt wurden. Dann findet man noch Mitschnitte der Chats mit Line Developern, Autoren und einigen netten Charakter-Chats. Und noch vieles mehr, also kommt vorbei und findet raus, was es so alles gibt!

Klar, das Corps ist englisch, alle Inhalte und Angebote sind in Englisch und man sollte sich ein wenig mit der Sprache auskennen, um hier Mitglied zu werden.

Man benötigt nicht notwendigerweise eine Kreditkarte, um sich anzumelden, Pay Pal, was ja manche von eBay kennen dürften, wird ebenfalls akzeptiert.

Lest einfach, was die offiziellen Features des BattleCorps sind und die Preisliste:

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Jeden Monat bietet BattleCorps euch folgende Dinge:

Kurzgeschichten, Novellen und Kapitel von Serien, die Tausende von bisher nicht erzählten Geschichten aus dem BattleTech Universum erzählen, von Autoren wie Loren Coleman, Blaine Pardoe, Randall Bills, Michael Stackpole und vielen mehr.

- Neue CBT Kunst und Zeichnungen, von den beliebtesten Künstlern der Fans.

- Ein privates Forum und Chats, um private Unterhaltungen für die Mitglieder der verschiedenen Fraktionen zu gewährleisten.

- Zusätzliche Inhalte, wie Rezensionen, Nachrichten und Interviews, die Einblicke in das Universum und die Vorgänge hinter den Kulissen von CBT gewähren.

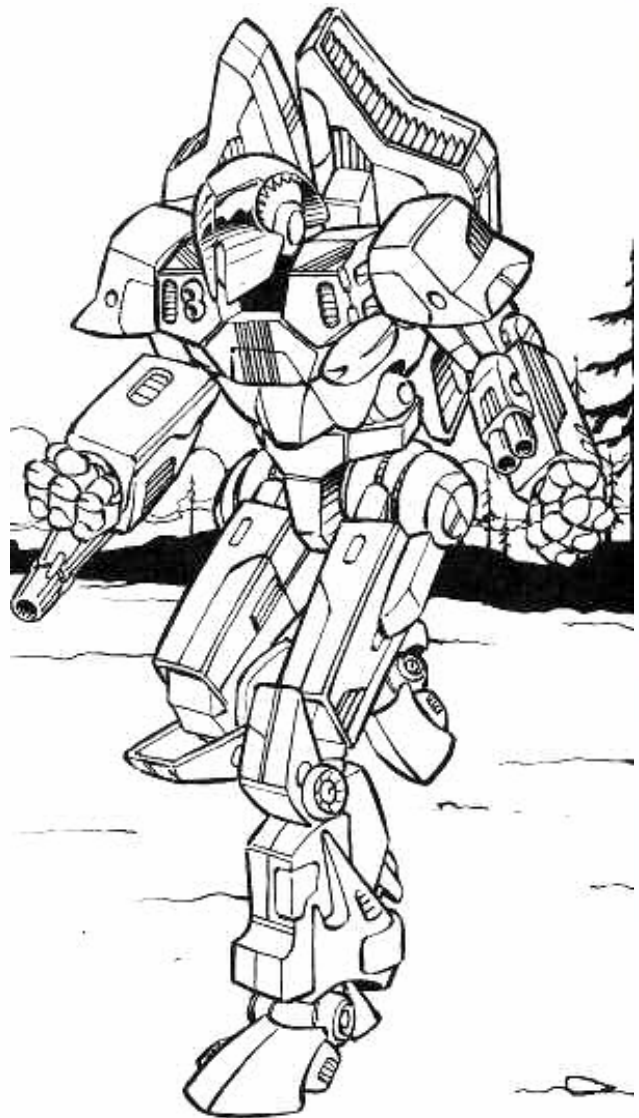
Die BattleTech Gemeinschaft ist überlebenswichtig für das stetige Wachstum von CBT. Deswegen wurden die Features von BattleCorps mit dem Abonnenten im Hinterkopf entwickelt, damit die Seite erfolgreich bleibt und ein steter, wichtiger Teil der CBT Community wird.

Preisliste (In Dollar)

- 1 Monat - \$9.95
- 1 Monat Abo - \$8.95
- 3 Monate - \$26.95 (\$8.98/Monat)
- 3 Monate Abo - 24.95 (8.31/Monat)
- 6 Monate - \$44.95 (\$7.49/Monat)

Wir haben hart daran gearbeitet, euch diese unglaublichen Inhalte für einen vernünftigen Preis anbieten zu können und wir hoffen, ihr habt Spaß an unserer Seite!

www.Battlecorps.com



- KURZREZENSIONEN -

Chapter 15 von Blaine Pardoe

Chapter 15 von Blaine Lee Pardoe, veröffentlicht am 31. Oktober 2005. 18 Seiten und ein echtes Geschenk an Halloween.

Es ist der 32. Juni 3052.

Chapter Fifteen, Penguin, FedCom Department Stores, Xbox Sector.

So beginnt die wohl gelungenste Parodie eines alten CBT Hasen auf das Universum, das wir alle so sehr lieben.

Eine Hommage an die Regeln des Spiels und die Unsinnigkeiten, die sich darin finden.

Clan Moose and Squirrel startet eine Invasion und greift Chapter 15 an. Und wir begleiten einen Trupp PBI (poor bloody infantry) in ihrem Kampf gegen die Invasoren und die Ares Conventions Master Compendium Rules.

Wer diese Geschichte liest und nicht mindestens eine halbe Stunde lacht, hat nie CBT gespielt. Wir wünschen viel Spaß!

Pack Hunters von Jason Schmetzer

Packhunters, geschrieben von Jason Schmetzer, erschienen am 13. Oktober 2005, 16 Seiten.

Monhegan, Vereinigte Sonnen, Mai 3067.

Eine schwere Lanze einer Pirateneinheit rückt gegen ein Nachschubdepot der Sonnen vor, um zu plündern.

Die Mechs der Miliz des Planeten sind zu weit entfernt, um sie zu behindern.

Zwischen den Piraten und dem Depot steht nur eine Einheit von VTOLS.

Und damit haben wir auch das Thema dieser Story

Jason liefert uns etwas, was es viel zu selten gibt, einen Kampf zwischen Helis und Mechs.

Und was die Geschichte besonders gut macht, man weiß echt nicht, wem man die Daumen drücken sollte.

Beide Seiten werden ausgewogen dargestellt, die Hauptcharaktere haben beide positive und negative Seiten.

Das Ende lassen wir wie immer offen, aber die Story ist wirklich der absolute Hammer.

A Line in the Dust von Kevin Killiany

A line in the dust von Kevin Killiany, veröffentlicht am 15. Oktober 2005. 20 Seiten lang, und eine Handlung, die so typisch Killiany ist, wie kaum etwas.

Outreach, Mitte Oktober 3067

Eine Lanze Söldner in ihren BattleMechs erhält mysteriöse Befehle und rückt mitten in der Nacht aus, nicht wissend, worauf sie sich einlassen werden.

Plötzlich sehen sie sich einer Entscheidung gegenüber, jemand hat eine Linie in den feinen Sand einer sterbenden Welt geschrieben.

Eine Gruppe Zivilisten, verängstigt und alleine, schutzlos und ahnungslos.

Um sie herum bricht die Hölle los und die Söldner treffen, ohne darüber nachzudenken, eine Entscheidung.

Welche? Wir wollen euch doch nicht den Spaß nehmen!

Eine Story über das Söldnerdasein, geschrieben von einem der wohl besten CBT Autoren. Spannend, fesselnd und angereichert mit einer wundervollen Zeichnung. Viel Spaß beim Lesen!

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Loyal Son of Terra von Steven Mohan Jr.

Loyal Son of Terra geschrieben von Steven Mohan Jr. wurde am 20. September 2005 veröffentlicht und beleuchtet auf 41 Seiten den katastrophalen Verlauf von „Case White“, ComStars lang geplanter Großangriff zur Befreiung des Solsystems von Blakes Wort im Anfangsjahr des Jihads.

Der Autor erzählt die Geschichte aus der Sicht eines einfachen Mechkriegers, der auf Terra geboren und stationiert war und von Blakes Wort vertrieben wurde.

In kurzen Absätzen schildert Steven den aussichtslosen Kampf ComStars und seiner Mechkrieger aus Blakes Wort Falle zu entkommen.

Unterbrochen wird das Geschehen von kurzen Reisen in eine zehn Jahre alte Vergangenheit, als die Hauptperson, die der Leser die ganze Geschichte über nie verlässt, noch auf Terra stationiert war.

Eine Story über einen epischen aussichtslosen Kampf und eine Story die uns den Jihad wieder noch näher bringt. Für alle Fans von ComStar, Blakes Wort und des Jihads Pflicht!

Shadows of Faith von Loren Coleman

Shadows of Faith von Loren Coleman wäre das erste Buch, sollte BattleTech wieder in Romanform veröffentlicht werden. Auf 89 Seiten in bisher 7 erschienen Kapiteln erzählt Loren Coleman den Auftakt des Jihads; Vom Tod eines geliebten Charakters, dem Untergang der wohl berühmtesten Söldnereinheit, der letzten Schicksalshaften Whitting Konferenz und noch viel mehr. Alle hochkarätigen Charaktere des BT Universums haben ihren Auftritt.

Mit ungeheurer Liebe zum Detail, und das ohne langweilig zu werden, und mit spannenden und mysteriösen Dialogen schafft Coleman eine Atmosphäre von Düsternis und Geheimnissen in der man das heranziehende Dunkel als Leser förmlich spürt. Ein Meisterwerk!

Callies Call von Victor Milan

Callies Call von Victor Milan, veröffentlicht am 22. Oktober 2006. 20 Seiten und die geilste Kurzgeschichte des Monats.

Galisteo, ein Planet in der Liga Freier Welten, bekannt für die harten Jungs und Mädels, die von hier stammen. Heimat der Camachos Caballeros.

Wir schreiben das Jahr 3039 und finden uns auf einer Farm wieder, die den Eltern von Callista MacDougall gehört.

Der Name klingt wage vertraut und Fans von Victors Reihe über die Caballeros können sich denken, worum es geht.

Zumindest, um welche Person. Erzählt wird der Hintergrund zu Kali MacDougall, wie und warum aus Callista Kali wurde und seit gewiss, diese Geschichte musste erzählt werden!

Typisch Victor Milan, eine sehr dunkle Geschichte, voller Schmerz und Gewalt, aber ungeheuer spannend und mitreißend.

- INTERVIEW MIT KEVIN KILLIANY -

Beginnend mit diesem Newsletter werden wir euch Interviews mit den neuen und alten Autoren des CBT Universums liefern. Ihr könnt euch auf so bekannte Namen wie Loren Coleman, Randall Bills oder Blaine Pardoe freuen, die euch Hallo sagen werden und ein wenig über sich selbst erzählen, ebenso wie einige der neuen Autoren, z.B. Steven Mohan, Ilsa J. Bick und Phaedra Weldon und viele, viele mehr.

Für unser erstes Interview haben wir uns Kevin Killiany geschnappt, der sich inzwischen bei *BattleCorps* mit seinem neuen „*Dragon of Despair*“ Zyklus, mit der Erschaffung der interessanten Söldnerereinheit „Chaos Irregulars“ und einigen anderen Kurzgeschichten, einen echten Namen gemacht hat. Uns war klar, diesen Mann mussten wir genauer kennen lernen, was uns Kevin alles zu erzählen hat, erfahrt ihr exklusiv nur in dieser Ausgabe.

1. Also, unsere Leser würden gerne den Menschen hinter den Autoren kennen lernen. Wer IST Kevin Killiany?

Einfach nur ein Typ, der in einem Coffeeshop rumhängt, mit seinem Laptop auf dem Schoß. Ich bin jetzt Anfang 50 and arbeite immer noch daran, mein Lebensziel zu erreichen, nämlich ein professioneller Schriftsteller zu werden. Ich hab ein paar Jahrzehnte verschwendet, weil ich den Level an Selbstdisziplin und Arbeit unterschätzt habe, den es benötigt, um ein professioneller Schriftsteller zu werden. Ich habe immer gedacht, schreiben könnte ich, wenn ich nicht mehr arbeite. (Anfangs war ich jung und dumm, später nur noch dumm)

Seit ich 1970 von zuhause ausgezogen bin, habe ich als Schauspieler gearbeitet, Bohrfahrzeuge bedient, als ungelernter Arbeiter in diversen Jobs geschuftet, unter anderem beim Bau, als Landschaftsgärtner und bei Abrissfirmen, ich habe als Warenhaus Manager gearbeitet, als Lehrer, als Volkshochschullehrer und als Zeitungsjunge.

Im Moment arbeite ich für die Gemeinde im öffentlichen Dienst (Ich bringe geistig zurückgebliebenen Menschen alles bei, was sie benötigen, um ein eigenständiges Leben zu führen, als Pastor für die Soul Savings Station Seit 25 Jahren bin ich verheiratet, mit einer Schwarzen - was im Süden der USA spezielle Herausforderungen mit sich bringen kann. Valerie und ich haben 3 Kinder, Alethea, Anson, and Daya.

Da meine Familie und Freunde mein Schreiben meist als “Kevin sitzt vor dem Computer” aufnehmen, arbeite ich meist nicht zuhause, um Unterbrechungen zu vermeiden. Mein liebster Rückzugshort ist der Port City Java Coffeeshop bei Barclay Commons in Wilmington North Carolina. Man kann mich normalerweise am Fenstertisch neben dem Kamin finden, das Baseball Cap weit ins Gesicht gezogen, um alles außer dem Bildschirm auszublenden und mit Kopfhörern auf (Entweder höre ich christlichen Rock, klassischen Jazz oder Bluegrass, je nach meiner Stimmung).

Niemand - weder die Leute, mit denen ich arbeite, noch die Mitglieder meiner Kirche, noch meine Familie – hat das geringste Interesse an Science Fiction im Allgemeinen oder Star Trek, CBT oder MechWarrior im Speziellen. Keiner von ihnen hat je ein Wort von dem gelesen, was ich bisher veröffentlicht habe. Ich finde das sehr angenehm.



Kevin und seine Frau Val

2. Wie lang beschäftigen Sie sich schon mit CBT?

Meine erste Kurzgeschichte für die *BattleCorps* Website habe ich Loren Coleman im Sommer 2003 geschickt. Davor habe ich die Bücher gelesen, aber nie das Spiel gespielt. Um ehrlich zu sein, ich habe über Jahre hinweg die Romane gelesen ohne zu realisieren, dass es ein BattleTech Spiel gibt. Das erste Mal habe ich CBT auf der GenCon 2005 gespielt.

Mein Debüt, im Hauptminiaturen-Spielraum, umringt von Leuten aus der ganzen Welt und beobachtet von mindestens einer WebCam, die Bilder davon in die Welt ausgestrahlt hat, lief nicht sehr gut. Als ich das erste Mal einen feindlichen Mech angegriffen habe, hab ich jeden Wurf vermasselt. Keiner meiner Schüsse traf, ich hab den Tritt verfehlt, bin umgefallen und dann auch noch bewusstlos geworden. Dann hat jeder in Reichweite auf mich geschossen und natürlich hatten die das Würfelglück auf ihrer Seite. Ich bin nie mehr hochgekommen. Als ich dann das erste Mal gewonnen habe, war es 2 Uhr morgens und keine Sau hat es gesehen.

3. Was ist die Geschichte, wie Sie Autor für CBT wurden, speziell für die Quellenbücher?

Was man „Media Tie-In“ Schreiben nennt – in der Industrie auch als „gemietete Arbeit“ bekannt – ist eine sehr spezialisierte Form des Schreibens. Der Schriftsteller muss gewillt und befähigt sein, innerhalb einer festen Struktur und eines Universums zu arbeiten, die außerhalb seiner Kontrolle liegen. Dies ähnelt einem Schauspieler in einem Theaterstück oder einem Musiker, der in einem Orchester spielt. Dieser Level an Kooperation ist meist entgegengesetzt zu der Persönlichkeit eines Menschen, der sich entscheidet, die einsame Disziplin des Schreibens zu erlernen und erfordert Fähigkeiten, die ihm oft fehlen.



Die Schriftsteller Dean Wesley Smith und Kristin Kathryn Rusch bieten hin und wieder sehr anspruchsvolle und intensive Workshops für professionelle Autoren an. Diese hoch angesehenen Oregon Coast Professional Writers Workshops behandeln alles vom Schreiben von Genre und Mainstream Romanen bis hin zu dem Geschäft, sich selbst als Autor zu vermarkten.

2003 boten sie einen 1-Woche dauernden Workshop für „gemietete Arbeit“ an, den ich besuchte. Damals hatte ich bereits zwei Kurzgeschichten und ein e-book im Star Trek Universum verkauft. Ebenfalls dabei war ein Typ namens Loren Coleman. Er erzählte uns von einer Website, die er in gut einem Jahr starten wollte und erklärte uns – 5 Leuten, versammelt um einen Tisch voller Hardware Handbücher –

wie das CBT Universum funktioniert (Hier habe ich erstmals die Bücher, die ich seit so langer Zeit gelesen hatte, mit einem Spiel verbunden).

24 Stunden, nachdem ich gehört hatte, dass es einen potentiellen Markt für Kurzgeschichten gab, hatte ich Loren meine erste Geschichte für BattleCorps.com geschickt. Er hat sie abgelehnt –aus guten Gründen - meinte aber, ich hätte ein gutes Gefühl für den Geist des CBT Universums und hat mir mit einigen hilfreichen Kommentaren sehr geholfen. Ich habe mir die Zeit genommen, mich mit den Quellenbücher und den Hardware Handbücher vertraut zu machen, habe die Geschichte erneut geschrieben und nochmals eingeschickt. *"The Immortal Warrior at the Battle of Vorhaven"* war die erste Geschichte, die ich im CBT Universum verkauft habe, 6 Monate, bevor die Webseite online ging.

Zum Quellenbuch Schreiber wurde ich, weil ich mir einen Ruf erarbeitet habe, nicht nur pünktlich zu liefern, sondern auch meine Beiträge gründlich zu recherchieren. Herb Beas wusste, wer ich war, da ich einige kluge Fragen zu Dingen gestellt habe, deren Antworten ich nicht in veröffentlichten Materialien finden konnte und da er gehört hatte, dass ich für Loren schrieb (Ich habe keine Ahnung, ob er je etwas von mir gelesen hat).

Als ein Autor eine Deadline verpasste und er schnell einen Eintrag für eine Söldnereinheit brauchte, fragte er mich, ob ich Interesse hätte. Natürlich war ich.

Mein erster Versuch traf nicht seinen Standard. Ich hatte aber seine AIM Adresse. Als ich also die Absage per Mail bekam, sah ich, dass er online war und schickte ihm eine IM, was ich denn ändern könnte. Innerhalb der nächsten 2 Stunden habe ich den Eintrag 3-mal umgeschrieben, blieb währenddessen ständig mit ihm in Kontakt zu jeder Revision, bis er endlich die *Fighting Shamrocks* akzeptierte.

Diese Aktion – und mein konstantes Liefern der Dinge, die man von mir verlangte zu der Zeit, die man verlangte – brachte mir Einladungen ein, Beiträge für *Dawn of the Jihad*, *Jihad Hot Spots*, *Mercenaries Update*, *TRO 3058 Upgraded*, and *Total Warfare* zu schreiben.

4. Was ist das Geheimnis, ein erfolgreicher Schriftsteller zu werden? Was ist Ihr Rat für angehende Autoren?

Schreibt. Das ist eigentlich alles.

Ich habe keine Geduld mit Leuten, die regelmäßig sechs, sieben oder sogar acht Stunden Schlaf bekommen, aber sich beschweren, dass sie keine Zeit zum Schreiben haben. Ich arbeite 40 Stunden auf dem Gebiet der geistigen Gesundheit – was sowohl körperlich wie auch geistig belastend sein kann – und ich halte sonntags morgens und dienstagabends Gottesdienste ab. Ich habe eine Familie, mit der ich Zeit verbringe. Aber ich hab auch noch schriftstellerische Aufgaben – keine Zeit, die ich mit Schreiben verbringe, sondern Wörter, die ich produziere. Vor der Tastatur sitzen und Tagzuträumen (oder Interview-Fragen zu beantworten) ist kein Schreiben. Also zähle ich nur solche Wörter, die ich am Ende des Tages abgespeichert habe.

Meine täglichen Quoten spiegeln die Erfordernisse meines Lebens wieder:

Montag 1000 Wörter, Dienstag 400, Mittwoch 1000, Donnerstag 800, Freitag 1200, Samstag 2400. Solange ich diese Quoten nicht erfüllt habe, gehe ich nicht schlafen.

5. Also, an welchen Projekten arbeiten Sie gerade für CBT? Was planen Sie für die nächste Zukunft?

Während ich dies schreibe, ringe ich innerlich mit einem Mechanismus für die Handlung meiner aktuellen *Chaos Irregular* Geschichte (Die CI sind eine Söldnereinheit, die Kevin für BattleCorps.com geschaffen hat und es ist die erste interaktive Storyline des CBT Universums, A.d.Ü.). Um ehrlich zu sein, ich beantworte dies Interview grade vor allem, weil ich den Zugang zur Geschichte verloren habe. An etwas zu arbeiten, dass nichts mit einem Projekt zu tun hat, ist - für mich – ein guter Weg, es meinem Unterbewusstsein zu ermöglichen, ein Problem zu lösen. Als nächstes muss ich die zweite Hälfte meiner „Despair“ Duologie schreiben (Djinns of Despair, Fortsetzung der „Dragons of Despair“ Reihe für BattleCorps.com, eine Lex Atreus Story), darüber nachdenken, ob ich eine Geschichte umschreiben will und eine weitere Geschichte für BattleCorps, die ich entweder jetzt oder im Herbst schreiben werde.

Wenn ich sage, ich „denke darüber nach, etwas umzuschreiben“, meine ich eine Geschichte, die abgelehnt wurde, wo mir der Editor aber sagte, er *könnte* sie kaufe, wenn ich substantielle Änderungen daran vornehme. Ich bin mir noch nicht sicher, ob ich die Story umschreibe oder die zeit und kreative Energie nicht lieber für eine völlig neue Geschichte aufwenden sollte. Für das MechWarrior Universum arbeite ich gerade an einer Serie für die WizKids Seite und an diversen „News“ Artikel für ihre LinkNet Seite.

Solange ich allerdings kein Angebot für einen weiteren Roman von WizKids bekommen, habe ich vor, ein paar Monate Auszeit vom CBT/MW:DA Universum zu nehmen – um ehrlich zu sein, von jeder Art des „Media Tie-In“ Schreibens. Wenn man mal die BattleCorps Seite nimmt (inklusive der Geschichten, die ich noch schuldig bin), die Quellenbücher, die WizKids Webseite und meinen MW:DA Roman, der im November erscheinen wird (*Wolf Hunters*, A.d.Ü.) – dann habe ich in den letzten 20 Monaten mehr als 300.000 Worte produziert. Wobei das nur die sind, die ich auch verkauft habe. Dazu noch die, die ich nicht verkaufen konnte und man ist bei mehr als 500.000 Wörtern.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Während dieser 20 Monate habe ich auch noch ein Star Trek e-book und 4 ursprüngliche Kurzgeschichten geschrieben (ursprünglich meint hier eigenständige, selbst erschaffene Storys, die nicht in einem vorgegebenen Universum angesiedelt sind, die dann auch Geld einbringen und nicht nur ein besseres Taschengeld, A.d.Ü.). Diese vier ursprünglichen Kurzgeschichten sind eine traurige Statistik. Ich habe meine eigene Arbeit viel zu lange vernachlässigt. Sofern man mir nicht anbietet, einen weiteren Roman zu schreiben, möchte ich den Sommer gerne damit zubringen, eigenständige Werke zu erschaffen. Allerdings liebe ich das CBT/MW Universum viel zu sehr, als dass ich länger wegbleiben könnte. Ihr könnt euch sicher sein, ich bin im Herbst zurück.

6. Was ist so faszinierend am CBT Universum, was hat Sie gepackt und nicht mehr losgelassen?

Na, kein Geheimnis, denke ich. Es ist einfach ein sehr gut durchdachtes Universum mit diversen potentiellen Konfliktlevels – von ausführlich geschilderten Fraktionen über Einzelkämpfe bis hin zu internen Streitigkeiten. Diese Level und die Möglichkeiten der Entwicklung innerhalb des CBT Universums sind sehr attraktiv – fast süchtig machend. Bisher habe ich noch nichts gefunden, was mir am CBT Universums nicht gefallen würde.

7. Eine etwas schwerere Frage... Welches ist Ihr liebster Charakter, welches Ihre liebste Einheit und für welche Fraktion schlägt Ihr Herz?



Ich bin Lyraner. Da gibt's keinen besonderen Grund für. Einfach nur irgendwas an den Lyranern – vor allem die Beziehungen zur FWL und den Staaten der Peripherie – das mich immer interessiert hat.

Meine Lieblingseinheit sind die 8th Lyran Regulars. Es gibt in der FWL auch einige Gruppen, die ich bewundere und an denen ich Spaß habe. Vor allem die Silver Hawks. Diese beiden Einheiten bestehen aus Leuten, die sich nicht anpassen und von ihren Herren nicht respektiert werden. Möglicherweise gibt es da einen Zusammenhang. Mein Lieblingscharakter? Ich bezweifle, dass irgendeiner meiner Charaktere berühmt ist. Lex. Alexandra Daya Atreus, First Leutnant der Florida TTM ist mein Lieblingscharakter, den ich selbst erschaffen habe. Sergeant Reema Chowla vom Chaos Irregulars

Söldnerbataillon wäre meine zweite Wahl. Von den Charakteren, die ich nicht erschaffen habe, möge man mir ein wenig blasphemisches Denken verzeihen, wenn ich dafür das CBT Universum verlasse. Ich habe im letzten Herbst einen Roman über Anastasia Kerensky für das MechWarrior Universum geschrieben. Man kann nicht 95.000 Wörter über einen Charakter schreiben, ohne eine gewissen Bindung zu diesem aufzubauen. Ebenfalls im MW:DA Universum findet sich ein Charakter, den ich selbst erschaffen habe und der ein Äquivalent zu Reema Chowla bildet. Ihr werdet Jazz im November treffen.

8. Verlassen wir das BattleTech Universum für die letzte Frage. Was schreiben Sie sonst noch? Gibt es irgendwelche Bücher von Ihnen für den interessierten Leser? Und an welchen Projekten abgesehen von CBT arbeiten sie sonst im Moment?

Wie ich schon erwähnte, ich habe einige Star Trek Geschichten veröffentlicht. Zu den Kurzgeschichten, die in der jährlichen *Star Trek: Strange New Worlds* Sammlung erschienen, gehören "Personal Log" (vol. 4); "The Monkey Puzzle Box" (vol. 5); and "Indomitable" (vol. 7). Dann habe ich noch zwei e-books für die Star Trek: Starfleet Corps of Engineers Serie geschrieben: "Orphans" (#38) and "Honor" (#58). Dann schreibe ich auch Artikel und Essays zu diversen Themen, von Religion über Familie und Erziehung bis hin zu Rassenbeziehungen.

Ich habe Geschichten und Romane geschrieben – Romanzen, Detektivgeschichten, historisches – allerdings habe ich davon noch keine verkaufen können. Wenn es soweit ist, lasse ich es euch wissen!

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

- REVIEWS -

Dawn of the Jihad - Review

Die Büchse der Pandora entfesselt

Der November 3067 sah die Vollendung von 200 Jahren Arbeit, einer Arbeit begonnen von Primus Conrad Toyama, Nachfolger Jerome Blakes und der Mann, der allein dafür verantwortlich war, daß ComStar zu einer pseudo-religiösen Organisation mit einer Vision wurde: Die Menschheit ins Licht zu führen... egal, wie.

Als der Sternenbund ein zweites Mal zerbricht, zieht eine nebulöse Kraft, hinter dem fanatischen Word of Blake, voll von gerechtem Zorn, die Strippen straff an und startet einen Krieg, um die Menschheit in die Knie zu zwingen. Aber auch inmitten dieses Chaos' und der Konfusion, die die ganze Innere Sphäre umhüllen, ist nicht immer alles so, wie es scheint. Freunde werden Feinde und was Heute noch als Wahrheit gilt, kann Morgen schon wieder eine Lüge sein. Kann die Innere Sphäre dieses Öffnen von ComStars Büchse der Pandora überleben?

Soweit die offizielle Preview. Das ist mal was Neues! Das Buch wird "im Jahre 3068" veröffentlicht und zeigt durch Zeitungsartikel und abgefangene Nachrichtendienstberichte, was sich im vergangenen Jahr (3067) zugetragen hat. Geordnet nach Fraktionen der Inneren Sphäre wird dem geneigten Leser dargestellt, wie sich die Geschehnisse aus der Sicht der beteiligten Personen darstellen. Das ist neu, man bekommt keine bereinigten Fakten, wie sie sich nach Ende eines Konflikts dann darstellen, sondern erfährt erst einmal nur die In-Play Perspektive. Vieles ist falsch, was da geschrieben wird, wie man durch das Studium von Jihad HotSpots 3070 erfährt. Vieles liegt im Dunklen. Vieles ist geprägt durch die allgemeine Verwirrung, da niemand genau weiß, was sich eigentlich zuträgt. Am Anfang stehen die ersten beiden Kapitel einer neuen Geschichte von Loren Coleman, genannt Shadows of Faith. Und das Chaos beginnt mit dem Tod einer der bekanntesten und geliebtesten Figuren des CBT Universums, Jaimie Wolf.

Mit dem Angriff auf Outreach und dem kurz danach folgendem Zusammenbruch des 2. Sternenbundes beginnt in der Inneren Sphäre der Heilige Krieg Word of Blakes. Die Ereignisse sind chaotisch, die Kommunikation bricht vielerorts zusammen und Verbündete starten ihre eigenen kleinen Privatkriege, so dass innerhalb kürzester Zeit niemand mehr weiß, was genau vor sich geht. Und dies ist erst der Anfang.

Dawn of the Jihad beschreibt die Ereignisse des Jahres 3068, wie es sich aus der Sicht der Beteiligten darstellt. In Retrospektive, durch Newsartikel, Berichte von der Front, Geheimdienstberichte, was auch immer Michael Bosworth, dem Chefkorrespondenten von INN in die Hände kam und zeigt so sehr deutlich, wie groß die Verwirrung in Wirklichkeit ist.

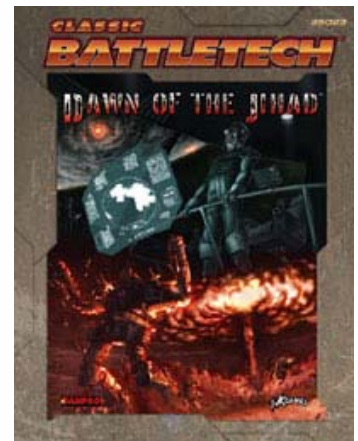
Tharkad und New Avalon werden belagert, auf Luthien starten die Schwarzen Drachen ihren Angriff gegen den Koordinator, Massenvernichtungswaffen werden erstmals wieder eingesetzt und plötzlich gibt es auf Tharkad eine nukleare Explosion. Der Archon wird vermisst, Präsentor Martialum Vivtor Steiner-Davion und sein Kriegsschiff werden angegriffen und danach vermisst... Nur eine kleine Auswahl der Ereignisse, die sich zutragen!

Zusätzlich finden Spieler hier einen kleinen Regel-Anhang mit einer Menge Szenarien, die es ihnen ermöglicht, gleich spielerisch in diesen gerade beginnenden Konflikt einzutauchen. Das ganze nennt sich Chaos Unbound und die Serie wird in den zukünftigen Hot Spots weiter geführt werden.

Fazit: Mit Dawn of the Jihad wird endlich die Storyline der alten BattleTech Reihe fortgeführt. Man beginnt dort, wo "Finale" aufhörte und beginnt hiermit, die Lücke zwischen CBT und MechWarrior Dark Age zu schließen.

Jedes Jahr zwei Sourcebooks zum Jihad, dazu die neuen Handbooks für die Herrscherhäuser der Inneren Sphäre und den überarbeiteten TRO's... Was will der geneigte BattleTech Fan denn mehr?

Das Grundgerüst für die kommenden 5 Jahre ist gelegt!



CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

- REVIEWS -

Technical Readout: 3055 Update - Review

Das Angesicht des Krieges hat sich verändert!

Im Jahr 3055 rollte eine neue Generation von Innere Sphäre BattleMechs aus den Mechfabriken um der Clan Bedrohung zu begegnen, während gleichzeitig zusätzliche Clan Garnisons Maschinen auftauchten. Nun, zwölf Jahre später sind diese Maschinen Alltag auf dem modernen Schlachtfeld, ausgestattet mit neuen Varianten und geführt von berühmten Mechkriegern. Außerdem haben die populären Spiele auf Solaris VII zu einer Vielzahl von neuen Duell BattleMechs geführt, ausgerüstet mit Prototypentechnologie. *Classic BattleTech Technical Readout 3055 Update* präsentiert zum ersten BattleMechs, die mit der Technologie aus *Maximum Tech Revised* und dem *Mappack Solaris VII* gebaut wurden. Aufgerüstet in Erscheinung und Technologie sind diese Designs zum ersten Mal in der *Solaris VII Box* und in *Solaris: The Reaches* erschienen. Nun wurden sie neu veröffentlicht zusammen mit mehreren neuen Solaris VII Konstruktionen. Zusätzlich zu dem verbesserten Erscheinungen ausgewählter Clan BattleMechs sind alle Darstellungen im Technical Readout: 3055 Update völlig neu und bieten frische Illustrationen von nun klassischen Innere Sphäre BattleMechs.



Also, warum sollte man Geld für ein TRO ausgeben, das man eh schon besitzt? Ganz klar: Man sollte es eher als eigenständiges, neues TRO bezeichnen, als ein Update eines alten. Vor allem die Zeichnungen sind atemberaubend! Die aus dem alten TRO 3055 fand ich eher etwas lahm. Nun ja, uninspiriert. Wenn man dann noch bedenkt, dass das TRO vor fast 15 Jahren erstmalig veröffentlicht wurde, hat man schon einen guten Grund für ein Update.

Also, fangen wir mit den Zeichnungen an: Schaut euch doch mal eben das Cover unseres Newsletters an. Das ist auch das Frontcover für TRO 3055 Update. Sieht gut aus, oder? Die Zeichner haben diesmal die Mechs nicht einfach nur gezeichnet, sie haben versucht, sie beschäftigt aussehen zu lassen: Sie werden in Gefechten dargestellt, während sie ihre Waffen abfeuern, durch dichtes Gelände rennen, auf ihren Sprungdüsen reiten... Man bekommt ein Gefühl dafür, was diese Maschinen leisten können und wie es sein muss, sie im Kampf zu sehen. Das ist frisch, das ist beeindruckend, und das ist einfach nur cool!

Auch neu sind die "Bemerkenswerten Mechkrieger", wie man es aus TRO 3025 kennt. Und vor allem findet man hier Leute, die man auch aus den Romanen schon kennt. Der bemerkenswerte MechWarrior des Lichtbringers ist niemand anderes als General Archer Christifori! Der Hintergrund zu den Mechs ist neu geschrieben und ausgefeilt worden. Neue Varianten und neue Technologie wurden integriert.

Es gibt 3 spezielle WoB "Project Phoenix" Varianten, die in einem eigenen Kapitel vorgestellt werden, das sind der Nexus II, der Raijin II und der Grand Crusader II. Wenn man Phoenix sagt, muss man auch "Project Phoenix Clan" sagen. Wenn man im Original TRO 3055 noch umgebaute Inner Sphere Modelle findet, so sind diese hier verschwunden, einzig der Jenner hat es noch rein geschafft. Daraus wurde dann der Jenner IIC 4. Sämtliche anderen Second Line Modelle sind jetzt mit ATM, Heavy Lasern und so weiter aufgerüstet und man findet hier so manche nette Variante eines solchen Mechs.

Und dann gibt es noch ein komplett neues Kapitel für Solaris VII BattleMechs. Dies sind alles Level 3 Designs, 25 insgesamt. Es gibt Mechs mit Super-Charger, MagShots, X-Pulse Lasern und einer ganzen Reihe anderer Technologien.

Für jeden CBT Fan ein absolutes Muss!

Handbook: House Steiner – ausführliches Review

Allgemeiner Überblick

Als erste Veröffentlichung einer vollkommenen neuen Reihe verdient das „*Handbook: House Steiner*“ auf jeden Fall eine ausführliche Rezension. Die Handbücher sind nicht nur Neuauflagen der alten Hausbücher, sie sind vielmehr eine völlig neue Generation von Sourcebooks. Schon beim ersten durchblättern fällt dem Leser die Dicke des Buches und vor allem die 16 vollfarbigen Seiten in der Mitte des Buches auf und angesichts der schönen Covergestaltung und dem ansprechenden, aber nicht überladenen Layout, wird schnell klar, hier kriegt man was für sein Geld.

Auch der Text ist keine Kopie des alten Hausbuches. Den Leser erwarten knapp 170 Seiten vollkommen neu geschriebener Inhalte.

Das *Handbook: House Steiner* stellt das Haus Steiner von seiner Gründung bis zum Jahre 3067 da, wobei diesmal der Schwerpunkt, im Gegensatz zu den Field Manuals nicht auf der militärischen Seite, sondern auf der historischen, sozialen und wirtschaftlichen Seite zu finden ist.

Das Handbook ist in mehrere größere Kapitel aufgeteilt, auf die ich anschließend detaillierter eingehen werde.

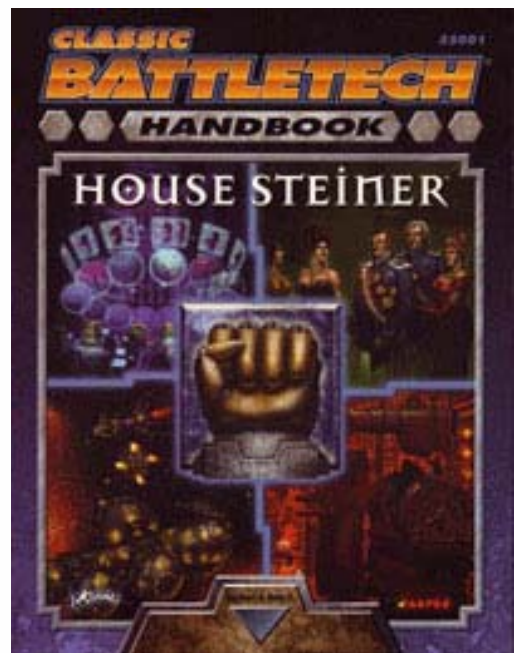
Nach der Einleitung und der obligatorischen Kurzgeschichte

folgen die historischen Kapitel dieses Handbooks, die allein 60 Seiten in Beschlag nehmen. Darauf folgt „Touring the Realm“, eine detaillierte Darstellung aller Provinzen der Allianz und seiner wichtigsten Systeme. Das folgende Kapitel „The Lyran Government“ geht genau auf das lyranische Regierungssystem und jeden einzelnen Archon ein, dem folgt eine Darstellung des Lyranischen Militärs, in dem Kapitel „Lyran Alliance Armed Forces“. Dadurch dass man eine aktuelle umfassende Darstellung des lyranischen Militärs auch in den *Field Manuals: Lyran Alliance* und *FM: Updates* finden kann, ist dieser Teil des *Handbook: House Steiner* nicht so umfassend. „Society and Culture“ beleuchtet die Künste, Religionen, Universitäten und das Rechtssystem des lyranischen Staates. Darauf folgt der Teil mit dem man Haus Steiner als erstes in Verbindung bringt, seine mächtige Wirtschaft. „Economics“ liefert uns vor allem Profile der wichtigsten Konzerne der Allianz. Abgeschlossen wird dies alles von einem ausführlichen Regelteil bei dem TableTop wie auch RPG Spieler schnell fündig werden und sich mit neuen Ausrüsten, Waffen, Fahrzeugen und sogar Kreaturen vorsorgen können.

Soviel zum allgemeinen Überblick, nun gehen wir ins Detail um aufzuzeigen, was uns die einzelnen Kapitel wirklich liefern.

Die Kapitel im Detail

Gerade für Backgroundfanatiker wird der erste, der auch der längste des Buches ist, der interessanteste Teil sein, mit Ausnahme eher vielleicht von „Society and Culture“. „History of the Lyran Alliance“ beginnt wirklich bei den Wurzeln des Commonwealth, also mit der ersten Kolonisierung der Welten, der Gründung des Commonwealth und seiner ersten Prüfungen. Unterstützt wird jede Beschreibung einer Epoche von einer sehr detaillierten Karte und einer Timeline. Erstere stellen für mich den Höhepunkt dieses Sourcebooks dar, denn nie konnte man sich die Veränderungen eines einzelnen Staates innerhalb der einzelnen Epochen so einfach vor Augen führen.



CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Hier ist auch lobend zu erwähnen, dass diesmal jeder der vier Nachfolgekriege und auch die Epochen vorher und nachher ausführlich mit Karten und Timelines beleuchtet werden. Insgesamt lässt der historische Teil des Handbooks: House Steiner keine Wünsche offen.

„Touring The Realm“ ist auch ein höchst aufschlussreiches Kapitel. Hier wird jedes wichtige System der verschiedenen Provinzen vorgestellt. Der Leser erfährt etwas von den industriellen, technologischen und landwirtschaftlichen Möglichkeiten und wie stark jedes System abhängig von anderen Welten der Allianz ist. Dazu gibt es zu jeder Welt Informationen zur Regierung, Sprungpunkt, Atmosphäre, Wetter und Bevölkerungsanzahl. Ein kurzer Fließtext versorgt uns mit den restlichen Informationen. Das Wappenbild der herrschenden Adelsfamilie oder der regionalen Behörden setzt dem Informationsgehalt die Krone auf.

„The Lyran Government“ befasst sich natürlich mit der Regierung der Allianz, beginnend mit den grundlegenden Instituten des Systems. Ausführlich wird auf die wichtigsten Behörden, den Adel sowie den regionalen und planetaren Regierungen eingegangen. Eine Timeline aller Archonten, inklusive kurzer Beschreibungen runden die ganze Sache ab. Ein kurzer Überblick über die lyranischen Nachrichtendienste bildet den Abschluss dieses Kapitels. Für eine umfassende Darstellung der Nachrichtendienste und Organisationen der Allianz verweise ich aber auf das *Intelligence Operations Handbook* oder *A Guide to Covert Ops*.

Dadurch dass sich das Field Manual: Lyran Alliance mit der militärischen Seite dieses Nachfolgestaats befasst hat, ist das Kapitel „Lyran Alliance Armed Forces“ eher oberflächlicher Natur. Einzelne Beschreibungen eines jeden Regimentes lassen sich hier nicht finden, sondern vielmehr eine Darstellung des Militärs in seiner Gesamtheit. Dies bedeutet, dass hier vor allem die unterschiedlichen Akademien, Einheitentypen, Uniformen, Orden und Ränge dargestellt werden. Für einen Überblick über die Streitkräfte ist das aber mehr als ausreichend.

Kommen wir zur „Society and Culture“, neben dem historischen Teil wohl das interessanteste Kapitel dieses Handbooks. Zuerst geht das Kapitel auf die deutschen Wurzeln des lyranischen Staates ein und befasst sich dann mit der Bildung in der Allianz. Hier werden die wichtigsten Universitäten kurz vorgestellt. Anschließend folgt eine Darstellung der Medien, Künste und des allgemeinen technologischen Standards und ihrer Anwendungen. Der Religion innerhalb der Allianz werden 6 Seiten gewidmet, in denen die wichtigsten unterschiedlichen religiösen Strömungen umrissen werden. Wenn man sich mit den religiösen Ausrichtungen beschäftigt, müssen auch die unterschiedlichen politischen Richtungen und Gruppierungen dargestellt werden, dies wird anschließend gemacht, gefolgt von der Darstellung des lyranischen Rechtssystem und seiner Institutionen.

Kommen wir zur Wirtschaft, dem Zweig, in dem Haus Steiner und dem das Lyranische Commonwealth oder neuerdings die Lyranische Allianz immer der dominierende Machtfaktor der Inneren Sphäre war. Das Kapitel wird eingeleitet mit Erläuterungen zur Funktionsweise der lyranischen Wirtschaft und beginnt dann mit Darstellungen der wichtigsten Konzerne. Jeder Konzern wird dargestellt mit seinem Hauptsitz, dem CEO und den wichtigsten Produkten, seinem Logo und einem kleinen Profil des Konzerns im Fließtext.

Danach folgt ein Regelteil, der 22 Seiten umfasst. Zuerst werden ausführlich neue Regeln für das Classic Battletech RPG dargestellt. Hier finden sich vor allem neue Fertigkeiten, neue „Life Paths“ gefolgt von einem ausführlichen Kreaturen und Ausrüstungsteil. Außerdem gibt es Regeln für das Rollenspiel eines Charakters innerhalb der Lyranischen Allianz. Der Regelteil für das Classic Battletech Tabletop beinhaltet Regeln für extrem tiefes Wasser und andere Geländetypen. Außerdem gibt es neue Einheiten zu bestaunen.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

Zusammenfassung:

Insgesamt lässt sich sagen, dass das *Handbook: House Steiner* wohl kaum Wünsche offen lässt. Der Informationsgehalt ist unglaublich und es lässt sich nur schwer ermäßen, wieviele Stunden an Nachforschungen und Überprüfungen allein für den historischen Teil aufgewendet werden mussten. Auf jeden Fall setzt das *Handbook: House Steiner* die Maßlatte für zukünftige Sourcebooks deutlich höher.

Wer zusätzlich zu dem *Handbook: House Steiner* auch noch das dazugehörige *Field Manual* und das *Field Manual: Updates* sein eigen nennen kann, besitzt dann eine allumfassende Darstellung jeden Aspektes des Hauses Steiner und des Staates.

Wer ernsthaft an der Geschichte des Herrscherhauses interessiert ist, kommt an diesem Buch nicht vorbei und für Sammler ist dieses erste Buch einer neuen Reihe ohnehin Pflicht.

Absolute Kaufempfehlung!



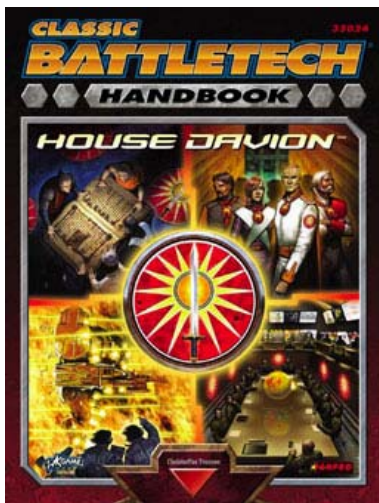
CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

- PREVIEWS -

Handbook: House Davion - Preview

Die hellste Klinge



Haus Davion dominierte die Innere Sphäre Politik für Jahrhunderte, besonders was den militärisch-industriellen Zweig anging. Ein starker Antrieb zur technischen Entwicklung der sowohl Militär wie auch den zivilen Sektor beflügelt; eine Gesellschaft die um die Freiheiten des einzelnen Mannes aufgebaut ist, ein Feudalsystem das dem Ersten Prinzen des Hause Davion Macht wie keinen Zweiten verleiht. Die Schwerter des Hauses Davion haben den größten und mächtigsten Staat der Menschheit herausgeschnitten. Abgesehen von den kürzlichen Verwüstungen des Bürgerkrieges, kennen die Menschen des Hauses Davion ihren Platz in der Geschichte.

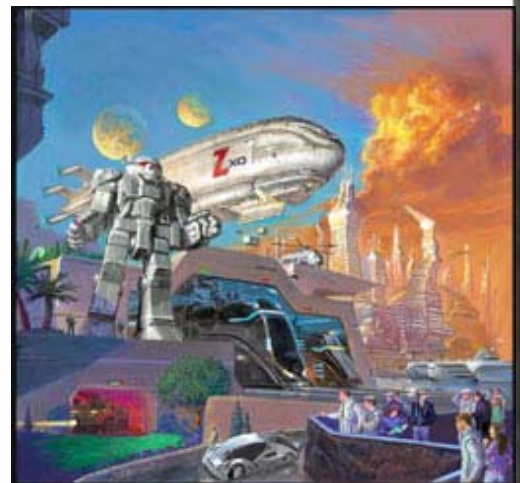
Handbook: House Davion bietet einen umfassenden Einblick in die Politik, die Kultur und das allseits präsente Militär eines der mächtigsten Mitspieler in der Inneren Sphäre. *Handbook: House Davion* liefert aber mehr als nur Hintergrundinformationen, sondern auch eine Vielzahl von neuen Kreaturen, Ausrüstungen, Life Paths und vieles mehr für Kampagnen Spieler innerhalb der Vereinigten Sonnen für *Classic Battletech* und *Classic Battletech RPG*.

Technical Readout: Vehicle Annex – Preview

Die unbesungenen Arbeitstiere

Mechkrieger ernten all den Ruhm, Luft/Raum Piloten kommen direkt danach; Fahrzeuge sind die Arbeitstiere für jedes Militär. Aber keine Schlacht könnte geführt oder gewonnen werden ohne den gigantischen Apparat von Unterstützungseinheiten, die die Kriegsmaschinerie der großen Häuser versorgen. Vom Frachtruck zum Tank-Flugzeug, von Luft MASH zu Kommunikationssatelliten, von gepanzerten Transportern bis hin zu Küsten-Patrol-Schiffen, von Fracht Exoskeletten zu Lade-Mechs sogar Luftkissenpolizeiwagen und zivile Fahrzeuge werden vom Militär zwangsverpflichtet; das Unterstützungsfahrzeug ist das wahre Rückgrat eines jeden Militärs.

Gebaut mit den Konstruktionsregeln die in *Combat Equipment* gefunden werden können, liefert *TRO: Vehicle Annex* einen tiefen Einblick auf die Unterstützungsfahrzeuge des Militärs einer jeden Macht der Inneren Sphäre und auch des zivilen Lebens. Von Zügen zu Polizei-Kreuzern, von Luxus Helicoptern zu Passagier-Flugzeugen, Satelliten, riesigen Schiffen, Industrie Mechs und mehr, die volle Skala des *Battletech* Universums, zum ersten Mal ausführlich dargestellt.



- PREVIEWS -

In jeder Ausgabe stellen wir euch kurz drei neue Produkte vor, die in absehbarer Zukunft für *Classic Battletech* oder *Classic Battletech RPG* erscheinen. Soweit es möglich ist, werden wir uns bemühen exklusives Bild- und Textmaterial zu liefern. In dieser Ausgabe findet ihr Previews zu der neuen Ausgabe der Historical Reihe, dem neuen *Handbook: House Davion* und dem lang erwarteten *Technical Readout: Vehicle Annex*.

Historical: Operation Klondike

Das Schmieden der Clans

Am 29. Januar 2803 verließ Nicholas Kerensky, in einem zweiten Exodus von den Pentagonwelten, den Planet Eden und ließ den Sternenbund im Exil, der in Anarchie, Chaos und Bürgerkrieg unterging, hinter sich. Nach knapp 20 Jahren kehre er zurück, als IlKhan der Clans; Eine neue Gesellschaft aufgebaut auf einer einzelnen Mission: Die perfekte Armee zu schaffen.

In Operation Klondike zerschmetterte der Hammer seiner achthundert Blutnamenkrieger die Pentagonwelten und sicherte die Clandominanz... und eine zukünftige Invasion der Inneren Sphäre, die erschreckender und tödlicher war als alles seit dem Ersten Nachfolgekrieg.

Die zweite Ausgabe, einer neuen und aufregenden Classic Battletech Serie, Historical: Operation Klondike liefert alle Informationen über die Eroberung der Pentagonwelten durch die neu formierten Clans. Detaillierte Einheitslisten aller achthundert Krieger und umfassende Kampagnenregeln liefern dem Spieler alle Möglichkeiten dieses wichtige Kapitel der menschlichen Geschichte neu zu erleben.



Angekündigt für das 1. Quartal 2006

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

- WICHTIGE TERMINE -

Con Name	Datum	Location	Link
Hannover Spielt!	01.04.-02.04.06	Hannover	www.hspielt.de
Mart 37	01.04.-02.04.06	Mannheim	www.mart-online.de
Teck-Con 29	08.04.-09.04.06	Kirchheim unter Teck	www.teck-con.net
BattleCorps Chat	15.04.06/20 Uhr MESZ		www.battlecorps.com
Gardemanöver Bremen	21.04.-23.04.06	Bremen	www.erste-hofgarde.de
NordCon	20.05.-21.05.06	Hamburg	www.nordcon.de
BattleCorps Chat	20.05.06/20 Uhr MESZ		www.battlecorps.com
Lahnstein Legionnaires Con	25.05.-28.05.06	Bei Göttingen	www.ballistics.de
Pfingst-PogoCon	03.06.-04.06.06	Pulheim bei Köln	www.pfingst-pogo.de.vu
Auryn 2006	09.06.-11.06.06	Waldheim Böblingen	Fstev.de/index.php/auryn
Uni Con	10.06.-11.06.06	Uni Kiel	www.uni-con.de
BattleCorps Chat	17.06.06/20 Uhr MESZ		www.battlecorps.com
Feen Con	01.07.-02.07.06	Bonn, Bad Godesberg	www.feencon.de
BattleCorps Chat	15.07.06/20 Uhr MESZ		www.battlecorps.com
RatCon 2006	18.08-20.08.06	FHH, Dortmund	www.ratcon.de
BattleCorps Chat	19.08.06/20 Uhr MESZ		www.battlecorps.com
Operation Galahad	04.09-10.09.06	Münnerstadt	www.operation-galahad.de
BattleCorps Chat	16.09.06/20 Uhr MESZ		www.battlecorps.com
SparrenCon	30.09-01.10.06	Bielefeld	www.sparrencon.de
Spielemesse Spiel 2006	19.10.-22.10.06	Essen	www.merz-verlag.com
Mechforce Con	03.11.-05.11.06	Hamburg	www.mechforce.de
Kittery Con	10.11.-12.11.06	Dransfeld	www.new-syrtis.de
Phoenix Con	17.11.-19.11.06	Braunschweig	www.phoenixguard.de/con
Teck-Con 30	18.11.-19.11.06	Kirchheim unter Teck	www.teck-con.net
Dreieich Con	18.11.-19.11.06	Dreieich Hessen	www.dreieichcon.de

- LINKS -

www.classicbattletech.com
www.battlecorps.com
www.battletech.info
www.borantec.ch

Die offizielle Seite von Battletech
Die einzige Quelle für offizielle CBT Storys
Die offizielle deutsche Battletech Seite
Die offizielle Battletech Seite der Schweiz