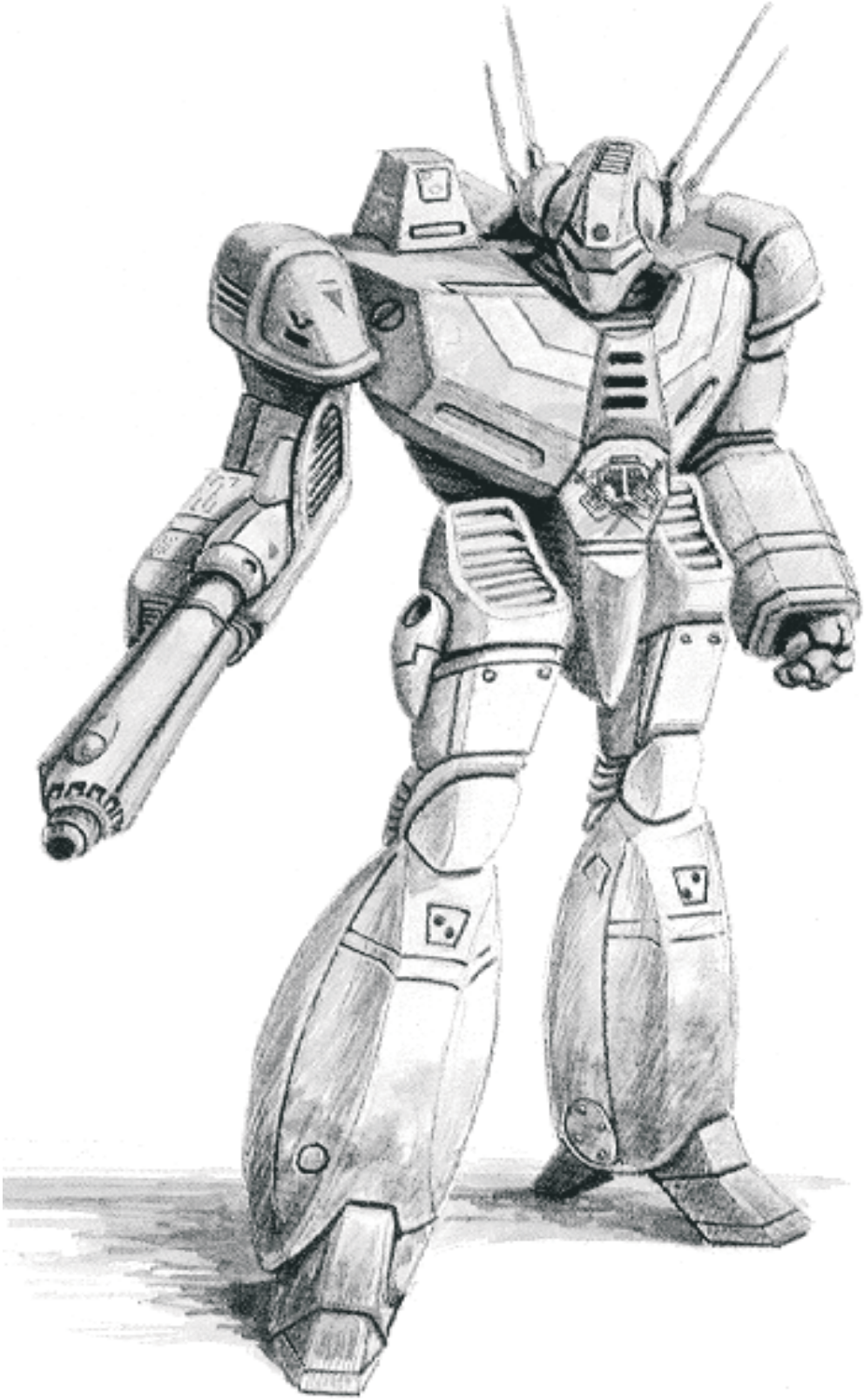
Warrior`s Guide

EUR 3.-



Herausgeber
NICE DICE e.V.

Ausgabe 24
Frühjahr 2002

Impressum :

Herausgeber : Nice-Dice e.V.

Chefredakteur : Matthias Kempel
Richard-Wagner-Str.7
55118 Mainz
06131/678867

Freie Mitarbeiter: Jasper Bongertz, I. Mädel, R. Baumeister, Daniel Stockem, Wolfgang Schorn, Tommy Lindner, Stephan Ludewig, Nicolas Zülka, Mic Schröder

Und viele mehr

Auflage : 1100 Stück

Druck : Wilms Druck OHG
Kaiserstr. 53
66482 Zweibrücken
Tel.: 06332 / 75213
Fax.: 06332 / 73649

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.
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

Stephan Heidenreich	**06375 / 993936**
Carsten Nitschke	**02204 / 303198**
Mathias Hagemann	**0621 / 7027915**
Matthias Kempel	**06131 / 678867**

Bürozeiten der Geschäftsstelle:

Montag und Mittwoch : 15.00 – 19.00 Uhr
Optional : Dienstag, Donnerstag, Freitag 8.00-12.00 Uhr
Fax kann ebenfalls benutzt werden

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

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

Inhalt :

Vorwort / Cons	Seite 3
JHV-Protokoll 2001	Seite 4
Kassenbericht JHV 2001	Seite 8
Eine neue AG	Seite 10
TableTop AG	Seite 11
Arbeitspapier Warhammer AG	Seite 14
Galatea 2002 Bloodname	Seite 17
Steiner „Operation Bulldogge“	Seite 18
Perepherie vs. Steiner Galatea	Seite 24
St.Ives-NDV-Geschichte	Seite 27
Günzburg Igels	Seite 31
HO/saKhan-Listen	Seite 34
Mitgliederstand	Seite 37
Chapterlisten	Seite 38
Magic Challenge	Seite 42
Feen Con 2002	Seite 47

Hinweis:

E-MAIL –ADRESSE der Redaktion Warrior's Guide
matth_kempel@hotmail.com

Redaktionsschluß für die WG 25–Sommer 2002
15. Juni 2002

BT-AG-Homepage:
www.battletech-ag.de

BT-AG-E-mail-Adresse:
jasper@battletech-ag.de

Vorwort :

Hallo ihr Mechkrieger, Flieger und Panzerfahrer.

Eine neue WG ist fertig – und durch Mithilfe der vielen „freien Redakteure“ sind wieder viele interessante Artikel und Storys zusammen gekommen.
Leider ist mein Archiv noch immer auf **0 Seiten** Story – ich brauche neue Artikel.
Also schreibt doch bitte etwas nettes zusammen.

Geschäftstelle - Telefon- und Faxnummer:
Tel..: 06375 / 993935
Fax.: 06375 / 993937

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

HOMEPAGE der BATTLE-TECH AG
www.battletech-ag.de

Auf der Homepage findet ihr auch weitere Infos zu den Cons und eine überarbeitete Version der **Online-Chapter-Datenbank**.

Die **NDV-Vereins-Homepage** findet ihr unter:
www.nice-dice-ev.de

Dort gibt es näheres zum Verein sowie die aktuelle **101-Liste**

Für Anröchte 2002 werden wieder Helfer gesucht –
Info’s bei Stephan Heidenreich
in der Geschäftsstelle

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

Mit besten Grüßen

Matth

CONS :

4. Mai 2002 bis 5. Mai 2002 Convention **Alcontraz 4**, Trier

5. Mai 2002 bis 6. Mai 2002 Convention **11. Science Fiction & Fantasy Con** Siegen, Siegen Oberstadt

10. Mai 2002 bis 12. Mai 2002 StarTrek **FEDERATION CON 10**, Bonn

17. Mai 2002 bis 19. Mai 2002 Messe **Spielewahnsinn**, Herne

18. Mai 2002 bis 19. Mai 2002 Convention **POGO**, Pulheim

Nice Dice-Con , Anröchte
31.05 – 02.06. 2002
mit NDV-Büro

15. Juni 2002 bis 16. Juni 2002 Convention **AURYN 2002**, Böblingen

22. Juni 2002 bis 23. Juni 2002 Convention **ColoniaCon 15** - SFCD-Jahrescon, Köln-Deutz

5. Juli 2002 bis 7. Juli 2002 Convention **KarlsCon 3**, Aachen

6. Juli 2002 bis 7. Juli 2002 Convention **Fantasy Con**, Berlin

6. Juli 2002 bis 7. Juli 2002 Convention **Con-Trolle**, Kevelaer

20. bis 21. Juli 2002 FeenCon 2002
wieder in Bonn!
Stadthalle Bonn Bad Godesberg

27. Juli 2002 Convention **Unicon 29**, Kiel

Weitere Info zu den Cons auf der Homepage der „Gilde für Fantasy Rollenspieler (GfR)

http://www.gfrev.de/gfr/cons/

Protokoll der Jahreshauptversammlung des Nice Dice e.V.
vom 16. Juni 2001 in Anröchte
(ein Teil der JHV vorgelegten Schriftstücke sind als Anlage nicht enthalten)

TOP 1: Begrüßung

Der 1.Vorsitzende Mathias Hagemann eröffnet die JHV 2001 und begrüßt die anwesenden Mitglieder und Gäste in der Stadthalle Anröchte.
Als 1.Vorsitzender übernimmt er gemäß Satzung die Versammlungsleitung , der Schriftführer Matthias Kempel fungiert als Protokollführer.
Mathias stellt die Frage auf ergänzende Anträge zur Tagesordnung der JHV.
Dies ist nicht der Fall.
Er gibt zu Protokoll, das die JHV gemäß Satzung ordnungsgemäß und fristgerecht einberufen wurde.

Mathias verliest das Protokoll der JHV 2000, welches zuvor in der Vereinszeitschrift und als Aushang während des laufenden NiceDice-Cons bekannt gegeben worden war.
Er fragt nach Wortmeldungen zum Protokoll. Da es keine Wortmeldungen gibt, stellt er die Frage auf Genehmigung des Protokolls der JHV 2000.
Es sind gemäß geführter Anwesenheitsliste **169** stimmberechtigte Mitglieder anwesend.
Abstimmung: 0 Gegenstimmen 6 Enthaltungen Mehrheit Ja **angenommen**

Mathias Hagemann stellt nochmals die Frage auf weitere Punkte zur Tagesordnung, da es weiterhin keine gibt, bleibt es bei den beiden eingereichten Anträgen:

1. Schriftlicher Antrag von Andreas Gaisser liegt vor – der Aufgrund einer Nachfrage auf den Inhalt vom 1.Vorsitzenden verlesen wird. Der Antrag wird an die BattleTech-AG weitergeleitet, da er keinen reinen Vereinsbezug sondern reine BattleTech-Bezüge beinhaltet.
2. Antrag des Vorstandes auf Satzungsänderung
   (beide Anträge als Anhang)

Für eine Zwischenfrage bezüglich Versendung von Rechnungen und Öffnungszeiten der Geschäftsstelle wird auf TOP 3 verwiesen, unter dem der Schatzmeister Stephan Heidenreich auf das Verfahren eingehen wird.

TOP 2: Tätigkeitsbericht des Vorstandes für das Geschäftsjahr 2000

Der stellvertretende Vorsitzende Carsten Nitschke stellt seine Tätigkeit vor, die hauptsächlich auf der Präsentation des Vereins nach Außen im Internet lag. Die von ihm erstellte und betreute alte Homepage war eine zeitlang nicht erreichbar, da der Provider die Web-Seite ohne Wissen des Vereins zeitweise stilllegte.
Daher wurde von Carsten eine neue Homepage zusammengestellt, die über eine Vereins-Domain verfügt.
Über diese Homepage kann die 101-Liste des Vereins (nur NDV-Nummer und Name , Zahlungsfälligkeit der Beiträge) heruntergeladen werden, was den Mitglieder eine bessere Möglichkeit der Eigenkontrolle über fällige Beiträge gibt.
Der Schriftführer Matthias Kempel stellt über Overhead-Folien seinen Bereicht vor.
Er beschreibt seine Tätigkeiten als Schriftführer mit den Bereichen Protokolle / Formalitäten / Vereinsarchiv und als Chefredakteur der Vereinszeitschrift „Warrior's Guide" seit Sommer 1999.
Er erläutert die Themen „Fremdvergabe der Warrior's Guide" mit dem Problem der für den Verein nicht tragbaren Kosten, sowie die „Kosten der Warrior's Guide" allgemein, denen Aufgrund der gestiegenen Papier- und Transportkosten über einen Wechsel der Druckerei, in die Nähe der Geschäftstelle, entgegen gewirkt werden konnte.
Ebenfalls spricht Matthias das Thema CON's an, wo die Spiele 2001 Messe in Essen im Gespräch ist, und geht hierbei auf die Probleme Manpower / Der Stand / Kosten ein. Als Fazit bleibt vorerst die Teilnahme an kleinen Con's -> FSF Con von Amigo in Braunfels bei Wetzlar.

Mathias Hagemann als 1.Vorsitzender informiert die Teilnehmer der JHV über seine Arbeit im Bereich „Rechtsangelegenheiten", die mit und über den Anwalt gelaufen sind.
Ein Schwerpunkt waren hier die Mahnbescheide.
Weiterhin spricht er über Korrespondenz mit den Mitgliedern.
Während der Krankheit der Bürokraft Frau Kopf war das „Büro" bei ihm Zuhause, so daß die Arbeit nur nach seinem normalen Dienst erledigt werden konnte.
Stephan Heidenreich als Schatzmeister erläutert zur Geschäftsstelle die Krankheit der Bürokraft, und das die anlaufende Kündigung sich mit der Wiederarbeitsfähigkeitsbescheinigung überschnitt.
Zum Postfach erklärt er, das keine Übergabeeinschreiben durchgeführt werden sollten, da eine Rücksendung erfolgt wenn die Lagerzeit überschritten wird. Einwurfeinschreiben sind ausreichend.
Es wurden feste Bürozeiten eingeführt: Montag und Mittwoch 15:00 – 19:00 Uhr.
Bei Telefonaten wird eine Gesprächsnotiz geführt.
Stephan wirft ein, das die Listen mit den Beiträgen ca. alle 4 Wochen aktualisiert werden sollten und an die BT-AG (HO's, saKhane, etc.) gehen. Alte Listen hätten keine Gültigkeit, auch wenn sie innerhalb des Vereins kursieren würden.
Der eingehende Schriftverkehr (Aufnahmeanträge, Rechnungsbeschwerden, etc.) werden von Frau Kopf bearbeitet, die klare Vorgaben zur Bearbeitung hat.
Stephan erklärt die Vorgänge beim Posteingang (Posteingangsstempel, Anzahl der Schreiben) und das ein Postausgangsbuch geführt wird.
Der Versand der Vereinszeitung erfolgt über Pressepost. Bei nicht feststellbarer Empfängeradresse erfolgt keine Weitersendung, die Zeitung wird in der Geschäftstelle gelagert, wo sie abgeholt werden kann oder auf Anfrage versendet wird.
Bezüglich der Mitgliedsbeiträge macht Stephan noch einmal die Vorgehensweise klar:
Rechnung -> Zahlungserinnerung -> Mahnung -> Ausschluss mit Mahnverfahren über den Anwalt.

TOP 3: Kassenbericht des Geschäftsjahres 2000

Stephan Heidenreich stellt den Kassenbericht für das GJ 2000 vor und erklärt dabei die Aufstellung der Einnahmen und Ausgaben.
(Overhead-Folien in Kopie als Anlage)

TOP 4: Bericht der Kassenprüfer , Entlastung des Vorstandes

Ingo Klein-Raufhake als Kassenprüfer gibt seinen Bericht bekannt, und erklärt das Kasse und Kassenführung in Ordnung seien.
(Anlage).
Er stellt als Kassenprüfer den Antrag auf Entlastung des Vorstandes.
Bei 1 Gegenstimme und 0 Enthaltungen entlasten die anwesenden stimmberechtigten Mitglieder den Vorstand für das GJ 2000.

TOP 5: Wahl der Kassenprüfer für das Geschäftsjahr 2001

Es werden vorgeschlagen: Ingo Klein-Raufhake
Helge Wieder
Patrick Sauermann

Bei der Wahl ergibt sich folgende Stimmverteilung:

Ingo Klein-Raufhake	wird bei	Mehrheit	Ja	0	Nein	2 Enthaltungen	gewählt
Helge Wieder	wird bei	30	Ja	33	Nein	19 Enthaltungen	gewählt
Patrick Sauermann	wird bei	Mehrheit	Ja	0	Nein	4 Enthaltungen	gewählt

Mathias Hagemann stellt die Frage auf Annahme der Wahl.

Ingo Klein-Raufhake nimmt die Wahl an.
Patrick Sauermann nimmt die Wahl an.
Helge Wieder nimmt die Wahl **nicht** an.

TOP 6: Satzungsänderungen

Über die Anträge des Vorstandes an die JHV 2001 hinsichtlich Satzungsänderung wird wie folgt abgestimmt:

§ 4.4 Beendigung der Mitgliedschaft
Frage Annahme -> 2/3 Mehrheit notwendig
2/3 Mehrheit Ja 0 Nein 5 Enthaltungen **angenommen**

§ 5. Mitgliedsbeiträge
Auf den Einwurf von Mitglied #1800 bezüglich der Einzugsermächtigungen in der am Con aushängenden Liste, erklärt Stephan das die Einzugsermächtigungen auf dieser Liste nicht aufgeführt sind.
Frage Annahme -> 2/3 Mehrheit notwendig
2/3 Mehrheit Ja 0 Nein 4 Enthaltungen **angenommen**

§ 12 Inkrafttreten der Satzung
2/3 Mehrheit Ja 0 Nein 1 Enthaltung **angenommen**

(Anlage – Ausführungen zur Satzungsänderung)

TOP 7: Planung des Vorstandes für das Geschäftsjahr 2001

Stephan Heidenreich spricht den Umzug der Geschäftsstelle von Zweibrücken nach Wallhalben an.
Mathias Hagemann erläutert, das Carsten Nitschke weiterhin die Homepage des NDV betreuen wird und Matthias Kempel die Warrior's Guide erstellt.
Der Vorstand allgemein wird versuchen mehr an Cons präsent zu sein, vor allem auf den NDV-Con's (Galatea , Cursed).

TOP 8: Sonstige NDV-relevante Punkte

Anröchte -> Kosten des Con und der JHV
Es entbrennt eine kontroverse Diskussion über den Ort der Ausrichtung des Con und der JHV.
Die Kosten für die Mitglieder bezüglich der Anfahrt sind von Interesse, wobei Punkte wie „Verlegung in einen Bereich mit vielen Mitgliedern" oder „in eine zentrale Lage in Deutschland" angeführt werden. Die Problematik der Ausrichtung im Allgemeinen kommt ebenfalls zur Sprache.
Es wird ein Meinungsbild eingeholt -> Anröchte weiter nutzen
Ja sehr viele Nein ¾ Enthaltungen wenige

Zelten / Grillen vor der Stadthalle Anröchte
Die diesbezügliche Problematik wird erläutert und festgestellt, das dieses Jahr (2001) die Aktion nur nachträglich geduldet war.
Für 2002 wird ein mögliches Zelten genauer mit der Gemeinde Anröchte abgeklärt werden.

Gemeinnützigkeit
Die Gemeinnützigkeit wurde bekanntlich aberkannt.
Aufgrund der AG-Struktur im Verein ist nicht zu erwarten, das wieder Anerkennung der Gemeinnützigkeit erreicht werden kann -> dafür müsste es **6** funktionierende AG's geben, inklusive dafür eingeführte Arbeitsberichte.

Des weiteren müssen die Rücklagen bei einem gemeinnützigen Verein kleiner sein als bei einem „Standard-Verein e.V.“.

TOP 9: Berichte aus den Arbeitsgemeinschaften

Die BattleTech-AG führt eine Diskussionsrunde nach der JHV durch.
Die BT-AG-Versammlung wird in Essen auf dem Galatea-Con 2002 stattfinden.

TOP 10: Verschiedenes

Der Versammlungsleiter bedankt sich bei den anwesenden Mitgliedern, sowie den Akteuren und Helfern bei der Vorbereitung der JHV.
Beendigung der JHV durch den Versammlungsleiter.

Beginn der JHV: 18:15 Uhr **Ende der JHV: 21:00 Uhr**

Der Protokollführer

Matthias Kempel,
Schriftführer

Anlage: Satzungsänderungen JHV 2001 - Gültig ab 01.04.2002 -

JHV 2001 Satzungsänderungen:

§4 Nr.4 – zwischen „Er muß mindestens 3 Monate zuvor schriftlich beim Vorstand erklärt werden.“ und „Ein Anspruch auf ....“ soll eingefügt werden :
„Es Bedarf einer original handschriftlichen Unterschrift des Mitgliedes bzw. bei Minderjährigen die eines Erziehungsberechtigten.
Kündigung / Anmeldung / Abmeldung / Ummeldung, betreffend den Verein oder seine Organe (z.B. Arbeitsgemeinschaften) können somit nicht per E-Mail, SMS oder Telefon erfolgen.“

§5 Nr.5 Neufassung : **Ein Mitglied, das länger als zwei Monate mit seinem Jahresbeitrag im Rückstand ist, wird schriftlich an die fällige Zahlung erinnert. Dies erfolgt durch eine gebührenpflichtige Mahnung in Höhe von € 5,00. Wird auch dann keine Zahlung geleistet, so ist das Mitglied aus der Mitgliederliste zu streichen.**

§12 Diese Satzung tritt zum 01.04.2002 in Kraft.

Information des Vorstandes:

Gemäß des JHV-Beschlusses entfällt die in den letzten Jahren verschickte „Zahlungserinnerung“ – es wird zukünftig sofort eine „Mahnung“ verschickt.
Bitte überprüft frühzeitig Eure Rechnung auf Richtigkeit der Daten – solltet Ihr noch keine Rechnung erhalten haben, setzt Euch bitte mit der Geschäftstelle per Brief / Fax / Telefon in Verbindung.

Eine neue AG im Nice-Dice

Seit der Gründung des Vereins Nice-Dice e.V. gab es stets eine schwankende Zahl an AGs, welche mit wechselndem Erfolg betrieben wurden, aber bis zum heutigen Tag sind letztlich nur die Battletech-AG und die Schach AG geblieben.
Versuche wie z.B. Silent Death-AG sind leider trotz guter Konzepte und Spielideen in der Gunst der Spieler nicht erhalten geblieben.

Wir wollen nun mit der TABLETOP-AG einen neuen Versuch starten, unser Hobby gemeinsam mit anderen zu verwirklichen und die Intention des Nice Dice e.V. als mehrere Spiele umfassende Organisation erhalten. Diese neue AG soll nun verschiedene Tabletop-Spielsysteme umfassen und Menschen aus ganz Deutschland die Möglichkeit geben spielerisch miteinander im fairen Wettstreit zu agieren. Das Wort „spielerisch“ hat für uns sehr große Bedeutung, insbesondere im Hinblick auf Integration von- und Interaktion in sozialen Gruppen.

Tabletop-Spielsysteme haben über die verschiedenen Genre-Grenzen hinweg einiges gemeinsam. Es treten zwei oder mehr Spieler in unterschiedlichen Gruppen, Völkern oder Mannschaften mit ihren Figuren gegeneinander an. Hierbei können und sollen Art, Umfang und Größe dieser meist Armeen oder Banden genannten Gruppen variieren und so den Charakter herausstellen.
Bemalkunst und handwerkliches Geschick beim Bauen und besonders Umbauen sind mit ein Schwerpunkt dieser Spiele. Nach einem Punktesystem werden diese Armeen zusammengestellt und geführt.
Diese Spielsysteme kann man grob in den Fantasy- und den Science-Fiction Bereich einteilen. Die Fantasy-Systeme können meist eine Anleihe bei J.R.R. Tolkiens Herr der Ringe nicht ganz verleugnen. Hier gibt es Warhammer Fantasy, Chronopia, Armalion, Confrontation, Mortheim oder andere. Im Science-Fiction Bereich gibt es Warhammer 40000 (40K), Warzone, Cronopia, Battlefleet Gothic und viele weitere.

Zur Anmeldung von NDV-Mitgliedern genügt eine email an sunsmile@nwn.de mit folgenden Informationen: NDV-Nr., Name, Addresse, Tel.Nr., optional Handy/email und natürlich, welche Systeme ihr spielt. Um die Etablierung von noch nicht angebotenen Systemen zu erleichtern, gebt bitte von folgenden Systeme an, ob ihr sie spielt:
Warhammer Fantasy (angeboten), Warhammer 40k (angeboten), Battlefleet Gothic (angeboten), Mortheim (angeboten), Chronopia (angeboten), Warzone, Confrontation, Mage Knight, Void, Armalion, Epic 40k, Warmaster

Weitere Vorschläge, Ideen und Bemühungen für andere Spielesysteme sind sehr willkommen. Die AG-Ordnung orientiert sich hierzu am modularen System der Battletech-AG, was euch gemeinsam mit obiger Maßnahme doch motivieren sollte, dass von euch favorisierte System zu unterstützen ☺.

Eine Homepage mit einem Forum findet sich unter www.tabletop-ag-ndv.de , hier können auch die AG-Ordnung, Arbeitspapieren und Mitgliederlisten betrachtet werden, welche selbstverständlich auch in der nächsten WG erscheinen werden.

Daniel Stockem (AG-Leiter/Spielleiter 40k,Chronopia), Wolfgang Schorn (Spielleiter Warhammer), ssssss sssssss(Spielleiter Mortheim), sssss sssssss (Spielleiter Gothic)

1 Inhalte und Ziele der TableTop AG

Die TableTop AG des Nice Dice e.V. befasst sich mit allen dieser Kategorie zugehörigen Spielsystemen, welche ihre Mitglieder pflegen.
Die meisten dieser Spielsysteme zeichnen sich durch einfache Regelsysteme aus, die dennoch eine Vielfalt an taktischen Möglichkeiten bieten und somit Logik und Kreativität der Mitglieder fördern

1.1 Allgemeine Bedingungen für Mitglieder der TableTop AG

Jedes Mitglied des Nice Dice e.V. kann sich für die TableTop AG anmelden. Bei der Anmeldung gibt er die Spielsysteme an, welche er pflegt, wobei er maximal in einem Chapter je Spielsystem gemeldet sein kann. Das Spiel in den Spielsystemen wird separat im jeweiligem Arbeitspapier geregelt.

2 Organe der TableTop AG

Der Spielbetrieb wird über folgende Gremien und Personen abgewickelt:

Spieler/Chapter

Die Mitglieder der Spielsysteme können sowohl als Einzelpersonen gegeneinander antreten, als auch sich in Teams zusammenschließen, den Chaptern. Die Bedingungen für Chaptergründungen werden in den Arbeitspapieren der Spielsysteme geregelt.

Fight/Chapterfight

Die Mitglieder der TableTop AG messen ihr Können im jeweiligen Spielsystem im gemeinsamen Spiel. Treten einzelne Mitglieder gegeneinander an, wird dies als Fight betrachtet, wenn Chapter antreten, Chapterfight. Die genauen Bedingungen regeln die Arbeitspapiere der Spielsysteme.

Spielleiter

Jedes Spielsystem, welches in der AG gepflegt wird, wählt einen Leiter, den Spielleiter, der das Spielsystem im Gesamtgremium vertritt und dessen Aufgaben im Arbeitspapier des jeweiligen Spielsystems geregelt werden.

Gesamtgremium

Das Gesamtgremium behandelt alle Fragen die Spielsystem übergreifend relevant sind, wie z.B. die Wahl des AG-Leiters, Änderung der AG-Ordnung, etc. .
Das Gesamtgremium setzt sich aus den Spielleitern der Spielsysteme zusammen und wählt alle 2 Jahre den AG-Leiter, auf dessen Einladung es mindesten einmal jährlich tagt.

Leiter der TableTop AG

Der AG-Leiter vertritt die AG gegenüber dem Vorstand. Ihm obliegt die Listenverwaltung. Er wird auf 2 Jahre vom Gesamtgremium gewählt und hat in diesem Stimmrecht, wobei er als primus inter pares agiert.

Spielsysteme

Das Spiel der TableTop AG findet in den einzelnen Spielsystemen separat voneinander statt. Die Spielsysteme regeln ihren Spielbetrieb in Arbeitspapieren. Um das Einführen neuer Spielsysteme zu erleichtern, werden folgende Systeme in den Listen des AG-Leiters registriert, auch wenn diese noch keine Arbeitspapiere besitzen sollten:
Warhammer (WFB), Warhammer 40k (40k), Epic 40k (E), Warmaster (Wm), Battlefleet Gothic (BFG), Blood Bowl (BB), Warzone (Wz), Chronopia (Chr), Confrontation (Con), Fearless (F), Mage Knight (MK), Void (V)

Die Einführung/Beendigung von Spielsystemen wird im Punkt 4 geregelt.

Spielsystem-Versammlung
Auf der Spielsystem-Versammlung wird der Spielleiter für 2 Jahre gewählt. Es tagt auf Einladung des AG-Leiters mindestens einmal jährlich. Weitere Kompetenzen sind in den Arbeitspapieren der Spielsysteme geregelt.

Warrior's Guide
Die Warrior's Guide stellt das offizielle Organ des Nice Dice e.V. dar. Alle auf AG-Ebene relevanten Beschlüsse gelten bindend nur mit Veröffentlichung in selbiger.
Nur einzelne Spielsysteme betreffende Entscheidungen können hiervon abweichend gemäß ihrem Arbeitspapier geregelt sein.

3 Wahlen/Abstimmungen

3.1 Abstimmungen im Gesamtgremium
Jeder Spielleiter vertritt sein Spielsystem. Um die Interessen der AG-Mitglieder besser zu repräsentieren, erhält jeder Spielleiter so viele Stimmen, wie Fights/Chapterfights in seinem System stattgefunden haben.
Neu eingebrachte Vorschläge bedürfen der einfachen Mehrheit der anwesenden Spielleiter, Änderungen bereits behandelter Punkte der 2/3 Mehrheit der anwesenden Spielleiter.
Das Gesamtgremium greift nicht in den Spielbetrieb der Spielsysteme ein.
Die Spielleiter können ihre Stimmanteile per schriftlicher Vollmacht an eine Person ihrer Wahl übertragen.

3.2 Abstimmungen auf Spielsystem-Versammlungen
Jeder Spieler eines Spielsystems, das seinen Vereinsbeitrag ordnungsgemäß gezahlt hat, ist auf Spielsystem-Versammlungen stimmberechtigt. Die Kompetenzen der Versammlungen sind in den Arbeitspapieren des jeweiligen Spielsystems geregelt.

3.3 Wahl des AG-Leiters
Der AG-Leiter wird alle 2 Jahre vom Gesamtgremium mit einfacher Mehrheit gewählt. Bei Stimmgleichheit von Bewerbern kommt es zur Stichwahl, bis ein Kandidat gewonnen hat.

3.4 Wahl der Spielleiter

3.4.1 Bestimmung bei Einführung
Bei Neueinführung eines Spielsystems bestimmen die Organisatoren selbiger einen Spielleiter, welcher von Gesamtgremium und Vorstand bestätigt werden muss.
Bis zur Bestätigung besitzen solche Spielleiter kein Stimmrecht, wobei diese zu Beginn der nächsten Sitzung des Gesamtgremiums erfolgen muss.

3.4.2 Wahl bei bestehendem Spielbetrieb
Der Spielleiter eines Spielsystems wird für 2 Jahre auf der jeweiligen Versammlung in einfacher Mehrheit der anwesenden Spieler gewählt.

3.4.3 Bestimmung bei Rücktritt
Sollte der Spielleiter zurücktreten, wird vom AG-Leiter ein kommissarischer Spielleiter eingesetzt, der die Aufgaben eines Spielleiters bis zur nächsten Spielsystem-Versammlung erfüllt, auf der ein Nachfolger nach 3.4.2 von den Spielern gewählt wird.

Kommissarische Spielleiter besitzen kein Stimmrecht im Gesamtgremium.

3.5 Andere Posten innerhalb eines Spielsystems

Jeder durch das Arbeitspapier erschaffene Posten innerhalb eines Spielssystems, wird nach denselben Regelungen wie für Spielleiter besetzt, wobei im Punkt 3.4.3 AG-Leiter durch Spielleiter zu ersetzen ist. Im Punkt 3.4.2 darf die Zahl der Jahre durch die Regelungen des Arbeitspapiers zwischen 1 und 4 variieren.

3.6 Ämterhäufung

Von jedem Leistungsträger der AG wird erwartet, dass er das ihm übertragene Amt nach bestem Wissen und Gewissen erfüllt.
Folgende Ämterhäufungen sind unzulässig:

1) Kein Mitglied des Vorstandes kann einen Posten innerhalb der AG bekleiden;
2) Innerhalb eines Spielsystems kann jede Person nur einen Posten bekleiden;

Folgende Ämterhäufungen sind zulässig:

1) Eine Person kann beliebig viele Spielleiterposten inne haben;
2) Der AG-Leiter darf gleichzeitig einen Posten innerhalb eines Spielsystems bekleiden;
3) Kommissarische Posten fallen nicht unter Ämterhäufung;

4 Einführung/Beendigung von Spielsystemen

Der Spielbetrieb in der TableTop AG richtet sich nach den Interessen ihrer Mitglieder. Die Markeinführung neuer Systeme, bzw. Einstellung bestehender, kann zu einer Veränderung der Interessen führen und somit die Einführung/Beendigung des Spiels in einem Spielsystem erforderlich machen.

4.1 Einführung neuer Spielsysteme

Wenn eine Gruppe oder Einzelperson ein neues Spielsystem etablieren möchte, muss diese ein Konzept für den Spielbetrieb entwickeln. Diese Konzept wird vom Gesamtgremium mit dem/den Entwickler/n diskutiert. Bei Annahme durch das Gesamtgremium und Zustimmung des Vorstands wird das Konzept zum Arbeitspapier und erhält Gültigkeit für den Spielbetrieb. Die Vergabe der entstehenden Posten ist in 3.4.1 und 3.5 geregelt.
Der AG-Leiter hat dem Vorstand ein entsprechend geändertes Anmeldeformular innerhalb von 4 Wochen zu übergeben, sollte dieser sich nicht anderweitig mit dem AG-Leiter verständigt haben.

4.2 Beendigung von Spielsystemen

Sollte der Spielbetrieb innerhalb eines Spielsystems deutlich nachlassen, bzw. gegen null streben, kann das Gesamtgremium die Beendigung des Spielbetriebes in 2/3 Mehrheit beschließen. Der Vorstand kann dies bindend bestätigen oder ablehnen.
Ein erneutes Abstimmen durch das Gesamtgremium kann frühestens nach einem Jahr erfolgen.
Sind sich Gesamtgremium und Vorstand einig, wird dies in der nächstmöglichen Warrior's Guide bekannt gegeben. Die Spieler dieses Systems haben nun die Möglichkeit über die Schließung abzustimmen. Sollte sich eine einfache Mehrheit der Spieler für die Beibehaltung aussprechen, wird der Spielbetrieb fortgesetzt.

Arbeitspapier Warhammer 40k – Spielsystem

Einzelspieler
Gemäß AG-Ordnung kann jedes Nice Dice Mitglied dem Spielsystem beitreten. Zur Anmeldung genügt es, dem Spielleiter mitzuteilen, dass man 40k spielt, man braucht sich auf keine Armee festlegen. Der Spielleiter meldet dem AG-Leiter die Anmeldung weiter, damit dieser seine Liste entsprechend ergänzen kann.

Chapter
Die Mitspieler können sich in Teams, den Chaptern, organisieren. Die Chapter bestehen aus genau 4 Leuten, d.h., wenn sich ein Chapter gründet, werden dem Spielleiter alle 4 Mitspieler genannt, welche dieser an den AG-Leiter weitermeldet, der seine Liste entsprechend ergänzt.

Fight
Wenn 2 Einzelspieler gegeneinander antreten, findet ein Fight statt. Das Ergebnis wird in einem Fightprotokoll festgehalten und an den Spielleiter geschickt.
Der Gewinner erhält 1 Pkt., der Verlierer –1 Pkt..
Die Spieler bestimmen ganz regulär eine Mission oder einigen sich im voraus.
Die Punktzahl der Spiele sollte bei mindestens 500 Pkt. liegen. Die Spieler können sich vorher gegenseitig über die von ihnen gespielte Armee informieren, müssen dies aber nicht.
Es gelten die unter Regeln aufgeführten Spielregeln.
Aber solange beide Seiten einverstanden sind, kann prinzipiell alles gemacht werden, z.B. mit Pappkartons statt Land Raidern gespielt werden.

Chapterfight
Bei einem Chapterfight treten 4 Spieler eines Chapters gegen 4 Spieler eines anderen Chapters an.
Im Vorfeld des Chapterfights wird sich auf die Punktzahl geeinigt, diese liegt bei mind. 1500 Pkt. und gilt für jede der 4 Armeen einer Seite. Es wird im Vorfeld nicht gesagt, mit welcher Armee die Spieler antreten. Die 4 Spieler der Chapter erstellen eine Armeeliste entsprechend der vereinbarten Punktzahl mit einer ihnen zur Verfügung stehenden Armee. Bei der Wahl der 4 Armeen gilt keinerlei Beschränkung, so können es 4 verschiedene Armeen sein oder auch 4 mal Space Marines, nur innerhalb der Armeeliste darf nicht kombiniert werden. Auf den Armeelisten wird der Spieler des Chapters, der diese führt vermerkt. Beim Chapterfight, werden diese Listen nun einer Spielplatte zugelost, wodurch zufällige Paarungen entstehen. Es ist egal, ob die einzelnen Kämpfe gleichzeitig oder nacheinander stattfinden, nur darf den gerade aktiven Spielern keinerlei Hilfe von außen zu kommen, was "fremdführen" von vornherein ausschließt.
Das Chapter mit mehr Einzelsiegen (max.4) erhält 3 Pkt, das Verliererchapter 0 Pkt.. Bei einem Unentschieden gibt es jeweils 1 Pkt..
Das Verhältnis der Einzelsiege zu Einzelniederlagen bestimmt die Platzierung bei Punktgleichheit.
Die Ergebnisse der einzelnen Spieler werden der Einzelspielertabelle entsprechend den dortigen Modalitäten angerechnet.
Es gelten die normalen Vereinbarungen wie unter Regeln aufgeführt, mit folgenden Verschärfungen:
Es gelten nur die bindenden Regeln gemäß www.hier/regeln.de , keine weiteren Empfohlenen-/Optionalregeln oder Regeln, die der Absprache bedürfen;
Es wird nur die Mission Chapterfight gespielt.

Mission Chapterfight
Blabla....

Regeln für Fights
Es gelten die Regeln der dt. 3.Edition Warhammer 40k;
Es gelten die FAQs von GW;
Es gelten die Regeln aus dem Index Astartes (Band/WDs);
Es gelten die Psiregeln aus dem WD66, sowie WDxx für Thousand Sons Armeen;

Empfohlene- und Optionalregeln aus dem Band In Nomine Imperatoris gelten nur nach Absprache (z.B. Panzerkompanien);
Jeder In Nomine Imperatoris Artikel aus einem White Dwarf zählt als Optionalregel bis der Spielleiter über sie entschieden hat und dies auf der Webseite www.hier.de/Regeln Kund tut,
bzw. GW dies selber in dem nächsten In Nomine Imperatoris Sammelband getan hat;
Die 40k-Versammlung kann Optionalregeln durch 2/3 Mehrheit der anwesenden Mitglieder bindend machen, was der Spielleiter auf der Webseite www.hier.de/Regeln bekannt gibt;
Besondere Charaktermodelle nur nach Absprache;
Besondere Charaktermodelle, welche nach GW immer eingesetzt werden, bedürfen der Zustimmung des Gegners (z.B. Ultra Marines);
Einauge und der Rote Schrecken aus dem Codex:Tyraniden zählen als bes.Charaltermodelle;
Eingesetzte Figuren müssen zusammengebaut und mind. grundiert sein;
Die WYSIWYG gilt wie folgt:
- Jeder Trupptyp wird durch das richtige Modell dargestellt (Space Marine=Space Marine)
- Jede schwere Waffe muss durch ein entsprechendes Modell dargestellt werden, wobei die schwere Waffe nicht zwangsweise der eingesetzten entsprechen muss, sofern dies vor dem Fight gesagt wird; analoges gilt für Sturm-/Nahkampfwaffen;
- Ausrüstungsoptionen für besondere Charaktermodelle müssen nicht am Modell dargestellt werden, aber vor dem Spiel erläutert werden;
- Tyraniden Biomorphe müssen entsprechend den Regeln im Codex:Tyraniden dargestellt werden;

Rollenspiel
Der Warhammerhintergrund bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten zum Rollenspiel.
Die Mitglieder werden hiermit aufgerufen sich Kampagnen auszudenken, für welche die normalen Fights/Chapterfights zur Ergebnis Ermittlung genutzt werden können, weshalb die Protokolle von vornherein mit einem entsprechenden Vermerkfeld ausgestattet werden.
Desweiteren bieten Cons eine Möglichkeit entsprechende Turniere zu veranstalten, die eine besondere Gewichtung innerhalb einer Kampagne erhalten.
Zum Zwecke der Koordination sollten sich Veranstalter einer solchen Kampagne mit dem Spielleiter in Verbindung setzen.

Spielleiter
Dem Spielleiter fallen im Prinzip 2 Aufgaben zu:

a) Tabellenverwaltung
   Der Spielleiter erstellt die Ranglisten für Einzelspieler, sowie Chapter. Außerdem bieten bei entsprechender Datenerfassung die Protokolle eine Vielzahl an Möglich-keiten zur statistischen Auswertung, die ebenfalls vom Spielleiter zu erfolgen hat.
b) Regelpflege
   Der Spielleiter entscheidet über die gültigen White Dwarf Artikel, bis die 40k-Versammlung, bzw. GW dies tut (s. unter Regeln);

Homepage
Unter www.hier.de findet sich ein Homepage des Spielsystems, welche monatlich die aktuellen Ranglisten, sowie die vom Spielleiter erstellten Tabellen enthält. Auch die gültigen Regeln finden sich auf dieser Seite, sowie eine Liste der gemeldeten Spieler.

Protokoll
Angehängt finden sich das Protokoll zum Melden eines Fights/Chapterfights.

Chapterfightprotokoll

	Nr	Name		Nr	Name
Chapter A			Chapter B		
Seite in Kampagne			Seite in Kampagne		

	Spieler	NDV-Nr	Armee	Spieler	NDV-Nr	Armee	Sieger
1							
2							
3							
4							

Kampagne	
Angreifer in Kampagne	

Unterschrift A:	Unterschrift B:

Fightprotokoll

Spieler A	NDV-Nr	Armee	Spieler B	NDV-Nr	Armee	Sieger
Seite in Kampagne			Seite in Kampagne			

Mission:	
Angreifer in Mission	
1. Spielzug	

Kampagne	
Angreifer in Kampagne	

Unterschrift A:	Unterschrift B:

GALATEA BLOODNAME TOURNAMENT 2002

Am 23.02.02 fand ein Essen auf dem jährlichen Galatea Con ein General Bloodname Tournament statt.
Mit den erhofften 32 Teilnehmern wurde es nichts, wir schafften es leider nur auf 16 Teilnehmer. Das gesamte Turnier wurde im K.O.-System ausgetragen. Den Teilnehmern war es möglich aus einer vorgegebenen Liste Mech und Config auszuwählen. Die Reihenfolge der Paarungen entstand durch die Reihenfolge der Anmeldungen.

Teilnehmer:

Pilot	**Clan**	**Mech**
Johannes Lazar	Clan Wolf	Pouncer D
Stefan Kammerer	Clan Ghost Bear	Blackhawk P
Markus Baierer	Clan Wolf	Ryoken A
Kai Zimmermann	Clan Wolf	Thor C
Benjamin Hahne	Clan Wolf	Phantom C
Jens Hein	Clan Wolf	Mad Cat P
Dirk Korneli	Clan Wolf	Ryoken C
Jessica Rumpel	Clan Wolf	Mad Cat P
Frank Reuter	Clan Wolf	Ryoken A
Björn Furchart	Clan Wolf	Phantom C
Markus Stonn	?	?
Sven Sauermann	Clan Wolf	Vulture B
Tim Nolting	Clan Jadefalcon	Vulture P
Udo Weimann	Clan Cloud Cobra	Cauldron Born B
Nicolas Zülka	Clan Jadefalcon	Phantom C
Björn Schuffelhaus	Clan Wolf	Mad Cat P

Aus diesen 16 Teilnehmern konnten sich vier Mechpiloten für das Halbfinale qualifizieren. Im ersten Finale standen sich Nicolas Zülka und Markus Baierer gegenüber. Am Ende machte der Ryoken das Rennen da man als Phantom Pilot eigentlich schon jede Initiative gewinnen sollte um gegen eine Wanne mit Pulsern zu bestehen. Im zweiten Finale spielten der ohnehin stark spielende Cauldron-Born Pilot Udo gegen Frank im Ryoken A. Dieses Match entschied der Cauldron Born Pilot für sich. Im spannenden Finale entschied Frank das Spiel für sich. Aber es war knapp. Er gewann nur nach CV-Summe, da es keinem der beiden Piloten geglückt war in der 1 Stunde Zeitbegrenzung den anderen abzuschiessen. Clan Wolf besitzt nun einen neuen Blutnamensträger in ihren Reihen. Herzlichen Glückwunsch!

Abschließend würde ich sagen, dass das Turnier sehr viel Spass gemacht hat und die Regelung des K.O. Systems den gesamten Ablauf beschleunigt hat.

Gruss an alle

Nicolas Zülka (VO 7th Regular Cluster JF)

PS.: Ich hoffe in Anröchte wird endlich mal wieder ein Jadefalke im Finale stehen! Wir werden voraussichtlich auch ein Turnier in Anröchte organisieren.

Operation Bulldogge – LCAF dringen in Liga Freier Welten vor

Steiner/Marik Szenario Galatea 2002

Thronsaal, Tharkad
Protektorat Donegal
Lyranischer Commonwealth
14.. November 3033

Archon Katrina Steiner saß auf dem von den berühmten schwarzen Greifen flankierten Thron des Lyranischen Commonwealth und studierte mehrere Berichte über die Frontaktivitäten der Anrainer Staaten. Ihrer Mimik war deutlich zu entnehmen, daß einige Berichte Ihr wohlwollen genossen, andere dagegen weit weniger. Nach mehreren Minuten des intensiven Studiums legte Sie die Unterlagen zur Seite und wandte sich den drei vor Ihr stehenden Personen zu. „Minister Johnson gehe ich recht in der Annahme, daß die mir hier vorgelegten Daten dem neusten Stand entsprechen?“ „Selbstverständlich Archon Steiner, ich habe persönlich die Meldungen von letzter Nacht noch in die vorliegenden Blätter integriert“. Der Archon nickte dem Leiter der Lyranischen Nachrichtencourps zu. „Die von Ihnen angefertigten Profile entsprechen den gemeldeten Truppenbewegungen, sowie den Informationen unserer Agenten?“. Der Minister nickte dem Archon zu, um deren Frage zu bestätigen. „General Mädel, wie kann es sein, daß ein Staat wie die Liga Freier Welten, ein Nachfolgehaus welches wir seit Beginn des 4. Nachfolgekrieges stets unter Kontrolle hatten, gerade auch nach unseren letztjährlichen Erfolgen, nun so massiv gegen uns vorgehen kann?“. Der General der Armeen erwiderte ruhig den Blick Archon Steiners, fast schien es so, als habe er mit dieser Frage gerechnet, dann auf ein kurzes Zeichen seinerseits ergriff sein Stellvertreter General Kommandant Krätschmer das Wort. „Nun, die plötzliche Erstarkung der Liga hat mehrere Gründe, die wichtigsten möchte ich hier kurz für Sie zusammen fassen“. Der junge General strafte sich kurz und ergriff dann erneut das Wort. „Nun wie Ihnen der Leiter unserer Nachrichtenabteilung sicherlich bestätigen wird, hat Haus Davion Anfang des Jahres seine finanziellen Unterstützungen für die in der Liga aktiven, verschiedenen Oppositionsgruppen komplett eingestellt“. Als der Blick des Archon auf den Minister fiel, kommentierte dieser die Aussage mit einem kurzen nicken. „Ohne die Zuwendungen der Vereinigten war es den meisten Splittergruppen nicht mehr möglich Ihre Politik des aktiven Widerstandes aufrecht zu erhalten, was letztendlich dazu führte, daß der Generalhauptmann mehrere Regimenter, die vorher in internen Zwistigkeiten gebunden waren, abzuziehen und an die Grenzen, hier vor allem die zum Commonwealth, verlegen konnte. Regimenter die kurzzeitig zu einem Ungleichgewicht der Kräfte an unseren Grenzen führten und damit kurzfristig auch in Gebietsgewinnen der Liga mündeten. Der zweite und wahrscheinlich wichtigste Grund ist jedoch das erst wenige Monate bestehende Bündnis der Liga mit dem Drakonis Kombinat Haus Kuritas. Ich kann Ihnen bisher nicht sagen wie die Liga die Lieferungen aus dem Kombinat erhält, wir können jedoch mit hundertprozentiger Sicherheit davon ausgehen, daß die Liga Hilfslieferungen, vorwiegend militärischer Natur, aus dem Kombinat erhält. Dies führt zusammen mit der nun scheinbar prikären Lage des Commonwealth, mit zwei verbündeten Großreichen an seinen Grenzen, dazu, daß die Liga Militärs aggressiver gegen unsere Grenzen vorgehen und dabei von Entlastungsangriffen seitens Haus Kuritas gestützt werden“. Kaum das General Kommandant Krätschmer seinen Vortrag beendet hatte, ergriff General Mädel das Wort. „Des weiteren möchte ich hier anführen, daß vor wenigen Monaten ebenfalls eine Umstrukturierung an der Spitze des Militärapparates der Liga stattgefunden hat, welche eine neue rechte Hand des Generalhauptmanns empor spülte. Unsere Daten über diesen Mann sind bisher nur unzulänglich, da er scheinbar aus dem nichts gekommen zu sein scheint. Was wir jedoch mit Sicherheit sagen können, ist das General Wallmeier sein Fach versteht. Die von Ihm angeordneten Truppenverlegungen hatten alle Hand und Fuß und haben einen nicht unerheblichen Teil zur Stabilisierung der Marik Front beigetragen. Selbiges gilt im übrigen auch für die Übergriffe auf unser Territorium“. Als der General seinen Einwurf beendet hatte, holte der Archon erneut die eben weggelegten Papiere hervor, studierte diese erneut und ergriff dann wieder das Wort. „General Mädel, General Krätschmer, Ihnen sind die vom LNC zusammengetragenen Informationen bekannt!?“. Beide Männer nickten. „Was halten Sie davon?“. „Nun ich habe die Daten ausführlich mit meinem Stab besprochen und unsere Ergebnisse sind nicht gerade erfreulich. Haus Marik zieht unverkennbar weitere Truppen an unseren Grenzen zusammen.

Dabei gehen die Ligisten, entgegen Ihrer bisherigen Praktiken, jedoch äußerst subtil und bedächtig vor. Im Zuge der allgemeinen Rotation an den Grenzen, werden Kompanien von Bataillonen abgelöst, ein Bataillone von zwei Bataillonen, oder gar einem ganzen Regiment und so weiter. Auch der Zyklus der Rotation hat beständig zugenommen und nicht selten blieben Ablösung und Garnison kurzfristig zusammen auf einer Welt, ehe die Garnisonseinheit verlegt wird. Ein Umstand, der nur sehr schwer zu durchschauen ist. Einzig die Vielzahl unserer Agenten, sowie die hervorragende Arbeit des LNC hat es uns überhaupt erst ermöglicht diese Unregelmäßigkeiten aufzudecken. Nach einhelliger Meinung des Oberkommandos kann dies nur bedeuten, daß die Liga eine Großoffensive gegen unsere Grenzwelten vorbereitet". Das Gesicht des Oberhauptes des Commonwealth verfinsterte sich. „Zu dem selben Schluß sind sowohl das LNC, als auch ich selber gekommen. Wann schätzen Sie, daß der Generalhauptmann genügend Truppen zusammen gezogen hat, um los zu schlagen?". Diesmal war es an General Krätschmer zu antworten. „Wenn die Ligisten Ihren momentanen Zyklus beibehalten in etwa drei Monaten". „Das wäre dann im Februar des kommenden Jahres! Was gedenken Sie gegen diese Entwicklung zu unternehmen?". General Krätschmer blickte seinen Vorgesetzen kurz an und begann, als dieser Ihm mit einer einfachen Handbewegung dazu aufforderte zu antworten, mit seiner Erklärung. „Zunächst einmal müssen wir uns mit unseren Verbündeten aus der Terranischen Hegemonie besprechen. Zusammen mit den Com Guards sollte es uns möglich sein einen schwerwiegenden Zweifrontenkrieg zu verhindern. Leider wissen wir noch nicht, wie wir dies möglichst unauffällig bewerkstelligen sollen". Er hatte den Satz kaum ausgesprochen, da wurde er von Archon Steiner unterbrochen. „Das sollte kein Problem sein. Wie Sie alle wissen, reise ich in wenigen Tagen einmal mehr an die Grenzen des Commonwealth. Dies ließe sich leicht mit einem offiziellen Besuch auf Terra kombinieren. Wie mein seliger Gatte einmal gesagt hat, am unauffälligsten gehst Du vor, wenn jeder sehen kann was Du tust, denn niemand schöpft Verdacht wenn es ein jedem bekannt ist. Es sollte uns ein leichtes sein Ihre Anwesenheit bei meiner Reise plausibel zu erklären", dabei fixierte Sie den General der Armeen mit Ihren Blicken. Alle vier Personen blickten sich verschwörerisch an. „Gut, nachdem das geklärt wäre fahren Sie bitte fort". „Der nächste Schritt wären diverse Truppenverlegungen aus dem Inneren des Commonwealth, sowie von anderen Grenzabschnitten in Richtung der Liga. Zu diesem Zweck haben wir bereits eine Reihe von Manövern in der Nähe der Terranischen Hegemonie angesetzt, nach deren Beendigung unsere Truppen jedoch nicht zu Ihren Garnisonen zurück kehren, sondern nach Algorab umgeleitet werden. Dies sollte es uns ermöglichen unauffällig eine größere Anzahl an Truppen nahe der Grenze zur Liga zu sammeln. Von dort können wir auf jegliche Intervention seitens des Liga Militärs in einer relativ kurzen Zeitspanne reagieren. Eine Liste der von uns vorgesehenen Einheiten werde ich Ihnen unverzüglich zukommen lassen". Abermals ergriff General Mädel im Anschluß das Wort. „Wie Sie ja nur zu gut wissen, bin ich mitnichten ein Freund davon nur auf Aktionen des Gegners zu reagieren. Aus diesem Grund werden wir auf Gacrux eine weitere, wenn auch kleinere, Sammelstelle für einige unserer Einheiten aufbauen. Die dort stationierten Bataillone werden sich jedoch nicht der Rückschlagung von Übergriffen seitens der Liga widmen, sondern praktisch im selben Moment, in dem unsere Welten angegriffen werden, gegen Grenzwelten der Liga losschlagen. Die hierfür ausgewählten Einheiten können Sie ebenfalls General Krätschmers Liste entnehmen". Der Archon lächelte die anwesenden Männer an. „Ich danke Ihnen für Ihre Ausführungen. Bitte sorgen Sie unverzüglich dafür, daß ich die von Ihnen angesprochenen Unterlagen erhalte. Minister Johnson ich erwarte von Ihnen die entsprechenden Erklärungen seitens General Mädels und meiner Reise in die Terranische Hegemonie". Die anwesenden nickten. „Es freut mich, daß die Belange des Commonwealth auch weiterhin in so fähigen Händen liegen", dabei stahl sich ein echtes Lächeln auf die Züge des Archon. „Meine Herren an die Arbeit, wir haben in den nächsten drei Monaten noch einiges zu erledigen". Die beiden Generäle, sowie der Minister verneigten sich vor dem Oberhaupt des Commonwealth und verließen dann den Saal.

Gefechtszentrale der Com Guards
Hilton Island, Terra
Terranische Hegemonie
08. Dezember 3033

Bedächtig folgte ich Präzentor Balzer die Stufen hinab. Schwere Steinstufen, nur grob behauen führten uns mittels eines breiten Gangs langsam in die Tiefe. Nach wenigen Minuten erreichten wir einen hell erleuchteten Korridor, von dem aus eine Vielzahl an Gängen und Türen abzweigte. Einige ComStar Akoluthen passierten unseren Weg, schienen sich jedoch wenig um uns zu kümmern. Am Ende des Korridors, wir mußten einige Knicke in Kauf nehmen, schloß sich eine schwere Eisentür an, welche Präzentor Balzer mittels eines sieben stelligen Codes öffnete. Nachdem die bestimmt einen halben Meter dicke Stahltür zur Seite geschwungen war, gab Sie uns den Blick auf eine weitere Treppe frei. Diesmal aus glattem Beton, und bei weitem nicht so breit, führte uns unser Weg immer tiefer in die Katakomben unter Hilton Island. Mein Gefühl sagte mir, daß die Treppe relativ steil nach unten führte, wir mittlerweile also etliche Meter unter der Oberfläche waren und doch

bemerkte ich, daß wir bisher keinen einzigen Ausgang passiert hatten. Dann nach einigen weiteren Minuten mündete die Treppe in einem kurzen Gang, an dessen Ende zwei Infanteristen der Com Gurads eine zweiflügelige Holztür bewachten. Beide waren mit Schockstäben und Gewehren bewaffnet – als wenn jemals eine unbefugte Person bis hierher vordringen könnte – und musterten uns wachsam als wir den Gang betraten. Auf eine kurze Handbewegung Präzentor Balzers, öffneten die Gardisten die beiden Türflügel, traten beiseite und gaben so den Blick frei auf das Allerheiligste des Ordens, die Gefechtszentrale der Com Guards. Gemeinsam traten wir in den von diffusem Neonlicht, flackernden Monitoren und Holotanks beleuchteten Raum ein, in dem Dutzende in die weiß-goldenen Roben des Ordens gekleidete Akoluthen ihren Dienst verrichteten. Die gewaltigen Ausmaße der Gefechtszentrale, deren Räume sich scheinbar unaufhaltsam nach hinten fortpflanzten, ließen mir für einen Moment den Atem stocken. Im Gegensatz zu diesen Ausmaßen, waren selbst die LCAF Zentralen auf Donegal, oder Tharkad vergleichsweise klein. Ein Räuspern zu meiner rechten ließ mich in die Wirklichkeit zurück kehren. „General, wenn Sie mir bitte folgen würden“. Ich nickte dem Präzentor zu und folgte ihm dann an technologischen Errungenschaften vorbei, welche selbst im Commonwealth kaum noch verfügbar waren, von den anderen Nachfolgestaaten ganz zu schweigen. Dann hatten wir die Gruppe um dem Präzentor Martialum erreicht, welcher mir, als er mich bemerkte, mit ausgestreckter Rechter entgegen trat. „General Mädel, welch Freude Sie hier begrüßen zu dürfen“: Ich schüttelte die mir dargebotene Hand „Die Freude ist ganz auf meiner Seite Präzentor Martialum“. Ich ließ meinen Blick durch die Anlage schweifen „Wie ich sehe, sind die Errungenschaften des Ordens noch weit größer als wir bisher vermutet hatten“: Ein leichtes Lächeln um spielte die Lippen des Oberbefehlshabers der Ordensstreitkräfte. „Sie übertreiben werter Freund, dennoch sind wir schon ein wenig stolz auf diese Zentrale“, dabei machte er mit seinem Arm eine ausladende Bewegung welche die gesamte Anlage einschließen sollte. „Doch Sie sind sicherlich nicht hier um mir Honig um den Mund zu schmieren, was können wir für die Commonwealth Streitkräfte tun?“. Ich musterte die umstehenden Akoluthen und ergriff dann das Wort. „Ohne unhöflich wirken zu wollen, wäre es mir lieber, wir würden diese Sache ein wenig abgeschiedener besprechen, wenn Sie verstehen was ich meine“. Das Gesicht des Präzentor Martialums nahm einen geschäftsmäßigen Ausdruck an, als er zur Seite trat. „Ich verstehe, wenn Sie mir bitte folgen möchten“, dabei machte er einige Schritte in Richtung eines etwas abseits liegenden Büros. Als ich mich dem Präzentor anschloß, bemerkte ich, wie Präzentor Balzer nach einigen kurzen Befehlen ebenfalls die Gruppe verließ und sich uns anschloß. Wir erreichten ein kleines, nur mit einem Schrank, einem großen mit etlichen Unterlagen bedeckten Schreibtisch und einer Schlafcouch möbliertes Büro, dessen Tür Präzentor Balzer auf einen Wink des Oberkommandierenden schloß und sich links daneben postierte. Präzentor Picard selbst nahm hinter dem Schreibtisch Platz und wies mir die Couch zu. Nachdem ich Platz genommen hatte, eröffnete der Präzentor das Gespräch. „Kommen wir zur Sache!“. Nichts lieber als das, dachte ich bei mir und erläuterte meinem Gegenüber unser Anliegen. „Ich weiß nicht in wie weit Sie oder ROM über die zunehmenden Truppenbewegungen und Truppenverstärkungen Haus Mariks entlang der Grenze zum Commonwealth informiert sind,“, ich stoppte meine Ausführungen um die Reaktion des Oberkommandierenden zu beobachten, doch dieser nickte nur. „Fahren Sie bitte fort“. „Nun gut, unserer Ansicht nach hat das Commonwealth innerhalb der nächsten zwei Monate mit einer groß angelegten Invasionsserie seitens der Liga Freier Welten zu rechnen. Nun, wie Sie sich vorstellen können ist das Lyranische Commonwealth durchaus in der Lage die Übergriffe seitens der Liga zu bewältigen, entsprechende Maßnahmen wurden bereits eingeleitet. Was uns allerdings einige Sorgen bereitet –und da kommen Sie ins Spiel- sind irgendwelche, zeitgleichen Interventionen seitens des Drakonis Kombinats. „Ich verstehe“. „Bisher haben unsere Streitkräfte es trotz des unheiligen Bündnisses zwischen unseren direkten Nachbarstaaten ohne größere Probleme geschafft die Sicherheit jeder einzelnen Commonwealth Welt zu gewährleisten und seinen Sie versichert, wir werden dies auch in Zukunft gewährleisten können, dennoch würden Sie uns sehr entgegen kommen, wenn Sie die Truppen Haus Kuritas während der Kämpfe gegen Haus Marik, nun sagen wir einmal, beschäftigen würden“. „Ich verstehe Sie doch richtig verehrter General, Sie bitten uns gegen das Drakonis Kombinat loszuschlagen, damit sich Ihre Truppen in Ruhe um die Ligisten kümmern können!?“. Ich nickte. „Im Grunde läuft es darauf hinaus. Einige unserer Einheiten werden ebenfalls Überfälle auf Kombinats-Welten durchführen, um so die Angst vor einer Invasionsserie seitens der LCAF, wie schon im vergangenen Jahr zu schüren, de facto sind uns aber, ohne die Grenzen über Gebühr zu strapazieren, die Hände gebunden. Durch die Verstärkung der Front zu Peripherie, sowie unsere Gebietsgewinne an der Grenze zur Freien Republik Rasalhague können wir momentan einfach nicht genug Truppen aufbieten, um an beiden Abschnitten zu agieren. Wir hätten also nur die Möglichkeit zu reagieren und um ehrlich zu sein, ich war noch nie ein Freund einer defensiven Haltung und erst recht nicht diese von unseren Gegnern aufgezwungen zu bekommen“. Das Gesicht des Präzentor Martialums erhellte sich. „Ich will es einmal so formulieren, die Com Guards haben noch einige alte Rechnungen mit dem

Draconis Kombiant offen und wenn wir unserem Verbündeten damit helfen können, wäre es uns ein besonderes Vergnügen die Rechnungen im kommenden Februar einzufordern!". „Ich hatte von den Com Guards nichts anderen erwartet. Wir werden Sie über den Stand der Dinge am laufenden halten". Ich reichte Präzentor Picard die Hand. „Möge der selige Blake mit Ihnen sein!". Der Oberkommandierende der Com Guards lächelte zurück. „Und mit Ihnen!". Ich drehte mich zu Präzentor Balzer zu, welcher mir ebenfalls zu nickte. „Ein Empfang wartet auf uns, bitte nach Ihnen".

Operationszentrale
Skye, Isle of Skye
Skye Föderation
Lyranischer Commonwealth
16. Januar 3034

„Sir, wir haben soeben die Meldung erhalten, daß die *Sankt Georgs* und die *Feuersturm* auf Muphrid eingetroffen sind". Gut, die 11. und 24. Lyranische Garde waren nun endlich auch von Ihren Garnisonswelten an den Grenzen zur Peripherie eingetroffen. „Geh ich recht in der Annahme, daß damit alle für das Manöver eingeteilten Einheiten ihre Operationsgebiete erreicht haben?". Der junge Oberleutnant warf einen kurzen Blick auf sein Compbook und nickte dann. „Alle Einheiten haben Ihre Manöverziele erreicht. Die Kell Hounds, die Bremer Gardejäger und die 17. Arkturus Garde halten Ihr Manöver auf New Earth ab, die 2. Donegal, sowie die 11. und 24. Lyranische Garde stehen auf Muphrid und die 3. Tamar-Jäger, sowie die das 15. Lyranische Heer und die Wolfs Dragoner sind für Zollikoven eingeteilt. Unterstützt werden die Manöver von einigen ComStar Divisionen, ein Großteil der Com Guards befindet sich wie Sie wissen jedoch momentan an den Peripheren Grenzen des Commonwealth". „Gut, schicken Sie eine Nachricht an unsere Truppen, daß die Manöver beginnen sollen. Außerdem informieren Sie Kommandant Stetten, daß ich mich auf dem Weg nach Zollikoven befinde und in einigen Tagen zur Einheit stoßen werde". Der Oberleutnant bestätigte die Befehle, salutierte kurz und machte dann auf dem Absatz kehrt. Noch einmal warf ich einen Blick auf die blinkenden Ikonen, welche jeweils eine Einheit der LCAF repräsentierten, dann verließ ich die Kommandozentrale um mich zu dem wartenden Raumgleiter zu begeben.

Raumhafen
Zollikoven, Isle of Skye
Skye Föderation
Lyranischer Commonwealth
03. Februar 3034

Im Vorfeld des Raumhafens betrachtete der General der Armeen wie die *Dragoner One*, die *Stolz Tamars* und die *Donegals Fist* beladen wurden. Ein Lächeln um spielte seine Lippen, als er daran dachte, daß sich zu diesem Zeitpunkt auf New Earth und Murphrid ein ähnliches Bild abspielen mußte. Die Manöver waren beendet. Knapp einen Monat nach dem Beginn der Truppenübungen machten sich die Commonwealth Streitkräfte daran den Korridor um Terra zu verlassen um scheinbar zu Ihren Garnisonen zurück zu kehren. Nur wenige Menschen wußten, daß das Ziel der verschiedenen Regimenter mitnichten Ihre Garnisonswelten, sondern die nur wenige Sprünge entfernt liegende Welt Gacrux, nahe der Grenze zur Liga Freier Welten, sein würde. Dort würden die Streitkräfte auf die Befehle zur Befreiung des „Terranischen Korridors" aus der Hand Haus Mariks warten, während diese Ihre Invasion des „Peripheren Korridors" vorbereiteten. Auch um diese Problem hatte man sich gekümmert. Seit einigen Tagen trafen weitere Einheiten aus den Tiefen des Commonwealth auf Algorab ein, wo Sie unter dem Befehl General Steiners darauf warteten jeglicher Intervention seitens der Liga entgegen zu treten. Die Planung des Oberkommandos verlief bisher tadellos, nun war es an der Zeit die letzte Phase anzugehen. „General Mädel, Colonel Haug, sowie Kommandant-Hauptmann Michel melden, daß Ihre Truppen zum Abflug bereit sind". Der General nickte Hauptmann Morbotter vom 15. Lyranischen Heer zu. „Die *Donegals Fist* ist bereit?". „Ja Sir, das 2. Bataillon hat eingeschifft, auf Ihren Befehl können wir starten". Der General nickte. „Gut, informieren sie Colonel Haug, sowie die 3. Tamar Jäger, das die Startfreigabe erteilt ist. Auf nach Garux!". Der junge Hauptmann salutierte und machte auf dem Absatz kehrt. Einen letzten Blick über den Raumhafen werfend wandte sich auf der General der Armeen ab und marschierte in Richtung des wartenden Landungsschiffes.

Overlord Landungsschiff Donegals Fist
Zenit Sprungpunkt, Gacrux
Isle of Skye, Skye Föderation
Lyranischer Commonwealth
19. Februar 3034

„Sir, wir haben Meldung von unseren Kampfverbänden auf Algorab erhalten. Mehrere Welten haben die Ankunft von Marik Invasoren im System gemeldet. General Steiner hat seine Streitkräfte bereits in Marsch gesetzt um sich den Invasoren zu stellen.

Einsatzgruppe I befindet sich auf dem Weg". Langsam drehte sich der General der Armeen zu dem Komoffizier um. „Ist die Flotte sprungbereit?". Die Finger des Offiziers huschten über die Tastatur, als er sich die Daten der einzelnen Sprungschiffe aufrief. „Sir, alle Schiffe melden Sprungtriebwerke voll aufgeladen, Sonnensegel eingeholt und gesichert". Sein Gesicht wandte sich wieder dem Oberkommandierenden zu. „General, wir sind sprungbereit!". Der General quittierte die Meldung mit einem nicken. „Öffnen Sie einen Kanal zur Flotte". „Leitung steht, Sir!". „An alle Einsatzstreitkräfte der Operation Bulldogge. Wir haben soeben die Bestätigung erhalten, daß Marik Streitkräfte über verschiedenen Welten des Commonwealth materialisiert sind, um diese unter Ihre Knute zu pressen. Unsere auf Algorab stationierten Truppen sind bereits unterwegs um die Ligisten zurück ins All zu werfen. In der Gewißheit, daß diese Einheiten die Truppen der Liga aufhalten, werden wir uns aufmachen den Krieg auf des Feindes Territorium zu tragen. Seitdem die Achse des Bösen zwischen den Häusern Kurita und Marik erneuert wurde, schickte der Generalhauptmann seine Truppen vermehrt gegen friedliche Commonwealth Welten, der irrigen Annahme erlegen, die Herzen der LCAF wären von Furcht befallen. Furcht vor einem Zwei-Fronten-Krieg gegen ihre direkten Anrainer Staaten. Auch jetzt, in diesem Moment fallen weitere Invasionstruppen über unsere Welten her um Sie für den Generalhauptmann auszupressen. Doch unsere Truppen sind gewarnt und Entsatz bereits auf dem Weg. Nun liegt es an uns dem Generalhauptmann die Augen zu öffnen, wie stark die Commonwealth Streitkräfte in Wirklichkeit sind. Wie töricht es war seine Truppen gegen das Commonwealth zu schicken. –Pause- In wenigen Minuten werde ich Ihnen den Befehl geben den Krieg einmal mehr zu den Aggressoren zurück zu tragen. Ihre Truppen werden es sein, die einen entscheidenden Sieg für das Commonwealth erringen werden. Möge Gott seine schützende Hand über Sie alle halten". Auf eine kurze Geste des Generals trennte der Kommoffizier die Verbindung. „Admiral Blücher, Startfreigabe für die *Arkturus Hammer*, die *Arc Royal*, sowie die *Stolz Tamars* erteilt!" Der Admiral nahm unverzüglich Verbindung zu den Schiffen auf und wenige Minuten später waren die Schiffe der 17. Arkturus Garde, der Kell Hounds und der 3. Tamar Jäger aus dem Ortungsbereich der *Donegals Fist* verschwunden. „Startfreigabe für *Dragoner One, Cäsars Pride, Feuersturm* und die Schiffe der Bremer Gardejäger erteilt. Sobald alle vier Schiffe das System verlassen haben, können die *Sankt Georgs* und die *Donegals Fist* das System ebenfalls verlassen.": Wieder gab der Admiral die Befehle weiter und auch die Schiffe des Mech Trashing Service, der 2. Donegal Garde, der 24. Lyranischen Garde und der Gardejäger waren zu Ihren Zielwelten aufgebrochen.

Ehe sich der Kosmos für einen Bruchteil einer Sekunde zusammen zog, bemerkte der General, daß das Schiff der 11. Lyranische Garde das Gacrux System ebenfalls hinter sich gelassen hatte und wie das 15. Lyranische Heer im Operationsgebiet wieder materialisierte. Operation Bulldogge hatte begonnen.

Livesendung Commonwealth Press
Ausstrahlung im gesamten Commonwealth
26. Februar 3034

„Wir unterbrechen unser Programm für einige wichtige Meldungen. Wie uns von seitens des LCAF-Oberkommandos bestätigt wurde, wurde das Commonwealth einmal mehr zum Kriegsschauplatz für die Eroberungsgelüste des Hauses Marik. Unseren Informationen zur Folge, tauchten vor wenigen Tagen mehrere Marik-Kampfverbände über verschiedenen Grenzwelten des Commonwealth auf, um diese für den Generalhauptmann unter Besatzung zu nehmen. Wie uns aus sicherer Quelle bestätigt wurde, waren die LCAF auf diesen Angriff vorbereitet und unter der Führung von General Steiner zogen verschiedene Commonwealth Regimenter von Algorab heran um die Invasoren ins All zurück zu werfen. Bisher liegen uns noch keine Bilder von den Kämpfen vor, jedoch berichten Augenzeugen von heftigen Auseinandersetzung unserer Truppen mit den Aggressoren. In den zahllosen Kämpfen gelang es den Marik Militärs trotz konsequenter Gegenwehr durch die LCAF vier Grenzwelten zu erobern und unter Besatzung zu stellen. Eine relativ geringer Verlust betrachtet man die an den Kämpfen beteiligten Einheiten und die eventuellen Auswirkungen, wären die Commonwealth Streitkräfte nicht vorbereitet gewesen. Dennoch versicherte uns General Steiner, daß das letzte Wort in dieser Angelegenheit noch nicht gesprochen wäre. (-Pause-) Doch einmal mehr gaben sich die LCAF nicht mit der Rückschlagung einer Großoffensive zufrieden, sondern hatten insgeheim bereits Vorkehrungen für eine Gegenoffensive getroffen. Unter dem Decknamen „Operation Bulldogge" hatten die Streitkräfte acht weitere LCAF Regimenter über Gacrux zusammen gezogen, welche im Moment des Angriffes eine Offensive in der Nähe des terranischen Sektors starteten. Durch ihre eigene Offensive geschwächt und von dem schnellen Gegenstoß der LCAF vollkommen überrascht, gelang es unseren glorreichen Streitkräften dabei insgesamt neun Welten zu befreien und in den Commonwealth einzugliedern. In einer Linie von Castor über Dieudonne nach Alhena weht vom heutigen Tag an das Faustbanner! Exklusiv auf diesem Programm können wir hier einen Auszug aus einem erst wenige Stunden alten Interview mit dem Stellvertretenden des Generals der Armeen General-Kommandant Daniel Krätschmer zeigen".

„General Krätschmer, unseren Agenturen liegen Berichte über einen grandiosen Sieg der LCAF über mehrere Marik Einheiten auf Gebieten der Liga Freier Welten vor. Können Sie dies bestätigen?“ „Jawohl, das kann ich. Im Zeitraum vom 22. – 24. Februar 3034 landeten insgesamt acht verschiedene Einheiten des Commonwealth auf Welten der Liga Freier Welten und konnten dabei neun Grenzwelten befreien!“: „Das sind ja wirklich außergewöhnliche Erfolge, wenn man bedenkt, daß die Liga gleichzeitig eine eigene Großoffensive gegen Welten des Commonwealth durchgeführt hat. Wäre es nicht trotzdem vielleicht besser gewesen, sich den Marik Streitkräften mit allen zur Verfügung stehenden entgegen zu stellen?“. „Nun dies ist keine so leicht zu beantwortende Frage. Sicherlich wäre dies eine Möglichkeit gewesen, innerhalb des Generalstabes waren wir uns jedoch einig, das eine Gegenoffensive einen weit größeren Erfolg versprechen würde und das Ergebnis gibt uns meiner Meinung nach recht“. „Ich verstehe. Welche unserer Einheiten waren an den Kämpfen beteiligt, man munkelt ja, der General der Armeen hätte nur die fähigsten Regimenter zusammen gezogen, und wie hoch waren unsere Verluste“. „Aus Gründen der Sicherheit werden Sie verstehen, wenn ich Ihnen hier und jetzt nicht alle an der Operation Bulldogge beteiligten Regimenter aufzählen kann, aber wie Sie am Erfolg ersehen können, wurden spezielle Einheiten für diese Mission zusammen gestellt. Was unsere Verluste angeht, nun so kurz nach Beendigung der Kampfhandlungen können wir noch keine genauen Angaben machen, allerdings scheinen sich die Verluste weit unter dem üblichen Rahmen zu halten. Ein weiterer Punkt, der für unsere exzellente Planung spricht“. „Wenn Sie mir zum Abschluß gestatten. Unseren Agenturen liegen ebenfalls Berichte über erhöhte Truppenaktivitäten zwischen den Com Guards und den DCMS vor. Hängen diese ebenfalls mit den Kämpfen mit der Liga Freier Welten zusammen“. „Nun sagen wir so, das aufflammen der Kämpfe zwischen den Verbündeten der Liga und unseren kommt für uns nicht überraschend. Auch hier werden Sie sicherlich Verständnis dafür haben, wenn ich nicht zu sehr ins Detail gehe. Nur soviel, seien Sie versichert, daß auch dies in die Planungen für Operation Bulldogge mit eingeflossen ist!“. (-Pause-) „Soviel also von unseren Außenkorrespondenten. Sobald uns weitere Neuigkeiten vorliegen werden wir Sie selbstverständlich sofort informieren. Bis dahin gebe ich zurück in unser Studio zu Antenne Donegal“.

Thronsaal, Tharkad
Protektorat Donegal
Lyranischer Commonwealth
12. März 3034

Ein echtes Lächeln umspielte die Augen des Archons, als Sie sich auf Ihrem Thron nach vorne beugte, um die anwesenden drei Männer zu begrüßen. „Minister Johnson, General Mädel, General Krätschmer, willkommen zurück auf Tharkad“. Die Männer nickten dem Oberhaupt des Commonwealth zu. „Ihre famosen Leistungen des vergangenen Monats sind noch immer Gesprächsthema Nummer eins sowohl am Hofe, als auch in den Nachrichten. Meine herzlichsten Glückwünsche zu Ihren Erfolgen!“. Der General der Armeen räusperte sich. „Ihr Dank müßte Minister Johnson gelten, der mit seinem unermüdlichen Nachrichtendienst erst die Informationen zusammen getragen hat, welche uns unsere Erfolge erst ermöglicht haben. Wir Militärs haben nur unseren Job gemacht, auch wenn ich zugeben muß, daß unsere Regimenter bisweilen auch noch mich in Erstaunen versetzen können. Doch bisher haben wir erst wenig erreicht, der Nachfolgekrieg ist auch weiterhin mit unverminderter Härte im Gange und uns stehen weitere harte Aufgaben bevor um die Welten und Bürger des Commonwealth zu schützen! Deshalb würde ich mich auch gerne mit meinem Stellvertreter zurück ziehen, wenn Sie erlauben, wir haben noch einiges zu besprechen“. Das Lächeln des Archon wurde noch eine Spur breiter, als Sie die beiden Generäle mit einem Wink entließ. Als sich die Türen hinter Ihnen geschlossen hatte, schüttelte der Archon kaum merklich mit dem Kopf. Diese Generäle, hatten wirklich nur die Arbeit im Kopf und doch war es gut die militärischen Belange des Commonwealth in diesen Händen zu wissen. Die Regimenter des Commonwealth waren in ausgezeichneter Verfassung und Sie wußte das der General zu recht ein wenig Stolz auf diese Einheiten war!“.

Der vorstehende Bericht beinhalten die rollenspielerische Umsetzung des Steiner / Marik Szenarios in Essen 2002, vornehmlich aus der Sicht des Commonwealth. Ich möchte mich ganz herzlich bei den hier anwesenden Steiner Chaptern für Ihr Engagement und Ihre Courage bedanken und hoffe Euch hat es genauso viel Spaß gemacht daran teil zu nehmen, wie mir! Des weiteren möchte ich Andreas Wallmeier für die Organisation des Szenarios auf Seiten Haus Mariks bedanken, sowie last but not least den Ausrichtern des Cons (Kell Hounds & Friends), die es uns abermals mit der Organisation dieses Cons ermöglicht haben ein Szenario wie dieses auf die Beine zu stellen. Vielen Dank!!!

Ingo Mädel
HO STEINER - 3025

Die Peripheren Grenzen

- Teil II -

HQ der LCAF
Timbuktu, Timbuktu Theater
Protektorat Donegal
Lyranischer Commonwealth
11. Januar 3034

Die Hände auf den Rücken verschränkt betrachtete Markgraf General Okidala die vor ihm aufleuchtende Holokarte. Trotz der massiven Truppenbewegungen gegen Ende des letzten Jahres und den zahlreichen Gefechten bei denen die Truppen der Peripherie zurück geschlagen wurden, hatte sich die Situation an der Grenze nicht übermäßig gebessert. Noch immer hielten die Peripheristen knapp ein Dutzend ehemalige Commonwealth Welten unter Besatzung und auch die Übergriffe seitens der Banditenkönigreiche hatte nur bedingt abgenommen. Und nun hatten auch noch mit der 11. und 24. Lyranischen Garde zwei Regimenter die sich hier als Garnisonseinheiten bewährt hatten Ihre Stellungen verlassen, um zusammen mit einigen anderen Einheiten ein Manöver abzuhalten. Pah, als wenn die LCAF nichts besseres zu tun hatten, als Manöver im terranischen Sektor abzuhalten... Nur mühsam konnte der General seinen Ärger herunter schlucken. Zwar hatte der General der Armeen ihm Entsatz versprochen, doch würden die drei Bataillone wohl kaum seine beiden besten Regimenter ersetzen können. Nun gut, er würde es diesen Bürohengsten auf Tharkad schon zeigen. Da alle Welt wußte, daß die peripheren Grenzen des Commonwealth zur Zeit na sagen wir einmal unter besetzt waren, war es nur eine Frage der Zeit, bis die Banditen auf den nahegelegenen Welten reagieren würden. Der Markgraf lächelte grimmig in sich hinein. Doch dieses mal würde er sich nicht damit begnügen dem Gegner einen würdigen Empfang zu bereiten, nein dieses mal würde er seine Truppen in die Offensive schicken. Ein riskanter Plan, gerade wenn man die momentane Truppenstärke des Timbuktu-Theaters betrachtete, aber wenn er eins in seiner Militärlaufbahn gelernt hatte, dann das die riskanten Pläne auch die größten Gewinne versprachen.

Einen letzten Blick auf die Grenzkarte werfend drehte er sich zu seinem Adjutanten um. „Oberleutnant Wolf, wann sollen die Bataillone des 8. und 15. Lyranischen Heeres hier eintreffen?". Der junge Offizier schaute kurz auf seinen Compblock. „Das 15. müßte in einer Woche auf Al Jair eintreffen, das 8. wenige Tage später auf Khon Kaen". „Sehr gut, informieren Sie mich wenn unsere Truppen gelandet sind, ich habe neue Befehle für die Einheiten!"
Das erstaunte Gesicht seines Adjutanten nicht weiter beachtend machte der General auf dem Absatz kehrt und war in seinem Büro verschwunden.

HQ der LCAF
Timbuktu, Timbuktu Theater
Protektorat Donegal
Lyranischer Commonwealth
15. Februar 3034

„Sir, das kann nicht Ihr ernst sein!?". Das Gesicht Oberleutnant Wolfs spiegelte pures Entsetzen wieder. „Bei unserer momentanen Truppenstärke einen Großangriff auf die Peripherie zu wagen, wäre Wahnsinn!". Als weder die anwesenden Offiziere, noch der General etwas erwiderte ergriff er erneut das Wort. „Sir, die Peripheristen wissen wie es momentan um uns bestellt ist und warten wahrscheinlich nur darauf sich ein weiteres Stück des Commonwealth unter den Nagel zu reißen. Wenn wir unsere Truppen jetzt auch noch in die Offensive zwingen, sind unsere Welten praktisch schutzlos". Nach Unterstützung suchend schweifte sein Blick durch das Büro, den Minen der anderen Offiziere war jedoch keine Regung zu entnehmen .Noch einige Sekunden blieb er fassungslos vor seinem Platz stehen, dann fiel er resignierend in den Sessel zurück. Kaum das der Oberleutnant wieder Platz genommen hatte, ergriff der General zum ersten mal, seit er seine Pläne vorgetragen hatte wieder das Wort. „Ich bin mir der Risiken durchaus bewußt.

Als in meinem Kopf der Plan zur Invasion dreier Peripherie-Systeme reifte, habe ich immer wieder das für und wider gegeneinander aufgewogen und bin letztendlich zu dem Schluß gekommen, daß der mögliche Gewinn die kalkulierten Risiken bei weitem übersteigt". Wieder wollte Oberleutnant Wolf aufspringen, eine rasche Geste des Generals hielt ihn jedoch zurück. „Wir werden die Grenzen nicht vollkommen entblößen, sondern unseren Schlag mit nur drei Bataillonen durchführen. Dies gibt uns die Möglichkeit auch auf eventuelle Angriffe seitens der Peripherie zu reagieren. Des weiteren ist es uns vielleicht möglich durch unsere Überraschungsangriffe den Gegner so weit zu verunsichern, das jegliche Offensivaktionen von vornherein abgeblasen werden". Der Generale stoppte für einen Moment um die ihm zugewandten Gesichter zu studieren. „Seinen wir doch einmal ehrlich, wären wir in der Situation der Peripherie, würden wir mit einem Angriff der LCAF rechnen?". Die Frage des Markgrafen wurde mit einem einhelligen Kopfschütteln beantwortet.
„Unser Schlag wird die Peripheristen vollkommen unvorbereitet treffen und Sie wissen selbst, wie vorteilhaft sich das Überraschungsmoment auf den späteren Kampf auswirkt". Zustimmendes Gemurmel wurde laut. „Gut, informieren Sie das 8. Lyranische Heer, die 30. Lyranische Garde und das 1. Bataillon des 15. Lyranischen Heeres über ihre Missionsparameter. Die Zielwelten sind Teyvareb, Hinckley und Madiun". Der General hatte sich bereits aus seinem Sitz erhoben, als Hauptmann Buhl das Wort ergriff. „Sir, was ist mit dem 3. Bataillon des 15. Lyranischen Heers, sollen wir die Truppen von Al Jair abziehen und in Richtung Timbuktu verlegen?". Der Markgraf hielt in seiner Bewegung inne. „Nein, das 3. Bataillon bleibt auf Al Jair. Von dort aus können sie relativ kurzfristig verlegt werden. Hauptmann Stallmann soll die Truppen jedoch in Alarm-bereitschaft halten".

HQ der LCAF
Timbuktu, Timbuktu Theater
Protektorat Donegal
Lyranischer Commonwealth

20. Februar 3034: „Sir, wir haben soeben eine Nachricht von Hauptmann Stallmann auf Al Jair erhalten. Vor wenigen Stunden ist ein Sprungschiff der Peripherie im System materialisiert und hat mehrere Landungsschiffe abgesetzt. Hauptmann Stallmann hat mit seinen Truppen bereits die Basis verlassen um sich den Banditen zu stellen". Der Kopf des Markgrafen ruckte in Richtung des Komoffiziers. „Irgendwelche weiteren Aktivitäten?". „Bisher liegen uns keine weiteren Meldungen vor?". „Gut, wie steht es um unsere Einsatztruppen?". „Kommandant Haffner hat die Ankunft im Teyvareb System vor wenigen Stunden gemeldet. Selbiges gilt für Hauptmann Stetten im Madiun System. Einzig von der 30. Garde haben wir noch keine Meldungen erhalten, das Hinckley System liegt jedoch auch am Rande des Operationsgebietes. Bisher scheint alles wir geplant zu laufen. „Gut, informieren Sie mich wenn Meldungen von der 30. Garde, oder den anderen Kampfschauplätzen vorliegen". Während der General sich in Richtung seines Büros bewegte, schallte ihm ein kurzes „Ja Sir", hinterher.

22. *Februar 3034:* General Okidale, wir haben Nachricht von den umkämpften Welten erhalten!". Sofort sprang der Oberbefehlshaber des Timbuktu Theaters aus seinem Sessel und stürmte in Richtung Kom-Station. „Bericht!"" schnauzte er den diensthabenden Kom-Offizier an. „Sir, Kommandant Haffner meldet, das sich die als Magistry Royal Guards identifizierten Truppen der Peripherie nach schweren Verlusten von seinen Truppen gelöst hätte und sich in Richtung des Raumhafens zurück ziehen würden.
Seine Truppen folgen dem Gegner in angemessenem Abstand und überwachen den Abflug der Banditeneinheit. Teyvareb ist wieder in der Hand Haus Steiners!". Die Mine des Generals hellte sich deutlich auf. „Des weiteren haben wir Nachricht von Hauptmann Stallmann erhalten, das sich die Canopian Füsiliers identifizierten Truppen wieder von Al Jair zurück ziehen würden. Die Verluste der

Heereseinheit sind minimal". „Sehr gut! Liegen uns auch Meldungen von Madiun und Hickley vor?". „Nein Sir. Die letzten empfangenen Nachrichten betrafen die erfolgreiche Landung, seit dem nichts mehr...". Geistesabwesend strich die Hand des Generals durch den leichten Kinnbart. Bisher verlief die Operation Revanche mehr als positiv, dennoch, noch war nichts gewonnen.

23. Februar 3034: Ohne anzuklopfen stürmte Oberleutnant Wolf das Büro des Markgrafen. „General, die Operation Revanche war ein voller Erfolg! Soeben haben wir entsprechende Bestätigungen von Madiun und Hinckley erhalten". Trotz dieser hervorragenden Nachricht blieb die Mine des Markgrafen ausdruckslos. „Verluste?". „Hauptmann Stetten vom 15. Lyranischen Heer meldet das die 2. St. Ives Lanciers ohne größere Verluste aus dem System vertrieben werden konnten. Die Ausfallquote beträgt um die 10 Prozent. Nach Hauptmann Stettens Bericht ist man zuversichtlich zusammen mit dem Beutegut in knapp einer Woche wieder bei 100 Prozent zu liegen". „Gut, wie sieht es bei der 30. Lyranischen Garde aus?". „Nun, die Berichte der Garde sind leider nicht ganz so detailliert. Scheinbar ist die Gardeeinheit auf das Zeta Bataillon der Wolfs Dragoner getroffen und wurde von diesen in heftigste Kämpfe verwickelt. Uns ist nur bekannt, daß sich die Dragoner mit mittelschweren Verlusten zurück ziehen mußten, über eigene Ausfälle liegt uns bisher noch nichts vor. Wir gehen jedoch davon aus, daß sie sich auch hier im üblichen Rahmen halten!". Nun zeigte sich auch auf dem Gesicht des Generals deutlich die Erleichterung über diese Nachrichten. „Wunderbar! Die Truppen sollen die Stellungen konsolidieren und sich auf eventuelle Gegenangriffe gefaßt machen, Entsatz ist unterwegs!".

Sein Adjutant wollte gerade das Büro verlassen, als ihn der General nochmals zurück hielt. „Ach und informieren Sie Donegal, das wir drei weitere Garnisonswelten für das Timbuktu Theater haben!".
Von einem zum anderen Ohr grinsend verließ der Oberleutnant das Büro um die Befehle des Markgrafen auszuführen.

ComPress Nachrichtensendung
28. Februar 3034

„Nur zwei Tage nach unserem Bericht über die so erfolgreiche Operation Bulldogge der LCAF, erhielten wir soeben eine weitere positive Nachricht aus den Reihen des Commonwealth Militärs. Etwa zum gleichen Zeitpunkt wie die Großoffensive gegen Haus Marik starteten im Protektorat Donegal drei weitere Einheiten um den Krieg zurück zu den Anrainer Staaten zu tragen. Dieses mal sollten jedoch nicht eines der großen fünf Häuser das Ziel der Commonwealth Streitkräfte sein, sondern die eiternde Pestbeule der Peripherie, welche sich Jahr um Jahr von der Kraft des Commonwealth nährt. Innerhalb nur weniger Stunden materialisierten die 30. Lyranische Garde, sowie das 8. und 15. Lyranische Heer über verschiedenen von der Peripherie geknechteten, ehemaligen Commonwealth Welten und schlugen die Besatzer ins All zurück. Ebenso verfuhr das 3. Bataillon des 15. Lyranischen Heeres mit dem Entlastungsangriff der Canopian Füiliers auf Al Jair.
Mit diesen drei Welten erhöht sich die Gesamtbilanz der LCAF auf 12 befreite Welten. Wir alle dürfen gespannt sein, welche Überraschungen uns die LCAF als nächstes bescheren.
In diesem Sinne geben wir zurück ins Sendestudio":

Der vorstehende Bericht vereinigt die auf Galatea vorgenommen Invasionsfights zwischen Haus Steiner und der Peripherie, vornehmlich aus der Sicht des Lyranischen Commonwealth.

Ingo Mädel
HO STEINER - 3025

Die Geschichte des NDV St.Ives Paktes
Teil 1

September 3028

Um die Spannungen im andurischen Gebiet etwas abzubauen werden die Tochter des Kanzlers, Candace Liao, sowie der hochrangige Mitarbeiter des Ministeriums für Innere Angelegenheiten Justin Xiang Allard zu einer Friedensmission nach Andurien entsandt.
Die Mission scheitert auf Andurien, als die Herzogin von Andurien, Catherine Humphreys den Sonderbotschaftern Liaos eine Audienz verweigert.
Kurz nach diesem Rückschlag kommt es zu einem weiteren Zwischenfall, als Teile der Besatzung des Liao Landungsschiffes "Lotusblüte" überrumpelt und wahrscheinlich gelyncht werden. Trotz des sofortigen Protestes durch Candace Liao wurden die vermissten Besatzungsmitglieder nicht wieder freigegeben. Die ganze Situation eskaliert, als plötzlich auch auf Candace Liao geschossen wird. Die Leibgarde Candaces eröffnet im Gegenzug das Feuer und schießt gnadenlos in den aufgehetzten Mob hinein.
Das Landungsschiff startet in letzter Minute und nimmt Kurs auf das wartende Sprungschiff. Das Landungsschiff erreicht dies jedoch nicht, da es von Riever, Cheetah und Stingray-LRJ ohne Hoheitsabzeichen attackiert und so schwer beschädigt wird, daß es ohne das Landungsschiff in Sicherheit springen muß.
Der Verbleib von Candace Liao und Justin Xiang ist dadurch ungewiß.
Liao-Protestnoten, die den Verbleib der Tochter des Kanzlers aufklären sollen, wurden dem Marikbotschafter auf Sian übergeben.

Januar 3029

Die Black Watch erobern mit Hilfe des Team Banzai einen Planeten des Kompakts. Da die Konföderation keine Gegenmaßnahmen einleitet wird dies von Historikern als einer der ersten Gründe aufgeführt, weshalb sich der Kompakt später von der Konföderation ausschließt.

Februar 3029

Zunehmende Spannungen zwischen der Kommunität St.Ives und dem Capellanischem Heimatreich führen zur Unruhen auf St. Ives. Unruhen, die von diversen Tong-Einheiten gefördert werden, entstehen auf anderen Kommunitätsplaneten.

März 3029

01.03

Candace Liao und Justin Xiang Allard kehren über die Peripherie nach St. Ives zurück. Sie galten nach ihrer Friedensmission in Andurien (28.09.3028) als verschollen. Candace Liao weigert sich nach Sian zurückzukehren und lehnt einen Besuch ihres Vaters Maximilian auf St. Ives ab.

04.03

Nur wenige Tage nach ihrer Rückkehr brechen in der gesamten restlichen Kommunalität Unruhen unter der Bevölkerung aus. Es kommt zur Revolte gegen das Haus Liao!

05.03

Candace Liao erklärt die Kommunalität St. Ives, unter dem Namen St. Ives Pakt, für unabhängig.

06.03

Maximilian Liao läßt seine Truppen gegen die Revolutionäre losschlagen und beendet die Unruhen auf drei der Planeten. Nur auf St. Ives selbst und fünf anderen Planeten (Nashuar, Milos, Tallin, Texlos und St.Loris) können die Rebellen die Macht an sich reissen. Und dies auch nur, da die 1st und 2nd St. Ives Lanciers, die zuvor von ihrer Garnison auf Fronde desertierten, in die Kämpfe eingreifen. Die Zugehörigkeit der anderen Planeten der Kommunalität St. Ives kann nicht mit Sicherheit bestimmt werden, da Liao und der St. Ives Pakt dort beide Gebietsansprüche anmelden, die aber beide Seiten auf Grund ihrer angeschlagenen militärischen Situation nicht durchsetzen können.

15.03

Nachdem das Haus Davion den ehemaligen Paktplaneten Spica nicht freiwillig zurückgeben will, und immer mehr Berichte von Greueltaten gegenüber den Cappellanern verbreitet werden, wird das eh schon lose Bündnis zwischen den Vereinigten Sonnen und dem noch jungen Staat durch einen heimtückischen Angriff auf den Planeten St. Loris vollkommen zunichte gemacht. Die eilig aufgestellte, noch junge Armee, wird von einem materiell überlegenen Gegner vernichtend geschlagen. Hier wird vor allem die überlegende Lufthoheit deutlich, mit der der Gegner die Truppen des Paktes überraschen konnte.

April 3029

Der April steht ganz im Zeichen des Aufbaus der PSK. Die Regierung kann ein erneutes, starkes auf-

flammen der Streitigkeiten zwischen den beiden angrenzenden Invasionshäuser Liao und Davion nutzen, um mit der PSK zahlreiche Truppenübungen abzuhalten und die Organisationstrukturen zu überarbeiten. Bei den wenigen Kampfhandlungen behauptet sich der Pakt souverän. Einige Söldnereinheiten werden angeworben.

Mai 3029
12.5.

Durch Umwege erhält auch der St.Ives Pakt einen Sternenbundkernspeicher.
Der Erhalt wird von der Wissenschaft gefeiert. Candace Liao spricht in einer Rede von einer goldenen Zeit, die auf den Pakt zukomme.

27.5.

Der Bau einer Forschungseinrichtung in der Art des NAIW wird begonnen.

Juni 3029

Erste Erfolge zeichnen sich aus: mit der Rückeroberung Spicas am 16.6. durch die 1st. St.Ives Lanciers wird der Planet wieder dem Pakt angegliedert. Die Befreiung wird tagelang von der Bevölkerung gefeiert.Candace Liao reist eigens nach Spica und ruft den 16.6. als neuen Nationalfeiertag aus. Bemühungen um eine friedliche Lösung mit dem Haus Davion scheitern abermals, da die Vereinigten Sonnen auf keinen Fall bereit sind weitere, rechtmäßige Paktplaneten zurückzugeben.

Juli 3029

In einer Blitzaktion wird ein Planet im Kuritaraum angegriffen. Die zur Verteidigung aufgestellten 2. Proserpina Hussaren werden solange aufgehalten bis alle benötigten Gerätschaften erbeutet und abtransportiert werden können. Erst als Verstärkung anrückt werden die 1st. St.Ives Lanciers zurückbeordert.

August 3029

Eine zweite Unternehmung im Draconiskombinat scheitert. Der im Auftrag des Geheimdienstes befohlene verdeckte Einsatz zur Eroberung wichtiger Daten mißlingt. Die zum Schutz abgestellte 2nd ALAG kann durch günstiges Wetter bevorteilt, nah an die Landestelle der Lanciers vordringen und ein Hinterhalt legen, wobei nur wenige Lancier Mechs flüchten können.

Oktober 3029

Candace Liao gibt die Eröffnung der AWT (Akademie für Wiederentdeckte Technologien) bekannt. Führende Wissenschaftler der Inneren Spähre werden angeworben, um den im Mai erhaltenen Sternenbundkernspeicher zu dechiffrieren und die erworbenen Technologien zum Wohle des Paktes einzusetzen.

Dezember 3029

Durch einen Fehlsprung des Sprungschiffs der Lanciers landen die Truppen in einem System der Verbündeten Rasalhaguer. Die dort stationierten Truppen der 1. Hussaren, die Pegasie, interpretieren den Fehlsprung falsch und greifen die das Sprungschiff der Lanciers begleitenden Luft Raum Jäger an. Da leider die FF-Kennung durch den Fehlsprung beschädigt wurde, kommt es zum Kampf. Leider kann das Mißverständnis erst nach der Zerstörung einiger LRJs aufgeklärt werden.

Januar 3030

Ende Januar wird der Planet Texlos von der windigen Söldnertruppe Mayers Muchachos an das Team Banzai verloren.Das St.Ives Oberkommando glaubt an ein Komplott, da die Söldnertruppe kurz nach dem Verlust abtrünnig wird.
Nach Geheimdienstberichten haben die Muchachos schon während der Auftragszeit bei St. Ives flüchtige Verhandlungen mit Davionagenten über einen Wechsel der Einheit geführt. Daraufhin befragt, wurden diese "Gespräche" später von Major Mayer als Hirngespinnste abgetan.

März 3030

Überraschenderweise wird Spica angegriffen. Erst von den 1st. Royal Scotish Heavy Guards, dann keine zwei Wochen später von den 1. Kittery Grenzern, die dann auch schließlich glücklich die durch die fortwährenden Kämpfen geschwächten Kräfte der 1st. St. Ives Lancers besiegen und den Planeten erobern können.
Wie im nachhinein festgestellt wurde, sollten eigentlich beide Regimenter gleichzeitig den Planeten überfallen, doch wegen interner Kommunikationsschwierigkeiten wurden die 1. Kittery zu spät in Marsch gesetzt.

Mai 3030

Die Liao-Söldner Einheit Damage Inc. überfällt St.Ives. Sie können jedoch nur geringen Schaden an den Produktionsanlagen anrichten. Die Mechproduktion wird keine zwei Wochen später wieder aufgenommen.
Das Oberkommando ist sehr bestürzt darüber, daß der Feind so einfach und so tief ins Herz des Paktes eindringen kann und ordert sofortige erhöhte Bewachung und bessere Aufklärung an.
Der Bau einer zweiten Bastion Class Station am

Nadirsprungpunkt wird begonnen.
Keine zwei Wochen später wird der Pakt abermals bedroht. Die Black Magicians, Abtrünnige Com Stars überfallen Nashuar. Der besseren Aufklärung ist es zu verdanken, daß die Söldner keinen großen Schaden an der Ernte anrichten können.

Juni 3030

In einem Geheimauftrag springt ein kleines Kontingent der Lanciers ins Mariksystem. Der Planet beherbergt eine ehemalige Sternenbundanlage und soll noch LosTech beinhalten. Erfreulicherweise greift das verteidigende Mechregiment der Iron Horses zu spät und zu weich an, so daß die Lanciers keine Probleme haben mit dem gewünschten Material ohne Verluste zu verschwinden.

Juli 3030

Candace Liao gibt die Geburt ihres Sohnes Kai bekannt. Die ersten Bilder zeigen eine glückliche aber noch geschwächte Herzögin. Schon wenige Tage nach der Entbindung wird eine kurze Erklärung zur Lage der Nation abgegeben.

August 3030

Die St.Ives Lanciers gehen zum Gegenangriff über. Der Planet Shoreham, ein wichtiger Rohstofflieferant an der Davion-Grenze, wird erobert. Die verteidigende Einheit von Davion-Söldnern wird brutal zerschlagen. Feindliche Maschinen verlassen nur vereinzelnt den Planeten. Die Lanciers können ihre wenigen verlorenen Maschinen mit dem eroberten Beutegut mehr als weg machen.
Shoreham wird wichtiger Aufmarschplanet des Paktes für weitere Angriffe gegen die Vereinigten Sonnen.

September 3030

Erste Erfolge zeichnen sich ab. Technologien für verbesserten Ackerbau und Nutzung der Resourcen werden vom AWT veröffentlicht. Die Herzogin bewilligt großzügige Subventionen, um die Technologien schnellstmöglichst einsetzten zu können.

Oktober 3030

01.10

Tomano Liao reist nach Luthien um das Auseinanderbrechen des Bündisses von Dieron zu verhindern. Leider kann er dies nicht erreichen und gerät darüber dermaßen in Rage, daß er Omi Kurita als Geisel nimmt und diese schließlich ermordet. Er wird daraufhin gefangengenommen und von der 2nd Legion Vega bewacht.

25.10

Schon kurze Zeit später kann Tormano Liao mit Hilfe des St.Ives Geheimdienstes aus dem Gefängnis auf Luthien befreit werden und wird zum Zentralplaneten St.Ives gebracht. Er wird begeistert vom Volk gefeiert. Das Draconiskombinat droht abermals mit der Einnahme des Paktes.

November 3030

Durch einen unerwarteten Machtsturz wird Tormano Liao Oberbefehlshaber der Armee. Die Ereignisse überschlagen sich: Candace Liao flüchtet mit ihrem Ehemann Justin Xiang Allard nach weiteren Unruhen aus dem St.Ives Pakt.
Daraufhin übernimmt Tormano protektularisch die Macht. Er strebt eine nähere Bindung zum Capellanischem Reich an. Teile der Armeen desertieren.

Dezember 3030

05.12

Nachdem Tormano Liao seine Macht gefestigt hat und ein Vertrag mit dem Capellanischem Reich unterzeichnet wurde, kehrt der St.Ives Pakt als selbstständiger Staat in die Konföderation zurück. Durch seine geschickte Verhandlungstaktik konnte eine Stationierung Liaotreuer Truppen auf dem Boden des Paktes verhindert werden, so daß die Truppenverbände in ihrer alten Form und das Paketge-biet erhalten bleiben. Außerdem werden andere, wichtige Klauseln zum Wohle des Paktes vereinbart.

Mitte Dezember

Trotz der angespannten Lage können auch gute Nachrichten verbreitet werden. Bedeutenden Wissenschaftlern des Paktes gelingt ein weiterer, entscheidender Durchbruch.
Das im Sommer erbeutete Sternenbundmaterial erlaubt ihnen, einen neuen Mech mit verbesserter Wärmeabfuhr zu entwickeln. Jedoch ist dieser Mech noch im frühen Prototypenstatus.
Auch kann das AWT weiter gegenüber dem berühmten NAIW aufholen und entwickelte auch noch einige andere, für die moderne Kriegführung wichtige Hilfsmittel.

Januar 3031

Vorbereitung der nun gemeinsamen Invasion gegen die Liga Freier Welten beginnen.
Nachdem weitere großangelegte Invasionen der Davis ausbleiben, kann sich der ehemalige Bündnispartner St.Ives nun auch gegen das Haus Marik wenden.
Dies geschieht am 16.1.3031. Nur zwei Tage zuvor wird das Bündnis zwischen der Liga und dem Pakt offiziell gekündigt. Der Marikplanet ??? wird von den St.Ives Lanciers angegriffen und dabei wird das

Söldnerregiment "Waco Rangers" vernichtend geschlagen. Nach schweren Kämpfen, die sich auf weiten Teilen des Planeten abspielen, erbeuten die Lanciers jedoch weitere wichtige Sternenbundunterlagen und diverses Kriegsgerät der neuen Feinde, um sich dann zurückziehen zu müssen.

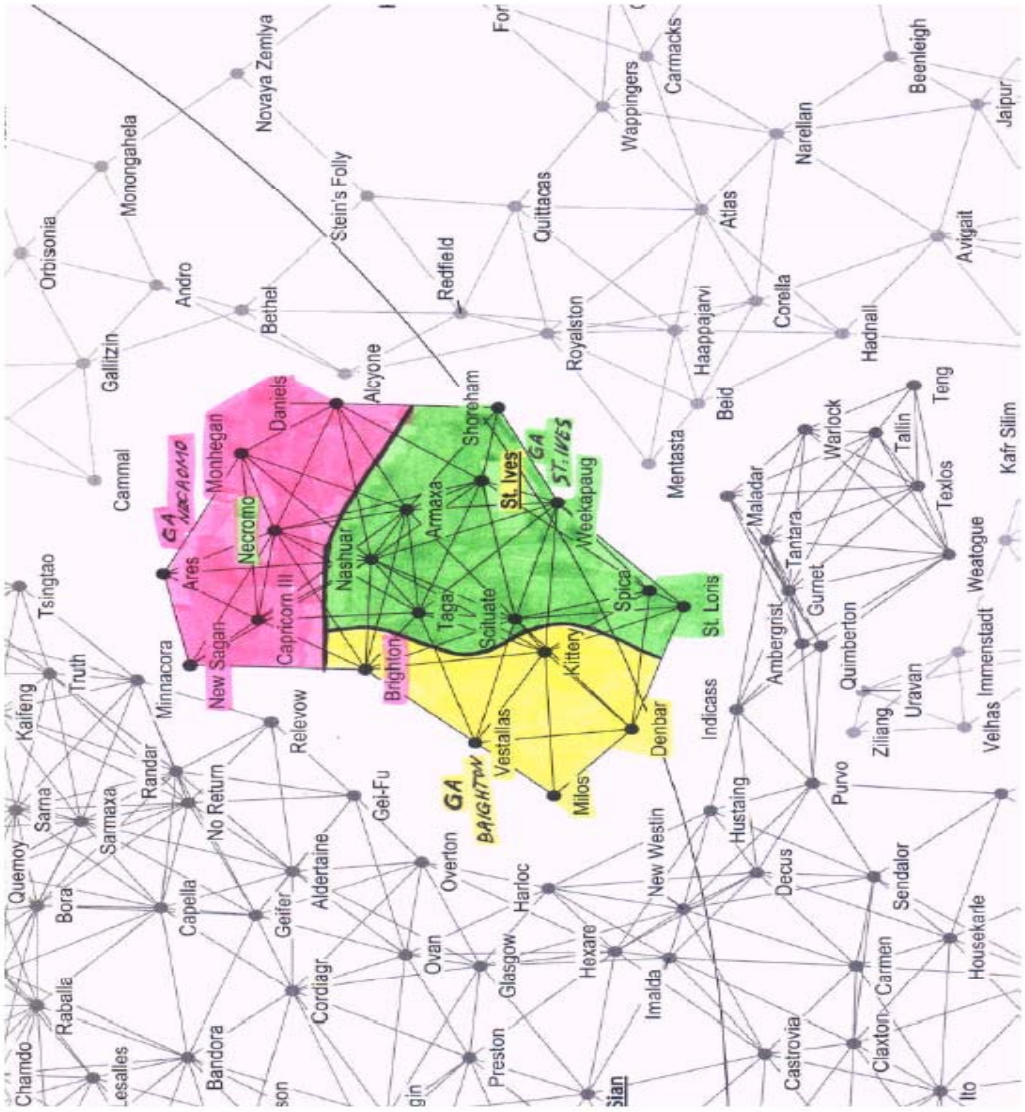
Februar 3031

Die Stationierung einiger St.Ives Verbände auf ehemaligen, durch capellanische Streitkräfte kontrollierte Paktwelten löst vielerorts Jubel aus. Die Lage auf vielen Planeten, auf denen zuvor noch chaotische Zustände herrschten, bessert sich zusehends. Kämpfe werden eingestellt. Örtliche, zu "capellanische" Regierungen abgesetzt und durch St.Ives treue Verbündete ersetzt.

März 3031

10.03

Um die ständige Kampfbereitschaft der Truppen zu erproben, werden auf Befehl des Oberkommandos einzelne Regimenter kontrolliert. Dabei wird das Material bis zum äußersten geprüft. Vereinzelt wird auch der neue Prototyp mit in die Kämpfe einbezogen. Er erweißt sich jedoch als, noch, zu anfällig, um in Massenproduktion zu gehen. Der Typ und die genaue Kennzeichnung werden nun offiziell bekanntgegeben: der BJ-3 Blackjack.
Leider wird der neue Mech noch für weitere Monate im AWT-Forschungslaboren stehen.



GÜNZBURG IGELS AUFSTELLUNG

Günzburgm Igels Einheits-übersicht:

GREEN WATCH

Major Stephan Ludewig
Einheitskommandeur
Cons: 16 Igel seit: Gründung

Løjtnant Arne Heidemann
stelv. Zahlmeister
Cons: 11 Igel seit: 2000

Fanjunkare Lutz Mächler
Cons: 6 Igel seit: 2000

Fanjunkare Christian Weiß
Cons: 3 Igel seit: 2001

RAGNARØKAS

Øverløjtnant Markus Lange
Zahlmeister
Cons: 11 Igel seit: 1998

Løjtnant Manuela Pakull
Cons: 3 Igel seit: 2000

Stabsfanjunkare Oliver Jünemann
Stelv. Webmaster
Cons: 8 Igel seit: 2000

Fanjunkare Kirsten Heppner
Cons: 6 Igel seit: 2001

Fanjunkare Arne Bublies
Cons: 3 Igel seit: 2001

GROUNDHOGS

Øverløjtnant Markus Ziegenmeyer
Spieß
Cons: 7 Igel seit: 1998

Løjtnant Thomas Barnisch
Cons: 3 Igel seit: 1998

Øverfanjunkare Markus Gerndt
Stelv. Spieß
Cons: 7 Igel seit: 1998

Øverfanjunkare Michael Kräher
Cons: 1 Igel seit: 2000

MIDGUARDIANS

Kapten Stephan Kammerer
Verbindungsoffizier
Cons: 13 Igel seit: Gründung

Løjtnant Matthias Richter
Stelv. Chefredakteur I-Mail
Cons: 10 Igel seit: 2000

Øverfanjunkare Thomas Richter
Cons: 9 Igel seit: 2000

Fanjunkare Jan Bröhenhorst
Cons: 3 Igel seit: 2001

DAS IGELS-TROSS

Kapten a.D. Christian Weinhold
ehem. Mitglied - jetzt ehrenhalber
Cons: 4 Igel seit: Gündung

Löjtnant* Klaus-Henning Hübner
*Igel-Ehrenmitglied
Cons: 3 Igel seit: –

Löjtnant* Karen Lohmann
*Igel-Ehrenmitglied
Cons: 3 Igel seit: –

Fanjunkare* Thomas Philippen
*Igel-Ehrenmitglied
Cons: 1 Igel seit: –

WIA SIND GRÜNA

**„God save Günzburg", said the heroes,
„God save Günzburg" said they all,"Whether on the scaffold high
or the battlefield we die, oh what matter if for Rasalhague we fall!..."**
(Altes Günzburger Volkslied)

- RPG ON -
EINHEITSGESCHICHTE

Im Jahre 3029 (1997) bildeten sich in der jungen Republik Rasalhague zahlreiche politische Gruppen, die ein radikaleres Vorgehen in der Außenpolitik forderten. Besonders der Rat der Varldherren sprach sich für die gewaltsame Befreiung der von Kurita besetzten Gebiete aus. Einer der führenden Ratsmitglieder war Tor Miraborg. Auf der ehemals bedeutenden Rasalhaguer Welt Günzburg geboren, hatte er das Leid, das die draconischen Besatzer seinem Volk zufügten, am eigenen Leib erfahren. Nach Jahren der Gefangenschaft auf Radstadt war nach seiner Freilassung in die neugegründete Republik zurückgekehrt und wurde aufgrund seiner Verdienste in der Vergangenheit in den Rang eines Genrals erhoben.

Nachdem er sich der Unterstützung der damaligen Valprinzessin vergewissert hatte, leitete er zunächst die Gründung der „Günzburger Volksfront" ein. Diese Organisation sollte inoffiziell die Bevölkerung in der besetzten Präfektur aktiv im Freiheitskampf unterstützen. Des weiteren stellte er ein Battlemech-Regiment auf, welches es seit den Zeiten der alten Republik nicht mehr gegeben hatte. Die Günzburg Eagles waren wiedergeboren.

Die Einheit bestand fast ausschließlich aus Emigranten Günzburgs, die es ursprünglich in den Marikraum verschlagen hatte. Unter ihnen waren auch ehemalige Mitglieder der aufgelösten Marik-Söldnereinheit Swords & Roses, die dem Ruf der Freiheitskämpfer gefolgt waren. Sie stellten das erste Mech-Bataillon, die „Günzburg Igels". Zum Kommandeur der Einheit wurde Överste Franklin Mathiesne ernannt.

Während die Günzburger Volksfront auf den besetzten Heimatwelten mit Plüschigelbomben und Demonstrationen den Dracs das Leben schwer machte, kämpften die Günzburg Eagles vor allem an der Steinergrenze. Unzählige Schlachten wurden geschlagen und Kurita-Einrichtungen von den Günzburger Innenarchitekten bombastisch neu arrangiert.

Dieser Zustand sollte sich im Januar 3032 ändern. Die Übergriffe der Volksfront auf Günzburg hatten sich um ein Vielfaches gesteigert und Miraborg selbst war auf den Planeten gekommen, um die Anstrengungen der Freiheitskämpfer vor Ort zu koordinieren. Der Schaden an zivilen Einrichtungen und Militärmaterial hatte die Machthaber bereits in eine finanzielle Krise getrieben und dem Drachen wurde bewusst, dass er Günzburg auf Dauer nicht mehr halten konnte. Auch seine zahlreichen Razzien hatten bislang nicht den gewünschten Erfolg gehabt. Die Lage eskalierte schließlich völlig, als sich die gesamte Landbevöl-

kerung erhob. Mathiesne hatte in der Zwischenzeit das 2. und 3. Mech-Bataillon der Günzburg Eagles in Marsch gesetzt. Als sich die Kurtia-Garnison der Übermacht an Truppen gegenübersah ergriff sie die Flucht. Der Gouverneur geriet in Gefangenschaft und wurde zu seinen Herren nach Radstadt gejagt.

Seitdem ist Günzburg halbautonom und wird vom Draconis Kombinat unter Zähneknirschen geduldet. Geschützt durch das 2. und 3. Bataillon und durch die Bereitschaft der Bevölkerung, ihre Heimatwelt bis aufs Blut zu verteidigen, hält es der Drache für zu kostspielig die Welt zurück zu erobern. Die „Günzburg Igels“ operieren jedoch weiterhin an der Steiner-Grenze der Republik. Die Günzburg Eagles sind dem Volk der Freien Republik Rasalhague treu ergeben und können durchaus als fanatisch und konservativ bezeichnet werden.

- RPG OFF -

Um es ein für allemal klar zu stellen:

JA, GÜNZBURG LIEGT BEI ULM! NEIN, WIR KOMMEN NICHT AUS GÜNZBURG! WIR SIND AUS ELZE, UND DAS LIEGT BEI HANNOVER!

Begonnen haben wir Igels mit 6 Mitgliedern im Jahr 1997. Mittlerweile ist das Chapter auf eine Stärke von 17 Mitgliedern angewachsen. Dazu kommt unser Tross aus Nicht-Vereinsmitgliedern, die uns oft auf Cons begleiten und dort tatkräftig ***um die Platte*** unterstützen. Denn anders als andere Chapter melden wir nicht Hund, Katze, Maus und Wellensittich an, nur um mehr Mechs fremd ziehen zu können...

EINHEITSPHILOSOPHIE

SPASS!!! Also, es ist uns wirklich egal, ob wir gewinnen oder verlieren (meistens zumindest). Wir wollen Spaß an der Platte haben und am besten mit dem Gegner. Klinkensteckerei versuchen wir weitestgehend zu vermeiden, soweit es der Spielfluss erlaubt. Es kommt nicht selten vor, dass wir einen Fight verlieren, nur weil wir wie wahnsinnig auf den Gegner zustürmen (*fragt die Bremer-Garde!!!*) um mehr Fun zu haben. Dieses Vorgehen wird im allgemeinen als **KNAAARK** bezeichnet...

DIE GEBURT DES IGELS

Der Igel wurde schon früh zu Zeiten der Swords & Roses von Kapten Christian Weinhold entworfen. Auf einer Zugfahrt zum Bremer-Garde-Manöver nervte einer unserer Bundies wieder mal mit seinen Falli-Geschichten und Chris machte aus der US-Fallieinheit Screaming Eagles einen entnervt schreienden Igel. Später besann man sich seiner, veränderte ihn leicht und das Wappentier war geboren. Gott sei dank, denn er verdrängte „Ludewig´s Lemminge“ von Platz 1 der Chapternamenswahl.

DIE FARBE GRÜN

Grün ist nicht nur die befohlene Lieblingsfarbe des Chapters - Nein viel mehr: GRÜN entdeckte uns kurz nach unserer Gründung. Es drängte sich uns regelrecht auf und beeinflusste uns in unserem Denken. Es vernebelte z.B. unseren Geist bei der Farbwahl unseres Einheitswappens.

Danach assimilierte uns GRÜN weiter und zwang uns, es als Kampffarbe zu gebrauchen. Wir wurden von ihm gezwungen, es als Haarfarbe und als Kriegsbemalung zu tragen. Doch leider rechnete GRÜN nicht damit, dass es auch unsere weißen Shirts färbte. Dies geschah sehr zum Leidwesen unserer Mechpiloten, die ein gepflegtes Auftreten bevorzugten. Nach einigen eingängigen Diskussionen konnten wir GRÜN davon überzeugen, dass es reichte, wenn es unsere Mechs färbte.

Heute ist GRÜN ein treuer Freund, der uns stets begleitet. Und wenn unsere Spielweise wider Erwarten etwas chaotisch wirkt, dann ist sicherlich GRÜN daran Schuld.

Zur Kenntnis an alle BT - AG - Mitglieder

3. April 2002

Registrierung der Chapter mit Nr.-Vergabe jetzt von:
Die Registrierung erfolgt nur auf dem schriftlichen Weg.

Jasper Bongertz **E-Mail jasper@battletech-ag.de**
Handy: 0171 / 3516495

Es können sich noch Änderungen ergeben - wenn z.B. Informationen noch nicht bei mir angekommen sind, wie:
auf einer Zeitschiene gekündigt, gibt Amt auf, Vorstand hat Einspruch gegen den einen oder anderen erhoben .....

Funktionsträger der BT - AG

www.battletech-ag.de

AG-Leiter
Ralf Baumeister
Falkenstr. 26
93170 Bernhardswald
Tel.: 09407 / 92009
Fax : 09407 / 958488
ag@bt-ag.de

Stellvertretender AG-Leiter
Babek Amelizadeh
Nettelbeckstr. 4
65195 Wiesbaden
Tel.: 0611 / 495105
babek.amelizadeh@t-online.de

Zeitschienenleiter 3034 Clan
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681
hMatschuck@hotmail.com

Stv. Zeitschienenleiter 3034 Clan
Johannes Lazar
Horster Str. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043 / 30996
khan_clan_wolf@yahoo.de

Zeitschienenleiter 3034 Innere Sphere
Ralf Baumeister
Falkenstr. 26
93170 Bernhardswald
Tel.: 09407 / 92009
Fax : 09407 / 958488
ag@bt-ag.de

Stv. Zeitschienenleiter 3034 Innere Sphere
Ingo Mädel
Mittelstr. 79
53474 Bad Neuenahr
Tel.: 02641 / 207160
I.Maedel@t-online.de

Zeitschienenleiter 3056 IS u. Clan
Walter Seitz
Regensburger Str. 16
93173 Wenzenbach
Tel.: 09407 / 810619 u. 0179 / 1143210
Fax: 01212 5 11296644
walter.seitz@bt-ag.de

1. stv. Zeitschienenleiter 3056 IS & Clan
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681
hMatschuck@hotmail.com

Spielerbeauftragter
Paul Siedlecki
Tivoli 12
27218 Hoyerhagen
Tel.: 04251 /6638

Oberschiedsrichter
Lars Trampedach
Hochgrevestr. 17
38640 Goslar
Tel.: 0175 / 9459587

Stellv. Zeitschienenleiter 3056 IS
Michael Pfundt
An der Schlossmauer 5
90574 Roßtal
Tel.:09127 / 7642
Handy: 0177 / 3553028

Stellv. Zeitschienenleiter 3056 Clan
Johannes Lazar
Horster Str. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043 / 30996
khan_clan_wolf@yahoo.de

Erstellung der Chapterkampfranglisten

IS 3032	**Babek Amelizadeh**
Clan 3032	**Johannes Lazar**
IS/Clan 3054	**Frank Reuther**
	Delderstr. 17
	53474 Bad Neuenahr - Ahrweiler
	Handy: 0177 / 2422793
	Tel.: 02641 / 918490

Überprüfung der Chapterkampfprotokolle

IS 3032	**NICE DICE - Büro**
Clan 3032	**NICE DICE - Büro**
IS/Clan 3054	**NICE DICE - Büro**

Die Chapterfightprotokolle sind von den HO's und saKhanen an die oben aufgeführten Personen innerhalb von 14 Tagen zu senden.
Diese leiten die Daten zur Erstellung der Rangkampflisten an die zuständigen Personen weiter.

Hausoffiziere der Zeitschine 3034 IS

HO Comstar
Carsten Balzer
Försterstr. 21
66822 Steinebach
Tel.: 06782/172241 u. 0163/3807877
Fax. 01212510169321
carsten.balzer@web.de

Stv. HO Comstar
Malte Schulz
Bahnhofstr. 3
24855 Jübek
Tel.: 04625 / 7643
malte_schulz@t-online.de

HO Davion
Michael Fockenberg
Am Nappenfeld 28
46262 Bottrop
Tel.: 02041 / 51445

Stv.HO Davion
derzeit nicht besetzt

HO Kurita
Babek Amelizadeh
Nettelbeckstr. 4
65195 Wiesbaden
Tel.: 0611 / 495105
babek.amelizadeh@t-online.de

Stv.HO Kurita
derzeit nicht besetzt

HO Liao
Walter Seitz
Regensburger Str. 16
93173 Wenzenbach
Tel.: 09407/810619 u. 0179 / 1143210
Fax: 01212 5 11296644
ho@haus-liao.de

Stv.HO Liao
Michael Pfundt
An der Schlossmauer 5
90574 Roßtal
Tel.:09127 / 7642
Handy: 0177 / 3553028
pfund@haus-liao.de

HO Marik
Andreas Wallmeier
Kölner Str. 288
40227 Düsseldorf
Tel.: 0211 / 7260238
Handy: 0178 / 5463999
andreaswallmeier@hotmail.com

Stv.HO Marik
Daniel Blaschko
Am Koprath 1
45884 Gelsenkirchen
Tel.: 0209 / 4095995
Handy: 0175 / 5673023
uscm.team6@gmx.net

HO Peripherie
Martin Jonas
Oberstraße 27
65326 Aarbergen-Kettenbach
Tel.: 06120 / 900387
Handy: 0179 / 2408198
mjonas7105@aol.com

Stv.HO Peripherie
derzeit nicht besetzt

HO Rasalhague
Norman Zinner
Paul-Krause-Str. 19
42897 Remscheid
Tel.: 02191 / 660433

Stv.HO Rasalhague
Sven Mühlhäuser
64625 Benzheim
Neue Gasse 6
Tel.: 06251 / 69230
Handy: 0179 / 1169852

HO Steiner
Ingo Mädel
Mittelstr. 79
53474 Bad Neuenahr
Tel.: 02641 / 207160
I.Maedel@t-online.de

Stv. HO Steiner
Daniel Krätschmer
Schloßstr. 55
70176 Stuttgart
Tel.: 0711 / 2635548
Handy: 0171 / 7017367
D.Kraetschmerww@gmk.D137de

HO St. Ives
Fabian Degen
Köther Str. 7
38640 Goslar
Tel.: 05321 / 25351
Tel.: 0172 / 5469352
st.ives@web.de

Stv. HO St. Ives
Tommy Lindner
Hohenzollernstr. 64
45128 Essen
Tel.: 0201 / 270980

HO WolfsDragoner
Michael Haug
Mathias Erzberer Str. 28
88400 Biberach
Tel.: 07351 / 28769
Handy: 0175 / 2501001

Stv. HO WolfsDragoner
Arnd Otto
Im Beeke 7
38704 Liebenburg - Open
Tel.: 05341 / 941576

Hausoffiziere und SaKhane der Zeitschine 3056 IS & Clan

HO Comstar / Rasalhague
Thomas Streit
Maintorstr. 2a
97334 Sommerach
Tel.: 09381 / 715838
sommerachstrikers@gmx.de

Stv. HO Comstar / Rasalhague
Daniela Janich
Sacker-Haupt-Str. 34
90765 Fürth
Handy: 0172 / 8376288

HO St. Ives / Davion
Marc Schober
Sumperkamp 9-15 / 215
44801 Bochum
Tel: 0234 / 7090324
Handy: 0177/2308075
marc@bt-ag.de

Stv. HO St. Ives / Davion
derzeit nicht besetzt

HO Kurita
Babek Amelizadeh
Nettelbeckstr. 4
65195 Wiesbaden
Tel.: 0611 / 495105
babek.amelizadeh@t-online.de

Stv.HO Kurita
Johannes Lazar
Horster Str. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043 / 30996
khan_clan_wolf@yahoo.de

HO Liao
Michael Pfundt
An der Schlossmauer 5
90574 Roßtal
Tel.:09127 / 7642
Handy: 0177 / 3553028
pfund@haus-liao.de

Stv. HO Liao
derzeit nicht besetzt

HO Marik
Michael Donner
Krulldyk 5
47803 Krefeld
02151 / 756061
micdon71@aol.com

Stv. HO Marik
derzeit nicht besetzt

kom. HO Peripherie
Michael Pfundt
An der Schlossmauer 5
90574 Roßtal
Tel.:09127 / 7642
Handy: 0177 / 3553028

Stv.HO Peripherie
derzeit nicht besetzt

HO Steiner
Petra Hamann
z.Hd. Sascha Morbotter
Kessenicher Str. 101
53879 Euskirchen

Stv. HO Steiner
Daniel Schwedt
Hamburger Chaussee 55
24113 Kiel
Tel.: 0431 / 2004563
Handy: 0174 / 8295955
dschwedt@web.de

kom. HO WolfsDragoner
Michael Pfundt
An der Schlossmauer 5
90574 Roßtal
Tel.:09127 / 7642
Handy: 0177 / 3553028

Stv.HO WolfsDragoner
derzeit nicht besetzt

Die Clans in dem Invasionskorridor

Keil Jade Falcon

Clan Jade Falcon
Clan Steel Viper
Clan Hells Horses

SaKhan
Nils Nolting
Valdorferstr. 63
32602 Vlotho
Tel.: 05733 / 6106
Handy: 0172 / 5256263

Lehrmeister
derzeit nicht besetzt

Keil Wolf

Clan Wolf
Clan Coyote
Clan Diamond Sharks
Clan Snow Raven

SaKhan
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681
hMatschuck@hotmail.com

Lehrmeister
Johannes Lazar
Horster Str. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043 / 30996
khan_clan_wolf@yahoo.de

Verwalter Snow Raven
Paul Siedlecki
Tivoli 12
27218 Hoyerhagen
Tel.: 04251 /6638
www.bremer-garde.de

Verwalter Snow Raven
Paul Siedlecki
Tivoli 12
27218 Hoyerhagen
Tel.: 04251 /6638
www.bremer-garde.de

Verwalter D.Sharks
Ralf Weppner
Carl Zeiss Str.35
55129 Mainz
Tel.: 06131 / 507422
Fax: 06131 / 507411

Keil Ghost Bear

Clan Ghost Bear
Clan Fire Mandrill
Clan Cloud Cobra
Clan Ice Helion

SaKhan
Robert Redlarski
Schönebecker Feld 7
28757 Bremen
Tel.: 0421 / 6921254
redlarski@web.de

Lehrmeister
Udo Weimann
Bamberger Str. 29a
91301 Forchheim
09545 / 1222

Verwalter Cloud Cobra
Udo Weimann
Bamberger Str. 29a
91301 Forchheim
09545 / 1222

Verwalter Ice Hellions
Harm Abbenseth
Eilsweg 3
26736 Krummhörn/Canum
Tel.: 04923 / 910764
Fax: 04923/910766
ice.hellion@gmx.de
Handy: 0177 / 2068122

Keil Smoke Jags.

Clan Smoke Jags.
Clan Nova Cats
Clan Star Adder

SaKhan
Gunther Schrötter
Lahnstr. 100
65195 Wiesbaden
Tel.: 0611 / 9465457
gunni166mmx@gmx.de

Lehrmeister
derzeit nicht besetzt

Verwalter Nova Cats
Christian Schultz
Hebbelstr. 12
23843 Bad Oldesloe
Tel.: 04531 / 87513

Verwalter Smoke Jaguar
Marc Schmitt
Münchener Str. 39
47249 Duisburg
Tel.: 0203 / 705056
Handy: 0172 / 5654064

SaKhane der Zeitschine 3034 Clan

Kom. SaKhan Cloud Cobra
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm. Cloud Cobra
Stefan Schelsky
Sacker-Haupt-Str. 34
90765 Fürth
schelsky@gmx.de

Kom. SaKhan Coyote
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm. Coyote
derzeit nicht besetzt

SaKhan Diamond Sharks
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm. Diamond Sharks
Ralf Weppner
Carl Zeiss Str.35
55129 Mainz
Tel.: 06131 / 507422
Fax: 06131 / 507411

Kom. SaKhan Fire Mandril
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm. Fire Mandril
derzeit nicht besetzt

Kom. SaKhan Ghost Bear
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm.Ghost Bear
derzeit nicht besetzt

Kom. SaKhan Hell Horses
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm Hells Horses
derzeit nicht besetzt

Kom. SaKhan Ice Hellions
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm.Ice Hellions
Olaf Miner
Thüringerstr. 11
26180 Rastede
04402 / 939131
Handy: 0177 / 2821377

Kom. SaKhan Jade Falcon
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm.Jade Falcon
Nils Nolting
Valdorferstr. 63
32602 Vlotho
Tel.: 05733 / 6106
Handy: 0172 / 5256263

Kom. SaKhan Nova Cats
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm. Nova Cats
Christian Schultz
Hebbelstr. 12
23843 Bad Oldesloe
Tel.: 04531 / 87513

Kom. SaKhan Smoke Jaguar
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm.Smoke Jaguar
derzeit nicht besetzt

Kom. SaKhan Snow Raven
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm.Snow Raven
Paul Siedlecki
Tivoli 12
27218 Hoyerhagen
Tel.: 04251 /6638
www.bremer-garde.de

SaKhan Star Adder
Gunther Schrötter
Lahnstr. 100
65195 Wiesbaden
Tel.: 0611 / 9465457
gunni166mmx@gmx.de

Lehrm.Star Adder
derzeit nicht besetzt

Kom. SaKhan Steel Viper
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm. Steel Viper
derzeit nicht besetzt

SaKhan Wolf
Holger Matschuck
Bergstraße 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0208 / 6090063
Handy: 0177 / 8068681

Lehrm. Wolf
Johannes Lazar
Horster Str. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043 / 30996
khan_clan_wolf@yahoo.de

Vorraussetzung für die Neubesetzung der HO und saKhan - Posten ist unter anderem auch:

* Ummeldung bzw. Anmeldung der Mitgliedschaft auf dieses Haus bzw. Clan
* Der AG - Leiter hatte Einsicht in alle wichtigen Verwaltungsunterlagen
* Der Vorstand hat keine Einwände
* Das Haus bzw. Clan hat die erforderliche Mitgliederzahl lt. AG - Ordnung
* Es gibt keine Einwände von Seiten der HO´s bzw. saKhane der jeweiligen Zeitschiene

Matthias Kempel	**matth_kempel@hotmail.com**	**Vorstand**	**ndv_vorstand@hotmail.com**
Tel.: 06131 / 678867		**Tel.: 06375 / 993935**	**Fax: 06375 / 993937**

Ralf Baumeister
BT - AG Leiter

3. April 2002

Mitgliederstand zum 26.02.2002

	Mitglieder	AG-St		Mitglieder	AG-St
IS 3025			**IS 3050**		
Com Star	86	86	Com Star *1	50	50
Davion	127	127	Davion *2	51	51
Kurita	177	177	Kurita	107	107
Liao	89	89	Liao *3	46	46
Marik	111	111	Marik	57	57
Peripherie	71	71	Peripherie *3	34	34
Rasalhague	55	55	Rasalhague *1	10	10
St. Ives	44	44	St. Ives *2	32	32
Steiner	215	215	Steiner	104	104
Wolf Dr.	56	56	Wolf Dr. *2	33	33
	1031	**1031**		**524**	**524**
CI 3025			**CI 3050**		
CC A53	9	9	CC 3	16	16
CJ	1	1	CJ 2	5	5
DS	15	15	DS 2	19	19
FM	5	5	FM 3	18	18
GB	13	13	GB 3	25	25
HH	8	8	HH 1	11	11
ICH	4	4	ICH 3	29	29
JF	14	14	JF 1	29	29
NC	11	11	NC 4	12	12
SA	18	18	SA 4	37	37
SJ	10	10	SJ 4	23	23
SR	12	12	SR 2	18	18
SV	1	1	SV 1	22	22
Wolf	17	17	Wolf 2	41	41
	138	**138**		**305**	**305**
	----------	----------		----------	----------
	1169	**1169**		**829**	**829**

AG-St = bei AG - Abstimmungen stimmberechtigt — derzeit = 1998 Stimmen

Zweidrittel AG-Stimmen= 1339 Stimmen — 50 % = 999 Stimmen

Insgesamt sind derzeit gemeldete Mitglieder auf allen Zeitschienen = 1998 Stimmen

Zweidrittel = 1339 Stimmen — 50 % = 999 Stimmen

Lt. Beschluß wurden auf 3050 IS-Clan Liao und Periphrie zusammengelegt.

Lt. Beschluß wurde Wolf Dragoner zu Com Star und Rasalhague gelegt.

Lt. Beschluß wurden Davion und St. Ives zusammengelegt, ebenso Com Star und Rasalhague - alles auf 3050

Bei den Clan´s auf 3050 wurden die Clan´s in den jeweiligen Keilen zusammengelegt, damit alle Clan-Mitspieler mit Ihren Stimmen mitzählen und weiterhin gewährleistet ist, daß es genug saKhane gibt.

Auf Clan 3025 wurden die Clan´s nach den beiden "klassischen" Gruppierungen Bewahrer und Kreuzritter aufgeteilt, auch hier zählen alle Stimmen.

Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V.
präsentiert

Das große Rollenspielertreffen zum Sommeranfang

Diesmal mit:
Rollenspielrunden in großer Auswahl,
TableTops und TCG aller Art,
Zahlreichen Workshops,
Gewandungswettbewerb,
Durchgehend geöffneter Küche,
Zelten und Aktionen im Parkgelände,
Tombola, Bring & Buy, Versteigerung,
Brettspielen, Rätseln und Geheimnissen,
Turnieren für Warhammer, BattleTech etc.,
Ständen vieler Vereine, Verlage und Händler,
Und vielem mehr..

Komplett Nonstop!
von Sa 10:00 bis So 18:00
Durchspielen oder Übernachten direkt in der Stadthalle

Mehr Informationen:
http://www.feencon.de/

oder bei Tore Herr:
☎0228/6897971

EINTRITTSPREISE
Ein Tag: 5 €
Beide Tage: 9 €
Für GFRler*:
2,50 / 4,50 €
*) Gewandete zahlen den GFRler-Eintritt

FeenCon 2002
STADTHALLE BONN
BAD GODESBERG
NONSTOP
20.-21. JULI

Auf der Con sind Waffen, Tiere oder Alkohol nicht erlaubt

NICE-DICE-CON

31. Mai bis 02. Juni 2002

Bürgerhaus Anröchte

BATTLETECH Arbeitsgemeinschaft

BATTLETECH

FEARLESS-TURNIER

Tabletops
Brettspiele
Herr der Ringe
Demonworld

Schlafgelegenheit in der Südhalle
Frühstücksbuffet

Riesen-Tombola
1000 Preise

Voranmeldung bei :
NICE-DICE e.V.
Postfach 18 41
66468 Zweibrücken
Fax: 06375 / 993937