Warrior`s Guide

Herausgeber
NICE DICE e.V.

Ausgabe 27
Winter 2002

Impressum :

Herausgeber : Nice-Dice e.V.

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

Freie Mitarbeiter: R. Baumeister, Walter Seitz, Jasper Bongertz, I. Mädel, K.Elmar Coert, Thorsten Graßnick, Das Team von Excalibur
Und viele mehr

Online-Ausgabe

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

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

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

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

Vorstand:
Stephan Heidenreich **06375 / 993936**
Carsten Nitschke **02204 / 303198**
Mathias Hagemann **0621 / 7027915**
Thorsten Quack **06332 / 560145**

Bürozeiten der Geschäftsstelle:

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

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

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

Inhalt :

Vorwort	Seite	3
Info-Brief BT-AG-Leitung	Seite	3a
Gesamtgremium Bad Kreuznach	Seite	4
HO-Briefwahl Dezember 2002	Seite	8
Bloodname Turnier Goslar	Seite	12
Der erste Auftrag	Seite	14
Die weissen Reiter	Seite	19
Toland	Seite	24
Überfall auf Madiun	Seite	26
Fearless-Die Imperial Rangers	Seite	28
Fearlesss-Fegefeuer Entreppid	Seite	32
BT-AG „Würfelberechtigt“	Seite	44
BT-AG Funktionsträger-Liste	Seite	45
Chapterlisten	Seite	46
Con-Daten	Seite	52
GardeManöver2k3	Seite	54
Galatea 2003	Seite	55

Hinweis:

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

Redaktionsschluss
für die WG 28-Online–Frühjahr 2003
15. März 2003

Vorwort :

Hallo ihr Mechkrieger, Flieger und Panzerfahrer.

Eine neue WG ist fertig – und durch Mithilfe der **mittlerweile wenigen** „freien Redakteure“ sind wieder einige interessante Artikel und Storys zusammen gekommen.
Leider hat sich außer Haus Steiner kein anderes Haus/Clan in der BT-AG an der Ausgestaltung dieser WG beteiligt.
Auch ist mein Archiv wieder mal 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.

BT-AG-e-mail-Adresse:
BTAGLeitung@aol.com

NEUE HOMEPAGE der BATTLE-TECH AG
www.btag.kell-hounds.de
Über einen Link werdet ihr dort auch zur bekannten Homepage mit dem bekannten Forum weitergeleitet.
www.battletech-ag.de
webmaster: jasper@battletech-ag.de

Die **NDV-Vereins-Homepage** findet ihr unter:
www.nice-dice-ev.de
Dort gibt es näheres zum Verein sowie die aktuelle
101-Liste
und
die Chapterfight-Wertungsliste
mit Info über den Grund der Nichtwertung.

NDV-BT-AG-Versammlung auf dem Galatea-Con, Essen
am Samstag, den 22.02.2003 ab 10:00Uhr
und anschliessend
BT-HO-/saKhan-Gesamtgremiumskonferenz

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

Ein „Hallo“ an alle Vereinsmitglieder !

Wie sich ja mittlerweile herum gesprochen hat, wurde am 09. November 2002 der Posten des AG-Leiters neu besetzt. Daher möchte ich mich Euch zuerst einmal als neuer Euer neuer Battletech-AG-Leiter vorstellen. Ich hatte mich für diesen Posten beworben, weil ich mit der AG-Führung nicht zufrieden war. Zu meiner Person: Ich heiße Thorsten Graßnick, bin CO der Kell Hounds und Mitorganisator der Galatea BT-Convention. Die meisten von Euch kennen mich wahrscheinlich von diversen Conventions oder Chapterfights. Ich habe für die Battletech-AG ein größeres Programm geplant, welches ich Schritt für Schritt umsetzen möchte. Folgende Punkte habe ich mir für die Zukunft auf die Agenda gesetzt, wenn Ihr aber weitere Änderungen für notwendig erachtet, setzt Euch bitte mit mir in Verbindung. Zu meinem stv. AG-Leiter habe ich Ramazan Turgut ernannt. Er ist eine Person meines Vertrauens und wird in alle Entscheidungen miteinbezogen.

AG-Versammlung / Gesamtgremiumssitzung zu Galatea

Auf Galatea wird es wie schon seit langem Bekannt eine AG-Versammlung geben. Ich hoffe auf Euer zahlreiches erscheinen. Für die Funktionsträger der BTAG wird im Anschluß an die AG-Versammlung eine Gesamtgremiumssitzung stattfinden. Natürlich ist der Besuch der Versammlung kostenlos. Wer also nur deshalb auf die Convention kommt zahlt keinen Eintritt.

Sonderausgabe Warriors Guide

Obwohl auf der Gesamtgremiumskonferenz beschlossen wurde die Sonderausgabe zu erhalten, habe ich entschieden diese nicht zu veröffentlichen. Aufgrund der vielen Änderungen wäre die Sonderausgabe sehr groß und somit sehr teuer. Alle für den Spielbetrieb wichtigen Unterlagen stehen auf der neuen Website zum Download bereit. Die einzige Unterlage welche laut Vorstand verschickt werden muß ist die AG-Ordnung. Diese wird zusammen mit der Rechnung an alle Mitglieder verschickt. Wichtig hierbei ist noch das auf der Galatea Convention noch eine Gesamtgremiumssitzung stattfindet. Alle dort getroffenen Entscheidungen werden noch mit in die Unterlagen der BTAG eingearbeitet. Ich hoffe das in zukünftigen Geschäftsjahren alle Unterlagen nur per Internet veröffentlicht werden.

www.btag.kell-hounds.de

Jeder Spieler welcher sich außerstande sieht, sich 1-2 mal jährlich die Unterlagen aus dem Internet zu holen, kann sich an die Geschäftsstelle wenden. Es sollte dann kein Problem sein entweder einen Ausdruck oder eine CD mit den Unterlagen an den Spieler versenden. Diese Maßnahme habe ich eingeleitet um Geld für den Verein zu sparen. Näheres dazu lest Ihr in den folgenden Absätzen.

Änderung des HO-Wahlrechts

Ich habe eine Briefwahl durchgeführt, welche eine Änderung des HO-Wahlrechts und des Briefwahlrechts vorsieht. Diese Änderungen waren nötig, um überhaupt HO-Wahlen durchzuführen. Da es keine WG mehr gibt, welche zu den Spielern nach Hause geschickt wird (vergleicht bitte die Abstimmungen des Gesamtgremiums vom 09.11.02 auf der Homepage), mußte es eine sinnvolle Änderung des Wahlrechts geben. Außerdem war das alte Prozedere viel zu Zeitaufwendig. Das heißt das es 9-12 Monate dauerte einen HO zu wählen. Die Anträge wurden angenommen und somit werden Wahlen in ca. 2-4 Wochen erfolgt sein.

Aufhebung der strikten Trennung von AG und Verein

Die BTAG ist der Verein. Wer wollte das bestreiten. Die ursprüngliche Idee, dem Verein eine Gemeinnützigkeit zu erhalten, ist mittlerweile kein Grund mehr. Wir haben keine Gemeinnützigkeit und werden diese so auch nicht mehr erhalten.

Verschiebung des Geschäftsjahres

Zur Zeit ist es so, das die JHV im Juni ist und das GJ zum 1.4 endet ! Also müssen wir ca. 10 Monate auf Änderungen warten, welche bereits abgestimmt wurden ! Laut Vorstand muß im ersten Quartal des Geschäftsjahres eine JHV abgehalten werden. Ich denke das abgestimmte Entscheidungen zu zwei Terminen In Kraft treten könnten. Möglich Termine wären der 1.April und der 1.August eines jeden Jahres. Das bietet die Möglichkeit in Zukunft schneller auf Mißstände reagieren zu können.

Kosten/Mitgliederpreise senken

Aus Kostengründen wurde die WG auf Papier (9000 • jährlich) gestrichen. Dafür wird es in Zukunft eine WG-Online geben. Die jährliche Sonder- WG steht zur Zeit noch zur Debatte. Denn obwohl wir ursprünglich daran festhalten wollten, stehen auch hier wieder Kostenfaktoren im Vordergrund. Weiteres dazu unten bei „Diverses". Unser größter Kostenfaktor jedoch ist die Verwaltung ! Um diese zu straffen und einfacher zu gestalten, möchte ich gerne Paketpreise einführen. D.h. für einen Festpreis erhält jedes Mitglied alle Geräte auf allen Zeitschienen. Zur Zeit haben wir etwa 1100 Mitglieder mit einem durchschnittlichen Beitrag von ca. 30•. Laut Vorstand ist dies zur Zeit auch nötig weil die Verwaltung so teuer ist. Beim Paketpreismodell schweben mir ca.18• pro Jahr ind. Vereinsbeitrag vor. Für je 12 • soll jeder Spieler dann eine 2te bzw. 3te Komplettanmeldung erhalten. Das lässt sich leichter verwalten !
Einsparungen welche wir dann auf der Verwaltungsebene vornehmen können lassen sich theoretisch auf die Mitgliedsbeiträge umsetzen, oder z.B. teilweise auch auf einen günstigeren Anröchte BT-Con !

Mehr Vereins-Angebot

Zur Zeit stehe ich in Verhandlungen bzgl. einer Lizenz, BT-Produkte für Vereinsmitglieder günstiger zu verkaufen bzw. sogar welche produzieren zu dürfen. Im Gespräch sind sowohl unsere beliebten Zinnfiguren als auch Koffer mit Einlagen für die Figuren, Würfel mit Aufdruck, Würfelbeutel, neue selbst erstellte Kartensets, sowie Gegenstände aller Art mit Aufdruck nach Wunsch (z.B. T-Shirts, Tassen usw.). Diese Lizenz wird uns voraussichtlich jeweils 10% des Verkaufspreises kosten, aber halt auch die Möglichkeit geben, unsere Einnahmen zu steigern.

Mehr Mitspieler

Ich hoffe durch das größere Vereinsangebot, den niedrigeren Preis und alles drum herum unseren Verein wieder konkurrenzfähiger zu machen. Ich glaube/hoffe auch, das dadurch einige Personen sich wieder anmelden würden. Viele gute/aktive Spieler wurden durch Fehlentscheidungen aus dem Verein getrieben.

Diverses/Website

Des weiteren möchte ich Euch über einige momentan laufende Dinge aufklären. Es wird jetzt bei Kurita 3025/3050, Marik 3050 eine HO-Wahl geben. Weiterhin habe ich in letzter Zeit versucht, die HO/Sakahn Daten in eine Funktionsträgerliste zusammenzufassen. Diese wird ab sofort von mir bei Änderungen sofort aktualisiert.
Die neue Website für die BTAG ist erstellt. Sie ist provisorisch unter folgender Internet Adresse zu erreichen:

www.btag.kell-hounds.de

Dort werden alle Häuser, Clans & Chapter eine Webpräsenz anbieten können.
Alle Vereins- und AG-Unterlagen werden dort immer in aktueller Version zum Download und/oder zur direkten Ansicht bereitstehen.
Alle Daten sind jedoch unter Vorbehalt, denn auf Galatea könnte es noch zu Änderungen kommen.
Für Chapterfight Listen sind ab sofort Matthias Kempel & Arnold Alisch zuständig. Beide werden zusammen eine Liste führen und diese ständig gegenseitig abgleichen.

Matthias wird ebenfalls die Chapterlisten mit den Adressen und Telefonummern verwalten.
Somit wird er auch die Chapternummern für neue Chapter vergeben. Beide Listen werden immer in aktueller Form auf der Website zur Ansicht und zum Download bereitstehen.
Stefan Weis verwaltet die Planetendaten der BTAG. Er wird regelmäßig die Planetenverschiebungen in die aktuelle Karten integrieren. Auch diese Karten werden zur Ansicht und zum Download bereitstehen.
Eine neue CV/BV/Ton Liste habe ich auch erstellt. Damit ist jedes Chapter in der Lage seine Chapterfights mit den Gegnern angemessen zu verhandeln. Ich hoffe die Tabelle gefällt Euch, denn es war ein gutes Stück Arbeit die Daten zusammen zu bekommen. Hier möchte ich mich für die Mitarbeit z.B. bei Michael Donner bedanken. Er hat für uns alle viele LRJ durchgerechnet welche so in keiner anderen Liste zu finden sind.

Folgende Punkte sind für die Website geplant, viele sind sogar schon verfügbar:

1. News mit Ankündigungen incl. Mailingliste usw .
2. 101-Liste / Mitgliederliste
3. Funktionsträgerliste
4. AG-Ordnung
5. ARI-Regeln
6. LRJ-Regeln
7. Regelerweiterungen, -änderungen und -klarstellungen des Regelgremiums
8. CV/BV/Ton Liste für Chapterfights
9. Abstimmungsergebnisse aller Konferenzen
10. ZS-Papiere
11. Würfellisten
12. Chapterlisten
13. Haus & Clan Websites
14. Chapterwebsites
15. Ranglisten
16. Standard-Verträge und Heatsheets zum Download
17. BT-Shop für Vereinsmitglieder
18. Veranstaltungen / Conventions
19. Forum
20. Ersatzgeräte-Würfelprogramm (allerdings nur für HO´s/SaKhane)

Alle Eure eigenen Websites sind einfach einzubinden, so das alle Chapter des Vereins über die Vereinsseite aufgerufen werden können. Des weiteren ist eine Mailing-Liste eingeführt worden. Diese wird Euch über wichtige Änderungen informieren, wenn Ihr Euch dort mit Emailadresse eingetragen habt.
Alles in allem werde ich mein bestes geben um den Spielspass zu fördern. Battletech ist unser Hobby und es ist schade das die Zahl der Abmeldungen größer ist wie die der Anmeldungen. Auch „Mechwarrior Dark Age“ scheint daran nichts zu ändern. Die Verkaufszahlen dafür sind wohl nicht so wie ursprünglich erwartet. Es bleibt uns also nichts weiter übrig, wie unser Angebot für die BT-Spielerszene zu erweitern und selbst Werbung für Nachwuchs zu betreiben.
Mit freundlichen Grüßen

_____

Thorsten Graßnick …Tel.: 02041-21374…..Handy: 0177-7884950….Email:BTAGLeitung@aol.com

Provisorische BTAG Website: www.btag.kell-hounds.de

Protokoll des Gesamtgremiums der Battletech-AG am09. November 2002 zu Bad Kreuznach

Anwesend, Stimmrechte:

Stefan Weis	82	Peripherie 3025
Ingo Mädel	342	Steiner 3025 + 3050
Frank Reuther	222	Clan Wolf 3050, Warden Clans 3025
Daniel Weddeling	57	St. Ives 3025
Sascha Philipp	79	Davion – St. Ives 3050
Norman Zinner	65	Rasalhague 3025
Founad Kollich	120	Davion 3025
Thomas Streit	53	Comstar Rasalhague 3050
Walter Seitz	330	Liao 3025, Liao – Peripherie – Wolfs Dragoner 3050, Marik 3050
Arnd Otto	44	Wolfs Dragoner 3025
Ralf Baumeister	196	Smoke Jaguer 3050, Crusader Clans 3025

Antrag von Daniel Weddeling
Antrag, dass Thomas Lindner, trotz Amtsübernahme nach dem 01.04.2002 HO ist, obwohl er noch keine 3 Jahre Mitglied im Verein ist (Jan 2003 werden es 3 Jahre).
Einstimmig angenommen

Antrag von Ingo Mädel
Antrag, dass die geplanten Zusammenlegungen 3050 und 3025 Clan vorzeitig für gültig erklärt werden.
Einstimmig angenommen

Wahl des AG-Leiters:
Kandidaten
Thorsten Graßnick
Stimmen: Stefan Weiß, Ingo Mädel, Frank Reuther, Daniel Weddeling, Norman Zinner, Founad Kollich.
Walter Seitz
Stimmen: Sascha Philipp, Thomas Streit, Walter Seitz, Ralf Baumeister

Antrag von Thorsten Graßnick
Kostenersparnis für Verein und AG
Antrag, dass die WG (mit Ausnahme der Sonderausgabe – Regelwerk der AG) mit sofortiger Wirkung in gedruckter Form eingestellt wird. Dafür wird zeitgleich eine Online-WG ins Leben gerufen.
Einstimmig angenommen. Der Vorstand muss das noch beschließen.

Jeder HO 3025 wird beauftragt, eine Umfrage zu erstellen, die sich an alle Chapter seines Hauses richtet. Inhalt:
Meinung zu einem Paketpreis von ca. 30 Euro mit allen Leistungen der AG, Angabe zu einem Maximalpreis, den die Chaptermitglieder bereit wären zu zahlen.
Meinung mit 2. und Drittanmeldungen auf ein Mitglied.
Wie viele Mitglieder pro Chapter sind Zweitanmeldungen, die dann wegfallen würden.

Antrag:
Die Mindestgrenze (bei der Besetzung eines Posten des HOs oder saKhans) für Häuser und Clans wird aufgehoben.

PDF created with FinePrint pdfFactory Pro trial version http://www.fineprint.com

Die zusammengelegten Häuser und Clans der Zeitschiene 3050 IS & Clan sowie der Zeitschiene 3025 Clan bleiben bestehen, und werden mit je einem auf AG- und ZS-Ebene stimmberechtigten Verwalter besetzt.

Comstar – Rasalhague 3050
Davion – St. Ives 3050
Kurita 3050
Liao – Wolfs Dragoner – Peripherie 3050
Marik 3050
Steiner 3050
Jade Falcon – Steel Viper – Hells Horses 3050
Clan Wolf – Clan Coyote – Diamond Sharks – Snow Raven 3050
Ghost Bear – Fire Mandrill – Cloud Cobra – Ice Hellion 3050
Smoke Jaguar – Nova Cat – Star Adder 3050
Warden Clans 3025 (CC, CO, DS, GB, SR, SV und Clan Wolf)
Crusader Clans 3025 (FM, HH, IH, JF, NC, SA und SJ)

Die Zeitschienen 3050 IS & Clan und 3025 Clan werden zu einem Verwaltungsbereich unter dem Zeitschieneleiter 3050 IS & Clan zusammengelegt. Der neue Verwaltungsbereich bestimmt sein Reglement bei dem nächsten Zusammentreffen der Zeitschienekonferenz.
Einstimmig angenommen.

Antrag von Thorsten Graßnick
Bei einem Chapterfight wird die Seite, die ihr Protokoll ordnungsgemäß ausgefüllt hat, und keine gesperrten Spieler eingesetzt hat gewertet, auch wenn die gegnerische Seite nicht gewertet wird.
82 Gegenstimmen Stefan Weis
Angenommen

Antrag von Walter Seitz
Betreff Zeitschienenleiter 3050
Neue Regelung für die Zeitschienen 3050 und 3025 Clan, alte Regelungen in der AG-Ordnung werden ersetzt oder gestrichen.
Der Zeitschienenleiter 3050 der die Verantwortung für die Zeitschiene 3050 und 3025 Clan trägt ernennt und entlässt nach eigenem Ermessen ein bis zwei Stellvertreter, welche folgende Bezeichnung tragen: Spielschienenleiter 3050 IS und Spielschienenleiter Clan. Der Spielschienenleiter Clan ist für beide Zeitschienen zuständig. Der Zeitschienenleiter ernennt einen der beiden zu seinem ständigen Stellvertreter. Der Zeitschieneleiter kann gleichzeitig EIN Spielschienenleiter sein.
Einstimmig angenommen

Antrag von Norman Zinner
Bei Invasionen kann die Art der Waffengattungen, mit der die Invasionen gespielt werden, frei verhandelt werden. Die Jäger incl. Bomben sind auf 40% begrenzt.
Einstimmig angenommen.

Antrag von Thorsten Graßnick
Antrag, dass der Minimum CV für Invasionen ersatzlos gestrichen wird.
Dafür:
Ingo Mädel, Frank Reuther, Daniel Weddeling, Thomas Streit, Ralf Baumeister
Dagegen:

PDF created with FinePrint pdfFactory Pro trial version http://www.fineprint.com

Stefan Weis, Norman Zinner, Founad Kollich, Walter Seitz, Arnd Otto
Enthaltung:
Sascha Philipp

Antrag von Thorsten Graßnick
Allen Chaptern wird freigestellt, ob sie nach CV, BV oder Tonnage spielen.
Die prozentuale Abrechnung wird bei BV nicht empfohlen.
Anmerkung: Für die Zeitschiene 3050 werden neue Verhältnisse für die Ehrenregeln bei BV bekannt gegeben.
Angenommen
Stefan Weis Enthaltung
Arnd Otto dagegen

Antrag von Thorsten Graßnick
Es ist verboten absichtlich auf eigene oder befreundete Einheiten Angriffe durchzuführen.
Ausnahme: Clanehre
Einstimmig angenommen.
Angenommen
Dagegen Thomas Streit

Antrag von Carsten Balzer
Mindestmitgliedschaft für HO herabsetzen auf 2 Jahre.
Dafür Stefan Weis
Dagegen Ralf Baumeister, Arnd Otto
Rest Enthaltung

Antrag von Ingo Mädel
Nach einem Chapterwechsel darf der Spieler auf der gleichen Spielschiene drei Monate lang nicht erneut das Chapter wechseln.
Einstimmig angenommen

Antrag von Ingo Mädel
Auf Cons mit Ersatzzeitenregelung dürfen auch stv. HOs bzw. SK der betroffenen Zeitschiene würfeln, wenn kein andere HO / SK der betroffenen Zeitschiene verfügbar ist. Die daraus resultierenden Geräte müssen dem zuständigen HO / SK innerhalb einer Woche übermittelt werden.
Einstimmig angenommen

Antrag von Stefan Weis
Aufnahme der Fahrzeuge Heavy LRM Carrier, Light SRM Carrier und Gladius in die Würfelliste der Peripherie 3025, gleichzeitige Abschaffung von LRM-Carrier, SRM-Carrier und Saladin.
Dafür
Stefan Weis, Arnd Otto
Rest dagegen
abgelehnt

Antrag Lars Trampedach
Transport-VTOL für Infanterie nicht zulassen.
Einstimmig angenommen

PDF created with FinePrint pdfFactory Pro trial version http://www.fineprint.com

AG-Ordnung 2.8
3. Absatz Zuweisung aus Pool streichen.
Einstimmig beschlossen

AG-Ordnung 7a – h
Ergänzen (Achtung nicht des Rotors) streichen.
Einstimmig angenommen

AG-Ordnung 7a – l
Streichen von „nicht Elementare“ ersetzen durch „sowie Elementare“
Einstimmig angenommen

AG-Ordnung 7g – 1
Ergänzug Battletch Regelwerk
Streichen Master Rules
Einstimmig angenommen

AG-Ordnung 7g – 5 und 6
In die Grüne Liste, daher Streichen!
Einstimmig angenommen

PDF created with FinePrint pdfFactory Pro trial version http://www.fineprint.com

Briefwahl für das Gesamtgremium vom Dez.2002

"keine Stimme" **bedeutet es wurde nicht mit abgestimmt**

1. Änderung des bestehenden Briefwahl Verfahrens.
AG-Ordnung Punkt 2.7
Stimmberechtigt: Gesamtgremium

Hiermit beantrage ich das Briefwahlverfahren wie folgt zu ändern:
Zwischen dem ersten und zweiten Absatz folgenden Absatz einzusetzen:

Neben der postalischen Briefwahl gibt es auch die Möglichkeit der Wahl per Email.
Die AG-Leitung hat dann die Möglichkeit Briefwahlen per Email abzuhalten.
Die abgegebenen Stimmen werden dann allen Wählern ebenfalls per Email mitgeteilt
und anschliessend ausgedruckt und entsprechend bearbeitet.

Der Zeitraum bis Stimmabgaben beim AG-Leiter eingegangen sein müssen
beträgt 2 Wochen ab Versendedatum des "Stimmzettels".
Egal ob es sich um eine postalische oder eine Email Wahl handelt.

HO 25 Comstar Carsten Balzer	**keine Stimme**
HO 25 Davion Founad Kollich	**dafür**
HO 25 Kurita Ralf Baumeister	**dafür**
HO 25 Liao Walter Seitz	**dagegen**
HO 25 Marik Andreas Wallmeier	**dafür**
HO 25 Periphery Stefan Weis	**keine Stimme**
HO 25 Rasalhague Norman Zinner	**keine Stimme**
HO 25 St.Ives Tommy Lindner	**dafür**
HO 25 Steiner Ingo Mädel	**dafür**
HO 25 Wolf Dragoner Michael Haug	**keine Stimme**
HO 50 Comstar /Rasalhague Thomas Streit	**keine Stimme**
HO 50 Davion/St.Ives Sascha Philipp	**keine Stimme**
HO 50 Kurita Johannes Lazar	**dafür**
HO 50 Liao Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Marik Michael Donner	**dafür**
HO 50 Peripherie Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Steiner Sascha Morbotter	**keine Stimme**
HO 50 Wolf Dragoner Michael Pfund	**keine Stimme**
SK 25 Crusader Clans Ralf Baumeister	**dafür**
SK 25 Warden Clans Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil GhostBear Robert Redlarski	**keine Stimme**
SK 50 Keil Smoke Jaguar Gunther Schrötter	**keine Stimme**
SK 50 Keil Wolf Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil Jade Falcon Nils Nolting	**keine Stimme**

abgegebene Stimmen: 979 -- nötige 2/3 Mehrheit: 653 -- Dafürstimmen: 882
Antrag ist angenommen

2. Änderung des bestehenden HO-Wahl Verfahrens
AG-Ordnung Punkt 4.2.3
Stimmberechtigt: Gesamtgremium

Hiermit beantrage ich das das Wahlverfahren für HO´s wie folgt geändert wird:
Der AG-Ordnungspunkt 4.2.3 wird durch folgenden Text ersetzt:

4.2.3 Kandidatur für einen bereits besetzten HO/SK Posten einer Zeitschiene
Sollte der Antrag eine HO-Wahl in einem Haus durchzuführen eingehen
so sollte der AG-Leiter eine HO-Wahl einleiten.
Hierfür werden die CO´s der Chapter des entsprechenden Hauses über die
anstehende Wahl informiert !! Die CO´s bennenen mögliche Kandidaten.

Die Kandidaten werden von der AG-Leitung gefragt ob sie sich zur Wahl
stellen wollen. Wenn ja, werden die CO´s über die möglichen Kandidaten informiert.
Die Wahl kann dann per Email oder postalisch erfolgen, je nach den Möglichkeiten
des CO´s. Wahlberechtigt wären nur solche Chapter welche min. 6 Monate dem

PDF created with FinePrint pdfFactory Pro trial version http://www.fineprint.com

Haus angehören. Für Söldnerchapter sind min. 12 Monate Hauszugehörigkeit nötig.
Wahlberechtigt sind im übrigen nur die in der Chapterliste eingetragenen CO´s.

Der Zeitraum bis die Stimmabgabe beim AG-Leiter eingegangen sein muß
beträgt 2 Wochen ab Versendedatum des "Stimmzettels".
Jeder CO hat eine Stimme, das entspricht 1 Stimme je Chapter !!
Sollte ein HO selbst CO sein so muß der VO abstimmen.
In allen Punkten tritt der VO für´s Chapter ein wenn der CO ausfällt.

Sollte es zu einem Stimmengleichstand mehrerer Bewerber kommen so wird eine Stichwahl
abgehalten. Bei erneutem Stimmengleichstand hat der AG-Leiter eine Stimme welche den
den HO bestimmt.

Anmerkung: Für die Kontrolle der Chapterdaten bzgl CO / VO Eintrag
sind im übrigen sowohl die HO´s, die CO´s als auch die Chapter selbst verantwortlich.

HO 25 Comstar Carsten Balzer	**keine Stimme**
HO 25 Davion Founad Kollich	**dafür**
HO 25 Kurita Ralf Baumeister	**dafür**
HO 25 Liao Walter Seitz	**nein**
HO 25 Marik Andreas Wallmeier	**dafür**
HO 25 Periphery Stefan Weis	**keine Stimme**
HO 25 Rasalhague Norman Zinner	**keine Stimme**
HO 25 St.Ives Tommy Lindner	**dafür**
HO 25 Steiner Ingo Mädel	**dafür**
HO 25 Wolf Dragoner Michael Haug	**keine Stimme**
HO 50 Comstar /Rasalhague Thomas Streit	**keine Stimme**
HO 50 Davion/St.Ives Sascha Philipp	**keine Stimme**
HO 50 Kurita Johannes Lazar	**dafür**
HO 50 Liao Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Marik Michael Donner	**dafür**
HO 50 Peripherie Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Steiner Sascha Morbotter	**keine Stimme**
HO 50 Wolf Dragoner Michael Pfund	**keine Stimme**
SK 25 Crusader Clans Ralf Baumeister	**dafür**
SK 25 Warden Clans Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil GhostBear Robert Redlarski	**keine Stimme**
SK 50 Keil Smoke Jaguar Gunther Schrötter	**keine Stimme**
SK 50 Keil Wolf Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil Jade Falcon Nils Nolting	**keine Stimme**

abgegebene Stimmen: 979 -- nötige 2/3 Mehrheit: 653 -- Dafürstimmen: 882
Antrag ist angenommen

3. Änderung des bestehenden HO-Einsetz Verfahrens
AG-Ordnung Punkt 4.2.2
Stimmberechtigt: Gesamtgremium

Hiermit beantrage ich das das Wahlverfahren für HO´s wie folgt geändert wird:
Der AG-Ordnungspunkt 4.2.2 wird durch folgenden Text ersetzt:

4.2.2 Besetzung von vakanten HO/SK Posten einer bereits existierenden Zeitschiene

Der AG-Leiter setzt schnellstmöglich eine HO-Wahl an.
Bis zur Wahl übernimmt eine vom AG-Leiter eingesetzte Person die Verwaltung
des entsprechenden Hauses/Clans. Der AG-Leiter darf sich auch selbst dafür bennenen.

HO 25 Comstar Carsten Balzer	**keine Stimme**
HO 25 Davion Founad Kollich	**dafür**
HO 25 Kurita Ralf Baumeister	**dafür**
HO 25 Liao Walter Seitz	**nein**
HO 25 Marik Andreas Wallmeier	**dafür**

PDF created with FinePrint pdfFactory Pro trial version http://www.fineprint.com

HO 25 Periphery Stefan Weis	**keine Stimme**
HO 25 Rasalhague Norman Zinner	**keine Stimme**
HO 25 St.Ives Tommy Lindner	**dafür**
HO 25 Steiner Ingo Mädel	**dafür**
HO 25 Wolf Dragoner Michael Haug	**keine Stimme**
HO 50 Comstar /Rasalhague Thomas Streit	**keine Stimme**
HO 50 Davion/St.Ives Sascha Philipp	**keine Stimme**
HO 50 Kurita Johannes Lazar	**dafür**
HO 50 Liao Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Marik Michael Donner	**dafür**
HO 50 Peripherie Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Steiner Sascha Morbotter	**keine Stimme**
HO 50 Wolf Dragoner Michael Pfund	**keine Stimme**
SK 25 Crusader Clans Ralf Baumeister	**dafür**
SK 25 Warden Clans Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil GhostBear Robert Redlarski	**keine Stimme**
SK 50 Keil Smoke Jaguar Gunther Schrötter	**keine Stimme**
SK 50 Keil Wolf Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil Jade Falcon Nils Nolting	**keine Stimme**

abgegebene Stimmen: 979 -- nötige 2/3 Mehrheit: 653 -- Dafürstimmen: 882
Antrag ist angenommen

4. **Änderung der Invasionsregeln**
AG-Ordnung Punkt 7.c Invasionschapterkämpfe
Stimmberechtigt: Invasionshäuser

Bei Invasionen kann die Art der Waffengattungen frei verhandelt werden.
Um einen Chapterfight als Invasionsfight werten zu können ist ein Mindestspielwert erforderlich.
Die Untergrenzen für den vereinbarten Spielwert sind wie folgt festgelegt:
min. 20000CV oder min. 10000 BV oder min. 400 Tonnen.
Jäger dürfen nur mit max. 40% des max Spielwertes zum Einsatz kommen.

HO 25 Davion Founad Kollich	**dafür**
HO 25 Kurita Ralf Baumeister	**dafür**
HO 25 Liao Walter Seitz	**dafür**
HO 25 Marik Andreas Wallmeier	**nein**
HO 25 Steiner Ingo Mädel	**dafür**
HO 50 Davion Sascha Philipp	**keine Stimme**
HO 50 Kurita Johannes Lazar	**dafür**
HO 50 Liao Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Marik Michael Donner	**dafür**
HO 50 Steiner Sascha Morbotter	**keine Stimme**

abgegebene Stimmen: 870 -- nötige 2/3 Mehrheit: 580 -- Dafürstimmen: 751
Antrag ist angenommen

5. **AG-Ordnung Punkt 7.g Regelwerke**
Stimmberechtigt: Gesamtgremium

Steichung von Unterpunkt 3 zugunsten Antrag 6

HO 25 Comstar Carsten Balzer	**keine Stimme**
HO 25 Davion Founad Kollich	**enthalten**
HO 25 Kurita Ralf Baumeister	**dafür**
HO 25 Liao Walter Seitz	**dafür**
HO 25 Marik Andreas Wallmeier	**nein**
HO 25 Periphery Stefan Weis	**keine Stimme**
HO 25 Rasalhague Norman Zinner	**keine Stimme**
HO 25 St.Ives Tommy Lindner	**dafür**
HO 25 Steiner Ingo Mädel	**dafür**
HO 25 Wolf Dragoner Michael Haug	**keine Stimme**
HO 50 Comstar /Rasalhague Thomas Streit	**keine Stimme**

PDF created with FinePrint pdfFactory Pro trial version http://www.fineprint.com

HO 50 Davion/St.Ives Sascha Philipp	**keine Stimme**
HO 50 Kurita Johannes Lazar	**dafür**
HO 50 Liao Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Marik Michael Donner	**dafür**
HO 50 Peripherie Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Steiner Sascha Morbotter	**keine Stimme**
HO 50 Wolf Dragoner Michael Pfund	**keine Stimme**
SK 25 Crusader Clans Ralf Baumeister	**keine Stimme**
SK 25 Warden Clans Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil GhostBear Robert Redlarski	**keine Stimme**
SK 50 Keil Smoke Jaguar Gunther Schrötter	**keine Stimme**
SK 50 Keil Wolf Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil Jade Falcon Nils Nolting	**keine Stimme**

abgegebene Stimmen: 807 -- nötige 2/3 Mehrheit: 538 -- Dafürstimmen: 688
Antrag ist angenommen

6. AG-Ordnung Punkt 2.2 Chapterfight
Stimmberechtigt: Gesamtgremium

Hinzufügen von folgendem Satz:
Damit Chapterfights auf beiden Seiten mit etwa gleichstarkem Gerät stattfinden, ist von den Chaptern ein Spielwert zu vereinbaren. Dieser Spielwert kann je nach Vereinbarung in Combat Value (CV), Battle Value(BV) oder auch einfach nach Tonnage gewählt werden. Eine Prozentuale Abrechnung des Spiel nach BV wird nicht empfohlen.

HO 25 Comstar Carsten Balzer	**keine Stimme**
HO 25 Davion Founad Kollich	**dafür**
HO 25 Kurita Ralf Baumeister	**dafür**
HO 25 Liao Walter Seitz	**dafür**
HO 25 Marik Andreas Wallmeier	**nein**
HO 25 Periphery Stefan Weis	**keine Stimme**
HO 25 Rasalhague Norman Zinner	**keine Stimme**
HO 25 St.Ives Tommy Lindner	**dafür**
HO 25 Steiner Ingo Mädel	**dafür**
HO 25 Wolf Dragoner Michael Haug	**keine Stimme**
HO 50 Comstar /Rasalhague Thomas Streit	**keine Stimme**
HO 50 Davion/St.Ives Sascha Philipp	**keine Stimme**
HO 50 Kurita Johannes Lazar	**dafür**
HO 50 Liao Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Marik Michael Donner	**dafür**
HO 50 Peripherie Michael Pfund	**keine Stimme**
HO 50 Steiner Sascha Morbotter	**keine Stimme**
HO 50 Wolf Dragoner Michael Pfund	**keine Stimme**
SK 25 Crusader Clans Ralf Baumeister	**dafür**
SK 25 Warden Clans Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil GhostBear Robert Redlarski	**keine Stimme**
SK 50 Keil Smoke Jaguar Gunther Schrötter	**keine Stimme**
SK 50 Keil Wolf Holger Matschuck	**keine Stimme**
SK 50 Keil Jade Falcon Nils Nolting	**keine Stimme**

abgegebene Stimmen: 979 -- nötige 2/3 Mehrheit: 653 -- Dafürstimmen: 860
Antrag ist angenommen

PDF created with FinePrint pdfFactory Pro trial version http://www.fineprint.com

Bloodname 2002 Goßlar

Die Teilnehmer

#	Name	Clan	NDV
1	Yves Schnirling	DS	1792
2	Markus Lange	GB	1700
3	Stefan Kammerer	GB	1504
4	Thomas Richter	GB	2380
5	Matthias Richter	GB	2248
6	Patrick Luck	DS	562
7	Thomas Barnisch	GB	1701
8	Sascha Heixiecke	DS	557
9	Paul Siedlecki	SR	285
10	Nils Nolting	JF	610
11	Freilos		
12	Freilos		
13	Freilos		
14	Freilos		
15	Freilos		
16	Freilos		

Die Paarungen

Runde 1		
	Thomas Barnisch	Hankyu Prime
	Matthias Richter	Puma C
Sieger	**Matthias Richter**	
	Patrick Luck	Uller A
	Thomas Richter	Hankyu C
Sieger	**Patrick Luck**	

Runde 2		
	Matthias Richter	Black Hawk B
	Stefan Kammerer	Pouncer D
Sieger	**Matthias Richter**	
	Nils Nolting	Ryoken C
	Patrick Luck	Ryoken B
Sieger	**Nils Nolting**	
	Yves Schnirling	Nobori Nin B
	Paul Siedlecki	Black Hawk C
Sieger	**Yves Schnirling**	
	Sascha Heixiecke	Ryoken C
	Markus Lange	Black Hawk Prime
Sieger	**Sascha Heixiecke**	

Runde 3		
	Matthias Richter	Cauldron Born B
	Sascha Heixiecke	Night Gyr D
Sieger	**Sascha Heixiecke**	
	Nils Nolting	Thor C
	Yves Schnirling	Thor D
Sieger	**Yves Schnirling**	

Runde 4		
	Yves Schnirling	Dasihi B
	Sascha Heixiecke	Man O War C
Sieger	**Yves Schnirling**	

Die erste Runde wurde mit Light, die zweite mit Medium, die dritte mit Heavy und das Finale mit Assault Mechs ausgetragen. In der ersten Runde traten nur 4 Kontrahenten an, da der Rest des Feldes durch Freilos automatisch in die zweite Runde kamen. Es wurden pro Paarung ein Pool von 5 Mechs gewürfelt. Durch Münzwurf wurde entschieden wer sich zu erst einen Mech aussuchen durfte, der Verlierer bestimmte dann zweiten Mech und das Gelände.

Am Ende konnte der Diamanthai Yves Schnirling den Sieg für sich behaupten.

Herzlichen Glückwunsch Yves.

Von nun an sollst du nur noch Yves Hammond genannt werden.
So sei es bis wir alle fallen.
SEYLA

Der erste Auftrag

Gefechtsbericht über den ersten Einsatz des 3.Batallions der 1.Hofgarde
Editor: LNC-Agent Un-Ryu (K.-Elmar Coert)
Lektorat : Birgit Janoschek (3.Kp/3.Btl/ 1.Hofgarde)

Besprechungsraum 3
Festung Asgard, Kaserne der 1.Hofgarde
Kontinent Bremen, Tharkad

Oberst Lyam Windingham überragte mit seiner Grösse von 2 Metern die meisten der hier anwesenden Soldaten. Auch die Falten und das weiße Haar wirkten bei dem 3-Zehntner-Mann verstärkend für sein einschüchterndes und imposantes Erscheinungsbild. Jetzt aber war seine leise sonore Stimme die schlimmste Strafe für die Anwesenden. Windingham war der amtierende S3-Stabsoffizier der gesamten Hofgarde-Brigade und dafür bekannt erst zu brüllen und dann immer leiser zu werden. Und jetzt war er sehr leise. Er stauchte noch kurz einen Batallionsführer der 3.Hofgarde zusammen. Dann entliess dann die Mitglieder der 2. und 3.Hofgarde. Als diese den Raum verlassen hatten, machte er sich über die Leistungen des 1. und 2.Batallions der 1. Hofgarde her. Die Kritik an den letzten Manöverleistungen war nicht so vernichtend wie einige befürchtet hatten, aber die Mahnungen wurden ohne Widerspruch zur Kenntnis genommen. Dann entliess der S3 die Offiziere der beiden Batallione und nahm Platz. Das versammelte Offizierskorps des 3.Batallions wappnete sich für das Gewitter, das anscheinend folgen würde. Dies war dann doch überrascht als der S3 die Soldaten anlächelte. Er betätigte das Interkom und es traten 8 Mitglieder der Flotte ein. Die Soldaten waren den Anwesenden nur zu gut bekannt. Es handelte sich um die Schiffskommandeure der Landungsschiffe des 3.Batallions. Als sich die Neuankömmlinge gesetzt hatten, aktivierte der Oberst sein Notebook und rief eine Datei auf. Er warf einen kurzen Blick auf die Daten und sandte dann die Datei an den Holoprojektor. Der Projektor bildete eine schematische Darstellung von 8 Landungsschiffe ab und der Oberst begann mit seinem Vortrag: „Sie sehen hier ein letztes Mal die Landungsschiffe ihres Batallions vereint. Dieses wird sich ab morgen ändern. Einige der Schiffe die Sie dort sehen, werden nicht mehr zum Flottentransportkontingent gehören."

Mit diesen Worten betätigte er eine Taste und die Darstellungen der Landungschiffe *Ostfriesland, Niedersachsen, Lüneburg, Eben Emael* und *Piz Palu* verschwanden. Diese Aktion führte zu einem kleinen Tumult, wobei sich einige Offiziere besonders laut hervortaten. Der S3 deutete einem Offizier sich dazu zu äussern und sorgte mit einer einfachen Handbewegung für Ruhe. Kommodore Peter Lüding, Kapitän der *Lüneburg*, konnte nur mühsam seine Wut unterdrücken, als er die Worte an den S3 richtete: „Was haben wir verbrochen, dass man uns unsere Schiffe nimmt? Sind wir jetzt die Melkkuh für den Rest der Admiralität?" Windingham fixierte Lüding, bevor er langsam antwortete: „Mein lieber Kommodore, Ihre *Lüneburg* ist ein Schiff der Union-Klasse und ist wie alt? Moment! 287 Jahre und den letzten Integritätstest hat das Schiff mit Mühe und Not geschafft. Dieses ist für eine Einheit der Hofgarde inakzeptabel. Und wenn ich mir die Daten der anderen Schiffe ansehe, so wird mir Angst und Bange. Die *Ostfriesland* hat arge Probleme die geforderten Schubwerte über einen festgesetzten Zeitraum zu halten und bei der *Eben Emael* und der *Niedersachsen* haben die Prüfer Risse in der Chassisabstützung gefunden, welche schon mehrmals geflickt worden sind. Die *Piz Palu* hat erst letzte Woche eine saubere Bruchlandung hingelegt, weil sowohl der Antrieb als auch das Boden-Näherungsradar unzuverlässig waren. Die *Piz Palu* ist jetzt nur noch für die Altmetallverwertung zu gebrauchen. Daher hat es eine Besprechung mit dem Archon gegeben und Katrina Steiner teilte meine Auffassung. Daher werden diese Schiffe ausgemustert. Ausserdem müssen wir einen gewissen Standard in Ihre Einheit hineinbringen, denn Sie sind nicht mehr Teil der Bremer Gardejäger. Ein Sturmbatallion der 1.Hofgarde braucht zuverlässiges Material, damit es seine Aufgaben mit der größt möglichen Effizienz erfüllen kann. Stimmen Sie mir da alle zu?" Die Offiziere schluckten ihren Frust herunter und stimmten dem alten Frontoffizier zu.

Windingham rief eine neue Datei auf und führte seinem Vortrag fort: „Die *Piz Palu* wird zu SemierDataTron überführt und ausgeschlachtet. Als Ersatz wird die alte Besatzung dort das Schiff mit der Registriernummer 34-TR016826 übernehmen. Die Übernahme wird nächsten Montag erfolgen und die Besatzung hat dann 14 Tage Zeit um sich mit dem Schiff vertraut zu machen. Von jetzt an in 21 Tagen wird das Schiff vor dem Komitee seine Abnahmeprüfung abhalten und danach seine endgültige Designation bekommen. Geplant sind folgende Namen: *Matterhorn, Mt.Erebus* oder *Mountbatten*. Irgendwelche Fragen?“ Die Besatzung der *Piz Palu* bekam glänzende Augen: ein nagelneues *Truimph*-Landungsschiff als Ersatz für die alte *Palu*. Weiter ging es an die Adresse der Besatzung der *Eben Emael*, die schon übermorgen den Ersatz mit dem gleichen Namen in Empfang nehmen sollte, ebenfalls ein brandneues Schiff gleichen Typs. Schliesslich richtete Windingham die Worte an Fynn Buchanan, Markus Hohmann und Jens “Silk“ Puzik: „Gentlemen, die alte *Lüneburg* wird ausser Dienst gestellt und Sie werden ein etwas neueres Schiff erhalten. Dieses Schiff hat während des 4.Nachfolgekrieges den Codenamen „Mäxchen“ geführt, wird aber jetzt eine endgültige Designation erhalten. Irgendwelche Vorschläge?“ Mit diesen Worten rief er eine schematische Darstellung des Schiffes auf. Ein Raunen ging durch die Versammlung: ein Landungsschiff der *Fortress*-Klasse. Das bedeutete genügend Platz für Olafs Langhans Mechkompanie, die Panzerkompanie Hugh Brabhams und die Grenadiere von Ukio Katayama. Es war auch Olaf Langhans, der diesen Vorschlag machte: *Thors Hammer.* Windingham nickte und gab den Namensvorschlag ein. Als keine Gegenstimmen kamen, versah er den Vorschlag mit seiner elektronischen Unterschrift und leitete es an das Büro des Archons weiter. Schliesslich richtete der S3-Offizier sich auf und bedachte die noch nicht angesprochenen Offiziere der 1.Kompanie, der *Ostfriesland* und der *Niedersachsen* mit einem wissenden Blick: „Was soll ich jetzt mit Euch Chaoten machen? Normalerweise wäre die gerechte Strafe für Euch, dass Ihr zu Euren Einsätzen per Anhalter fahrt. Aber meine Analytiker haben sich die Daten der Schiffe und Eurer Leistungen angesehen. Sie kamen, zusammen mit der Führung der Hofgarde, zu dem Schluss, dass Ihr doch wieder eigene Schiffe bekommen sollt. Die Techniker der Admiralität haben schon alle wichtigen Geräte und Einrichtungen ausgebaut und verpackt. Die Besatzungen der *Ostfriesland* und der *Niedersachsen* werden ein Kommando unter der Leitung des Chefs der 1.Mechkompanie begleiten und nach New Earth aufbrechen. Dort werden Sie Ihre neuen Schiffe in Empfang nehmen und sich mit den neuen Schiffen vertraut machen. Die genauen Spezifikationen der Schiffe erfahren Sie vor Ort. Aber keine Sorge, Sie werden nicht enttäuscht werden. So das war alles. Bis auf Hohmann und Puzik darf der Rest wegtreten.“ Nachdem die letzten Soldaten den Raum verlassen hatten, winkte Windingham die beiden Angesprochenen heran. Markus Hohmann und Jens “Silk“ Puzik nahmen auf den beiden Stühlen neben dem Fronttisch platz und harrten der Dinge die da kommen sollten. Der S3-Offizier aktivierte den Holoprojektor und rief eine gesicherte Datei auf. Vor den Dreien baute sich eine Grafik auf, die die Geheimdienstberichte über einen ehemaligen Steinerplaneten zeigte, der sich zur Zeit unter der Knute von Haus Davion befand. Die beiden Führungsoffiziere des 3.Batallions überflogen die Daten und schauten dann ihren Vorgesetzten fragend an. Markus Hohmann fand als erster seine Sprache wieder und stellte die entscheidende Frage: “Hervorragende Daten, aber was hat das mit uns zu tun? Das System liegt zwar im terranischen Korridor, aber die strategische Wichtigkeit rangiert wohl auf dem Level einer Grapefruit.“ Silk gab sein persönliches Passwort ein und rief weitere Informationen über das Zielsystem auf. Die Liste gab jedoch nicht viel her, bis auf eine kleine Notiz. Defiance Mechworks hatten vor einigen Jahren dort eine kleine Erprobungsstelle zusammen mit der Firma Coventry Metal Works, die aber kurz nach Beginn des Steiner-Davion-Bündnisses aufgegeben wurde. Dies war interessant, aber es brachte sie auch nicht wirklich weiter. Er wollte schon zurück ins vorherige Menü zurückwechseln, als ihn die Datenbezeichnung der Notiz ins Auge fiel. Sein Kopf ruckte hoch und er sah Windingham direkt in die Augen: „Wie viele *Banshee-S* befinden sich denn dort noch in diesem Lager?“

Der S3-Offizier grinste breit und rief den Datei-Anhang auf: „3 *Banshee-S* in Serienreife, 2 *Banshee-4M*-Prototypen, 2 *Zeus-6T* und 2 *Berg-Commandos*. Es würde sich richtig lohnen, wenn die Davionisten etwas davon wüssten. Aber das Lager ist noch nicht entdeckt worden. Ihr Auftrag ist es die Davionbesatzung zu vertreiben und den Planeten für das Haus Steiner wieder in Besitz zu nehmen. Ihre Gegner sind Teile der Gravewalker, besser bekannt als die Deathperados. Sie werden mit allen verbliebenen Teilen Ihres Batallions angreifen und den Planeten nehmen. Zusätzlichen Support werden Sie vom 1.Panzerregiment und vom 2.Infanterieregiment der Hofgarde erhalten. Ausserdem werden Sie 3 Staffeln des Jagdgeschwaders der 10.Lyranischen Garde begleiten. Abflug ist übermorgen, sammeln Sie Ihre Truppen. Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und alles Soldatenglück der Welt. Weggetreten!“ Die beiden Soldaten salutierten und marschierten aus dem Besprechungsraum. Endlich ein Auftrag!

Sabik, Terranischer Korridor
18.05.3034
50 km vor dem Banberra-Gebirge
04.18Uhr TNZ

„Ich hab keinen Bock mehr. Immer zur schlimmsten Zeit am frühen Morgen. Und den Kaffee kannst du auch vergessen. Komm zur Hofgarde und du bekommst mehr für dein Geld, haben sie gesagt. Du wirst einer der meistbewunderten Soldaten des Commonwealth, haben sie gesagt. Du brauchst nicht mehr solche Scheissaufträge auszuführen, haben sie gesagt. Und du wirst auch mehr Sold kriegen, haben sie gesagt. Pah, für´n Arsch, sage ich!“ Nach dieser morgendlichen Ansprache des Kompaniechefs der 2.Kompanie Olaf Langhans, musste Silk sich sehr zurück halten, um nicht laut loszulachen. Olafs *Wolverine* stand neben Silks *Guillotine* und dem *Thunderbolt* von Sebastian Janoschek. Diese drei Mechs bildeten die Hauptstreitmacht der Aufmarschzone 2 der Hofgarde und sollten die südliche Flanke decken, während der Rest der Truppen die nördliche Flanke des Gegners angriff. Zu diesem Zweck war seit zwei Stunden schon die schnelle Jagdlanze unter Führung des Chefs der 3.Kompanie Ralf Bleckmann unterwegs. Die erste Meldung über Feindkontakt hatte vor einer Stunde Beate Coert in ihrer *Cicada* abgesetzt. Sie hatte auf kürzeste Entfernung ein kurzes Scharmützel mit einer Davion-*Spinne* gehabt, die sich als sehr hartnäckig erwies, Mit dem Auftauchen der beiden Hofgarde-*Wolfhounds* sah diese dann doch ein, dass dieses Gefecht nicht zu ihren Gunsten ausgehen würde. Kurze Zeit später setzte Conni Hohmann mit ihrer *Javelin-F* einen Schlusspunkt auf die Karriere zweier Truckbesatzungen. Diese waren mit einer Munitionslieferung in Richtung der Davionlinien unterwegs und weigerten sich anzuhalten. Ganz im Gegenteil, sie versuchten den leichten Mech zu rammen. Vier mittelschweren Laser beendeten die Ambitionen der Fahrzeugbesatzungen, allerdings auch deren Leben. Die beiden *Wolfhounds* hatten vor einer halben Stunde ein kurzes Langstreckengefecht mit einem feindlichen *Jaegermech*, dass aber ohne einen Treffer auf beiden Seiten abgebrochen wurde. Jetzt war es an der Zeit für einen entscheidenden Schlag. Die beiden Gefechtsparteien hatten ihre Positionen auf der Ebene bezogen und warteten jetzt auf das, wie auch immer geartete, Startsignal. Jens „Silk“ Puzik hatte den Oberbefehl über die Kampfhandlungen an Olaf Langhans und seine 2.Kompanie übergeben und befand sich jetzt im Cockpit seiner *Guillotine*. Zusammen mit dem Joker seiner Kampfgruppe rückte er gegen die Daviontruppen vor. Der kleine *Raven*, eine Besonderheit innerhalb des Lyranischen Commonwealth, würde in Kürze seinen Posten auf einem nahe gelegenen Hügel beziehen und von dort aus die Raketenartillerie der Hofgarde lenken.

Seine schwere Kampfmaschine würde wahrscheinlich eher auf kurze Distanz auf den Gegner treffen. Ralf Bleckmann hatte eben die Aufklärungsergebnisse durchgegeben: eine nette Streitmacht hatte dort -in etwa 4 Kilometer Entfernung- Aufstellung bezogen. Die Mechtruppen bestanden aus zwei *Derwischen*, einer *Spider*, einem *Centurion*, zwei *Greifen*, einem *Thunderbolt*, einem *Jaegermech* und einem *Grand Dragon*. Die letzte Maschine war garantiert kein Geschenk des Hauses Kurita. Weiterhin konnten drei Panzer geortet werden: ein *Striker*, ein *Hunter* und ein *Rommel*. Naja, diese Maschine kannte man zu genüge, wurde ja schliesslich im Lyranischen Commonwealth hergestellt.

Er rief noch einmal kurz seine eigene Gliederung auf: seine *Guillotine*, der *Raven*, der *Thunderbolt-S*, der *Crusader*, sowie die beiden Panzer, ein *Striker*-LRM und der alte *Partisan*-LRM bildeten das Zentrum. Die rechte Flanke bildeten Olafs Wolverine und die beiden Wolhounds, während links sich der *Assassin* Ralf Bleckmanns zusammen mit der *Javelin-F* und der *Cicada* dem Gegner näherte. Durch ein Trockental donnerte die Kavallerie der Hofgarde und versuchte in den Rücken der Davion-Streitmacht zu kommen. Der *Warrior*-Kampfhelikopter würde versuchen einige Rücken der Mechs zu treffen. Aber es war eine ganz andere Maschine, die den ersten Schritt machte. Der alte *Partisan*panzer bekam Koordinaten durch den *Raven* übermittelt und schlug mit seiner gesamten Bewaffnung zu. Ein gegnerischer *Greif* empfand diese Aufmerksamkeit als nicht gewollt und nutzte seine Sprungdüsen, um einem zweiten Angriff zu entgehen. Der kleine *Assassin* griff mit seiner Bewaffnung ins Gefecht ein. Nur der hohen Geschwindigkeit des Mechs war es zu verdanken, dass der Gegenschlag des *Grand Dragon*s ohne bleibende Schäden blieb. Beide Truppen rückten jetzt aufeinander zu und es würde gleich zu einem typischen Schlachtengetümmel kommen. In dieser Hinsicht unterschieden sich die Schlachten des 31.Jahrhunderts nicht von denen des 19.Jahrhunderts, allerdings sind die jetzigen Waffen „geringfügig" wirksamer. „First Blood! TacCom rückt vor." Das war Olaf und er brachte jetzt seine gesamte Bewaffnung gegen den gegnerischen *Centurion* zur Wirkung. Dieser blieb der *Wolverine* nichts schuldig, aber die überlegene Geschwindigkeit der *Wolverine* verhinderte Schäden. Der nahe gelegene Wald wurde vom Waffenfeuer des *Centurion* zu Rohstoff für eine Spanplattenfabrik verarbeitet. Zwischen den beiden Kontrahenten schoss die *Cicada* hindurch und streifte den linken Arm des *Centurions*. Die dortigen Panzerplatten beulten unter der Belastung nach innen, lösten sich aber nicht vom Chassis. Mit fast 130 km/h donnerte der 40-Tonner auf die *Spinne* zu und die Lichtwerfer verwandelten den Grasboden der Lichtung in eine schwarze, verglaste Fläche und zwangen die *Spinne* zum Rückzug. Der *Grand Dragon* richtete seine Waffen auf die *Cicada* und feuerte, aber die leichtere Maschine hatte die Minimaldistanz der Waffen unterschritten und die Zerstörungskraft verpuffte in der Atmosphäre. Beate Coert in ihrer *Cicada* begriff, dass dieser Gegner etwas zu viel des Guten wäre und bog nach rechts ab. Der gegnerische *Jaegermech* kam zu dem Schluss, dass sich die *Cicada* gut auf seiner Abschussliste machen würde, aber die beiden *Wolfhounds* leisteten ganze Überzeugungsarbeit. Der *Jaegermech* wog zwar 65 Tonnen, aber die Panzerung war nicht sehr viel stärker als die der *Wolfhounds*. Also entschied der Davionpilot, dass ein sogenannter Alpha-Strike die beste Verteidigung wäre. Dieser Feuerwalze konnten sich die *Wolfhounds* nur mit Mühe entziehen. Silk leistete mit seiner *Guillotine* Schwerstarbeit in der zweiten Kampfreihe, als er in den Nahkampf mit den Davionpanzern zog. Plötzlich ging alles sehr schnell. Der Kampfhubschrauber flog von einem Angriff auf den *Dervish* ab und legte sich in eine Linkskurve, als eine Breitseite des *Jägermechs* den *Warrior* vernichtete. Das Fernkampfduell zwischen dem Steiner-*Striker* und dem *Grand Dragon* endete siegreich für den Steiner-Mech, weil eine Langstreckenrakete die Munitionsvorräte zündete. Es gab keinen Aufschrei. Der Funkkontakt riss einfach ab. Wie als Rache gedacht, explodierte der Davion-*Centurion* im Kreuzfeuer der *Wolfhounds* und der *Cicada*. Aber der Preis war hoch. Der *Wolfhound* von Andre Bergmann verlor seinen rechten Arm, die *Cicada* fast die gesamte Panzerung des mittleren Torsos. Der andere *Wolfhound* verlor seine gesamte linke Seite.

Durch die Rauchwolke stürmten wie Rachegeister die *Javelin* und der *T-Bolt* auf den *Jaegermech* zu. Von der rechten Flanke stürmten die *Guillotine* und die *Wolverine*. In der Mitte der Bewegungen stand der Davion-*Jaegermech* und hielt einige Sekunden lang dem Kreuzfeuer stand. Von einer Sekunde zur anderen schmolz die Panzerung des 65-Tonners dahin und die Waffenwirkung traf die Munitionslager. Der Feuerpilz stieg fast 50 Meter hoch. Durch den Ausfall des *Jägermechs* standen die Steiner-Mechs jetzt im Rücken der Davion-*Greifen*, die ihrerseits dem *Raven* auf den Pelz rückten. Die schnelleren Steiner-Mechs stürmten auf die *Greifen* zu als eine KSR des fliehenden *Dervishs* Olafs *Wolverine* traf. Der Mech geriet ins Stocken, die Kabinenhaube wurde abgesprengt und der Schleudersitz stieg kometengleich in den Himmel.

Mit einem Donnern -als würde Thors Hammer herniederfahren- explodierte die *Wolverine*, während in sicherer Entfernung der Schleudersitz an seinem Fallschirm zu Boden schwebte. „Hier Silk, übernehme TacCom. Schadensmeldung!“ Seine Kampfgruppe meldete sich nacheinander, einige Kämpfer mit ruhiger Stimme, andere stockend oder gepresst, aber immer noch lebend. Die Davion-Streitmacht wandte sich nach Osten, um sich zu sammeln und von dort neu anzugreifen, das aber von der Artillerie der Hofgarde verhindert wurde. Die Davions zogen sich zurück. Bevor sie ihr Aufmarschziel erreichten, ging dieses in einem flammenden Inferno unter. Silk brachte seine *Guillotine* zum Stehen und nahm mit dem Landungsschiff Verbindung auf. Er befahl Feuereinstellung und wollte gerade auf den Führungskanal wechseln, als eine Meldung über den offenen Kanal 3 herein kam. Es war der Kommandeur der Davion-Truppen und bat um freien Abzug. Dieser wurde ihm von Silk gewährt. Der Waffenstillstand trat sofort in Kraft und eine gespenstische Stille legte sich über das Schlachtfeld. Die Stille wurde nur durchbrochen durch lautes Stampfen der Mechs und das Prasseln der Brände. Dazu mischte sich das anschwellende Knattern der anfliegenden Hubschrauberstaffel. Nach einigen Augenblicken trafen die beiden San-Helikopter ein und wurden dabei von zwei Kampfhubschrauberrotten gedeckt. Über Kanal 9 kam eine schwache Meldung herein: „Charly Zwo meldet sich im Funkkreis zurück. Habe leichte Blessuren und einen Mordsbrummschädel, aber bin sonst in Ordnung. Nehme an, wir haben gewonnen oder?“ Silk bestätigte dieses und war heilfroh Olafs Stimme wieder zu hören. Durch das schmutzige Cockpitfenster konnte er den Abzug der ehemaligen Herren dieses Planeten beobachten. Er konnte sich den Gefühls nicht erwehren, dass er diese Truppe wieder sehen würde. Aber jetzt gehörte dieser Planet zu den Besitzungen des Lyranischen Commonwealth und der Archon würde mit der Hofgarde zufrieden sein. Und es gab noch eine gute Nachricht: sowohl der Pilot des *Warrior* als auch die *Striker*-Besatzung hatten das Gefecht, wenn auch schwer verletzt, überlebt. Die Sanis hatten es gerade bestätigt.

RPG off

Der Fight gegen die Gravewalkers war die erste Prüfung für die alten Krieger unseres neuen Chapters. Auch wenn die Gravewalkers Rache für die Niederlage geschworen haben, so ist dies nicht aufgrund schlechter Stimmung an der Platte gekommen, sondern weil es beiden Seiten enorm Spaß gemacht hat. Spätestens in der Zeit nach Anröchte wird es zu einem neuen Kräftemessen zwischen den Gravewalkern/Deathperados und der 1.Hofgarde/“Die wilde Jagd“ kommen. Wir freuen uns schon drauf!

Elmar Coert

Die weißen Reiter

Gefechtsbericht der 1.Hofgarde von Nice-Dice e.V.-Con in Anröchte 2002

Autor: K.-Elmar Coert
Korrektur: Birgit Janoschek

Testzentrum 4, N.E.T.C.
New Earth, Isle of Skye
Lyranisches Commonwealth
31.Mai.3034, 0530 Uhr OZ

Die Sonne liess sich gerade am Horizont blicken und malte einen orange-roten Schimmer auf die Aussenhaut des *Union*-Landungsschiffes Oldenburg. An der Oberseite der kugelförmigen Konstruktion des Landungsschiffes schoben sich die Panzerabdeckungen in ihre Parkposition und gaben die Brückenfenster frei. An der Unterseite öffnete sich das Panzertor für den Hangar 1 und eine schwere Gangway wurde hydraulisch ausgefahren. Der Lademeister ging über die Gangway nach unten und wandte sich nach rechts. Nach einigen Metern hatte er eine kleine, buckelförmige Betonkonstruktion erreicht. Dort fingerte er aus seiner Beintasche ein diskusförmiges Gerät, das er auf eine gelbe Markierung der Betonkonstruktion positionierte. Nachdem er einen Knopf an seiner Fernsteuerung betätigt hatte, öffnete sich an der dem Schiff abgewandten Seite eine kleine Panzerluke und gab den Weg ins Innere des Buckels frei. Der Lademeister aktualisierte mit schnellen Handgriffen die Einstellungen des unter der Betonschicht geschützten Telemetrieports und verschloss die Panzerluke wieder gründlich. Dann wandte er sich wieder dem riesigen Landungsschiff zu und marschierte über die Gangway an Bord. Im Türrahmen des Panzertors wurde er von einer Person erwartet, die einen schwarzen, offensichtlich schon sehr gebrauchten Technikeroverall, ohne Namensschild trug. Der Mann hatte zusätzlich eine Sonnenbrille und ein schwarzes Basecap auf, auf der das Logo der Firma TharHes abgebildet war. Er nutzte das Öffnen des Panzertores zu einer Zigarettenpause und reichte dem Lademeister mit einem süffisanten Lächeln einen dampfenden Becher Kaffee. Dieser grunzte dankbar, nippte an der heissen Flüssigkeit und förderte mit sichtlicher Mühe ein Zigarettenetui aus einer seiner Taschen. Er liess sich Feuer geben und inhalierte genüsslich den Rauch.
Erst jetzt brach er sein Schweigen: „Sag mal, Elmar. Vermute ich das nur oder hat es gestern bei der Waffenprüfung ´ne leichte Fehlfunktion gegeben?“

Der Schwarzgekleidete zog erst einmal an seiner Zigarette, bevor er antwortete: „Nee, mein Guter.
Das mit der gesteigerten Wärmeableitfähigkeit im Flug ist bei der Konstruktion normal. Die Wärmetauscher liegen in einer Art Luftkanal hinter der Hauptpanzerung und werden bei Steig- und Sinkflügen zusätzlich durch Umgebungsluft gekühlt. Das geht aber nur, wenn wir uns in der Atmosphäre bewegen. Im All und bei einem Eintritt in die Atmosphäre werden die Zugänge dieser Luftkanäle automatisch geschlossen. Wieso? Ist Euch kalt etwa geworden auf dem Zwischendeck?“ Der Lademeister, CWO Heinz Jucknat, nickte nur und trank weiter seinen Kaffee. Er stammte aus den tropischen Gegenden Tharkads und war dafür bekannt, es lieber etwas wärmer haben zu wollen. An Bord der alten Niedersachsen hatte er, in Zusammenarbeit mit dem leitenden Ingenieur, an der Klimaanlage seiner Kabine einen der äusseren Wärmetauscher des Schiffsreaktors angeschlossen und damit seine Kabine auf eine Dauertemperatur von 28° Celsius aufgeheizt, während in den anderen Kabine gleichmässige 20° Celsius herrschten. Hier am Ladetor 2 waren es gerade einmal 9°C, die den CWO frösteln liessen. „Hat sich Roadrunner eigentlich schon gemeldet? Ich mein ja nur, in 30 Minuten heben wir ab und der Flug wird nur 20 Minuten dauern. Er sollte ja schon im Zielgebiet sein.“ Elmar zog an seiner Zigarette und hob sein Headset vom Kragen. „Geist 2 für Geist 1, kommen.“ Es knackte kurz, als sich Matthias Hensel meldete: “ Hier Geist 2, kommen. Was gibt es?“ „Hat sich Roadrunner schon gemeldet, kommen?“ „Keine Ahnung. Sandman ist in der OPZ, kommen.“ „Verstanden, Ende!“ Trennung. „Sandman für Geist 1, kommen.“ „Hier Sandman. Habe mitgehört. Roadrunner hat sich vor zwei Minuten gemeldet. Seine Position ist 3 Kilometer außerhalb Lima-Zulu 3. Moment mal: neue Meldung!“ Die beiden Männer im unteren Hangar schauten einander an und wunderten sich. Bevor einer etwas sagen konnte, heulte die Alarmsirene los. CWO Jucknat holte sein Datensichtgerät heraus, verband es mit der Datenleitungskonsole neben der Torsteuerung und rief die Decklisten auf. Es dauerte 30 Sekunden bis die Liste auf dem Sichtgerät erschien, aber sie sprach ein deutliches Bild von der Professionalität der Besatzung. Mittels ihrer persönlichen Kommunikatoren mussten die Besatzungsmitglieder sich sofort melden.

Dieses geschah mit dem kleinen Sensorfeld an der Unterkante des zigarettenschachtelförmigen Gerätes, das den Daumenabdruck scannte. Ein kleiner Sender mit reduzierter Leistung speiste dann die Meldung in das Bordnetz ein. Elmar hatte beim Ertönen des Alarms sofort die Position an der sekundären Kontrolle übernommen und beobachtete das Landefeld. Wie von Geisterhand war eine kleine halbautomatische Pistole in seiner Hand aufgetaucht und hatte den Weg in eine passende Außentasche seines Overalls gefunden. Jucknat sah auf und fand endlich Worte, die er halb an sein Gegenüber, halb ins Mikrofon des Interkom richtete. „Mannschaft vollzählig, bis auf Roadrunner. Alle Mann an Bord, wir schließen jetzt die Außenluken." Ein zaghafter Piepton begleitete die Antwort von der Brücke: „Roger, Luken dicht. Klar zum Abheben in 3 Mike. Captain, bitte auf der Brücke melden. Geist 1, bitte auf der Brücke melden. Lademeister, Zustand Gelb herstellen." Elmar betätigte die Kontrollen für das Ladetor, das sich nun relativ zügig zu schließen begann. Jucknat war schon die Metalleiter empor geklettert und war auf halben Weg zu seinem Arbeitsplatz auf Deck 2. Die Rampe hatte inzwischen ihre Parkposition erreicht und das Tor wies nur noch eine Öffnung von etwa 50 Zentimetern auf, die schnell kleiner wurde. Endlich war das Tor geschlossen und die Verriegelung hatte eingeschnappt. Jetzt konnte sich Elmar auf den Weg zur Brücke machen und feststellen, was da überhaupt los war. Er joggte zum Aufzug 2 und drückte den Anforderungsknopf. Dort wartete er einen Augenblick und betrat anschließend die Kabine. Er gab sein Reiseziel ein und wurde von der Sicherheitsautomatik aufgefordert sich zu authentisieren. Nachdem dieses zur beiderseitigen Zufriedenheit erfolgt war, setzte die Kabine ihren Weg zur Brücke fort und erreichte sie einige Augenblicke später.

Der 1.Offizier des Schiffes gab noch einige schnelle Befehle, räumte seinen Platz für die Kommandantin des Schiffes und erstattete ihr Bericht. Elmar trat hinzu und konnte die letzten Worte noch hören, aber nicht zuordnen. Clarissa Newman schaute ihn an und fasste den Bericht zusammen: „Moin, Schlammstapfer. Wir haben ein Problem in Form eines nicht registrierten Landungsschiffes von noch unbekannter Bauart. Es hat einen Anflugvektor auf Zone Mike-Quebec und ist anscheinend bewaffnet. Beim Überflug über seine Stellung hat es auf jeden Fall schon auf Roadrunner geschossen, aber nicht getroffen. In etwa 30 Sekunden bekommen wir ein Sensorbild von Roadrunner. Vorschläge?" Elmar fackelte nicht lange und betätigte seinen Kommunikator: „Geist 1 an alle Geister. Code Red. Ich wiederhole, Code Red. Meldung bei Fertigstellung der Kampfbereitschaft. Ende." Dann wandte er sich Clarissa zu, registrierte aber den säuerlichen Gesichtsausdruck des 1.Offiziers.

Mit einem unschuldigen Lächeln zog er die Waffe aus der Tasche und entfernte die Patrone aus der Kammer. Jetzt konnte er auf das Sensorbild warten und Clarissa dann eine Antwort geben. Der Schirm brauchte etwa 10 Sekunden, bevor er das Bild aufgebaut hatte. Die Aufnahme war anscheinend mit der Zielkamera des *Assassins* gemacht worden, da das Foto mit einem Maßstab versehen war. Clarissa runzelte die Stirn: „Was zum Geier ist das?" Elmar betrachtete das Bild noch einmal genauer, richtete sich kerzengerade auf und antwortete mit einem wölfischen Grinsen: „*Confederate*-Klasse, vermutlich 4 bis 6 Mechs. Comstar kommt zu Besuch." „Woher bei allen Heiligen kennst du so ein Schiff?" „Das willst du nicht wirklich wissen. Wir müssen es abfangen, bevor es sich dort hinten einnisten kann. Das Ding ist verflucht schwer aufzuspüren am Boden. Ich nehme das, was innerhalb der nächsten 15 Minuten von meinen Mechs kampfbereit ist und stelle sie an Boden. Ich hoffe, dass das jetzt nicht nur die Vorhut war. Mike-Quebec ist nämlich verdammt nahe an den Kronjuwelen." Clarissa nickte und wies mit einer kurzen Kopfbewegung den 1.Offizier an die planetare Verteidigung zu informieren. Zwar war die Oldenburg noch in der Enderprobung, aber sie würde mit dem kleineren Schiff schon fertig werden. Um die Reste würden sich die Mechs kümmern. Elmar war schon auf den Weg zu seiner Maschine, als die Triebwerke von der Vorzündsequenz erbebten. Wenn nichts dazwischen kam, dann war sein *Warhammer* in 5 Minuten kampfbereit. Allerdings nur, wenn er nicht abspringen musste; Raketenpacks waren nämlich nicht vorrätig. Man kann eben nicht alles haben.

5 Kilometer südlich von Zone Mike-Quebec
0700 Uhr OZ, 2500 Meter über der Oberfläche
an Bord des Landungsschiffes Oldenburg

Mit 400 km/h donnerte die Oldenburg durch die Atmosphäre. In 30 Sekunden würde das gegnerische Schiff in Waffenreichweite sein. Der Pilot richtete die Nase der Oldenburg auf und ging von einer Horizontalbewegung zu einem Parabelflug über. Der Waffenoffizier brachte die Sensordaten auf den neuesten Stand und feuerte zwei der Langstreckenlafetten ab. Sekunden später brachte er die Energiewaffen der linken Flanke zum Einsatz. Das feindliche Landungschiff feuerte mit seiner gesamten Bewaffnung, erzielte aber keinen Treffer. Anders verhielt es sich mit einem der gegnerischen Battlemechs. Der *Lancelot* traf das Schiff auf Höhe des Decks 3 und brannte mit seinen schweren Lasern eine Tonne Panzerung von der Aussenhaut. Die Oldenburg schüttelte sich leicht und stieg auf zum höchsten Punkt der Parabelbahn.

Während des Fluges feuerte das Schiff weiter, allerdings setzte es jetzt auch das volle Potential des umgebauten Decks 3 ein: mit durchschlagendem Ergebnis. Die feindlichen Mechs zerstreuten sich schlagartig und das *Confederate* musste einige Treffer einstecken, bevor das Sperrfeuer die Flora rund um das Schiff in Brand setzte und die Sichtlinie blockierte. Für einen Außenstehenden erinnerte die Landung der Oldenburg an einen unkontrollierten Absturz, aber der Pilot hatte in keiner Sekunde die Kontrolle über das Schiff verloren. Überraschend sanft setzte die Oldenburg auf und bevor die Landestützen voll eingefedert hatten, öffneten sich die Panzertore der Mechhangars. Augenblicke später erschienen 4 Mechs auf der Rampe und marschierten von Bord. Andre Bergmanns *Wolfhound* und Mark Menzels *P-Hawk* schwärmten aus und nahmen Kurs auf den Gegner. Matthias Hensel und seine *Wolverine* bildeten das Mittelfeld der Aufstellung, während Elmar Coert und sein noch in den Paradefarben der Hofgarde lackierter *Warhammer* den Schluss bildeten. In circa 5 Kilometer Entfernung würden sie auf Ralf Bleckmann und seinen *Assassin* treffen und später auf die Eindringlinge. Mit 4 Meter weiten Schritten stürmte der *Warhammer* vor und gab damit das Tempo der Einheit vor. „Njörd für Midgard, kommen." Rauschen. "Njörd hier, kommen." Wieder Rauschen. „Frage, Munitionsstatus?" „Eine Tonne Mun, mehr war nicht da." „Dann übertreib es mal nicht so derbe. Du bleibst auf meiner rechten Flanke. Red Bull und Sandman klären das Vorfeld auf. Leute, aufgepasst! Es handelt sich anscheinend um eine Überfalleinheit einer Liniendivision Comstars. Ich habe zwei StarLeague-Modelle geortet: einen *Lancelot*, das ist ein schwerer Mech mit reiner Energiebewaffnung und Flak-Vorteil, und einen *Kintaro*, das ist ein mittelschwerer Feuerunterstützungsmech mit reichlich Raketen an Bord. Weiterhin kommt gerade von Big Mama rein, dass sich dort noch ein *Vulcan* und ein *Griffin* herumtreiben. Noch ist nicht bekannt, ob es Standardmodelle oder Varianten sind. Also rechnet mit AK2-Beschuss. Ansonsten: Waidmannsheil, Geister! Midgard, Ende."
Zehn Minuten später erreichten sie die Auffangstellung von Roadrunner alias Ralf Bleckmann, der sie kurz in die Lage einwies und dann die rechte Flanke übernahm. Elmar blickte auf seinen Ortungsschirm -eine kleine Besonderheit seiner Maschine- und registrierte den Gegner in drei Kilometer Entfernung. Die Mechs bewegten sich entlang eines flachen Hügelrückens auf seine Stellung zu. Wenn er sie dort nicht stellen und aufhalten kann, würden sie ein Gelände erreichen, in dem es seinen Leuten schwer fällt sie aufzuhalten.

Die Ortungssysteme seines *Warhammers* waren bei weitem nicht mehr Serien-Standard, da die technische Besatzung seiner Kompanie gewisse Überreste seines heissgeliebten, alten *P-hawk* in den *Warhammer* eingebaut hatte. Der Zielrechner des *Warhammers* war durch das TekTruTrack-System des *P-Hawks* ersetzt worden. Entgegen der Vorbehalte der Techniker von TharHes waren bis jetzt noch keinerlei Probleme aufgetreten. Im Gegenteil: diese zusätzliche Präzision in Erfassung und Aufklärung hatte seinen *Warhammer-D* in eine Mischung aus Scoutmaschine und Frontline-Kämpfer verwandelt. Seine Sensoren bestätigten jetzt, dass seine Kameraden die Waffen endgültig hochgefahren hatten. Nur er hinkte noch hinter her. Ohne zusätzliche Befehle verteilten sich die Maschinen im Gelände und stürmten vor. Jetzt galt es! Klotzen, nicht kleckern war jetzt die Parole.

Zone Mike-Quebec
0730 Uhr OZ

Das Knattern des *Vulcans*, erzeugt von den Projektilen der Autokanonensalve, zog knapp am Kanzeldach des *Warhammers* vorbei.

Ein Kreischen erfüllte die Luft, als der gegnerische *Kintaro* seine Kurzstreckenraketen abfeuerte. Das Fauchen des schweren Lasers der *Wolverine* von Matthias Hensel leistete seinen Beitrag zur Kakaphonie des Mechgefechts. Der *Lancelot* konzentrierte sein Feuer auf die *Wolverine*, genauso wie der *Kintaro* und der *Griffin*, während sich der *Vulcan* auf ein Feuergefecht mit dem *Warhammer* einliess.

Andres *Wolfhound* stürmte die linke Flanke entlang und versuchte den *Lancelot* aus seiner teilgedeckten Stellung zu treiben. Der *Assassin* versuchte das gleiche Manöver auf der rechten Flanke. Marc in seinen *P-Hawk* stieg auf und sprang mit seiner Maschine dem Gegner entgegen. Wie ein Rachegeist aus einem Alptraum senkte sich der aus allen Rohren feuernde *P-Hawk* auf eine kleine Hügelkuppe. Der mittelschwere Mech knickte bei der Landung leicht im Kniegelenk ein und richtete seinen rechten Arm auf den *Griffin*. Der *Warhammer* hatte jetzt seine überhöhte Stellung erreicht und brachte seine beiden PPKs nun gegen den *Lancelot* ins Spiel. Matthias Hensel kämpfte in seiner *Wolverine* gegen die Schwerkraft, als eine weitere Salve des *Kintaro* seine Maschine traf. Allerdings wurde der *Kintaro* ebenfalls von Waffenfeuer erschüttert. „Matthias, geht es noch? Meine Sensoren zeigen mir, dass es dich richtig gut erwischt hat." Die Stimme des Spiesses der 1.Mechkompanie kam etwas gepresst auf dem Lautsprecher:" Der leichte und der mittlere Laser im Arm sind Schrott. Wenn wir diese Drecksmühle von *Kintaro* nicht schnell zum Schweigen bringen, dann…." Ein lauter Knall dröhnte durch das Funkgerät als eine weitere Salve die *Wolverine* traf.

Der mittelschwere Mech taumelte und sein Oberkörper sackte nach vorne, aber die Maschine fing sich und griff wieder in das Geschehen ein. Wie Racheengel wandten sich die Steiner-Mechs dem *Kintaro* zu. Der entfesselte Feuersturm riss den Raketenmech von den Beinen und schleuderte ihn zu Boden. Nach dieser Attacke machte die Maschine keine Anstalten wieder in das Gefecht einzugreifen. Der Pilot war entweder tot oder bewusstlos; auf jeden Fall stellte die Maschine zu diesem Zeitpunkt keine Gefahr dar. Elmar senkte seine Waffen auf den *Lancelot* und die Zielerfassung schaltete auf. Beide PPKs erwachten zum Leben und die sonnenhellen Blitze schlugen in den überraschend schmal gebauten schweren Mech ein. Auf der anderen Seite des Schlachtfeldes versuchte der feindliche *Griffin* nun sein Glück gegen den leichteren *Assassin* und setzte dabei die mittelschwere Raketenlafette ein. Die Raketen zogen ihre Spiralbahn durch die Luft und überzogen den 40-Tonner mit orangefarbenen Feuerblumen. Ralfs Maschine schüttelte sich unter den Einschlägen und wie Federn eines Vogels in der Mauser fiel die Panzerung zu Boden. Der *Assassin* brachte seinen Torso in eine leichte Rückenlage und schlug mit seinen Waffen zurück. Unterstützt wurde er dabei von dem Trio mittelschwerer Laser des *Wolfhounds*. Jetzt war es die Comstar-Maschine, die wankte. Elmar zog seine Aufmerksamkeit von diesem Schauspiel ab und wandte sich dem *Lancelot* zu. Plötzlich kreischte der Alarm der Näherungswarnung: der *Vulcan* hatte seine Sprungdüsen eingesetzt und versuchte einen Todessprungangriff auf seine Maschine. Mit titanenhafter Gewalt schlug die Maschine gegen den *Warhammer*, der seine beiden Partikelkanonen nochmals gegen den *Lancelot* einsetzte. Elmar hatte Mühe seine Maschine auf den Beinen zu halten, jedoch hatte sein Angreifer nicht soviel Glück. Der *Vulcan* schlug, nur geringfügig durch den Angriff gebremst, hinter ihm auf und konnte sich nicht auf den Beinen halten. Aus dem Augenwinkel sah er, dass die wiederholten Angriffe auf den *Lancelot* Erfolg hatten, weil just in diesen Moment ein Arm der Maschine abgerissen wurde. Allerdings hatte auch der Sturzkampfangriff des *Vulcan* einen gewissen Erfolg: die Attacken hatten den rechten Arm des *Warhammers* amputiert. Eine Meldung von Mark Menzel erregte Elmars Aufmerksamkeit. „Der *Lancelot* glüht wie ein Toaster. Andre komm rüber!" Die Bewegungen der schweren Feindmaschine waren zaghaft, genau wie man es von einer überhitzten Maschine erwartete. Elmar drehte sich zu dem gefallenen *Vulcan* um und zwang seine Kampfmaschine zu einer Aktion. Der Tritt ging zwar fehl, aber die Drohung roher Gewalt leistete Überzeugungsarbeit beim Piloten der mittelschweren Maschine. Auf einmal färbte sich Elmars Gesichtsfeld rot.

Mit der rechten Hand versuchte er sich durchs Gesicht zu wischen, traf aber nur die Visierscheibe seines Neurohelmes. Er nestelte am Visierschloss, öffnete die Plaststahlabdeckung und wischte sich über die Augen. Auf seinen grauen Nomex-Handschuhen zeichnete sich Blut ab. Wahrscheinlich eine Platzwunde, ausgelöst durch den Angriff des *Vulcan*. Mit einem wütenden Grunzen schloss er das Visier, wendete seinen Mech vollends und setzte dem *Vulcan* nach. Seine Torsowaffen direkt auf das Ziel gerichtet, betätigte er den Abzug und sah die Wirkung an der Maschine. Der Comstar-Pilot suchte sein heil in der Flucht und Elmar marschierte auf den *Kintaro* zu, der weiter die *Wolverine* traktierte. Unterstützung bekam er dabei vom *P-Hawk* und vom *Wolfhound*, die zuerst den *Lancelot* in die Zange genommen hatten und nach dem Rückzug der Maschine nun frei waren. Die Lackierungen beider Maschinen war zum Teil weggebrannt und die Panzerungen hatten einige Scharten, aber die Kampfkraft hatte keinesfalls gelitten. Beide Piloten waren dafür bekannt, dass sie Angriffe auf ihre Kameraden als Angriffe auf sich selbst werten und dementsprechend handeln. Endlich war er auf Armreichweite an den *Kintaro* heran. Jetzt hiess es: tabula rasa. Auf der anderen Seite des Schlachtfeldes gab es das Schauspiel „Indianer-um-die-Wagenburg", wobei die „Wagenburg" durch den Comstar-*Griffin* und die „Indianer" durch Ralf Bleckmann und seinen *Assassin* dargestellt wurden. Elmar brachte sich mit einem Schuss aus seiner verbliebenen PPK beim *Griffin* wieder in Erinnerung, scannte danach kurz die *Wolverine* ab und marschierte in die sogenannte Henkersposition schräg oberhalb des *Kintaro*.

Ein blinkendes Licht auf seiner taktischen Konsole heischte um seine Aufmerksamkeit: die IFF-Datenbank hatte den *Kintaro* identifiziert. Mit zwei schnellen Handgriffen rief er die Information ab. Interessant! Ein dritter Handgriff aktivierte die Aussenlautsprecher: „Präzentor Carsten Balzer nehme ich an?“ Die ehemals weiss lackierte Maschine drehte sich mühsam zum Warhammer um. “Positiv! Und Sie gehören zur 1.Hofgarde. Ihr Mech kommt mir bekannt vor.“ Elmar musste grinsen. Natürlich musste diese Maschine Comstar bekannt sein, hatte Coert doch vor nicht all zu langer Zeit an der Seite der ComGuards an einigen Gefechten teilgenommen. „Hofgardist Coert, Kompaniechef 1.Kompanie/ 3.Batallion/ 1.Hofgarde, zu Ihren Diensten. Ich nehme an, dass Sie den heutigen Tag als keinen guten Zeitpunkt zum sterben einstufen. Daher schlage ich einen Abbruch der Feindseligkeiten vor und Sie sehen zu, dass Sie verschwinden. Es sei denn, Sie möchten sich noch mit dem Rest der Kampfgruppe New Earth anlegen.“ Anscheinend hatte der Präzentor einen Befehl über Funk durchgegeben, denn die Comstar-Maschinen zogen sich langsam zurück.

Seinen eigenen Soldaten brauchte Elmar so etwas nicht explizit zu befehlen, auch wenn es den Anschein hatte, als würden André Bergmann und Mark Menzel ungeduldig an einer unsichtbaren Kette zerren. „Ich danke Ihnen für die Erlaubnis uns zurück ziehen zu dürfen, aber Sie werden wieder von uns hören.“ Ohne die Zielerfassung zu nutzen richtete Elmar den linken Arm des *Warhammers* auf das Cockpit des *Kintaro*: „Versprechen Sie nicht zu viel, Präzentor. Ich könnte Sie beim Wort nehmen. Vielleicht treffen Sie beim nächsten Mal auf Steiner-Krieger mit weniger Skrupel. Gute Reise!“ Er beobachtete den Abzug der weissen Mechs und sammelte seine Krieger um sich. Zwei Minuten später erschien eine LRJ-Rotte am Himmel über ihnen und übernahm die Überwachung des Abzuges. Die beiden *Chippewas* würden ohne weiteres mit der Gefahr am Boden fertig werden. Ein Blick auf die *Wolverine* neben ihm liess ihn schaudern. Der 55-Tonner war nur noch ein Schatten seiner selbst. Die Schäden waren so ausgedehnt, dass nur noch ein Waffensystem den Kampf überstanden hatte: die KSR-6er-Lafette. „Sag mal Matthias, wann merkst du eigentlich, dass du nicht in einem überschweren Front-Line-Mech sitzt?“ Der mittelschwere Mech stoppte und sein Pilot bewies sein Können an den Kontrollen des verbliebenen Handaktivators: er zeigte seinem Chef den Mittelfinger. Die Krieger der Hofgarde sammelten sich und marschierten zurück zum Landungsschiff.

RPG off

Was als improvisiertes Gefecht zur Zeitüberbrückung begonnen hatte, entwickelte sich zu einem richtig fordernden und interessantes Fight. Wieder einmal kann ich unsere Gegner nur weiter empfehlen. Also, wer es mit der CV-Menge nicht übertreiben will und seine grauen Zellen nicht verkümmern lassen will, der sollte gegen Carsten Balzer und seine 321st Division antreten. Um das Ganze nicht unnötig in die Länge zu ziehen, empfehle ich ein gutes, altes reines Mechgefecht. Ich persönlich freue mich schon auf das nächste Aufeinandertreffen und hoffe mit den Jungs nach dem Fight ein gemütliches Bierchen trinken zu können. Auf diesem Wege möchte ich mich auch bei meinen Mitspielern auf Steiner-Seite bedanken: Matthias Hensel (Spiess 1.Kp), Ralf Bleckmann (Kp-Chef 2.Kp), André Bergmann (Hundeführer 1.Kp) und Mark Menzel (Red Bull-Grosskonsument 1.Kp)

Elmar Coert

Toland Teil III

- *oder die Rückkehr von Lucky Luke –*

Kurzbericht von der Front

Rückblende:

Durch die Aufkündigung des Bündnisvertrages mit der Terranischen Hegemonie Ende Mai 3034, rückte die Skye Föderation mit ihren direkten Grenzen zu nun v i e r feindlich gesonnenen Heerscherhäusern einmal mehr in den Fokus der lyranischen Streitkräfte. Aus allen Teilen des Commonwealth wurde Einheiten in die Skye Föderation, hier vor allem die Isle of Skye gepumpt, um diese vor dem Zugriff der Anrainerstaaten zu schützen. Verbunden mit der gleichzeitigen Stärkung des Timbuktu Gefechtstheaters an den peripheren Grenzen des Commonwealth, führte dies zwangsweise zu rückläufigen Truppenkonzentrationen an anderen Grenzabschnitten, hier vor allem dem Trellshire Theater. Trotz verstärkter Rotation der verbliebenen Einheiten, welche die eklatante Lage des Grenzabschnittes verschleiern sollten, konnte der Nachrichtendienst der Freien Republik Rasalhague die Schwächung der Streitkräfte aufdecken und reagierte mit einer raschen Offensive, welche das Commonwealth drei randwärtige Systeme rund um den Dark Nebula kostete. Das Oberkommando reagierte mit ersten Truppenverlegungen, konnte bis zum heutigen Tage die volle Verteidigungsbereitschaft des Raumsektors jedoch nicht wieder herstellen.

Gegenwart:

Toland, Trellshire Theater
Tamarpakt
Lyranischer Commonwealth
14. September 3034

Bereits zum dritten mal blickte ich aus dem Cockpit meines *Griffins* hinunter auf die weite Ebene Murdocks, des nach seinem Entdecker benannten größten Kontinent Tolands. Erst vor wenigen Tagen waren wir aus den tiefen des Commonwealth zurück nach Toland verlegt worden, quasi als Speerspitze der noch erwartenden Truppen, welche die Vorstöße der Terrorbewegung Icars endgültig stoppen sollte. Ein erneutes aufflammen der Kämpfe mit der Terranischen Hegemonie, nicht einmal ganz eine Jahr nach dem Friedensvertrag, hatte zu einer massiven Verlegung von Truppen in die Isle of Skye geführt um Interventionen der Hegemonie, aber auch der Vereinigten Sonnen im Keim zu ersticken. Hatte sich diese Maßnahme als voller Erfolg erwiesen, man betrachte nur die Erfolge der LCAF an den Grenzen zu eben diesen Häusern, so hatte sie dennoch einen faden Beigeschmack, die weitgehende Entblößung des Trellshire Gefechtstheaters von unseren Truppen. Leider blieb dies auch den Terrorverbänden der sich selbst als Frei Republik Rasalhague bezeichnenden Planetengemeinschaft rund um die Zentralwelt Icar nicht unverborgen, welche prompt eine, leider erfolgreiche, Offensive gegen mehrere Commonwealth Welten eingeleitet hatte. Um dem entgegen zu wirken wurde unsere 1. Kompanie des 2. Bataillons letztendlich hierher geschickt. Keine Sekunde zu früh wie sich im nachhinein heraus stellte, waren doch vor wenigen Stunden Teilelemente der Gamblers, eben jener Einheit welche über 60 Prozent der Commonwealth Verluste in diesem Sektor zu verantworten hatte, auf Murdock gelandet um auch diese Welt wieder unter das Joch der Terrorvereinigung zu zwingen. Bereits zum dritten mal versuchten die Truppen Rasalhaugues damit die einzige, noch in der Hand eines Anrainerstaates befindliche „Gründerwelt“, oder wie die Historiker es nannten, zu Beginn der Entstehung der Terrorbewegung von dieser annektierte und besetzte Welt, wieder unter ihr Regime zu zwingen. Abermals waren wir also angetreten um eben dies zu verhindern. Als die gegnerischen Mechs endlich auf unserer Ortung auftauchten, gab ich das Zeichen zum Angriff. In voller Geschwindigkeit preschten unsere Truppen nach vorne, mitten auf die hastig errichtete Verteidigungsstellung der Gamblers zu. Schwarzer öliger Qualm aufsteigender Raketen verdunkelte den strahlend blauen Himmel als beide Parteien das Feuer eröffneten. Unsere Lanze schwerer Mechs hielt davon unbeeindruckt weiter Kurs auf die Waldstellung des Gegners und brachte nun auch ihre Partikelkanonen ins Spiel. Gleichzeitig schwenkte ich samt unserer Unterstützungslanze von links ein und eröffnete zusammen mit meinen Kameraden ebenfalls das Feuer. Unserer Primäres Ziel, der feindliche *Thunderbolt*, wurde von Raketen und PPC Treffern durchgeschüttelt, als der Blitzschlag meiner eigenen Partikelkanone in dessen rechten Arm einschlug und diesen am Schultergelenk abtrennte. Der schwere Laser des 65 Tonners würde unseren Vormarsch schon mal nicht mehr stören. Ich gab der Kampflanze den Befehl ebenfalls einzuschwenken und so das Waldstück zwischen sich und die Ari-Mechs der Gamblers zu bringen. Unser Plan schien aufzugehen. Unerbittlich stapften unsere Mechs nach vorne. Dann schlug das Schicksal zum ersten mal zu, als der *Thunderbolt SS* Oberleutnant Stallmanns innerhalb weniger Sekunden d r e i Kopftreffer einstecken mußte. Der 65 Tonner stürzte kopflos zu Boden. Trotz dieses Rückschlages ließen sich unsere Truppen nicht entmutigen und hielten den Druck auf das Zentrum der gegnerischen Schlachtreihe weiter aufrecht, leider jedoch mit nur mäßigem Erfolg.

Trotz kürzester Entfernung schlugen Raketensalven, Laserblitze und PPC-Gewitter nur rund um die Mechs der Gamblers ein, ließen diese jedoch wie ein Wunder unversehrt. Als wäre dies nicht schon Strafe genug, erhielt nun auch unserer zweiter *Thunderbolt* seinen zweiten Kopftreffer und obwohl dieser die Panzerung nur gerade so durchschlagen konnte, fiel auch dieser Mech geköpft zu Boden. Es war unfaßbar, innerhalb von nur wenigen Minuten hatten wir 50 Prozent unserer Kampflanze und was noch viel schlimmer war einen Großteil unser Sturmpotentials direkt zu Beginn des Gefechtes verloren. Unsere Taktik war damit verständlicherweise komplett auf den Kopf gestellt und bedurfte einer gründlichen Änderung. Unsere Chancen das Gefecht noch zu gewinnen waren drastisch gesunken, Skeptiker in unseren Reihen bezifferten unsere Siegchancen sogar schon bei annähernd 0 Prozent, dennoch konnten wir alleine schon zum Wohle der Bevölkerung diese Welt nicht kampflos in die Hände der Terrorbewegung fallen lassen. So warfen wir erneut unsere Truppen nach vorne. Unter dem Deckungsfeuer unseres *Warhammers*, sowie des *Steiner Archers*, dem kläglichen Rest der Kampflanze, führte ich unsere Unterstützungslanze ins Zentrum der Gamblers. Trotz der nominellen Überlegenheit und vor allem Treffsicherheit (besonders erwähnenswert ist an dieser Stelle das Raketenfeuer des *Crusader*-Piloten der es auf mysteriöse Weise schaffte immerzu 100 Prozent seiner Raketen ins Ziel zu lenken) des Gegners schafften es unsere Mechs sowohl dem *Marauder*, dem *Scorpion*, dem *Archer* und auch dem *Thunderbolt* schwere Schäden zuzufügen, leider wollte es uns jedoch nicht gelingen auch nur einen dieser Mechs komplett auszuschalten. Der Gegner zeigte sich da wesentlich effektiver und konnte unserem *Warhammer* einen Gyro-Hit verpassen, sowie unserem *Griffin* zwei Sprungdüsen zerstören, obwohl die Panzerung auf den entsprechenden Zonen noch nicht einmal durchschlagen war. Besonders schwerwiegend erwies sich der Treffer beim *Warhammer* welcher der Sicherheit seines Gyroskops beraubt krachend zu Boden ging. Dieser „Verlust" brach unseren Verteidigungsbemühungen endgültig das Genick, so daß mir nichts anderes übrig blieb als den Rückzug vom Schlachtfeld und damit auch von Toland anzuordnen.

Kommentare:

General Mädel: Nun endlich verstehe ich die Niederlagenserie welche die Truppen der Terrorbewegung unseren Einheiten zufügen konnten. Die Treffsicherheit der Rasalhaguer Piloten ist wirklich atemberaubend, in dieser Form wird es für die LCAF sehr schwer ein weiteres vordringen der Terroristen zu unterbinden.

Oberleutnant Reuther (DRISS-Offizier): Seit über fünf Jahren diene ich jetzt schon bei den First Donegal Rangers, aber so etwas habe ich noch nie erlebt. Die schiere Anzahl an Kopf- und Glückstreffern war wirklich erschreckend und kann einfach nicht mit rechten Dingen zugegangen sein. Ich werde unverzüglich eine DRISS-Untersuchung an den geborgenen Mechs anordnen. Eventuell wurden Peilsender an bestimmten Sektionen unserer Mechs angebracht, anders kann ich mir dieses Debakel nicht erklären.

Oberleutnant Stallmann: Ich hatte gerade zu dem gegnerischen *Thunderbolt* aufgeschlossen, als plötzlich kurz hintereinander d r e i Treffer im Kopf meines Mechs einschlugen und bei mir im wahrsten Sinne des Wortes die Lichter auspusteten. Das nächste an was ich mich erinnere war mit Schmerzmitteln vollgepumpt hier in der Krankenstation auf zu wachen.

Am Rande des Schlachtfeldes:

Trotz der verheerenden Niederlage hat der Fight gegen die Gamblers wieder einmal unheimlich Spaß gemacht -> wir hatten trotz allem viel zu lachen.
Leider wurde uns mal wieder schmerzlich vor Augen geführt, das Battletech ein Würfelspiel ist. Sage und Schreibe acht Kopftreffer zzgl. einer 12 beim Kritischen im Kopf, sowie 12 Doppel-1 durch den Gegner sprechen hier glaube ich Bände. Auf unserer Seite gelang immerhin auch eine Doppel-1 leider allerdings nur beim Sturzschaden eines eigenen Mechs ϑ ... Beeindruckend war es auch wieder einmal wie einfach es für die Spieler unserer Seite war unter die Sechs oder Sieben zu würfeln, ich spiele ernsthaft mit dem Gedanken einen Antrag einzureichen, daß drei Fehlwürfe unter die sechs einen Ehrentreffer nach sich ziehen (quasi drei Ecken ein Elfer).

In diesem Sinne wenn Ihr einmal gegen Elend und Armut spielen wollt, meldet Euch einfach beim 15. Lyranischen Heer, unsere Geschichte spricht Bände...

Ingo Mädel

Überfall auf Madiun

Madiun, Timbuktu Gefechtstheater
Province Alarion, Protektorat Donegal
Lyranischer Commonwealth
19. Oktober 3034

Langsam kämpfte sich meinen 65 Tonnen schwerer *Crusader 3D* die Hügelkette hinauf. Zusammen mit meinem Flügelmann Oberleutnant Reuther, dessen 45 Tonnen schwerer *Vindicator 1R* auf den ultra-erhitzten Flammenzungen seiner Sprungdüsen links vor mir in Richtung Spitze der Hügel „ritt", stellte ich die linke Flanke unseres Verteidigungskorridors, welchen wir zur Zeit noch bemüht waren auf zu bauen. Die erste Ortung unseres Gegners lag bereits einige Minuten zurück und unsere Mechs waren noch immer nicht in Position, wenn unsere Einheiten nicht bald die zugewiesenen Stellungen erreichten, war vielleicht jetzt schon alles zu spät. Mit besorgter Miene betrachtete ich die hinter der Hügelkuppe auf ragende Staubsäule, welche mit besorgniserregender Geschwindigkeit an Volumen zunahm und so über deutlich das rasche voran kommen der Piraten markierte. Dann nach mir endlos vorkommenden Minuten hatte ich die Hügelkuppe endlich erreicht nahm rasch meine vorgeschobene Position ein. Unverzüglich meldete der Bordcomputer mir die ersten einwandfreien Identifizierungen unseres Gegners. Was ich da sah wollte mir gar nicht gefallen. In voller Geschwindigkeit trotteten ein *Victor*, ein Pärchen *Hunchbacks* und ein *Withworth* auf uns zu, welche von einem einige hundert Meter zurück hängenden *Grasshopper* unterstützt wurden. Obwohl die Mechs wie geplant auf unseren Verteidigungskorridor zu liefen, war mir bei der zu erwartenden Feuerkraft schon ein wenig mulmig zu mute. Ich ließ meinen Blick nach rechts wandern, wo wir mit *Banshee 3E, Katapult* und *Centurion 9A* in einer beinahe identischen Hügelkette unsere rechte Flanke gebildet hatten. Mit einiger Zufriedenheit bemerkte ich, daß diese Mechs ebenfalls ihre Stellungen erreicht hatten und der Gegner harrten. Im Zentrum des natürlichen Tales stand unser *Scorpion*, bereit seine Partikelkanone zum Einsatz zu bringen. Ich ließ meinen Blick ein wenig schweifen und konnte in maximaler Ortungsreichweite eine weitere Lanze Feindmechs, hier in Form von zwei *Fire-Javelins*, einem *Phoenix Hawk* und einem *Vulcan* erkennen, welche sich uns von rechts näherten. Unsere ebenfalls in diesem Gebiet operierenden *Phoenix Hawks* hatten die neue Gefahr bereits erkannt und schwenkten langsam ein. Die Versorgungslage in der Peripherie schien bei weitem nicht so dramatisch wie uns der LNC weiß machen wollte... Ein Umstand über den ich mir später Gedanken machen konnte, erst einmal benötigten wichtigere Dinge meiner Aufmerksamkeit. Ich legte das Fadenkreuz für meine Langstreckenlafetten über den *Victor* und betrachtete die schnell abnehmende Entfernungsanzeige. Achthundert Meter, Siebenhundert Meter, Sechshundertfünfzig, Sechshundertdreisig Meter. Das Fadenkreuz leuchtete kurz golden. Bei maximaler Feuerreichweite auf ein sich bewegendes Ziel zu schießen und zu treffen, kam einem Sechser im Lotto gleich, dennoch drückte ich den Auslöser für beide Lafetten. Die Arme meines *Crusader* wurden von der Wucht der aus den Abschußrohren fliegenden Raketen kurzzeitig nach hinten gepreßt, dann schossen die Langstreckenraketen auf den 80 Tonner zu, konnten jedoch keinen Schaden anrichten. Wenige Sekunden später fiel der Rest unserer Truppen in das Feuer ein und schleuderte ebenfalls einen Raketen- und Partikelhagel auf den Giganten ein. Einzig Leutnant Stodden in seinem *Katapult* schien den *Withworth* als gefährlichsten Mechs des Gegners markiert zu haben, da er diesen mit seinen beiden Lafetten unter Feuer nahm. Sowohl *Victor*, als auch *Withworth* mußten sich ihre Bodengewinne mit einigen Panzerplatten erkaufen. Kaum das der Ladevorgang für meine Lafetten abgeschlossen war, drückte ich erneut den Auslöser und konnte dieses mal sogar den Großteil meiner Raketen im Ziel versenken. Abermals wurde der *Victor* von unserem Abwehrfeuer durchgerüttelt und verlor immer größere Teile seiner Schutzpanzerung. Dennoch hielten sowohl der *Victor*, als auch seine Lanzenkameraden scheinbar unbeeindruckt weiter Kurs auf unsere Mechs. Nicht mehr lange, dann würden die Maximalreichweiten für die überschweren Autokanonen unterschritten werden, ein Umstand den es so lange wie möglich zu verhindern galt. „Alle Mechs auf die zweite Verteidigungslinie zurück fallen!". Zusammen mit meinem Flügelmann bewegte ich meinen *Crusader* weiter hinter die Hügelkette, beinahe vertikal zur Angriffsposition der Westwood Pirates und eröffnete sofort wieder das Feuer. Abermals schlugen Flammen aus den dicken Armmanschetten des 65 Tonners, als eine Wand aus 30 Langstreckenraketen auf den vorderen *Hunchback* einstürzte. Unsere rechte, bis auf die *Banshee* zurück weichende Flanke, hielt jedoch weiterhin den *Victor* unter Beschuß. Einsam in vorgeschobener Position hieß Unteroffizier Schneider in seiner *Banshee E* die Feinde mit stetigem Feuer seiner Partikelkanone, sowie der mittelschweren Autokanone willkommen. Immer wieder pumpte er Treffer um Treffer in den *Victor* und sprengte die Panzerplatten in großen Stücken vom Rumpf des 80 Tonners. Das Antwortfeuer der Piraten ließ nicht lange auf sich warten. Mit einem lauten Bellen heulten die schwere, sowie die beiden überschweren Autokanonen der Peripheristen auf und schleuderten Uffz Schneiders Mech einen nicht enden wollenden Strom verbrauchter Urangranaten entgegen. Funken sprühten als Reihenweise Panzerplatten von unserem 95 Tonner gesprengt wurden. Nur zu deutlich konnte man erkennen, wie der Pilot auf Grund des Beschusses und des enormen Gewichtsverlustes mit der Schwerkraft kämpfte, um doch schlußendlich zu verlieren.

Mit lautem Getöse ging unser überschwerer Mech zu Boden. Noch bevor der Koloß jedoch ganz den Boden berührt hatte, explodierte der vor im stehende *Victor* in einem grandiosen Feuerball, als Leutnant Stoddens Raketen endlich eine der vielen Schwachstellen in der Panzerung des 80 Tonners ausnutzen und die im rechten Torso eingelagerte Munition zur Explosion bringen konnte. Trotz alledem geriet unsere rechte Flanke zunehmend ins Wanken. Die „Scoutlanze" des Gegners machte sich mit einigen schnellen Vorstößen auf *Katapult* und *Centurion* bemerkbar und schränkten auch den Aktionsradius unser *Phoenix Hawks* deutlich ein. Gleichzeitig schwenkten nun beide *Hunchbacks* nach links um unserer Flanke endgültig den Todesstoß zu versetzen. Hier mußte dringend etwas geschehen. Wie um ein deutliches Ausrufezeichen hinter unsere Bemühungen zu setzen kämpfte sich Uffz Schneider wieder auf die Beine und stellte sich todesmutig den beiden *Hunchbacks* entgegen um so seinen Kameraden die nötige Zeit zu verschaffen, sich wieder formieren zu können. Ohne auf die gefährlichen Autokanonen der *Hunchbacks* zu achten verwickelte Uffz Schneider beide Mechs in ein Nahkampfgefecht und teilte hier kräftig aus. Der entschlossene Vorstoß der *Banshee* gab Oberleutnant Reuther und mir zudem die Gelegenheit die Rückwärtigen Locationen, bekanntermaßen die der Achillesfersen dieses Diesiges, unter Beschuß zu nehmen. Innerhalb von Sekunden überbrückten PPC Blitz und Raketen die Entfernung zum etwas zurück hängenden *Hunchback H* und rissen diesem den kompletten rechten Torso ab. Krachend und vor allem beinahe waffenlos ging auch dieser Mech zu Boden. Abermals ließ ich meinen Blick über das Schlachtfeld kreisen und mußte zu meinem Entsetzen feststellen, daß einer unser *P´hawks* geköpft zu Boden gegangen war. Wie sich später heraus stellte, erhielt der Mech als er zum wiederholten Mal dem *Grasshopper* in den Rücken gelangt war, sowohl von diesem, als auch von dem zu Hilfe geeilten *P´hawk* des Gegners einen Schlag in den Kopf, welcher diesen dann auch komplett abtrennte. Als dann auch noch unser *Katapult* durch einen unglücklichen Sturz einen Reaktor Treffer erhielt und unser *Centurion* unter dem gemeinsamen Ansturm der *Fire Javelins* vernichtet zu Boden ging, sah es düster für uns aus. Dennoch geriet unsere Entschlossenheit nicht eine Sekunde ins wanken. Zusammen mit unserem *Katapult* war es der im Infight mit dem *Hunchback G* befindlichen *Banshee* alsbald gelungen einer der *Javelins* sowohl Torso, als auch Bein ab zu schießen und diese so praktisch völlig aus dem Spiel zu nehmen. Selbiges gelang unserem verbliebenen *P´hawk* durch zwei Engine Treffer beim *Withworth*, welcher mittels einer durch Hitzerückstau bedingten Munitionsexplosion vernichtet wurde. Der noch immer anhaltende Kampf der schwer lädierten *Banshee* mit dem ebenfalls schwer lädierten *Hunchback G* fand ein jähes Ende, als ein weiterer Fangschuß meiner Langstreckenraketen in die rückwärtigen Torsi auch hier den rechten Torso abtrennten und die monströse Autokanone damit endgültig vernichtete.

Ohne seine schwerste Waffe war der 50 Tonner ein gefundenes Fressen für unsere *Banshee*. Innerhalb kürzester Zeit war von dem stolzen Piratenmech nicht mehr als ein Schrotthaufen übrig. Immer schneller wogte das Gefecht hin und her. Bedrängt vom *Hopper* der Piraten mußten Oberleutnant Reuther und ich unsere Bergstellung verlassen und bewegten uns mitten ins Kampfgeschehen hinein. Das letzte Magazin meiner Langstreckenlafetten rastete ein und wurde von mir zusammen mit einer Salve meiner Kurzstreckenraketen in Richtung des verbliebenen *Hunchbacks*, hier die 4h Variante, auf die Reise geschickt. Eine wahre Feuerwand explodierte auf dem 50 Tonner. Von Dutzenden Raketen getroffen, zuckte der Mech unkontrolliert hin und her und ging dann als qualmender Schlackehaufen zu Boden. Der erneute Verlust eines ihrer Mechs untergrub die Moral der Piraten endgültig. In einem letzten todesmutigen Vorstoß stürmten die Mechs auf unsere *Banshee* zu, wurden hier jedoch bereits von unseren zusammen gezogenen Truppen erwartet. Abermals wurden von unserem 95 Tonner ganze Panzerplatten abgesprengt, ein Interner Treffer wollte den Peripheristen jedoch nicht gelingen. Ganz im Gegensatz zu uns. Nach dem weich klopfen des *P´hawks* durch unser *Katapult* brachte sich unser *Scorpion* mittels Alpha-Schlag zurück ins Gedächtnis, welcher letztendlich auch das Aus für den 45 Tonner der Westwood Pirates bedeutete. Auf vier mehr oder weniger funktionstüchtige Mechs herunter brachen die Piraten das Gefecht kurzerhand ab und zogen sich zu ihren Landungsschiffen zurück.

<u>Am Rande des Spielfeldes:</u>

Der Fight gegen die Westwood Pirates war wirklich erste Sahne! Die Zügen liefen schnell und flüssig ab, es gab auch nicht ein mal irgendwelche Streitigkeiten und die Stimmung war während des gesamten Chapterfights erstklassig. So ist es auch kaum verwunderlich, daß wir bereits nach viereinhalb Stunden fertig waren. Ich persönlich kann die Pirates nur als Gegner empfehlen und werde mich bemühen öfter einmal einen Kampf gegen die Jungs einzulegen, da mir die Atmosphäre unheimlich gefallen hat... Also dann bis zum nächsten mal!

Ingo Mädel

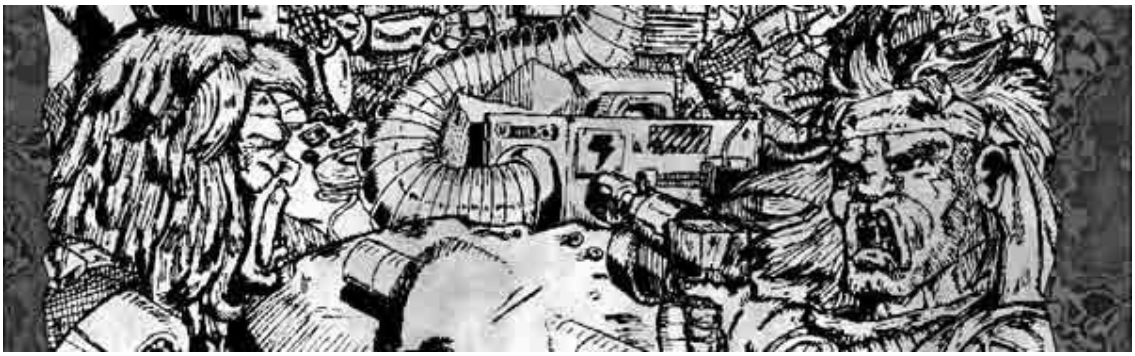
Die Imperial Rangers

(Markus Boenke)

Teil 1

Das Imperial Ranger Corps ist über die Jahre hinweg zum Inbegriff von Disziplin, Einsatz, Durchschlagskraft und nicht zuletzt Mut geworden. Wer diesem elitären Haufen angehört, der hat es wirklich zu etwas gebracht. Nur die Besten der Besten der Besten sind gerade gut genug für das Corps, für das Himmelfahrtskommandos Sonntagsspaziergänge sind.

So kann man es allerorten in Berichten und Flugblättern nachlesen, doch es ist nicht die ganze Wahrheit...



Gegründet wurde das Corps im Jahre 2503 zu dem Zweck, Krisensituationen zu meistern, welche die Möglichkeiten der regulären Polizeiorgane überschritten. Auf zahlreichen Kolonialwelten war es zu Aufständen und Revolten gekommen. Lokale Rädelsführer scharten Kolonisten um sich und forderten Souveränität. Sie wollten unabhängig sein und nicht von einer Regierung kontrolliert werden, die ihrer Meinung nach zu wenig für sie tat, dafür aber umso weiter entfernt war. Eine Kolonie nach der anderen ließ derartige Forderungen verlauten und die einzige Möglichkeit, der Lage Herr zu werden, bestand darin eine Spezialeinheit zu formen, welche durch gezielte Operationen die „Nervenzentren" der Revolten lahm legte.

Zu diesem Zwecke wurden die Akten des Militärs nach den zuverlässigsten Soldaten durchforstet.
Diese wurden „versetzt" und in einem eigens dafür errichteten Trainigscamp gewissermaßen im Schnellverfahren ausgebildet. Neben individuellen Spezialisierungen auf verschiedene Waffensysteme wurde vor allem eine intensive taktische Schulung vorgenommen. Das Ziel war es, eine Einheit zu schaffen, die in möglichst kleinen Gruppen operierte, und dabei situationsabhängige, taktische Entscheidungen fällte, anstatt sich an ein festes Schema halten zu müssen. Dass diese Rechnung aufging, zeigte sich bei den folgenden Einsätzen in den aufständischen Kolonien. In kürzester Zeit wurden Rädelsführer und Kommandozellen ausgehoben und eliminiert, wobei die zivilen Verluste nahezu gegen Null gingen – dank der neuartigen und überlegenen Taktiken.
Jener Moment war die Sternstunde des Corps. Durch ihr für Außenstehende todesverachtendes Vorgehen wurden die Ranger innerhalb kürzester Zeit zu echten Sympathieträgern und Heldenfiguren. Doch nicht nur die Öffentlichkeit, sondern auch das Oberkommando der Streitkräfte war beeindruckt und beschloss, das Imperial Ranger Corps auszubauen und als festen Teil der Armee zu etablieren.
Es wurden ausführliche Ausbildungspläne erstellt, welche den zweimonatigen „Crash-Kurs" zu einer sechsmonatigen, vollwertigen Ausbildung heranreifen ließen.
In der Folge gab es für das Corps zahlreiche Gelegenheiten, sich bei den unterschiedlichsten Gelegenheiten zu beweisen. Als markante Beispiele seien hier nur das Ausheben der terroristischen Vereinigung „Freies Ligobia", im Jahre 2517 und die Befreiung der Industriellentochter Claudia Lascone aus Erpresserhand im Jahre 2521 genannt. Doch die größten Bewährungsproben standen den Rangern noch bevor und es sollten sich erste Risse im Image auftun.

Bis dahin wurden sämtlich Einsätze des Corps vom MND (Militärischer Nachrichtendienst) zu den reinsten „Himmelfahrtskommandos" aufgebauscht. Die Ranger wurden zu „Halbgöttern in Tarnfarben" gemacht und zu einem Ideal für die Bevölkerung gemacht.

Dann kam das Jahr 2542, das Jahr, in dem der erste Kontakt zu den Maygonen hergestellt wurde.
Umgehend befand sich das Oberkommando in heller Aufregung – eine fremde Rasse, welche scheinbar weit entwickelt war, war zunächst per se ein potentieller Feind. Unter den Streitkräften setzten Truppenverschiebungen ein und erste Pläne wurden erdacht. Zu diesen Plänen gehörte auch der, das Corps seiner ersten echten Herausforderung zu stellen. Es sollten kleine Trupps von maximal drei Mann gebildet und in den maygonischen Raum gesandt werden, um jene Fremden auszukundschaften. Um absolute Sicherheit und Geheimhaltung zu gewährleisten wurde den Auserwählten erst auf dem Flug zum Einsatzort der Auftrag erläutert. Zusätzlich wurden sie unter Vorwänden wie „Urlaub" oder „Versetzung" verlegt, um die Aktion selbst vor den übrigen Rangern zu verheimlichen. Eine Entscheidung mit beinahe fatalen Folgen...

Teil 2

Noch im gleichen Jahr wurden die „Spähtrupps" des Corps ausgesandt, doch von den insgesamt 41 Männern kehrten nur knapp die Hälfte zurück. Die Übrigen wurden von den Maygonen aufgebracht und inhaftiert, was den Aufbau freundlicher Beziehungen erheblich zu beeinträchtigen drohte. In einer eiligst einberufenen Krisensitzung des Oberkommandos wurde der Entschluss gefasst, diese Leute zu opfern.
Von Seiten der Imperialen Sreitkräfte aus, waren diese Männer nie offiziell dorthin gesandt worden, und so deklarierte man sie kurzerhand als Deserteure, die den Aufbau freundschaftlicher Beziehungen sabotieren wollten, und überließ sie der maygonischen Gerichtsbarkeit. Doch auch diejenigen Ranger, welche von ihren Einsätzen zurückgekehrt waren, wurden aus dem Verkehr gezogen. Man konnte kein Risiko eingehen, doch mit der Angelegenheit in Verbindung gebracht zu werden. Zum endgültigen verwischen der Spuren wurde schließlich der MND aktiv und filterte die Informationen, ehe man sie herausgab.
Damit war das größere Problem aus der Welt geschafft, doch es gab noch eine zweite Sache, die dem Oberkommando zu schaffen machte. Wie konnte es soweit kommen, dass gut die Hälfte der Männer, welche der absoluten Elite des Militärs angehörten, im Einsatz entdeckt und gefangen genommen werden konnten? Und wie konnte man dem Abhilfe schaffen? Die Ranger waren nicht mehr jene scheinbar unbesiegbaren Halbgötter. Das Podest, auf das man sie gehoben hatte, war erschüttert worden.
Hitzige Debatten entbrannten und es wurden erste Rufe nach einer Reformierung des Corps laut. Vor allem Major Clark Dudley, seines Zeichens Mitglied des Corps, setzte sich dafür ein. Letztlich wurde dieser Gedanke jedoch verworfen, denn das Oberkommando kam zu folgenden Ergebnissen.

Erstens:
Dass die Zahl der Verluste wachsen würde, war abzusehen gewesen, da man es nun mit einem straff organisierten Militärapparat zu tun hatte.
Zweitens:
Die erlittenen und voraussichtlich noch folgenden Verluste während kommender Missionen waren vertretbar, wenn man die zu erwartenden Ergebnisse berücksichtigte.
Eben jene „Aufklärungsmissionen" hatten wichtige Informationen über die Maygonen geliefert und daher waren die Verluste vertretbar, zumal man in diesem Falle gar noch ein Sondersituation zu bedenken hatte – die Aktion war nicht in Kriegszeiten vollzogen worden, also unter „verfälschenden Rahmenbedingungen". Und gerade das war der Punkt, vor dem Major Clark zum Ende der Sitzung warnte. Dies war kein „Ernstfall" gewesen.
Der Verlauf der Geschichte spielte jedoch dem Oberkommando in die Hände – vorerst.

Schon kurz nachdem jene Entscheidung gefällt worden war, wuchsen und gediehen die Beziehungen zwischen Menschen und Maygonen. Mehr und mehr Verträge wurden geschlossen, der Handel blühte und allerorten herrschte friedliche Koexistenz, so dass die Ranger wieder auf ihre ursprünglichen Aufgaben angesetzt wurden und Polizei-Einsätze ausführten, wo immer sie gebraucht wurden. Doch dann kam der Tag, an dem das C5 entdeckt wurde.

Sowohl Menschen als auch Maygonen beanspruchten Sojus 5, den Planeten , auf dem es entdeckt worden war für sich, und es schien keine Einigung möglich. Der Kriegszustand wurde auf beiden Seiten ausgerufen und erst im letzten Augenblick wurde der Krieg verhindert. Die Maygonen offenbarten ihren Kampf gegen die Plasmoden und bescherten den Imperialen Streitkräften ihre bis dato größte Herausforderung, indem man sich verbündete. Menschliche und maygonische Militärs trafen
zusammen, entwickelten Taktiken, koordinierten ihre Streitkräfte und schmiedeten Pläne, bei denen das Corps eine entscheidende Rolle spielte, was sowohl das Oberkommando, als auch die Mitglieder des Corps begrüßten. Nach 49 Jahren kam es zu „echten" Kampfeinsätzen, bei denen das Corps seine Überlegenheit demonstrieren konnte.
So wurden die Ranger im Jahre 2552 auf Spezialmissionen tief im Feindesland geschickt, um den Gegner dann und dort zu treffen, wann und wo er es am wenigsten vermutete. Das erste Ziel war ein Versorgungsposten der Plasmoden. Es wurde ein Trupp von zwölf Mann Stärke ausgesandt, der ihn sprengen und damit den Vormarsch des Feindes stoppen sollte. Diesen Auftrag erfüllten die Ranger auch, doch keiner von ihnen kehrte zurück. Dies war ein Schlag mitten ins Gesicht. Doch das Oberkommando nahm diesen Verlust billigend in Kauf, indem es sich auf die Entscheidung von 2542 berief. Die Verluste waren in Relation zum Erreichten vertretbar. So sandte man das Corps weiter auf Missionen aus. Diese Missionen waren jedoch tatsächlich jene "Himmelfahrtskommandos", zu denen frühere Einsätze hochstilisiert worden waren und so fielen im Rahmen der nächsten sieben Missionen 53 der insgesamt 71 eingesetzten Ranger. Von den 18 Überlebenden mussten 13 ihren aktiven Dienst im Corps aus Verletzungsgründen quittieren und wurden in den Innendienst versetzt. Wenn die Öffentlichkeit erfuhr, wie die Eliteeinheit der Streitkräfte mit Leichtigkeit vernichtet wurde, konnte das den gesamten Militärapparat demoralisieren und die Bevölkerung in Panik versetzen. So suchte der MND zum einen fieberhaft nach „Ersatzhelden" und rief zum anderen ein Programm der „gezielten Desinformation Dritter" ins Leben. Der Informationsfluss wurde kanalisiert. Sämtliche Berichte wurden gesichtet und bearbeitet, um das Idealbild des Corps aufrecht zu erhalten.

Teil 3

Während dessen trat das Oberkommando endlich zusammen, um über das Corps zu beraten. Der generelle Tenor war schnell gefunden und lautete, dass man die Missionen wegen untragbarer Verluste beenden sollte, aber ein Mann war damit nicht zufrieden –Clark Dudley, mittlerweile zum Colonel aufgestiegen. Dieser hatte bereits 2542, als Schwierigkeiten mit dem maygonischen Militär auftraten, für eine Reform des Corps plädiert, war jedoch überstimmt worden. Dennoch hatte er an seiner persönlichen Vorstellung des Imperial Ranger Corps festgehalten und sie weiter entwickelt. Nun trat erneut mit seinen Reformvorschlägen auf den Plan und dieses Mal war man verzweifelt genug ihn anzuhören. So präsentierte der Colonel dem Oberkommando seine Vision des Corps als eine Einheit von „Supersoldaten", die jeden gewöhnlichen Soldaten, sei er auch noch so gut ausgebildet worden, um Lichtjahre hinter sich lassen würden und das Oberkommando stimmte umgehend zu. Der Colonel wurde zum Oberbefehlshaber des Corps ernannt und so wurde das Jahr 2552 zur Geburtsstunde eines neuen Imperial Ranger Corps.

Der erste Schritt zu neuer Größe war, dass das Auswahlverfahren für die neuen Rekruten wesentlich verschärft wurde. Zwar wurden die Akten nach wie vor durchforstet, doch es wurde mehr Wert auf einige ganz spezifische, körperliche Voraussetzungen gelegt. Während diese intensivierten Auswahlverfahrens wurde dem Ausbildungscamp ein neuer medizinischer Komplex hinzugefügt, welcher eine entscheidende Rolle im Rahmen der neuen Ausbildung spielte. Colonel Dudley hatte einen Stab von Wissenschaftlern gebildet, welche die Rekruten rund um die Uhr betreuten. Vom Augenblick ihrer Ankunft im Camp an, wurden sie Tests unterzogen, sowohl physischen als auch psychischen, und bekamen Präparate gespritzt, die sie „beim Training unterstützen sollten". Der Schlüssel zum Aufbau des neuen Corps hieß „Genmanipulation". Colonel Dudley s Traum von einer Einheit von „Supersoldaten" war für die Mediziner kein Problem. Den Rekruten wurden während ihrer Ausbildung individuell angepasste „Drogencocktails" verabreicht, welche ihnen gegenüber schlichtweg als „leistungssteigernde Mittel" deklari ert wurden. Über Auswirkungen und Risiken ließ man sie jedoch im Unklaren. Welche Präparate genau verabreicht wurden, hat man bislang nicht herausfinden können, doch was sie bewirkten wurde sehr bald offensichtlich. Sie regten das Zellwachstum an, bauten Muskeln auf und machten die Rekruten widerstandsfähiger. Kurz, man ließ sie mutieren bis sie der Idealvorstellung des Colonels entsprachen: Groß, stark, geistig hellwach und gehorsam – denn zu den physischen Veränderungen wurden die Rekruten auch psychisch manipuliert.

Die ihnen verabreichten Präparate machten sie aufnahmefähiger und vor allem leichter kontrollierbar, indem man ihnen das eingab, was sie wissen mussten und alles andere für immer aus dem Gedächtnis strich, um zu gewährleisten, dass nichts über jene Machenschaften nach Außen dringen konnte.

So vergingen sechs Monate und schließlich trat der erste Jahrgang der neuen Ranger in den offiziellen Dienst. Der erste Einsatz bestand in der Aushebung einer Cysionenbrutstätte auf Sardon 3 im Jahre 2553 – und das Corps übertraf selbst die Erwartungen Colonel Dudleys und des Oberkommandos. Binnen kürzester Zeit waren sämtliche Ziele eliminiert und von den 36 ausgesandten Rangern kehrten 31 mehr oder minder wohlbehalten zurück.
Von diesem Zeitpunkt an gab es kein Halten mehr. Die Begeisterung über und für das Corps explodierte förmlich und die Imperial Rangers begannen eine Auszeichnung nach der anderen zu sammeln. Insgesamt erhielten Angehörige des Corps bis zum Kriegsende 8 Victoria-Kreuze, 37 Auszeichnungen für besondere Leistungen, 162 Militär-Kreuze, 32 Orden für herausragende Leistungen im Bereich der Führung und 218 Militär-Medaillen - und all das wurde vom MND wirksam in Szene gesetzt, um die Methoden im Ausbildungscamp zu verschleiern. Vor allem aber lenkten sie von den „unerklärlichen" Zwischenfällen ab, welche einige Mitglieder des Corps vorzeitig das Leben kosteten. Mit der Zeit zeigten sich nämlich Nebenwirkungen der Behandlung im Camp. Unkontrollierte Mutationen, geistiger Verfall und beschleunigte Alterungsprozesse traten auf, die es vor der Öffentlichkeit zu verbergen galt. Der MND hatte alle Hände voll zu tun und schaffte es nur mit Mühe die Geschichten von plötzlichen „Versetzungen", „Todesfällen im Einsatz" und „tragischen Unfällen" aufei nander abzustimmen, als etwas geschah, dass aus Sicht der Militärs nie hätte geschehen dürfen: Der Krieg fand ein Ende.

Der Frieden hielt Einzug, Tausende von Soldaten wurden entlassen und einmal mehr trat das Oberkommando zusammen, um über die Zukunft der Ranger zu beraten. Niemand konnte es sich erlauben, dass die Wahrheit ans Licht kam und so fasste man den Entschluss, das Corps nicht zu verkleinern, sondern wie bisher fortzufahren. Die Ranger würden weiterhin eine Einheit von Elitekriegern bleiben, welche in Krisensituationen einschritt und zu diesem Zwecke mit modernstem Gerät ausgerüstet wurde. Ansonsten hielt man sich bedeckt, wie es sich für eine Spezialeinheit gehört.
So traten die Ranger in der Folge nur noch sporadisch ins Rampenlicht und wurden von der Öffentlichkeit gewissermaßen verdrängt. Zwar waren sie immer und überall der Inbegriff für Mut, Disziplin, Loyalität und Ehre, doch das große öffentliche Interesse kam nur dann auf, wenn das Corps aktiv auf den Plan trat, wie z.B. im Jahre 2569 als sich auf Zoltan 2, einer Kolonie, welche speziell für aus der Armee Entlassene gegründet worden war, eben jene zusammenrotteten und ein Aufstand drohte, da sie sich vom Militär verraten und von der Regierung verlassen fühlten. Souverän wie eh und je trat das Corps die Mission an und sorgte für geordnete Verhältnisse, nur um gleich danach wieder zu verschwinden.

Diese Politik wurde konsequent fortgesetzt, bis der mittlerweile zum General beförderte Dudley eine neue Idee hatte und seinen bis dato genialsten Schachzug machte, indem er ausgewählte Mitglieder des Corps in die FEARLESS-Arenen schickte, wo sie den Massen spannende Wettkämpfe boten und so jegliche unnötige Aufmerksamkeit vom Corps ablenkten.

So weit der Auszug, der wirklich entscheidend ist. Der Autor ist bereits lokalisiert. Sein Name ist Daniel Hastings und er steht unter ständiger Beobachtung, ebenso wie der Empfänger des Schreibens, ein gewisser John Eldrich. Sobald der General eine Entscheidung gefällt hat können wir umgehend zugreifen.

Hochachtungsvoll

Major Robert Muldoon - MND

Fegefeuer Entreppid

von Sebastian Meusel

Einleitung

Die Imperialen Sturm Abteilungen waren zwei Jahre nach Beginn des Krieges mit den Plasmoden aufgestellt worden. Es war mehr eine Verzweifelungstat als Ökonomisch und Wirtschaftlich richtig. Freiwillige aus allen Waffengattungen wurden im Schnellverfahren ausgebildet und an die Brennpunkte der Schlachten geworfen. Enorme Verluste wurden immer wieder mit vielen Freiwilligen ausgeglichen, die sich trotz des schlechter werdenden Rufes der ISA, zu Hunderten oder in manchen Regionen zu Tausenden meldeten.

Als der Krieg in das fünfte Jahr ging, bildete man einige Abteilungen besser und länger aus. Sie bekamen hervorragende Ausrüstung und Bewaffnung. Längere Ausbildungszeiten versprachen auch bessere Ergebnisse im Kampf. Wo immer eine Reguläre Einheit nicht weiterkam oder zurückgedrängt wurde, rief man entweder die Ranger oder die ISA. Diese erledigten den Job meist zur vollen Zufriedenheit der obersten Militärs. In laufenden Kriegsjahr wurde die Ausrüstung der Abteilungen immer besser und so mancher der großen Konzerne verdiente an dem Konflikt nicht schlecht. Es gab jedoch immer noch viele der Freiwilligen, die den Krieg in den Diensten der ISA nicht überlebten, denn die Verlustraten waren immer noch extrem Hoch. Die ISA wandelte sich. Das Auswahlverfahren wurde gestrafft und viele der Freiwilligen fielen dort durch. Die Imperialen Sturm Abteilungen mauserten sich zu Eliteverbänden. Nach dem Krieg, als daß große Abrüsten stattfand, sparte man sich die ISA aus. Sie wurde fester Bestandteil der Erdverteidigung und man setzte sie auch auf den Kolonieplaneten in Kasernen ein um jederzeit wieder eine Schlagkräftige Einheit zu besitzen, da der Frieden auf wackeligen Beinen stand.
Hier und da gibt es noch Säuberungsaktionen, die von den Verbänden durchgeführt werden. Sollte es wieder zu einem Konflikt kommen ist die Erdverteidigung auf jeden Fall gerüstet. ....gegen die Plasmoden und vor allen Dingen gegen deren Soldaten, die Cysionen.

Mückenstiche

„There´s something wrong with the world today
The lightbulb´s gettin´ dim
There´s meltdown in the sky
If you can judge a wise man
by the color of his skin
then Mister you´re a better man than I
Livin´ on the edge.
You can´t help yourself from falling."

(Aerosmith: „Li vin´ on the edge"

-„Roter Alarm! Roter Alarm! Gesamtes Personal auf Kampfstationen! Roter Alarm! Dies ist keine Übung! Roter Alarm!....."
Und so weiter und so weiter, dröhnte es aus jedem Lautsprecher des Schlachtschiffes „Amazon". Binnen Sekunden waren sämtliche Gänge mit Leben erfüllt und wie Ameisen, hasteten alle unaufhaltsam ihren Aufgaben zu. Viele hetzten dem Tod entgegen.
Auch Sergeant Corona de´la Esperanca, rannte einen schmalen Gang entlang. Ihr entgegen kamen immer wieder Männer und Frauen in Pilotenuniformen. Hinter ihr lagen die Docks der Jägerstaffeln. Sie mußte weiter in Richtung Rumpf.

Als sie an einem der Sehschlitze vorbeihastete, registrierte ihr Hirn im vollen Lauf das kurze Aufblitzen von Plasmafeuer und eine Explosion relativ nah vor dem Fenster. Ein plötzliches Schaukeln und Reste einer Druckwelle ließ sie fast den Halt verlieren. Doch meisterte sie ihr Gleichgewicht und rannte weiter. Einige Andere Soldaten rappelten sich vor ihr gerade wieder auf. Sie sprang über sie hinweg. -„Hoffentlich keiner von uns.“, schoß es ihr noch durch den Kopf, bevor sie fast atemlos, die Landebuchten des Trägers erreichte. Dort standen schon fast alle Soldaten ihres Zuges versammelt und begannen grade sich zur Befehlsvergabe zu gruppieren. Gerade noch rechtzeitig.
Sie reihte sich an ihrem Platz ein und stand augenblicklich stramm, als der Major vortrat und zur Ruhe rief. -„ACHTUNG! Dies ist unser erster Einsatz auf Planet Entreppid. Der Feind hat unser kommen bemerkt und uns bereits angegriffen. Die Jäger versuchen uns die verdammten feindlichen Flieger von Hals zu halten, bis wir gestartet sind. Wenn sie da unten ankommen, ist jede Gruppe zunächst auf sich allein gestellt, bis der Rest der regulären Truppen eintrifft. Dort unten ist nahezu unbekanntes Gebiet. Unsere Aufklärer haben bisher nur dichten Dschungel gesehen und keinerlei Einrichtungen der Plasmoden. Doch dieser Planet ist ihnen wichtig. Wir wollen wissen warum. Unsere Aufgabe ist es der Mobilen Infanterie den Weg zu ebenen und Landeplätze für die Truppentransporte vorzubereiten und zu markieren. Die M.I. wird in ca. 12 Stunden hier eintreffen. Deshalb muß die ISA mal wieder ihren Arsch hinhalten und da unten für Ruhe sorgen. Könnt ihr das?“
-„Ja, Sir!“ Kam die vielstimmige Antwort.
-„Ich habe nicht verstanden? KÖNNT IHR DAS!!!???“
-„JA, SIR!!!“

Die Luke schloß sich über ihr und ihren Kameraden. Sie saßen, eingezwängt in ihre Kampfrüstungen und eingehakt in ihre Sprungsicherungen, zusammengepfercht in der Kapsel und zählten laut den Countdown zum Absprung mit, wie es bei ihrer Einheit, den „War-Wizzards“ zur Tradition geworden war. Um die Spannung zu lösen und um sich gegenseitig noch einmal Mut zu machen, für den bevorstehenden Einsatz. Die grünlich schimmernden Zahlen wanderten ihrem unvermeidlichen Nullpunkt entgegen. -„fünf,... vier,... drei,... zwei,... eins,... ABWÄRTS!!!!“, schrie der gesamte Trupp wie aus einer Kehle. Dann kümmerte sich jeder nur noch darum sich nicht zu übergeben oder irgendwo den Kopf zu stoßen.
Der Abwurf war jedes Mal extrem belastend. Im Gegensatz zu den Einheiten der M.I., welche mit Landungsschiffen auf die Planetenoberfläche befördert wurden, setzte man sie die Imperialen Sturm Abteilungen direkt im Orbit ab. Das hieß ihre Landekapseln wurde der Hitze des Eintritts in die Atmosphäre voll ausgesetzt und die Landung war meist alles andere als sanft. Manchmal sprangen sie auch direkt aus Landern ab, bevor die M.I.´s aufsetzten. Dann segelten sie an ihren extra starken Fallschirmen zu Boden und hofften das sie kein Geschützfeuer oder ähnliches traf. Die Schüsse der meisten Standardwaffen und die Krallen eines kleineren Cysionen hielten ihre Rüstungen aus, doch ein 12cm Geschoß oder eine Plasmagranate, holten auch sie vom Himmel.
Bei Einsätzen wie diesem wurden sie als Guerillakrieger gegen den Feind eingesetzt. Sie verschanzten sich im Unterholz und lauerten den feindlichen Truppen auf um ihnen in den Rücken zu fallen und für freies Landungsfeld zu sorgen.

Scherzhaft nannten die Soldaten diese Einsätze „Mückenstiche“, da sie dem Feind zwar keinen großen Schaden zufügten, aber ihn doch höllisch juckten. Normalerweise reichten ein oder zwei Kampfgruppen für einen Stich. Diesmal jedoch wurden sie als gesamter Verband gebraucht. Als Speerspitze der Armee, zur Bildung eines Brückenkopfes, der es der M.I. später ermöglichen würde ungehindert zu landen. „Aufräumen und Sichern“ nannte man so etwas im Militärjargon.
Die Hitze während des Eintritts in die Lufthülle des Planeten war fast unerträglich. Man kam sich vor wie in einem Schnellkochtopf. Die rote Notbeleuchtung der Kapsel trug noch zu diesem klaustrophobischen Eindruck bei. Von manchen wurde diese Art des Absprunges, als „Fahrstuhl zu Hölle“ bezeichnet. Und das war es auch. Dort unten erwartete sie jedes Mal ern eut ein anderer Kreis des Inferno. Der Fall selbst dauerte nie all zu lange. Meist um die 5 Minuten. Dann wurde es richtig ernst. Das Rote Licht wechselte zu grün. Das hieß, daß der Aufprall unmittelbar bevorstand. Die Hitze würde erst in einigen Stunden aus dem Metall verschwunden sein, es war besser die Außenhülle nicht zu berühren. Es war sogar schon vorgekommen, das Landekapseln ihre Umgebung in Brand gesetzt hatten.

Das gelbe Licht ging an. Nur noch 10 Sekunden. Achtung! AUFPRALL!!
Die Luke öffnete sich mit einem leisen, metallenen Knirschen und sofort lief ihr Trupp ins freie....

Mückenstiche
Teil 2

Die Luke öffnete sich mit einem leisen, metallenen Knirschen und sofort lief ihr Trupp ins freie. Das erste was Corona wahrnahm, war die schier unglaubliche Hitze. Das Metall der Kapsel strahlte jede Menge Wärme ab. Noch dazu schien in dieser Gegend des Planeten selbst, subtropisches Klima vorzuherrschen. Verdammt, dann klebte wieder das Innenfutter des Anzuges an der Haut. Und erst mal die vielen Insekten, die so gern in die Spalten der Rüstungen krochen. Das war überall das Gleiche. Der Dschungel um sie herum war dicht verwachsen und düster anzuschauen. Überall pulsierte und vibrierte Leben in vielfältigster Form. Aufgeschreckt durch die Niederkunft des Schreckens in ihr Refugium.
Eine ideale Brutstätte für die verfluchten Cysionen. Diese Biester paßten sich genetisch der Fauna ihrer neuen Umwelt an und suchten sich die wildesten Lebensformen der Welt, auf der sie ausgesetzt wurden, um deren Fähigkeiten zu kopieren und sich selbst in perfekt getarnte Killermaschinen zu verwandeln. Dann brüteten sie wie wild und vermehrten so ihre Ränge bis ganze Schwärme von ihnen über die einheimischen Lebensformen oder fremde Soldaten herfallen konnten. Und diese Drecksbiester hörten dann immer noch auf ihre „Herren“ die Plasmoden. Sie konnten nur hoffen, daß es ihnen seid ihrer Aussaat noch nicht gelungen war, sich allzu sehr zu vermehren. In der Ferne hörte sie bereits das Donnern von Geschützen und das Heulen und scharfe Knallen der Plasmawerfer und Laserwaffen. Sie hatten anscheinend Glück gehabt und waren etwas hinter den feindlichen Linien, oder Seitwärts von ihnen aufgesetzt. Ihre genaue Position würde in wenigen Minuten feststehen sobald das mobile Positionierungssystem einsatzbereit war. Vier von ihnen hatten bereits die Umgebung der Kapsel gesichert und der Rest machte sich daran das Material auszuladen.

Jeder kannte seine Aufgaben. Alles funktionierte wie ein Uhrwerk. Zu allererst wurde ein kleiner Koffer die Rampe hinab getragen. Darin befand sich das mobile Positionierungssystem. Corporal Soudduk begann sofort mit dem Aufbau und der Kalibrierung des Gerätes. Es funktionierte mittels eines von den Trägerschiffen ausgesandten Signals und zeigte den Bodentruppen immer ihre relative Position zum Feind und den eigenen Truppen an. Sollten alle Trägerschiffe zerstört werden, so setzten sie im besten Falle kurz vor dem Exodus eine kleine Sonde aus, die diese Funktionen noch für 48 Stunden aufrecht erhielt und eventuellen Rettern die Position der Truppen verschlüsselt durchgab.

Das Gerät gab ein Zirpen von sich, dann eine Reihe von leisen Glockentönen und zeigte so an, daß es funktionstüchtig war und ihre Position bereits bestimmte.
Während dieses Vorgangs hatten andere Soldaten bereits die Ausrüstungssäcke verteilt, in denen das Equipment enthalten war, welches auf einem solchen Planeten über leben und tot entscheiden konnte, sollte man von der Truppe getrennt werden. Seine Waffen trug jeder bei sich. Zusätzliches Gerät wurde immer erst am Boden ausgegeben. Wenn man natürlich mitten im Kampfgebiet herunterkam mußte dies warten, wenn es überhaupt je dazu kam.

-„Soudduk, wo befinden wir uns und wie ist die Lage.“
Sprach sie in ihr truppinternes Funknetz. Prompt kam die Antwort in des Corporals sonorer Stimme.
-„Zwei Klicks hinter den Plasmoden. M.P.S. funktioniert einwandfrei. Das zentrale Kampfge schehen findet in südlicher Richtung statt. Ein Marsch von ca. 1 Stunde. Die 'Amazon' und die 'Jangze Kiang' stehen unter relativ starkem Beschuß von dem Trägerschiff im Orbit, werden aber damit fertig. Sie versuchen den feindlichen Jägern zu entkommen und warten dann an den Sprungkoordinaten auf Verstärkung. Keine weiteren feindlichen Trägerschiffe oder Truppentransporte in Sicht. E.T.A der M.I., zehn Stunden und 13 Minuten. Die anderen Squads halten die Cysionen noch aus ihren Landegebieten raus. Jedoch scheinen sie Zahlenmäßig unterlegen zu sein. Die 'Jolly-Rogers', die 'Star Jaguars' und die 'Reapers Scythes' halten die Stellung. Die Kapsel der 'Firebirds' wurde über dem Planeten von Jägern zerstört. Und die 'Icewolfs' sind noch weiter weg runter gegangen als wir. Es muß starke Winde in der oberen Stratosphäre geben, die sie ca. 10 Klicks nach Osten getrieben haben."
- "Sarge, wir müssen uns durch den Dschungel zu den kämpfenden Einheiten durchschlagen und sie unterstützen. Die können jede Hilfe brauchen und die 'Icewolfs' werden nie rechtzeitig bei ihnen sein.“
"Sagen sie mir nicht was wir müssen, oder nicht müssen Corporal! Aber sie haben recht.
Die Anderen brauchen uns. Los Jungs. Laßt uns den Plasmos von hinten in den Arsch treten.
War-Wizzards. LOS!!“ -------
-„Funkstille, ab jetzt.“

Das war grundsätzlich ihr letztes Kommando an ihren Trupp. Und ihre 10 untergebenen Soldaten wußten genau, daß diese einzuhalten war. Es bestand immer die Möglichkeit, daß der Feind über Scanner und genug Sprachkenntnisse verfügte, um ihre Gespräche abzufangen. Von nun an würde man sich mittels Fingerzeichen verständigen.
Sie waren über 2 Stunden durch den fast undurchdringlichen Urwald gewandert, immer auf der Hut, um nicht von feindlichen Einheiten überrascht zu werden. Einmal war es verdammt knapp gewesen. Eine fliegende Einheit der Plasmoden, hatte im Tiefflug ihr Waldgebiet überquert. Doch dank der tarnfarbenen Rüstungen waren sie, inmitten des dichten Buschwerkes, vom Blätterdach des Regenwaldes geschützt, unentdeckt geblieben. Danach hatten sie es nur noch mit Insekten und gelegentliche größeren Tieren zu tun, welche jedoch bei ihrem Anblick meist schnell reiß aus nahmen. Lediglich ein offenbar weibliches, sonderbar bär-ähnliches Wesen, hatte sie zu einem Umweg gezwungen. Da es vehement seine Bruthöhle verteidigte, zum Glück jedoch nicht angriff.
Codoba und Stinth waren dafür gewesen es zu töten, aber sie hatte ihnen ihren bösartigsten Blick geschenkt und die beiden hatten ihrem Umweg zugestimmt. Ein Fluß, den sie mit einiger Mühe überquerten, kostete sie noch einmal einige Minuten, doch schließlich zeigte das M.P.S. und der Lärm ihnen an, daß sich der Kampf nur noch kurz von ihnen entfernt abspielte.

Sie hob die Hand, zum Signal des Stillhaltens und Wartens. Alle lauschten angespannt in den Dschungel hinaus. In einiger Entfernung hörten sie das Feuern der Gewehre und Geschütze und die schrillen Schreie von dem, was nur die hiesigen Varianten der Cysionen sein konnten. Diesen Lärm jedoch blendeten alle aus ihrer Wahrnehmung aus und konzentrierten sich komplett auf ihre nähere Umgebung. Hier mußten die Nachschublinien des Feindes verlaufen. Hier würden sie zuschlagen und ihren ersten 'Stich' setzen. Bewegungslos verharrten alle im dichten Unterholz. Die Bäume waren hier nicht so hoch wie im restliche Teil des Waldes, nur etwas unter der Hälfte ihrer benachbarten Baumriesen. Jedoch bot ihr dichtes Blattwerk noch immer genug Schutz vor Entdeckung aus der Luft. Eine widerliche, echsenartige Kreatur glitt blitzschnell über de´ la Esperancas Bein und verschwand neben ihr im dunkel der Büsche. Sie blinzelte kurz, atmete tief durch, wenigstens kein Cysvieh, sonst hätte es sie sicherlich angegriffen. Sie schaute sich weiter um.

Da war noch eines dieser Wesen und noch ein anderes. Fast wie eine Katze, nur kleiner und bedeckt mit Schuppen. Es blickte sie kurz neugierig an und rannte dann weiter. Eine gigantische Spinne, huschte an ihr vorüber. Mit ihren langen Beinen schwebte sie fast durch die Blätter des niedrigen Baumes an den sich Corona preßte.
Hier stimmte was nicht. Diese Tiere flohen vor etwas. Alle in die selbe Richtung. Ein großes Wesen mit gräulich blauer Haut hastete zwischen ihrem und McAllens Standort hindurch, eine Blick voller Panik auf den seltsamen Zügen. Dann bemerkte sie das Beben.
Eine leichte Vibration durchlief den Baum an den sie sich lehnte. Ein Blick zu McAllen verriet ihr, das auch er dieses Phänomen bemerkt hatte. Statik knisterte in ihrem Ohr. Etwas störte die Funkfrequenzen.
-„ACHTUNG! Da kommt etwas von UNTEN!“
Brach Soudduks Stimme durch das Rauschen hindurch die verordnete Funkstille. Sie würde es ihm nicht übel nehmen, denn sie hatte kaum selbst Zeit zu reagieren und einen überraschten Schrei auszustoßen.

Was immer es war. Es war groß. Sie alle rannten so schnell sie konnten, durch den dichten Dschungel. Immer darauf bedacht ihren Nächsten im Blickfeld zu behalten. Nach etwas 100 Metern rief sie das Stoppkommando und fragte nach dem Verbleib ihrer Truppe. Die Antworten kamen außer Atem, aber sofort.

-„Moretti hier! - Private
-„Soudduk hier!“ - Kommunikationsoffizier und Tech-Experte
-„Ambrose O.k.!“ - Private
-„McAllen kla r!“ - Private
-„Tzieng hier! - Plasma MG Schütze
-„Stinth klar!“ - Private
-„O´ Connel.O.k.!“- Sanitäterin
-„Fendler klar!“ - Private
-„Codoba is´ bei ihnen Sarge!“;dieser Kerl mußte stets das letzte Wort haben und war unter Anspannung kaum leise zu bekommen, jedoch blieb er bemerkenswert Ruhig dabei. Das mußte er auch sein, denn er war der Sprengstoffexperte des Squads. Allerdings hielt er angeordnete Funkstillen immer ein.. Ihre Truppe war also noch vollständig.
Hinter ihnen erhob sich, so schien es, ein Berg aus der Erde. Doch bei genauerem Hinsehen erkannte man, daß sich eine Art Hangardach öffnete. Eine gigantische unregelmäßig geformte Plattform aus Waldboden, begann sich Meter um Meter zu heben um schließlich in einem Winkel von etwa 40 Grad zu verharren. Die auf ihr befindlichen Bäume ächzten unter der gewaltigen Belastung, doch hielten sie ihr stand. Blätter, Äste, kleinere Tiere und Insekten regneten aus ihren Kronen herab. Was war das?

Biblische Plage

Zuerst hörten sie das leise, aufgeregte Heulen von Maschinen und ein Schwarm kleinerer Kampfdrohnen jagte mit unglaublicher Geschwindigkeit aus der Öffnung im Boden und verschwand im Dickicht des Dschungels. Es ertönte schwerfälliges Summen, wie von riesigen Bienen aus dem Loch.
Zwei große, silbrig glänzende, längliche Zylinder erhoben sich schwebend aus der klaffenden Wunde im Boden und folgten ihren kleineren Geschwistern - etwas behäbiger, doch genau so tödlich. Ihre Außenhüllen waren mit Sensoren bestückt, welche in gewissem Umkreis auf die kleinste Bewegung reagierten und die Körperwärme und Umrisse von Menschen erkannten, sobald sie aktiviert waren. Dann verteilten sie den Tot auf den Schlachtfeldern auf denen sie zum Einsatz kamen.
Corona hatte sie bereits im Einsatz erlebt. Diese Dinger waren gefürchtet.
Fast schon gemächlich zogen die beiden stählernen Titanen ihrem Vernichtungswerk entgegen. Umschwirrt von einigen der kleineren Drohnen.
Hier war ein Waffendepot, der verfluchten Plasmos und noch dazu verdammt gut getarnt. Wer wusste wie viele es davon auf diesem verdammten Planeten gab? Kein Wunder das ihre Kameraden zahlenmäßig unterlagen und kein Trägerschiff im Orbit war. Eine fast unüberschaubare Cysionenpopulation und computergesteuerte Kampfdrohnen. Die Bastarde operierten komplett Planetengestützt.

Sergeant De´ la Esperanca gab das Signal zur Wiederaufnahme der Funkstille und McAllen gab es sofort an den nächsten in der Reihe weiter. Dann signalisierte sie dem Soldaten „bei mir sammeln“ und auch dies wurde weitergegeben. Binnen einer Minute war ihr Trupp vollständig angetreten. Per Handzeichen teilte sie ihren Soldaten mit, daß sie beabsichtigte in das Depot einzudringen um es zu zerstören. Alle nickten zur Bestätigung ihrer Anweisung. Im Gänsemarsch, tief geduckt liefen sie auf die Öffnung im Waldboden zu und spähten an deren äußerstem Rand hinab in die Tiefe. Eine schmale Rampe führte hinab in spärlich beleuchtetes metallenes, unbekanntes Terrain. Sie konnten nichts tun um die Drohnen abzufangen, sie würden von ihrer überlegenen Feuerkraft abgeschlachtet werden. Ihre einzige Option war es, den Computer zu finden der sie steuerte und ihn zu vernichten, bevor diese Maschinen allzu viel Schaden anrichten konnten und womöglich noch mehr von ihnen aus irgendwelchen Höllenschlünden im Boden auftauchten, vor allem bevor sie ihre Kameraden an der Front niedermachten. Moretti huschte als erster hinab ins Zwielicht des schrägen Schachtes. Geduckt schlich er an das Ende der Schräge und spähte nach beiden Seiten um die Ecke, in das dahinter befindliche Areal. Schließlich signalisierte er dem Rest ihm zu folgen. Schnell und so leise wie möglich rutschten alle durch die schmale Öffnung, am Beginn des sich nach Oben erweiternden Winkels der Schleuse, auf die Rampe hinunter. Der Fall war nicht sonderlich tief und man verharrte abwartend am Ende der Rampe. Keine Sekunde zu früh. Denn über ihnen begann sich die gigantische Klappe wieder zu schließen. Ächzend sank der Waldboden wieder in seine vorgesehene Position. Erde rieselte herab. Ein lautes Rumpeln war das letzte Geräusch, welches von außen an ihre Ohren drang. Dann umfing sie vollkommene Dunkelheit.

Kleine intelligente, grausam kalte Augen, beobachteten wie der letzte der fremden Soldaten in dem großen Loch verschwand.
- Menschen hatten Loch von Maschinen gefunden. Wächter hatten versagt. Andere Wächter waren zu sehr mit anderen Menschen beschäftigt. Dumme Maschinen hatten Eingang geöffnet. Wächter war allein nicht fähig die Menschen aufzuhalten, ohne andere Wächter oder Maschinen. Herren würden zornig sein. Menschen saßen die in der Falle. Wächter konnten ihrer Strafe noch entgehen.
Der Wächter huschte durch das Unterholz, zu seinen Gefährten.
Diese kauerten im Dickicht und beobachteten neidvoll den Kampf der Maschinen gegen die Menschen.
- Maschinen töteten Menschen. Anderer Wächter kam zu vielen Wächtern. Brachte böses Wissen. Wächter wütend!
Gemeinsam schossen alle Wächter durch den Bodenbewuchs bis zu einem schmalen Spalt im Waldboden, in dem sie zischend und schnatternd verschwanden.
- Wächter würden Fehler wieder gut machen. Wächter würden Menschen töten.

Die infrarot Sichtgeräte und Restlichtverstärker in ihren Helmen funktionierten einwandfrei und sie sahen sich einer für sie völlig fremden Welt gegenüber. Sie hatten einen großen Raum vorgefunden in dem wohl die Drohnen gelagert worden waren und inaktiv auf ihren Einsatz gewartet hatten. An der linken Seite des Raumes befand sich eine Art Schleuse welche passender Weise offen stand. Der Gang dahinter war schmal und lief in schnurgerade in die Dunkelheit hinein.
Die Eierköpfe daheim würden sich freuen dies alles untersuchen zu können. Aber dafür mußten sie erst einmal ihre Ärsche auf diesen Planeten bekommen. Endlos schien sich der Gang zu erstrecken. Corona schauderte als sie daran dachte, wer vor ihnen diesen Komplex durchschritten hatte. Wissenschaftler und Techniker, „Eierköpfe“, der Plasmoden, hatten diese Anlage gebaut un d gestaltet. Die Formen waren grazil und organisch, kaum ein Rechter Winkel und kaum etwas schien geschweißt oder vernietet zu sein. Mehr „gewachsen“, oder „geformt“. Kälte kroch ihren Rücken hinauf. Ein untrügliches Zeichen dafür, daß es bald Ärger geben würde. Sie vertraute trotz aller Technologie ihren Instinkten. Es roch seltsam hier. Salzig und feucht, fast wie am Meer. Jedoch war die Luft nicht warm genug um große Mengen an Feuchtigkeit zu transportieren. Bisher waren sie noch keinen Sicherheitsdrohnen oder ähnlichem begegnet. Seltsam. Es sei denn die Plasmoden verließen sich all zu stark auf ihre Tarnungen und glaubten deshalb keine Wachen zu benötigen. Nein, so selbstsicher waren diese Kerle nicht. Irgend etwas war faul an dieser Sache.
Sie spitzte die Ohren und deutete ihren Kameraden das gleiche zu tun. Bisher hatten sie keinerlei Türen oder ähnliche Öffnungen in den kalten Metallwänden des Ganges gesehen. Aber irgendwie mußte man doch ins innere des Komplexes gelangen können. Wie zum Teufel?
Langsam, Meter um Meter schlich der Trupp voran, immer darum bemüht so wenig Lärm wie nur möglich zu machen. Neben ihr lief Moretti und in ihrem Rücken befanden sich Soudduk und Fendler. Der Com-Offizier blickte wiederholt auf seinen Empfänger des M.P.S.. Alle waren nervös und schwitzten unter ihren Helmen.

Plötzlich blieb Moretti neben ihr stehen.
-„Sarge, haben sie das gehört?“, flüsterte er ihr zu.
Er hatte nicht das Comlink benutzt somit auch nicht die Funkstille gebrochen.
-„Was?“
Moretti schrie auf.
Da war es auch schon zu spät.
Wie eine biblische Plage kamen sie über die nichts ahnenden Soldaten. Sie waren klein und unglaublich wendig. Und sie wußten ihren Vorteil zu nutzen. Behende sprangen sie zwischen die Soldaten, von oben herab regnend, wie ein bizarrer Froschregen aus alten Legenden. Nur waren dies keine Frösche. Die Wesen waren ungefähr so groß wie kleine Katzen und
ungefähr genau so schnell. Keiner der Soldaten konnte schießen ohne einen der Seinen zu treffen. Die Biester bissen sich in allem fest was sie erreichen konnten und suchten gezielt nach Stellen, die nicht unter der schützenden Panzerung verborgen lagen - das hieß Gelenke und Hals. Schuppige Leiber bedeckten mit einem Male Fendlers gesamten Körper. Klauen, fast schon zu groß für ihre Tatzen, gruben sich in weiches Plastik und darunter liegendes Fleisch. Eins der Bestien riß ein Stück des Materials mitsamt dem darunter befindliche Kehlkopf und einem Teil der Luftröhre aus Fendlers Hals.
Blut spritze auf Coronas Visier. Gurgelnd brach Fendler zusammen. So ein Wesen hatte sie oben gesehen. Verdammt! Die Cysionen hatten die ganze Zeit gewußt das sie hier waren.
Es war fast unmöglich abzuschätzen wie viele Kreaturen es waren. Sie sprangen von Körper zu Körper und bissen zu. Manchmal nur auf Rüstungsplatten, aber oft genug an vitale Stellen. In der Enge der Ganges war es so gut wie unmöglich, daß sie ihr Ziel verfehlten.
Diese Biester waren verflucht präzise und schnell. Einige ihrer Soldaten hatten ihre Messer gezogen und setzten sich damit zur Wehr.
McAllen brach schreiend unter den Bissen der cysionischen Mutanten zusammen. Zwei von ihnen hatten sich in seine Kniekehlen verbissen und ein drittes Biest hing an seinem Hals. Sie waren überall. Sie spürte eine dumpfen Schlag gegen ihre Brust und ein verzerrter keilförmiger Schädel, mit säbelartigen Reißzähnen und leuchtenden, haßerfüllten Augen tauchte in Coronas Sichtfeld auf. Sie spürte wie die Krallen des Wesens ihren Brustpanzer zerkratzten, als es sich bemühte auf dem glatten Material Halt zu finden. Schon schnappte es nach ihrem Hals.

Mit beiden Händen packte Corona zu und hielt das Biest auf Distanz. Erstaunlich stark. Taumelnd krachte sie gegen die Wand des Ganges und versuchte das Wesen mit ihrem Gewicht zu erdrücken. Um sich herum hörte sie die aufgeregten Schreie ihrer Soldaten und das wilde Schnattern der Monster. So fest sie konnte presste sie ihren kleinen Gegner an die Wand. Das Wesen schrie und spie ihr zischend eine schleimige Flüssigkeit entgegen. Ihr Visier begann zu qualmen.
-„Achtung! Sie spuken Säure!"
Schrie sie mit aller verbleibenden Luft heraus. Sich nicht mehr um ihre eigens verordnete Funkstille scherend.
-„Aye Sarge! Du MISTVIEH!!"

Kam nur von Codoba eine halbwegs kohärente Antwort. Wie schon gesagt, der Kerl war unter Streß kaum ruhig zu bekommen. Etwas krachte in ihren Rücken und sie spürte wie kleine Krallen sich an ihrem Panzer empor bewegten um an ihren Nacken zu gelangen. Mit aller Kraft warf sie sich gegen die rückwärtige Wand und fühlte die Knochen der Kreatur brechen. Sie viel von ihr ab. Ihr erster Gegner hatte nun allerdings wieder Luft bekommen und schnappte nach ihren Händen. Zum Glück hielten die verstärkten Handschuhe seinen Bissen stand. Dennoch spürte sie die unnatürliche Kraft in seinen Kiefern. Mit voller Wucht rammte sie ihren Brustkorb erneut gegen die Wand. Ihre Hände schmerzten fürchterlich und sicherlich brach sie sich ein oder zwei Finger der Linken, doch das Biest ließ von ihr ab. Benommen sackte es zu Boden.

Corona zog ihr Messer und rammte es in den reglosen Körper bis dieser nicht mehr zuckte. Um sie herum schlugen sich ihre Soldaten mit den letzten der Angreifer herum. Ambrose riß einen der Cysionen gerade von O´ Connels Rücken. An den Hinterläufen haltend, schmetterte er das Wesen wie ein Kaninchen an die Tunnelwand. Stinth wälzt sich am Boden und wurde von Tzieng dabei unterstützt zwei der Monster von seiner Kehle fern zu halten. Codoba hielt vier der Viecher in einer Hand und riß, laut fluchend, ein fünftes am Nacken von Soudduks Bein herunter. Der große Mann drückte das Biest zu Boden. Mit einem scharfen, feuchten Knacken zerbrach sein Schädel unter Codobas schwerem Stiefel. Dann schaute er sich nach Stinth um, welcher gerade mit Hilfe von Tzieng und Ambrose das letzte der Biester los wurde. Ambrose durchschnitt gekonnt die Kehlen der Wesen und ließ sie dann liegen.
Fendler, McAllen und Moretti waren tot. Es war wohl einem von ihnen gelungen unter Morettis Rüstung zu kriechen und dort hatte es ihm bei lebendigem Leibe die Eingeweide zerfetzt. Um sie herum lagen 6 tote Cysionen. Esperancas Helm war unbrauchbar geworden, die Säure hatte sich durch das Visier gefressen und einige Schaltkreise zerstört. Zum Glück jedoch war das Loch nicht all zu groß. Mit einem Neutralisator aus O´ Connels Zauberkasten, wie sie in Anlehnung an ihren Teamnamen die Medbox nannten, konnten sie die Säureverbrennungen in den Bissen der verbliebenen Soldaten zumindest stoppen. Stinth war schwer verletzt . O´Connel hatte ihn intubiert und seine Atmung stabilisiert, doch konnten sie ihn nicht transportieren ohne sein Leben zu riskieren. Soudduks Beine sahen schlimm aus. Er konnte sich nur noch eingeschränkt Bewegen. Der Rest der Truppe war angeschlagen, aber nicht Kampfunfähig. Sie würden weiter machen und ihre Kameraden vorerst unter O´ Connels Obhut zurücklassen.

-„Ambrose sie bleiben bei O´ Connel, Stinth und Soudduk. Gehen sie so schnell sie können zurück zur Ausgangsklappe und suchen sie einen Weg das Ding auf zu bekommen. Warten sie auf unser Signal und sollten wir uns nicht nach 45 Minuten melden, hauen sie ohne uns ab. Wir bleiben über Funk in Kontakt so weit das möglich ist. Achten sie auf die Decke und lassen sie keines dieser Biester auch nur fünf Meter an sie heran, falls sie von vorn oder hinten kommen."
Der Angesprochene hielt bereits sein schweres Plasma MG schußbereit im Gyrostablisisator an seiner Hüfte.
-„Codoba und Tzieng sie kommen mit mir. Wir machen diesen Scheißern Feuer unter dem Arsch!
Tzieng nickte knapp und schwenkte, wie zur Bestätigung, sein MG in Richtung der den Gang vor ihnen ausfüllenden Dunkelheit.
Codoba murmelte unaufhörlich in seinen Helm, hatte aber gnädiger Weise das Funkgerät abgeschaltet. Er wußte, daß sein Gerede den Anderen an den Nerven zerren konnte, auch wenn es bedeutete, daß er voll Einsatzbereit und so explosiv wie eine seiner Bomben war. An seinem Gürtel baumelten fünf der toten Cysionen.

Ambrose, können sie mich hören? Fragte Codobo. Nur statisches Rauschen beantwortete ihre Frage. Scheiße, nun mußten sie sich wirklich beeilen. Die dicken Wände in diesem verdammten Bunker machten Funkverständigungen unmöglich. Sie hatten noch 28 Minuten.
Inzwischen hatten sie bei ihrem hastigen Lauf durch den endlos scheinenden Gang eine weitere Schleuse erreicht. Ein seltsamer Schließmechanismus mit noch seltsameren Zeichen darauf verwehrte ihnen den Eintritt.
Hoffentlich erwartete sie keine weitere Horde gefräßiger kleiner Monster oder tödlicher Drohnen.
Codoba schnaufte und fluchte atemlos in seinen Helm hinein. Er konzentrierte sich auf die Platzierung einer ausreichenden Sprengladung, um dieses Hindernis aus dem Weg zu räumen. Drei der kleinen, doch äußerst wirkungsvollen Haftladungen sollten reichen. Der Spanier drückte drei Knöpfe und lief dann ohne ein Wort einige Meter zurück, wo Tzieng bereits wartete und sich bemühte die Tür und den Gang hinter ihnen gleichermaßen im Auge zu behalten. Corona folgte ihrem Landsmann und kauerte sich neben ihn an die Tunnelwand. Sie wußte warum er dies tat.
-„So, dann wollen wir doch mal sehen was meine Babys dieser Tür so antun können. Achtung, gleich geht die Show los. 3,2,1.....BUMM!!“

Biblische Plage
Teil 2

Mit einem ohrenbetäubenden, hallenden Knall donnerte die Tür zu Boden und beißender Rauch erfüllte die Enge des Ganges und zog träge in den Raum dahinter.
Hinter der Tür schimmerte grünliches Licht, welches den Rauch gespenstisch beleuchtete. Kaum hatte sich das Echo der Explosion gelegt, schon fraßen sich Laserschüsse in die Wand neben Corona und zischten haarscharf an ihrem Helm vorbei. Mit einer geübten Bewegung riß sie eine ihrer Granaten aus der Magnethalterung an ihrem rechten Bein und schleuderte sie durch die Öffnung. Im Selben Moment bellte Tziengs Plasma MG neben ihrem Ohr auf und riß eine Schneise der Zerstörung in den wallenden Rauch. Das Laserfeuer verringerte sich kurz und stoppte dann ganz, als die Granate mit einem blendenden Blitz explodierte. Gutturale Schreie erklangen und deutlich hörte Codoba wie etwas schweres durch den Raum flog und gegen die Reste der Tür krachte. Tzieng feuerte noch immer und bewegte sich nun Schritt für Schritt auf die Bresche zu. Vereinzelt zischte noch ein Laserschuß gegen seine Rüstung, doch diese hielt dem leichten Feuer ohne Probleme stand. Er trat durch die Öffnung und entfachte ein Inferno.
In einem weiten Bogen streute er tödliche Plasmaladungen, in Hüfthöhe von rechts nach links, durch den Raum. Seine massive Gestalt zitterte trotz des Gyros vor Anstrengung und der lauf seines Gewehres qualmte bedenklich. Schließlich hielt er inne und schritt weiter in das Gewölbe hinein. Codoba und de´ la Esperanca folgten ihm und sicherten noch einmal zu den Seiten der Halle. Nichts war zu sehen. Außer toten Plasmoden.

Die Kreaturen lagen verkrümmt und mit zerstörten Leibern am Boden. Nicht einer rührte sich mehr. Es waren 6 von ihnen. Offensichtlich vier Wachen und zwei „Wissenschaftler“. Die Wände waren bedeckt mit Monitoren und Schalttafeln unbekannter Bauart. Dies mußte eine Kommandozentrale der Drohnenarmee sein. Hoffentlich war es die Einzige. Vorsichtig schritten die Soldaten durch den, noch immer wallenden, Rauch. In einer Ecke des Raumes brannte eine zerstörte Konsole. Die beißenden Dämpfe vermischten sich mit dem Rauch und erschwerten das Atmen. Allerdings hatten sie nicht vor lange zu bleiben.
-„Codoba, lassen sie ihren größten Feuerball hier. Tzieng sie sichern mit dem Zauberstab den Eingang. Ich schaue mich weiter um.“
Aufs äußerste angespannt schlich sie durch die Trümmer, immer ein Auge auf die „Leichen“der Plasmoden gerichtet. Mann konnte nie wissen. Der Trick sich einfach tot zu stellen und dann in den Rücken der Angreifer zu schießen, war auch denen bekannt. Allerdings wiesen die Körper dermaßen starke Plasmaverbrennungen und solch großen Löcher auf, daß sie kaum noch Leben konnten, geschweige denn sich bewegen. Corona schaute auf die noch funktionstüchtigen Monitore.
Dort sah sie einige Diagramme des Schlachtfeldes und viele Zeichen die sie nicht im Geringsten zu deuten vermochte.
Wenn sie allerdings, die sich bewegenden, vielfarbigen Punkte, richtig deutete, dann erging es ihren Kameraden draußen sehr schlecht. Dies war wohl so etwas ähnliches wie ihr M.P.S. .
Die Drohnen setzten ihnen sehr zu. Sie mußten schleunigst dafür sorgen, daß die Chancen besser wurden. Sie drehte sich zu Codoba um, welcher leise singend, grade einen Kasten von seinem Rücken genommen hatte und diesen nun aufklappte. Darin befand sich eine kleine taktische Ladung, mit einer Sprengkraft die bei weitem ausreichte um diesen Komplex sauber und schnell in Schutt und Asche legen sollte.
-„Wie lange soll es dauern bis der Zauber los geht Sarge?“
In diesem Moment erfüllte eine fremde Stimme die Luft. Unverständliche Worte drangen aus einer Konsole knapp vor ihr. Tzieng wirbelte im Durchgang herum, sie deutete ihm mit einer Handbewegung das alles in Ordnung sei. Der Chinese wandte sich wieder dem Gang zu. Corona schritt an das Computerpult heran und erblickte die scheußliche Fratze eines Plasmoden auf einem kleinen Monitor.
Neben dem Bildschirm blinkte ein kleiner Knopf aufgeregt und verlangte die Aufmerksamkeit eines längst toten Technikers. Offensichtlich wollte sich jemand erkundigen was vorgefallen sei. Im Hintergrund erkannte sie einen Raum, welcher mit diesem Weitgehend identisch war. Offensichtlich wurde sie nicht erkannt. Sie blickte hoch und entdeckte die Linse einer kleinen Kamera in der Wand über ihr. Das Okular war durch die Explosion verschoben worden und schaute nun an die es angrenzende Wand, vergeblich versuchte ein kleiner Servomotor ihre Ausrichtung zu korrigieren, sein Summen war kaum zu überhören. Wahrscheinlich ferngesteuert.
Ihr kam ein Gedanke. Sie blickte sich um.

Im hinteren Teil der kleine Halle gab es so etwas wie einen Notausstieg. Dort waren die Sprossen einer Leiter deutlich zu erkennen.
-„Jungs, wir gehen durch diesen Ausgang. Codoba stellen sie auf 5 Minuten und dann laßt uns hier verschwinden. Wir rufen die Anderen von der Oberfläche aus. Die Interferenzen dürften dort nicht so stark sein.“
Das hoffte sie zumindest. Aber dieses Risiko mußte sie eingehen. Früher oder später würden die Plasmoden aus dem anderen Bunker Soldaten hier her schicken um nach dem Rechten zu sehen. Und was machte es schon aus wenn es etwas früher war.
-„Tzieng öffnen sie den Ausstieg. Wie weit sind sie Codoba?“
-„Alles klar Sarge. Big Baby geht in fünf Minuten hoch, sobald ich diesen Knopf los lasse.“
-„Kann ich es nehmen ohne es zu aktivieren?“
-„Klar, sie müssen nur meinen Finger schnell genug ersetzen.“
-„Gut. Komm her mein Baby.“
Schweigend war der große Chinese inzwischen durch den Raum gegangen und erklomm nun die ersten drei Sprossen der Leiter. Ein Hebel war über seinem Kopf in eine Luke eingelassen. Er zog einmal daran. Nichts tat sich.

Er drückte und der Hebel hob sich in die Luke hinein. Tzieng probierte ihn im Uhrzeiger Sinn zu drehen und mit einem Zischen sprang die Luke auf. Ein kleines Lämpchen begann hektisch zu flackern und ein Summton ertönte.

Der Kommandant der Plasmoden starrte auf den kleinen Bildschirm vor ihm. Wut entbrannt schrie er den Techniker, welcher sich über die Konsole beugte an, etwas zu tun. Dieser duckte sich nur unter den Zorn seines vorgesetzten in seinen Sitz und drehte an einem Regler ohne eine Wirkung zu erzielen. Die Kamera mußte verklemmt sein. Irgend etwas stimmte in Abschnitt Sechs nicht. Nervös drückte er immer wieder auf den Knopf zur Erstellung der Sprechverbindung und rief Befehle in sein Mikrophon. Niemand schien ihn zu hören. Der Monitor war dunkel, bis auf einen schmalen streifen an der Seite des Bildes. Man konnte erkennen das sich etwas in dem Bunker bewegte, doch was, war ihm ein Rätsel. Kurz zuvor hatte eine Alarmglocke sie auf ein Problem in Bunker 6 hingewiesen und er hatte sofort einige Soldaten abgeordert um nachzuschauen was passiert war, nachdem man festgestellt hatte das die Verbindung gestört war. Die Soldaten würden einige Minuten brauchen bis sie dort eintrafen. Er hoffte nur das es nicht diese verdammten Menschen waren die das Problem in Bunker 6 ausgelöst hatten.
Was war das, da öffnete jemand den Notausstieg des Bunkers. Gab es ein Feuer und die Techniker retteten sich nun durch die Notluke? Dann tat sich etwas mit der Kamera in Bunker 6. Sie wurde gedreht und zeigte nun auf den Notausstieg. Er stand offen, einige Sekunden tat sich nichts. Dann blieb das Herz des Kommandanten fast stehen vor Schrecken.
Ein Soldat der Erdstreitkräfte schritt ins Bild. Er war recht klein und zierlich für eines ihrer Männchen, also konnte es durchaus ein Weibchen sein. Es schaut geradewegs in die Kamera. Es trug einen kleinen schwarzen Kasten in seinen Armen. Sofort brüllte der Kommandant seinen Truppen zu sich zu beeilen und diese verdammten Menschen dort zu töten. Währenddessen hatte das Soldatenweibchen ihren Kasten auf den Boden gestellt und mit einer ausladenden Bewegung stellte es sich nun aufrecht hin, hob einen Arm, entblößte auf diese für Menschen zu typische Art ihre Zähne und streckte den mittleren Finger ihrer widerlichen Hand aufrecht dem Kommandanten entgegen.

Corona beeilte sich die Leiter nach oben zu erklimmen. An der Oberfläche angelangt half ihr Codoba aus dem Loch und Tzieng hatte glücklicherweise bereits Funkkontakt mit O´ Connel aufgenommen. Ihre Gruppe war ebenfalls durch eine kleine Luke innerhalb der Größeren, ins Freie entkommen und hatte nun auf Nachricht gewartet. Ambrose hockte noch immer in dem Tunnel und wartete dort auf ihre Rückkehr.
Er wurde schnellstens verständigt. Soudduk hatte Coronas Gruppe jetzt auch wieder auf dem Schirm und man würde ihnen entgegenkommen.
Um sie herum erklang nun wieder der Lärm des nahen Kampfes. Die drei Soldaten rannten so schnell sie konnten durch den Dschungel. Immer hoffend keinen Cysionen oder Drohnen zu begegnen. Vergebens.
Mit einem Mal waren sie da. Drei von ihnen. Klein und wendig. Silberschwarze Kugeln, welche durch das Buschwerk schossen und Laser abfeuerten. Die Laser brauchten die Soldaten nicht zu fürchten. Das Problem war, sollten diese nichts nutzen, so hatte jede dieser Drohnen noch Plasmakapseln an Bord, welche bei Aufprall auf ein Zielobjekt explodierten. Eine raste gezielt feuernd auf Corona zu und die kleinen Laser prallten wirkungslos von ihrer Panzerung ab. Der Computer der Drohne reagierte umgehend und stellte das Feuer ein. Jetzt wurde es wirklich gefährlich. Diese Dinger waren verdammt wendig. Die Kugel zischte auf sie zu und im letzten Augenblick warf sie sich zur Seite und zu Boden.
Der metallene Ball huschte über sie hinweg und mit einer eleganten Kurve drehte er um. Bereit einen neuen Angriff zu starten. Die beiden weiteren Drohnen suchten noch nach ihren Zielen und feuerten in das dichte Buschwerk in dem sich der Spanier und der Chinese verborgen hielten und von dort aus versuchten die Geräte aus der Luft zu schießen. Wieder griff die Kugel Corona an.
Ein dröhnen durchlief den Erdboden. Alles zitterte und überall schrien Tiere in panischer Angst auf. In einiger Entfernung stieg mit einem Male eine Feuersäule in den Himmel, umwölkt von Blattwerk und zersplittertem Holz. Dann kam der Donner der Explosion bei ihnen an. Der Zorn eine Gottes hatte sich entladen. Darauf folgte seine Hand. Die Druckwelle der Explosion warf Corona auf den Boden. Die Drohne über ihr wurde gegen einen Baum geschleudert, wo sie krachend explodierte.

Staub und Blätter flogen durch die Luft, die Bäume zitterten im Wind der Detonation.
Die zwei verbliebenen Drohnen taumelten wild umher um dann regungslos in der Luft zu verharren. Befehle abwartend die nicht mehr kommen würden. Ihr Steuercomputer war zerstört.
In direkter Folge der ersten Explosion ereigneten sich noch drei weitere, welche den Ausfall von über ¾ der kämpfenden Drohnen zur folge hatten. Ob nun mehrere Computer diese Dinger gesteuert hatten oder nur den eine, den sie zerstörten, interessierte Sergeant Corona de´ la Esperanca nicht. Sie hatten sich bis zum Eintreffen der Mobilen Infanterie, die verbliebenen Cysionen und Drohnen vom Leib gehalten und dafür gesorgt das die Landegebiete frei bleiben, wie es ihre Aufgabe war. Die „Icewolfs“ waren als willkommene Verstärkung zu ihnen gestoßen und man hatte unbeirrt weiter gemacht.
Sie hatten wieder einmal ihren Auftrag erfüllt.

Sie hatten der M.I. genug Zeit verschafft um ihre Ärsche auf Planet Entreppid zu bewegen, um diesen den Plasmoden wieder weg zu nehmen. Warum auch immer dieser so wichtig für sie gewesen war. Viele gute Männer und Frauen waren gestorben, damit die „Eierköpfe“ nachdem die M.I. den Rest aufgeräumt und den Planeten für Sicher erklärt hatte, die verbliebenen Basen der Plasmos studieren konnten.

Die Wissenschaftler beschwerten sich natürlich, über den Verlust ganzer Einrichtungen, welche viele unschätzbar wichtige Dinge und Wissen über die Technik der Plasmoden enthalten hätten.
Sergeant de´ la Esperanca bekam neue Männer zugeteilt um die im Einsatz Gefallenen zu ersetzen.
Das M.I. Oberkommando bekam eine Belobigung für ihren heroischen Einsatz auf Entreppid.
Die ISA bekam ihren nächsten Auftrag.

---- ENDE ----

WÜRFELBERECHTIGT:

In der BT_AG des Nice-Dice sind folgende Personen "hausübergreifend" würfelberechtigt
-> AG-Leiter, ZS-Leiter, Hausoffiziere.

Stellvertretende, oder kommissarische HO´s sind grundsätzlich nur für ihr eigenes Haus würfelberechtigt!

Sollte auf einem Con, u n d n u r d a n n, kein Hausoffizier mehr anwesend sein, so ist es auch einem stellvertretenden, oder kommissarischen HO gestattet für andere Häuser Ersatz zu würfeln.
Die daraus resultierenden Ergebnisse hat er jedoch innerhalb einer Woche dem zuständigen Hausoffizier zu melden!

CHAPTERWECHSEL:

In letzter Zeit ist es auffällig geworden, daß immer wieder Spieler kurzzeitig (meist für einen Fight) das Chapter "wechseln", um so dessen Aufstellung zu verbessern. Nach Beendigung des Fights wechselt dieser Spieler dann kurzerhand wieder in sein altes Chapter zurück. Hat er dabei auch noch sein Gerät verloren, bedient er sich zum Ersatz entweder aus dem Pool des "neuen", oder des "alten" Chapter, was einen klaren Verstoß gegen die Pool-, bzw. Handelsregelung innerhalb des Nice Dice ist.

Aus diesem Grund gilt ab sofort folgende Regelung:

Wechselt ein Spieler, aus welchen Gründen auch immer, von einem Chapter in ein anderes, so darf er innerhalb der nächsten d r e i Monate nicht erneut das Chapter wechseln!

Die Hausoffiziere werden dazu aufgerufen Chapterwechsel künftig genauestens zu überwachen!

Anmerkung:
Diese Regelung betrifft nur personelle Chapterwechsel und hat keinerlei Einfluß auf gemeinsame Chapterfights von verbündeten oder aus dem gleichen Haus stammenden Chaptern. Außerdem können Einzelpersonen auch weiterhin ohne Probleme bei jedem Chapter mitspielen (nicht jedoch wechseln).

Ingo Mädel
- Stellv. Zeitschienenleiter IS 3025

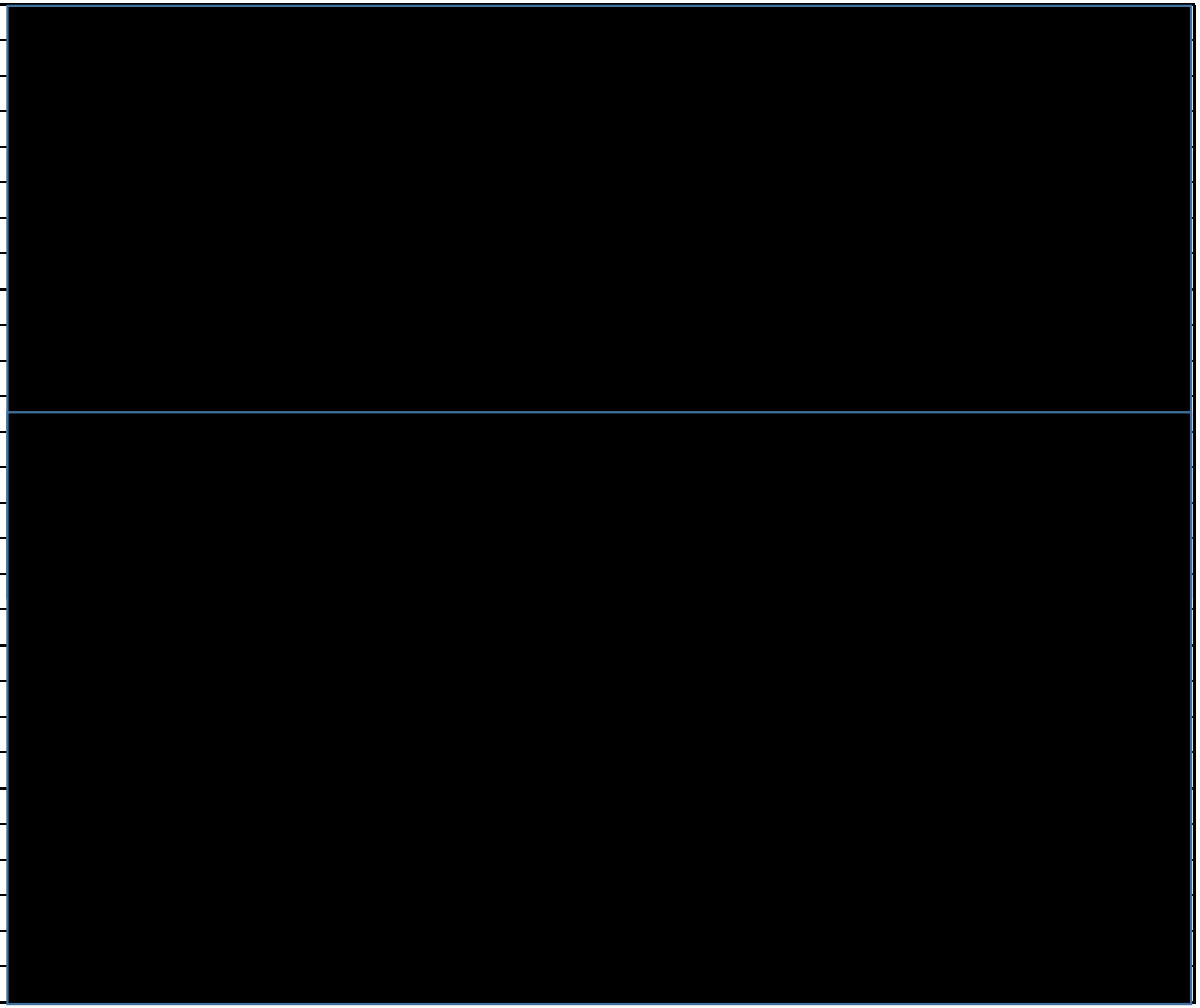
Funktionsträger der BTAG / NDV

Posten	Zusatz	Name	Strasse	PLZ	Ort	Tel.Nr. 1	Fax	Tel.Nr. Handy	Tel.Nr. Handy 2	*Email Adresse*
.Admin Forum		Jasper Bongartz								
.Admin Website BTAG		Daniel Weddeling								
.AG-Leiter		Thorsten Graßnick								
.AG-Schiri		Lars Trampedach								
.Fightlisten		Arnold Alisch								
.NDV Vorstand		Vorstand								
.Planetenkarte-3025 Verwalter		Stefan Weiß								
.Spielervertreter		Paul Siedlecki								
.StvAG-Leiter		Ramazan Turgut								
.WG-Redaktion + Fightlisten		Matthias Kempel								
HO 25 Comstar		Carsten Balzer								
HO 25 Davion		Founad Kollich								
HO 25 Kurita	Vertretung	Ralf Baumeister								
HO 25 Liao		Walter Seitz								
HO 25 Marik		Andreas Wallmeier								
HO 25 Periphery		Stefan Weiß								
HO 25 Rasalhague		Norman Zinner								
HO 25 St.Ives		Tommy Lindner								
HO 25 Steiner		Ingo Mädel								
HO 25 Wolf Dragoner		Michael Haug								
HO 50 Comstar /Rasalhague		Thomas Streit								
HO 50 Davion/St.Ives		Sascha Philipp								
HO 50 Kurita	Vertretung	Johannes Lazaar								
HO 50 Liao/Wolf Dragoner/Peripherie		Michael Pfund								
HO 50 Marik	zum 1.4. frei	Michael Donner								
HO 50 Steiner		Sascha Morbotter bei Petra Hamann								
SK 25 Warden Clans Wolf,CC, CO, DS, GB, SR, SV		Holger Matschuck								
SK 25 Crusader Clans FM, HH, IH, JF, NC, SA,SJ		Ralf Baumeister								
SK 50 Keil Ghost Bear/Fire Mandrill/Cloud Cobra/Ice Hellion		Robert Redlarski								
SK 50 Keil Smoke Jaguar / Nova Cat / Star Adder	zum 1.4. frei	Gunther Schrötter								
SK 50 Keil Wolf / Coyote/Diamond Sharks/Snow Raven		Holger Matschuck								
SK 50 Keil Jade Falcon/Stell Viper/Hells Horses		Nils Nölting								
SHO 25 Comstar		Malte Schultz								
SHO 25 Davion		Gerrit Weiß								
SHO 25 Kurita	nicht besetzt									
SHO 25 Liao		Michael Pfund								
SHO 25 Marik		Daniel Blaschko								
SHO 25 Peripherie		Martin Jonas								
SHO 25 Rasalhague		Sven Mühlhäuser								
SHO 25 St.Ives		Markus Baukelmann								
SHO 25 Steiner		Daniel Krätschmer								
SHO 25 Wolfs Dragoner	zum 1.4. frei	Arnd Otto								
SHO 50 Comstar/Rasalhague		Daniela Janich								
SHO 50 Davion / St.Ives	nicht besetzt									
SHO 50 Kurita		Johannes Lazaar								
SHO 50 Liao	nicht besetzt									
SHO 50 Marik	nicht besetzt									
SHO 50 Peripherie	nicht besetzt									
SHO 50 Steiner		Daniel Schwedt								
SHO 50 Wolf Dragoner	nicht besetzt									
LM 50 Keil Ghost Bear/Fire Mandrill/Cloud Cobra/Ice Hellion	nicht besetzt									
LM 50 Keil Smoke Jaguar / Nova Cat / Star Adder		Thomas Janusch								
LM 50 Keil Wolf / Coyote/Diamond Sharks/Snow Raven		Johannes Lazaar								
LM 50 Keil Jade Falcon/Stell Viper/Hells Horses		Nicolas Zülker								
Verw. 50 Snow Raven		Paul Siedlecki								
Verw. 50 Ice Hellion		Harm Abbenseth 1160								
LM 25 Warden Clans Wolf,CC, CO, DS, GB, SR, SV		Johannes Lazaar								
LM 25 Crusader Clans FM, HH, IH, JF, NC, SA,SJ	nicht besetzt									

Chapter 3033 Inner Sphere

Haus	Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
COMSTAR	177	CS	**101st Division Comstar**	CO						
			Mechgrinders	VO						
	176	CS	**116th Division Comstar**	CO						
			1. Prätorianergarde	VO						
	207	CS	**308th Division Comstar**	CO						
			Heavenly Stallyonz	VO						
	133	CS	**36th Division Comstar**	CO						
			Lost Boys	VO						
	233	Sö	**<unbekannt>**	CO						
			Black Scorpions	VO						
	192	Sö	**Blood Sharks**	CO						
			Blood Sharks	VO						
	204	Sö	**Dark Shadows**	CO						
			Dark Shadows	VO						
	220	Sö	**Sommerach Strikers**	CO						
			Sommerach Strikers	VO						
DAVION	143	Sö	**1st Assassins of Doom**	CO						
			The Fighting Urakhai	VO						
	212	D	**1st Kathil Ulanen**	CO						
			Leons de Marquis	VO						
	122	D	**1st Robinson Rangers**	CO						
			108. Demon Hunters	VO						
	131	D	**Davion Assault Guards RCT**	CO						
			Davion's Nightmare	VO						
	127	D	**Eridani Lighthorse**	CO						
			151st Light Horse Regiment - Dark Horses	VO						
	215	Sö	**Grave Walkers**	CO						
			Grave Walkers	VO						
KURITA	155	K	**14th Legion of Vega**	CO						
			Silent Caracals	VO						
	156	K	**17. Aufklärungs Regiment**	CO						
			Camachos Caballeros	VO						
	162	K	**17th Benjamin Regulars**	CO						
			Shadow Warriors	VO						
	184	K	**1st Arkab Legion**	CO						
			Haram fil-Din	VO						
	161	K	**1st Proserpina Hussars**	CO						
			Shiro's Shield	VO						
	125	K	**22nd Dieron Regulars**	CO						
			Vengeance of Dieron	VO						
	144	K	**5th Sword of Light**	CO						
			Jinjiro's Revenge	VO						
	157	K	**8th Galedon Regulars**							
			Daito-no-kin	CO						
	128	K	**Isesaki Shipping External Security**	CO						
			Die Nachtwächter	VO						
	234	K	**15th Benjamin**	CO						
			Tribut der Unproduktiven - "Kinder der reichen Ernte"	VO						
	223	K	**OTOMO**	CO						
				VO						

LIAO	182	L	**1st Justine's Grenadiers** The White Ghost Wolves	**CO** **VO**
	172	L	**1st MacCarron's Armored Cavalry - The Nightriders** Team Bonzai	**CO** **VO**
	173	L	**Ambermarle's Highlander** Soldiers of Fortune	**CO** **VO**
	179	Sö	**Corrosive Crowbars** Corrosive Crowbars	**CO** **VO**
	149	L	**Hampton's Hessens** 1st New Hessen Irregulars	**CO** **VO**
	167	L	**McCrimmons Light Cavalry** Lion Hearts	**CO** **VO**
	129	L	**Northwind Highlanders - Marion's Highlanders** Culloden Pikemen	**CO** **VO**
	232	L	**Warrior House Imarra** Ratisbona Lancers	**CO** **VO**
MARIK	136	M	**10. Marik Miliz** Die Hungrigen Wölfe	**CO** **VO**
	228	M	**1st Knights of the Inner Sphere** Eagle' s Pride	**CO** **VO**
	226	M	**1st. Division Word of Blake** True Devotion	**CO** **VO**
	165	M	**5. Andurischen Verteidiger** Freicorps andurischer Reservisten	**CO** **VO**
	199	M	**6. Marik Miliz** Daylight Torn	**CO** **VO**
	211	M	**9. Marik Miliz** The Eagles Claw	**CO** **VO**
	160	Sö	**Fighting Hellfish** Fighting Hellfish	**CO** **VO**
	141	M	**Protektoratswache-Iron Guard** Iron Horses	**CO** **VO**
	202	M	**2nd. Word of Blake** Black Battalion	**CO** **VO**
	196	M	**3rd. Word of Blake** United States Colonial Marines	**CO** **VO**
PERIPHERIE	137	P	**2nd Marian Legion** Fedaykin	**CO** **VO**
	191	P	**Magistry Royal Guards** Berufs Kampftrinker Armee	**CO** **VO**
	194	P	**Quantrills Irreguläre Kavallerie** Westwood Pirates	**CO** **VO**
	126	P	**Tortuga Pirates** A-Team	**CO** **VO**
RASALHAGUE	189	R	**1st Dracons** Fist of the North Star	**CO** **VO**
	175	R	**1st Freeman** 1st Excalibur Guards	**CO** **VO**
	142	R	**Günzburg Eagles** Gunzburg Igel	**CO** **VO**
	154	Sö	**IrregularRasalhague Assassins** The Gamblers	**CO** **VO**
	221	Sö	**Power and Glory** Power and Glory	**CO** **VO**
	231	R	**Wilson's Husaren** Steppenwölfe	**CO** **VO**



ST. IVES	130	I	**1st St. Ives Lanciers** Stoneground Dragons	**CO** **VO**	[redacted]
	186	I	**2nd St. Ives Lanciers** Blood Knights	**CO** **VO**	
	187	I	**Blackwind Lanciers**	**CO** **VO**	
	230	Sö	**Devils Guard** Blue Aces	**CO** **VO**	
	151	Sö	**The Buccaneers** Boys with Toys	**CO** **VO**	
	159	WD	**Zeta Batallion** Clash of Armor	**CO** **VO**	
STEINER	229	S	**1. Hofgarde - Der Stolz Donegals** Die Wilde Jagd	**CO** **VO**	[redacted]
	169	S	**11. Lyranische Garde** Siegen Siegers	**CO** **VO**	
	216	S	**15. Lyranisches Heer** 1st Donegal Rangers	**CO** **VO**	
	198	S	**17. Arkturus Garde** Härtsfeld Highlanders	**CO** **VO**	
	209	S	**24. Lyranische Garde** M.A.D.-Mechs	**CO** **VO**	
	139	S	**3. Tamar Jäger** Tamar Lions	**CO** **VO**	
	214	S	**30th Lyran Guard** Hell Angels	**CO** **VO**	
	225	S	**4. Hofgarde** Der Stolz des Commonwealth	**CO** **VO**	
	183	S	**4. Lyranisches Heer** F.U.B.A.R.	**CO** **VO**	
	132	S	**8. Lyranisches Heer** Grey Wolves	**CO** **VO**	
	208	S	**Bremer Gardejäger** Bremer Gardejäger	**CO** **VO**	
	197	WD	**Epsilon Regiment, Baker Battailon** Mech Trash Service	**CO** **VO**	
	227	S	**Hansens Rauhreiter** Hansens Rauhreiter	**CO** **VO**	
	193	S	**19. Lyranische Garde** Bloddy Blades	**CO** **VO**	
	235	S	**Gray Death Legion** Der Graue Tod	**CO** **VO**	
	218	Sö	**Kell Hounds** Kell Hounds	**CO** **VO**	
	188	Sö	**Phoenix Guard** Phoenix Guard	**CO** **VO**	

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

Chapter 3055 Inner Sphere

Haus	Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
COMSTAR	5054	CS	**278th Division ComGuards**	CO						
			The honourable Spirit of the powerful Hedgehog	VO						
	5024	CS	**321th Div. ComGuards Grenadiers**	CO						
			Kerensky`s Nightmare	VO						
	5052	CS	**87th Division**	CO						
			Sommerach Strikers	VO						
	5018	Sö	**Brion' s Legion - Beta**	CO						
			Heavenly Stallyonz	VO						
	5055	Sö	**Money Incorporation**	CO						
			Cash Department	VO						
DAVION	5027	D	**15th Avalon Hussars**	CO						
			Power and Glory	VO						
	5046	D	**1st Kathil Ulanen**	CO						
			Leons de Marquis	VO						
	5008	D	**1st Robinson Rangers**	CO						
			Aaron Sandoval`s Ehrengarde	VO						
KURITA	5032	K	**16th Legion of Vega**	CO						
			Spirit of Vega / Kiri no Hikari	VO						
	5015	K	**1st Night Stalkers**	CO						
			Bannerträger	VO						
	5009	K	**22nd Dieron Regulars**	CO						
			Vengeance of Dieron	VO						
	5037	K	**4th An Ting Legion**	CO						
			Titan Force	VO						
	5026	K	**6th Ghost Regiment**	CO						
			The Black Magic Warriors	VO						
	5029	K	**Dragon Claws**	CO						
			Takashi´s Own	VO						
	5048	Sö	**Grave Walkers**	CO						
			Grave Walkers	VO						
LIAO	5035	Sö	**Corrosive Crowbars**	CO						
			Corrosive Crowbars	VO						
MARIK	5014	M	**6. Marik Miliz**	CO						
			Daylight Torn	VO						
	5045	M	**9. Marik Miliz**	CO						
			The Eagles Claw	VO						
	5016	M	**Protektoratswache-Iron Guard**	CO						
			Iron Horses	VO						
ST. IVES	5017	I	**1st St. Ives Lanciers**	CO						
			Stoneground Dragons	VO						
	5040	I	**St. Ives Cheveau Legers**	CO						
			Bavarian Sentinels	VO						
STEINER	5005	S	**15. Lyranisches Heer**	CO						
			1st Donegal Rangers	VO						
	5038	S	**19te Lyranische Garde**	CO						
			Bloody Blades	VO						
	5004	S	**3. Tamar Jäger**	CO						
			Kelswa Guards/Tamar Lions	VO						
	5047	S	**30th Lyran Guard**	CO						
			Hell Angels	VO						
	5043	S	**Bremer Gardejäger**	CO						
			Bremer Gardejäger	VO						
WOLFS DRAGONER	5034	Sö	**Spider' s Web**	CO						
			Tune' s of War	VO						
	5007	Sö	**The Outlaws**	CO						
			Army of Darkness	VO						

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

Chapter 3033 Clan

Haus	Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
CLOUD COBRA	6006	CC	**1st Cobra Guards, Alpha Galaxy**	CO	[redacted]					
			Cobra´s Poison	VO						
COYOTE	6026	CC	**Silver Keshik**	CO						
			The Chosen	VO						
DIAMOND SHARKS	6012	DS	**145th Ass. Cluster, Oregon Galaxy**	CO						
			The Thresher Sharks	VO						
GHOST BEAR	6019	GB	**12. Battle Trinary / 3rd Bear Guards**	CO						
			The Death Claws	VO						
ICE HELLION	6010	IH	**86th Striker Cluster**	CO						
			Tasmanian Devils	VO						
JADE FALCON	6017	JF	**4. Falcon Striker Cluster**	CO						
			The Black Falcons	VO						
	6008	JF	**7th Regular Cluster**	CO						
			Wings of Death	VO						
NOVA CAT	6013	NC	**449th Assault Cluster**	CO						
			Joys and Sorrows	VO						
	6003	NC	**Alpha Galaxy Command Supernova**	CO						
			The Vision Keshik	VO						
SNOW RAVEN	6023	SR	**21st Striker Cluster, Beta Galaxy**	CO						
			Talons of the S.R./Stone Keshik	VO						
STAR ADDER	6009	SA	**11th Armored Cavalry Squadron**	CO						
			Third Light Scout Brigarde	VO						
	6018	SA	**121st Striker Cluster**	CO						
			Tin Adders	VO						
WOLF	6004	W	**279th Battle Cluster Trinary Striker, Charlie Striker Star**	CO						
			Hot Iron The Lightning Chasers	VO						

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

Chapter 3055 Clan

Haus	Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
CLOUD COBRA	7037	CC	**1st Cobra Guards, Alpha Galaxy**	CO						
			Cobra´s Poison	VO						
	7050	CC	**Epsilon Galaxy 73rd Cobra Guard (Second Line)**	CO						
			Tornskins	VO						
	7049	CC	**Zeta Galaxy 57th Cobra Guards**	CO						
			Frozen Shadows	VO						
COYOTE	7048	CC	**Silver Keshik**	CO						
			The Chosen	VO						
DIAMOND SHARKS	7018	DS	**145th Ass. Cluster, Oregon Galaxy**	CO						
			The Thresher Sharks	VO						
FIRE MANDRILL	7033	FM	**3rd Sainze Honor Guard Battle Cluster**	CO						
			Kindraa Sainze	VO						
	7004	FM	**Kindraa Command Binary, Mattila-Carrol**	CO						
			Vulcan's Chariot	VO						
GHOST BEAR	7025	GB	**1. Solahma Einheit**	CO						
			D.L.L.	VO						
	7052	GB	**286 Assault Trinary, 8th Bear Cuirassiers**	CO						
			96 Bottles of Be(a)er	VO						
	7053	GB	**257th Assault Cluster The Cave Bears**	CO						
			FC Geisterbär Weiß-Blau Omega Galaxy The Raging Bears	VO						
	7021	GB	**3. Bear Regulars**	CO						
			Mandrakes Fluch	VO						
ICE HELLION	7008	IH	**86th Striker Cluster**	CO						
			Tasmanian Devils	VO						
	7005	IH	**87th Assault Cluster / Alpha Galaxy**	CO						
			Ice Pirates	VO						
JADE FALCON	7028	JF	**4. Falcon Striker Cluster**	CO						
			The Black Falcons	VO						
	7031	JF	**51st Garrison Cluster**	CO						
			Deathperados	VO						
	7014	JF	**7th Regular Cluster**	CO						
			Wings of Death	VO						
	7039	JF	**94th Striker Cluster**	CO						
			Black Vision	VO						
NOVA CAT	7019	NC	**449th Assault Cluster**	CO						
			Joys and Sorrows	VO						
SMOKE JAGUAR	7035	SJ	**13th Diana Cluster**	CO						
				VO						
	7009	SJ	**1st Jaguar Guards**	CO						
			The Whitewatch	VO						
SNOW RAVEN	7044	SR	**21st Striker Cluster, Beta Galaxy**	CO						
			Talons of the S.R./Stone Keshik	VO						
	7042	SR	**6th Raven Battle Cluster, Alpha Galaxy**	CO						
			Corax SuperNova	VO						
STAR ADDER	7015	SA	**11th Armored Cavalry Squadron**	CO						
			Third Light Scout Brigarde	VO						
	7030	SA	**121st Striker Cluster**	CO						
			Tin Adders	VO						
	7045	SA	**127th Adder Sentinels**	CO						
			Angry Angels	VO						
STEEL VIPER	7051	SV	**104. Assault Guards**	CO						
			Dark Caste	VO						
	7006	SV	**2nd Viper Guards**	CO						
			Iron Warriors	VO						
	7024	SV	**First Viper Guards, Alpha Galaxy**	CO						
			Celtic Frost Flames	VO						
WOLF	7036	W	**11th Wolfguarde Trinary, Alpha Battle Star**	CO						
			The Lightning Pack	VO						
	7016	W	**279th Battle Cluster Trinary Striker, Charlie Striker Star**	CO						
			Hot Iron - The Lightning Chasers	VO						
	7029	W	**3rd Battle Cluster, Trinary Battle, Alpha Battle Star**	CO						
			Schwarzes Rudel	VO						
	7034	W	**7th Battle Cluster, Trinary Striker, Alpha Striker Star**	CO						
			Hell Hounds	VO						

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

E-Mail: info@ringgeister.com

24.1 bis 26.1: ENGEL-Convention, Rockenbach bei Neustadt/Aisch Nähe Nürnberg (Convention)

Ort: Landschlösschen Rockenbach
Eintritt: 40 Euro für die ganze Veranstaltung
Programm: Vollversorger P&P Con zum Rollenspiel "Engel" von Feder und Schwert auf einem Schloß, Nähe Nürnberg
Programmpunkte:
* Engel-spielrunden (Freitag und Samstag Abend)
* Signierstunde mit den Autoren des Spiels von Feder und Schwert
* Workshop "Engel zeichnen"
* Diskussions- und Fragerunden
* weitere Workshops
* Kochen im 27 Jahrhundert, typische Rezepte aus dem Engel-Universum werden ausprobiert und natürlich auch serviert. Mitmachen unbedingt erwünscht. (Samstag von 13-16 Uhr in der Küche)
Anmeldung unter:
http://www.Boronk.de/ENGEL/Con01.html
Kontakt: gansekiel@boronk.de
Homepage: http://www.Boronk.de/ENGEL/Con01.html
E-Mail: gansekiel@boronk.de

Februar

15.2 bis 16.2: CatCon, Ulm (Convention)

Ort: Prittwitzstr. 36, 89073 Ulm
Zeit: 12:00 (Sa) - 18:00 (So) NON-STOP!
Eintritt: Sa 3,- Euro, So frei
Kontakt: Udo Boysen
Homepage: http://www.udoboysen.de/
E-Mail: udoboysen@onlinehome.de

März

21.3 bis 23.3: 9. Cave-Con, Aschaffenburg (Convention)

Ort: Jugend- und Kultur, Zentrum Kirchhofweg 2
Homepage: http://www.jukuz.de/
E-Mail: spiele@jukuz.de

22.3 bis 23.3: Dort.con 2003, Dortmund (Convention)

Ort: Fritz-Henßler-Str. 33-37, 44135 Dortmund
Eintritt: nur Sa. 22,50 nur So. 12,50 biede Tage 30,00
Programm: Die neuen phantastischen TV-Serien wie Andromeda, Buffy, Dark Angel oder Stargate sollen Thema auf dem Dort.con werden, ebenso die neue Star Trek-Serie Enterprise. Außerdem wollen wir einen Blick auf die bedeutesten Heftserien in diesem Bereich werfen, z.B. auf John-Sinclair und die Professor Zamorra-Reihe. Im Mittelpunkt des Programms stehen jedoch weiter unsere beiden Ehrengäste aus dem Bereich der SF-Literatur Barbary Slawig (Die lebenden Steine von Argus) und Larry Niven (Ringwelt).
Kontakt: Michael Ehrt/Astrid Zwingelberg, Uhlandstr. 11, 59439 Holzwickede, Tel: 0173/26 20 348
Homepage: http://www.dortcon.de/
E-Mail: info@dortcon.de

April

18.4 bis 21.4: GENCON, London (Convention)

Programm: Art-Show, Versteigerung mit Jared Earle, "Bring and Buy" -Flohmarkt mit Chris Baylis, Pauschalangebote inklusive Unterbringung, Seminare, Ausstellerhalle, traditionelle Vorführung der Rocky Horror Picture Show nach der Versteigerung (wenn das organisatorisch möglich ist)... und noch viele mehr, Darunter auch:
Ehrengäste:
°Todd Lockwood °Jonathan Tweet
°Weitere werden noch angekündigt!
Spielbereiche für
°Brettspiele °Comupterspiele
°Sammelkartenspiele °LARPs
°Miniaturen °Rollenspiele
°Tabletop / Stategiespiele
Homepage: http://www.genconuk.com
E-Mail: evtcustserv@gencon.com

19.4: O s t e r - C o n 11, Bonn (Convention)

Ort: Jugendzentrum Bonn Ippendorf,
Zeit: 10:00 - 22:00 Uhr NON-STOP!
Eintritt: 2,50 , GFR'ler und angemeldete Spielleiter frei.
Programm: Jugendzentrum Ippendorf & Regionalvertretung Wesseling laden ein zum
O s t e r - C o n 11
Bei Hungergefühlen hilft unsere günstige Gildenküche!
Großer Brettspielverleih - Spielesammlung des Hauses
Rollenspiele - Je nach Angebot: z.B. D&D, DSA, Shadowrun
TableTop - Miniaturenspiele mit Zinnfiguren und 3D-Gelände
SammelKartenSpiele - z.B. Doomtrooper, StarQuest, Pokemon
Verkaufsstand - Spielsysteme, Quellenmaterial, Würfel, Zubehör
Billiard/Kicker - Action und Entspannung zwischen den Spielrunden
Kontaktadresse: GFR e.V., Reiner Heep,
Alfterstraße 43,
50389 Wesseling,
Tel.: 02236/46843
Kontakt: Reiner "Hai" Heep
Homepage: http://www.gfrev.de/ostercon
E-Mail: skotnik@aol.com

26.4: 3. Karbener Fantasy-Rollenspiel-Con, Karben (bei Frankfurt am Main) (Convention)

Ort: Jugendkulturzentrum, Selzerbrunnenhof, Brunnenstraße 2
Zeit: 10.00 Uhr bis 01.00 Uhr NON-STOP!
Eintritt: 2,50 Euro
Programm: - Rollenpielrunden
- Special: ein Zeichner im Haus fertigt Charakterbilder für Euch an
Kontakt: 06039/923190
Homepage: http://-
E-Mail: -

GardeManöver2k3

15. und 16. März 2003
Bürgerhaus Mahndorf
(Mahndorfer Bahnhof 10, Bremen)

Kurze Wegbeschreibung nach Verlassen
der Autobahn auf www.erste-hofgarde.de

Einlaß am 15. ca. 08.30h
Einweisung ca. 09.30h
Beginn ca. 10.00h
Ende (So) ca.(!) 18.30h
Es gibt Teams a 4 Mechkrieger, die je 2 Mechs führen.
Es werden 3 Scenarien gespielt – 65T, 105T, 135T
Anmeldeschluß: ***03.03.03***
Der Manöverbeitrag beträgt 10,- •uro
Die Anmeldung muß gg.Vorkasse erfolgen !
Rückerstattung ist nur bei rechtzeitiger Absage bis 3 Wochen vor Manöverbeginn möglich !

Überweisung auf Konto:
Birgit Janoschek BLZ: 290 501 01 (Sparkasse Bremen) Kto: 18 19 05 38
Verwendungszweck: [eigener Name] Gardemanöver 2k3

Anmeldung (Meldebogen UND Überweisungsdurchschrift – ggf Kopie) per Brief an:
Birgit Janoschek Mitteldorfer Straße 27 28307 Bremen

Bei Fragen:
info@erste-hofgarde.de

Bitte nur, wer kein eMail hat:
Markus Hohmann – 0421/9883416 ; Olaf Langhans – 0421/583485 ; Jens Puzik – 0170/3107667

Anmeldeformular GardeManöver 2003

Die Anmeldung ist nur mit beigefügtem ÜBERWEISUNGSBELEG gültig!!!

Name:_____ Nice-Dice-Mtgl.Nr.:_____

Vorname:_____

Anschrift:_____

Telefon:_____/_____ e-Mail:_____@_____.___

Scenario 1 – max Tonnage 65t : Mech 1a:_____ Mech 1b:_____

Scenario 2 – max Tonnage 100t : Mech 2a:_____ Mech 2b:_____

Scenario 3 – max Tonnage 135t : Mech 3a:_____ Mech 3b:_____

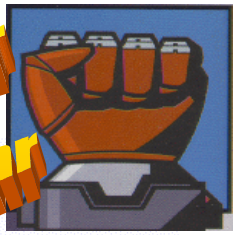
- Nur Mechs aus Record Sheets 3025/31 alte und neue Version ohne FLUM (leichtes Scenario **(kein P - Hawk)**
- Es müssen für jedes Scenario zwei Mechs gemeldet werden !
- In einem dieser **MUSS** der Nice-Dice Mech eingetragen und gekennzeichnet sein. Z.B. Awesome 8Q (ND)
- Für Nichtmitglieder wird ein Mech ausgewürfelt.
- Die Tonnage darf unterschritten werden.
- Angemeldete Mechs müssen als Miniatur sowie Mechbogen, die dann vor Ort gestempelt werden, vorhanden sein.

Wichtig:
Es gibt wieder lecker Mampf.
Trotzdem: Verpflegung (vor Allem Nervennahrung) kann mitgebracht werden.
Ausnahme: Getränke !
Der Verzehr von **mitgebrachten** Getränken ist auf dem Gelände des ‚Bürgerhauses' ***VERBOTEN*** !
Wir werden uns daran halten und jeden ‚des Feldes verweisen', der dem Verbot nicht nachkommt !!!

DATUM:_____ Unterschrift:_____
(Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter)

** WIE IMMER IM JUGENDZENTRUM PAPESTRASSE 1 IN ESSEN **

Galatea 6



von
Freitag 21.02.2003 10:30 Uhr
bis
Sonntag 23.02.2003 16:00 Uhr

GALATEA CONVENTION

3 Tage Nonstop
Battletech Pur

Eintritt:
Wochenende 16€
Tageskarte: 4 €

24h Kantine

Schlafräume

Wieder mit
120t Turnier

Info´s unter:
www.Galatea.Kell-Hounds.de

** Details zum 120t Turnier mit bis zu 128 Spielern und den Wanderpokalen auf der Website WWW.Galatea.Kell-Hounds.de

** MIT EINEM GROSSSZENARIO VON HAUS STEINER ** DER GEGNER STEHT ZUR ZEIT LEIDER NOCH NICHT FEST **

NDV AG-VERSAMMLUNG SAMSTAG 10:00 UHR ** NDV BÜRO STAND AB SAMSTAG 14:00 UHR