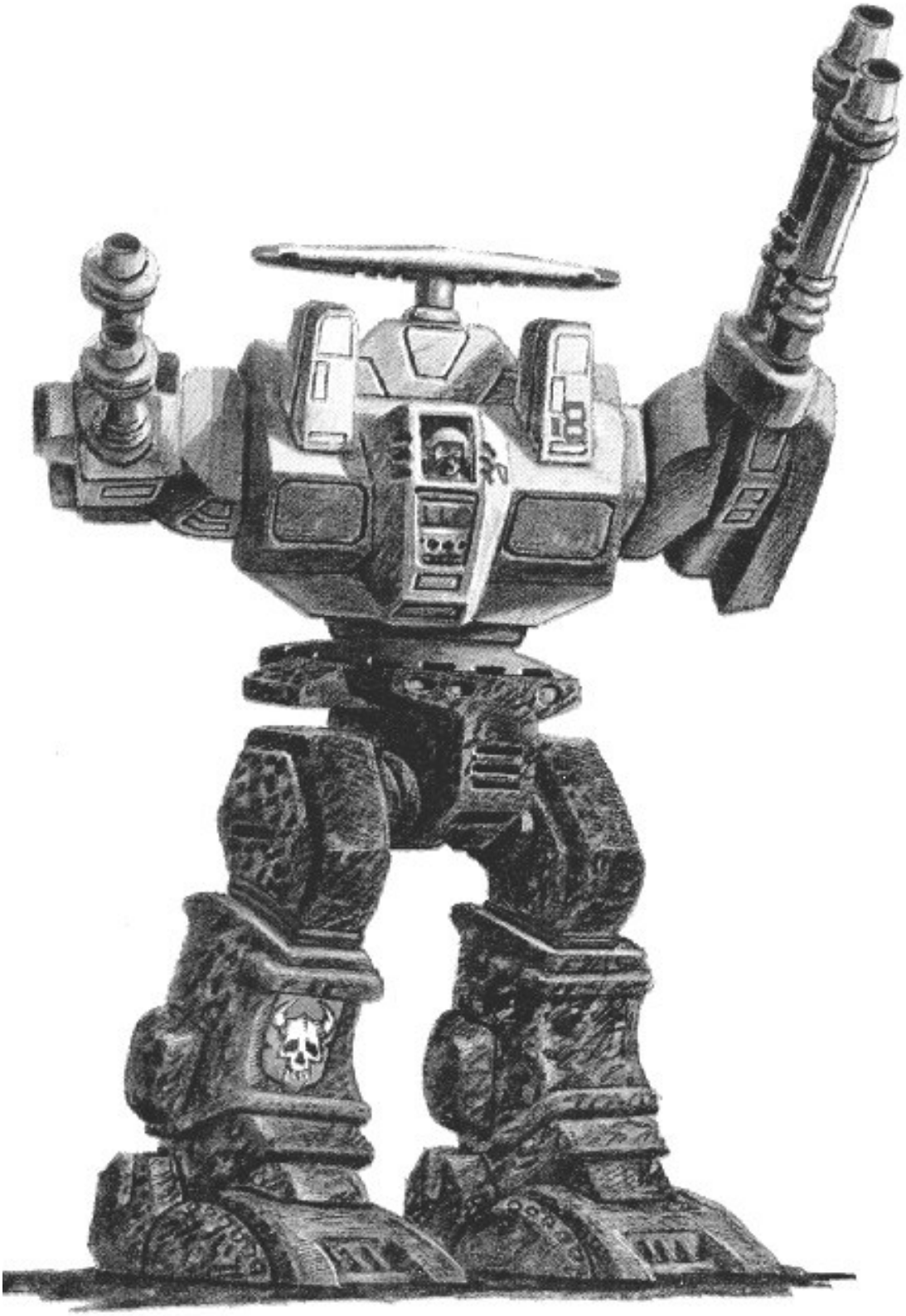
Warrior`s Guide



Herausgeber
NICE DICE e.V.

Ausgabe 28
Frühjahr 2003

Impressum :

Herausgeber : Nice-Dice e.V.

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

Freie Mitarbeiter:

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	

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
Turnierkonzept Warhammer	Seite	4
9MM Marik vs. ComStar	Seite	6
ComStar-Liao-Marik	Seite	8
Marik-ComStar-Kurita	Seite	10
ComStar – Steiner 3034	Seite	12
Präzentor Balzer in Hand der LCAF	Seite	14
10. Marik Miliz vs. 116th Division	Seite	18
Irgendwo, Irgendwann	Seite	19
Davion - New Avalon Kanal 6	Seite	21
Vereinigte Sonnen	Seite	22
Das Oberkommando der DCMS	Seite	23
Sonderchapter Genyosha	Seite	25
1st Arkab Legion 1+2	Seite	28
Gunzburg Igels	Seite	32
Otomo + 22nd Dieron	Seite	40
WOB vs. Fedaykin	Seite	42
Chapterlisten	Seite	46

Hinweis:

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

Redaktionsschluss
für die WG 29-Online–Sommer 2003
15. Juni 2003

Vorwort :

Hallo ihr Mechkrieger, Flieger und Panzerfahrer.

Eine neue WG ist fertig – und Wunder über Wunder – hat sich die RPG-Situation in den letzten Monaten massiv verändert. Fasst alle großen Häuser haben auf den Homepages ihre RPG-Story gepflegt – so dass ich diese über die Warriors Guide auch den dort wenig oder gar nicht vertretenen Spielern und Interessierten zugänglich machen werde.
Es würde uns wohl alle freuen, wenn diese RPG-Entwicklung weiter Fortbestand hat.

Geschäftstelle - Telefon- und Faxnummer:

Tel..: 06375 / 993935
Fax.: 06375 / 993937

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

Homepage und Forum der BT-AG
www.battletech-ag.de
webmaster: jasper@battletech-ag.de

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

Dort gibt es näheres zum Verein sowie die aktuelle
101-Liste
und
die Chapterfight-Wertungsliste
mit Info über den Grund der Nichtwertung.

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

Mit besten Grüßen
Matth

Turnierkonzept
Nice-Dice e.V. Tabletop-AG
Anröchte 2003
Warhammer 40000

1. DiesesTurnier wird im Einzelspieler-Modus durchgeführt. Jeder Spieler hat eine eigene Armee und spielt damit gegen seine Konkurrenten. Bei entsprechender Beteiligung werden Gruppen gebildet die dann in ihren Spielen einen Gruppen-ersten ermitteln, dieser wird dann wiederum mit anderen Gruppensiegern in der Endrunde den Sieger ermitteln.

2. Gespielt wird nach den bekannten Regeln des Grundwerkes. Die Updates innerhalb von Inomine Imperatoris I und II und der White Dwarfs werden selbstverständlich mit beachtet. Es können alle Armeelisten aus diesen Quellen (incl. aller Imperial Armours) verwendet werden.
   Nicht zugelassen sind Harlequine (als eigenständige Armee), Biokonstrukte, Flieger, Kriegsmaschinen mit Strukturpunkten. Selbstkonstruierte Fahrzeuge sind zugelassen, müssen aber genau dokumentiert und dem Gegner erläutert werden.
   Es werden die neuen Nahkampfregeln verwendet.

3. Das Spielfeld umfasst (nach bisherigen Planungen) 2m x 2m. Gelände sollte mitgebracht werden, insbesondere für Themenarmeen wie Catachaner.
   Gespielt wird grundsätzlich mit 2000 Punkte-Armeen (nach Vereinbarung am Spieltisch auch weniger) und einem Sideboard von 350 Punkten. Dieses Sideboard kann zwischen den einzelnen Spielen als Auswechselmannschaft und Überraschungsfaktor genutzt werden. Sie sind keine Reserven.

4. Die Mission wird mit Standardorganisationsplan gespielt. An Sonderregeln sind Schocktruppen, Reserven (nach Wunsch des Spielers), Infiltratoren, Siegpunkte, Nachtkampf (1. oder 6. Runde), vorbereiteter Feuerschlag gestattet.

5. Verwendete Sonderregeln für Völker und Armeen sind durch den nutzenden Spieler im Original (auch Kopie) nachzuweisen und dem Gegner auf Verlangen zur Verfügung zu stellen.
   Der Armybuilder von Wolf Lair darf verwendet werden, gilt aber nicht als Begründung und Nachweis für Sonderregeln. Eine Armeeliste und das Sideboard sind bei Turnierbeginn der Turnierleitung auszuhändigen und werden kontrolliert.

6. Modelle müssen im Original vorhandenen sein und sollten dem Gegner bei Umbauten erläutert werden. Bemalung und ähnliches sind aber freigestellt.

7. Schluß mit dem Geschwafel und ran an die Figuren!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Wolfgang Schorn Turnierleitung (noch)
Anmeldung: per email wolfgang.schorn@gmx.de, post : bergstr.07 18057 rostock
bitte auch die gespielte (themen)-Armee mit angeben.

Turnierkonzept
Nice-Dice e.V. Tabletop-AG
Anröchte 2003
Warhammer Fantasy

1. Dieses Turnier wird im Einzelspieler-Modus durchgeführt. Jeder Spieler hat eine eigene Armee und spielt damit gegen seine Konkurrenten. Bei entsprechender Beteiligung werden Gruppen gebildet die dann in ihren Spielen einen Gruppen-ersten ermitteln, dieser wird dann wiederum mit anderen Gruppensiegern in der Endrunde den Sieger ermitteln.

2. Gespielt wird nach den bekannten Regeln des Grundwerkes und der Codizes. Die Updates innerhalb der Chroniken I und II und der White Dwarfs werden selbstverständlich mit beachtet. Es können **alle** Armeelisten aus diesen Quellen verwendet werden.
   Nicht zugelassen sind Charaktermodelle von der GW-Website.

3. Das Spielfeld umfasst (nach bisherigen Planungen) 2m x 2m. Gelände sollte mitgebracht werden, insbesondere für Themenarmeen
   Gespielt wird grundsätzlich mit 2000 Punkte-Armeen (nach Vereinbarung am Spieltisch auch weniger) und einem Sideboard von 350 Punkten. Dieses Sideboard kann zwischen den einzelnen Spielen als Auswechselmannschaft und Überraschungsfaktor genutzt werden. Sie sind keine Reserven.

4. Die Mission wird mit Standardarmeeplänen gespielt. An Sonderregeln sind Söldner, und Belagerung (nur im gegenseitigen Einvernehmen) gestattet.

5. Verwendete Sonderregeln für Völker und Armeen sind durch den nutzenden Spieler im Original (auch Kopie) nachzuweisen und dem Gegner auf Verlangen zur Verfügung zu stellen.
   Der Armybuilder von Wolf Lair darf verwendet werden, gilt aber nicht als Begründung und Nachweis für Sonderregeln. Eine Armeeliste und das Sideboard sind bei Turnierbeginn der Turnierleitung auszuhändigen und werden kontrolliert.

6. Modelle müssen im Original vorhandenen sein und sollten dem Gegner bei Umbauten erläutert werden. Bemalung und ähnliches sind aber freigestellt.

7. Schluss mit dem Geschwafel und ran an die Figuren!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Wolfgang Schorn Turnierleitung (noch)
Anmeldung: per email wolfgang.schorn@gmx.de, post: bergstr.07 18057 Rostock
bitte auch die gespielte (Themen)-Armee mit angeben.

Marik vs. ComStar

RPG-ON

WOB-HPG-Station Devils Rock!

Der Kurier nimmt ängstlich die Nachricht des Präzentor Martialum in Empfang.
Nach fünfminütiger Fahrt steht er vor dem Hauptquartier der 9th. Marik Miliz.

"Hoffentlich ist Heidenreich nicht wieder so mies gelaunt!" denkt der Kurier, als er aus dem Harrasser steigt.

Natürlich hatte der arme Kerl wieder Pech!

Der Kapitan der 9th. Marik Miliz war an diesem Tag besonders mies drauf. Die Ersatzteillieferung war wie immer rückständig, die Munition war knapp.

"Naja, dachte der Kurier, hilft ja alles nix!"

"Kapitan Heidenreich!" rief er, "Nachricht vom Oberkommando!"

Wortlos nahm Heidenreich die Holodisk in Empfang.

"Kempel und Hagemann! Zu mir! Besprechung in 10 Minuten!"

Innerhalb kürzester Zeit fanden sich die Kompanie-Chefs der Marik Miliz ein. Gebannt schauten alle auf den Holovid-Projektor, als Heidenreich ihn einschaltete.
Ein dreidimensoniales Bild des Präzentors Martialum erschien, rechts und links neben ihm die Präzentoren Blaschko und Bergmann.
Beim Anblick der beiden Präzentoren schoss es Heidenreich durch den Kopf "Die rechte und die linke Hand des Teufels!!!"

"Kapitan!" schnarrte es aus dem Holo-Projektior, "wie Sack (Security-Agency-Cooler-Kutten [tm]) in Erfahrung bringen konnte, befindet sich die reformierte 321. Division Comstar im Anflug auf Devils Rock, mit einer Landung so gegen den 02.02. wird gerechnet!
Normalerweise ist dies noch nicht einmal meine Aufmerksamkeit wert, jedoch könnten wir ein wenig Sternenbund-Material gebrauchen. Ihre Aufgabe sieht wie folgt aus: Stellen Sie den Gegner direkt nach dem Landeanflug, erbeuten Sie, was nicht niet- u. nagelfest ist und machen Sie KEINE GEFANGENEN!!"

"Heiliges Blechle", dachte sich Hagemann, mit solchen Verbündeten ist nicht gut Kirschenessen!" Er betrachtete noch einmal genau das Holovid, dabei fiel ihm auf, daß alle 3 Personen ein archaiches Breitschwert trugen.

"Toyama!" schoss ihm durch den Kopf, der brutalste Arm Word of Blakes.

to be continued!
RPG-Off

RPG ON

An den Präzentor Martialum Word of Blake
Andreas Wallmeier
Von Nachrichtenoffizier der 9th Marik Militia
Captain Matthias Kempel
Betreffend Ränge in der 9th Marik Milita

Sir,
als ihr ergebener Kämpfer und Diener darf ich Sie darauf hinweisen, das ihnen allem Anschein nach, der 9MM nicht freundlich gesonnen Kräften, falsche Ränge der Offiziere unserer Einheit mitgeteilt wurden.
Auch wenn die 9MM intern nicht sonderlich Wert auf das zur Schau stellen der selbigen legt, sind nicht korrekte Rangnennungen für die Truppe äußert verwirrend.

Kommandeur Heidenreich der 9MM hat den Rang eines Force Commander inne, der ihm von einem altgedienten General (dessen Name ich hier nicht nennen möchte) seinerzeit verliehen wurde.

Der Verbindungsoffizier der Einheit, Björn Partsch, hat den Rang eines Captain inne.

Die beiden ranghöchsten Offiziere der 9MM sind General a.D. Carsten Nitschke (einer ihrer direkten Vorgänger) und (dessen Stellvertreter) Colonel a.D. Philipp Geronne.

Noch immer den Rang eines Lieutenant jr. bekleidet Mathias Hagemann – dem aus bisher unerfindlichen Gründen immer wieder eine Beförderung verwehrt wurde – obwohl er 3025, dem Söldnertum absagend, der 9MM beitrat und von da an in vielen erfolgreichen Schlachten kämpfte und in selbigen zeitweise den Kommandeur erfolgreich vertrat.

Diesen Punkt hiermit beendend gehe ich zum Nächsten über:

Zur Lage betreffend des erwarteten Angriffs der ComStar-Einheit:

Gemäss der Mitteilungen unserer Aufklärung hat sich die gegnerische Einheit, trotz der „Drohungen und Verwünschungen“ unseres Oberkommandos, bisher nicht dazu bewegen lassen, den Angriff abzublasen und nach Hause zu fliegen.
Der die Einheitsaufstellung überwachende Offizier, jener besagte Lieut.jg. Hagemann, hat daher die komplette Mobilmachung der 9MM in die Wege geleitet.
Die der 9MM zur Verfügung stehenden LRJ-Kräfte werden ab nächster Annäherung der gegnerischen Landesschiffe auf Patrouillenflug gehen, um die Landezonen frühzeitig melden zu können und den Gegenangriff zu koordinieren.
Damit soll verhindert werden das diese Leute industrielle Ziele auf unserem Planeten angreifen können.
Der von ihnen angeführte Zeitpunkt des zu erwartenden Angriffs ist sehr genau getroffen – Abweichungen werden unverzüglich bekannt gegeben.

Sollten sich fundamentale Änderungen der Lage zeigen werden Sie unverzüglich informiert.

Sir, ich verbleibe als ihr ergebener Kämpfer und Diener.
Lang lebe der Captain-General!!!

RPG OFF

RPG ON

Sonntag, 02.02.3035 , 21:55

SIEG!

Das Oberkommando der "9th Marik Militia" kann verkünden, das heute Nachmittag der Versuch der ComStar-Söldner-Einheit "Black Scorpions" einen Überfall vorzutragen kläglichst gescheitert ist.
Die Söldner-Schar war zu keinem Zeitpunkt dem energisch vorgetragenen Gegenangriff der 9MM gewachsen.
Durch die schnelle Vernichtung einer Packrat, Vedette und Javelin-10N wurden die Söldner schnell in die Defensive gedrängt.
Nach der Vernichtung einer Sentinel trat die ComStar-Einheit den Rückzug an, musste allerdings eine schwerbeschädigte Stinger zurücklassen.
Weiterhin konnte die 9MM einen Hunter und Demolisher-Tank erobern der immobile geschossen worden war, sowie einen Striker dessen Crew im Laufe des Gefechts zu Tode gekommen war.
Leider konnte der zweite Sternenbund-Mech entkommen, der im Gefecht extrem defensiv eingesetzt wurde und als erster den Rückzug antrat.
Die 9MM verlor nur einen Clint 2-3T und hat schwere Beschädigungen an einem 40Tonner zu beklagen. Alle anderen Mechs und Fahrzeuge weisen nur leichte Panzerschäden auf.
Damit dürfte klar sein wer Herr an der Grenze ist.

RPG OFF

Andreas Wallmeier, HO Marik
Matthias Kempel, 9MM

Die 9MM bedankt sich bei den Black Scorpions für den schönen Nachmittag und die reiche Beute. Wir hatten alle unseren Spass - und die 9MM mal ausnahmsweise ausgesprochenes Würfelglück.

ComStar – Liao – Marik

RPG-ON

Unbestätigten Geheimdienstberichten der Sekura zufolge ist in der nächsten Zeit wohl mit einem Bündnis des Hauses Liao mit unseren fehlgeleiteten Brüdern von Comstar zu rechnen.

Nach Sekura-Angaben, die eigens hierfür die Dark Shadows einschleusten, deutet alles darauf hin, daß in absehbarer Zeit "nicht mehr ganz so" geheime Treffen zwischen den jeweiligen Führungsspitzen stattfinden.

Wahrscheinlich versucht so Precentor Tormano Liao sein Pseudo-Reich vor dem Untergang zu retten bzw. sich schon einmal Ausweichexile in den Liao-Grenzbereichen Periphery und St. Ives zu schaffen.

RPG-OFF

RPG on

Wieder einmal hat sich gezeigt, dass das Haus Marik mit allen Mitteln versucht, Unsicherheit bei der Bevölkerung der Conföderation Capella zu schaffen.

Erst gestern war aus der Liga zu erfahren, dass ein Bündnis zwischen Comstar und Liao in Kürze beginnen würde.

Der Kanzler hat daraufhin folgende Erklärung verfasst:

"Über viele Jahre hinweg habe ich versucht, Tormano Liao für die Sache der Liaos zu gewinnen.

Zuerst hat er sich gar nicht für die Politik interessiert, dann hat er begonnen die unglaubwürdigen Gerüchte unserer Feinde für die Realität anzusehen.

Sein Höhepunkt war, dass er die Rebellion in der Provinz Tamarind militärisch niedergeschlagen hat, die Bewohner unterdrückt und versucht hat, eine neue Conföderation zu erschaffen. In seiner Regierungszeit in Tamarind hat er alle Menschenrechte missachtet um an der Macht zu bleiben. Er war schlimmer als alle Gerüchte, die über die Conföderation verbreitet wurden.

Nach seiner Vertreibung aus Tamarind, hat er mit Hilfe eines Militärputsches die Position bei Comstar eingenommen, die er heute bekleidet. Auch dort unterdrückt er mit militärischer Unterstützung die Menschen.

So lange ich, Maximilian Liao, Kanzler der Conföderation Capella bin, so lange ich, Maximilian Liao, in der Conföderation Capella die Befehle gebe, wird es kein Bündnis mit Comstar geben.

Ich habe noch immer nicht vergessen, dass Comstar für den Tod von Romana Liao verantwortlich ist.

Kein Grenze, oder eine kleine Grenze zu Comstar bedeutet weder Frieden noch ein Bündnis!

Lang lebe die Konföderation!

Mögen unsere Feinde den Zorn unserer Truppen zu spüren bekommen!"

RPG off

Andreas Wallmeier, HO Marik

Walter Seitz, HO Liao

ComStar Hegemonie Sondersendung

RPG On ///

Lange Zeit ging das Gerüchte in der Hegemonie um über ein bevorstehendes Bündniss mit der Conföderation Capella. Diese Gerüchte können nur zum wiederholten male abgewiesen werden. Stattdessen darf ich Sie nun informieren über die neuste Entwicklung. Doch dazu müssen wir etwas in die Vergangenheit eintauchen.

Schon vor mehreren Jahrzehnten startete der Orden die Erforschung der Tiefen Peripherie auf der suche nach verschollenen Kolonien der Menschheit. Seit dieser Zeit sind einige unserer Verbände in den Weiten des Alls verstreut. Im Letzten Jahr würden mehrer Divisionen in den Steiner-Raum-Verlegt und die Zerschlagung der 102nd Division zu rächen.

Unsere Expeditions-Truppen sind auf Bitten unserer neuen Alliierte zurückgekehrt. Am 01. Februar diesen Jahres materialisierten unsere Sprungschiffe über 7 Welten des Great Valkyrat und haben diese von den Besetzungstruppen der Banditen-Königreiche befreit. Unserer Intervention erfolgte auf ausdrücklichen Wunsch der Befreiten Welten und wir sind hoch erfreut diesem Wunsch nachzukommen.

Zur Zeit stehen folgende Welten unter dem Schutz der ComGuards:

Von Strang World
Batany Bay
Götterdämmerung
Erewhon
Lackhove
Last Chance
Buttle Hold

Vertreter dieser Welten sind bereits auf dem Weg in die Hegemonie. Ebenso haben wir einige zivile Handelsschiffe angeworben um technische Hilfsgüter und medizinischen Bedarf zu den betroffenen Welten zu liefern. Wir hoffen das die Führung des Lyranischen Commonwealth diese Schiffe als das ansieht was sie sind: Humanitäre Güter für die Bevölkerung friedliebender Welten die in keinem Konflikt mit den Bewohner des Commonwealthes stehen.

RPG off ///

Carsten Balzer

Marik – ComStar – Kurita

RPG-ON

GRAHAM IV wurde heute nach einer Absprache mit dem Oberkommando Haus Steiner mit Tausch mit Hyde übergeben, gleichzeitig wurden alle Truppen, die auf Graham IV stationiert waren, Richtung Haus Kurita verlegt.

Durch diese Verlegung werden ungeahnte Ressourcen frei um die heldenhaften Drachen in ihrem Kampf gegen Comstar zu unterstützen.

Der Präzentor Martialum flog ebenfalls in den Kurita-Raum.

Wie bereits berichtet, wurde das Bündnis seinerzeit kurzfristig aufgelöst, um den Feinden der FWL eine Schwächung durch den Wegfall der glorreichen Verbündeten Haus Kuritas vorzugaukeln.

Nunmehr wird das Bündnis wieder aufgenommen, der Präzentor Martialum wird in Kürze auf Dieron landen, um die Einweisung und Stationierung des Black Battalion und des 1st. Word of Blake an der Grenze nah zu Terra selbst zu überwachen.

Gleichzeitig erwartet die LZKK die tapferen Krieger der AZAMI zurück, um sie an der Liao-Grenze neu einzuweisen.

RPG-OFF

RPG-ON

Mit Jubel wurde die Einberufung des 3rd. Word of Blake an die Kurita-Liao-Grenze von den zugehörigen ' Mechkriegern begrüßt.

Zitat des stellvertretenden Generalhauptmannes der FWL:

Ich bin stolz darauf, in diesem bedeutenden Bündnis Seite an Seite mit den Kriegern des Drachen zu stehen und bin davon überzeugt, dass wir den Capellanischen Streitkräften Einhalt gebieten werden.

Zum jetzigen Zeitpunkt befindet sich das 3rd. Word of Blake schon auf einer Kommandoroute in Richtung Draconis Kombinat.

RPG-OFF

RPG -ON

Mit Jubel wurden die Befehle des Präzentor Martialum aufgenommen sich Richtung Kurita-Raum aufzumachen , die Landungsschiffe sind schon auf dem Weg zu den 3 Sprungschiffen der 1st Word of Blake ,wieder einmal können sie Seite an Seite mit den besten Mechkrieger Haus Kurita´s, gegen ihre verhassten, verirrten Brüder kämpfen und den Glauben Blakes sowie die Freiheit des Drachen in der IS verbreiten .

RPG –OFF

RPG on ///

Pressekonferenz des ComGuards-Oberkommandos.

"Precentor Martialum, wir haben alle die Mitteilung der Ligisten gehört. Wie steht die Hegemonie dazu? Müssen wir uns Sorgen machen?

"Ich kann Sie beruhen, Toni. Kein Grund zur Beunruhigung. Ich sehe in diesem Bündniss eine Kurzschlussreaktion zweier angeschlagener Staaten."

"Können Sie dies bitte erklären?"

"Natürlich. Wir haben den Drachen über ein Jahr schlafen lassen. Im Laufe des letzten Viertel Jahres haben wir 28% der Welten in der Kurita-Enklave erobert. Die Letzten Truppen der Liga an unserer Grenze, die Ketzer-Divisionen des Word of Blake, wurde durch den Vorstoss Steiners von der Liga abgeschnitten. Nun sitzt Steiner auf Graham und die Ketzer-Divisionen sind mit ihrem Militärischen Führer nach Dieron ausgewichen. Warum Sie sich nicht in die Liga geflüchtet haben kann ich nur vermuten."

"Und teilen Sie uns diese Vermutung auch mit?"

"Wenn Sie wollen, Toni. Die Einzigen Einheiten die unsere Welten von Seiten der Liga aus bedroh haben waren in den letzten Zeit die Verräter-Divisionen. Ist ihnen auch aufgefallen das alle Mitteilungen des Liga-Zentral-Kommandos über den Precentor Martialum der Ketzer-Divisionen laufen? Wann haben sie das letzte mal einen Vertreter des Liga-Parlamentes eine Ansprache halten gehört? Oder Erinnern Sie sich noch an den letzten Öffentlichen Auftritt des Generalhauptmanns? Oder an seinen Namen? Wie es mir scheint hat Word of Blake eine viel zu wichtige Rolle im der Politik der Liga gespielt hat.

Ich kann mir kaum Vorstellen das die Regimenter der Liga, die immer noch Loyal zu ihrem Generalhauptmann, ihren Heimatwelten und ihren Überzeugungen, diesen Zustand noch lange hinnehmen werden. Wie sehr der Precentor Martialum um die Regimenter buhlen muss, können sie doch schon an der Ordensflut für die 9. Marik Miliz sehen, die einen kleinen Überfall unserer Söldner abgewiesen haben. Und nun sehen wir das sich der Precentor Martialum mit seinen Truppen nach Dieron absetzt?"

"Sie wollen also sagen....."

"......genau. Ich hoffe inständig das die loyalen Regimenter der Liga Freier Welten sich erhoben haben und wieder im Stolz ihrer alten Tradition aufgelebt sind und sich aus dem Schatten der Verräter-Divisionen erhoben haben."

RPG off ///

Andreas Wallmeier, HO Marik
Carsten Balzer, HO ComStar

/// RPG on ///

Blickpunkt New Earth

Die Entwicklung des Krieges im Terranischen Korridor

Das Ende der Allianz zwischen Haus Steiners Lyranischer Allianz und der Terranischen Hegemonie begann mit dem Tod Precentor Martialium Picard. Sein Nachfolger, Tormano Liao wahr nicht unbedingt für seine Freundschaft zum Lyranischen Commonwealth bekannt, und so verschlechterten sich die Beziehungen zwischen beiden Staaten zusehen.

Im Mai 3034 eskalierte die angespannte Situation schließlich in einer Offensive der ComGuards gleich gegen fünf Commonwealthwelten. Doch auch die LCAF hatten sich auf einen drohenden Konflikt vorbereitet und so gelang es den Truppen Haus Steiners unter Aufbietung aller Mittel das drohende Unheil im letzten Moment noch abzuwehren. Doch damit nicht genug.

Am 31.Mai landen die Bremer Gardejäger auf **Oliver**. Nach hartem Gefecht zieht sich die 36th Division ins All zurück. Die Offensive der ComGuards war in allen Belangen gescheitert. Was ein vernichtender Schlag gegen die Moral der LCAF in der Skye-Föderation werden sollte, hatte sich in einen Alptraum verwandelt. Keine einzige Welt war erobert worden und mit Oliver hatten die LCAF sogar auf Hegemonieboden fuß gefasst. Um den Schaden komplett zu machen, vertrieben die 3. Tamar-Jäger nur einen Monat nach Beginn der Offensive die 101st Division am 30. Juni von **Alula Australis**.

Der Gegenschlag der ComGuards erfolg nur eine Woche (6. Juli) später! Heute muss davon ausgegangen werden, das es sich hierbei um die Truppen einer geplanten zweiten Welle gegen das Commonwealth handelte. Die 321st Division griff Alula Australis an, und die Dark Shadows **New Earth**, den zu diesem Zeitpunkt einzigen Commonwealthplaneten in direkter Schlagdistanz zu Terra. Der Kampf um New Earth endet mit einem überragenden Sieg für die Söldner der Hegemonie. Auf Alula Australis sieht sich die 321st nicht nur den erwarteten Tamarjäger gegenüber. Auch das 15. Heer ist kurz vor dem Angriff eingetroffen. Diesem muss sich die Division dann auch nach einem harten Schlagabtausch geschlagen geben.

Knapp einen Monat (11. August) nach den Kämpfen auf Alula Australis stehen sich das 15. Heer und die 321st Division erneut gegenüber, dieses mal auf **Pollux**. Nach einem nächtlichem Gefechtsabwurf gelingt es den Comonwealth-Truppen die Guards aus der Hauptstadt zu verdrängen. Pollux ist verloren.
Noch im selben Monat (31. August) bezwingen die Kell Hounds die 36th Division auf **Denebola** und verleiben auch diese Welt dem Commonwealth ein. Zu diesem Zeitpunkt befanden sich einige der Besten Truppen der Hegemonie bereits auf dem Weg zur Verlustreichsten Schlacht des Jahres.

Am 10. September materialisierten mehrere Sprungschiffe der ComGuards über **Alula Australis** und entließen ihre Fracht. Schon drei Tage später flammten die ersten Kämpfe auf, als sich Elemente der 101st Division sich auf die verteidigenden 3. Tamar-Jäger stürzten. Keine drei Monate nach ihrer schmerzlichen Niederlage gegen dieses Regiment hatte die 101st nun endlich Gelegenheit sich zu beweisen. Binnen weniger Stunden wurden die Jäger aus der Hauptstadt vertrieben und zogen sich in die Berge zurück. Doch die 101st hatte ihren Sieg teuer bezahlt, so dass es an der 308th Division blieb, die Verfolgung aufzunehmen. Binnen 24 Stunden hatten Sie die Steinereinheiten gestellt.

Im folgenden Gefecht bewiesen die Tamar-Jäger jedoch wieder einmal ihre Klasse und drängten die 308th in einer Serie von Hit and Run Schlägen zurück in die Hauptstadt. Die LCAF hatten seit der Eroberung der Welt eine Reihe von Vorrats- und Wartungs-Depots in den Bergen Nahe der Hauptstadt errichtet. Diese ermöglichten es den Jägern, immer wieder die Truppen ComStars in den Bergen zu bezwingen. Aber für eine Rückeroberung der Hauptstadt und des Raumhafens reichten die Mittel nicht aus. So befanden sich beide Seiten nun in einer Pattsituation.
Dieser Zustand hielt an bis zum 03. Oktober, als die ComStar Elitesöldner Sommerach Strikers auf Alula Australis eintrafen um die Guards zu verstärken. Den Tamar-Jägern blieb nur noch der Rückzug in den Commonweathraum.

Der Rest des Jahres verlief ohne weitere Zwischenfälle. Beide Seiten leckten ihre Wunden oder wahren an anderen Fronten beschäftig. So kam der Angriff der 1. Hofgardeam 14. Dezember für die 116th Division auf **Carver V** völlig überraschen. Angesichts der Lage der Welt hatte man auch nicht mit einem Angriff durch die LCAF gerechnet. Unter schweren Verlusten musste die Division sic schließlich geschlagen geben und Carver verlassen.

Abschließend bleibt zu sagen, das seit Beginn der Kampfhandlungen zwischen der Hegemonie und dem Lyranischen Commonwealth die ComGuards mehr Niederlagen als Siege zu verzeichnen hatten. Zum Jahreswechsel weht das Faustbanner Haus Steiners auf vier Hegemoniewelten: Oliver, Pollux, Denebola und Carver V.
Einzig die Eroberung New Earths und die Erfolge auf Alula Australis bleiben für die ComGuards als Erfolge festzuhalten. Und beide Siege wurden durch Söldnerverbände erzielt.

Doch noch ist nichts entschieden in diesem Konflikt. Durch der Eroberung Carvers hat sich für das Commonwealth eine neue Front geöffnet. Haus Liao Conföderation sieht sich nun einer direkten Bedrohung durch die Faust Steiners ausgesetzt. Im Gegenzug wurde die Hegemonie sowohl von der Liga Freier Welten, als auch der Conföderation Capella getrennt. Einzig der von den abtrünnigen Word of Blake Separatisten gehaltene Welt Graham IV bindet noch Truppen. Ansonsten können sich die Guards nun völlig auf den Krieg mit dem Commonwealth einstellen. Und wer weis, ohne direkte Grenze könnte sich eine Annäherung zwischen der Hegemonie und Haus Liao abzeichnen. Ist doch der amtierende Precentor Martialum niemand anderes als der einzige lebende Sohn Maximilian Liaos.

Lassen wir uns überraschen welche Entwicklungen das Jahr 3035 für die Angehörigen der ComGuards und der LCAF bereit hält.

Ihr Paul Sayer,
Hegemonie Today
15. Januar 3035

/// RPG off ///
Der obige Text fasst die Invasion-Chapterfights zwischen den Häusern ComStar und Steiner aus dem Jahr 2002 zusammen.

Carsten Balzer

Präzentor Balzer in der Hand der LCAF
Januar: (zusammen mit HO Steiner /HO Davion)

Zeitungsbericht der Donegals Voice
Verbreitungsgebiet Lyranischer Commonwealth
21. Dezember 3034

Wie wir erst jetzt aus gut unterrichteten Kreisen erfahren konnten, scheint der 1. Hofgarde bei der Befreiung Caver V´s ein ganz besonderer Fisch ins Netzt gegangen zu sein. Bisher noch nicht bestätigten Gerüchten zur Folge, mußte die 116. Division bei ihrem überstürzten Rückzug von Carver V den bewusstlosen Piloten eines Kintaros zurück lassen, bei welchem es sich anscheinend um Präzentor Carsten Balzer, seines Zeichens Leiter des terranischen Geheimdienstes ROM handeln soll.
Leider liegen uns hierüber jedoch noch keine offiziellen Berichte vor, allerdings ist allgemein bekannt, das Präzentor Balzer des öfteren bei der 116. Division verweilt. Des weiteren ist bekannt, das der Präzentor bevorzugt einen Kintaro ins Feld führt.
Gewiss ist immerhin, das der Gefangene auf ausdrücklichen Wunsch General Frederick Steiners nach Skye gebracht werden soll.

Zeitungsbericht der Donegals Voice
Verbreitungsgebiet
Lyranischer Commonwealth
17. Januar 3035

Der mysteriöse Gefangene, welcher auf Wunsch General Steiners nach Skye verlegt wurde, ist endlich auf der Zentralwelt der Föderation eingetroffen.
Unter strengen Sicherheitsvorkehrungen wurde der junge Mann, leider das einzige was bisher sicher geklärt werden konnte, noch auf dem Landefeld des Raumhafens einer Abteilung der lyranischen Streitkräfte übergeben. Trotz des riesigen Medienaufkommens konnte weder die Identität noch der Zielort des Gefangenen eindeutig geklärt werden.
Die schwere Schweberlimosine in die der ComStar Krieger verfrachtet wurde, konnte den Vertretern der Presse ohne große Schwierigkeiten entkommen. Da General Steiner etwa zum gleichen Zeitpunkt die Basis der 10. Lyranischen Garde mit unbekanntem Ziel verlassen hat, scheint alles für ein Treffen der beiden Personen zu sprechen. Neuste Gerüchte besagen, daß es sich bei dem Gefangenen um einen hochrangigen Wissenschaftler ComStars handelt, welcher den LCAF bei der Produktion von Sternenbund-Mechs von großer Hilfe sein könnte, schließlich sind bis heute einzig und alleine die Com Guards in der Lage diese Juwele des Sternenbundes herzustellen. Sollte sich dieses Gerücht bestätigen würde dies selbstverständlich auch das hohe Sicherheitsaufkommen erklären.

London
Terra, Terranische Hegemonie
27. Januar 3035, 19:55 Uhr

Mittlerweile hatten die meisten Mitarbeiter die Redaktion verlassen, und auch Andy Sayer machte sich bereit nach Hause zu gehen. Wie immer nach dem Jahreswechsel war es ruhig in der Hegemonie. Zu ruhig für eine Zeitung, zumindest wenn es nach Andy ging.
Gerade als er die Beleuchtung seines Arbeitsplatzes deaktivieren wollte, machte sich sein Telefon mit dem unverkennbaren fieb-fieb-fieb bemerkbar.
Na toll, dachte Andy sich, jetzt ruft sie schon zum dritten mal an, kann die denn nicht einmal an alles denken beim einkaufen.

„Ja Schatz, was soll ich noch mitbringen?“ nahm er seinen Anruf entgegen.
„Spreche ich mit Andy Sayer von Hegemonie Today?“ antwortete ihm eine unbekannte Männerstimme.

„Ja der ist am Apparat, aber wir haben die Radaktion schon geschlossen, rufen sie doch bitte morgen früh wieder an.“
–„Ich glaube morgen ist es zu spät, ich bin bei den Guards und hätte da ne Neuigkeit für Sie, wenn sie verstehen. Wenn sie Interesse haben, kommen Sie im einer Stunde zum Buckingham-Memorial-Sqare……
“ Hmm, aufgelegt.
Na ja, einen Versuch isses wert.

Eine Stunde später stand Andy frierend auf dem Gedenkplatz im Herzen der Stadt. Bis vor dreihundert Jahren stand hier einmal ein prachtvoller Palast, hatte sein Vater ihm mal erzählt. Aber bei der Eroberung Terras durch Kerensky ging dieser verloren, wie so viel andere Dinge auch. Nun erinnerte nur noch die Inschrift auf dem Brunnen im Zentrum des Platzes an das Vergangene.

Andy lies seinen Blick über die Passanten schweifen, die den Platz bevölkerten. Viele wahrend mit Einkaufstüten unterwegs,
der in seiner Hand gar nicht mal so unähnlich. Wenn ich schon zu spät nach hause komme, ist es besser wenn ich wenigsten die Besorgungen
erledigt hab. Wo bleibt der verd…Jäh wurde Andy aus seinen Gedanken gerissen, als er eine Hand auf seiner Schulter spürte, die ihn festhielt.
„Drehen sie sich nicht um, Andy.". „Wer sind sie?".
„Sagen wir ein Freund dem daran gelegen ist, das die Öffentlichkeit informiert wird."
„Dann haben wir ja etwas gemeinsam. Und nun lassen sie mich los, ich wird mich schon nicht umdrehen……..
Danke, und nun erzählen Sie".
„Ich diene in der 116th Division und war bei der Niederlage auf Carver dabei".
„Ja, wieder einer dieser Rückschläge für die Hegemonie, aber das ihre Einheit beteiligt war, ist nix neues für mich, also wenn sie sonst nix für mich haben, gehe ich jetzt".
„Ok, ok. Haben sie schon versucht ein Interview mit Precentor Balzer zu bekommen?".
„In letzter Zeit nicht.
Warum?". „Versuchen Sie ihn zu finden. Ich kann ihnen nur einen Tip geben: suchen sie ihn nicht in der Hegemonie."
„Was soll das heißen?".
„Als ich ihn das letzte Mal sah, ging sein Kintaro nach einem Treffer auf Carver V zu Boden. Beim Rückzug ins All war er aber nicht mit an Bord".
„Wollen Sie damit sagen der Precentor ROM währe im Feld gefallen?".
„Das hab ich nicht gesagt, aber so wie sein Mech zu Boden ging, würde ich eher sagen daß der Pilot nicht bei Bewusstsein war. Und unsere Jungs haben ihn nicht geborgen……".
„Was wollen sie für diese Informationen?"…
Als Andy sich umdreht war der Fremde verschwunden. Schlagartig lies er seine Tüten fallen und rannte zurück zum Redaktionsgebäude. Das zerspringen der Weinflasche in seiner Tasche nahm er schon nicht mehr war.

28. Januar 3035, 08:10 Uhr

„Und die Informationen lassen sich belegen?". „Ja Sir, ich hab die ganze Nacht alle meine Informanten durchlöchert. Precentor Balzer wurde wirklich an Bord der Ungeteilte Ordnung gesehen, als diese die 116th nach Carver V brachte. Und seither hat ihn niemand zu Gesicht bekommen.
Die Mitglieder der Division sind zu keinem Interview bereit, aber es gibt anscheinend eine Nachrichtensperre vom Oberkommando. Die Lyraner haben seither auch noch keinen weitern Angriff auf Hegemonie Welten durchgeführt, dafür haben sie sich aber Hall von der ConCap einverleibt.
Anscheinend wartet Haus Steiner mit einem erneuten Angriff auf uns.
Eventuell bis sie mehr Informationen von ihrem neusten Gefangenen haben?".
„Ok, dann gehen wir nun auf Sendung, In 20 Minuten will ich eine Liveschaltung mit Übertragung in der ganzen Hegemonie, und darüber hinaus."

Büro des Precentor Martialums,
ComGuards-Hauptquartier
Hilton Head Island, Terra
Terranische Hegemonie
28. Januar 3035, 08:35 Uhr

Hat man denn nicht einmal morgens seine Ruhe ging es Precentor Liao durch den Kopf, als sein Adjutant in sein Büro gestürzt kam. „Precentor Martialum, sie werden es nicht glauben.." --- „Ganz ruhig Paul, was ist den los?" ---
„Hegemonie Today berichtet gerade das Precentor Balzer in Steinergefangenschaft währe. Die Nachricht geht quer durch die Hegemonie!".
Noch bevor die Tasse Tormanos auf dem Schreibtisch landete, war der Führer der ComGuards leichenblass auch dem Weg in den Kommandobunker……

Büro des Generals der Armeen
Rahne, Skye Föderation
Lyranischer Commonwealth
28. Januar 3035

'General Mädel, sie müssen sich das Ansehen, scheint so als wäre unser Geheimnis keines mehr!" noch während der junge Leutnant dies ausrief
begann der Bildschirm an der Wand des Büros aufzuflackern und ein Nachrichtensprecher der Hegemonie Today wurde sichtbar...

Fuchsbau Zentralpalast
New Avalon

Prinz Hanse Davion steht mitten im Fuchsbau an seiner Privaten Konsole und liest die eingehenden Berichte auf dem Holovidschirm.
Nach einer Weile winkt er einen abseits stehenden Soldaten her ran:

„Finden sie Field Marshall Kollich und bestellen sie ihn hier her."
„Jawohl mein Prinz"
Mit den Worten, machte der Soldart kehrt und war schon verschwunden, bevor Hanse Davion wieder seinen Schirm betrachten konnte.
5 min. später tauchte der Soldat wieder in der Tür auf, dicht gefolgt vom Field Marshall.
„Ja mein Prinz, ihr habt nach mir gerufen?"
„Ja Founad, du solltest doch wissen, hier im Fuchsbau sind wir alle gleich"
„Natürlich Hanse" Erwiderte der Field Marshall mit einem lächeln.
Der Blick des Prinzen wurde noch ernster und nachdenklicher als er schon ist.
„Unser Agent auf Carver V hatte anscheinend doch recht, entweder Präzentor Balzer ist tot, oder von Steiner gefangen genommen worden."
„Was macht euch, da so sicher, hat er weitere Informationen gefunden?"
„Nein, nicht er," Hanse Davions Gesicht be kam ein schelmisches grinsen: „aber Comstar selbst."
Sagte er und deutete mit seiner Hand auf dem Schirm, wo grad eine Nachrichtensendung der Hegemonie lief.

Pressemitteilung General Steiners
Skye, Skye Föderation
Lyranischer Commonwealth
29. Januar 3035

Das angesehene Nachrichtenmagazin Hegemonie Today berichtete in seiner gestrigen Ausgabe, darüber, daß der Leiter des Rom Apparates Haus ComStars beim Angriff der 1. Hofgarde auf Carver V in die Hände der lyranischen Streitkräfte gefallen ist. Keine fünfzehn Minuten nach der Ausstrahlung der Sendung, welche von unseren Medien aufgefangen und auf Grund der Brisanz im gesamten Commonwealth ausgestrahlt wurde, erklärte General Steiner das die Behauptungen der terranischen Presse den Tatsachen entsprechen würden, innerhalb der Generalstabes habe man sich jedoch dazu entschlossen die Gefangennahme vorerst geheim zu halten.
Da dies nun wohl ein aussichtsloses Unterfangen darstelle, wie der General mit einem deutlichen Lächeln der Presse mitteilte, habe man sich entschieden nun doch an die Öffentlichkeit zu gehen.
Am 14. Dezember des vergangenen Jahres landete die 1. Hofgarde unter Kommandant-Hauptmann Markus Hohmann auf der terranischen Grenzwelt Carver V um diese zu befreien und damit das letzte Hindernis der Operation „Reispfand", der Öffnung einer Grenze zur Konföderation Capella, aus dem Weg zu räumen.
Ein glücklicher Zufall wollte es dabei, das sich zum Zeitpunkt des Angriffes Präzentor Balzer, zur Inspektion bei der 116. Division aufhielt. Durch den groß angelegten Überraschungsangriff der 1. Hofgarde gelang es der 116. Division nicht Präzentor Balzer in Sicherheit zu bringen, ehe die Luftraumjäger der Hofgarde die Lufthoheit erringen konnten. Sich der Anwesenheit des Präzentors auf Carver V nicht bewußt ging die 1. Hofgarde gemäß ihren Missionsparametern vor und massierte ihre Truppen rund um die schwer verteidigte Hauptstadt. Abermals spielte unseren Streitkräften das Glück in die Hände, als die Befehlskompanie Kommandant-Hauptmann Hohmanns einen Ausbruchversuch einer feindlichen Kompanie bemerkte und die Truppen stellen konnte.
Im Verlauf des heftigen Gefechtes ging dann der Kintaro Präzentor Balzers zu Boden, als sein Pilot auf Grund eines Kopftreffers ohnmächtig wurde.
Als die Truppen der 116. daraufhin jegliche Vorsicht vergaßen und einzig und alleine den Kintaro schützen wollten reagierte der Kommandeur der Hofgarde sofort.
Er massierte seine Angriffe um den 55 Tonner und zwang die Com Guards so in die Defensive und schlussendlich auch zum Rückzug. Durch weitere Ausbruchsversuche der 116. Division darin bestärkt, das es sich beim Piloten des Kintaro um ein hochrangiges Mitglied des Ordens handeln mußte, organisierte die 1. Hofgarde eine Evakuierung des Pilot und seine sichere Verwahrung in einem der Landungsschiffe der Hofgarde. Nach kurzer Rücksprache mit dem Oberkomanndo entschloss man sich dann nach der Befriedung des Systems Präzentor Balzer auf dem schnellsten Wege nach Skye zu schaffen. Leider konnte dies jedoch nicht vor den Medien verheimlicht werden, weshalb man gezielte Fehlinformationen durchsickern ließ, da zunächst der Status des Präzentors, sowie die weitere Vorgehensweise in dieser Angelegenheit abgestimmt werden sollte.
Die Streitkräfte möchten an dieser Stelle betonen das es dem Präzentor den Umständen entsprechend gut gehe und an nichts fehle.
Er befinde sich zur Zeit unter Obhut der 10 Garde auf Skye, über die weitere Vorgehensweise werde man sich zu gegebener Zeit mit dem Präzentor selbst, dem Generalstab, Archon Steiner, sowie der Terranischen Hegemonie auseinander setzen.

****

Februar:

16. Februar, 14:00 TNZ
Büro der Precentor Martialum
ComGuards-Command
Hilton Head Island, Terra

"Precentor Liao, wir haben eine Verschlüsselte Botschaft unsere Agenten Silver erhalten.
ROM hat die Meldung bereit verifiziert. Sie ist echt."

"Gut, was meldet der Mann?"

"Allem Anschein nach bereiten die AVS eine Großoffensive gegen das Lyranische Commonwealth vor. Das ganze soll zwischen dem 21. und 23. Februar stattfinden."

"Hmm, der Fuchs will wohl seinen Erfolg der letzten Monate ausbauen.
Rufen Sie mit die Demi-Precentore Grieser, Sauermann und Franken.
Ach ja, und auch Major Keller."

16. Februar, 15:30 TNZ
Holo-Tank Gamma
ComGuard-Command
Hilton Head Island, Terra

"Meine Herren. Laut ROM-Berichten wird der Fuchs noch diese Woche gegen die Welten des Lyranischen Commonwealthes vorrücken.
Wir werden uns diese Operation zu Nutze machen"

"Sir, wie lauten unsere Befehle?"

"Nun, Major Keller, sie werden mit ihrer Black Scorpions die Bremer Garde Jäger auf Denebola und das 15. Heer auf Graham IV angreifen. Ich erwarte hier nicht das Sie die Welten sichern, Hauptsache sie halten sie beschäftigt.
Ich will das beide Elitetruppen auf ihren Welten gebunden sind.

Demi-Precentor Sauermann. Sie werden mit einem Teil der 36th Division gegen Thorin vorgehen. Dort sind zur Zeit Hansens Rauhreiter stationiert. Sicher sie Thorin für uns. Mit den Daviontruppen auf dem Vormarsch und den anderen Regimenter gebunden dürfte ihnen dies hoffentlich gelingen."

"Sir, was sollen wir tun?"

"Demi-Precentor Grieser, Sie werden mit der 101st Division Epsilon Indi angreifen. Durch die Offensive wird der Fuchs gezwungen sein Truppen seiner Verbündeten zum Schutz seiner Grenzen einzusetzen.
Sichern Sie Epsilon Indi um jeden Preis. Ich dulde hierbei kein Versagen. Demi-Precentor Franken, Ihre Teile der 36th Division werden über Epsilon Indi die Aggregate wiederaufladen und einen zweiten Sprung durchführen.
Erobert Sie Sheratan von der Conföderation zurück. Laut ROM wird die Welt derzeit von den Crowbars geschützt.
Weckgetreten."

24. Februar
Pressecentrum
ComGuards-Command
Hilton Head Island, Terra

"An diesem Wochenende ist es den Tapferen Truppen der ComGuards gelungen
die Hegemonie um drei weitere Welten zu bereichern. Die entspricht einem
Wachstum um mehr als 20 %."

"Sir, welche Welten wurden erobert?"

"Wir haben Thorin aus den Fängen Haus Steiners befreit, den Fuchs von Epsilon Indi vertrieben und der Conföderation Capella Sheratan wieder abgenommen"

"Sir, wenn ich die Sternenkarte richtig in Erinnerung habe bedeutet dies ja das Ingress nicht länger abgeschnitten ist?"

"Sie haben es erfasst. Es ist uns gelungen wieder eine stabile Verbindung zu unserer abgeschnittenen Welt Ingress herzustellen."

Carsten Balzer

RPG zum Chapterfight 10. Marik Miliz vs. 116th Division

RPG on ///

Alula Australis, 08. Februar 3035

* * * * *

Planetary Command Center
00:30 Uhr

"Precentor, unsere Langstreckenortung hat ein fremdes Schiff an einem Piratenpunkt geortet. Wie es scheint ist ein einzelnes Landungsschiff auf dem Weg zu uns."

"Welche Klasse, Adept?"

"Union-Klasse, Sir. Die Datenbank hat das Schiff als die *Waldwolf* identifiziert. Da Schiff gehört soweit wir wissen zur 10. Marik Miliz."

"Union-Klasse? Hmmm. Dann werden Sie wohl kaum hier sein um uns die Herrschaft über diese Welt streitig machen. Sieht mir mehr nach nem Überfall aus. Wie lange haben wir noch bis sie landen?"

"Die Berechnungen sagen zwischen 10:00 und 12:00 Uhr, Sir."

"Gut, Lassen Sie das 2. und 3. Battalion ausrücken. Je zwei Sektionen pro gefährdeter Einrichtung. Das 1 Battalion bleibt hier zur Sicherung der Hauptstadt. Der Rest bleibt in Reserve."

"Jawohl Sir, ich werde die Befehle direkt an die Demi-Precentore weitergeben."

* * * * *

HPG-Station Alpha
01:45 Uhr

"Blau 1 an alle. Prätorianer halt. Wir sind da. Die Infanterie in die Baracken, die Panzer formieren sich nach Verteidigungs-Schema Delta-2, die Mechs kommen in den Hangar. Akoluth Schneiderm bauen sie mir eine Verbindung auf mit dem HQ und melden sie das wir in Bereitschaft sind."

* * * * *

HPG-Station Alpha
11:15 Uhr

"Sir, wir haben die Bestätigung von der Telemetri. Sie kommen zu uns."

"Ok, dann wollen wir ihnen mal nen heissen Empfang bereiten. Lassen sie alle Mann ausrücken. Sektion Blau bildet die Vorhut, Sektion Gelb die Nachhut. Gelb 6 bleibt hier um die HPG zu sichern. Prätorianer, wir werden ihnen Zeigen das sie hier nicht willkommen sind."

* * * * *

RPG off ////

Fortsetzung folgt

Irgendwo, irgendwann

24.02.3035

Ein Tritt in die Seite, ein Schlag an den Kopf. Ich reiße die Augen auf, sehe mich verschlafen um: Pritsche über mir, Schott hinter mir, hässliche Visage über mir. Kommandant-Hauptmann Michel als Weckdienst, auch nicht schlecht. Ich schnalle mich los; losschnallen? Ach ja, Landungsschiff, fliegt im Weltraum, man schwebt ab und an mal. Ich brauch nen Kaffee. Gähn!

24.02.3033 8.00 AM

Eine halbe Stunde wach, und 3 Tassen Kaffee davon sogar 2 getrunken, die dritte hängt am Overall (Triebwerksaussetzer sind nicht lustig).

„Wir gehen runter und schleusen aus, Jäger sind nicht zu erwarten, zu schlechtes Wetter im Zielgebiet. So wie sich unser Kommando anhört, wird das eh ein Spaziergang. Schau mer mal. Unsere Gegner sind als St.Ives Elemente identifiziert. Laut unseren Analysten haben wir keine Unterlagen über die Brüder. Vielleicht erfahren wir ja mal was anständiges von denen. Jetzt zum Plan: Wir versuchen sie auf relativ offenen Gelände zu stellen, mittlere bis weite Distanz. Wenn alle Stricke reißen Code 4D: Dran, Drauf, Drüber, Durch. Noch Fragen?“ Nein, wenn’s nicht anders geht, stürmen, das mag ich, das können wir; hier muß es doch was zu essen geben. Mal Olt. Soffner fragen.

1.30.PM

Dies warten regt auf. Kein Ausblick, nur die Hangarwände; die Sensoren sind auch keine Hilfe, an der Wand ist Feierabend. Den anderen geht’s auch nicht besser. Scheiß Landeanflug, ruckelt wie Sau, kann man nicht mal rennen. Muß mir wohl doch Kabelfernsehen zulegen.

2.00 PM

Ob er wirklich richtig steht, seht ihr, wenn das Licht angeht. Die Tür geht auf. Nix wie raus. Pfui, was für ein Drecksloch, ist das hier hässlich, selbst die stehen geknickt da, als würden sie sich schämen hier zu sein,.haben anscheinend auch ihren stolz.

3.00 PM

„Es klärt auf, der Wind bläst und ich zeichne acht Feindeinheiten; da sag noch einer das das ein schlechter Tag ist.“Olt. Soffner is wohl geweckt worden. Wo sind die Zigaretten? Ah ja. Auf geht’s.

3.08 PM

Sensoren sind was feines: „Zeichnen 1 Awesome 8Q, 1 Archer 2R, 1 Crusader 2D, 2 Griffin 1N, 2 P-Hawk 1 und 1 Locoust 1V. Rate davon ab, auf entfernung zu bleiben. Schlage 4D vor.“„Abgelehnt Prof, vorgehen nach Plan, Jungs. Prof kannst du die P-Hawk` s aufhalten?“„Nein, aber ich werde sie ausreichend ablenken.“Endlich etwas Spaß hier, ich bin denen mit meinem Quickdraw zwar unterlegen, aber Asse hab ich eigentlich immer im Petto. „Die T-Bolt´s und den Griffin folgen mir, wir ziehen die Greifen weg, machen Parade auf mittlere Distanz an den dicken Pötten Archer, Whitti zurückhalten, ihr seid die Kavallerie.

3.10 PM

Och nö, ein Feuerwechsel und das Bein ist fast ab. So dünne Panzerung, bleiben die P-Hawk´s wenigstens an mir dran. Einer neu, einer angeknautscht, fehlt linke Hand, gut. Die anderen haben Paradeformation eingenommen. Michels Battlemaster frisst ganz schön, autsch, da liegt er.

3.11.PM

„Code 4D, Code 4D, jetzt reicht´ s. Ari auf Awesome, der Quicki am Wald hat ein Ende, ran mit dir." Klasse, endlich Spaß in der Einheit noch schnell rennen, daß das Beinchen geschützt ist, und hurra drauf.

3.11 PM

„Alter Schwede, der Awesome dampft auf IR, wie meine Freundin, wenn ich ihren Geburtstag vergessen hab, schwere Schäden am Reaktor, gute Arbeit Harald. Doofer Greif, geh weg, siehste, das haste davon." Der Archer haut dem Awesome Raketen in die Engine und die MG-Läufe des Battlemaster kratzen über ein Greifencockpit. Wohin, wohin, ja dahin, schießen, treffen, P-Hawk ohne linken Arm, ällabätsch.

3.11 PM

It´ s a long way, wieso hat der Quick keine LRM? Die P-Hawk´ s hechten in Deckung. Die Pötte des Gegners stehen und der Greif, ein T-Bolt und der Battlemaster stürmen. Der zweite T-Bolt gesellt sich an unseren Archer, um vor P-Hawk´ s & Locust zu schützen. Primärziel Awesome. Ich hab endlich mal Platz ist ja tückisch, nur nicht übermütig werden, ran an den Speck. Der Awesome fällt hin, auch nicht schlecht. Da kommen die unsittlichen Wellensittiche wieder angeprescht. Eine Idee, ein Königreich für eine Idee. Ah. Awesome schafft´ s nicht aufzustehen. Ran, links, passt. Den liegenden Awesome als Deckung fürs kranke Bein nutzen; Wälder & Teilweise sind ja langweilig. Battlemaster dran, T-Bolt dran, alles auf Archer, jetzt geht´ s ihm dreckig. Der Crusi schießt auf mich, Gyro, Jesus hat der Quicki ulkige Ansichten, will in alle gleichzeitig, kompressieren, stabil, Crusi hauen, schade nur Torso, der Tritt ist zu viel nach unten weggetreten, marsch, marsch, das rechte Bein noch dunkler, das linke auch intern, Gyrohit, ich glaub ich mach mal nen Liegestreik.

3.12 PM

Der Awesome steht auf. Battlemaster dran, unser Greif stellt sich wieder auf, wann ist den der hingefallen? Egal, ich bleibe liegen. Kampf geht auf Awesome, Ari auf Archer, fühle mich zur Ari gehörig, P-Hawk springt weg, ignorieren. Awesome verliert seine Engine, Archer schaut aus wie 20 km schlechte Strasse, Battlemaster hazt den Crusi von hinten. Torso auf, Cabrio. St.Ives kapituliert. Wir behalten den Locoust? Ah nur noch einbeinig. Michel an Oberkomando „Ziel gesichert!"

Frank Stephan

Davion - New Avalon Kanal 6

RPG on:

New Avalon Kanal 6

Abend Report

Heute Morgen bestätigte Field Marshall Kollich, die Befreiung eines Planeten aus dem Steinerraum. Schneller als gedacht gab der Sicherheitsstab, die Informationen über den Planeten frei.
Atria! Eine kleine, aber dank der Graves Walkers, jetzt glückliche Welt. Auch gab Field Marschall Kollich den dabei entstandenen Schaden bekannt.
Die Graves Walkers konnten nur mit minimalen Verlusten die 1. Hofgarde vertreiben, wobei die Hofgarde vergleichbar schweren schaden verzeichnen muste.

Dank des Taktischen Geschick der Graves Walkers konnte der Kampf in unbewohnte Gebiete gezogen werde, so das es Praktisch keine Verluste unter der Zivilbevölkerung gab.

Kultur

Der Herzog von.....

RPG off

RPG on

Von:

Davion Assault Guards
Frazier
Mark Capella
Vereinigte Sonnen

An:

Gravewalkers - HQ
Atria
Mark Skye
Vereinigte Sonnen

Unsere herzlichsten Gölückwünsche zur gelungenen Eroberung von Atria. Die Assault Guards haben diesen Planeten bereits letztes Jahr erobert, leider auch gleich wieder verloren. Wir wünschen euch allen viel Glück dabei, das neueste Mitglied der Vereinigten Sonnen für unseren Prinzen zu bewahren.

RPG off

_____
Besucht New Avalon !

Gerrit Weiß
stellv. HO Davion
Davion Assault Guards RCT

Vereinigte Sonnen

RPG on

11. Januar 3035
Nirasaki
Mark Draconis

Grinsend betrachtete ich das Werk „meiner" Assault Guards vom Cockpit meines Rifleman 3C aus. Der CO der Einheit, Cpt. Brix nahm gerade die Kapitulation der 116. Div. Comstars entgegen. Comstar Techs schwärmten betont unauffällig über das Schlachtfeld, um ihr Material, welches wir nicht für unseren Prinzen beanspruchen konnten, da unser Landungsschiff sonst nicht mehr vom Boden gekommen wäre, zu bergen.
Da lagen also ein Flashman und ein Catapult ohne, bzw. mit einem Bein auf dem Boden herum, Folge der Attacken zweier Condore, die mit beinahe maximaler Geschwindigkeit die dicken Brocken der Comguards über den Haufen gefahren hatten.
Daneben lag noch ein Flashman, aus dessen Torsomitte es noch heftigst qualmte. „AK 10", dachte ich, und das Grinsen wurde breiter.
Die drei Verluste in direkter Folge hatten dem Gegner zwar endgültig das Genick gebrochen, aber leider war eine der Panzerbesatzungen zu leichtfertig mit den Ermahnungen umgegangen, die Munition sicher im Fahrzeug zu verstauen, der Schweber war in Folge seines Angriffs explodiert.
Um das gegnerische Catapult drückten sich einige Mechs der Assault Guards herum, und achteten darauf, daß die Comguards da die Finger von ließen.
Es hatte sich in der Vergangenheit nämlich als äußerst schwierig erwiesen, von den AFFS auch mal einen soliden, zuverlässigen ArtillerieMech zugeteilt zu bekommen, weswegen die Krieger der Einheit alle scharf auf dieses Modell waren.
Naja, dachte ich, ein Catapult, ein Planet, ganz gute Bilanz.
Zusätzlich ein Marschbefehl nach New Avalon. Die Angehörigen der Assault Guards sollten für ihre Erfolge geehrt werden. Für meinen Teil befürchtete ich eher einen Rüffel für das eigenmächtige politische Handeln des letzten Jahres.

RPG off

Geschrieben von Gerrit Weiß

HO
Fighting Urak-hai

RPG-ON

DAS OBERKOMMANDO DER DCMS GIBT BEKANNT:

Der Vierte Nachfolgekrieg, der durch die heimtückischen Offensiven der Vereinten Sonnen und des Iyranischen Commonwealths am Tage der Bluthochzeit auf Terra zwischen Melissa Steiner und Victor Davion ausgelöst wurde, zeigt für die Aggressoren dieses Krieges noch immer keinen Erfolg.

Vielmehr ist es den friedliebenden Nationen der Liga Freier Welten und der Capellanischen Konföderation mit maßgeblicher Hilfe des Drachenreiches gelungen, die Fronten stabil zu halten und den von unseren Feinden erhofften Blitzkrieg zu verhindern.

Nach diesen Jahren der Konsolidierung sind gerade in den letzten Monaten im Drachenreich massive Änderungen vollzogen worden.

Eliteregimenter wurden von der Front abgezogen, vollständig mit neuesten Waffensystemen ausgestattet und nun alle wieder an die Front versetzt.

In den nächsten Wochen und Monaten ist mit einer noch nie dagewesenen Großoffensive zu rechnen, die das Antlitz der Inneren Sphäre nachhaltig ändern können.

Der Drache besichtigte im Benjamin District das Eliteregiment 17th Benjamin Regulars. In der Siegeshalle auf Benjamin wurden Koordinator Takashi Kurita die neuesten erbeuteten Feindstandarten präsentiert.

Gerüchte, wonach die bei den Feinden des Drachen gefürchteten Azami-Regimenter ebenfalls eine großangelegte Geheimoperation durchführen werden, wurden weder bestätigt noch dementiert.

RPG-OFF

_____
Lang lebe der Drache !

RPG-ON

Das Oberkommando der DCMS gibt bekannt:

Bei der kürzlich veröffentlichen Nachrichtensendung wurde durch einen Fehler des Moderators statt Hanse Davion, dem Sohn von Andrew Davion und Jennifer Campbell, sowie des Bruders von Ian Davion, sein Sohn Victor als dessen Vater als Bräutigam seiner eigenen Mutter, Melissa Steiner, Tochter von Katrina angegeben.

Wir hoffen dies jetzt klargestellt zu haben und bitten den Fehler zu entschuldigen.

Der Moderator durfte den Garten benutzen...

RPG-OFF

_____
Lang lebe der Drache !

Neues Kurita RPG-Element

ROLLENSPIEL KURITA 3025
Ich plane zur Zeit ein Element, das sich bei CW bewährt hat, in der Kurita-Schiene 25 umzusetzen.

Jedes Kurita-Chapter ist aufgefordert, mir einen rollenspieltechnischen Hauptplaneten (ausgenommen Luthien oder New Samarkand) zu benennen.

Folgende Planeten sind bereits vorreserviert:
17th Benjamin Regulars BENJAMIN
8th Galedon Regulars GALEDON
1st Proserpina Hussars PROSERPINA
1st Arkab Legion ARKAB
22nd Dieron Regulars DIERON
14th Legion of Vega VEGA
5th Sowrd of Light GALTOR

Die nicht-genannten Chapter können sich einen Planeten als rollenspieltechnische Hauptbasis aussuchen.

Für jeden gewonnenen Chapterfight erhält das Chapter einen weiteren Kuritaplaneten - für jede gewonnene Invasion zwei, die sich in der Nachbarschaft der Heimatplanetens befinden.

Diese territoriale Ausbreitung wird kurita-intern geführt und spiegelt die steigende politische Bedeutung und wachsende Einflußspähre des Chapters und seiner Rollenspielelemente wieder.
Auch soll bei der Ausbreitung darauf geachtet werden, daß "historisch" korrekte Gewinne erzielt werden - Bsp. im Fall der Arkab Legion wären die Kurita-Planeten mit Azami-RPG-Hintergrund.

Bei frontnahen Planeten gibt es sicherlich Problemzonen - ich denke da an das Beispiel Dieron mit den nur wenigen Planeten in der Enklave - aber hier wird es territoriale Kompensationen im Kuritareich selber geben.

Chapter, die nicht an diesem RPG-Element teilnehmen wollen, werden gebeten, mich darüber zu informieren, damit ich diese entsprechend herausnehmen kann.

Weitere Infos folgen demnächst.

PS: Das Chapter GUNZBURG IGELS darf auch bei diesem RPG mitmachen. Es erhält als RPG-Startplaneten Gunzburg und kann bei Siegen / Invasionssiegen als rollenspieltechnische rasalhaager Revolutionstruppe sich im Kurita-Militärdistrikt Rasalhague ausbreiten und diesen rollenspieltechnisch unsicher machen

_____
Lang lebe der Drache !

Dcms News 24.02.3035

RPG-ON

DAS OBERKOMMANDO DER DCMS GIBT BEKANNT

ALEXANDRIA
Am vergangenen Wochenende eroberten Elitetruppen der 17th Benjamin Regulars nach erbittertem Widerstand der Iyranischen Verteidiger den Planeten Alexandria.

Die weiß-rot-lackierten Mechs der Shadow Warriors durchbrachen die letzte Verteidigungsstellung und brachten jeglichen koordinierten Widerstand zum Erliegen.

Heute nun besuchte überraschend der Drache persönlich diesen Planeten.

In seinem Granddragon-Mech, einem genialen Produkt kuritistischer Waffentechnologie, besichtigte Koordinator Takashi Kurita die Front, gesichert von Mechs der 17th Benjamin Regulars und den Luftraumjägern der Bloodwing-Sentai.

ARKAB
Gunji-no Kanrei Yorinaga Kurita besuchte am heutigen Tage den von den Azamis bevölkerten Planeten im Drachenreich.

In einer großen Zeremonie wurde eine neue Moschee zu Ehren der Krieger der Azami, die in den berühmten drei Arkab-Legionen der Drachenarmee ihren heroischen Dienst im Kampf gegen die Feinde des friedliebenden kuritistischen Volkes leisten, eingeweiht.

Yorinaga Kurita, der einst in einer legendären Schlacht Prinz Ian Davion im Mechzweikampf auf Misery besiegte, ehrte die Azamis mit den Sätzen "Es waren die Krieger der Azami, die einst als Erste im dem Krieg, der als Erster Nachfolgekrieg bekannt wurde, den feindlichen Boden betraten. Bis heute haben diese Krieger mit ihrer Tapferkeit und ihrem Können dem Drachen vortreffliche Dienste geleistet. Die Zeit ist nahe, an der wir vollenden, was einst der große Jinjiro Kurita begonnen hatte."

PROSERPINA
Wie das Kommando der Südfront offiziell bestätigte, sind Kampfeinheiten der 1st Proserpina Hussars nach mehrmonatigem Aufenthalt in der Heimat neu mit Truppen und Waffensystemen ausgestattet worden. Bereits in den nächsten tagen wird mit einer Verlegung an die Davionfront gerechnet.

GALTOR
Tai-Sa Sascha Ziegler hat am heutigen Tage eine Truppenparade anläßlich des Jahrestages der Eroberung Galtors in der hauptstadt abgenommen.
Die blutrotlackierten Mechs mit den goldenen Drachenmons marschierten auch an der nicht wiederaufgebauten Ruine des ehemaligen Davion-Regierungssitzes des Planeten vorbei, in der vor Jahren der letzte Widerstand gebrochen wurde.

RPG-OFF

Sonderchapter Genyosha

Wie auch zahlreiche andere Häuser, setzt Haus Kurita ab sofort ein Sonderchapter ein. Im folgenden findet ihr den RPG-Hintergrund, sowie anschließend das detaillierte Konzept und das Spielreglement dieses Chapters. Das GENYOSHA-Konzept ersetzt das bisher gültige DRACHENORDEN-Konzept.

RPG-ON

Wappen der Genyosha: Der schwarze Tsunami

Die Ursprünge der Genyosha können bis zu der Schlacht auf Mallory´s World im Jahre 3013 zurückverfolgt werden.

Das Eliteregiment 2nd Sword of Light und die 24th Dieron Regulars attackierten unter dem Kommando von Yorinaga Kurita den Planeten Mallory´s World. Ihnen gegenüber standen die 4th Davion Guards, die 17th Avalon Hussars und mehrere Söldnerregimenter unter dem Kommando des Prinzen der Vereinten Sonnen, Ian Davion.

Trotz ihrer erheblichen zahlenmäßigen Überlegenheit erwiesen sich die Daviontruppen den Samurais des Drachenreiches als unterlegen.

Tai-Sho Yorinaga Kurita in Zeremonialrüstung

Die Davioneinheiten wurden durch geschickte taktische Manöver voneinander isoliert und nacheinander besiegt. Schließlich wurde der Davion-Prinz in seinem Atlas von den Samurai-EInheiten gestellt. Der Atlas ist mit einhundert Tonnen der schwerste BattleMech der Inneren Sphäre und bietet dem Piloten den besten Panzerungsschutz. Seine Bewaffnung ist ebenfalls furchtbar - allein die überschwere Autokanone kann einen leichten Mech mit einem einzigen Treffer vernichten.

Dennoch hatte der Davionherrscher nicht den Hauch einer Chance, als er im Mechduell gegen den von Yorinaga Kurita gesteuerten Warhammer-6R antreten mußte. Der überlegen kämpfende Samurai bewegte den 70-Tonner mit einer Eleganz, die einem tödlichen Tanz glich. Treffer auf Treffer schlugen in den Atlas ein und schließlich wurde Ian Davion tödlich getroffen. Ohne Piloten brach der schwer angeschlagene 100-Tonner wie eine Marionette, deren Fäden zerschnitten waren, zusammen.

Es gelang der Leibgarde des Davion-Herrschers, den 4th Davion Guards, den Körper ihres gefallenen Prinzen zu bergen.

Yorinaga Kurita wurde durch diese Heldentat zum gefeierten Helden des Drachenreiches.

Drei Jahre später kam es zum Duell mit dem Söldnerkommandanten Morgan Kell. Noch heute ist unklar, was eigentlich während dieses Duells geschah. Fakt ist, daß Yorinaga den Kampf abbrach und mit seinem 2nd Sword of Light den bereits eroberten Planeten verließ und ins Drachenreich zurückeilte. Mit einer Dringlichkeitssprungroute raste Yorinaga nach Luthien, um seinem Cousin, Koordinator Takashi Kurita, Bericht zu erstatten. Anschließend bat er um die Erlaubnis, Seppuko zu begehen.

Der Koordinator verweigerte seinem Cousin jedoch die Genehmigung und befahl ihn in das Zen-Kloster auf Echo V ins Exil zu gehen.

Elf Jahre später - im Jahre 3027 - beorderte Takashi Kurita seinen Cousin zurück und befahl ihm eine neue Kampfeinheit zu erschaffen: Die Genyosha.

Yorinaga Kurita sollte fünfzig ausgesuchte Samurais aus dem Drachenreich versammeln und diesen die herausragenden Eigenschaften des Mechkriegers Yorinaga beibringen. Diese 50 Mann sollten, sobald die den Fähigkeiten des großen Yorinaga Kurita gleichkamen, ausgesandt werden, um ihrerseits Samurais das Wissen zu vermitteln, bis schließlich die Genyosha Regimentsstärke erreichen würde.

Yorinaga Kurita hat bis zum heutigen Jahre 3035 ein solches Kampfregiment erschaffen. Die Genyosha gilt als eines der gefährlichsten und fanatischsten Regimenter über die der Koordinator Takashi Kurita verfügt.

Da ausnahmslos Elitekrieger nach härtestem Auswahlverfahren Bestandteil der Genyosha geworden sind, erhalten alle Mitglieder der Genyosha bei der Aufnahme die tradionellen Klingen: Katana und Wakizashi.

Verleihung von Katana und Wakizashi bei Aufnahme in der Genyosha

Die Mechs der Genyosha sind in einem hellgrauem Farbton gehalten. Alle Kampfgeräte der Genyosha tragen das Wappen der Genyosha - eine schwarze Tsunami-Welle, die mit Sternen gefüllt ist.

RPG-OFF

Konzept für die Genyosha:

1. Das Chapter Genyosha agiert vollkommen eigenständig gegenüber der üblichen Chaptermitgliedschaft und berührt diese nicht! Das bedeutet, daß man sowohl in einem anderen Chapter als auch in der Genyosha gleichzeitig Mitglied sein kann.

2. Das Chapter Genyosha ist ein reines Szenario-Chapter und führt weder Raids noch Invasionen aus. Die Zuteilung von Kampfmaschinen in den jeweiligen Szenarien erfolgt nach speziellen Vorgaben und Verteilung sogenannter Marlboro-bereinigter Würfeltabellen.

3. Um Mitglied der Genyosha werden zu können, müssen potentielle Interessenten eine mehrstufige Aufnahmeprüfung bestehen. Es wird bereits hier darauf aufmerksam gemacht, daß diese Aufnahmeprüfung extrem anspruchsvoll ist und die meisten scheitern werden.

4. Die Mitgliederzahl ist nicht begrenzt - allerdings wird gleich nochmals daran erinnert, daß der Aufnahmetest derart schwer zu bestehen sein wird, daß das Chapter nur sehr geringen Zuwachs pro Jahr verzeichnen wird.

5. Voraussetzung für die Aufnahme in das Chapter Genyosha ist eine gültige Anmeldung in der Battletech AG des Nice Dice - wobei die Hauszugehörigkeit jedoch keine Rolle spielt.

6. Der CO des Kurita-Sonderchapters Genyosha wird immer vom HO Kurita ernannt. Die ehrenvolle Aufgabe des CO des Sonderchapters Genyosha hat zur Zeit Detlef "Major" Howe [detlef@dresel-howe.de] inne.

7. Um die Unabhängigkeit des Chapters zu unterstreichen, muß jedes Mitglied bei Eintritt einen eigenständigen RPG-Namen wählen. Ebenso erhält jedes Mitglied einen vom „Ursprungscharakter“ unabhängigen Rang. Dies bedeutet, daß ein Tai-Sa eines Kurita-Chapters bei Aufnahme in die Genyosha einen zweiten "neuen" Charakter mit individueller Lebensgeschichte anlegt und dieser einen entsprechenden Genyosha-Rang erhält.

8. Bei RPG-Berichten tauchen auch nur diese Namen in Veröffentlichungen auf.

9. Der Sinn und Zweck des Ganzen ist es, ähnlich wie die Rollenspielgeschichte des Regimentes Genyosha es beschreibt, eine Einheit zu schaffen, die einen anspruchsvollen Kampfstil und Ehrenkodex innehat und somit die Chapterszene durch ihre schiere Existenz erheblich bereichert. In speziell ausgearbeiteten und interessanten Szenarien werden zukünftig auch Schlachten mit und gegen die Genyosha und ihren Samurais ermöglicht.

RPG 1st Arkab Legion – Story 1 + 2

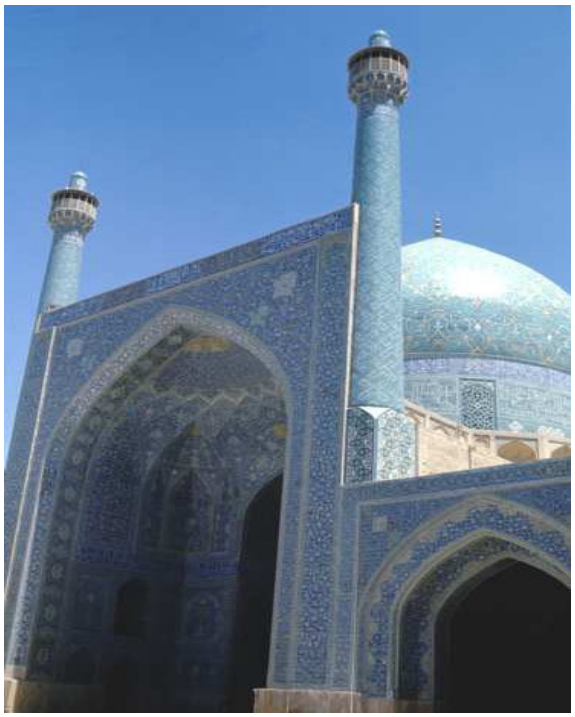
Die folgende RPG-Geschichte wurde von Markus Jansen geschrieben und freundlicherweise zur Veröffentlichung auf dieser Homepage freigegeben – und in die WG übernommen.

10. September 3033
Arkab-System
Benjamin Distrikt
Drakonis Kombinat
13:47 (TNZ)

Yussuf kniete auf dem kunstvoll gewebten Teppich. Seine Stirn berührte genau wie jeder Spann seiner beiden nackten, aber dennoch sauber gewaschenen Füße den Boden, während seine Augen geschlossen waren.

La ilaha illa `l-Lah. Es gibt keinen Gott außer Gott.

In der Moschee war es angenehm kühl, kein Vergleich mit der brütenden Hitze, die außerhalb der meisten Gebäude herrschte, wo die Sonnenstrahlen unbarmherzig auf Mensch, Tier und Pflanze gleichermaßen niederbrannte und den letzten Tropfen Feuchtigkeit dem Boden entzog.



Wa Muhammadan rasula `l-Lah. Und Mohammed ist sein Prophet.
Die Moschee selbst war ein einziger Schatz aus Tausend-und-einer-Nacht. Nur die edelsten und kostbarsten Materialien hatten bei ihrem Bau Verwendung gefunden. Die begnadetsten Künstler waren beauftragt worden, hier ihre Meisterwerke abzuliefern und sich somit unsterblich zu machen.

Salla -`l-Lahu `ala sayyidana Muhammad. Möge Allah seine Gebete auf unseren Herrn Mohammed herabschicken.
All dies nahm Yussuf jedoch nicht wahr, da er tief im Gebet versunken war, um die Kraft, die er benötigte aus seinem Glauben zu ziehen. Er nahm auch nicht die Blicke des Mannes wahr, der am Eingang auf ihn zu warten schien und ihn zu keiner Sekunde aus den Augen ließ.

Al-salamu 'alaykum wa rahmatu 'l-Lah. Der Friede und die Gnade Gottes seien mit Dir.
Als das Gebet beendet war, richtete sich Yussuf wieder auf, und stützte immer noch kniend sein Körpergewicht auf den Fersen, während die flachen Hände auf seinen Oberschenkeln ruhten. So verharrte er noch zwei, drei Sekunden, bis er sich erhob und Richtung Ausgang ging. Als er den wartenden Azami erreicht hatte, sprach ihn dieser ohne große Umschweife an.

„Der Ayatollah möchte mit Dir sprechen, Yussuf!"
Für Yussuf war klar, das die Zeit des Wartens beendet war. Wenn der Ayatollah ihn sprechen wollte, konnte dies nur bedeuten, dass es einen Auftrag für ihn und die 1st Arkab Legion gab.

10. September 3033
Arkab-System
Benjamin Distrikt
Drakonis Kombinat
16:07 (TNZ)

"Salaam, Yussuf. Möge der Allmächtige stets seine schützende Hand über Dich halten."
Yussuf verbeugte sich sehr tief vor dem Ayatollah. „Der Wille Allahs bleibt unergründlich, aber ich lege mein Leben in seine Hand. Er der alles weiss, sieht auch die Menge an Gebete, die mich und meine Männer einschliessen."

„Gut gesprochen, Yussuf. Ihr seid sowohl, was das Können auf dem Schlachtfeld angeht, als auch in Eurer Kenntnis des Korans nicht nur für die Euch anvertrauten Männer ein Vorbild, sondern auch für jeden Azami, der nach Rechtschaffenheit strebt."

Yussuf musterte den Mann eindringlich. Ayatollah Abdulhakim Jemenei war kein Mann von imposanter körperlicher Statur. Er war eher schlank, jedoch machte seine Körperhaltung vielen seiner Gesprächpartner ihren Rang und Stellung ihm Gegenüber nur allzu deutlich. Seine dunklen, beinahe schwarzen Augen gaben durch das ihnen innewohnende Funkeln zu verstehen, dass sie keinen Widerspruch dulden würde. Sein Gesicht wurde umrahmt von einem schwarzen Vollbart, der sein beinahe schon hager wirkendes Gesicht somit ein größeres Volumen verlieh. Kein einziges Haar war im Haupt- oder Barthaar ergraut, ein Umstand, der den Ayatollah wesentlich jünger wirken liess, als er tatsächlich war.

„Die Zeit des Wartens ist vorbei, Yussuf", ohne Umschweife kam der Ayatollah zum eigentlichen Grund von Yussufs Besuch.

„Die DCMS hat im Rahmen unserer Verpflichtungen verfügt, dass die 1st Arkab Legion lange genug mit Ersatzteilbeschaffung beschäftigt war. Tatsächlich ist es so, dass es innerhalb der DCMS mit Sicherheit eine Menge Einheiten gibt, die wesentlich schlechtere Versorgungspriorität genießen, als die 1st Arkab Legion. Wir sollten uns davor hüten, unseren Partner zu verärgern."

„Aus Eurem Munde sprechen die Weisheiten vieler Generationen."

Der Schriftgelehrte lächelte und sein Mund entblößte zwei Zahnreihern makellos weißer Zähne. „Auch ich, und das ist letztlich das Ausschlagebene, bin der Meinung, dass es Zeit ist, die Ungläubigen härter zu treffen, als wir dies bislang getan haben. Die DCMS will die 1st Arkab Legion im Rahmen ihrer Invasionsbemühungen eingesetzt wissen. Sie haben Marschbefehl Richtung Vereinigte Sonnen, Yussuf."

Yussuf dachte schon, dass die Unterredung hiermit beendet sei, da sich eine unwillkürliche Pause im Redefluss des Ayatollahs einstellte. Dann aber fuhr dieser überraschend fort.

„Mich interessiert jedoch nicht, welche Aufgabe Allahs Saif von irgendwelchen Ungläubigen zugewiesen wird. **MEIN** Auftrag...", der Ayatollah betonte das erste Wort überdeutlich und schaute Yussuf dabei fest in die Augen, „wird Dich an die Grenze zum Lyranischen Commonwealth führen..."

RPG: 1st Arkab Legion - Story 2

Arkab-System
Benjamin Distrikt
Drakonis Kombinat
22. September 3033
13:47 (TNZ)

„Sie kommen rein!", hörte Masoud Hashemian die Stimme in seinem Köpfhörer. Masoud richtete seinen 70 Tonnen schweren Cataphract mit dem Rücken zu einem Gebäude. Gleich, wenn der Tanz begann, wollte er die verwundbare Rückenpartie seines Kolosses auf diese Weise sicher wissen. Gleichzeitig zielte er mit seinen Geschützen die Strasse der kleinen Stadt entlang.

Plötzlich huschte die Silhouette eines vogelbeinigen Mechs zwischen dem kurzen Abschnitt entlang, den Masoud Hashemian einblicken konnte. Obwohl seine Sinne in unzähligen Kämpfen geschult waren, reichte die Zeit doch nicht aus, um das Fadenkreuz seiner Waffensysteme auf den Mech zu richten und den Feuerknopf zu betätigen.

Ein weiterer Mech kam ins Sichtfeld des Cataphracts. Rund 30 Meter links von ihm bezog eine Ballista der Arkab Legion eine lichte Waldgruppe im Stadtpark. Zusammen hatten die beiden Mechkrieger die Aufgabe bekommen, in die Stadt einzurücken und zu halten, während die anderen SturmMechs weiter vorrückten um eine Banshee und einen Kreuzritter zu vernichten. Vom Südostviertel der Stadt drängten vier Heuschrecken, eine Cicada, ein Steppenwolf und zwei Feuerfalken in die Stadt hinein.

Die Söldner hatten wie die Barbaren gewütet und das Feuer auf die Gebäude der Stadt eröffnet, obwohl dafür kein Grund bestand, da sich bis dahin kein Mech der Legion in der Stadt aufhielt. Mehrere komplette Wohnblöcke waren so innerhalb von Sekunden unter dem Dauerfeuer der Söldner eingestürzt, es musste Hunderte von Opfern unter der Zivilbevölkerung gegeben haben. Und das, wo man sich auf einem Planeten der Vereinigten Sonnen befand. Hanse Davion schien seltsame Parolen an seine Söldner auszugeben, um gegen das Kombinat bestehen zu können.

Masoud wurde jäh aus seinen Gedanken gerissen als die Sensoren seines Mechs eine Erschütterung wahrnahmen. Die Geräusche kamen aus Richtung der vor ihm liegende Häusergruppe, die ihm die Sicht auf die dahinterliegende Strasse nahm. Die Erschütterung wurde von einem lauten Kreischen abgelöst, das entsteht, wenn Metall mit hoher Geschwindigkeit über Asphalt rutscht. Dem ganzen folgte eine erneute Erschütterung und Masoud bemerkte ein kurzes Vibrieren eines Gebäudes.

Der gerade durch die Strassen gesprintete Heuschreck schien auf dem glatten Asphalt das Gleichgewicht verloren zu haben und musste die komplette Strasse entlang gerutscht sein, bis er von einem Gebäude aufgehalten wurde.
Genau in diesem Moment kamen die SöldnerMechs aus den Gassen gestürmt und feuerten auf den Cataphract der Azamis. Das Ergebnis dieses Angriffs fiel jedoch für Söldner anders aus als erwartet. Während der schwergepanzerte Cataphract des Legion des Feuer der leichteren Mechs einfach wegsteckte, explodierte der vorderste Heuschreck in einem grellen Feuerball, als sich PPK und AK des 70 Tonners durch seine Panzerung und Struktur bohrten. Der Steppenwolf der Söldner stürzte ebenfalls schwer zu Boden als ihm durch die Nahkampftritte der Azamis beide Beine abgerissen wurde.

Als sich Masoud neu orientierte, fiel sein Blick auf das Display seines Gefechtscomputers. Es war Zeit sich zurückzuziehen, da der vor dem Einsatz festgelegte Zeitrahmen ablief.
Masoud fluchte leise, da die Söldner sicherlich einen Arkab-Greifen sowie den beinlosen Steppenwolf bergen konnten. Mit mehr Zeit hätten die Gotteskrieger sicherlich den Planeten für das Kombinat sichern können, doch es dürften die weiteren Operationen nicht gefährdet werden. Also traten die beiden Mechs der Azamis den Rückzug zur „Daleil Al-Kheirat“ an, dem Union-Klasse Landungsschiff der Legion.

Am Ende stand ein höheres Ziel...

RPG: Gunzburg Igels Story 01

Anmerkung: Die folgende Rollenspielgeschichte ist Teil der gemeinsamen RPG zwischen dem Rasalhague-Chapter Gunzburg Igels und Haus Kurita und wurde am 18.10.2000 erstmalig verfasst und veröffentlicht. Da es quasi die "Startgeschichte" darstellt, wurde sie hier auf der Homepage nochmals veröffentlicht – und in die WG übernommen.

Independence Day

Stortalar City
Günzburg, Freie Republik Rasalhague (!!!)
14. Oktober 3032
[*ZAPP... Kamera zeigt Reporter inmitten einer jubelnden Menschenmenge*]
„Meine Damen und Herren, Liebe Freiheitsliebenden!!! Hier spricht für sie live aus Stortalar City Olé Rasmussen, von G-TV-Spezial. Ich stehe hier auf der Hauptstraße und ich kann ihnen sagen, hier ist der Teufel los! Die Straßen sind überfüllt von Menschen, viele davon mit grün gefärbten Haaren. An den Häusern hängen grünweiße Banner und Girlanden! [*Wechselnde Bilder: jubelnde Kinder, Menschen fallen sich in die Arme, Kurita-Flaggen werden verbrannt, ein zahnloser Opa tanzt auf dem ausgebrannten Wrack eines Kurita-Panzers...*] Denn dies ist der Tag auf den wir alle gewartet haben! Am heutigen Tage wurden unsere grausamen Unterdrücker in die Flucht geschlagen! Jawohl, Günzburg ist die Schreckensherrschaft durch das Kombinat und das Commonwealth ein für allemal los!

Am heutigen Mittag, um exakt 12.30 Uhr setzten hier vor der Stadt fünf Landungsschiffe der Kungsarmé auf. In ihnen befanden sich das zweite und dritte Bataillon der Günzburg Igels, deren Einheiten nun die Hauptstraße heraufkommen. [*Kameraschwenk auf die von jubelnden Menschen gesäumte Straße, eine Kompanie leuchtend grün lackierter Mechs marschiert durchs Bild, Konfetti regnet aus den Fenstern, ohrenbetäubender Jubel...*] Allen voran der *Atlas* von Överste Franklin Mathiesne, dem Kommandeur der Einheit. In diesen Minuten ziehen sich die letzten verbliebenen Besatzungstruppen der VSDK in ihre Landungsschiffe zurück und verlassen den geheiligten Boden unserer geliebten Heimat, den sie viel zu lange mit ihrer Anwesenheit besudelt haben! Endlich, nach den vergangenen Tagen des heldenhaften Widerstandes, der gestern seinen Höhepunkt erreichte, können wir wieder frei durchatmen, ohne den Gestank der drakonischen Unterdrückung ertragen zu müssen. Doch die eigentliche Befreiung Günzburgs begann schon lange vorher, nämlich... [*ZAPP...*]

Zwei Monate zuvor:

14. August 3032
Sörens Farm
80 km östlich von Danzig
Günzburg, Militärdistrikt Rasalhague
Bauer Sören war eigentlich ein friedfertiger Mann, wie eigentlich alle Bewohner Günzburgs (*mit Ausnahme der Mitglieder der örtlichen Vereinsgruppen der Günzburger Volksfront natürlich!!!!*). An diesem Vormittag hatte er sein Feld frisch gepflügt und bis gerade herzhaft in sein Knäckebrot, als er ein lautes Donnern vernahm. Er drehte sich zu seinem Hof um und sah eine rot lackierte *Wespe* auf sich zu preschen.

Das Brot war vergessen. Voller Entsetzen mußte er mit ansehen, wie der Mech mitten über seinen Acker stapfte. Wie gesagt er, war ein friedfertiger Mensch. Deshalb fand er sich resigniert mit seinem Schicksal ab. Was sollte er auch gegen einen Battlemech ausrichten.

„Mit den Elsies wär mir das nicht passiert. Die sind immer noch außen rum gelaufen!“ murmelte er, als er sich daran machte, sein Feld zum zweiten Mal an diesem Tag zu pflügen.

9. September 3032
IgelsNest

HQ der Günzburg Igels

Icar, Freie Republik Rasalhague
„Överste!“ Lautes Gebrüll riß Franklin Mathiesne aus seinem wohlverdienten Schönheitsschlaf. Wütend funkelte er den Löjtnant an, der unangemeldet in sein Quartier gestürzt kam. „Ziegenmeyer! Reißen sie sich zusammen und machen sie eine ordentliche Meldung! Ich hoffe, es ist verdammt wichtig, sonst dürfen sie alle Mechs des Regiments mit der Zahnbürste polieren!“ „Ja Sir! Danke, Sir! Ääh, der Major bittet Sie in die Kommandozentrale. Ich glaube, es gibt gute Nachrichten von zu Hause.“ Grummelnd zog sich der Överste seine Uniform an. „Ich denke, ich sollte mich mal mit Major Ludewig unterhalten, ob er seine Offiziere jetzt gar nicht mehr im Griff hat...“ In der Kommandozentrale hatte sich seine Befehlskompanie versammelt. Die Igel waren in hellem Aufruhr. „Major! Bericht!“ blaffte er. „Jawohl Sir, wir haben gute Neuigkeiten von der Heimatfront. Wie uns der Geheimdienst soeben mitgeteilt hat, gab es Kampfhandlungen auf Günzburg. Die Schlangen haben die Elsies vom Planeten gefegt. Das sorgte für einige Aufregung in der Bevölkerung. Momentan haben die Kuries die Lage nicht unter Kontrolle. Es herrscht ziemliches Chaos.“ Die Laune des Överste besserte sich schlagartig. „Das würde bedeuten, wenn wir jetzt schnell handeln, könnten wir die Situation zu unserem Vorteil nutzen. Geben sie mir eine Leitung zum IgelNet. Wir werden sehen ob wir uns durch die Untergrundbewegung etwas mehr Zeit verschaffen können. Und machen sie das zweite und dritte Bataillon einsatzbereit! Wir werden sie in Richtung Günzburg in Marsch setzen.“ Ein Aufschrei der Begeisterung hallte durch den Raum.

14. September 3032
Sörens Farm
80 km östlich von Danzig
Günzburg, Militärdistrikt Rasalhague
Bauer Sören war wirklich ein friedfertiger Mann. An diesem frühen Abend saß er auf seiner Veranda und genoss ein Horn Met während er fröhlich seine Weizen-Sprösslinge betrachtete. Dies würde ein gutes Jahr werden. In seine Selbstzufriedenheit und den Rausch des Mets versunken hätte er fast das entfernte Stapfen überhört, das rasch lauter wurde. Bevor er überhaupt reagieren konnte, raste eine rotlackierte Wespe an ihm vorbei. Vorbei war es dann auch mit seinen Pflanzen. Wie schon erwähnt, Bauer Sören war friedfertig, dennoch konnte er eine verständliche Verärgerung nicht mehr unterdrücken. „Jörg!!! Verdammter Junge, wo bist du? Hol den Spezial-Dünger aus der Scheune! Wir haben Arbeit!“

30. September 3032
Büro des Gouverneurs
Kurita-Militärkommandantur
Stortalar City, Günzburg
Gouverneur Tsukuda konnte nur mit Mühe dem Drang widerstehen, seinen Adjutanten zu erwürgen. Mit hochrotem Kopf lief er vor dem gepanzerten Panoramafenster seines Büros auf und ab und stieß wüste Beschimpfungen aus. Als er sich wieder halbwegs unter Kontrolle hatte, wandte er sich wieder dem zitternden Tai-I zu. „Drei Jahre!!! Seit drei Jahren ertrage ich jetzt schon all diese Demütigungen!!! Seit der Gründung dieses Rebellenregimentes!!! Erst sprengen diese Verrückten auf Verthandi den Botschafter fast in die Luft, MIT EINEM PLÜSCHTIER!!! EINEM VERDAMMTEN IGEL!!! Grade haben wir diesen Planeten den Lyranern wieder abgenommen, dann geht dieser Wahnsinn hier weiter!!! Unruhen! Aufstände! Zerstörtes Regierungseigentum! Meine persönliche Limousine

wird mit Graffiti-Comictieren verunstaltet! Ich kann nicht mal mehr aus dem Gebäude gehen, ohne von grünen Farbbeuteln getroffen zu werden! UND SIE WAGEN ES ZU BEHAUPTEN, SIE KÖNNEN DIE RÄDELSFÜHRER NICHT FASSEN???“ „Ja mein Lord, die Befragungen durch unsere Spezialisten haben uns nicht...“ „RUHE!!! Ich warne Sie, bis morgen bringen sie mir die Täter, welche den Anschlag auf die östlichen Kaserne verübt haben, oder ich spieße Sie auf einem dieser Igel auf!!! All das hier muß ein Ende haben!!!“

13. Oktober 3032
Sörens Farm
80 km östlich von Danzig
Günzburg, Militärdistrikt Rasalhague
An diesem Abend saß der friedfertige Bauer Sören vor seinem neu bestellten Feld. Er freute sich seit Tagen auf die bevorstehende Ernte, denn es konnte nicht mehr lange dauern und seine Arbeit würde Früchte tragen. Plötzlich näherte sich ein vertrautes Beben. Der Pilot der rotlackierten *Wespe* steuerte seinen Mech um das Farmhaus und rannte auf das Feld zu. Dabei winkte er mit dem Mecharm dem geschundenen Bauern zu. Sören konnte sich das Grinsen des Mechkriegers lebhaft vorstellen. Das Grinsen des Bauern wurde allerdings in diesem Augenblick noch breiter, als die *Wespe* den Acker betrat. Nach einigen Metern löste sie beim Auftreten eine Explosion aus und stürzte mit abgerissenem Bein in den Dreck. Der Aufprall von zwanzig Tonnen Metall löste eine weitere Vibromine aus.
Sören griff ins hohe Gras und packte den dort verborgenen Infernowerfer. Immer noch grinsend legte er den Werfer an und badete den Mech in wütenden Flammen. Hinter Sören tauchten mehrere Gestalten in den Uniformen der Günzburger Volksfront auf.
Wie schon gesagt, Sören war eigentlich ein friedfertiger Kerl, wie alle Günzburger.

14. Oktober 3032
Büro des Gouverneurs
Kurita-Militärkommandantur
Stortalar City, Günzburg
Gouverneur Tsukuda saß fassungslos hinter seinem Schreibtisch. Die Explosionen der letzten Nacht klingelten noch in seinen Ohren. Hilflos hatte er mit ansehen müssen wie sich die Bevölkerung der gerade neu eroberten Welt sich gegen seine Regierung und das Kombinat gerichtet hatte. Diese verdammten Terroristen hatten seine Streitkräfte, die ohnehin noch von der Invasion geschwächt waren durch Anschläge hart getroffen. Überall breitete sich diese grüne Pest aus. Aber er würde dem ein Ende setzen. Unter seinem Fenster rückte in diesem Moment eine Panzerkompanie aus, um den tobenden Mob endgültig auszulöschen. Doch noch während er hinsah, explodierte das Führungsfahrzeug in einem gewaltigen Feuerball. Bevor die Besatzungen der anderen Panzer reagieren konnten, regneten aus den umliegenden Gebäuden Infernoraketen, Molotow-Cocktails und Plüsch-Igel auf die Kolonne herab. Innerhalb weniger Sekunden waren sämtliche Fahrzeuge zerstört oder kampfunfähig. Fluchend wandte sich Tsukuda dem Interkom auf seinem Schreibtisch zu. „Tai-I ! Lassen sie meinen Mech bereitmachen!

Und sichern sie das Gebäude, bevor diese Brut noch mehr Schaden anrichten kann!“ Doch anstelle einer Bestätigung seines Befehls hörte der Gouverneur nur statisches Rauschen. Bevor er Zeit hatte, sich zu wundern, hämmerte auf der anderen Seite seiner Bürotür eine automatische Waffe los. Die massiven Flügel der Tür flogen auf und eine seiner Wachen taumelte rückwärts in den Raum. Der Mann stürzte und blieb reglos liegen. In der Tür tauchten mehrere Bewaffnete auf, die eindeutig keine Kuritas waren.
„Miraborg“ keuchte Tsukuda, als er hinter seinem Schreibtisch hervor lugte. Vor ihm stand der populärste Anführer der Rebellen. Der „Eiserne Jarl“ war mit einer Kommandouniform bekleidet und hielt eine viel zu große TK in den Händen. „Stehen Sie auf, Hund! Ihre üblen Machenschaften haben hiermit ein Ende! Ihre Streitkräfte sind zerstreut und in wenigen Stunden werden Truppen der Kungsarmé hier landen!“ Winselnd erhob sich der Gouverneur hinter seinem Schreibtisch. „Jörgensen, schaffen sie diese Schlange hier raus und treten sie

ihn bis nach Luthien!“ „Jawohl, Varldherre!“ „Halt, eine Sache noch, Tsukuda. Geben sie mir bitte meine Sonnenbrille wieder.“
Der Kuritabeamte griff in die Schublade des Schreibtisches und holte eine alte Sonnenbrille hervor. Er gab sie Miraborg und wurde darauf von den übrigen Wachen abgeführt. Mit einem wölfischen Lächeln blickte der Jarl hinter dem ehemaligen Machthaber her.

Verfasst:
Christian Weinhold
Stephan Ludewig
Günzburg Igels

RPG: Gunzburg Igels Story 02

Anmerkung: Die folgende Rollenspielgeschichte ist Teil der gemeinsamen RPG zwischen dem Rasalhague-Chapter Gunzburg Igels und Haus Kurita und wird ihren Höhepunkt in einem von Stephan Ludewig ausgearbeiteten Szenario auf dem Anröchte-Con 2003 finden.

28.02.3035
Kempten
Präfektur Radstadt
Militärdistrikt Rasalhague
Draconis-Kombinat

Sie hatten per Los entschieden. Thor Hortlundson hatte gewonnen. Obwohl die Kameraden, die er seit seiner Kindheit kannte, versuchten, sich nichts anmerken zu lassen, fühlte er ihre Betroffenheit und Trauer. Dieser Einsatz würde mit seinem Tod enden - aber Thor akzeptierte dies. Denn es gab nichts Wichtigeres als die Geheiminformation an die Gunzburg Igels weiterzuleiten. Eine Information, die für alle Kämpfer eines freien und unabhängigen Rasalhagues von unendlicher Wichtigkeit war!

Es war nahezu unmöglich, Nachrichten von einem Planeten zu einem anderen zu senden. Vor allem, wenn man in einer kuritistischen Besatzungszone lebte.

Seit zu Beginn des Krieges die ComStar-Alkoluthen aus dem Kombinat vertrieben wurden, wurden die HPG-Stationen von ausgewählten Kuritisten bedient. Keiner Widerstandszelle war es bisher gelungen, diese zu infiltrieren. Die Anlagen selber waren extrem stark geschützt, so daß auch ein Überfall kaum eine Chance auf Erfolg hatte.

Das Dilemma war nun, daß sie eine hochbrisante Information hatten und diese irgendwie an die Gunzburger weiterleiten mußten.

Nachdem man sich einig war, daß dies vom Planeten aus unmöglich war, entschloss sich der Widerstand zu einem sehr gewagten Plan.
Die Widerstandszelle, der Thor angehörte, einen Trumpf, mit dem die Kuritisten nicht rechneten: Sie verfügten über ein weltraumtaugliches Flugzeug!

Vor fast einem Jahrhundert war bei einer Schlacht zwischen lyranischen Angriffseinheiten und kuritistischen Verteidigern ein leichter Steiner-Jäger nahe dem Dorf abgestürzt. Die Bewohner - schon damals voller Hass auf die Kuritisten - eilten zur Absturzstelle, um zu helfen. Doch der Pilot war zu schwer verletzt und starb. Auch seine Maschine war sehr schwer beschädigt. Doch es war wertvolles Los-Tech. Die Kuritas waren mit der Verteidigung des Planeten beschäftigt, so daß die Widerständler das Wunder vollbrachten den Raumjäger auseinander zunehmen und die Teile an einen sicheren Ort zu transportieren.

In den folgenden Jahrzehnten wurde der Jäger wieder instandgesetzt. Oft dauerte es Jahre, bis benötigte Ersatzteile auf geheimen Wegen organisiert werden konnten. Doch dann - lange vor Thors Geburt - war das Flugzeug endlich wieder flugtauglich. Vieles war nach wie vor außer Funktion. So war das einzige Waffensystem - ein schwerer Laser - an eine andere Widerstandszelle geliefert worden, die damit ein erfolgreiches Attentat gegen eine Kurita-Einrichtung auf dem Planeten durchführte. Im Gegenzug hatten sie die Ersatzteile für die Reparatur des komplizierten Triebwerkes erhalten. Der rasalhaager Widerstand auf Kempten plante, die Maschine für Aufklärungs- und Sondereinsätze zu verwenden, wenn der Tag der Befreiung anstand.

Zwar war dieser Tag noch nicht gekommen, doch wurde nun der Jäger für eine viel wichtigere Aufgabe benötigt. Der Plan schien einfach. Thor sollte mit der Maschine starten und schnellstmöglich in den Weltraum fliegen. Die Chancen waren gut, daß ihm dieser erste Teil des Planes gelingen würde. Die Kuritisten wohl rechneten wohl mit vielem, aber kaum mit dem Abfangen einer Jagdmaschine, die **vom** Planeten startete.

Im Weltraum befand sich die HPG-Relaisstation - eine voll automatisierte Anlage, die sowohl Nachrichten von der HPG-Bodenstation des Planeten entgegennahm und weitersendete als auch Nachrichten von anderen Planetensystemen empfing.

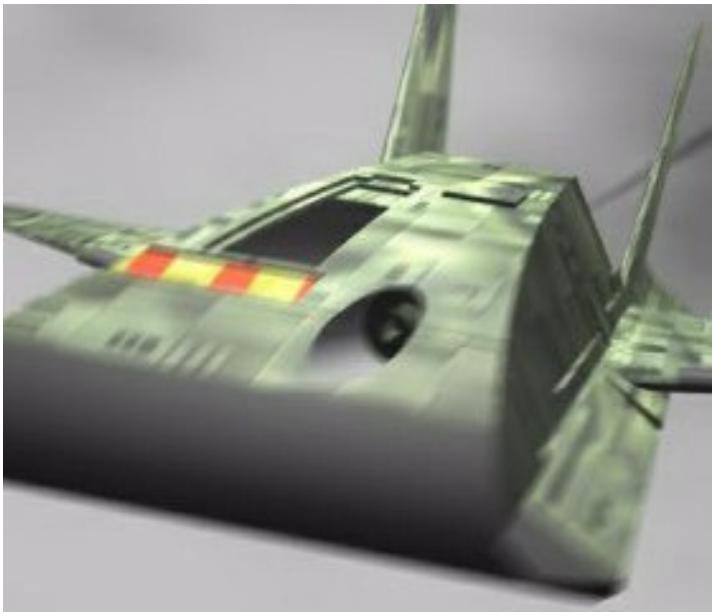
Es mußte Thor gelingen, in die Übertragungsreichweite des in seiner Maschine eingebauten Senders an die Relaisstation heranzufliegen. Wenn ihm dies gelingen würde, würde die Station seine Nachricht nach Gunzburg aussenden. Doch die Spezialisten hatten berechnet, daß er dazu auf unter 1000 Meter an die Relaisstation heranmusste und während der Übertragung diese Distanz nicht verlassen durfte.

Seine Flugausbildung hatte Thor wie seine Kameraden auch an einem Computersimulator erworben. Doch für einen Start und zur Navigation würde es reichen. Und auch, wenn es seine Vorgesetzten nicht aussprachen, so rechnete keiner damit, daß Thor die Gelegenheit bekommen würde, seine Landefähigkeiten auszuprobieren.

Sie hatten volle zwei Tage benötigt, um die Seydlitz startklar zu machen. Thor trug die uralte Kombination des gefallenen Steiner-Piloten. Selbst heute - viele Jahrzehnte danach - konnte er die Blutflecken auf der reparierten Pilotenkombination erkennen. Er mußte lächeln, als er das Abzeichen erkannte, daß man zudem auf der Kombination angebracht hatte: Es zeigte das Wappen der Prinzipalität Rasalhague - des Reiches, das einst Heimat aller freier Rasalhaager war, ehe die kuritistischen Horden es überrannten.

Er zwängte sich in den Cockpit und ging ein letztes Mal die Checkliste durch. Eigentlich war alles wie im Simulator, doch Thor merkte, wie seine Hände zitterten, als er die letzten Routinen durchging. Seine Kameraden machten sich derweil daran, die Abdeckplatten des Versteckes zu beseitigen, in dem sich die Maschine seit Jahrzehnten befand. Sicher würden kuritistische Überwachungssatelliten diese Änderung registrieren, doch bis die Befehlskette durchgegangen war, würden Tage vergehen. Dennoch dachte Thor mit Angst an die mögliche Vergeltung, die die Besatzer am nahe gelegenen Dorf ausüben würden. Dann verdrängte er den Gedanken und konzentrierte sich wieder auf seine Aufgabe.

Alles lief nun sehr schnell ab - und es schien, als stünde Thor neben sich und beobachtete sich selber, wie er problemlos startete und die Maschine auf den notwendigen Kurs brachte. Er genoss das Gefühl endloser Freiheit, als er durch den Himmel raste.
Die uralte Maschine gab zwar hin und wieder ein Ächzen und Knacken durch, aber sie gehorchte jedes von Thor durchgeführten Flugmanövern.



Die Seydlitz jagte mit Höchstgeschwindigkeit dem Weltall entgegen und verbrannte pro Minute mehr Treibstoff, als die Widerstandszelle es mühsam Jahr für Jahr organisiert hatte.

Sein Radar erfasste die Relaisstation und eine rasch abnehmende Entfernungsanzeige zeigte den immer kürzer werdenden Abstand. Doch noch war er außerhalb der Sendereichweite.

Dann ließ ihn eine Stimme zusammenzucken. "Raumkontrolle Bravo an unbekanntes Flugobjekt im Sektor 443. Aktivieren Sie Ihr IFF-System und identifizieren Sie sich sofort."

Thor überlegte, ob er der Schlange antworten sollte, konzentrierte sich aber auf den Flug. Die Seydlitz flog mit Höchstgeschwindigkeit und die ganze Maschine vibrierte unter der Belastung, der sie ausgesetzt war.

Die Stimme wurde merklich lauter. "Raumkontrolle Bravo an unbekanntes Flugobjekt. Sie wurden als Feind klassifiziert. Abfangjäger sind zu Ihnen unterwegs. Geben Sie auf und deaktivieren Sie Ihren Antrieb. Andernfalls werden Sie sterben!"

Zwei rote Punkte tauchten auf Thors Radar auf. Sie näherten sich, doch hatten sie Mühe, mit der hohen Geschwindigkeit von Thor mitzuhalten. Thor wußte von seinen Ausbildern, daß die Seydlitz eine der schnellsten Maschinen war, doch bei der Relaisstation würde er gezwungen sein, den Hochgeschwindigkeitsflug zu beenden.

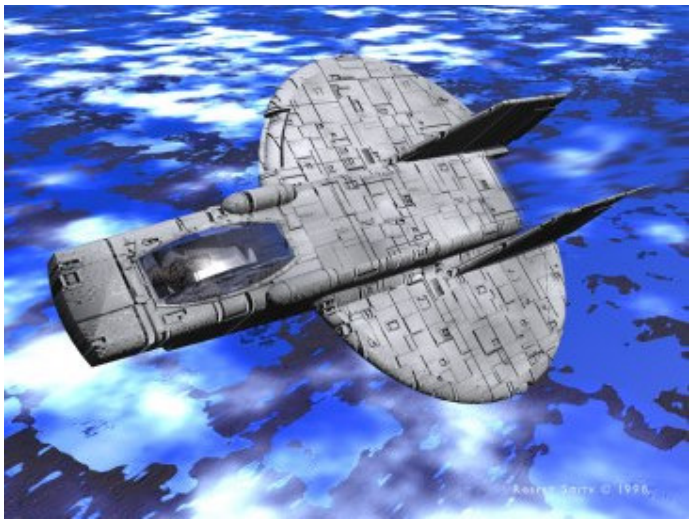
Thor kontrollierte die Display-Anzeige, die der Relaisstation zugewiesen war. Endlich befand er sich innerhalb der Übertragungsreichweite. Er aktivierte den Gegenschub und die Maschine verlangsamte rapide. Seine Finger rasten über die Tastatur an der seitlichen Konsole und die Übertragung begann. Ein wachsender Balken zeigte den Prozentwert der Übertragung an.

10%...15%...20%...

Die beiden roten Punkte, die zuvor auf dem Radar kaum näher gekommen waren, rasten nun auf die fast stillstehende Maschine von Thor heran.

25%...30%...35%...

Thor konnte sie bald mit bloßem Auge erkennen. Zunächst helle Punkte, die immer größer wurden. Er konnte erste Details erkennen und schließlich die Jäger als Sholagars mit ihren typischen kreisrunden Tragflächen identifizieren. Er konnte sogar das verhaßte rote R der Rasalhague Regulars auf dem Leitwerk einer der Maschinen erkennen.



40%...45%...50%...

Eine kalte Stimme sprach zu ihm. "Seydlitz-Pilot! Lassen Sie ihr Triebwerk abgeschaltet und ihre Waffe deaktiviert! Falls Sie eines der beiden Systeme hochfahren, werden Sie vernichtet!"

55% ...60%...65%...

Nur noch 35%! Thor mußte Zeit gewinnen. Er aktivierte den Funk und begann mit seiner Show. Die ganze Anspannung, Angst und Nervosität war verschwunden. "Hier spricht Oberleutnant Hansen von den 3ten Tamar Jägern." las er die Plakette des längst verstorbenen Piloten an der Fliegerkombination ab. "Ich bin bereit, zu kapitulieren."

70%...75%... 80%...

Er konnte sich die Verwirrung bei den Kuritisten vorstellen. Woher kam dieser Raumjäger ? Wo war sein Landungsschiff ? Wo das Sprungschiff ? Wieso die Tamar-Jäger ? Lief eine Invasion ?

"Warten Sie auf weitere Anweisungen und ändern sie nicht Ihre Position!" kam erneut die kalte Stimme des Piloten. Beide Sholagars positionierten sich schräg hinter ihm und eine Anzeige der Seydlitz, die Thor nicht kannte, leuchtete auf. Er vermutete, daß die Raketensysteme der Sholagars ihn nun anvisierten.

Dann plötzlich schrie der Feindpilot, der zuvor so ruhig und kalt mit ihm gesprochen hatte. "BEENDEN SIE SOFORT DIE ÜBERTRAGUNG! SOFORT !"

85%...

Thor aktivierte das Triebwerk und wählte einen Flugvektor auf die Relaisstation zu. Nur noch 15% !

90%...

Laserstrahlen zuckten an seiner Seydlitz vorbei und eine Sirene heulte auf. Acht Raketen rasten auf seinen Jäger zu.

95%...

Thor flog ein Ausweichmanöver nach dem anderen und achtete dabei, daß er nicht aus der Übertragungsreichweite herausflog. Es war wie im Simulator. Auch als ein Laserstrahl die Seydlitz traf und die gesamte Backbordtragfläche in Fetzen riß, gehorchte die Seydlitz weiterhin seinen Steuerbefehlen.

100%...ÜBERTRAGUNG DURCHGEFÜHRT. DANKE, DASS SIE WINDOWS-XP-33 BENUTZT HABEN...

Thor lachte - er hatte es geschafft. Er begann ein Wendemanöver, um wenigstens eine der Sholagars zu rammen. In diesem Moment schlugen die acht Raketen ein und verwandelten die Maschine in einen Feuerball.

Auf dem Planeten selber wurde inzwischen Invasionsalarm ausgegeben und Kurita-Truppen - ohnehin extrem nervös durch den Verlust des nahe gelegenen Planeten Heiligenkreuz an die Gunzburg Igels - rückten zu ihren Stellungen aus, um einen Invasor zurückzuschlagen.

Im Orbit befindliche Landungsschiffe starteten ganze Wolken von Luftraumjägern und Spionagesatelliten änderten ihren Aufklärungssektor. Alle hielten nach den Invasionseinheiten des Lyranischen Commonwealthes Ausschau.

29.02.3035
Gunzburg
Freies Rasalhague

SIE HABEN POST! sagte die weibliche Computerstimme.

Erstaunt überprüfte der Com-Spezialist in der HPG-Station auf Gunzburg die eingegangene Nachricht. Sie stammte aus dem Kuritaraum! Aus Kempten! Zudem war sie mit einem Code des rasalhaager Widerstandes verschlüsselt. Er alarmierte die zuständigen Offiziere, die sich unverzüglich an die Dechiffrierung machten.

Fassungslos und voller Unglauben schauten die Männer auf den Text der entschlüsselten Botschaft.

Dann stürzten sie zur Com-Station und verlangten ein sofortiges Gespräch mit der Kommandoführung der Gunzburg Igels...

Fortsetzung folgt...

RPG: OTOMO / 22nd DIERON

Vorwort: *Eigentlich als Spaßmail gedacht, entwickelte sich die folgende eMail-Kommunikation zwischen den Kurita-Chaptern OTOMO und 22nd Dieron derart gut, daß sie offiziell in das RPG des Hauses Kurita aufgenommen wird. Ich habe lediglich kleinere Korrekturen bei RPG-Personen vorgenommen, die auf der abgekoppelten Zeitschiene nicht mehr existieren :) Mein Dank geht an Frank Mattner, Simon Letat und Detlef Howe für diese Bereicherung unserer RPG.*
Babek Amelizadeh - HO-Kurita

DCMS-Hyperpulsnachricht 22V111D-O über Hyperpulsgeneratorstation YORII
Priorität 1 (direkt weiterleiten)
ISA-Einstufung: Obsidian
Nachricht vom CO der OTOMO an den CO der 22nd Dieron Regulars

TEXTANFANG+++++

Geehrte Damen und Herren,

wir beobachten seit 24 Stunden den Anflug ihrer Landungsschiffe auf unseren Garnisonsplaneten YORII und bitten höflichst um Übermittlung ihrer Absichten bzw. ihres Auftrags.
Es liegen uns keine Befehle, Informationen etc. seitens des DCMS-Oberkommandos vor, welche Bezug auf ihren Anflug nehmen würden.
Wir bitten nochmals höflichst um Stellungnahme ihrerseits.

Gez. Sho-sa E. "D." Peico, CO OTOMO

+++++ TEXTENDE

DCMS-Hyperpulsnachricht 22V115D-5 über Hyperpulsgeneratorstation YORII
Priorität 1 (direkt weiterleiten)
ISA-Einstufung: Obsidian
Nachricht vom Landungsschiff "Stolz von Dieron" an das Oberkommando der OTOMO

TEXTANFANG+++++

Konnichi wa Sho-Sa Peico!

Mit meiner Anwesenheit und dem Anflug meiner Einheit auf Ihren Garnisonsplaneten handele ich auf persönlichem Befehl des Präfäkten von Dieron - Frank Mattner.

Der Präfäkt beauftragte mich direkt nach seiner Amtseinführung mit gewichtigen Aufgaben, die das DCMS-Oberkommando selbst dem Präfäkten übergab. Da meine Aufgabe von höchster Brisanz und Dringlichkeit ist, war es dem Oberkommando sicher nicht möglich Sie in so kurzer Zeit von unserer Ankunft in Kenntnis zu setzten.
Wir beabsichtigen YORII zur Erfüllung der uns übertragenen Aufgabe als Operations- und Versorgungsbasis einzusetzten. Unsere Anwesenheit wird also von dauerhafter Natur sein. Sie sollten darin aber keinesfalls eine Beschneidung Ihrer Kompetenzen, sondern - durch gute Kooparation mit uns - die Chance dem Drachem zu großem Ruhme zuverhelfen, sehen.
Ein persönliches Gespräch nach unserer Landung wird sicherlich weitere Klarheit bringen und bis dahin verbleibe ich mit besten Grüßen und der Bitte um bestmögliche Unterstützung.

Tai-i Simon Letat
CO 22nd Dieron Regulars

+++++TEXTENDE

DCMS-Hyperpulsnachricht 22V131D-4 über Hyperpulsgeneratorstation YORII
Priorität 1 (direkt weiterleiten)
ISA-Einstufung: Obsidian
Nachricht vom Oberkommando der OTOMO an das Landungsschiff "Stolz von Dieron"

TEXTANFANG+++++

Konnichi-wa Tai-i Simon Letat,

Ich bedauere zutiefst Ihnen Ungelegenheiten bereitet zu haben bzw. Ihre Aufmerksamkeit unnötigerweise in Anspruch genommen zu haben und bitte höflichst, meine Entschuldigung annehmen zu wollen.
Ihre vollständige Legitimation ist mittlerweile eingetroffen und trägt die Signatur des Gunji-no Kanrei Yorinaga Kuritas. Meine Einheit wird die Basis umgehend räumenund für sie bestmöglichst vorbereiten. Wir sind uns der Wichtigkeit Ihres Auftrages voll bewußt und dürfen Ihrem Unternehmen viel Glück wünschen.
Ich bedauere nochmals die von mir verursachte Unruhe!

Für die Ehre des Drachens und zum Schutz des Koordinators
Sho-sa E. "D". Peico, CO OTOMO

+++++TEXTENDE

Galatea 2003

3rd. Word of Blake vs. 2nd. Marian Legion

[RPG on]

3035-2-22, 14:27 Uhr

Obrenovac, Grenzbereich der Liga freier Welten zum Magistrat von Canopus

Kommadozentrale der örtlichen Miliz, Operationszentrum des 3rd. Word of Blake

Als Sergeant Major Kaufmann im Laufschritt die Kommandozentrale betrat, stand Captain Blaschko am Holotank und betrachtete das dargestellte Bild von Obrenovac und des näheren Orbits. „Sir" sagte er kurz als er neben den Captain trat. Daniel musterte ihm kurz und blickte dann wieder auf das Bild des Tanks. „Sparen wir uns die Formalitäten, Andreas. Wir haben Besucher. Vor knapp einer Stunde hat ein Landungsschiff begonnen in die Atmosphäre einzutauchen." Andreas war sichtlich besorgt: „Aber warum wurde es erst jetzt bemerkt?? UND KÖNNTE MAL JEMAND DIESEN VERDAMMTEN ARLAM AUSSCHALTEN??" Worauf hin die Alarmsirenen im Kommandoraum verstummten. Daniel fuhr sich mit der Hand durchs Haar. „Es ist leider immer noch das Problem mit dem Orbitalradar .Die Ersatzteile wurden noch nicht vollständig geliefert und die Reparaturen verzögern sich dadurch weiter. Wir können nach wie vor nur bis in den nahen Orbit sehen."

„Das kann doch langsam kein Zufall mehr sein," warf Andreas ein, „das scheint mir ein von langer Hand vorbereiteter Überfall zu sein. Wir haben hier schließlich eines der größten Munitionsdepots im Umkreis von vier Systemen an der Peripherie Grenze."

„Wäre nicht unmöglich. Vielleicht sollten wir bei Gelegenheit mal das zivile Personal hier im Stützpunkt überprüfen. Jetzt habe wir aber ganz andere Sorgen." sagte Daniel und blickte auf den kleinen blickenden Punkt, der schnell dem holographischen Bild des Planeten näher kam. „Wie lange noch bis zur Landung und haben wir endlich mal Informationen darüber was wir da haben?" bellte Daniel den Radaroperator an.

„E.T.A. 1Stunde, 55 km nördlich, und laut Computer handelt es sich um ein Landungsschiff der Leopardklasse, Sir."

„Das ist verdammt nah am Depot."

„Wenn wir jetzt ausrücken, sind wir passend zur Landung da, falls Sie nicht vorher abspringen." meinte Andreas.

„Hoffentlich machen sie genau das nicht. Es schmeckt mir nur nicht das wir nicht in voller Stärke ausrücken können." antwortete Daniel. "Warum müssen ausgerechnet jetzt drei von den Jungs durch diesen Unfall ausfallen? Aber wir müssen halt das Beste aus der Situation machen. Also los!"

Sie machten sich beide auf den Weg zum Mechhangar, wo Sie bereits von Staff Sergeant Stephan Fürst und Corporal Janis Bischoff erwartet wurden. „Ok Jungs, in die Mechs! Andreas nimmt den Quickdraw, Stephan die Stinger, Janis den Stalker und ich den Thunderbolt! Stephan, dich und Janis werde ich auf dem Weg informieren! Los, los, los!!"

Nach knapp einer Stunde Marsch erreichten Andreas und Stephan als erste den ungefähr angepeilten Landepunkt.

„Sir, die Scanner geben nichts her," meldete sich Stephan über Funk. „Dann schau dich doch mal etwas weiter vorne in der Nähe des Sees um, deine Stinger ist doch etwas schneller. Nur pass bloß auf dich auf. Ich habe keine Lust deine Überreste zusammen zu fegen und im Eierbecher an deine Familie zu schicken. Ich werde mich etwas zurückfallen lassen und dem Captain berichten." antwortete Andreas.

Kaum hatte Stephan die Anweisung bestätigt, presste er den Schubregler seiner Stinger nach vorne und gab Vollgas.

Worauf hin er sich von Andreas, der fast gleichzeitig das Tempo seines Quickdraws verlangsamte um mit dem Thunderbolt des Captain und dem Pirscher des Corporals aufzuschliessen, entfernte.

Kurz nach dem Andreas die beiden erreichte, meldete sich Stephan zu Wort.

„Ich habe hier vier Signale, kann aber noch keine Daten über Typ und Bewaffnung geben. Habe auch noch keinen Sichtkontakt. Werde mich um den See mal hinten an sie heran schleichen, ich hoffe Sie haben mich noch nicht bemerkt," berichtete er.

„Langsam Stephan, wir sind nicht mehr allzu weit von dir." antwortete Daniel.

„Ich passe schon auf... OH SHIT!! AWESOME!! ES IST EIN GOTTVERDAMMTER AWESOME!!!" schrie Stephan so laut, dass die anderen die Lautstärke des Funks runterdrehen mussten.

„Er hat mich entdeckt!"

"Sieh zu das Du da weg kommst, benutze im Notfall die Jump Jets, um außer Reichweite zu kommen!" brüllte Daniel in sein Funkgerät. Da konnten Sie auch schon, trotz des morgendlichen Nebels, die Umrisse eines Awesomes zwischen den Bäumen ausmachen. Und keinen Wimpernschlag später sahen sie den bläulichen Blitz einer PPK.

"Stephan, DECKUNG!" schrie der Captain in sein Mikro. "STEPHAN!!"

Doch außer statischem Rauschen war nichts zu hören und aufgrund des Vorsprungs war die Stinger nirgends zu sehen.

Nach scheinbar einer Ewigkeit meldete sich Stephan. "Ich bin okay, habe jedoch den gesamten rechten Arm der Stinger mit dem mittelschweren Laser und der zweiten MG verloren. Sonst hält die Kiste noch. Der Gefechtscomputer konnte die anderen drei Maschinen identifizieren, ich leite sie weiter."

"Ok, jetzt halt aber den Kopf unten, sonst ballert der Awesome dir selbigen noch weg. Und es wäre schade um den Mech." erwiderte Andreas.

„Okay Männer, sie haben einen Archer, einen Hermes II und eine Wolverine neben dem Awesome. Sieht nach verdammt viel Panzerung aus. Das Abzeichen auf den Maschinen wurde als das der 2nd. Marian Legion, den Fedaykin identifiziert. Wenn die Jungs so gut sind wie ihr Ruf, vorsicht! Wir stürmen ihre Stellung in voller Geschwindigkeit, während Stephan den See umkreist. Dann sollten wir in ihrer Unterreichweite sein und können so unsere Überlegenheit im Nahkampf ausspielen. Also los, auf drei! Eins, zwei und DREI!!!" waren die Befehle des Captains und die Mechs des 3rd. Word of Blake stürmten vor.

Dem Captain war bewußt, dass dies der schwierigste Teil des Unterfangens war. *Wir müssen in die Minimalreichweiten der PPKs und der LSRs kommen, bei einem Shoot out gehen wir im Plastiksack nach Hause*, dachte Daniel. Im Ansturm feuerten Thunderbolt und Stalker ihre LSRs und schweren Laser, jedoch war das erwiderte Feuer härter. Die LSRs des Archers schlugen unerbittlich in den Stalker ein, genauso wie die PPKs des Awesomes. Geschmolzene Keramikpanzerung tropfte wie Wachs auf den Boden, jedoch gelang es keinem der Gegner, die dicke Hülle des Stalkers zu durchdringen. *Noch ein paar hundert Meter und die Jungs sind genau in Reichweite für den Stalker mit seinen mittelschweren Lasern und Kurzstreckenraketen.* „Corporal Bischoff, Status!" funkte der Captain den Stalkerpiloten an.

„Panzerungsschäden, nichts wildes. Ich bin gleich in Schlagdistanz." Janis klang relativ ruhig für jemanden, der Primärziel des Gegners ist. Daniel öffnete einen Kanal an alle Piloten in seiner Lanze: „Konzentriert euer Feuer auf den Awesome und versucht dabei so nahe wie es nur geht an dem Archer zu bleiben! Ich habe nicht vor, dem noch öfter ein Ziel für seine LSRs zu geben, die Unterreichweite sollte es schon verdammt schwer machen, Schaden zu verursachen!"

In dem Moment war die Waffenreichweite erreicht und der Stalker entfesselte ein Inferno auf den Awesome. Laser schnitten in die Panzerung wie ein heißes Messer durch Butter und Kurzstreckenraketen schlugen gegen den mächtigen Körper des 80 Tonnen schweren Titans. Andreas und Daniel senkten ihre Zielerfassungen auf den Awesome und feuerten alles, was die Maschinen hergaben. Die Hitze im Cockpit des Thunderbolts schnellte in den gelben Bereich, als der Captain den schweren Laser zusammen mit den drei mittelschweren Lasern auf den Awesome abfeuerte. Die KSRs des Quickdraws explodierten auf dem Torso des Awesomes und tauchten den Koloss in rotes Licht. Obwohl die Angriffe erbarmungslos und präzise waren und der Awesome zu Boden stürzte, bewies der feindlich Pilot, zu was er fähig war. Noch im Sturz feuerte der Pilot alle drei PPKs und erzielte mit allen Waffen Treffer auf der Panzerung des Stalkers. Der Archer manövrierte sich geschickt rückwärts aus dem Waldstück, um erneut einen guten Schuss für seine LSRs zu bekommen. Entgegen der vorsichtigen und defensiven Haltung des Archers und des Awesomes, explodierten Hermes II und Wolverine in Bewegung. Mit Höchstgeschwindigkeit stürmten die beiden feindlichen Maschinen in die Reihen der Word of Blake Mechs und feuerten aus allen Rohren. Die Wolverine feuerte ihre Autokanone und ihre KSRs in den Rücken des Stalkers, scheiterte aber auch hier daran, die massive Panzerung zu durchbrechen. Der Hermes II, bei dem es sich um die gefürchtete Variante des Hauses Marik handelte, feuerte sämtliche Waffensysteme in den Rücken des Quickdrawn, verfehlte den agilen Mech aber weitestgehend. Ledigllich die Maschinengewehre verursachten Schaden.

„Okay Andreas, der Awesome gehört Dir! Schlag Dich neben ihm in die Wälder und greif ihn erneut an! Janis, Stephan wir kümmern uns um den Archer! Sorgt dafür, dass ihr einander immer Deckung gebt, die Wolverine und der Hermes II sind schnell in unseren Rücken! LOS!!“

„Verstanden, kann losgehen!“ bestätigte Andreas die Anweisung seines Captains über Funk.

Was danach folgte, sollte noch bittere Auswirkungen für das 3rd. Word of Blake haben. Der Archer bewegte sich immer weiter zurück und feuerte konstant seine LSRs auf den Mech, der das günstigste Ziel bot. Aufgrund der eingeschränkten Bewegung traf es hier zumeist den Stalker, der langsam die ersten Auswirkungen der erheblichen Schäden zu spüren bekam. Der Thunderbolt des Captains geriet zwischen zwei Fronten, als es dem Awesome gelang trotz des Waffenfeuers durch den Quickdraw wieder ins Gefecht einzugreifen. Wolverine und Hermes II stellten für die weniger agilen Maschinen des 3rd. Word of Blake das größte Problem dar: konzentriertes Waffenfeuer erwies sich gegen diese beide Gegner als extrem schwer, weil die gegnerischen Piloten geschickt die toten Winkel des Thunderbolts ausnutzten und somit nie ein Ziel für die gesamte Feuerkraft boten. Der Archer und der Awesome nahmen zwar hohe Schäden hin, jedoch gelang es nicht, interne Schäden anzurichten. „Wir ziehen auf das Waldstück zu, hinter dem sich der Archer verschanzt. So schaffen wir es vielleicht, sie auf eine Front zu ziehen. Lange halten wir das in dieser Zange nicht mehr aus!“ gab der Captain an seine Einheit weiter.

Jedoch bevor Corporal Bischoff das vermeintlich sichere Stück des Waldes erreichen konnte, trennte konzentriertes PPK Feuer des Awesomes den gesamten rechten Torso ab. Aus dem Gleichgewicht gebracht, stürzte der 85 Tonnen schwere Stalker zu Boden.

„ZURÜCK ZUM STALKER! HALTET SIE VON JANIS FERN!!“ schrie Daniel über Funk. Der Rest der Einheit machte kehrt, um den gestürzten Assault Mech zu helfen. Zu spät, wie sich herausstellen sollte. Die Piloten der Wolverine und des Hermes II nutzen den Moment gnadenlos aus und feuerten ihre mittelschweren Laser in den Rücken des Stalkers. Der Awesome feuerte seine PPKs auf den Thunderbolt des Captains und trennte das rechte Bein der Maschine am Oberschenkel ab. Mitten in der Vorwärtsbewegung erfasst, stützt die Maschine schwer zu Boden.

„CAPTAIN!“ schrie Andreas, der seinen Quickdraw an den Archer heran manövrierte.

„Ich bin okay, Andreas. Der Mech ist hin, du hast jetzt das Kommando!“ erwiderte Daniel, der in seinem Cockpit Zahnsplitter ausspuckte.

„Roger. Stephan, wir schnappen uns die Wolverine!“ Die Wolverine, die sich etwas ungeschickt bewegt hatte, wurde von den beiden Maschinen attackiert, verlor jedoch nicht ihr Ziel aus den Augen. Der mittelschwere Laser und die Autokanone zerrissen die verleibenden Reste der Rückenpanzerung und fanden ihr Ziel. Der riesige Mech, den Janis mühsam auf die Beine gebracht hatte, erschauderte unter den Treffen, die tief ins Herz der Maschine trafen. „Game over! Die Reaktorabschirmung ist getroffen worden und die Gyroskopstabilisatoren sind ebenfalls hin!! Ich steige aus!“ war Janis' letzter Funkspruch, bevor die Cockpitscheibe des Stalker abgesprengt und der Pilot aus dem todgeweihten Mech katapultiert wurde.

Mit schier unglaublicher Geduld gelang dem Captain das nahezu Unmögliche: der Thunderbolt kämpfte sich wieder hoch! Auf einem Bein stehend, feuerte er ein letztes Mal sämtliche Waffensysteme in den Awesome. LSRs schlugen in den Torso des Awesomes, Laser schnitten Narben über die Panzerung, Maschinengewehre zogen Krater über die Arme, jedoch vergebens. Der Hermes II erkannte die Bedrohung durch den Thunderbolt und warf diesen durch einen Tritt erneut um. „Okay, das war's! Die Abschirmung des Munitionsslots im Seitentorso ist getroffen!! Das Ding geht hoch!“ Keinen Moment zu früh betätigte der Captain den Schleudersitz, als die Munition im Seitentorso hochging. Als dann noch der Awesome einen Moment der Unachtsamkeit ausnutzte und der Stinger das rechte Bein abtrennte, war der Kampf entschieden.

Die 2nd. Marian Legion plünderte das Munitionsdepot und entkam außerdem mit der Stinger, den der Kommandant der Fedaykin als Beute beanspruchte.

[RPG off]

Das war der Chapterfight des 3rd. Word of Blake gegen die 2nd. Marian Legion, der auf dem Galatea Con 2003 in Essen stattgefunden hat.

An dieser Stelle möchte ich mich noch einmal bei den Fedaykin für den super entspannten Fight bedanken. Wir haben bis zu letzt alles gegeben, aber das glücklichere Ende war uns nicht gegönnt. Ich freue mich schon auf den nächsten Kampf, bei dem hoffentlich Stefan und Kasi auch dabei sind!

Verfasst von Daniel Blaschko

Chapter 3033 Inner Sphere

Haus	Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
	221	Sö	**Power and Glory**	**CO**	Karsten Merz	Johanisstr. 24	91809 Biesenhard	08427 988262		Power.and.glory@freenet.de
			Power and Glory	**VO**	Moritz Dechant	Moshammerstr. 5a	85049 Ingolstadt	08421 488262		
arbeitslos	239	Sö	**Wilsons Hussars**	**CO**	Michael Gramann	Oleanderweg 5	40670 Meerbusch	02159/819450		520065178513-0001@t-online.de
			Wilsons Hussars	**VO**						
COMSTAR	177	CS	**101st Division Comstar**	**CO**	Christian Walter	Haydnstr. 4 / 401	04107 Leipzig	0341 9606349	0177 5069807	101.DivisionComstar@gmx.de
			Mechgrinders	**VO**	Tino Grieser	Mansfelder Weg 13	04179 Leipzig	0341 4797582	0177 3726727	
	176	CS	**116th Division Comstar**	**CO**	Malte Schulz	Bahnhofstr. 3	24855 Jübek	04625 7643		malte_schulz@t-online.de
			1. Prätorianergarde	**VO**	Jörg Harder	Rotenhoefer Weg 66	24768 Rendsburg	04331 352324		
	207	CS	**308th Division Comstar**	**CO**	Daniela Janich	Sacker Hauptstr. 34	90765 Fürth	0911 3001150	0172 8376288	heavenly.stallyonz@gmx.de
			Heavenly Stallyonz	**VO**	Christian Kollee	Haagstr. 25	91054 Erlangen	09131 970792	0179 7325086	Christian.Kollee@stallyonz.de
	133	CS	**36th Division Comstar**	**CO**	Dennis Franken	Lange Strasse 25	59602 Rüthen	02952 889777		DennisFranken@t-online.de
			Lost Boys	**VO**	Torsten Sauermann	Bismarckstr. 14	59609 Anröchte	02947 569230		
	233	Sö	**Black Scorpions**	**CO**	Christian Keller	Dürerstr. 18	64291 Darmstadt			CK_12768@yahoo.com
			Black Scorpions	**VO**	Enrico Hübler	Gartenstr. 4	04703 Leisnig			enrico_huebler@yahoo.de
	192	Sö	**Blood Sharks**	**CO**	Jessica Rumpel	Walterstr. 10a	47475 Kamp-Lintfort		0172 2532992	Jessi5000@gmx.de
			Blood Sharks	**VO**	Sven Sauermann	An der Goorley 22	47475 Kamp-Lintfort		0175 5554720	
	204	Sö	**Dark Shadows**	**CO**	Daniel Brucherseifer	Königsstrasse 2	38640 Goslar	05321 397608	0170 4678792	
			Dark Shadows	**VO**	Tomek Krenc	Dr.-Wachler-Weg 37	38642 Goslar	05321 40471	0170 8979942	
	220	Sö	**Sommerach Strikers**	**CO**	Thomas Streit	Maintorstr. 2a	97334 Sommerach	09381 715838		sommerachstrikers@gmx.de
			Sommerach Strikers	**VO**						
DAVION	143	Sö	**1st Assassins of Doom**	**CO**	Michael Fockenberg	Am Nappenfeld 28	46242 Bottrop	02041 52516		
			The Fighting Urakhai	**VO**	Founad Kollich	Kirchhellener Str. 44	45966 Gladbeck		0172 5685324	Founad@d2mail.de
	212	D	**1st Kathil Ulanen**	**CO**	Ulf Abbenseth	Sandweg 295	26135 Oldenburg	0441 2097819	0177 3813598	00441 202070
			Leons de Marquis	**VO**	Michael Mache	Metjendorfer Landstr. 236	26127 Oldenburg			
	122	D	**1st Robinson Rangers**	**CO**	Keshia Niedermayer-Bishopf	Burgtalacherstr. 10	90449 Nürnberg	0911 686492		oaaini@aol.com
			108. Demon Hunters	**VO**						
	131	D	**Davion Assault Guards RCT**	**CO**	Marc Brix	Schubystr. 12	24837 Schleswig	04621 290512		anubis@666foni.net
			Davion's Nightmare	**VO**	Carsten Klemstein	Stadtfeldkamp 36	24114 Kiel	0431 2601187	0162 1016158	c.klemstein@gmx.de
	127	D	**Eridani Lighthorse**	**CO**	Kevin Henning	Regenweg 1	45357 Essen	0201 8695213		
			151st Light Horse Regiment - Dark Horses	**VO**	Torben Jegotka	Im Pastoratsbusch 18	44797 Bochum	0234 793482	0162 6137545	is3025@yahoo.de
	215	Sö	**Grave Walkers**	**CO**	Andreas Lahmer	Heideweg 4a	31582 Nienburg	05021 605559		Lamasutra@gmx.de
			Grave Walkers	**VO**	Ronald Edel	Henriettenstr. 8	31582 Nienburg	05021 13115		
KURITA	234	K	**15th Benjamin Regulars**	**CO**	Olaf Wenzelis	Brandtstr. 59	28215 Bremen	0421 3782822	0160 1013960	olaf@wenzelis.de
			Tribut der Unproduktiven	**VO**	Martina Alisch	Herbststr. 8	28215 Bremen	0421 3764831	0174 7605573	Martina.Alisch@gmx.de
	162	K	**17th Benjamin Regulars**	**CO**	Roberto Scigliuzzo	Espanstr. 12	90443 Nürnberg	0911 412273		rips@nefkom.net
			Shadow Warriors	**VO**						
	184	K	**1st Arkab Legion**	**CO**	Lars Schneider	St.Franziskusstr. 94	40470 Düsseldorf	0211 620521		schneider.lars@t-online.de
			Haram fil-Din	**VO**	Roland Raudies					r_raudies@hotmail.com
	161	K	**1st Proserpina Hussars**	**CO**	Stefan Patzke	Reinhardsstr. 7	47441 Moers	02841 35884	0172 2057221	Stefan-Patzke@t-online.de
			Shiro's Shield	**VO**	Guido Janßen	Otto-Str. 193	47198 Duisburg		0173 2632984	
	125	K	**22nd Dieron Regulars**	**CO**	Frank Mattner	Schulstr.53	44623 Herne			takashi7919@compuserve.de
			Vengeance of Dieron	**VO**	Hendrik Noot	Vödestr. 159	44625 Herne	02323 490809		
	237	K	**5th Rasalhague Regulars**	**CO**	Babek Amelizadeh	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden			babek.amelizadeh@t-online.de
			Crushers of Insurrections	**VO**						
	144	K	**5th Sword of Light**	**CO**	Sascha Ziegler	Stoltenstr. 13 Geb.22/A16	22119 Hamburg			saschaziegler@t-online.de
			Jinjiro's Revenge	**VO**	Gunther Schrötter		Wiesbaden			Gunni166MMX@gmx.de
	157	K	**8th Galedon Regulars**	**CO**	Thorsten Köhn	Birkenweg 24	22850 Norderstedt	04052 878822		DAITONOKIN@aol.com
			Daito-no-kin	**VO**						
	240	K	**Genyosha**	**CO**	Detlef Howe	Hermannstr. 159	45479 Mülheim			detlef@dresel-howe.de
			The Black Ocean	**VO**	HO-Kurita (Babek Amelizadeh)	Nettelbeckstr.4	65195 Wiesbaden			babek.amelizadeh@t-online.de
	128	K	**Isesaki Shipping External Security**	**CO**	Ludwig Rehle	Rechenbergstr. 1/7	73098 Rechberghausen	07161 951557		LRehle@compuserve.co
			Die Nachtwächter	**VO**	Frank Schellmann	Moselstrasse 81	70376 Stuttgart	0711 5306173	0172 7641516	Frank.Schellmann@gmx.net
	236	K	**OTOMO**	**CO**	Dirk Assmann					dassmann@gmx.net
			Bannin	**VO**						

LIAO	182	L	**1st Justine's Grenadiers**	**CO**	Horst Körner	Leipziger Weg 33	38259 Salzgitter-Bad	05341 394308		
			The White Ghost Wolves	**VO**	Stefan Patzelt	Eisenerzstr. 42	38229 Salzgitter	05341 70265	0170 2974157	
	172	L	**1st MacCarron's Armored Cavalry - The Nightriders**	**CO**	Stefano Marcon	Gerichtsstr. 19	44649 Herne	02325 976813	0179 2217391	
			Team Bonzai	**VO**						
	173	L	**Ambermarle's Highlander**	**CO**	Arne Bröder	Poggenbruchstr. 134	27572 Bremerhaven	0471 3080903		Lincolnosis@hotmail.com
			Soldiers of Fortune	**VO**	Sascha Philipp	Elisabethstr.15	28217 Bremen	0421 9605483		0421/9605483
	179	Sö	**Corrosive Crowbars**	**CO**	Michael Pfundt	An der Schloßmauer 5	90574 Roßtal	09127 7642	0178 8328139	michaelpfundt@yahoo.de
			Corrosive Crowbars	**VO**	Roland Beck	Talstr. 4	90522 Oberasbach	0911 9602715		
	149	L	**Hampton's Hessens**	**CO**	Tobias Gebhardt	Hopfengartenstr. 48	55130 Mainz	06131 831603		
			1st New Hessen Irregulars	**VO**	Bernd Jermis	Hafenstr. 23	55118 Mainz			New_Hessen@gmx.de
	167	L	**McCrimmons Light Cavalry**	**CO**	Peter Henle	Pestalozzistr. 23	73433 Aalen	07361 75636		Fun-Corporation@t-online.de
			Lion Hearts	**VO**	Sven Schlosser	Küfergasse 1	73466 Lauchheim	07363 920581		sc.schlosser@bluewin.de
	129	L	**Northwind Highlanders - Marion's Highlanders**	**CO**	Lars Mester	Hasenbührener Str. 2b	28197 Bremen			
			Culloden Pikemen	**VO**	Robert Redlarski	Schönebecker Feld 7	28757 Bremen	0421 6921254		redlarski@web.de
	232	L	**Warrior House Imarra**	**CO**	Walter Seitz	Hinterzhof, Triftstrasse 1	93164 Laaber		0179 1143210	ho@haus-liao.de
			Ratisbona Lancers	**VO**	Sabine Veit					veit@imarra.haus-liao.de
MARIK	136	M	**10. Marik Miliz**	**CO**	Björn Knappe	Am Erlengrund 4	25337 Elmsholm	04121 278290	0173 9206015	b.knappe@die-hungrigen-woelfe.de
			Die Hungrigen Wölfe	**VO**						
	226	M	**1st Division Word of Blake**	**CO**	Dennis Bergmann	Brombergerstr. 19	38642 Goslar	05321 689715	0171 1265926	
			True Devotion	**VO**	Florian Oppermann	Wichernweg 3	38642 Goslar		0171 7715562	f.oppermann@gmx.de
	228	M	**1st Knights of the Inner Sphere**	**CO**	HO Marik					
			Eagle' s Pride	**VO**	Stellv. HO Marik					
	202	M	**2nd Word of Blake**	**CO**	Andreas Wallmeier	Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf	0211 7260238	0178 5463999	andreaswallmeier@hotmail.com
			Black Batallion	**VO**						
	196	M	**3rd Word of Blake**	**CO**	Daniel Blaschko	Am Koprath 1	45884 Gelsenkirchen	0209 4095995	0175 5673023	wordofblake@uscm-clan.org
			United States Colonial Marines	**VO**						
	165	M	**5. Andurischen Verteidiger**	**CO**	Tobias Maile	Dahlienstr. 2/1	70825 Korntal-Münchingen	07150 2646		mailetob@uni-hohenheim.de
			Freicorps andurischer Reservisten	**VO**	Bernhard Plötz	Friedenaustr. 22 B	70188 Stuttgart		0170 2460833	sky.cloud@t-online.de
	199	M	**6. Marik Miliz**	**CO**	Andre Krupp	Haakenweg 10	26197 Sage	04435 918688		
			Daylight Torn	**VO**	Daniel Stockem	Unter den Eichen 6	26655 Westerstede	04488 79142		sunsmile@nwn.de
	211	M	**9. Marik Miliz**	**CO**	Stefan Heidenreich	Lerchenstr. 27	66717 Wallhalben	06375 993936	0170 8170522	06375 993937
			The Eagles Claw	**VO**	Björn Partsch	Blücher Str. 22	65195 Wiesbaden	0611-4450675	0160-8030917	b.partsch@gmx.de
	160	Sö	**Fighting Hellfish**	**CO**	Stefan Gaul	Frankenweg 6	87600 Kaufbeuren	08341 15941		CO@fighting-hellfish.de
			Fighting Hellfish	**VO**	Daniel Tucman	Mindelheimer Str. 95	87600 Kaufbeuren	08345 952747	0700 HELLFISH	VO@fighting-hellfish.de
	141	M	**Protektoratswache-Iron Guard**	**CO**	Frank Donner	Krulldyk 5	47803 Krefeld	02151 756061		
			Iron Horses	**VO**	Michael Donner	Krulldyk 5	47803 Krefeld	02151 756061		MicDon71@aol.com
PERIPHERIE	195	P	**1st Canopian Fusiliers**	**CO**	Mirko Fischer	Scharngasse 1	55116 Mainz		0173 6525494	mirko.fischer@t-online.de
			Dark Eagles	**VO**	Ralf Weppner	Carl-Zeiss-Str. 35	55129 Mainz	05131 507422		06131 507411, GrosseKhan@aol.com
	137	P	**2nd Marian Legion**	**CO**	Jan Frederik Link	Braunsberger Weg 10	24149 Kiel	0431 2059398		loki794@compuserve.de
			Fedaykin	**VO**	Sven Kaselow	Preetzer Str. 2	24143 Kiel	0431 245870		s.kaselow@freenet.de
	191	P	**Magistry Royal Guards**	**CO**	Boris Klaas	Dr.Ernst Str.22	57074 Siegen	0271 334484		BorisKlaas@t-online.de
			Berufs Kampftrinker Armee	**VO**	Christian Klinkewitz	Hainstr. 33	57072 Siegen	0271 54602		
	194	P	**Quantrills Irreguläre Kavallerie**	**CO**	Frank Zimmermann	Am Strauch 17	56462 Höhn	02661 4304	0170 5368109	henscher-maeckes@freenet.de
			Westwood Pirates	**VO**	Martin Jonas	Oberstraße 27	65326 Aarbergen	06120 900387	0179 4891613	hq@aol.com
	126	P	**Tortuga Pirates**	**CO**	Frank Schwarz	Steinstr. 199	47798 Krefeld	02151 773650		mahatmaschwede@gmx.de
			A-Team	**VO**	Mark Arnold	Mariannenstr.24	47799 Krefeld	02151 396888		
RASALHAGUE	238	Sö	**17. Leichte Kavalerie**	**CO**	Stephan Schneider	Ramachersfeld 110	45309 Essen	0201 8917943		
			Anarchist Libaration Front	**VO**	Christoph Beltz	Isabellastr. 1	45130 Essen	0201 6153138		
	189	R	**1st Dracons**	**CO**	Niels Nolting	Valdorf-Str. 63	32602 Vlolho		0172 5356263	
			Fist of the North Star	**VO**	Dennis Schröder	Goehte Str. 60a	32584 Löhn		0173 9100384	regularcluster@hotmail.de
	175	R	**1st Freeman**	**CO**	Alexander Raiß	Kirchstr. 13	65472 Büttelborn	06152 55148	0178 5910000	BarbaraRaiß@t-online.de
			1st Excalibur Guards	**VO**	Torsten Passow	Oppenheimerstr. 5	64295 Darmstadt	06151 313800	00174 2909428	
	142	R	**Günzburg Eagles**	**CO**	Stephan Ludewig	Stettiner Str. 21	31008 Elze	05068 1221	0173 7196555	igels-hq@gmx.de
			Günzburg Igel	**VO**	Stephan Kammerer	Gebrüder-Grimm-Steig 2	31008 Elze		0174 3403334	
	154	Sö	**IrregularRasalhague Assassins**	**CO**	Volker Noll Baues	Mollplatz 1 "Berliner Hof"	42857 Remscheid			
			The Gamblers	**VO**	Norman Zinner	Paul-Krause-Str. 19	42897 Remscheid	02191 660433		extenebarelux@gmx.de
	231	R	**Wilson's Husaren**	**CO**	Oliver Treskatis	Hagwinkel 46	47877 Willich		0177 3525222	
			Steppenwölfe	**VO**	Nuno Miguel da Silva Alves	Bach Str. 8	47918 Tönisvorst		0174 6908350	

Söldner	241	S	**Kell Hounds 14tes Batallion**	**CO**	Thomas Neumann	Oelkinghauserstr. 11e	58332 Schwelm				
			Vega im Exil	**VO**	Johannes Lazaar	Horster Str. 94	45968 Gladbeck				khan_clan_wolf@yahoo.de
ST. IVES	130	I	**1st St. Ives Lanciers**	**CO**	Daniel Weßling	Azaleenstr. 1	49594 Alfhausen	05464 1667			dwessling@web.de
			Stoneground Dragons	**VO**	Andreas Nieporte	Heuftgraben 10	46134 Wallenhorst	05407 30118			
	186	I	**2nd St. Ives Lanciers**	**CO**	Daniel Weddeling	Therbeckenring 8	45359 Essen	0201 8659445	0170 9118114		daniel.weddeling@t-online.de
			Blood Knights	**VO**	Tommy Lindner	Hohenzollernstr. 64	45128 Essen	0201 270980	0177 4144076		tommy.lindner@cneweb.de
	187	I	**Blackwind Lanciers**	**CO**	Leonhard Mertz	Wiesenweg 36	38226 Salzgitter		0179 2302749		Leonhard.mertz@t-online.de
				VO							
	230	Sö	**Devils Guard**	**CO**	Ralf Lechtenböhmer	Bahnhofstr. 145	45701 Herten	0209 358047			blair70@gmx.de
			Blue Aces	**VO**	Markus Bauckelmann	Surick 47	Dorsten	02369 202194			
	151	Sö	**The Buccaneers**	**CO**	Jan Dohms	Kongreßstr. 6	52070 Aachen	0241 5150277			jan.d@freenet.de
			Boys with Toys	**VO**	Alexander Sticklmaier	Brüggemannstraße 4	52072 Aachen	0241 8942558			fiesekoeter@gmx.de
	159	WD	**Zeta Batallion**	**CO**	Lars Trampedach	Hochgrevestr. 17	38640 Goslar		0175 9459587		
			Clash of Armor	**VO**	Arnd Otto	Im Beeke 7	38704 Liebenburg-Upen	05341 941576	0170 3168897		grayson-1@t-online.de
STEINER	229	S	**1. Hofgarde - Der Stolz Donegals**	**CO**	Markus Hohmann	Delmestraße 122	28199 Bremen	0421 9883416			Markus.hohmann@nord-com.net
			Die Wilde Jagd	**VO**	Jens Puzik	Hans am Ende Straße 33	27111 Osterholz-Scharmbeck				silk@uni-bremen.de
	222	S	**11. Arkturus Garde**	**CO**	Steffen Stannies	Jahnplatz 28	45143 Essen	0201 6462277	0173 2621386		
			The Bad Dream	**VO**							
	169	S	**11. Lyranische Garde**	**CO**	Thomas Ernst	Dahlienweg 31	57078 Siegen	0271 89201			
			Siegen Siegers	**VO**							
	216	S	**15. Lyranisches Heer**	**CO**	Ingo Mädel	Mittelstr. 79	53474 Bad Neuenahr	02641 207160			I.Maedel@t-online.de
			1st Donegal Rangers	**VO**	Michael Stetten	Hochstadenstr. 12	53474 Ahrweiler	02641 359598			
	198	S	**17. Arkturus Garde**	**CO**	Markus Matter	Fahrbachstr. 40	73431 Aalen	07361 68987			
			Härtsfeld Highlanders	**VO**	Daniel Krätschmer	Schloßstr. 55	70176 Stuttgart	0711 2635548			D.KrätschmerwW@gmx.de
	193	S	**19te Lyranische Garde**	**CO**	Daniel Schwedt	Hamburger Chaussee 55	24113 Kiel	0431 2004563	0174 8295955		Dschwedt@web.de
			Bloody Blades	**VO**	Benjamin Schwedt	Stumpfweg 14	34516 Vöhl	06171 967088	0179 6775669		bomir@uboot.com
	209	S	**24. Lyranische Garde**	**CO**	Nils Jansen	Stollenweg 13	57462 Olpe	02761 65017			
			M.A.D.-Mechs	**VO**	Heiko Humpert	Rhöder Weg 36	57462 Olpe	02761 64778			
	139	S	**3. Tamar Jäger**	**CO**	Sven Michel	Gundekarstr. 20	90573 Feucht	09128 727799	0173 9464572		
			Tamar Lions	**VO**							
	214	S	**30th Lyran Guard**	**CO**	Helge Wieder	Tiergarten 12	38116 Braunschweig	0531 51745	0172 4221818		gonzo@playerscommunity.de
			Hell Angels	**VO**	Patrick Luck	Zum Osterfeuer 6	38448 Wolfsburg	05363 992019	0171 9933699		30thlyranguards@freenet.de
	225	S	**4. Hofgarde**	**CO**	HO Steiner						
			Der Stolz des Commonwealth	**VO**	Stellv HO Steiner						
	183	S	**4. Lyranisches Heer**	**CO**	Michael Binder	Moosacherstr. 81	80809 München	089 35043085			whm-6d@t-online.de
			F.U.B.A.R.	**VO**	Thomas Poeperny	Lembruckstr. 18	90455 Nürnberg		0171 5237118		fubar@nib.cc
	132	S	**8. Lyranisches Heer**	**CO**	Oliver Haffner	Löhnstr. 2	56462 Höhn-Oellingen	02661 20476			
			Grey Wolves	**VO**	Marcus Schwitzkowski	Eschelchen 14	56462 Höhn-Oellingen	02661 2519			
	208	S	**Bremer Gardejäger**	**CO**	Marcus Heldt	Friedhofstr. 41	28213 Bremen	0421 213051			0421 215145
			Bremer Gardejäger	**VO**	Paul Siedlecki	Tivoli 12	27218 Hoyerhagen	04251 6638			siedlecki-p-i@t-online.de
	197	WD	**Epsilon Regiment, Baker Battailon**	**CO**	Michael Haug	Matthias Erzberger Str. 28	88400 Biberach	07351 28769	0170 9874627		wolfsdragoner@web.de
			Mech Trash Service	**VO**							
	235	S	**Gray Death Legion**	**CO**	Frank Mastalirsch	Blettgensweg 4	46049 Oberhausen	0208 202626			
			Der Graue Tod	**VO**	Kai Konschak	Robert-Koch-Str. 15	45147 Essen	0201 239722			
	227	S	**Hansens Rauhreiter**	**CO**	Marius Zmuda	Homberger Str. 172c	47441 Moers	02841 8844846			marius_zmuda@web.de
			Hansens Rauhreiter	**VO**	Simon B. Rediger	Saarbruchstr. 21	47447 Moers	02841 659886			srediger@debitel.net
	218	Sö	**Kell Hounds**	**CO**	Thorsten Graßnick	Beckstr. 130	46238 Bottrop	02041 21374	0177 7884950		NDeVKellHQ@aol.com
			Kell Hounds	**VO**	Ramazan Turgut	Gewerkenstraße 1	46045 Oberhausen	0208 3761752	0177 4667326		
	188	Sö	**Phoenix Guard**	**CO**	Jan Ferdinand Rehse	Kniestr. 1	38704 Liebenburg	05346 9129000			phoenixguard@gmx.de
			Phoenix Guard	**VO**	Markus Diedrich	Forstweg 11	38165 Esschof	05309 970437			phoenixguard@gmx.de

Aufgelöst zum 01.04.2003 ???

Änderungen

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**	Oliver Jünemann	Neißeweg 5a	31008 Elze		0162 9402940	278thdivisioncomguards@gmx.de
			The honourable Spirit of the powerful Hedgehog	**VO**	Markus Lange	Ernst-Ohlmer-Strasse 20	31139 Hildesheim		0162 3365807	
	5024	CS	**321th Div. ComGuards Grenadiers**	**CO**	Carsten Balzer	Försterstr. 21	66822 Steinbach	06888 8376	0172 2701718	
			Kerensky`s Nightmare	**VO**						
	5052	CS	**87th Division**	**CO**	Thomas Streit	Maintorstr. 2a	97334 Sommerach	09381 715838		sommerachstrikers@gmx.de
			Sommerach Strikers	**VO**						
	5018	Sö	**Brion' s Legion - Beta**	**CO**	Daniela Janich	Sacker-Haupt-Str. 34	90765 Fürth	0911 3001150	0172 8376288	heavenly.stallyonz@gmx.de
			Heavenly Stallyonz	**VO**	Christian Kollee	Haagstr. 25	91054 Erlangen			Christian.Kollee@stallyonz.de
	5053	Sö	**RENT-A-MECH**	**CO**	Thorben Wöhler	Lötterfelder Str. 1	40667 Meerbusch			
			RENT-A-MECH	**VO**	Stefan Rößner	Boxgraben 14	52064 Aachen	0241 39168		
DAVION	5027	D	**15th Avalon Hussars**	**CO**	Karsten Merz	Johannisstr. 24	91809 Biesenhard	08427 988262		Power.and.glory@freenet.de
			Power and Glory	**VO**						
	5046	D	**1st Kathil Ulanen**	**CO**	Harm Abbenseth	Eilsweg 3	26736 Krummhörn/Canum	04923 910764	0177 2068122	ice.hellion@gmx.de
			Leons de Marquis	**VO**	Ulf Abbenseth	Sandweg 295	26135 Oldenburg	0441 202070	0177 3813598	0441 202070
	5008	D	**1st Robinson Rangers**	**CO**	Keshia Bischoff	Burgtalacherstr. 10	90449 Nürnberg	0911 686492		
			Aaron Sandoval`s Ehrengarde	**VO**						
KURITA	5032	K	**16th Legion of Vega**	**CO**	Dirk Kobler	Böckenhoffstr. 42	46236 Bottrop	02041 22633		
			Spirit of Vega / Kiri no Hikari	**VO**	Johannes Lazar	Horsterstr. 94	45968 Gladbeck	02043 30996		Khan_clan_wolf@yahoo.de
	5009	K	**22nd Dieron Regulars**	**CO**	Frank Mattner	Schulstr.53	44623 Herne			
			Vengeance of Dieron	**VO**	Hendrik Noot	Vödestr. 159	44625 Herne	02323 490809		
	5037	K	**4th An Ting Legion**	**CO**	Lars Schneider	St.Franziskusstr. 94	40470 Düsseldorf	0211 620521		schneider.lars@t-online.de
			Titan Force	**VO**						
	5026	K	**6th Ghost Regiment**	**CO**	Kurt-Gero Falley	Spitzenberg 21	67595 Bechtheim			
			The Black Magic Warriors	**VO**						
	5029	K	**Dragon Claws**	**CO**	Babek Amelizadeh	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden			babek.amelizadeh@t-online.de
			Takashi´ s Own	**VO**						
	5048	Sö	**Grave Walkers**	**CO**	André Tournier	Siedekamp 15	31582 Nienburg	05021 18125		
			Grave Walkers	**VO**	Ronald Edel	Henriettenstr. 8	31582 Nienburg	05021 17115		
LIAO	5036	L	**1st Justine' s Grenadiers**	**CO**	Horst Körner	Leipziger Weg 33	38259 Salzgitter-Bad	05341 394308		
			The White Ghost Wolves	**VO**	Stefan Patzelt	Eisenerzstr. 42	38229 Salzgitter	05341 70265	0170 2974157	
	5035	Sö	**Corrosive Crowbars**	**CO**	Michael Pfundt	An der Schloßmauer 5	90574 Roßtal	09127 7642	0178 8328139	
			Corrosive Crowbars	**VO**	Roland Beck	Talstr. 4	90522 Oberasbach	0911 9602715		
	5011	L	**Northwind Highlanders - Marion' s Highlanders**	**CO**	Lars Mester	Gustav Heinemann Str. 107	28215 Bremen	0421 3509176		gorgobaal@aol.com
			Culloden Pikemen	**VO**	Robert Redlarski	Schönebecker Feld 7	28757 Bremen	0421 6921254		redlarski@web.de
MARIK	5014	M	**6. Marik Miliz**	**CO**	Andre Krupp	Sager Str. 49	26197 Sage	04487 1273		
			Daylight Torn	**VO**	Dennis Krupp	Sager Str. 49	26197 Sage	04487 1273		
	5045	M	**9. Marik Miliz**	**CO**	Stefan Heidenreich	Lerchenstr. 27	66717 Wallhalben	06375 993936	0170 8170522	06375 993937
			The Eagles Claw	**VO**	Björn Partsch	Blücher Str. 22	65195 Wiesbaden	0611-4450675	0160-8030917	b.partsch@gmx.de
	5016	M	**Protektoratswache-Iron Guard**	**CO**	Frank & Michael Donner	Krüllsdyk 5	47803 Krefeld	02151 756061		Micdon71@aol.com
			Iron Horses	**VO**	Thomas Scheuß	Kempener Allee 191	47803 Krefeld	02151 615954		
ST. IVES	5017	I	**1st St. Ives Lanciers**	**CO**	Dirk Wessel	Winzerstr. 2	49124 Georgsmarienhütte	05401 43863		
			Stoneground Dragons	**VO**	Andreas Nieporte	Heuftgraben 10	46134 Wallenhorst	05407 30118		
	5040	I	**St. Ives Cheveau Legers**	**CO**	Walter Seitz	Hinterzhof, Triftstrasse 1	93164 Laaber		0179 1143210	walter.seitz@bt-ag.de
			Bavarian Sentinels	**VO**						
STEINER	5005	S	**15. Lyranisches Heer**	**CO**	Ingo Mädel	Mittelstr. 79	53474 Bad Neuenahr	02641 207160		I.Maedel@t-online.de
			1st Donegal Rangers	**VO**	Michael Stetten	Hochstadenstr. 12	53474 Ahrweiler	02641 359598		
	5038	S	**19te Lyranische Garde**	**CO**	Daniel Schwedt	Hamburger Chaussee 55	24113 Kiel	0431 2004563	0174 8295955	Dschwedt@web.de
			Bloody Blades	**VO**	Benjamin Schwedt	Stumpfweg 14	34516 Vöhl	06171 967088	0179 6775669	bomir@uboot.com
	5004	S	**3. Tamar Jäger**	**CO**	Sven Michel	Gundekarstr. 20	90573 Feucht	09128 727799	0173 9464572	
			Kelswa Guards/Tamar Lions	**VO**	Andreas Schmitz	Ostlandstr. 6h	90566 Cadolzburg	09103 717004		09103 717003
	5047	S	**30th Lyran Guard**	**CO**	Helge Wieder	Tiergarten 12	38116 Braunschweig	0531 51745	0172 4221818	
			Hell Angels	**VO**	Patrick Luck	Zum Osterfeuer 6	38448 Wolfsburg	05363 992019	0171 9933699	30thlyranguards@freenet.de
	5043	S	**Bremer Gardejäger**	**CO**	Marcus Heldt	Friedhofstr. 41	28213 Bremen	0421 213051		0421 215145
			Bremer Gardejäger	**VO**						
WOLFS DRAGONER	5034	Sö	**Spider' s Web**	**CO**	Frank Mastalirsch	Helmholtzstr. 11	46045 Oberhausen	0208 202626		
			Tune' s of War	**VO**	Kai Komschak	Robert-Koch-Str. 15	45147 Essen	0201 239722		
	5007	Sö	**The Outlaws**	**CO**	Christian Landström	Brüggemannstraße 4	52072 Aachen	0241 8942469	0172 4788607	landiman@gmx.de
			Army of Darkness	**VO**	Alexander Stickelmaier	Brüggemannstraße 4	52072 Aachen	0241 8942558		

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
CLAN COBRA	6006	CC	**1st Cobra Guards, Alpha Galaxy**	**CO**	Christian Kollee	Haagstrasse 25	91054 Erlangen	09131 970792		christian.kollee@gmx.de
			Cobra´ s Poison	**VO**						
COYOTE	6026	CC	**Silver Keshik**	**CO**	Ralf Wepper	Carl-Zeiss-Str. 35	55129 Main	06131 507422	0170 8072508	GrosseKhan@aol.com
			The Chosen	**VO**	Bernhard Burkhard	August-Ruf-Str. 10	65207 Wiesbaden			
STARGAZERS	6012	DS	**145th Ass. Cluster, Oregon Galaxy**	**CO**	Helge Wieder	Tiergarten 12	38116 Braunschweig	0531 51745		
			The Thresher Sharks	**VO**	Dennis Raschke	Hochring 32	38440 Wolfsburg	05361 43049		
GHOST BEAR	6019	GB	**12. Battle Trinary / 3rd Bear Guards**	**CO**	Till Geiger	Eugenstr. 27	71665 Vaihingen / Enz	07042 32064		
			The Death Claws	**VO**	Tobias Latza	Wilhelm Hauffstr. 19				
ICE HELLION	6010	IH	**86th Striker Cluster**	**CO**						
			Tasmanian Devils	**VO**	Hendrik Ferneding	Driverstraße 7, App. 17	49377 Vechta	04441 84435		
JADE FALCON	6017	JF	**4. Falcon Striker Cluster**	**CO**	Stefano Marcon	Gerichtsstr. 19	44649 Herne	02325 976813	0179 2217391	
			The Black Falcons	**VO**						
	6008	JF	**7th Regular Cluster**	**CO**	Dennis Schröder	Göthe Str.	????? Löhne		0173 9100384	
			Wings of Death	**VO**	Nikolas Zülka	Elsterweg 6	32602 Vlotho		0172 9194807	
NOVA CAT	6013	NC	**449th Assault Cluster**	**CO**	Thorsten Köhn	Birkenweg 24	22850 Norderstedt	04052 878822		daitonokin@aol.com
			Joys and Sorrows	**VO**	Christian Schulz	Turmstraße 37d	23842 Bad Oldesloe			
	6003	NC	**Alpha Galaxy Command Supernova**	**CO**	Hidayet Seker	Steinmetzstr. 1	44143 Dortmund		0172 4965291	
			The Vision Keshik	**VO**	Christian Piepenbreier	Im Bruch 7	59505 Bad Sassendorf	02921 5837		
IRON HAWK	6023	SR	**21st Striker Cluster, Beta Galaxy**	**CO**	Paul Siedlecki	Tivoli 12	27318 Hoyerhagen	04251 6638		
			Talons of the S.R./Stone Keshik	**VO**						
STAR ADDER	6009	SA	**11th Armored Cavalry Squadron**	**CO**	Jörg Runge	Spitzwegstr. 2	55127 Mainz	06131 73916		
			Third Light Scout Brigarde	**VO**						
	6018	SA	**121st Striker Cluster**	**CO**	Gunther Schrötter	Lahnstr. 13	65195 Wiesbaden	0611 9465457		
			Tin Adders	**VO**						
WOLF	6004	W	**279th Battle Cluster Trinary Striker, Charlie Striker Star**	**CO**	Franz-Josef Kruber	Berlinerstr. 16	45966 Gladbeck	02043 47319		Khan_clan_wolf@yahoo.de
			Hot Iron The Lightning Chasers	**VO**	Johannes Lazar	Horsterstr. 94	45968 Gladbeck	02043 30996		Khan_clan_wolf@yahoo.de

Sämtliche Daten der Chapter- und HO-Listen unterliegen dem Datenschutzgesetz und dürfen nur zwecks Kontaktierung der Chapter zur Absprache von Chapterfights und ähnlichem verwendet werden. Nutzung dieser Daten zu anderen Zwecken oder deren 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**	Christian Kollee	Haagstrasse 25	91054 Erlangen	09131 970792		christian.kollee@gmx.de
			Cobra´ s Poison	**VO**						
	7050	CC	**Epsilon Galaxy 73rd Cobra Guard (Second Line)**	**CO**	Krystian Kozlowski	Auf den Hüttern 32	66133 Saarbrücken	0681 8318353		
			Tornskins	**VO**						
	7049	CC	**Zeta Galaxy 57th Cobra Guards**	**CO**	Frank Stephan	Bamberger Str. 29	91301 Forchheim	09131 5938		Prof_Frank_Stephan@gmx.de
			Frozen Shadows	**VO**	Harald Soffner	Ringstr. 21	91301 Forchheim		0160 7215177	Yen-Lo-Wang@todestanz.de
COYOTE	7048	CC	**Silver Keshik**	**CO**	Ralf Wepper	Carl-Zeiss-Str. 35	55129 Mainz	06131 507422	0170 8072508	GrosseKhan@aol.com
			The Chosen	**VO**	Bernhard Burkhard	August-Ruf-Str. 10	65207 Wiesbaden			
	7018	DS	**145th Ass. Cluster, Oregon Galaxy**	**CO**	Helge Wieder	Tiergarten 12	38116 Braunschweig	0531 51745		
			The Thresher Sharks	**VO**	Dennis Raschke	Hochrung 32	38440 Wolfsburg	05361 43049		
FIRE MANDRILL	7033	FM	**3rd Sainze Honor Guard Battle Cluster**	**CO**	Marcus Gersmeyer	Kornstr. 591	28201 Bremen	0421 8729220	0179 2253553	
			Kindraa Sainze	**VO**	Robert Redlarski	Schönebecker Feld 7	28757 Bremen	0421 6921254		redlarski@web.de
	7004	FM	**Kindraa Command Binary, Mattila-Carrol**	**CO**	Walter Seitz	Hinterzhof, Triftstrasse 1	93164 Laaber		0179 1143210	walter.seitz@bt-ag.de
			Vulcan' s Chariot	**VO**						
GHOST BEAR	7025	GB	**1. Solahma Einheit**	**CO**	Micheal Uhde	William Zipperer Str. 57	04177 Leipzig		0171 5712541	
			D.L.L.	**VO**						
	7052	GB	**286 Assault Trinary, 8th Bear Cuirassiers**	**CO**	Stephan Kammerer	Gebrüder-Grimm-Steig 2	31008 Elze		0174 3403334	Stoppelmoscher@gmx.de
			96 Bottles of Be(a)er	**VO**	Oliver Jünemann	Neißeweg 5a	31008 Elze		0162 9402940	278thdivisioncomguards@gmx.de
	7021	GB	**3. Bear Regulars**	**CO**	Anton Reichl	Freyung 9	92536 Pfreimd		0171 7678787	
			Mandrakes Fluch	**VO**	Sven Michel	Gundekarstr. 20	90573 Feucht	09128 727799	0173 9464572	
ICE HELLION	7008	IH	**86th Striker Cluster**	**CO**	Olaf Minor	Thüringer Str. 11	26180 Rastede	04402 939131	0177 2821377	olav.minor@t-online.de
			Tasmanian Devils	**VO**	Hendrik Ferneding	Driverstraße 7, App. 17	49377 Vechta	04441 84435		
	7005	IH	**87th Assault Cluster / Alpha Galaxy**	**CO**	Frank Schwarz	Steinstr. 199	47798 Krefeld	02151 773650		
			Ice Pirates	**VO**	Michael Brandt	Tilsiter Str. 32	47239 Duisburg	02151 405588		
JADE FALCON	7028	JF	**4. Falcon Striker Cluster**	**CO**	Stefano Marcon	Gerichtsstr. 19	44649 Herne	02325 976813	0179 2217391	
			The Black Falcons	**VO**						
	7031	JF	**51st Garrison Cluster**	**CO**	Andy Badtke	Finkenhof 11	31582 Nienburg		0172 5440775	maniac_andy@hotmail.com
			Deathperados	**VO**	Andre Tournier	Kleine Riede	31582 Nienburg		0172 5185953	
	7014	JF	**7th Regular Cluster**	**CO**	Dennis Schröder	Göthe Str.	????? Löhne		0173 9100384	
			Wings of Death	**VO**	Nikolas Zülka	Elsterweg 6	32602 Vlotho		0172 9194807	
	7039	JF	**94th Striker Cluster**	**CO**	Wolfgang Schorn	Hedwig-Heyl-Str. 31	26217 Oldenburg		0171 4308482	
			Black Vision	**VO**	Daniel Stockem	Unter den Eichen 6	26655 Westerstede	04488 79142		
KOALA1	7019	NC	**449th Assault Cluster**	**CO**	Thorsten Köhn	Birkenweg 24	22850 Norderstedt	04052 878822		daitonokin@aol.com
			Joys and Sorrows	**VO**	Christian Schulz	Turmstraße 37d	23842 Bad Oldesloe			
SMOKE JAGUAR	7035	SJ	**13th Diana Cluster**	**CO**	Tino Neidhardt	Erich-Kästner-Str. 47	06132 Halle a.d. Saale		0175 7149648	
				VO	Thomas Burkhardt	Dorfallee 18	04880 Elsnig		0171 9323260	
	7009	SJ	**1st Jaguar Guards**	**CO**	Rasmus Dropmann	Am Lamderfeld 80	46236 Bottrop	02041 29438		
			The Whitewatch	**VO**	Marc Schmitt	Münchener Str. 39	47249 Duisburg	0203 705056		
SNOW RAVEN	7044	SR	**21st Striker Cluster, Beta Galaxy**	**CO**	Paul Siedlecki	Tivoli 12	27318 Hoyerhagen	04251 6638		
			Talons of the S.R./Stone Keshik	**VO**						
	7042	SR	**Snow Keshik, Alpha Galaxy**	**CO**	Karl Ellmer Coert	Asternweg	27793 Wildeshausen			
			Blood Raven	**VO**						
STAR ADDER	7015	SA	**11th Armored Cavalry Squadron**	**CO**	Jörg Runge	Spitzwegstr. 2	55127 Mainz	06131 73916		
			Third Light Scout Brigarde	**VO**						
	7030	SA	**121st Striker Cluster**	**CO**	Gunther Schrötter	Lahnstr. 13	65195 Wiesbaden	0611 9465457		
			Tin Adders	**VO**						
	7045	SA	**127th Adder Sentinels**	**CO**	Hendrik Noot	Vödestr. 159	44625 Herne	02323 490809		02323 490175
			Angry Angels	**VO**	Simon Letat	Dorfstr. 7	44628 Herne	02323 382958		
STEEL VIPER	7051	SV	**104. Assault Guards**	**CO**	Florian John	Hauptstr. 4a	23669 Timmendorfer Strand	04503 1682		John.Florian@freenet.de
			Dark Caste	**VO**	Daniel Schwedt	Hamburger Chaussee 55	24113 Kiel	0431 2004563	0174 8295955	Dschwedt@web.de
	7006	SV	**2nd Viper Guards**	**CO**	Boris Klaas	Dr.Ernst Str.22	57074 Siegen	0271 334484		
			Iron Warriors	**VO**	Bert Bornemann	Knappenweg 6	57290 Neunkirchen	02735 770200		
	7024	SV	**First Viper Guards, Alpha Galaxy**	**CO**	Christian Vocke	Oestringer Weg 67	49090 Osnabrück	0541 9619146		
			Celtic Frost Flames	**VO**						
WOLF	7036	W	**11th Wolfguarde Trinary, Alpha Battle Star**	**CO**	Marcus Bischoff	Erlenbachstr. 7	75417 Mühlacker			Marcus-Bischoff@t-online.de
			The Lightning Pack	**VO**	Frank Schellmann	Moselstrasse 81	70376 Stuttgard	0711 5306173		
	7016	W	**279th Battle Cluster Trinary Striker, Charlie Striker Star**	**CO**	Franz-Josef Kruber	Berlinerstr. 16	45966 Gladbeck	02043 47319		Khan_clan_wolf@yahoo.de
			Hot Iron - The Lightning Chasers	**VO**	Johannes Lazar	Horsterstr. 94	45968 Gladbeck	02043 30996		Khan_clan_wolf@yahoo.de
	7029	W	**3rd Battle Cluster, Trinary Battle, Alpha Battle Star**	**CO**	Frank Reuther	Lantershofenerstr. 30	53501 Grafschaft Karweiler	02641 208738		stalker3h@gmx.de
			Schwarzes Rudel	**VO**	Stefan Boldt	Heerstr. 10	53474 Bad Neuenahr	02641 205722		
	7034	W	**7th Battle Cluster, Trinary Striker, Alpha Striker Star**	**CO**	Jens Hein	Orchidenstr. 13	47445 Moers	0175/4704973		
			Hell Hounds	**VO**	Jessica Rumpel	Walterstr. 10a	47475 Kamp-Lintfort		0172 2532992	Hell_Hounds@gmx.de

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