Warrior`s Guide

Herausgeber
NICE DICE e.V.

Ausgabe 32
Frühjahr 2004

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
Protokoll der JHV 2003	Seite	4
RPG Zeta Bat. – Liao Teil 2	Seite	8
Wolf Hall – Wolfs Dragoner	Seite	15
Liao Press 01	Seite	18
RPG Kurita 3036	Seite	19
RPG Liao St.Ives HO-Wechsel	Seite	21
Snow Raven - Outreach	Seite	27
4th Striker Cluster	Seite	28
6th Raven Battle Cluster	Seite	31
Lifebericht	Seite	34
RPG Nova Cat	Seite	36
Liao Press 3060	Seite	38
HO/saKhan-Listen	Seite	39
Chapter-Listen	Seite	41
Conventions	Seite	50

Hinweis:

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

Redaktionsschluss
für die WG 33-Online–Sommer 2004
15. Juni 2004

Vorwort :

Hallo ihr Mechkrieger, Flieger und Panzerfahrer.
Eine neue WG ist fertig – und es hat sich seit der letzten Ausgabe einiges im NDV getan. Vielen ist dies bereits über das Forum bekannt. Ansonsten ist die RPG-Situation ziemlich mau – was man an den wenigen Artikeln dieser Ausgabe sehen kann – ich hoffe das wird im Laufe des neuen Jahres besser.
Beachtet bitte meine neue email-Adresse im Impressum.

Information des Vorstandes:

Gemäss des Beschlusses der BT-Gesamtkonferenz und des Vorstandes ist seit 01.04.2003 bei der Neuanmeldung von Mitgliedern NUR NOCH das Lastschriftverfahren möglich.
Dies sollte beachtet werden, da ansonsten eine Verzögerung bei der Anmeldung entsteht, mit den entsprechenden Konsequenzen bei Einsatz von Geräten nicht angemeldeter Spieler.

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.

Information des BT-Gesamtgremiums :

Es sind noch etliche HO-Posten auf 3060 IS und ein saKhan-Posten (Fire Mandrill 3025/3060) zu vergeben.
Interessierte und engagierte NDV'ler können sich diesbezüglich mit Gunnar oder Floppy in Verbindung setzen.

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

Protokoll der Jahreshauptversammlung des Nice Dice e.V.
vom 31. Mai 2003 in Anröchte

Anwesend
- Vorstand: Carsten Nitschke, Mathias Hagemann, Stephan Heidenreich, Torsten Quack
- Kassenprüfer: Ingo Klein-Raufhake, Markus Dietrich

TOP 1: Begrüßung

Der 1. Vorsitzende Mathias Hagemann eröffnet die JHV 2003 und begrüßt die anwesenden Mitglieder und Gäste in der Stadthalle Anröchte.
Als 1. Vorsitzender übernimmt er gemäß der Satzung die Versammlungsleitung. Als Schriftführer fungiert Torsten Quack, Mathias Hagemann stellt die Frage auf ergänzende Anträge zur Tagesordnung der JHV. Dies ist nicht der Fall.
Er gibt zu Protokoll, das die JHV gemäß Satzung ordnungsgemäß und fristgerecht einberufen wurde.

Mathias stellt die Frage ob das Protokoll der JHV 2002, welches zuvor in der Vereinszeitschrift „Warrior's Guide" veröffentlicht wurde, noch unbekannt ist und nocheinmal verlesen werden muß. Dies wurde einstimmig abgelehnt.
Er fragt nach Wortmeldungen zum Protokoll. Da es keine Wortmeldungen gibt, stellt er die Frage auf Genehmigung des Protokolls der JHV 2002.

Es sind gemäß geführter Anwesendheitsliste **31** stimmberechtigte Mitglieder anwesend.
Abstimmung: 0 Gegenstimmen 0 Enthaltungen Mehrheit: Ja **angenommen**

Mathias Hagemann stellt noch mal die Frage auf weitere Punkte zur Tagesordnung oder zu Satzungsänderungen, da es weiterhin keine gibt erfolgt der Übergang zum Tätigkeitsbericht des Vorstandes.

TOP 2: Tätigkeitsbericht des Vorstandes für das Geschäftsjahr 2002

Mathias Hagemann als 1. Vorsitzender informiert die Teilnehmer der JHV über seine Hauptarbeit im Bereich „Rechtsangelegenheiten", die mit und über den Anwalt gelaufen sind. Die verstärkt durchgeführten Mahnverfahren zeigen erste Wirkung, denn die Zahl der neuen Mahnungen ist rückläufig. Des Weiteren hilft er der Geschäftsstelle bei der Problemfallbearbeitung und führt die Chapterfightkontrolle durch.
Mathias übergibt das Wort an Carsten Nitschke.
Die Hauptaufgabe von Carsten ist die Präsentation des Vereins nach Außen im Internet. Er versorgt mit seiner Vereins-Homepage Interessierte mit Informationen über den Nice Dice Verein und dessen Tätigkeit. Zugleich ist er die Ansprechperson der AG's im NDV.
Mathias Hagemann über gibt das Wort an Stephan Heidenreich für den Tätigkeitsbericht der Geschäftsstelle.
Stephan Heidenreich als Schatzmeister erläutert zur Geschäftsstelle, dass ab sofort nur noch die neuen Aufnahmeanträge gültig sind. Als Zahlungsweise ist jetzt nur noch das Lastschriftverfahren möglich bei Neuanmeldungen und es wurde die Papierausgabe der WG aus der Anmeldung gestrichen.
Die WG ist nun nur noch auf der Homepage des Vereins im Internet zum Download erhältlich. Dies wurde an hand des letztjährigen Beschlusses der Gesamtkremiums durchgeführt. Die Papierausgabe ist somit gestrichen.
Stephan erklärt auch, dass die Mahnungen etwa immer noch 80% der Arbeitszeit der Geschäftsstelle in Anspruch nehmen. Dieses Jahr waren es ca. 400 Mahnverfahren und in wenigen Einzelfällen mussten sogar Haftbefehle erwirkt werden.

Dann übergibt Mathias das Wort an Torsten Quack. Er berichtet, dass dieses Jahr mehrere Vorstandssitzungen durchgeführt wurden und alle Protokolle über die Geschäftsstelle erhältlich sind. Zusätzlich ist das JHV-Protokoll auf der NDV-Homepage zum Download abgelegt.
Mathias berichtet, dass der Vorstand dieses Jahr es geschafft hat den Wunsch der Spieler zu erfüllen, auf allen NDV-Cons zu anwesend zu sein. Auch berichtet Mathias, dass Matthias Kempel weiterhin als Chefredakteur der Vereinszeitschrift „Warrior's Guide" tätig ist, die er seit Sommer 1999 leitet.

Nachdem Ende des Vorstandberichts stellt Mathias Hagemann die Frage, ob noch Fragen zum Tätigkeitsbericht vorliegen. Dies ist nicht der Fall.

TOP 3: Kassenbericht des Geschäftsjahres 2002

Stephan Heidenreich stellt den Kassenbericht für das GJ 2002 vor und erklärt dabei die Aufstellung der Einnahmen und Ausgaben siehe Anlagen.
Wie letztes Jahr vorhergesagt sind wir dieses Jahr ins Minus gerutscht, aber dies konnte durch Rücklagen ausgeglichen werden. Für nächstes Geschäftsjahr lassen sich aber ca. 10.000 € weniger Ausgaben vorhersagen, da weiter massiv eingespart werden kann z.B. durch den Wegfall der „Warrior's Guide".

TOP 4: Bericht der Kassenprüfer, Entlastung des Vorstandes

Ingo Klein-Raufhake und Markus Dietrich als Kassenprüfer geben ihren Bericht bekannt, und erklären das Kasse und Kassenführung in Ordnung seien.
Ingo stellt als Kasseprüfer den Antrag auf Entlastung des Vorstandes.
Bei 4 Enthaltung und 0 Gegenstimmen entlasten die anwesenden stimmberechtigten Mitglieder den Vorstand für das GJ 2002.
Der Vorstand weist daraufhin, dass nächstes Jahr wieder Vorstandswahlen anstehen.

TOP 5: Wahl der Kassenprüfer für das Geschäftjahr 2003

Es werden vorgeschlagen: Ingo Klein-Raufhake
Markus Dietrich

Bei der Wahl ergibt sich eine einstimmige Entscheidung für die alten Kassenprüfer.

Mathias Hagemann stellt die Frage auf Annahme der Wahl:
Ingo Klein-Raufhake nimmt die Wahl an.
Markus Dietrich nimmt die Wahl an.

TOP 6: Satzungsänderungen

Als Mitglied im NDV stellt Stephan Heidenreich deinen Antrag zur Änderung der Vereinssatzung. Durch Mathias Hagemann erfolgt die Verlesung:

Änderung Punkt 5 in Punkt 5a mit Streichung „und der Vorstand", zuzüglich Punkt 5b „Dem Vorstand ist es ausdrücklich erlaubt!".

Es folgt eine kurze Diskussion und anschließend eine Abstimmung über den Antrag. Der Antrag wird mit starker Mehrheit abgelehnt:

0 Enthaltungen 6 Dafür Mehrheit: Nein **abgelehnt**

TOP 7: Planung des Vorstandes für das Geschäftsjahr 2003

Matthias Kempel bekommt das Wort erteilt. Er berichtet über die Veränderungen der WG. Die WG ist die größte Sparmaßnahme, die der Verein tätigen kann im Moment und eine Umstellung auf die Onlineausgabe war nur ein logischer Schluss, da das Internet weit verbreitet ist mittlerweile. Ein Vorteil ist für die Online-WG, dass sie sehr aktuell ist und keine lange Planung benötigt wie für eine Druckausgabe. Auch ist die WG jetzt nicht mehr an eine bestimmt Seitenanzahl gebunden und wird somit interessanter für RPGs usw.
Jede Ausgabe wird auf der NDV-Homepage zum Download gestellt sobald sie fertig ist, genauso wie alle Zeitschienenpapiere usw.
Mathias Hagemann übernimmt das Wort und berichtet, dass der Vorstand wieder auf allen NDV-Cons mit einem Büro vertreten sein wird, wenn dies beruflich machbar ist.
Auch ist der Con in Anröchte wieder für nächstes Jahr geplant, jedoch wird weiterhin nach einer Alternative gesucht. Mathias wird aber auf jeden Fall versuchen, die Stadt Anröchte im Preis für die Halle zudrücken.
Die Chapterfights werden weiterhin von ihm genaustens geprüft.
Er weist auch daraufhin das Emails nicht als Kündigungen, Anmeldungen oder Ummeldungen gültig sind. Nur gescannte Antragsformulare können anerkannt werden, denn sie gelten nach dem Gesetz als Fax wegen der Unterschrift.
Die Kosten im Verein werden versucht weiter zu drücken. Hier richtet Mathias an alle Mitglieder einen Appell mit zu sparen, sprich rechtzeitig zu zahlen und somit die Verwaltungsaktkosten zu verringern.

TOP 8: Sonstige NDV-relevante Punkte

keine

TOP 9: Berichte aus den Arbeitsgemeinschaften

BT AG Versammlung
Ingo Mädel erhält das Wort als stellv. AG-Leiter. Er berichtet das im GS 2002 es 2-mal neue AG-Leiter gab. Nach dem Rücktritt von Ralf Baumeister wurde Thorsten Graßnick gewählt, bevor er durch ein Misstrauensantrag auf der HO-Konferenz auf Galatea von Babek Amelizadeh abgelöst wurde.
Ingo richtet auch einen Appell zur Mitarbeit an die Mitglieder des NDV, denn einfach abmelden ist keine Alternative. Man kann im NDV viel mehr erreichen durch Antragstellung, denn es werden alle Anträge durchgesprochen und abgestimmt. Macht den Verein zu einem besseren Verein durch euch!

Neue AG -> Warhammer
Auf dem diesjährigen NDV-CON wurde zum ersten Mal Warhammer-Turnier gespielt und es ist geplant, dass Warhammer eine neue AG des NDV wird.

TOP 10: Verschiedenes

Der Versammlungsleiter bedankt sich bei den anwesenden Mitgliedern, sowie den Akteuren und Helfern bei der Vorbereitung der JHV. Auch geht ein besonderer Dank an die Spender der Preise der Tombola oder das Engagement für den Verein:

- Spiele Fantasy
- Fantasy En'counter
- Excalibur
- Pegasus
- AZU Pharma
- BC-Biochemie
- Black Batallion
- Detlef Howe
- Babek Amelizadeh
- Henning Estor
- Mathias Hagemann
- Stephan Heidenreich

Beendigung der JHV durch den Versammlungsleiter.

Beginn der JHV: 19:45 Uhr **Ende der JHV: 21:00 Uhr**

Der Protokollführer

Torsten Quack,
Schriftführer

RPG-Hintergrund zur Anstellung des Zeta Batallion im Haus Liao Teil 2

01.10.3035
Alte Freunde,
Arboris in der Kommunalität Tikonov

Es war ein kleines und unscheinbares Haus, genau der richtige Ort für dieses Treffen. Doch die Wachen verrieten, dass in diesem Haus nicht irgendwelche Personen sich trafen.

A: Mein Freund, wir haben uns schon lange nicht mehr gesehen!
B: Ja, das ist wahr. Wie geht es Dir?
A: Mir gut, doch das ist nicht der Grund für unser Treffen. Es geht um Deinen Vater, er wird langsam alt!
B: Und was geht das mich an? Du weiß genau wie er mich behandelt hat.
A: Ich weiß, doch das lag nur daran, dass Du nicht viel Interesse für das politische Geschäft gezeigt hast. Er braucht Dich!
B: Nein, er kann mich nicht brauchen. Und wenn, ich habe neue Verpflichtungen, die kann ich nicht aufgeben.
A: Welche Verpflichtungen? Meinst Du damit das Amt, welches Du nur deshalb inne hast, weil ein sehr alter Freund von mir Dich auf diese Position gebracht hat? Das war nie eine Verpflichtung. Und seitdem mein alter Freund verschollen ist, baut sich langsam eine Front gegen Dich auf. Du wirst damit leben müssen, dass Dein jetziges Amt nur eine Station in Deinem Leben ist, Deine Zukunft ist die Deines Volkes!
B: Ich bezweifle, dass ich je an der Zukunft meines Volkes teilhaben werde! Es gibt viel zu viele einflussreiche Leute, die an die Macht wollen.
A: Du irrst Dich! Dein Vater hat fast alle politischen Gegner entmachtet. Und genau das ist das Problem. Wenn Dein Vater abdankt, dann wird ein Vakuum entstehen, das keiner besser füllen kann, als Du.
B: Wenn es so ist, wie Du sagst, dann wird es einen Bürgerkrieg geben, und wie soll ich das verhindern?
A: Es wird keinen Bürgerkrieg geben. Das Einheiten der CCAF und der WH werden Dich unterstützen. Zusätzlich haben wir noch die Dragoner, die fast eine Schlüsselposition besetzen. Schon seit langem wird alles vorbereitet, für den Tag der kommen muss, für Deinen Tag!
B: Du weißt genau, dass ich nicht der Richtige dafür bin, die Macht steht hinter Dir, warum ergreifst Du sie nicht einfach?
A: Weil ich geschworen habe, das Volk zu schützen und dem Volk zu dienen. Und weil es Dein Volk ist. Auch wenn ich könnte oder wollte, ich wäre nicht der richtige für dieses Amt. Du bist der einzige, der diese Herausforderung bezwingen kann, denn Dich werden sie respektieren, Deine Zukunft ist Dein Volk!
B: Wie krank ist er?
A: Dein Vater? Schwer zu sagen. Er ist alt und vom Krieg gezeichnet. Ich weiß auch nicht genau, wie es um ihn steht. Zuletzt hat er fast alle einflussreiche Minister entlassen und diese durch Marionetten ersetzt. Er trifft fast alle Entscheidungen selbst und weiß am nächsten Tag nicht mehr, was er gesagt hat. Doch die Tatsache, dass er fast alle Minister, die ihn gefährlich werden könnten entlassen hat, zeigt mir, dass er nicht mehr dazu in der Lage ist, diese zu beherrschen, es ist ein Zeichen von Schwäche. Und er versucht diese Schwäche mit einer Demonstration von Macht zu verschleiern. Keine gute Taktik, aber wirkungsvoll.

B: Und daraus schließt Du, dass es zu Ende geht? Das hört sich eher an, als ob er an dem Gipfel der Macht stünde, als vor seinem Ende.
A: Du hast ihn weder gesehen noch gehört. Ich schon. Und ich begleite ihn schon seit Jahren, ich weiß wie es um ihn steht.
B: Ich sehe dabei noch weitere Probleme. Das Präfektorat wählt einen aus den eigenen Reihen, und ich habe keinen Sitz im Präfektorat.
A: Dein Vater wird einen Sitz für Dich organisieren.
B: Das würde er nie tun! Ich kenne ihn!
A: Falsch, er wird es tun, das Präfektorat wird neu zusammengewürfelt, er wird sehr bald geschehen.
B: Angenommen, ich würde mich darauf einlassen, wie würde ich eine Mehrheit der Mitglieder des Präfektorats bekommen?
A: Lass das mal ganz meine Sorge sein, ich kenne die Mitglieder und deren Interessen, ich werde sie überzeugen. Sie werden für Dich stimmen! Und das Warum sollte Dich nicht interessieren.
B: Du hast Dich nicht geändert. Ich erinnere mich noch an Tamarind. Zuerst hast Du eine Revolte angestiftet, dann hast Du sie befriedet.
A: Ja, und Du warst der Gewinner!
B: Warum hast Du damals Tamarind aufgegeben?
A: Weil es auf Dauer nicht zu halten war. Marik und Steiner haben alles daran gesetzt, keine neue Macht entstehen zu lassen. Unsere Verluste waren einfach zu groß. Und was noch viel schlimmer war, Dein Vater durfte davon nichts mitbekommen, dass seine Truppen es waren, die Dir halfen, Tamarind zu befrieden. Wenn die Angriffe von Steiner und Marik nicht so stark gewesen wären, dann hätten wir eine Chance gehabt, so nicht.
B: Und jetzt willst Du es genau so machen?
A: Nein, ich habe eine viel viel bessere Idee.
B: Wer aller wird dem neuen Präfektorat angehören?
A: Es werden die 6 ständigen Mitglieder sein: Maximilian Liao (Sian), Chandra Ling (Sarna), Sean Ryan Teng (Tikonov), Elisabeth Liao (Capella) und Lord Victor Hargreaves (Chesteron). Du wirst den St. Ives übernehmen, es könnte kaum besser für uns laufen. Die restlichen 6 Sitze werden Gefolgsleute erhalten. Und diese 6 Gefolgsleute plus Deiner Stimme sind meiner Ansicht nach mehr als die Hälfte.
B: Wie willst Du diese 6 ins Präfektorat bringen, da das Präfektorat ja die Offiziere und die Kommandostruktur der CCAF bestimmt?
A: Life is a game, and I'm the game master!

13.10.3035
Der Aufstand des Präfektorats

Das Büro des Kanzlers war prächtig. Es vermittelte nicht nur den Eindruck von Macht, sondern auch von Kultur und Überlegenheit. Sang-jiang-jun Seitz stand vor dem Kanzler. Er wusste, dass er das durchstehen musste, was jetzt auf ihn zukam. Und es war nicht wenig.

"Sang-jiang-jun Seitz, wie lange sind sie jetzt schon in meinen Diensten? Nein, antworten sie nicht, ich kann selbst rechnen. Warum? Ich will einfach nur das WARUM wissen? Es ist schön, dass sie das Zeta angeheuert haben, und es ist schön, dass das Zeta bereits mehrmals erfolgreich für uns gekämpft hat, aber warum haben sie Shang-shao Quinn als Verbindungsoffizier eingesetzt? Sie kennen die Loyalität von Shang-shao Quinn! Was haben sie sich dabei gedacht?"

Sang-jiang-jun Seitz war überrascht, der Kanzler hat nicht annähernd so reagiert, wie er es erwartet hatte.

"Mein Kanzler, ich war euch immer ein treuer Diener. Und auch dieses Mal habe ich nur in euerem Sinne gehandelt. Shang-shao Quinn, ich kenne ihre Loyalität, ist an der Position, wo sie entsprechend ihrer Loyalität keinen Schaden anrichten kann. Sie hatte ein eigenes Kommando, was für uns alle langsam zum Risiko wurde. Wir hatten schon viele Dragoner unter Vertrag, doch dieser Vertrag ist was besonderes. Wir haben eine Option, alle Dragoner unter Vertrag zu nehmen. Jedoch hängt das von verschiedenen Bedingungen ab. Wir wissen, dass Shang-shao Quinn keinen Einfluss darauf hat, aber wenn wir die Dragoner nicht bekommen, dann haben wir mit Shang-shao Quinn einen Schuldigen. Und wenn wir alle Dragoner bekommen, dann hat Shang-shao Quinn effektiv keinen Einfluss auf die Dragoner. Ich sehe hierbei kein Problem."

Der Kanzler war einen Moment ruhig, dann holte er tief Luft.

"So betrachtet ist das keine schlechte Lösung, doch es gibt da noch ein paar Probleme. Das Präfektorat will ihren Kopf. Das Präfektorat ist für die Einsetzung von Offizieren zuständig, und es wirf ihnen vor, dass Sie es übergangen hätten. Außerdem waren Sie und ihr Stellvertreter Jiang-jun Pfundt für mehr als eine Woche spurlos verschwunden. Der Capellanische Kommandorat war ohne seine beiden höchsten Offiziere, haben Sie überhaupt die Folgen badacht? Wir können von Glück reden, dass nichts passiert ist!"

Sang-jiang-jun Seitz hatte damit schon gerechnet.

"Mein Kanzler, es bestand zu keinen Zeitpunkt eine Gefahr für die Conföderation Capella. Es war alles vorbereitet. Und wenn ich die Gelegenheit nicht beim Schopf gepackt hätte, dann hätten wir jetzt nicht das Zeta, die Geschichte gibt mir Recht!"

Der Kanzler wusste das. Das Zeta hatte in der kurzen Zeit, in der es für das Haus Liao arbeitete, bereits 2 Planeten von Steiner zurückerobert. Ausgerechnet an der Grenze, die derzeit die meisten Verluste der Conföderation hat. Das Zeta war "Gold" wert. Doch wie sollte das Präfektorat davon überzeugt werden? Sang-jiang-jun Seitz war vielen Mitgliedern des Präfektorats ein Dorn im Auge, und das war die Gelegenheit.

13.10.3035
Der Anschlag

Der Kanzler war in seinem Büro. Die 12 Mitglieder des Präfektorats machten ihm große Sorgen. Es waren nicht wirklich 12. Jede Kommunalität war vertreten. Da es für St. Ives derzeit keinen Vertreter gab, blieb dieser Sitz leer. Da der Kanzler selbst einen Sitz im Präfektorat hat, waren es eigentlich nur die 10 verbleibenden Mitglieder.
Chandra Ling (Sian, 73), die gleichzeitig die Direktorin der Maskirovka war, hatte sehr viel Einfluss. Sie war alt und gefährlich.
Sean Ryan Teng (Tikonov, 65) war der Kommandeur des Tikonov Militärdistrikts. Er wäre selbst sehr gerne der Oberkommandeur der CCAF.
Elisabeth Jordan Liao (Capella, 49) war die First Lady. Doch sollte das ausreichen?
Lord Victor Hargreaves (Chesteron, 74) vertrat die frühere Kommunalität Chesteron, welche schon vor langer Zeit durch die Truppen Davions erobert wurde.

Seine Anwesenheit in diesem Gremium hatte eigentlich nur symbolischen Charakter. Es sollte damit bekräftigt werden, dass die Kommunalität Chesteron nicht aufgegeben wird.
Der Platz für St. Ives war frei, eine symbolisch Nachfolge für Candace Liao gab es bis jetzt noch nicht.
Die Restlichen 6 Mitglieder des Präfektorats wurden durch das House of Scions für 10 Jahre gewählt.

Früher hätte der Kanzler sich einfach rücksichtslos durchgesetzt. Es gab ja das Hintertürchen, dass er jeden, der sich gegen die Conföderation stellt, einfach all seine Titel aberkennen kann. Mit dieser Methode hatte er oft die Zustimmung des House of Scions, der Adelskammer, erzwungen. Doch beim Präfektorat das zu machen, wäre zu gefährlich. Das Präfektorat hatte einfach zu viel Macht, um es auf einen Machtprobe ankommen zu lassen.

Eine derart unglückliche Ausgangssituation hatte der Kanzler in all diesen Jahren nie gehabt. Er war davon überzeugt, dass Sang-jiang-jun Seitz nur noch ein Wunder retten konnte, denn wenn das Präfektorat einmal etwas wollte, dann war selbst er als Kanzler nicht mehr mächtig genug.

Seine Frau Elisabeth Jordan Liao war bei ihm, als sich plötzlich die Situation grundlegend änderte. Es klopfte an der Tür. Bevor Maximilian Liao noch "herein" sagen konnte, wurde die Tür geöffnet, Kiara Mitch, eine Assistentin des Kanzlers betrat den Raum:

"Mein Kanzler, ich habe ein wichtige Nachricht für Euch, es gab einen Anschlag!"

Der Kanzler schenkte ihr seine volle Aufmerksamkeit.

"Vor ca. 10 Minuten explodierte eine Bombe im Ceres-Hotel. Sie wurde im Maximilian-Liao-Saal gezündet, während gerade die Mitglieder des Präfektorats zu Tisch waren. Alle, außer Chandra Ling, wurden getötet. Chandra Ling hatte gerade für einen kurzen Augenblick den Saal verlassen. Der Polizeipräsident wird Euch innerhalb der nächsten Stunde genauer berichten."

Der Kanzler gab Kiara Mitch mit der Hand ein Zeichen, worauf sie den Raum verließ. Es war komisch, noch vor kurzer Zeit wünschte der Kanzler sich ein derartiges Ereignis herbei, doch jetzt bereitete ihm genau dies Kopfzerbrechen. Die Maskirovka, welche von Chandra Ling geleitet wurde, hatte das Hotel inspiziert. Es war unmöglich, einen derartigen Anschlag durchzuführen. Und wenn doch, dann war es sehr verwunderlich, dass Chandra Ling genau in diesem Augenblick den Raum verlassen hatte. Es war so ein Zufall, dass eigentlich nur Chandra Ling diesen Zufall herbeigeführt haben konnte, und das machte ihm Angst. Sollte sie diesen Anschlag geplant haben? Und was kam als nächstes? Wollte sie ihn, den Kanzler, aus dem Weg schaffen?

Innerhalb weniger Sekunden traf er die Entscheidung: Chandra Ling muss sofort in Haft genommen und die Sicherheitsvorkehrungen für den Palast des Kanzlers müssen verdreifacht werden. Das Veranlassen dieser Maßnahmen dauerte ebenfalls nicht mehr als ein paar Sekunden. Danach trank er etwas Heilwasser, welches ihm seine Frau in einem Glas bereit gestellt hatte.

Maximilian Liao wartete. Es waren immerhin schon drei Minuten vergangen, und er hörte noch nichts von der Verhaftung. Vier Minuten, es war eine Ewigkeit. Der Kommandant der Palastgarde meldete, dass die Anzahl der Wachen um den Faktor vier angehoben wurden, der Palast war hermetisch abriegelt. Fünf Minuten, dem Kanzler wurde irgendwie schummrig vor den Augen, war es die Anspannung, die Angst?

Die letzte Meldung, die der Kanzler noch mitbekam war, dass Chandra Ling sich der Verhaftung wiedersetzt haben soll und erschossen wurde, danach wurde er bewusstlos.

Am Abend wurde einem Sprecher des Kanzlers der Öffentlichkeit mitgeteilt, dass Elisabeth Jordan Liao, die First Lady der Conföderation Capella, die Präsidentin des House of Scions und Präfektin der Kommunalität Capella die Amtsgeschäfte des Kanzlers bis zu dessen Genesung führen wird. Ebenso wird sie den Kanzler im Präfektorat vertreten. Weiter hieß es in dieser Erklärung, dass der Kanzler nach einem Schlaganfall im Koma liegt und die Ärzte um sein Leben kämpfen.

Innerhalb weniger Minuten war aus der First Lady die mächtigste Person der Conföderation Capella geworden. Sie vertrat den Kanzler. Sie hatte die derzeit einzigen beiden Stimmen im Präfektorat inne. Und sie war als Präsidentin des House of Scions dafür verantwortlich, dass von diesem neue Präfekten gewählt wurden oder nicht.

14.10.3035
Die Revolution

Sang-jiang-jun Seitz war in seinem Arbeitszimmer. Er wusste nicht genau, wie er die Situation und Elisabeth Jordan Liao einschätzen sollte. Es waren viel zu viele Zufälle, die eigentlich nie hätten geschehen dürfen.

Die Maskirovka hatte das Hotel gründlichst untersucht, es wäre unmöglich gewesen, eine Bombe in das Gebäude zu bringen. Genau so komisch war es, dass Chandra Ling bei ihrer Verhaftung erschossen wurde. Sie war mit 73 eine alte Dame. Nein, das ergab keinen Sinn. Und der Kanzler. Er wurde fast wöchentlich auf alles untersucht, er bekam sofort eine Behandlung, wenn nur der geringste Verdacht bestand. Er war zwar alt, aber dass er genau zu diesem Zeitpunkt einen Schlaganfall bekommen sollte, nein, zu viele Zufälle.

Sang-jiang-jun Seitz hätte gerne gewusst, was genau gespielt wurde. Doch um das zu erfahren, war es notwendig alle möglichen Risiken auszuschalten. Und die zwei größten Risiken waren die Capellan Hussars und die Death Commandos. Dies waren die einzigen Truppen, die vor Ort und möglicher Weise auf Elisabeth Jordan Liao hören würden.

Glück war auch, dass die acht Kriegerhausregimenter mit je einer Lanze und diverser Infanterie auf Sian waren. Da Sang-jiang-jun Seitz nicht nur der Oberbefehlshaber der CCAF war, sondern auch Gao-shiao-zhang des nur WH Imarra, konnte er sich auf deren Unterstützung verlassen. Ein mal im Jahr kommen die Shiao-zhang der Kriegerhausregimenter mit je einer Lanze und einer Infantry Company nach Sian, um von dort aus mit dem Gao-shiao-zhang zu einer Übung aufzubrechen.

Die Capellan Hussars konnte Sang-jiang-jun Seitz an die Grenze zu Davion / St. Ives entsenden, da das Zeta dort eine Schlappe hat hinnehmen müssen. Dies war zwar ein Verlust, aber keine Weltuntergang, da das Zeta dort eigentlich nur mit Resten vertreten war.

Die Hauptkampfkräfte haben in einer geplanten Operation eine Steiner-Offensive durchgeführt und dabei 2 Planeten erobert. Und da das Zeta nicht überall gleichzeitig sein kann, wäre doch etwas Unterstützung durch die Capellan Hussars nicht schlecht.

Die Death Commandos waren da ein etwas größeres Problem. Doch ebenso kein unlösbares, da Sang-jiang-jun Seitz noch eine alte Mission hatte. Als vor ein paar Jahren eine Großoffensive des Taurian Concordat der Conföderation massive planetare Verluste beschert hatte, blieben auf Pojos in einem Versteck diverse Unterlagen liegen. Eigentlich wollte Sang-jiang-jun Seitz diese erst nach einer Wiedereroberung bergen, jedoch war das jetzt eine hervorragende Aufgabe für die Death Commandos.

Die Marschbefehle waren schnell erteilt, jetzt konnte er sich der restlichen Planung widmen. Lama Retchfield und Shonso Ming waren zwei einflussreiche Mitglieder des House of Scions. Sang-jiang-jun Seitz erhoffte sich von ihnen eine gewisse Unterstützung. Lama Retchfield, der das Amt des Vizepräsidenten des House of Scions inne hatte, sollte in einer Notsitzung die Wahl von 10 Präfekten veranlassen. Sang-jiang-jun Seitz dachte dabei an die acht Shiao-zhang der Kriegerhausregimenter, ihn selbst und einen Joker. Mit dieser neuen politischen Macht ausgestattet, wollte er Elisabeth Jordan Liao den rechten Weg zeigen und die seltsamen Vorfälle in der Konföderation aufklären. Wenn das nicht funktionieren sollte, dann blieb ihm nur noch eine militärische Intervention übrig.

16.10.3035
Die Verschwörung

Die Capellan Hussars und die Death Commandos waren bereits unterwegs. Sang-jiang-jun Seitz konnte jetzt seine weiteren Pläne verfolgen.
Das Treffen mit den acht Shiao-zhang der Kriegerhausregimenter sollte in wenigen Minuten statt finden. Es war nicht damit zu rechnen, dass sich einer der Shiao-zhang gegen die Pläne stellen würde. Die Kriegerhausregimenter waren die Elite der Konföderation. Es gab eigentlich nur zwei weitere Einheiten, die diesen Standart halten konnten, die Capellan Hussars und die Death Commandos. Da jedoch die Auswahl der Krieger der Kriegerhäuser nach anderen, viel strengeren Kriterien erfolgte, waren die Krieger der Kriegerhäuser eine eingeschworene Gemeinschaft. Ihre Loyalität gegenüber dem Kanzler war unendlich hoch. Sie davon zu überzeugen, dass der Kanzler in Gefahr sei, sollte nicht schwer fallen.

Nach und nach trafen die Shiao-zhang ein. Es war ein abhörsicherer militärischer Bunker am Rand des militärischen Luft-Raum-Hafen. Die Spezialisten des WH Imarra hatten sich zuvor davon überzeugt, dass der Raum sauber war. Es waren herzliche Begrüßungen, wie unter Brüdern. Nun ergriff Sang-jiang-jun Seitz das Wort:
"Ich begrüße die Shiao-zhang der Warrior Houses. Heute spreche ich zu euch als einer von euch. Noch vor ein paar Tagen hatte ich eine Unterredung mit dem Kanzler, ich konnte keine Anzeichen von irgendwelchen Schwächen erkennen. Noch vor ein paar Tagen waren die Mitglieder des Präfektorats gesund, und keiner machte den Eindruck, als ob er sich mit einer Bombe in die Luft jagen wollte.

Noch vor ein paar Tagen war Chandra Ling eine alte und fast gebrechliche Frau, und sie machte nicht den Eindruck, als ob sie sich einer Verhaftung so wiedersetzen könnte, dass man sie erschießen muss."
Sang-jiang-jun Seitz machte ein Pause und sah den Offizieren ins Gesicht.
"Es sind in den letzten Tagen so viele Zufälle geschehen, die einer Aufklärung bedürfen, einer Aufklärung, die nur wir erreichen können. Wir haben dem Kanzler unsere Treue geschworen. Jetzt benötigt uns der Kanzler mehr denn je.

Ich wollte ihn besuchen, doch mir wurde der Zutritt zum Krankenhaus verweigert. Die behandelnden Ärzte verlassen das Krankenhaus nicht, somit ist auch eine Befragung dieser nicht mehr möglich. Ich stelle hier die offizielle Frage: Ist der Kanzler wirklich krank? Oder ist er in Gefahr? Gibt es einen Grund, warum wir nicht handeln sollten?"
Sang-jiang-jun Seitz machte erneut ein Pause und sah den Offizieren ins Gesicht.
Ein der Offiziere sagte leise: "Wie?"
"Zuerst müssen wir die Macht von Elisabeth Jordan Liao einschränken. Dies kann nur dadurch geschehen, indem wir eine Sitzung des House of Scions erzwingen, in der dann ein neues Präfektorat gewählt wird. Natürlich nicht ganz neu, die verbleibenden 10 Sitze werden besetzt. Als Präfekten sollt ihr und ich gewählt werden."
Ein anderer Offizier fragte: "Aber das sind nur neun, wer ist der zehnte?"
"Tormano Liao."
Plötzlich war im Raum ein Stille, man hätte sogar eine Feder zu Boden fallen hören. Keiner wusste was er dazu sagen sollte. Tormano Liao war derzeit Präzentor. Er war natürlich ein Liao, aber momentan war er der Oberbefehlshaber Comstars. Wie sollte das gehen?
Sang-jiang-jun Seitz fuhr fort.
"Tormano und ich haben uns Anfang des Monats getroffen. Ich hatte mit ihm genau über so eine Eventualität gesprochen, wie sie jetzt eingetreten ist. Natürlich war es damals ein anderer Hintergrund, doch jetzt ist er der einzige Liao, der keine eigenen Interessen in der Conföderation verfolgt. Er wird die Conföderation so lange leiten, bis der Kanzler dies wieder selbst erledigen kann."
Ein weiterer Einwurf erfolgte schnell: "Und was wird aus Elisabeth Jordan Liao?"
"Wir sind das Präfektorat, wir bestimmen, wir haben die politische und militärische Macht. Wir werden Tormano Liao mit all dem ausstatten, was notwendig ist, unseren Kanzler zu vertreten." Antwortet Sang-jiang-jun Seitz.
Ein weiterer Offizier fragte: "Aber was, wenn wir uns irren?"
Sang-jiang-jun Seitz sagte darauf:
"Wir können ein Irrtum nie ausschließen, aber die Lage und die Abfolge der Ereignisse macht es sehr schwer, an einen Irrtum unsererseits zu glauben."
Alle stimmten mit einem Kopfnicken zu.
Einer der Offiziere sagte: "Lasst uns mit den Vorbereitungen beginnen!"

Wenige Stunden später schickte Sang-jiang-jun Seitz Sao-wei Kim Lee zu einer Sondermission. Sie solle nach Castrovia und von dort aus eine HPG-Botschaft zum Zeta und zu Tormano Liao senden.

Jetzt musste nur noch eine Sondersitzung des House of Scions initiiert werden.

Walter Seitz

Loyal zu Liao

Wolfs Dragoner

Wolf Hall, Welt, Outreach
Unabhängiger Dragonerplanet, Konföderation Capella

11. Februar 3036

Major Stanford Blake befand sich auf dem Weg zur Kommandozentrale in Wolf Hall. In wenigen Minuten würde Colonel Wolf dort mit den auf Outreach anwesenden Offizieren der Einheit die aktuelle Lage erörtern. Als Leiter des Wolf Net, dem Nachrichtendienst der Dragoner, lag es bei ihm die neusten Daten von der Front zu Filtern und den Prioritäten nach zu ordnen.

Das Datenaufkommen war vor kurzem explosionsartig angestiegen. Grund dafür war der neue Kontrakt, den die Dragoner mit der Konföderation Capella abgeschlossen hatten. Erstmals nach Misery waren wieder alle Regimenter und angeschlossenen Einheiten bei einem Arbeitgeber unter Vertrag. Aufgrund der hohen Verluste, die Liao in den letzten Jahren hinnehmen musste, war der Vertrag sehr Umfangreich, versprach den Dragonern aber auch die Chance ihre Einheiten auf die Stärke vor Misery zurück zu bringen. Noch immer waren nicht alle Verluste ausgeglichen. Battlemechs, Luftraumjäger und Panzer waren zwar zu ersetzen, aber bei guten Soldaten, die würdig waren Dragoner zu sein, sah es anders aus. Die fünf Regimenter lagen jeweils bei ungefähr 65% ihrer eigentlichen Sollstärke.

Haus Liao erkannte offiziell die Souveränität des Dragoner Planeten Outreach an. Des weiteren wurden zwei Protektorate gebildet, die ausschließlich von Colonel Wolf verwaltet und verteidigt werden sollen. Der Wolf hatte entsprechen des Kontraktes entschieden, dass die Verteidigung dieser Protektorate das Hauptaugenmerk sein musste. Einzig Epsilon war auf Outreach verblieben, während die anderen Regimenter auf die einzelnen Welten der Protektorate verteilt waren. Jedem Planeten stand somit ein Battalion zur Verfügung. Um die Schlagkraft dieser Einheiten zu erhöhen waren die Unterstützungseinheiten, wie zum Beispiel die 7. Kommandos, die Artillerie und die Luftraumstreitkräfte, aufgesplittet und den einzelnen Einheiten angegliedert.

Um im Notfall auf Angriffe reagieren zu können und auch selbst offensiv aktiv werden zu können, wurden mit dem Zeta Battalion und der Black Widow Company zwei kleinere Einheiten bereits wieder auf volle Sollstärke gebracht Colonel Wolf hatte weiterhin dafür gesorgt, dass sämtliche Sprungschiffe der Einheit zu enggestrickten Kommandostrecken zwischen den Protektoraten und Outreach organisiert wurden, um diesen beiden Einheiten ein schnelles Erreichen verschiedener Einsatzziele zu erreichen.

Anfang Februar kam es nun zu schweren Kampfhandlungen an allen Fronten. Noch während die Dragoner dabei waren ihre neuen Garnisonswelten zu beziehen, griffen die Liga Freier Welten, die Vereinigten Sonnen und der St. Ives Pakt auf zahlreichen Planeten der Konföderation an.
Nur dank des Heldenhaften Einsatzes der Dragoner war es Möglich die Angreifer zurück hinter die Grenzen zu drängen und sogar leichte Gebietsgewinne zu verzeichnen.
Die Maskirovka war zwar sehr zurückhaltend mit genaueren Berichten, aber Blake wusste sehr genau über die Resultate der Kämpfe bescheid. Die Black Widows wurden zweimal übel Zusammengeschossen. Beim erstenmal von der Federated Suns Armored Cavalry und danach noch von den Blackwind Lanciers. Es würde mindestens einen Monat dauern bis Natascha Kerensky ihre Einheit wieder ins Feld führen könnte.
Besser dran war da schon das Zeta Battalion, dem es gelang sämtliche Gegner aus dem Weg zu räumen und für die Gebietsgewinne verantwortlich war.

Auf Drängen von Maximilian Liao, der mit dieser Geste wohl vor allem Propaganda für die Öffentlichkeit im Sinn hatte, wurde Colonel J. Elliot Jamison vom Zeta Battalion ein Herzogtitel angeboten.
Im Stil eines echten Dragoners fiel jedoch seine Antwort aus: „Suchen sie sich doch irgend einen unwichtigen Tech für den Posten, ich hab weiß Gott besseres zu tun!"

Der kurze aber dennoch schwere Konflikt hatte vor allem auf erschreckende Art und Weise gezeigt, wie verletzlich die Dragoner immer noch waren. Besonders Outreach war viel zu schwach verteidigt, was schon zu vielen hitzigen Wortgefechten zwischen den Führungsoffizieren und dem Wolf geführt hatte. Heute nun hatte der Colonel eine Besprechung angesetzt um dieses Problem aus der Welt zu schaffen.

Als Stanford Blake die Kommandozentrale betrat nahm er mit einem Blick die anderen Offiziere zur Kenntnis und grüßte sie mit einem kurzen Nicken. Colonel Baxter Arbuthnot und Major Stuart Fields vom Epsilon Regiment saßen bereits am Besprechungstisch und diskutierten anscheinend über die Ergebnisse der letzten Übungen ihrer Einheit. Am anderen Ende des Raumes befanden sich Kelly Yukinow und Dechan Fraser die gemeinsam mit Captain William Cameron, aus der Befehlslanze des Wolfs, über einer Computerkonsole die neusten Berichte von der Front durchgingen.
Darüber hinaus waren fast ein Dutzend weiterer Dragoner anwesend, die eifrig damit beschäftigt waren Daten auszuwerten, Befehle weiterzuleiten und Anfragen zu bearbeiten.
Sämtliche Aktivitäten brachen für einen kurzen Augenblick ab, als Colonel Jaime Wolf die Zentrale betrat.

Ohne große Gesten kam der Wolf direkt auf den Punkt. „Wir haben in den letzten Tagen und Wochen sehr oft über die Verteidigung von Outreach gesprochen. Es steht außer Frage, dass sie verstärkt werden muss. Zur Zeit befindet sich zwar Epsilon hier und einige weitere Kompanien auf Urlaub, aber wir müssen hier eine Möglichkeit finden das System zu einer Festung aufzubauen.
Ich habe daher entschieden, dass wir eine Heimatarmee ausheben. Sie soll hauptsächlich aus Freiwilligen und Reservisten bestehen, auch einige Kompanien unserer Ausbildungsabteilung werden ihr angegliedert. Eine reine Bodenarme reicht natürlich nicht aus."
Der Wolf deutete mit in Richtung eines Bildschirms, auf dem die Sprungrouten der Konföderation angezeigt wurden.
„Wie ihr seht haben wir unsere Sprungschiffe zu Kommandostrecken aufgestellt. Dies geschah vor allem um die Mobilität von Zeta und den Widows zu steigern, hat aber auch noch einen anderen Grund! Alle Routen verlaufen durch Capolla. Schon während wir mit Liao verhandelt haben wurde in diesem System ein Projekt gestartet, das nun kurz vor der Fertigstellung steht. Über unsere Kommandostrecken wurden unbemerkt Ressourcen und Techniker nach Capolla eingeflogen.
Da sich das Projekt der Fertigstellung entgegen neigt ist die Zeit gekommen euch einzuweihen. Wir besitzen nun wieder eine mobile Raumstation!"
In den Gesichtern der Anwesenden konnte man das Erstaunen über diese Eröffnung deutlich ablesen. Vor allem Blake war nicht klar, wie es Wolf gelungen war diese Information selbst vor ihm geheim zu halten.
Während die Offiziere noch über diese Neuigkeiten nachdachten sprach Wolf weiter.
„Sie wird Hephaistos II heißen und bereits Anfang März in einer Umlaufbahn um Outreach operieren. Des weiteren bekommen wir heute noch etwas besonderes zu sehen."

Wolf drehte seinen Kopf zur Com-Konsole. Einer der dort arbeitenden Techs hob den Kopf und meldete die Ankunft eines Schiffes am Nadirsprungpunkt des Systems. Etwas verwirrt stammelte er: „Sir, der Computer identifiziert das Schiff als einen Zerstörer vom Typ Riga!"
Mit einem zufriedenen Grinsen drehte sich Wolf zu seinen erstaunten Offizieren um. „Bei diesem Schiff handelt es sich um die WDSF Joshua. Zu ihrer Herkunft kann ich zum jetzigen Zeitpunkt keine genaueren Angaben machen. Sie wird ebenfalls in diesem System stationiert. Ich denke, dass sich nun niemand mehr ernsthaft mit dem Gedanken befassen wird Outreach anzugreifen."

Während der Wolf seine Offiziere entlies grübelte Major Blake noch immer, wie er es wohl geschafft hatte diese Informationen so gut geheim zu halten. Auf jeden Fall hatte er im Interesse der Dragoner die richtigen Entscheidungen getroffen.

Die Wolfs Dragoner waren nun stärker als je zuvor und niemand würde es mit ihnen aufnehmen können.

Fabian Degen
HO Wolfs Dragoner

Liao Press

Gegenoffensive Erfolgreich!

Militär treibt Steinerpräsenz zurück! Große Teile verlorenen Territoriums wieder in capellanischer Hand!

In einer koordinierten Aktion haben Einheiten der Ambermarle's Highlander und Corrosive Crowbars, in Zusammenarbeit mit den Wolf's Dragonern, am vergangenen Wochenende einen großen Teil des im vergangenen Jahr an das Haus Steiner verlorenen Territoriums zurückerobert.

Konnten die Steiner Truppen zu Beginn des Wochenendes noch einen weiteren Sieg erringen als die Bremer Gardejäger die White Ghostwolfs, eine Teileinheit der Capellan Reserve, während der Vorbereitungen für einen Wachwechsel überraschten, so mußten sie nur Stunden später feststellen, das eine groß angelegte Offensive gegen vier der sechs besetzten Welten gestartet wurde.

Mit Konflikten an allen Grenzen, waren die Versorgungslinien und Truppenkapazitäten im Bereich des in unseren Raum geschlagenen Invasionskorridors offensichtlich zu sehr gestreckt. Es bewachten einzig die seit längerem bei Steiner unter Vertrag stehenden Söldner der Phoenix Guard diesen an sich für Steiner wichtigen Bereich.

Obwohl sie auf verlorenem Posten stand, leistete diese Einheit erbitterten Widerstand und konnte großen Materialschaden anrichten. Letztendlich aber war sie zu sehr zersplittert, um eine ernstgemeinte Gegenoffensive aufzuhalten.

Soweit bekannt wurde, waren besonders die Gefechte mit den Ambermarle's Highlandern, einer eher kleinen und unscheinbaren Einheit, deren Loyalität und Einsatzwillen in einigen Kreisen sehr umstritten sind, sehr hart. Beide Welten, die dieser Einheit als Einsatzziel zugewiesen waren, wurden von den Steiner Söldnern bis zum letzten Mann verteidigt. Eine Einsatzbereitschaft, die man bei Söldnern eher selten erlebt. Nicht darauf vorbereitet auf solchen Widerstand zu stoßen, mußten die Highlander bis in die frühen Morgenstunden kämpfen. Dabei bediente sich die Phoenix eher unkonventionelle Taktiken und gingen hohe Risiken ein um die vorstürmenden Liao-Truppen am Erfolg zu hindern und beinahe hätten sie es geschafft auf beiden Welten den Angriff zurück zu schlagen. Letztendlich jedoch hat das Geschick und die Aufopferungsbereitschaft der Mechpiloten und Panzercrews der Ambermarle's Highlander den Ausschlag gegeben und dieser Einheit zwei Siege beschert.

Die Corrosive Crowbars vernichteten einen weiteren Teil der Guards, als diese, als Wachablösung für die Capellan Reserve, auf der erst kurz zuvor von der Bremer Garde eroberten Welt eintrafen. Das brachte diese Welt wieder sicher in den Schoß der Konföderation. Warum die Garde Teile der Phoenix Guard mitführte und als Wacheinheit zurück lies ist nicht näher bekannt. Auch ist nicht in Erfahrung zu bringen, warum die Garde nicht versuchte die Crowbars im Weltall abzufangen und eventuell zu schwächen um ihre Söldner zu schützen.

Es ist jedoch zu hoffen, das dies zu Unstimmigkeiten zwischen den Söldnern und dem Steinermilitär führen wird.

Die Wolf's Dragoner meldeten keine größeren Schwierigkeiten bei den ihnen zugewiesenen Zielen. Was wieder einmal beweist, das es eine sehr kluge Wahl des Kanzlers war, diese Einheit aus den Diensten des St. Ives Paktes zu lösen. Aufgrund ihrer Erfolge im vergangenen Jahr wurde ihnen eine unbefristete Vertragsverlängerung und zwei größere Protektorate angeboten um sie weiterhin in unseren Diensten zu halten. Offenbar wurde dieses Angebot angenommen.

Anm. d. Autors

Die hier beschrieben Gefechte fanden auf dem Outreach-Con in Goslar statt. Man verzeihe mir bitte das ich meine Einheit, die Ambermarle's Highlander, bei dem Zeitungsbericht etwas in den Vordergrund gestellt habe, aber die beiden Fights gegen die Phoenix Guard waren einfach Atemberaubend.

Der erste Fight fing als "kurzer" Fight mit je einer Lanze Mechs und einer Lanze Fahrzeugen auf beiden Seiten an und dauerte dann fast acht Stunden. Dabei war nicht eine Minute langweilig und keine Seite hat irgendwie versucht Zeit zu schinden oder die Runden in die Länge zu ziehen. Von Anfang an stürmten beide Seiten auf einander zu und prügelten rücksichtslos mit allem aufeinander ein. was grade irgendwie als Waffe feuer- oder schlagbereit war. Schon in der dritten Runde standen die ersten Panzer bewegungslos in der Gegend herum oder hatten Crits die ihnen das Feuern für eine Runde verboten.

Es war Knallhart und am Ende gingen nur zwei Mechs der AH wieder vom Feld. Alles andere, mit Ausnahme zweier Panzer deren Crew tot war, war vollkommen zerstört.

Beim zweiten Fight, am nächsten Abend, wollten wir es wirklich kurz halten und beschränkten uns auf die beiden Festungskarten mit je einer Lanze Mechs und der Auflage die Festungsmauern als Spielbegrenzung anzusehen. Auch der Fight, kurz nach 20:00 Uhr Abends gestartet, ging bis nach drei Uhr in der Früh. Wieder wurde von Anfang an keiner Seite Gnade geschenkt, wenn man von den vielen bewußtlosen Piloten einmal absieht, die man, ohne sich vorher darauf zu verständigen, einfach als Ziele ignoriert hat. Am Ende standen drei einbeinige, teilweise einarmige Mechs siegreich auf dem Feld. Zwei davon hatten zusätzlich noch jeweils vier und fünf Pilotentreffer kassiert, waren aber wach und schossen den als letztes verblieben Ostroc erst aus seiner Deckung, dann waffenlos und letztendlich ganz vom Feld.

Auch erwähnen möchte ich noch das ich echt unverschämtes Glück und die Phoenix Guard echt unverschämte Ideen hatte. Beides hat sich ständig gegeneinander aufgewogen und den Kampf hin und her gehen lassen.

Da die Anmerkung nun beinahe größer ist als der eigentliche Artikel möchte ich mich hier nur noch mal kurz bei Jan und seinen Jungs für zwei sehr spannende Fights und ebenso unterhaltsame Abende auf dem Con bedanken. Beim nächsten mal machen wir wieder richtig große Chapterfights. Die dauern nicht so lange!!! ☺

RPG-Kurita 16.04.3036

RPG-ON

Luthien
Pesht-Militärdistrikt
Draconiskombinat

Die Gardisten der OTOMO in ihren zeremoniellen Rüstungen sahen eher wie Statuen einer vergangenen Epoche als wie lebendige Menschen aus. Starr und unbeweglich standen sie dort und erst nachdem der Mann sich ihnen näherte und sie schließlich passierte bewegten sie sich und führten einen perfekten Salut aus, ehe sie wieder in die Wachstellung zurückwechselten.

Yorinaga Kurita nickte knapp und setzte seinen Weg fort, bis er schließlich den Kommandoraum erreichte. Dieser Raum war vollgestopft mit unersetzbarer LosTech-Technologie, auch wenn er wie die meisten Räume des Imperialen Palastes im altjapanischen Stil gehalten war. Doch hinter den Holzverkleidungen und dem Reispapier mit den wunderschönen Malereien befanden sich die Apparaturen, die diesen Raum unter anderem völlig abhörsicher machten.

Ein anderer Mann befand sich in dem Raum und hockte vor einem kleinen Tisch. Er trug die traditionelle Tracht der mittelalterlichen Samurai und lediglich die metallene Spange mit dem Drachensymbol stach aus der Schlichtheit seiner Bekleidung hervor.

Yorinaga verneigte sich tief, so wie es der Unterschied des Ranges zwischen ihnen beiden vorschrieb.
Die eisblauen Augen seines Gegenüber musterten ihn kurz, ehe ein Lächeln auf den Lippen des Mannes traten.

"Ich danke Euch, daß Ihr meinem Ruf so rasch gefolgt seid, werter Verwandter." sagte der Mann miit freundlicher Stimme, während seine Augen kalt blickten.

Yorinaga antwortete mit leiser Stimme "Ihr ehrt mich, Koordinator."

Takashi Kurita nickte knapp und machte eine Handbewegung, die Yorinaga aufforderte gegenüber Platz zu nehmen.

"Die militärische Lage stimmt mich zufrieden, Gunji-no Kanrei. Weniger allerdings die neuesten Berichte über unseren Verbündeten."
Deutlich war die Verachtung in den Worten Takashis zu hören, als er die letzten Worte aussprach.
Yorinaga blieb regungslos sitzen, aber in seinem Inneren machte sich Besorgnis breit.
Takashi fuhr fort.
"Wie ich hörte haben die Liga Freier Welten die Kell Hounds-Söldner unter Vertrag genommen"

Unwillkürlich mußte Yorinaga an die letzten Begegnungen mit den Kell Hounds zurückdenken. Vor Jahrzehnten hatte er den Prinzen der Vereinten Sonnen besiegt und getötet. Ian Davion war scheinbar im Vorteil gewesen. Gegen seinen 100 Tonnen Atlas stand nur der 30 Tonnen leichtere Warhammer des Kommandanten des 2nd Sword of Light. Doch Yorinaga hatte den Mech des Davionherrschers Stück für Stück auseinandergenommen und schließlich vernichtet. Es war ein großer Triumph und einzig das Eintreffen der Entsatztruppen der Kell Hounds verhinderte, daß die Kuritisten die Leiche des Davionherrschers erbeuteten. Jahre später tötete Yorinaga im Kampf einen der beiden Kellbrüder und wartete auf den Tag, an dem er auch den zweiten besiegen würde.

Doch wie sollte er gegen diesen kämpfen, wenn die Kell Hounds nun Bestandteil der kuritistischen Verbündeten des Hauses Marik waren?

"Ist diese Nachricht bestätigt worden, Tono ?" fragte er mit leiser Stimme.

Takashi nickte und schaute seinm Verwandten direkt in die Augen. "Eine Beleidigung für unser Haus. Nicht nur, daß unsere Verbündeten nicht aus den Lehren der Vergangenheit lernen und weiterhin Söldnergesindel in ihren Reihen dulden - nein - sie nehmen sogar nun die Kell Hounds unter Vertrag."

Die Hände auf seinen Oberschenkel ruhen lassend lehnte sich Takashi etwas zurück und hob den Kopf an.
"Gunji-no Kanrei. Ich erteile Euch den Befehl, einen Plan auszuarbeiten, um das Söldnergesindel anzugreifen. Verwendet Spezialeinheiten, die es gewohnt sind in feindlicher Hinterraum zu operieren. Am besten solche, die nicht asiatischer Herkunft sind und somit nicht sofort als Kuritisten erkennbar. Sie sollen Mechs ohen Markierungen verwenden. Das Ersatzamt wird angewiesen alle Beutegeräte zur Verfügung zu stellen, so daß Ihr unter diesen auswählen könnt. Verwendet am besten Azami-Krieger.

Nehmt Euch dieser Sache persönlich an und erstatet mir Bericht, wenn die Operation abgeschlossen ist."

Yorinaga neigte den Oberkörper und fragte dann mit leiser Stimme: "Habe ich völlig freie Hand, Tono - hinsichtlich aller möglichen Konsequenzen auf das Bündnis mit Haus Marik ?"

Takashi lachte bellend los. "Hai. Wer sich dem Drachen in den Weg stellt, der erhält auch die Strafe für eine solche Tat. Ihr habt völlig freie Hand."

Obwohl sein Gesicht immer noch wie eine emotionslose Maske wirkt, fühlte Yorinaga, wie der Gedanke auf einen Kampf gegen den letzten der beiden Kell Brüder ihn erregte. Endlich - nach all diesen Jahren konnte er abschließen, was auf Mallorys World einst begann.

Wenige Stunden später gingen verschlüsselte Botschaften bei einem der Arkab Regimenter ein und mehrere Sprungschiffe erhielten Befehle um eine Sprungkette zu bilden.

RPG-OFF

Dieser Text spiegelt den rollenspieltechnischen Hintergrund zu dem Wechsel von Sascha Philipp als HO St. Ives zum HO Liao und der Ernennung von Arnold Alisch zum HO St. Ives wieder. Wir wünschen euch viel Spaß beim lesen.
Sascha Philipp und Arnold Alisch

Independence Day

13. November 3058

23:16 Uhr - Militärverwaltungsgebäude der PSK
Das Büro war, bis auf das fahle Licht eines Monitors, dunkel. Nur das leise Klappern der Tastatur und schwache Umrisse einer Person, bewiesen daß das Büro besetzt war.
Die Person haßte es im Verborgenen arbeiten zu müssen. Und dann auch noch im eigenen Büro. Doch wenn bekannt werden würde, was er hier tat, wäre ihm eine sehr lange Haft-, vermutlich sogar die Todesstrafe sicher. Nicht nur das er in den vergangenen Jahren mehr und mehr capellanische Agenten auf die Welten des Paktes eingeschleust hat. Nein! Zusätzlich hat er diese sogar noch mit hochwertiger militärischer Ausrüstung versorgt. Sogar einige Battlemechs und schwere Kampf-panzer hat er den heimlich gegründeten Rebellengruppen zukommen lassen.
Das alles war nun vorbei. Irgendwer hatte Verdacht geschöpft. Es war also an der Zeit, einige letzte falsche Fährten zu legen und von diesem Planeten zu verschwinden.
Vor acht Tagen hatte er eine HPG-Nachricht an den Kanzler der Konföderation Capella geschickt, mit der Bitte um Extraktion. Gestern kam die Antwort. Er solle, auf dem vorbereiteten Weg, am 16. November am Nadir Sprungpunkt sein. Wenn das klappen sollte, dann mußte er noch heute Nacht aufbrechen und es würde ein brechend harter Flug mit permanenten zwei G werden.
Wenn alles lief wie geplant, würde er schon bald auf Sian sein und der St. Ives Pakt würde, aufgrund der Fehlinformationen die er grade in das System eingab, einige Zeit brauchen um herauszufinden wer im Militär tatsächlich noch loyal der Regierung gegenüber steht und wer nicht.
Er weiß das es noch andere gibt die wie er ein neues, wieder erwachtes und starkes Capella wollten und in die Pläne des Kanzlers, zumindest teilweise, eingeweiht waren. Einige würde er mit diesen Daten in Gefahr bringen. Doch das ließ sich nicht ändern. Denn weder weiß er wer sie sind, noch hätte er auf sie Rücksicht nehmen können, wenn er es täte. Denn grade der ein oder andere Treffer bei den späteren Geheimdienstermittlungen würde die Glaubwürdigkeit dieser Informationen erheblich steigern. Opfer müssen gebracht werden. Doch sie werden irgendwann als Helden gefeiert werden. Dessen war er sich sicher.
Mit einem letzten Tastendruck verschlüsselt er die Datei die er grade erstellt hat. Für mehr reicht die Zeit nicht mehr. Er schaltete den Monitor ab.
In aller Ruhe verstreute er einige Einheitenpapiere, Befehlsformulare und Akten. Es würde so aussehen als wenn er hektisch einige letzte Informationen gesammelt hätte und dann eiligst verschwunden wäre. Kaum das er aus dem Gebäude war und sich in seinen Dienstwagen gesetzt hatte, fuhr ein Militärlaster vor. Vom Heck strömten einige Kommandosoldaten und eilten in eben das Gebäude das er soeben verlassen hatte. Sie wirkten nicht besonders alarmiert, aber es war kein Zweifel möglich. Sie waren ihm schneller auf die Schliche gekommen als er gehofft hatte.
Ohne das Licht einzuschalten, startete er den Elektromotor seines Wagens. Es wurde Zeit zum Raumhafen zu fahren.

22:56 Uhr – Einheitspalast „Großer Bankettsaal"
"hmrrr Präsidentin Liao."
"Ah Oberst Alisch einen Moment bitte noch." Candace Liao wechselt noch ein paar Worte mit einigen Untergebenen und durchquert mit schnellen Schritten den Raum.
"Stehen sie bequem Oberst was kann ich für sie tun. Mam Fall "V" ist eingetreten. Wir haben jetzt unwiderlegbare Beweise. Senior Oberst Philipp arbeitet für ihren Neffen."
"Oh mein Gott, damit bestätigen sich unsere schlimmsten Befürchtungen."
"Ja leider Mam, aber es kommt jetzt darauf an schnell zu reagieren und Philipp unauffällig in Gewahrsam zu nehmen, bevor er weiteren Schaden anrichten kann."
"Ja Oberst, das ist wohl richtig. Was schlagen sie vor?"
"Ich habe hier einen Haftbefehl den sie bitte unterschreiben Mam. Ich werde dann veranlassen das Senior Oberst Philipps Bewegungsfreiheit auf seine Dienstwohnung eingeschränkt wird. Nach dem Unabhängigkeitstag können wir dann weiter sehen. Ich fürchte sonst könnte es zu viel Unruhe in der Bevölkerung geben."

23:26 Uhr – Vor dem Militärverwaltungsgebäude der PSK
Ein Militärlaster bewegt sich vorsichtig auf das Militärverwaltungsgebäude zu. Oberst Alisch hoffte Senior Oberst Philipp noch in seinem Büro anzutreffen. Philipp ist dafür bekannt das er teilweise bis spät in die Nacht arbeitet. Eine weitere Streife war zu seiner Wohnung unterwegs. Kurz vor erreichen des Verwaltungsgebäudes sprach das Funkgerät an.

"Major Higgs von Oberst Alisch!"
"Higgs hier!
Wir haben die Wohnung von Senior Oberst Philipp erreicht. Es ist niemand da."
Ok Higgs! Beziehen sie mit ihren Männern Stellung in der Wohnung. Wenn der Senior Oberst zurück kommt nehmen sie ihn sofort fest."
"Jawohl!"
Mit einem harten Ruck und leichtem quietschen der Bremsen kommt der Laster vor dem Haupteingang zum stehen.
"Truppführer sie nehmen sich drei Mann und sichern den zweiten Ausgang. Drei Mann beziehen hier Stellung. Der Senior Oberst ist in jedem Fall festzunehmen und bedenken sie er ist bis auf weiteres seiner Befehlsgewallt entbunden. Also lassen sie sich nicht einschüchtern!"
"Zwei Mann sichern die Bürotür, sie folgen mir".
Das Büro ist leer. Wieder erwarten hat sich der Senior heute doch früher nach Hause begeben.
Allerdings ist der Rechner noch eingeschaltet, sein Vorsprung kann nicht all zu groß sein.
"Männer wir brechen hier ab und versuchen den Senior Oberst in seiner Wohnung zu erwischen!"
Moment was ist das?
"Geben sie mir das Funkgerät. Hier Spricht Oberst Alisch. Alarmbereitschaft für alle Einheiten, Senior Oberst Philipp ist auf der Flucht und ist bei antreffen sofort fest zu nehmen."
"Alle Abflüge vom Raumhafen sind vorerst gestrichen. Das zweite Raumgeschwader hat ab sofort erhöhte Alarmbereitschaft" Ende und out! "
Was geht in Dir vor Sascha? Sollten deine alten Einheitsabzeichen der Blackwind Lanciers ein Hinweis sein, oder hast Du einen Fehler gemacht?
"Ich werde mich in die OpZ. begeben und den Einsatz von dort weiter leiten. Ich habe so ein Gefühl das uns noch einige Überraschungen bevorstehen!"

<u>*23:35 Uhr – Auf der Straße zum Raumhafen*</u>
Ohne große Eile sein Ziel zu erreichen, fuhr der 'noch' Senior Oberst, in Richtung Raumhafen. Das Vollalarm ausgelöst worden war kümmerte ihn nicht besonders. Bis alles militärische Personal darüber informiert war das es um ihn ging, würden Stunden vergehen. Vermutlich war das Hauptlandefeld mittlerweile abgeriegelt und seine Zugangsberechtigung für die meisten Systeme gelöscht. Doch er hatte vorgesorgt.
Aus dem Handschuhfach entnahm er eine Schachtel Zigaretten und ein Feuerzeug und zündete sich einen der Glimmstengel an. Danach drehte er das Feuerzeug um und zog aus dessen Boden eine kleine Antenne, die man im Normalfall für ein Nachfüllventil gehalten hätte. Dadurch öffnete sich das Feuerzeug in der Mitte und enthüllte einen kleinen Knopf und ein Mikrofon.
"Phase eins!" Sprach der zukünftige capellanische General ins Mikro während er den Knopf gedrückt hielt.
"Bestätigt!" Erklang eine gedämpfte Stimme aus einem verborgenen Lautsprecher, der in seinen Uniformkragen eingenäht war.
In diesem Moment würde auf der *Houston,* einem Landungsschiff der Leopard-Klasse ein kleiner Sprengsatz detonieren und einen der Haupttanks des Schiffes entzünden. Gleichzeitig würde ein für den Zivilverkehr umgerüsteter Savannah Master Hover Panzer die Kontrollen am Palast durchbrechen und gradewegs auf dessen Haupteingang zuhalten. Der Wagen war, abgesehen von einer Fernlenkeinrichtung, nicht weiter prepariert, aber er würde seinen Teil zum Chaos beitragen.
Im Hangar der 1st St. Ives Lanciers müsste in diesem Moment außerdem der Reaktor eines alten Urbanmech durchgehen. Was die halbe Halle in Schutt und Asche legen sollte.
Im Rechenzentrum des Raumhafens gehen sämtliche Lichter aus, da die Stromleitungen gekappt wurden und der Notstromgenerator sabotiert ist.
Das alles zusammen sollte die Mühlen des hiesigen Militärs genügend bremsen um ihm den Zugang zum Wartungsfeld zu ermöglichen, lange bevor dort die Meldung über seine Pläne eintreffen konnte.
Er musste es wissen. Er hatte den Militärapparat immerhin so strukturiert.
Zwei große Lichtblitze voraus bestätigten ihm, daß bislang alles nach Plan verlief. Festnahmebefehl hin oder her, erst mal würde sich sämtliches Personal um die aufgetretenen Notfälle kümmern.

<u>*23:35 Uhr – Betriebsgebäude "B" Raumhafen*</u>
Immer und immer wieder die gleiche Runde, diese Wartungsrundgänge sind so ermüdend.
Schlurfen kommt der Tech dritter Klasse Bohm vor dem Notstromgenerator zum stehen stellt seinen Werkzeugkoffer ab und öffnet ihn.
Naja, immerhin gibt es noch die kleine Aufmunterung an Wartungsklappe 11b.
Und jetzt ist eine gute Gelegenheit, nach der letzten Hauptinspektionen, den Vorrat an Schlumifix wider aufzufüllen. Das die Obermotze auch einmal alle zwei Monate hinter jede Luke und in jede Eche schauen müssen. Was das an Arbeit macht den ganzen Alkohol einzusammeln und dann wieder zu verteilen. Aber egal dafür gibt es heute auch besonders guten Stoff.
Bohm holt eine Flasche Sake aus dem Koffer hervor, nimmt einen kräftigen Schluck, um dann die mit 11b beschriftete Klappe zu öffnen und die Flasche zu verbergen. Was ihm allerdings nicht recht gelingen will.
"Was soll denn das, das hat doch sonst immer gepasst. Mist verdammter, wie kommt den die Eisenstange hier in den Rotor, der wird dadurch doch blockiert und die Flasche passt auch nicht mehr rein, also raus hier"
Wütend mach Bohm anstallten die Stange quer durch den Raum schleudern, hält dann aber im letzten Moment inne.

Mmhh! Wie war das noch, in der Ausbildung hat man uns doch mal diese Geschichte von irgend welchen Schuhen erzählt, wie hieß das Wort noch sabu… Sabutage, irgendwie so ähnlich. Ja genau und wir sollten so was melden.

23:44 Uhr - Operationszentrale der PSK

"Ahh gut Oberst Alisch das sie endlich eingetroffen sind, es hat einige Zwischenfälle gegeben."
In der OpZ herrscht rege Betriebsamkeit die schon fast an Chaos grenzt. Techs und Funker sitzen an ihren Konsolen und einige Offiziere stehen zusammen und unterhalten sich leise.
"Ich habe einiges über Funk mitbekommen was genau ist passiert, Major?
"Es hat einen Anschlag auf den Palast gegeben, bei dem aber niemand verletzt wurde. "
"Schlimmer sieht es im Hangarbereich der 1st St. Ives Lanciers aus. Dort ist ein Mechreaktor außer Kontrolle geraten und hat einen der Hangars komplett zerstört. Die Rettungs und Löschmaßnahmen sind angelaufen, aber es herrscht ein ziemliches Durcheinander."
"Außerdem gab es einen Versuch das Rechenzentrum des Raumhafens zu sabotieren. Dieser konnte aber im letzten Moment wenigstens teilweise abgewendet werden. "
"Sonst noch etwas Major ?"
"J….Ja Sir! Das Landungsschiff *Houston* wurde durch eine Explosion komplett zerstört, es gibt keine Überlebenden."
"Die *Houston,* ok danke Major."
Was hast Du vor Sascha? Warum tauchst nicht einfach still und heimlich unter?
"Major sie sagten der erste Vorfall war am Palast, der zweite außerhalb der Stadt in der Kaserne der Lanciers und die *Houston* stand auf dem Hauptlandefeld nehme ich an?"
"Ja genau Sir!"
"Was für Folgen hätte ein Ausfall des Rechenzentrums gehabt?"
"Hauptsächlich wäre die Raumüberwachung betroffen gewesen. Scanneranalyse, Start- und Landezuweisung, Kursberechnung etc. Warum fragen sie Sir?"
"Ich gehe davon aus das der Senior Oberst den Planeten verlassen will. Verbinden sie mich mit der Präsidentin und holen sie mir Flotten-Major Coert ans Rohr. *Und zwar zackig*!"
"Sir ja Sir."
Einige Minuten später erklang die etwas missmutige Stimme der Präsidentin aus dem Interkom.
"Oberst Alisch! Was ist so dringend das sie mich aus dem Schlaf reißen?"
"Ahh Mam! Es geht um Philipp, es hat den Anschein das er den Planeten verlassen will und er scheint sich seiner Sache sehr sicher zu sein. Es hat Zwischenfälle gegeben und inzwischen bin ich mir sicher das er sich nicht in Gewahrsam nehmen lassen wird. Jedenfalls nicht ohne massive Gewaltanwendung."
"Ich verstehe was sie andeuten wollen, Oberst. Sollte es keine andere Möglichkeit geben, dürfen sie mit äußerster Härte vorgehen. Philipp darf auf keinen Fall die Flucht gelingen. Verstanden?. "
"Ja Mam!"
"Sonst noch etwas Oberst?"
"Nein Mam!"
"Dann eine gute Nacht!"
Kaum war die Stimme der Präsidentin verstummt piepste das Intercom wieder.
"Coert hier, was gibt es Oberst?"
"Ah Flotten-Major, gut das sie sich melden. Wir haben ein Problem. Wie schnell können sie ihre Staffel in die Luft bekommen?"

23:46 Uhr – Wartungsfeld der Raumstreitkräfte

"Sir!"
Die Wache am Tor zum Wartungsfeld stand sofort stramm, als sie die Rangabzeichen auf der Uniformjacke sah.
"Stehen sie bequem, Rekrut" Etwa zehn Minuten nach der Explosion des Leopards und den anderen Vorfällen, befand sich Senior Oberst Philipp am Tor zum Wartungsfeld. Im Hintergrund konnte er schon die Halle sehen in der sein Fluchtfahrzeug stand.
"Ich habe hier in diesem Fahrzeug keinen Funk, wissen sie was drüben auf dem Landefeld vorgefallen ist? Ich sah grade nur einen hellen Blitz und dann standen dort Flammen am Himmel."
"N… nein, Sir!" stotterte der sichtlich nervöse Wachposten. "Bisher ist keine Meldung eingetroffen, Sir!"
"Nun gut… dann machen sie mal weiter. Ich werde nur kurz den Fortlauf unserer Umrüstungsarbeiten an den alten Landungsschiffen inspizieren. Das habe ich viel zu lange vor mir hergeschoben."
"J… jawohl, Sir!" erneut stand der Wachposten stramm und blieb dann mit sichtlich verwirrten Gesichtsausdruck hinter dem Wagen zurück als der Oberst weiterfuhr. Eine Inspektion mitten in der Nacht? Die oberen Ränge sind doch alle komplett durchgeknallt.

23:49 Uhr – Hangar 9

Die kürzlich umgetaufte *Freedom IV*, ebenfalls ein Landungsschiff der Leopard-Klasse, stand auf ihrem Fahrwerk, alle Wartungsfahrzeuge um sie herum weit überragend, in der ansonsten leeren Halle.
Laut Akten war das Schiff außer Dienst gestellt und wurde für den zivilen Einsatz umgebaut. Tatsächlich aber wurde es auf den neuesten Stand der Technik gebracht und mit einer neuen Besatzung versehen. Neben ER- und Impulswaffen wurde auch ein leistungsstarkes ECM-System installiert und der Rumpf mit der kürzlich in der Konföderation Capella entwickelten Stealth Panzerung überzogen. Bei Bedarf konnte sich das Schiff so gut wie unsichtbar machen.
Na, das wollen wir ja aber gar nicht! Lächelte Oberst Philipp in sich hinein.

Während er die Rampe des Schiffes hinauf ging, zog er sich seine Uniformjacke aus, riss die Rangabzeichen herunter, lies diese achtlos zu Boden fallen und warf sich die Jacke lässig über die Schulter.
"Willkommen an Bord, äh… Sir." Lächelte ihm der neue Kommandant des Schiffes an.
"Lassen sie die Förmlichkeiten, Bernd. Hier habe ich keinen Rang mehr und bis ich mein neues Amt antrete vergehen noch ein paar Tage."
"Jawohl, Sir!" lachte Bernd Filgersum mit einem angedeuteten Gruß. Filgersum war einer der besten Landungsschiffkommandanten der Konföderation und war erst vor kurzem mit falschen Papieren auf St. Ives eingetroffen. Seit dem hat er die Fertigstellung der Umrüstung überwacht und sich mit der Besatzung vertraut gemacht.
"Sind wir bereit für das große Feuerwerk, können wir mit Phase zwei beginnen?"
"Jederzeit Chef. Soll ich das Signal geben?"
"Ich bitte darum!" Lachte nun auch der ehemalige Kommandant der PSK.
Noch während die Rampe hochfuhr und so das Schiff hermetisch abschloß, ging ein Funksignal an vier der in der Luft befindlichen Jäger. Es traf keine Bestätigung ein, doch der Radar zeigte deutlich das sie aus ihren Verbänden ausbrachen und Kurs auf verschiedene wichtige Gebäude der Regierung nahmen.
Es würde zu keinem Beschuss der Gebäude kommen, Dafür würde keine Zeit sein, aber es würde einen Fluchtkorridor für die Freedom öffnen, sobald die anderen Jäger die Verfolgung der Ausbrecher aufnahmen, der ansonsten nicht vorhanden gewesen wäre.
"Alarmstart, Captain"
Noch während er sich hinsetzte und anschnallte fing Filgersum an seine Befehle zu geben.
"Parkbremsen lösen! Stealth Panzerung deaktivieren! ECM deaktivieren! Triebwerke zwei Prozent Schub! Pilot! Bringen sie uns aus der Halle."
"Parkbremsen gelöst!"
"Tarnung offline!"
"Triebwerke auf Minimalschub! Das Schiff rollt aus eigener Kraft!"
"Heckbatterien! Eröffnen sie das Feuer auf die Halle sobald wir raus sind.
Befehl an alle Geschütze! Während des Startvorgangs haben sie freie Zielwahl. Vergrößert das Chaos hier unten nach belieben, Jungs!"
"Halle zerstören, danach freie Zielwahl, bestätigt! Das wird ein schönes Freudenfeuer."
"Captain wir sind raus! Erbitte Starterlaubnis!"
"Vollen Schub! Wir verschwinden von hier."
Wo grade noch alles ruhig war brach die Hölle los. Wie ein Ungetüm aus alten Zeiten brach das Leopard, aus allen Geschützen feuernd, aus dem Hangar. Tot und Zerstörung säend, wurde es immer schneller bis es schließlich Startgeschwindigkeit erreichte und abhob.

23:55 Uhr – Wartungsfeld der Raumstreitkräfte
In seinem kleinen, leicht angesengten, Wachhäuschen saß ein junger Rekrut, der beschloß, mit seiner Meldung über den Vorfall, auch gleich sein Austrittsgesuch aus dem Militär abzugeben. Er wollte doch nur einen schönen sicheren Job. Aber hier sind ja alle verrückt.

23:58 Uhr - Operationszentrale der PSK
Das infernalische piepsen des Intercoms lies ihn Hochschrecken. Fluchend klopfte er auf den Annahmeknopf.
"Hier Oberst Alisch!"
"Oberst, könnten sie bitte zu Raumüberwachung rüberkommen? Wir haben hier einen unerlaubten Landungsschiffstart."
"Ich bin unterwegs!"
Einige Minuten später erreicht der Oberst den Bereich der Raumüberwachung der OpZ und steuerte direkt auf den OvD zu, der zusammen mit einigen anderen Offizieren an einer Konsole stand.
"Also Major, was gibt es?"
"Vor einigen Minuten startete die *Freedom IV* vom Wartungsfeld. Alle unsere Rufe wurden ignoriert. "
"Ich hoffe das Zweite hat sofort die Verfolgung aufgenommen, Major!?"
"N…Nein Sir, zeitgleich mit dem Start brachen insgesamt vier Jäger aus der Formation und nahmen direkten Kurs auf wichtige Gebäude der Zivil- und Militärverwaltung. Ich habe dem Rest des Geschwaders den Befehl gegeben die Jäger zu verfolgen."
"Aber dann ging vor drei Minuten ein Funkspruch des Wachhabenden des Wartungsfeldes ein. Er meldete das Senior Oberst Philipp gegen viertel vor zwölf das Wartungsfeld zwecks Inspektion der Landungsschiffe betreten hat. Wenig später startete die *Freedom* und nahm die umliegenden Gebäude unter Feuer."
Mist verdammter, Du bist mir immer einen Schritt voraus Sascha aber das wird sich jetzt ändern.
"Major, die Jäger sollen bis auf jeweils zwei pro Deserteur die Verfolgung abbrechen und der *Freedom* folgen."
"Aber Sir, ihnen wird bald der Sprit ausgehen."
"Sagen sie sollen genug Treibstoff für eine Rendezvous mit der Staffel von Flotten-Major Coert zurück halten."
"Jawohl Sir!"
Nachdem sich der Major abgewand hatte um seine Befehle auszuführen, zog der Oberst ein kleines Funkgerät aus seiner Rocktasche.
"Flotten-Major Coert von Oberst Alisch!"
……."Coert hört!"
"Startfreigabe für ihre gesamte Staffel! Nehmen sie die Verfolgung der *Freedom IV* auf. Das ist jenes Schiff das gerade ohne Starterlaubnis abgehoben hat. Wir gehen davon aus das der Verräter Philipp an Board ist. Weiteres Vorgehen wie besprochen. Unterwegs werden sie einen Teil des zweiten Raumgeschwaders aufnehmen."

"Einige ihrer Schiffe sind doch noch ohne Jäger, oder?"
"Ja Sir! Die restlichen LRJ´s sollten nächsten Diensttag zu uns versetzt werden. Aber das Wartungspersonal ist schon an Board, so das es in dieser Hinsicht keine Probleme geben sollte."
"Ok, Flotten-Major viel Glück!"
"Danke Sir, Ende und aus"
Einige Minuten später waren die Vibrationen die der Start einer ganzen Staffel Sturmlandungsschiffe auslöste, bis in den Befehlsbunker zu spüren.
So Sascha irgend wann wirst du abbremsen müssen und wir kleben Dir jetzt direkt am Hintern.
Mal sehen wie das jetzt in deine Planung passt. Bis jetzt hattest du *alle Trumpfe in der Hand. Bis jetzt!*

14. November 3058 - 00:43 Uhr – Freedom IV
Zwanzigtausend Kilometer über St. Ives schoß die *Freedom* kometengleich durch das All.
"Bernd, rufen sie die Jäger und fragen sie an ob sie es noch zum Rendevouz schaffen."
"Funker, führen sie die Bitte unseres Gastes aus!"
"Sir! Die Anfrage kommt zu spät. Einer der Piloten meldet sich."
"Legen sie es auf den Brückenlautsprecher!"
"bzzzz.... lpha vier an Freedom! Wir schaffen es nicht mehr zu ihnen. Es bleibt uns nichts anderes mehr übrig als euch ein wenig mehr Zeit zu verschaffen und unsere Haut so teuer wie möglich zu verkaufen."
"Alpha Vier hier spricht Filgersum von der Freedom. Wir könnten ihnen ein Stück entgegen kommen."
"Negativ Freedom! Das Risiko ist zu groß. Ihr Passagier hat einen Termin beim Chef für ein Vorstellungsgespräch. Wir wollen doch alle das er dort ankommt."
"Alpha Vier," die Stimme von Filgersum war fast nur noch ein Flüstern, "wir wünschen ihnen viel Glück. Ich sorge dafür das man ihre Namen niemals vergißt."
"Danke Freedom! Alpha vier, over and out!"

00:46 Uhr – Im Weltall über St. Ives
"Alpha vier an alle Hühner! Der Hahn verläßt den Stall ohne uns. Protestieren wir beim Bauern so laut wir es nur wir können."
Jubel aus drei Kehlen, durch den Funk leicht verzehrt, antwortete dieser scherzhaft vor-gebrachten Meldung.
Alle Piloten wußten das sie alleine gegen duzende Gegner standen und den heutigen Tag nicht überleben würden. Doch durch dieses Wissen konnten sie ihren zahlenmäßigen Nachteil ein klein wenig ausgleichen. Die St. Ives Piloten würden versuchen ihr Leben zu retten und sich gegenseitig beschützen. Gegen Piloten die nichts mehr zu verlieren haben, sind sie noch nie angetreten.
Auf den Sensoren sahen sie wie die *Freedom* immer weiter beschleunigt. Mit dem bloßen Augen war sie schon lange nicht mehr auszumachen. Etwa ein dutzend Jäger hingen dicht hinter ihr, doch damit konnte sie fertig werden. Zumal den Jägern bald der Treibstoff ausgehen würde und sie zum betanken würden umdrehen müssen.
Der Rest des zweiten Geschwaders verfolgte die drei Transgressoren und den Transit. Die Quote stand etwa zehn zu eins.
Mal schauen ob wir das Verhältnis nicht ein wenig aufbessern können, dachte Alpha vier und zog seine Maschine wieder in die tieferen Schichten der Atmosphäre.

1:00 Uhr – An Board der Lion I
Die zwei Gravos Beschleunigung pressten Flotten-Major Coert in die Druckliege. Inzwischen stand fest, daß die *Freedom* direkten Kurs auf den Nadir-Sprungpunkt der Systems genommen hat. Für eine Kursänderung zum nächsten Piratensprungpunkt war es jetzt zu spät. Die desertierten Jäger waren inzwischen Abgeschossen. Zwei hatte die Staffel, bei dem Versuch die Verfolgung zu verhindern, den Garaus gemacht, zwei weitere waren von den Piloten des zweiten Raumgeschwaders vernichtet worden. In ca. zweiundvierzig Minuten würden die ersten LRJ´s des zweiten die Flugdecks der Staffel erreichen und dann würden ihnen, bei der jetzigen Beschleunigung, noch fast drei Tage bis zum Sprungpunk des Systems bevorstehen. Bei zwei G alles andere als ein Spaziergang.
Über das und einiges mehr dachte Coert in diesen Minuten nach. Denn Denken war in dieser Situation noch das einfachste.

01:00 Uhr – Freedom IV
"Es ist jetzt ein Uhr in der Früh, Filgersum. In T-Minus einundsiebzig Stunden wird unser Abholunternehmen eintreffen. Dann beginnt Phase drei dieses Ausflugs."
"Ist mir bekannt. Wissen sie schon was uns da abholen kommt? Immerhin sind die Sprungpunkte gut bewacht. Da braucht es schon eine kleine Armada um uns dort sicher durchzuschleusen."
"Ich habe so eine Ahnung! Aber es ist noch zu früh sie auszusprechen."
Die Unterhaltung wurde so geführt als würden die beiden Männer die doppelte Schwerkraft die auf ihnen durch die anhaltende Beschleunigung lastete nicht bemerken. Doch sie waren sich darüber im klaren das sie schon in wenigen Stunden völlig erschöpft sein würden. Dabei mußten sie aber wenigsten noch drei Tage diesen Zustand aushalten und wenn die versprochene Abholung nicht stattfand oder verhindert wird, wären sie körperlich nicht mehr in der Lage um sich gegen eine Gefangennahme zu wehren.

08:30 Uhr – Einheitspalast Privatgemächer der Präsidentin

Der privat Sekretär der Präsidentin hatte sich heute morgen beim Oberst Alisch gemeldet und eine Einladung zum Frühstück ausgesprochen. Diese wurde dankend von Oberst Alisch angenommen.
"So Mam! Das waren im großen und ganzen die Ereignisse der letzten Nacht. Leider ist Philipp nun doch vorläufig die Flucht gelungen, aber wir sind ihm dicht auf den Fersen."
"Sie meinen also, er wird das System nicht verlassen können, Oberst."
"Ich muss gestehen, da bin ich mir nicht so sicher. Er hat von Anfang an seine Flucht nicht "richtig" gedeckt. Alle seine Aktionen wahren sehr aggressiv, so als sei er sich sehr sicher, daß ihm die Flucht doch gelingen wird. Er muss noch irgend ein Ass im Ärmel haben."
"Nun gut Oberst, das wird sich in etwa zwei Tagen zeigen."
"Ach Oberst Alisch! Bevor ich es vergesse. Sie werden als Vertreter für den Ex Senior Oberst beim großen Bankett am Unabhängigkeitstag einspringen!"
"Ähhm… ja Mam! Natürlich Mam!"
Ich krieg dich Philipp, ganz bestimmt und dann wirst Du alle Verhöre in einer gestärkten Ausgehuniform absolvieren.

Fortsetzung folgt…

RPG-Story Outreach-Con

RPG on

Nach dem Gespräch mit seiner Khanin war er doch etwas erschüttert. Normalerweise war er nicht so leicht aus der Ruhe zu bringen, aber die politischen Implikationen der jüngsten Niederlagen gegen die Wölfe und die Goliath Scorpione würden seine Ambitionen innerhalb des Hauses McKenna etwas bremsen.

Und erst einmal die Unruhe innerhalb der Alpha-Galaxy!
Der 6th Raven Battle Cluster schien sich wieder voll auf die Fehde mit dem Galaxy-Commander zu stürzen und vergass dabei seine Pflichten! Und das hatte zum Ergebnis, daß die Goliath Skorpione jetzt die Firebase Sigma eingenommen hatten!
Er würde sich um dieses Problem später kümmern. erst einmal musste Ruhe in der Alpha-Galaxy herrschen. Ein Zustand, welcher schwerlich zu erreichen war. Zwei Cluster traten nach Rest-and-refit-Turnus wieder ihren aktiven Dienst: der 9th Raven Striker Cluster und die 1st Raven Phalanx. Die Longshanks würden in Kürze gegen die Smoke Jaguars vorgehen und der 9 RSC würde seine Stärke gegen die Coyoten testen.
In der Beta-Galaxy prügelte sich der 21st Raven Striker Cluster mit den Wölfen, war aber bis jetzt nur mässig erfolgreich. Es fehlte der entsprechende Fire-Support. Nun gut. Dieses Problem würde sich spätestens morgen erledigt haben, wenn das Galaxy-Flagschiff im Einsatzgebiet eintraf.

Die Mountbatton würde nicht nur für eine entsprechende Raum -Kampfkraftverstärkung sorgen, angesichts der Feuerkraft eines Texas-Schlachtschiff eine einfache Tatsache, sondern würden auch die angeforderten Garnisons-Truppen für den 21 RSC mit führen. Der Ravens Roost Cluster würde die Sturmtruppen des 21RSC ablösen, welche sich dann endlich der Beendigung des Wolf-Ärgernisses widmen können.
Aber er wusste immer noch nicht, was er mit der Anweisung Lynn McKennas anfangen sollte, sich umgehend mit der "James McKenna" nach Ironhold zu begeben und dort an einer Besprechung mit Kael Pershaw teilzunehmen.
Roderick Sukhanov, sein Flottenoffizier war nicht sehr begeistert von der Aussicht in den Falkenraum einzufliegen.
Egal, die Flotte würde ihn nicht enttäuschen. Sie hatte ihn noch nie enttäuscht!
Er wandte seinen Blick zur benachbarten Tivoli-Station im Lum-System. Etwas oberhalb der Station war ein kleiner gelber Stern sichtbar: Pivot.
Direkt dahinter leuchtete der interstellare Nebel Kerensky Cloak, der Inneren Sphäre als Caliban Nebel bekannt. Und dort genau hinter dem purpurnen, hellen Fleck lag in einiger Entfernung Terra.
Sein Seufzer kam aus tiefsten Herzen.

RPG off

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

Fightbericht

4th Striker Cluster vs. Dominion

Beginn des Fights sollte eigentlich zwischen 12.00 und 13.00 Uhr sein. Nachdem Klaus (CO Dominion) mich noch am Samstag mehrfach daraufhingewiesen hat doch daran zu denken die Uhr umzustellen, kam was kommen musste.

Alle waren da, nur Klaus nicht - der hatte vergessen die Uhr umzustellen.

Um 14:00 Uhr ging's dann also endlich los. 2x Strasse und 1mal grund auf unserer Seite, 2x Rolling Hills, 1x Grund bei den Gegnern, feines Gelände.

Die Duelle waren schnell gefunden:

Dasher D- Hanky A
Puma A- Puma B
Mad Cat A- Thor P
Nova Cat P- Grendel A
Cauldron Born A- Cauldron Born D
Cauldron Born D- Black Lanner A
Nova C- Nova S

Links sind die Maschine des 4th Striker, rechts die des Dominion. Bei den Varianten der Grendel und des Black Lanners bin ich mir grad nicht sicher, aber hier auf der Arbeit hab ich die Unterlagen nicht dabei.

Alles fing seht gut für uns an. Bereits in der 2ten Runde vermasselte der Hankyu seinen Skidding-Roll zur 3 und semmelt von hinten in den eigenen Puma.

Mein Cauldron Born manöverierte sich in den Rücken des gegnerischen CBs, der Dasher spielte fangen mit dem Hankyu, meine Puma stürmte zielstrebige auf seinen Gegner zu. Die restlichen Duelle entwickelten sich eher zäh.

Nun begann unsere Pechphase. Der Dasher schenkte dem Hankyu ordentlich ein, machte 2 Engine-Crit, aber ansonsten fand er sämtliche Panzerung die es zu finden gab. Der Hankyu im Gegenzug traf einmal zur 11 die LRM5 mit allen Raketen auf den Center und 2 Runden später einen ER-Med zur 12 noch mal auf selbige Lokation. MIST

Mein CB stand 2 Runden lang auf Nah im Rücken des Gegners, einmal zur 8 einmal zur 9. Die sagenhafte Ausbeute war 1 Med-Pulse aufs linke Bein. Super! In der nächsten Runde lies ich mir dann erst eine AK10 und dann noch 'nen ER-Med durch den Kopf gehen. Bei der lausigen Trefferquote war's nicht schade um den Piloten.

Meinem Puma ging es nun auch an den Kragen. Die Panzerung floss in Strömen von meinem Mech und die LRMs hatten noch nicht
einmal getroffen.

Als sie dann das erst mal traf war's aber gleich richtig zornig. erst ärgerte ich mich noch als nur 9 Raketen ankamen, als beides aber auf Center-Pos ging und 2 Engines raussprangen wurde dieser Ärger doch etwas abgemildert.

Im Gegenzug verlor ich allerdings meinen rechten Arm.

Irgendwann traf ich dann noch mal und schaffte den 3ten Center Pos und auch den dritten Engine. Juchu wir hatten endlich auch ein Duell gewonnen. Doch was war von meinem Puma noch über.

Rechter Arm ab, rechter Torso intern, linker Arm intern, linker Torso inter, linkes Bein noch 3 Punkte, rechtes Bein noch 7 Punkte, Center unbeschädigt, und noch 3 Schuss Mun.

Derweil verlor unsere Mad Cat gegen den Thor ihren linken Arm, und die Nova C wollte auch gegen 5 ihre Gauss nicht treffen und verlor erst ein Bein, und dann den Center.

Noca Cat-Grendel und CB-Black Lanner tauschten Schäden, ohne das wirklich was bei rumkam.

Der Hankyu forderte nun meinen Puma. Das hätte er nicht tun sollen. Während er nur eine LRM traf ohne das irgendwelche kritischen Schäden bei mir auftraten, waren die 6 Punkte auf den Center von meiner LRM zuviel für ihn. 2ter Sieg, aber 3 hatten wir schon verloren.

Der Puma forderte nun den gegnerischen CB.

Der Anfang vom Ende der Dominiontruppen fing damit an, dass in der gleichen Runde erst die Grendel nach 20 Punkten Schaden, einem Engine-Crit und 7 Hitze hinfiel und danach der Thor den PPK-Arm verlor und ebenfalls hinfiel.

Die nächste Runde war dann das Ende beider Mechs.

Der Gegnerische CB wischte im Gegenzug mit meinem Puma den Boden auf.

Allerdings schaffte unser CB den Black Lanner aus dem Weg.

Der Dominion CB wollte sich nun mit unserer Mad Cat anlegen und die Nova mit unserem CB.

Während unsere Mad Cat den CB nach zähem Ringen und massiven Schäden auf beiden Seiten niederrang, besiegelte Roland
(er hatte den CB von Lars übernommen) seine schlechte Schiessleistungen an diesem Tag, und verlor bereits den dritten Mech.

Wir hatten also nun noch eine Nova Cat, linker Torso offen ein Tauscher weg, ansonsten sämtliche Lokationen ca. zur Hälfte entpanzert und eine Mad Cat linker Arm Weg, Rechter Torso offen, linker Torso fast Blank Center ebenfalls.

Auf Seiten des Gegners stand eine Nova S ohne rechten Torso und mit moderaten Panzerschäden.

Die Dominion-Nova wählte die Mad Cat als Gegner und starb zwei Runde später mit abgetrenntem linken Torso.

Puh, doch noch geschafft. Zeitweise hatte ich schon nicht mehr dran geglaubt. Das umfallen von Grendel und Thor, sowie das unsere bereits beschädigte Mad Cat 2mal beide Ultra AKs sowie den ER-Large des CBs einsteckte ohne kritischen Schaden zu nehmen, waren der Schlüssel zum Sieg.

Vielleicht wäre es, wenn wir ohne Roland gespielt hätten besser gelaufen, jeder Mech den wir ihm gaben wurde anstandslos vernichtet, vom Gegner. Erst verlor er seine Nova C (ok ist nicht weiter tragisch, war ja sogar fast schon erwünscht), dann verlor er den Dasher D (ik könnt ihn schlagen könnt ik ihn, dat schenne Teil) danach dann setze er den CB-D in den Sand.

Na ja Ostern hat er die Möglichkeit sich zu revanchieren und mal wieder ein weiteres Kapitel der Zeta-Story "Roland hat uns der Arsch gerettet mit seinem Würfelglück" zu schreiben. Und wehe wenn nicht

So, dass war's nu – is' doch ganz schön viel geworden.

Bleibt als Fazit noch, das nächste mal sollte ich bei solchen Temperaturen früher anfangen die Garage zu heizen, dann friert man am Anfang nicht mehr so.

_____
Arnd(T) Otto
VO Zeta Bat. (IS3025)
CO 4th Striker Cluster (Clan 3025 und 3060)

6th Raven Battle Cluster "The Meteors"/ Alpha Galaxy

RPG on

Tamo Mountain Bunker Complex
Tukayyid, Free Rasalhague Republic
13.04.3060

Die Uniform des berichtenden Agenten war eindeutig keine Uniform der ComGuards. Auch die Ankündigung durch Präzentor Blaine Trudeau mit der Rangbezeichnung als Brevet-Demi-Präzentor sorgte nicht unbedingt für ein wohliges Gefühl bei Präzentorin Lisa Koenigs-Cober. Und der Name erst einmal: Un-ryu.
Wie ein Draconier sah der Mann nicht aus, schlohweisses Haar, einige Falten um die Augen, knapp einem Meter und neunzig Zentimeter gross und etwas untersetzt. Aber er bewegte sich mit einem Elan. Und die Augen waren auch etwas besonderes. Sie waren smaragd-grün und anscheinend viel jünger als der Rest des Mannes. Trudeau schien die Gedanken von Lisa gelesen zu haben und beugte sich zu ihr herunter:" Seine Augen sind faszinierend, nicht wahr?" Sie nickte gedankenverloren. "Er hatte bei seiner Gefangennahme durch die Clans sein Augenlicht verloren, hatte sich aber so viel Respekt erkämpft, dass er als Krieger-Leibeigener behandelt wurde. Sein Bonds-Master veranlasste eine Behandlung durch die Wissenschaftlerkaste. Sie liessen die Augen nachwachsen, mit einigen Korrekturen anscheinend. Meine Ärzte sagen, er hätte jetzt eine Sehkraft von 150%." Lisa schaute ihrem Kollegen direkt in die Augen:" Und wie kommt er dann hier her?" Trudeau lächelte: "Er wurde im Dezember 3055 gefangen genommen, blieb Leibeigener bis Juni 3057. Dann wurde er abtakha." "Er wurde was?" "Als Kriegeranwärter durch die Geisterbären adoptiert. Er wurde Teil ihres Clans. Im November 3057 machte er seinen Positionstest mit zwei Abschüssen und wurde danach einer Geisterbären-2nd-Line-Einheit zugeteilt. Er tat sowohl in den Heimatwelten Dienst als auch hier in der Inneren Sphäre. Am 24.April 3059 wurden er und ein Grossteil seiner Nova bei einem Raid der 82.Division auf Altenmarkt gefangen genommen. Nicht ohne vorher zwei Level III-Einheiten der Division zu Klump zu schiessen. Demi-Präzentor Braddock nahm die Überlebenden als Leibeigene. Sie bestanden alle darauf, nach der Sicherheitsüberprüfung versteht sich, einen neuen Positionstest zu machen. Zur Zeit leisten sie ihren Dienst beim Explorer Corps ab." Lisa Koenigs-Cober staunte nicht schlecht, dies war also die Geschichte dieses Mannes. Aber etwas passte noch nicht zu dem Gesamtbild. Ja, das war es, die Uniform. Sie hatte eine solche Uniform weder bei den Clans noch in der Inneren Sphäre gesehen. "Blaine, was trägt er für eine Uniform und was ist sein Auftrag?" Pardeau lächelte. "Sie erkennen diese Uniform nicht? Lisa , sie enttäuschen mich aber. In Geschichte nicht aufgepasst, oder? Es ist die Uniform einer Sternenbundeinheit, beziehungsweise die exakte Kopie einer solchen. Die Einheit wird beim Explorer-Corps als 3272.Aufklärungs-Kompanie geführt, unter dem selben Namen gab es im Sternenbund eine Einheit der 278. Royal Battlemech Division, genannt "die Geister". Un-ryus Einheit tritt als Nachfolger dieser Einheit auf. Beim Exodus verschwand diese Einheit und die Überreste fanden wir später auf Columbus." Lisa hatte langsam eine leise Ahnung, wer sich hinter dem Namen Un-ryu verbarg, aber noch keine Gewissheit. erst als sie seine Stimme hörte kam die Gewissheit und sie lächelte. Ja, der Name passte, sowohl für Mensch als auch für die Einheit.

_____

Briefing Room 4b, Sub Level 6
Tamo Mountain Bunker Complex
Tukayyid, Free Rasalhague Republic
13.04.3060 18:30 TNZ

"Ladies und Gentlemen, ich möchte ihre Aufmerksamkeit auf den Teniente-Sektor lenken. Dort befinden sich zur Zeit Einheiten des Clans Schneerabe und stellen ein Bedrohung auch für den kernwärtigen Sektor dar. Über die Einheiten wird sie jetzt Brevet-Demi-Präzentor Un-ryu informieren. Bitte sehr." Mit diesen Worten beendete Michelle DuBois ihren Vortrag und übergab an den angesprochenen Demi-Präzentor. Dieser lächelte kurz und trat an das Rednerpult. Zeitgleich öffnete sich die Tür und ein riesiger Elementar in der gleichen Uniform wie Un-ryu trat ein, eilte zum Pult und übergab einen Datenkristall. Ohne eine Erwiederung abzuwarten verliess der Elementar den Raum und liess eine erstaunte Versammlung zurück. "Wie ich sehe, habe ich jetzt ihre ungeteilte Aufmerksamkeit. Danke. Dieses war übrigens mein Stellvertreter, Starcommander Alan Ghost Bear. Und sie haben recht, so sieht ein Elementar ohne Rüstung aus. Obwohl ich der Meinung bin, dass er noch ein bisschen fett ist und etwas trainieren sollte."Un-ryu grinste unverschämt und erntete ein etwas nervöses Gelächter seitens der versammelten ComGuards-Kommandeure.
"Im Teniente-Sektor befinden sich zur Zeit Elemente folgender Schneeraben-Galaxien. Der Swift Wing oder Alpha Galaxy, der Storm Crow oder Beta Galaxy und der Hawkshead oder Gamma Galaxy. Jedes dieser Elemente verfügt über eigene Flottenunterstützung. Das heisst im Klartext: in diesem Sektor tummeln sich mindestens 5 bis maximal 20 Grosskampschiffe!"
Lisa holte scharf Luft, und sie war mit dieser Reaktion nicht allein.
Bis auf Alain Berensick machten alle anwesenden Kommandeure einen erschreckten Eindruck.
"Unter den Clans geniessen die Raben den Ruf der Experten in der Raumkriegsführung und bis jetzt hat sie noch keiner von Gegenteil überzeugt." Un-ryu drückte einen Knopf und die Darstellung auf der Leinwand hinter ihn veräderte sich. Zu sehen war jetzt eine Gliederung einer Frontline-Einheit mit dem Kürzel 6RBC und zusätzlich zu dem Schneeraben-Wappen ein neues Wappen. es bestand aus einem schwarz umrandeten , quadratischen Feld, welches in ein weisses und ein blaues Dreieck unterteilt war. Auf diesem war ein stilisierter Meteor zu sehne, der von einem schwarzen Vogel, vermutlich ein Rabe, verfolgt wurde.
"Der 6th Raven Battle Cluster, genannt " The Meteors" ist eine der ältesten Einheiten der Schneraben. Sie ist in der Regel mit schweren Material bestückt und wird sehr oft eingesetzt, was eine häufige Personal-Fluktuation zur Folge hat. Lassen sie sich von der Einstufung als Veteranen nicht täuschen, sie werden in dieser Einheit nicht einen Grünschnabel finden. Dem Galaxy-Commander gegenüber kann man die Loyalität der Einheit bestenfalls als zweifelhaft einstufen, aber dem Clan und seinen Khanen gegenüber sind die Krieger fanatisch loyal. Die meisten der Krieger sind eher Bewahrer, aber wie alle Schneeraben lassen sie sich eine gute Gelegenheit nicht entgehen." Wieder drückte er einen Knopf und die Gliederung wurde weiter aufgeschlüsselt.
"Zur Zeit, und diese Informationen sind gerade zwei Tage alt, besteht der 6RBC aus 5 Trinarys. Trinary Alpha ist ein reinrassiger Mech-Trinary. Trinary Bravo ist eine sogenannte Triade. Sie besteht aus einem Mech-Stern, einem Elementar-Stern und einem Jäger-Stern. Trinary Charly ist wieder etwas anders gegliedert. Sie ist eine sogenannte Triad-SuperNova. Diese setzt sich aus einem Mech-Binärstern , einem Elementar-Trinärstern und einem Jägerstern zusammen. Diese drei Trinarys werden hauptsächlich zusammen eingesetzt.
Trinary Delta ist eine Corax-SuperNova. Sie besteht aus einem Mech-Binärstern mit zwei angeschlossenen Elementar-Sternen. Zusätzlich einem R-Team bestehend aus einem Mechstern, einem Elementar-Stern, einem VTOL-Stern und mehrerer Bodenfahrzeuge.

Bei den Panzern handelt es sich meistens um Artillerie-Fahrzeuge mit Support. Corax-SuperNovas werden von den Schneeraben für Kommando-Unternehmen eingesetzt. Trinary Echo ist aufgebaut aus einem Elementarstern, zwei Mechsternen, einem schnellen Panzerstern und einem VTOL-Stern."
Diese Feuerkraft war erstaunlich für die Schneeraben, aber anscheinend wurde diese Einheit nicht aggressiv offensiv gegen die Innere Sphäre eingesetzt. Für die meisten Raids war dieses ein furchtbarer Gegner. "Diese Einheit wird hauptsächlich gegen Clan-Einheiten eingesetzt. Der Grund dafür liegt in der Geschichte dieser Einheit. Sie alle haben schon von dem Angriff des Clans Wolverine auf ein Genlager gehört, welcher in der Ausrottung dieses Clans endete. Das angegriffene Genlager gehörte den Schneeraben und eine der Einheiten welche dieses Genlager verteidigten vor die Gründungseinheit des 6RBC, damals noch 6th Raven Guard Cluster. Die Nuklearwaffe vernichtete die Einheit und einem Grossteil der Stadt Dehra Dun fast vollständig. Eine zweite Einheit hatte noch versucht das Genlager direkt zu schützen, aber diese befand sich direkt am Ground Zero des Einschlages. Diese andere Einheit war der 2nd Raven Guard Cluster. Den 3 Überlebenden des 6th Raven Guard Cluster wurde erlaubt die Einheit wieder aufzubauen. Sie schworen sich, das keine Clan-Einheit jemals wieder einen solchen Angriff gegen Schneeraben durchführen werde. Ein Edikt von Khan Stephen McKenna verbot aber die Wiederaufstellung der Einheit als Raven Guard Cluster. Stattdessen wurde die Einheit als Raven Battle Cluster aufgestellt. Seit den Vorfällen von Dehra Dun gibt es bei den Schneeraben keinen Raven Guard Cluster mehr.
Unterstützt wird diese Einheit durch das Flaggschiff des Alpha-Galaxy-Flottesterns, das McKenna-Schlachtschiff "James McKenna". Die Einheit besitzt aber auch eine eigene Transport-Kapazität aus Landungs- und Sprungschiffen. Dies macht sie hochmobil, wie die meisten Frontline-Einheiten der Raben."
Mit diesen Worten schloss er den Vortrag über den 6th Raven Battle Cluster und wandte sich der nächsten Einheit zu.

RPG off

_____
K.-Elmar Coert

Lifebericht

RPG on

Hallo liebe Zuschauer!

"Hier ist Peter Barnett von NDV Broadcast.
Ich befinde mich hier bei den 1.Davion Lightguards.
Wir sind an einem Ort den die Männer 'Big K' nennen.
Es ist ein kalter Ort, ein häßlicher Ort.

Soeben ist die 3567.Renegade Legion der Nebelparder gelandet.

Kein Batchall, kein Gebot ,einfach nur wandelnder Haß.

Soeben verteilen sie sich im Gelände.

Ich glaube es müßte bald losgehen.

Gott stehe uns bei !"

RPG off

PPG on

"Hier ist wieder Peter Barnett von NDV Broadcast.

Soeben hat es den ersten ernsthaften Feuerwechsel gegeben.

Es wurden ein Gallowglas und ein Tempest sowie ein Zephyr-Panzer der Lightguards zerstört. Mehreren Mechs der Invasoren wurde schwerer Schaden zugefügt.

Ich habe jetzt zum Interview Oberst Marko Fötsch von den Guards."

Peter Barnett:"Wie ist die Lage Herr Oberst?."
Oberst Fötsch:"Die Parder haben eine Angriffspause eingelegt. Sie trinken heißes Wasser mit Milch und nennen es 'Teetime'.

Die spinnen die Nebelparder!"

Peter Barnett:"Das war Peter Barnett für NDV Broadcast.
Bleiben Sie an den Rundfunkempfängern neue Nachrichten folgen."

RPG off

RPG on

"Hier ist wieder Peter Barnett von NDV Broadcast.

Soeben wurden wir Zeuge wie der erste Clan Mech vernichtet wurde.

Ein Demolisher war der Meinung er müßte mit den AC/20
schießen, doch der Ryoken konnte mit dem Kopf zur Ecke klären.

Der Krieger wird wohl gerade aus der Pampa gekratzt. Man will ja nichts umkommen lassen.

Leider mußten die Lightguards auch Verluste hinnehmen, und zwar einen nagelneuen Penetrator und einen Falconhawk, sowie den vorwitzigen Demolisher.

Peter Barnett:"Das war Peter Barnett für NDV Broadcast.
Bleiben Sie uns gewogen."

RPG off

RPG on

"Hier ist wieder Peter Barnett von NDV Broadcast.

Der Kampf ist vorbei. Es war ein Massaker.

Die 1.Davion Light Guards sind vernichtend geschlagen.

Keine Einheit hat das Schlachtfeld lebend verlassen!

Es kommt ein Elementar auf mich zu. O mein Gott es ist Lincoln Osis, er muß als Beobachter hier gewesen sein.
Ich werde versuchen ein Interview zu kriegen."

Peter Barnett :"Mister Khan, ich war ja schon immer ein großer Anhänger der Nebelparder, wie bewerten sie den Ausgang dieser Schlacht?"

Lincoln Osis holt aus und ...

Lincoln Osis: "Schafft dieses ********* aus meiner Besatzungszone. An Den eine Kugel zu verschwenden wäre glatt eine Schande.
Sie da mit der Kamera..."

Rauschen...

RPG off

Marko Fötsch

Nova Cat

**** RPG ON****

NOVAKATZEN INVASIONSKORRIDOR, PLANET HOLMSBU :

Seit Stunden lief er scheinbar schon durch einen dichten Urwald,
Santin West überlegte immer noch wie er hierher gekommen war. Jedoch wollte ihm das beim besten Willen nicht einfallen und er konnte nicht glauben hier alleine zu sein.

Dann sah er eine Reflektion des Sonnenlichtes durch die Bäume, irgendeine glatte Oberfläche musste dies verursacht haben. Das gab ihm Hoffnung und er ging in diese Richtung. Nach wenigen Minuten trat er auf eine Lichtung die gewaltige Ausmaße hatte, fast vergleichbar mit einem Landefeld.

In der Mitte der Lichtung konnte er eine Reihe Skulpturen erkennen ,die dort aus Fels gehauen standen. Der helle Boden sorgte dafür, das er im grellen Sonnenlicht nur blinzeln konnte. Somit muss

te er näher heran um zu erkennen
um was es sich dabei handelte.

Als er dort ankam erkannte er was diese Kunstwerke darstellten, es waren die Totems aller existierenden Clans. Je näher er kam, desto beeindruckender wurde der Anblick, er schätze die Höhe der einzelnen Skulpturen auf 6 bis 7 Meter.

Plötzlich verdunkelte sich der Himmel, Wolken türmten sich auf. Ehe er realisierte was geschah, schlugen gleißende Blitze auf der Lichtung ein. Um ihn herum schien der Weltuntergang stattzufinden.
Aber es war als würde er seine Rüstung tragen, denn Gesteins- und Erdbrocken prallten von ihm ab ohne ihm zu schaden.

Erst nach einigen Minuten konnte er wieder etwas sehen , nun erfasste er das Ausmaß der Zerstörung. Von den Statuen waren nur noch Schutthaufen übrig, einzig die Nova Cat stand noch unversehrt an ihrem Platz.

Gebannt von diesem unglaublichen Schauspiel war Santin zu keiner Bewegung fähig. Erst nach einigen Minuten war er in der Lage, langsam auf die zerstörten Standbilder zuzugehen. Mittlerweile waren die Wolken verschwunden und hatten der Sonne wieder Platz gemacht.

Zwischen den Trümmern nahm er plötzlich ein glitzern war, vorsichtig wischte er mit der Hand den Staub und Schutt beiseite. Nun erkannte er was es war, ein Cameronstar aus Glas scheinbar zufällig entstanden durch die gewaltige Energie der Blitze.

Bei näherer Betrachtung fiel ihm auf, das auf dem Stern die Symbole der 5 großen Häuser der IS eingebrannt waren. Vorsichtig versuchte er den Stern anzuheben, dabei spiegelte sich seine Zeremonienmaske die er trug in dem Glas.

Als er ihn jedoch berührte bekam dieser plötzlich Risse und zerfiel vor seinen Augen zu Staub.

Dann merkte Santin West auf einmal das ihm jemand an die Schulter fasste, seine Kriegerreflexe ließen ihn instinktiv handeln. Da er sich gerade noch in der Hocke befunden hatte rollte er sich nach vorne ab, drehte sich um und nahm Kampfhaltung ein.

Jetzt schaute er erstaunt, denn mit einem mal sah er in das vertraute Gesicht seines Sakhans Thorsten Devalis, außerdem war das Rauschen der Bäume und das und das helle Sonnenlicht nicht mehr da.

Um ihn herum war finstere Nacht und das einzige Geräusch, das er wahrnahm, war das knistern des Lagerfeuers.

„Ihr seit dem Feuer ein wenig zu nahe gekommen mein Khan, entschuldigt das ich eure Vision gestört habe. Offenbar war das Ritual ein voller Erfolg?“ West antwortete nicht sofort, scheinbar stand er noch immer unter dem Eindruck des soeben erlebten.

Dann erwiderte er „Pos, wir müssen sofort zurück zum Stützpunkt, ich muss gleich noch einmal den Eidmeister um Rat fragen. Diesmal war die Vision noch realer und stärker als zuvor. Uns steht eine große Aufgabe bevor!“

Er sammelte seine Vineer´s ein und verstaute diese wieder im Fetischbeutel, nachdem sie das Feuer gelöscht hatten machten sie sich auf den Weg in die Basis.

****** RPG OFF******

_____

SAKHAN NOVA CATS

Liao Press 3060

Neue Technologien

Konföderation Capella holt im Kampf um neue Technik auf und bietet der restlichen inneren Sphäre die Stirn

Seit die Gray Death Legion vor über vierzig Jahren den Sternenbundkernspeicher gefunden und in der inneren Sphäre verbreitet haben, versuchen Wissenschaftler die darin enthaltenen Daten zu entschlüsseln und neue Technologien daraus zu entwickeln. Die meiste Zeit waren unsere Wissenschaftler nur mäßig erfolgreich.
Doch seit die Clans aufgetaucht sind und auf ihrem Feldzug gezeigt haben was möglich ist, erlebten wir einen Aufschwung wie nie zuvor in der Geschichte. Selbst zu Zeiten des legendären Sternenbundes, wurde nicht so viel in so kurzer Zeit entwickelt.
Heute hat unsere Zeitung die Ehre, erstmals die neuen Designs der capellanischen Streitkräfte vorzustellen. Neue Waffen, neue Panzer und Mechs sowie allmächtige Kriegsschiffe für Raumflotte laufen derzeit fast stündlich vom Band. Dabei legt der Kanzler, ungleich der anderen Häuser, keinen Wert auf immer größere und stärkere Einheiten. Statt dessen verlangt er qualitativ hochwertige und kompakte Designs, die in mehr als nur einer Rolle einsetzbar sind und über große Ausdauer auf dem Schlachtfeld verfügen.
Hier einige Beispiele für die Kunst der capellanischen Ingenieure...

Duan Gung
Dieser leichte Mech mag auf den ersten Blick nach einem eher mittelmäßigem Design aussehen. Im Kampf Mech gegen Mech trifft dies auch durchaus zu. Erst als Bestandteil einer größeren Einheit, wie zum Beispiel einer Lanze, oder aber in schwierigem Terrain entfaltet er seine ganze Leistungsstärke.
Sowohl erfahrene Piloten als auch Rekruten frisch von der Akademie bewerben sich um diesen Mech um im Rahmen von Xin Sheng ihr Zusammengehörigkeitsgefühl zu ihrer Einheit und dem Reich zu demonstrieren.

Men Shen
Nachdem die anderen Staaten der inneren Sphäre mehr und mehr Omni-Mech Designs ins Feld führen und deren Erfolg nicht angezweifelt werden kann, sah sich der Kanzler gezwungen ebenfalls einige Mechs auf diesem Konzept entwerfen zu lassen. Als erstes erblickte dieser mittelschwere Mech das Licht der Welt. Er wird im Allgemeinen bereits als Nachfolger für den äußerst erfolgreichen Raven gehandelt, jedoch ist er weit mehr als das.
Auch ohne die hochwertige elektronische Ausrüstung, die schon den Erfolg des Raven ausmachte, ist der Men Shen noch ein ernst zu nehmender Gegner. In den fünf gängigsten Konfigurationen besitzt er mindestens ebensoviel, wenn nicht sogar mehr, Feuerkraft wie jedes andere Design vergleichbarer Größe. Dabei nimmt er keinerlei Einbußen bei der Geschwindigkeit oder Panzerung hin.

Ti Ts'ang
Nur wenig schwerer als der Men Shen ist der Ti Ts'ang dennoch ein ganz anderes Kaliber.
Mehr physische Kraft als bei den größten derzeit auf dem Schlachtfeld befindlichen Mechs, gepaart mit der Geschwindigkeit und Beweglichkeit eines Scouts, schwerster Panzerung und, für sein Gewicht, ausreichender Feuerkraft, machen diesen Mech wohl zu einer der besten Entwicklungen der gesamten inneren Sphäre.
Einen solchen Mech ins Feld zu führen, heißt seinen Gegner bereits besiegt zu haben.

Jinggau
Kein ganz so effektives Design wie der Ti Ts'ang, ist der Jinggau dennoch ein höchst gefährlicher Gegner, denn er vereint in sich Geschwindigkeit mit hoher Durchschlagskraft. Seine elfeinhalb Tonnen Ferro Fibrit Panzerung geben ihm noch zusätzlichen Schutz.
Ein Duell mit einem Jinggau ist nichts auf das sich ein anderer Krieger freut. Es sei denn er führt ebenfalls einen. Doch, genau wie der Duan Gung, entfaltet auch dieser Mech erst seine volle Stärke, wenn er als Teil einer Einheit eingesetzt wird.

Yu Huang
Sie wollen mehr Geschwindigkeit und Beweglichkeit für ihren Sturmmech? Ihre Wünsche wurden erhört.
Ohne Einbußen in der Feuerkraft oder Panzerung auf sich nehmen zu müssen, hat Shengli Arms einen Mech aufs Feld gebracht wie es kaum einen zweiten gibt.
Wenn sie einmal einen Yu Huang im Einsatz erlebt haben, werden sie wissen was wir meinen.

Neben diesen hier als Beispiel genannten Mechs, gibt es noch viele andere, die neu in die CCAF eingegliedert werden. Auch werden alte und bewährte Designs ständig auf die neuen Technologien umgerüstet.

Zum Abschluß wollen wir unseren neuen Oberkommandierenden der CCAF zu seiner Ernennung gratulieren. Erst kürzlich aus der St. Ives Provinz auf Sian eingetroffen hat er bereits angefangen sich hier heimisch zu fühlen.
Herzlichen Glückwunsch sang-jiang-jun!

Funktionsträgerliste der BattleTech-AG des Nice Dice e.V.

Stand 01.04.2004

Gesamtgremium

		Email	Festnetz	Handy	Straße	Ort
	Paul Siedlecki	Siedlecki-P-I@t-online.de	04251/6638			
	Lars Trampedach	Lars.Trampedach@t-online.de		0175 9459587	Hochgrevestr. 17	38640 Goslar
	Florian Oppermann	f.oppermann@gmx.de		0171 7715562	Wichernweg 3	38642 Goslar
	Gunnar Koppetsch	gunnar@wordofblake.de		0175 5144321	Kleiner Bruch 2	38678 Clausthal-Zellerfeld
	Stephan Ludewig	stephanludewig@t-online.de				

IS 3025

Haus	HO	Email	Festnetz	Handy	Straße	Ort
Steiner	Helge Wieder	ssp_gonzo@gmx.de		0172/4221818	Tiergarten 12	38116 Braunschweig
ComStar	Stefan Schelsky	schelsky@gmx.de	0911/3001150		Sacker Hauptstr. 34	90765 Fürth
Wolf´s Dragoner	Fabian Degen	lobo_81@web.de		0172 5469352		
St.Ives	Leonard Metz	leonhard.mertz@unibw-muenchen.de		0179 2302749	Werner-Heisenberg-Weg 106, App.0305	85579 Neubiberg
Peripherie	Daniel Blaschko	ho_peripherie@gmx.net	0209/4095995	0175/5673023	Am Koprath 1	45884 Gelsenkirchen
Marik	Andreas Wallmeier	blackbattalion@blackbattalion.de	0211/7260238		Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf
Kurita	Babek Amelizadeh	babek.amelizadeh@t-online.de	0611/495105		Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden
Davion	Founad Kollich	Founad@gmx.de		0172/5685324	Kirchhellener Str. 44	45966 Gladbeck
Rasalhaag	Sven Mühlhäuser	sven.muehlhaeuser@t-online.de			Neugasse 6	64625 Bensheim
Liao	Sascha Phillip	starwarscreator@yahoo.de		0173 1632925	Elisabethstr.15	28217 Bremen

IS 3060

Haus	HO	Email	Festnetz	Handy	Straße	Ort
Steiner						
ComStar	Michael Puslat	pussix@freenet.de				Goslar
Wolf´s Dragoner						
St.Ives	Arnold Alisch	Arnold.Alisch@ewetel.net	0421 3764831		Herbststr. 8	28215 Bremen
Peripherie						
Kurita	Babek Amelizadeh	babek.amelizadeh@t-online.de	0611/495105		Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden
Marik	Matthias Kempel	matthiaskempel@blackbattalion.de	06131/678867		Richard Wagner Str. 7	55118 Mainz
Davion						
Rasalhaag						
Liao						

Clan 3060

Clan	SK	Email	Festnetz	Handy	Straße	Ort
Diamond Shark	Helge Wieder	ssp_gonzo@gmx.de		0172/4221818	Tiergarten 12	38116 Braunschweig
Snow Raven	Elmar Coert	elmar_coert@freenet.de	04431/73438	0173/3172817	Asternweg 4	27793 Wildeshausen
Hells Horses	Andreas Wallmeier	blackbattalion@blackbattalion.de	0211 7260238		Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf
Star Adder	Michael Gramann	gramann-meerbusch@t-online.de	02159 / 819450		Oleanderweg 5	40670 Meerbusch
Ghost Bear	Markus Lange	m.lange@gmx.com		0162 3365807	Ernst-Ohlmer-Strasse 20	31139 Hildesheim
Nova Cats	Thorsten Köhn	NOVACATSKHAN@aol.com	04052 878822		Birkenweg 24	22850 Norderstedt
Goliath Scorpions	Björn Dhonau	bskiwi@yahoo.com		0177 3429203	Erzstraße 45	38678 Clausthal-Zellerfeld
Coyote	Dennis Krenz	urwumpe@yahoo.com		0179-1458962	Zielleistge 29	38448 Wolfsburg
Smoke Jaguar	Tobias Poetzsch	Tobias.Poetzsch@imail.de		0177 / 3868322	Breidenfelder Str. 5	04155 Leipzig
Blood Spirit	Holger Reuther	h.reuther@chema-gmbh.de	03628 / 602715		Sodenstr. 8	99310 Arnstadt
Cloud Cobra	Andreas Kaufmann	sakhan.cloudcobras@gmx.net	0201 681788	0173 2730110	Frintroper Str. 101	45359 Essen
Jade Falcon	Andreas Lahmer	lamasutra@gmx.de	05021/605559		Heideweg 4a	31582 Nienburg/Weser
Steel Viper	Stephan Burkel	stephan.burkel@mail.isis.de				Düsseldorf
Fire Mandrill						
Ice Hellion	Mathias Hagemann	Mathias.Hagemann@gmx.de				
Wolf	Marius Danzeglocke	Marius.Danzeglocke@epost.de				

Clan 3025

Clan	SK	Email	Festnetz	Handy	Straße	Ort
Diamond Shark	Helge Wieder	ssp_gonzo@gmx.de		0172/4221818	Tiergarten 12	38116 Braunschweig
Snow Raven	Elmar Coert	elmar_coert@freenet.de	04431/73438	0173/3172817	Asternweg 4	27793 Wildeshausen
Hells Horses	Andreas Wallmeier	blackbattalion@blackbattalion.de	0211 7260238		Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf
Star Adder	Michael Gramann	gramann-meerbusch@t-online.de	02159 / 819450		Oleanderweg 5	40670 Meerbusch
Ghost Bear	Markus Lange	m.lange@gmx.com		0162 3365807	Ernst-Ohlmer-Strasse 20	31139 Hildesheim
Nova Cats	Thorsten Köhn	NOVACATSKHAN@aol.com		04052 878822	Birkenweg 24	22850 Norderstedt
Goliath Scorpions	Björn Dhonau	bskiwi@yahoo.com		0177 3429203	Erzstraße 45	38678 Clausthal-Zellerfeld
Coyote	Dennis Krenz	urwumpe@yahoo.com		0179-1458962	Zielleistge 29	38448 Wolfsburg
Smoke Jaguar	Tobias Poetzsch	Tobias.Poetzsch@imail.de		0177 / 3868322	Breidenfelder Str. 5	04155 Leipzig
Blood Spirit	Holger Reuther	h.reuther@chema-gmbh.de	03628 / 602715		Sodenstr. 8	99310 Arnstadt
Cloud Cobra	Andreas Kaufmann	sakhan.cloudcobras@gmx.net	0201 681788	0173 2730110	Frintroper Str. 101	45359 Essen
Jade Falcon	Andreas Lahmer	lamasutra@gmx.de	05021/605559		Heideweg 4a	31582 Nienburg/Weser
Steel Viper	Stephan Burkel	stephan.burkel@mail.isis.de				Düsseldorf
Fire Mandrill						
Ice Hellion	Mathias Hagemann	Mathias.Hagemann@gmx.de				
Wolf	Marius Danzeglocke	Marius.Danzeglocke@epost.de				

Chapter 3036 Inner Sphere

Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
Söldner ohne Vertrag									
COMSTAR									
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		
188	Sö	**Phoenix Guard**	CO	Jan Ferdinand Rehse	Hahndorfer Str. 38	38704 Liebenburg / Dörnten	05346 920699		phoenixguard@gmx.de
		Phoenix Guard	VO	Martin Petrak	Schunterstr. 4	38106 Braunschweig	0531 2506030	0177 4403414	ICQ: 129696514
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
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
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		
247	D	**1.Davion Light Guards**	CO	Marko Fötsch	Bothestr. 23	01455 Leipzig		0172 9478849	ostsol@t-online.de
		Die Vollstrecker	VO						
248	D	**Federated Suns Armored Cavalry**	CO	Mathias Schlawitz	Tönneckenweg 2	38642 Goslar		0151 15350725	Mathias.Schlawitz@t-online.de
		Guards of Avalon	VO						
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	
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	Thorsten Steffenhagen	Klodtstr. 9	23669 Timmendorfer Strand	04503 4241		Parkuhr@t-online.de
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
236	K	**OTOMO**	CO	Dirk Assmann					dassmann@gmx.net
		Bannin	VO						
138	K	**1st Night Stalkers**	CO	Tobias Poetzsch	Breitenfelderstr. 5	01455 Leipzig		0177 3868322	Tobias.Poetzsch@imail.de
		Die Bannerträger	VO						

Chapter 3036 Inner Sphere

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	
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						
		Corrosive Crowbars	VO	Roland Beck	Talstr. 4	90522 Oberasbach	0911 9602715		
159	WD	**Zeta Batallion**	CO	Lars Trampedach	Hochgrevestr. 17	38640 Goslar		0175 9459587	
		Clash of Armor	VO	Arnd Otto	Unter dem Berge 70	38835 Lüttgenrode	05341 941576	0170 3168897	grayson-1@t-online.de
251	WD	**Black Widows**	CO	Fabian Degen	Kötherstr. 7	38640 Goslar		0172 5469352	Lobo_81@web.de
		Blutwölfe	VO						

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						
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
252	Sö	**Kell Hounds**	CO	Ralph Thelen	Friedrichstr. 113	40212 Düsseldorf	0211 1579240		Ralph.Thelen@gmx.de
		Cresent Hawks Company	VO						

PERIPHERIE

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		
250	P	**1.Canopische leichte Reiterei**	CO	Daniel Blaschko			0209 4095995	0175 5673023	ho_peripherie@gmx.net
		Chasseurs a` Cheval	VO	Mirko Knöpke			0201 6178748		oerko@web.de
253	Sö	**The Dioscuri**	CO	Michael Gramann	Michael Gramann	Oleanderweg 5	40670 Meerbusch	0163 5683641	Michael.Gramann@keiper.com
		Stainless Steel Providers	VO						

RASALHAGUE

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	
242	Sö	**Harlekins**	CO	Steffen Süß					
		Harlekins	VO	Christian Gertel	Trachenberger Str. 70	01129 Dresden	0351 8582463	0172 3555343	harleki-mail@web.de

Chapter 3036 Inner Sphere

ST. IVES

187	I	**Blackwind Lanciers**	CO	Leonhard Mertz	Wiesenweg 36	38226 Salzgitter		0179 2302749	Leonhard.mertz@t-online.de
			VO						
254	I	**St. Ives Armored Cavalry, 2nd Battalion**	CO	Holger Reuther	Sodenstr. 8	99310 Arnstadt	03628 602715		h.reuther@chema-gmbh.de
		Justinia's Cuirassiers	VO						

STEINER

229	S	**1. Hofgarde - Der Stolz Donegals**	CO	Markus Hohmann	Delmestraße 122	28199 Bremen	0421 9883416		www.erste-hofgarde.de
		Die Wilde Jagd	VO	Jens Puzik	Delmestraße 124	28199 Bremen		0170 3107667	www.erste-hofgarde.de
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					
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

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 3060 Inner Sphere

Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
Söldner ohne Vertrag									
5059	Sö	**Knights of Avalon**	CO	Dennis Krenz	Zielleistge 29	38448 Wolfsburg		0179 1458962	urwumpe@yahoo.com
			VO	Martin Petrak	Schunterstraße 4	38106 Braunschweig	0531 2506030	0177 4403414	jeremiah_hasek@gmx.de
COMSTAR									
5054	CS	**278th Division ComGuards**	CO	Oliver Jünemann	Neißeweg 5a	31008 Elze		0179 7548986	278thdivisioncomguards@gmx.de
		The honourable Spirit of the powerful Hedgehog	VO	Markus Lange	Ernst-Ohlmer-Strasse 20	31139 Hildesheim		0162 3365807	
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
5068	Sö	**Money Inc.**	CO	Jens Puzik	Delmestraße 124	28199 Bremen		0170 3107667	silk@erste-hofgarde.de
		Cash Dept.	VO						
	CS	**244th Division**	CO	Michael Pusslat					
			VO						
5074	CS	**Royal Black Watch**	CO	Ralph Thelen	Friedrichstr. 113	40212 Düsseldorf	0211 1579240		Ralph.Thelen@gmx.de
		The Aerynth Division	VO						
DAVION									
5060	D	**1.Davion Light Guards**	CO	Marko Fötsch	Bothestr. 23	01455 Leipzig		0172 9478849	ostsol@t-online.de
		Die Vollstrecker	VO						
KURITA									
5037	K	**4th An Ting Legion**	CO	Lars Schneider	St.Franziskusstr. 94	40470 Düsseldorf	0211 620521		schneider.lars@t-online.de
		Titan Force	VO						
5029	K	**Dragon Claws**	CO	Andreas Wallmeier	Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf	0211 7260238	0178 5463999	andreaswallmeier@hotmail.com
		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		
5061	K	**1st Night Stalkers**	CO	Tobias Poetzsch	Breitenfelderstr. 5	01455 Leipzig		0177 3868322	Tobias.Poetzsch@imail.de
		Die Bannerträger	VO						
5056	K	**5th Sword of Light**	CO	Babek Amelizadeh	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden	0611 495105		babek.amelizadeh@t-online.de
		Jinjiros Revenge	VO						
5062	K	**8th Galedon Regulars**	CO	Thorsten Köhn	Birkenweg 24	22850 Norderstedt			DAITONOKIN@aol.com
		Daito-no-kin	VO	Thorsten Steffenhagen	Klodtstr. 9	23669 Timmendorfer Strand	04503 4241		Parkuhr@t-online.de
5067	K	**1st Ghost Regiment**	CO	Jochim Cords	Eichenstrasse 35	25336 Elmshorn			jochim@Cords.de
		Ghostsword	VO	Björn Cords	Eichenstrasse 35	25336 Elmshorn			bjoern@Cords.de
5057	Sö	**Narhal's Raiders**	CO	Gunnar Koppetsch	Kleiner Bruch 2	38678 Clausthal-Zellerfeld		0175 5144321	gunnar@wordofblake.de
			VO						
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		
5066	L	**1st Capellan Defense Force**	CO	Sascha Philipp	Elisabethstr. 15	28217 Bremen		0173 1632925	
		Capellan Honor	VO						
5072	Sö	**1st Kearny Highlander's**	CO	Peter Schulze	Steinstraße 3	01069 Dresden	0351 4466967		
		1st Kearny Highlander' s	VO	Christian Gerbel	Trachenberger Str. 70	01129 Dresden	0351 8582463	0172 3555343	

Chapter 3060 Inner Sphere

MARIK

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
5063	M	**3rd Free Worlds Legionnaires**	CO	Matthias Kempel	Richard-Wagner-Str. 7	55118 Mainz	06131 678867		matthiaskempel@blackbattalion.de
		Springende Buschmeister	VO	Heiko Röhrscheidt	Etzelstr. 2a	65189 Wiesbaden	0611 718806		2.Genyosha@web.de
5059	Sö	**Rubinsky's Light Horse**	CO	Holger Reuther	Sodenstr. 8	99310 Arnstadt	03628 602715		h.reuther@chema-gmbh.de
		Khorsakov' s Cossaks	VO						

PERIPHERIE

5064	P	**Susie's Rebels**	CO	Daniel Blaschko	Am Koprath 1	45884 Gelsenkirchen	0209 4095995	0175 5673023	riding.bean@gmx.net
		New Belt Pirates	VO				0201 6178748		oerko@web.de

RASALHAGUE

5070	R	**3rd Hussars Untested Veterans**	CO	Björn Knappe	Am Erlengrund 4	25337 Elmshorn	04121 278290		home@knappe-b.de
		The Gravediggers	VO						
5073	Sö	**Harlekins**	CO	Steffen Süß			0351 4029800	0172 6007080	
		Harlekins	VO	Ferdinand Leder					

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		
5065	I	**Aliesha's Mounted Fusiliers**	CO	Mario Rithmüller	Hetzweger Str. 48	27383 Scheeßel-Jeersdorf	04263 302420		thaxa@web.de
		North Star Cuirassiers	VO	Arnold Alisch	Herbststr. 8	28215 Bremen	0421 3764831		Arnold.Alisch@ewetel.net
5071	I	**Blackwind Lanciers**	CO	Leonhard Mertz	Wiesenweg 36	38226 Salzgitter		0179 2302749	Leonhard.mertz@t-online.de
			VO						
5058	Sö	**Bad Dream**	CO	Sergej Jakovlev	Am Sportplatz 8	38104 Braunschweig		0160 1549675	mtr.maelstrom@gmx.net
			VO	Markus Diedrich	Forstweg 11	38165 Essehof	05309 970437	0160 1552133	MarkusDietrich@web.de

STEINER

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		

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 3025 Clan

Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
BLOOD SPIRIT									
	BS	**Blood Guard Keshik** The Bloody Answer	CO VO	Holger Reuther	Sodenstrasse 8	99310 Arnstadt	03628 602715	Fax:03628 60271	h.reuther@chema-gmbh.de
CLOUD COBRA									
6006	CC	**1st Cobra Guards, Alpha Galaxy** Cobra´ s Poison	CO VO	Christian Kollee	Haagstrasse 25	91054 Erlangen	09131 970792		christian.kollee@gmx.de
6054	CC	**33rd. Battle Cluster , Alpha Galaxy** Thor' s Hammer	CO VO	Andreas Kaufmann Stephan Fürst					shadow-hawk@gmx.de fuerstkenny@aol.com
COYOTE									
6038	CC	**34th Strike Cluster** Rabid Coyotes	CO VO	Dennis Krenz Martin Petrak	Zielleistge 29 Schunterstraße 4	38448 Wolfsburg 38106 Braunschweig	 0531 2506030	0179 1458962 0177 4403414	urwumpe@yahoo.com jeremiah_hasek@gmx.de
DIAMOND SHARKS									
6034	DS	**Clan Command Cluster** Diamond Skate	CO VO	Helge Wieder Dennis Raschke	Tiergarten 12 Hochring 32	38116 Braunschweig 38440 Wolfsburg	0531 51745 05361 43049		
6048	DS	**369th Striker Cluster** Hammerheads	CO VO	Mathias Hirsch Ferdinand Leder	Dr. Friedrichs Strasse 13	02763 Zittau	 0351 4029800	0174 9975439 0172 6007080	
FIRE MANDRILL									
6053	FM	**Kindra Sainze, 326th Cavalry Striker Cluster** Shadowlancers	CO VO	Ralph Thelen	Friedrichstr. 113	40212 Düsseldorf	0211 1579240		Ralph.Thelen@gmx.de
GHOST BEAR									
6028	GB	**139th Striker Cluster , Omega Galaxy** Die grauen Bären	CO VO	Matthias Kempel Kurt Gero Falley	Richard-Wagner-Str. 7 Spitzenberg 21	55118 Mainz 67595 Bechtheim	06131 678867		matthiaskempel@blackbattalion.de gfalley@sts-systemtechnik.com
6040	GB	**Beta Galaxy Night Howlers** 14th Battle Cluster , Lost Jager	CO VO	Björn Knappe	Am Erlengrund 4	25337 Elmshorn			home@knappe-b.de
6035	GB	**12th Bear Chevaliers, Beta Galaxy** The Wendigos	CO VO	Stephan Kammerer Oliver Jünemann	Gebr.-Grimm-Steig 2 Neisseweg 5a	31008 Elze 31008 Elze		0174 3403334 0179 7548986	stoppelmoscher@gmx.de Lioneljohnson@gmx.net
6041	GB	**140th Striker Cluster, Delta Galaxy** Grummelbären	CO VO	Christoph Conrad Frank Kluge	Rudolf-Nickel-Weg 7 Dammweg 3	38642 Goslar 38642 Goslar	05321 42806 05321 334771		chris@zerion.de frkluge@t-online.de
6052	GB	**304th Assault Cluster , Beta Galaxy** 73 Graupelze	CO VO	Alexander Raiß Torsten Passow	Im Häuserfeld 48 Oppenheimer Str. 5	64521 Groß-Gerau 64295 Darmstadt	06152 859595 06151 313800		alexander_diana@t-online.de
Goliath Scorpion									
	GS	**8th Scorpion Dragoons** The Whip-Tail Brigade	CO VO	Stefan Becker					
HELLS HORSES									
6029	HH	**Hell's Keshiks** Hell' s Inferno	CO VO	Andreas Wallmeier	Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf	0211 7260238		blackbattalion@blackbattalion.de
6042	HH	**11th Mechanized Cavalry, Alpha Galaxy** **Blackhorse Cluster** , Dominion	CO VO	Klaus Gross		31141 Hildesheim			klaus-werner-gross@web.de
ICE HELLION									
6049	IH	**81. Attack Cluster** The Cold Angels	CO VO	Mathias Hagemann	Buchener Str. 65	68259 Mannheim	0621-7027915		mathias.hagemann@gmx.de

Chapter 3025 Clan

JADE FALCON									
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	
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			
6030	NC	**489th Assault Cluster**	CO	Marko Rötsch	Bothstr. 23	04155 Leipzig		0172 9478849	ostsol@t-online.de
		Drachenkatzen	VO						
6031	NC	**4th Nova Cats Guard**	CO	Babek Amelizadeh	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden	0611 495105		babek.amelizadeh@t-online.de
		The Oracles	VO						
6043	NC	**1st Nova Cat Guards, Alpha Galaxy**	CO	Marc Brix		24837 Schleswig	04621 290512		anubis-tdc@gmx.de
		Hand Of Fate	VO						
SMOKE JAGUAR									
6050	SJ	**3567. Renegade Legion**	CO	Tobias Poetzsch	Breidenfelder Str.5	04155 Leipzig		0177 3868322	Tobias.Poetzsch@imail.de
		3567. Renegade Legion	VO						
6051	SJ	**13th Diana Cluster**	CO	Fabian Krause	Am Felsenkeller 22	38259 Salzgitter		0173 9928128	
		High Head Warriors	VO	Marco Haas	Gernotstr. 13	38106 Braunschweig			
SNOW RAVEN									
6023	SR	**21st Striker Cluster, Beta Galaxy**	CO	Paul Siedlecki	Tivoli 12	27318 Hoyerhagen	04251 6638		
		Talons of the S.R./Stone Keshik	VO						
6032	SR	**6th Raven Battle Cluster / Corax SuperNova**	CO	K.-Elmar Coert	Asternweg 4	27793 Wildeshausen	04431 73438		elmar@erste-hofgarde.de
		Alpha Galaxy / Swift Wing Galaxy	VO						elmar coert@freenet.de
6033	SR	**9th Raven Battle Cluster**	CO	Sergej Jakovlev	Am Sportplatz 8	38104 Braunschweig		0160 1549675	mtr.maelstrom@gmx.net
		The Snow Hunters	VO	Markus Diedrich	Forstweg 11	38165 Essehof	05309 970437	0160 1552133	MarkusDietrich@web.de
6045	SR	**1st Raven Phalanx Swift Wing Galaxy**	CO	Peter Schulze	Steinstraße 3	01069 Dresden	0351 4466967		
		The Longshanks	VO	Christian Gertel	Trachenberger Str.70	01129 Dresden	0351 8582463	0172 3555343	
STAR ADDER									
6055	SA	**Adder Quasar Keshik**	CO	Michael Gramann	Oleanderweg 5	40670 Meerbusch	02159 819450		gramann-meerbusch@t-online.de
		Iron Will	VO						
STEEL VIPER									
6046	SV	**423. Assault Cluster, Gamma Galaxy**	CO	Stephan Burkel	Markenstr. 4	40227 Düsseldorf	0211 784098	0172 7054760	stephan.burkel@mail.isis.de
		The Bold Old	VO						
WOLF									
6036	W	**13th Wolfs Guard Cluster**	CO	Michael Puslat					
		Wolfsspinnen	VO	Fabian Degen					
6037	W	**7th Battle Cluster**	CO						
		The Hungry Wolves	VO	Marius Danzeglocke					
6047	W	**4th Striker Cluster**	CO	Arnd Otto					grayson-1@t-online.de
		Wolf' s Blood	VO	Lars Trampedach					lars.trampedach@t-online.de

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

Chapter 3060 Clan

Nr		Chaptername		Name	Strasse	PLZ/Ort	Telefon	Handy	EMail
BLOOD SPIRIT									
	BS	**Blood Guard Keshik** The Bloody Answer	CO VO	Holger Reuther	Sodenstrasse 8	99310 Arnstadt	03628 602715	Fax:03628 602715	h.reuther@chema-gmbh.de
CLOUD COBRA									
7054	CC	**33rd. Battle Cluster , Alpha Galaxy** Thor's Hammer	CO VO	Andreas Kaufmann Stephan Fürst					shadow-hawk@gmx.de fuerstkenny@aol.com
COYOTE									
7069	CC	**34th Strike Cluster** Rabid Coyotes	CO VO	Dennis Krenz Martin Petrak	Zielleistge 29 Schunterstraße 4	38448 Wolfsburg 38106 Braunschweig	 0531 2506030	0179 1458962 0177 4403414	urwumpe@yahoo.com jeremiah_hasek@gmx.de
DIAMOND SHARKS									
7064	DS	**Clan Command Cluster** Diamond Skate	CO VO	Helge Wieder Dennis Raschke	Tiergarten 12 Hochrung 32	38116 Braunschweig 38440 Wolfsburg	0531 51745 05361 43049		
7070	DS	**369th Striker Cluster** Hammerheads	CO VO	Mathias Hirsch Ferdinand Leder	Dr. Friedrichs Strasse 13	02763 Zittau	 0351 4029800	0174 9975439 0172 6007080	
FIRE MANDRILL									
7079	FM	**Kindra Sainze, 326th Cavalry Striker Cluster** Shadowlancers	CO VO	Ralph Thelen	Friedrichstr. 113	40212 Düsseldorf	0211 1579240		Ralph.Thelen@gmx.de
GHOST BEAR									
7080	GB	**Beta Galaxy Night Howlers** 14th Battle Cluster , Lost Jager	CO VO	Björn Knappe	Am Erlengrund 4	25337 Elmshorn			home@knappe-b.de
7065	GB	**1st Rasalhague Bears** Alpha Galaxy	CO VO	Stephan Kammerer Oliver Jünemann	Gebrüder-Grimm-Steig 2 Neißeweg 5a	31008 Elze 31008 Elze		0174 3403334 0179 7548986	Stoppelmoscher@gmx.de Lioneljohnson@gmx.net
7056	GB	**139th Striker Cluster , Omega Galaxy** Die grauen Bären	CO VO	Matthias Kempel Kurt Gero Falley	Richard-Wagner-Str. 7 Spitzenberg 21	55118 Mainz 67595 Bechtheim	06131 678867		matthiaskempel@blackbattalion.de gfalley@sts-systemtechnik.com
7078	GB	**304th Assault Cluster , Beta Galaxy** 73 Graupelze	CO VO	Alexander Raiß Torsten Passow	Im Häuserfeld 48 Oppenheimer Str. 5	64521 Groß-Gerau 64295 Darmstadt	06152 859595 06151 313800		alexander_diana@t-online.de
GOLIATH SCORPION									
7057	GS	**8th Scorpion Dragoons , Alpha Galaxy** The Whip-Tail Brigade	CO VO	Stefan Becker	Robert-Koch-Str. 5	38678 Clausthal-Zellerfeld	05323 715243		balu@wordofblake.de
HELLS HORSES									
7058	HH	**Hell's Keshiks** Hell' s Inferno	CO VO	Andreas Wallmeier	Kölner Str. 288	40227 Düsseldorf	0211 7260238		blackbattalion@blackbattalion.de
7071	HH	**11th Mechanized Cavalry, Alpha Galaxy** **Blackhorse Cluster** , Dominion	CO VO	Klaus Gross		31141 Hildesheim			klaus-werner-gross@web.de
ICE HELLION									
7076	IH	**81. Attack Cluster** The Cold Angels	CO VO	Mathias Hagemann	Buchener Str. 65	68259 Mannheim	0621-7027915		mathias.hagemann@gmx.de
JADE FALCON									
7031	JF	**51st Garrison Cluster** Deathperados	CO VO	Andy Badtke Andre Tournier	Finkenhof 11 Kleine Riede	31582 Nienburg 31582 Nienburg		0172 5440775 0172 5185953	maniac_andy@hotmail.com

Chapter 3060 Clan

NOVA CAT

7019	NC	**449th Assault Cluster** Joys and Sorrows	CO VO	Thorsten Köhn Christian Schulz	Birkenweg 24 Turmstraße 37d	22850 Norderstedt 23842 Bad Oldesloe	04052 878822		daitonokin@aol.com
7059	NC	**489th Assault Cluster** Drachenkatzen	CO VO	Marko Rötsch	Bothstr. 23	04155 Leipzig		0172 9478849	ostsol@t-online.de
7060	NC	**4th Nova Cats Guard** The Oracles	CO VO	Babek Amelizadeh	Nettelbeckstr. 4	65195 Wiesbaden	0611 495105		babek.amelizadeh@t-online.de
7072	NC	**1st Nova Cat Guards, Alpha Galaxy** Hand Of Fate	CO VO	Marc Brix		24837 Schleswig	04621 290512		anubis-tdc@gmx.de

SMOKE JAGUAR

7061	SJ	**3567. Renegade Legion** 3567. Renegade Legion	CO VO	Tobias Poetzsch	Breidenfelder Str.5	04155 Leipzig		0177 3868322	Tobias.Poetzsch@imail.de
7009	SJ	**1st Jaguar Guards** The Whitewatch	CO VO	Rasmus Dropmann Marc Schmitt	Am Lamderfeld 80 Münchener Str. 39	46236 Bottrop 47249 Duisburg	02041 29438 0203 705056		
7077	SJ	**13th Diana Cluster** High Head Warriors	CO VO	Fabian Krause Marco Haas	Am Felsenkeller 22 Gernotstr. 13	38259 Salzgitter 38106 Braunschweig		0173 9928128	

SNOW RAVEN

7044	SR	**21st Striker Cluster, Beta Galaxy** Talons of the S.R./Stone Keshik	CO VO	Paul Siedlecki	Tivoli 12	27318 Hoyerhagen	04251 6638		
7053	SR	**Corax Supernova** 6th Battle Cluster, Alpha Galaxy	CO VO	K-Elmar Coert	Asternweg 4	27793 Wildeshausen	04431/73438	0173/3172817	elmar@erste-hofgarde.de
7062	SR	**9th Raven Battle Cluster** The Snow Hunters	CO VO	Sergej Jakovlev Markus Diedrich	Am Sportplatz 8 Forstweg 11	38104 Braunschweig 38165 Essehof	05309 970437	0160 1549675 0160 1552133	mtr.maelstrom@gmx.net MarkusDietrich@web.de
7073	SR	**1st Raven Regulars** Gamma Galaxy	CO VO	Jens Puzik Olaf Langhans					silk@erste-hofgarde.de
7075	SR	**1st Raven Phalanx Swift Wing Galaxy** The Longshanks	CO VO	Peter Schulze Christian Gertel	Steinstraße 3 Trachenberger Str.70	01069 Dresden 01129 Dresden	0351 4466967 0351 8582463	0172 3555343	

STAR ADDER

7063	SA	**Adder Quasar Keshik** Iron Will	CO VO	Michael Gramann	Oleanderweg 5	40670 Meerbusch	02159 819450		gramann-meerbusch@t-online.de

STEEL VIPER

7074	SV	**423. Assault Cluster, Gamma Galaxy** The Bold Old	CO VO	Stephan Burkel	Markenstr. 4	40227 Düsseldorf	0211 784098	0172 7054760	stephan.burkel@mail.isis.de

WOLF

7066	W	**13th Wolfs Guard Cluster** Wolfsspinnen	CO VO	Michael Puslat Fabian Degen	Forststr.18	38640 Goslar	05321 388015	0172 5469352	Michael.G.Puslat@t-online.de Lobo_81@web.de
7068	W	**4th Striker Cluster** Wolf' s Blood	CO VO	Arnd Otto Lars Trampedach					grayson-1@t-online.de lars.trampedach@t-online.de
7067	W	**7th Battle Cluster** The Blood Drinkers	CO VO	Kreis der Gleichen Marius Danzeglocke					

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

Conkalender der GFR e.V.

2004

April

17.4 bis 18.4: Drachen-Con, Giessen (Rollenspiele/Brettspiele/Kartenspiele/LARP)

Ort: Ludwig Uhland Schule, Aulweg 120, 35390 Giessen
Zeit: Sa 12:00 Uhr - So 12:00 NON-STOP!
Eintritt: frei
Programm: Wir bieten 24 Stunden nonstop Rollenspiele mit Autorenrunden, Brettspiele, Kartenspiele und ein großes Dungeon LARP (auch für Einsteiger)!
Ruheraum zum Schlafen ist vorhanden (Schlafsäcke usw. selbst mitbringen).
Näheres findet Ihr auf unserer Homepage.
Kontakt: Rebecca Born "Spiel- und Rollenspielverein Giessen e.V."
Homepage: http://www.spirog.de/
E-Mail: aurewen@t-online.de

17.4 bis 18.4: No Better Place to Dice, Herne (Tabel Top Con)

Ort: Spielezentrum Herne, Jean-Vogel-Straße 17, 44625 Herne
Zeit: 10.00 Uhr am Samstag bis 18.00 Uhr am Sonntag NON-STOP!
Eintritt: EINTRITT FREI
Programm: Die Tabletop AG der GFR in Zusammenarbeit mit der RV Köbolde Düsseldorf und der
RV Dreaming Dragons Herne proudly present:
NO BETTER PLACE TO DICE
Der TableTopCon im Spielezentrum Herne
Auf dem Programm stehen bisher:
Blood Bowl Turnier
Mortheim - Operation Chariot
Deadlands - The Great Rail Wars - Wildwest Tabletop
Iron Kingdoms Warmachine - Steampunk Fantasy Tabletop
D&D Miniatures Battles - Links und Rechts vom Tempel des Bösen (Elementar)!
Piraten der Karibik - Schatzjagd und Tabletop
The Hills Rise Wild - cthuloides Hillbilly Gemetzel
Blood Race - Fantasy Motorrad Rennen
Geboten wird außerdem die geniale Gildenküche, Schlafplätze gibts im Haus, Schlafsack und Matratze sollten mitgebracht werden.
Veranstalter: GFR e.V.
Kontakt: Con Orga Team
E-Mail: nobetterplacetodice@web.de

24.4: 4. Karbener Rollenspiel Con, Karben (Rollenspielconvention)

Ort: Jugendkulturzentrum Selzerbrunnenhof, Brunnenstraße 2
Zeit: 10.00 UHR - 01.00 UHR NON-STOP!
Eintritt: 2,00 EUR
Programm: Verschiedene Rollenspielsysteme
Die ORGA bietet auch Rollenspielrunden an wenn nötig
Kontakt: Stadtjugendpflege Karben
Homepage: http://www.jukuz-karben.de

Mai

1.5 bis 2.5: V-Con 04.1 "FNORD!", Villingen-Schwenningen (Convention)

Ort: K3 Jugend- und Kulturzentrum, Kalkofenstr. 3
Eintritt: 3,50 , Angemeldete Meister frei + Essensgutschein
Programm: 2 Tages-Pen und Paper Convention
- 24 Stunden Verpflegung
- Alle Systeme
- Traiding-Cards und Tabeltop
- Grosser Saal und Ambiente Räume für Eure Runden.
- Grosse Tombola mit gigantischen Preisen
- Schlafplätze sind vorhanden

Kontakt: Lars Frauenheim
Homepage: http://v-con.de.vu
E-Mail: lars.frauenheim@villingen-schwenningen.de

8.5 bis 9.5: FanCon 12, Mainz (Convention)

Ort: NEUSTADTZENTRUM Mainz-Neustadt, Goethestraße 7
Zeit: Sa. 10 bis 24 Uhr und So. 10 bis 18 Uhr
Eintritt: 5,- für beide Tage Angemeldete Spielleiter frei. So. 3 ,-
Programm: Rollenspiele, Tabletops, Strategiespiele, Kartenspiele und alles was sonst noch Spaß macht. Es gibt keine Übernachtungsmöglichkeit!
ANMELDUNG: Email, Telefon oder Brief [NUR SPIELLEITER]
Spielrunden bis max. 3 Tage vor dem Contermin.
Verpflegung: Gute und preiswerte Verpflegung wird wie beim letzten Mal vom Neustadtzentrum bereit gestellt. Auch große Flaschen für mit an die Tische zu nehmen!
Kontakt: Reiner "Hai" Heep
Homepage: http://www.fantastic-convention.de/
E-Mail: viva@truant.de

8.5 bis 9.5: 9 1/2 inch, Aschaffenburg (Tabel Top Con)

Ort: JUKUZ, Kirchhofweg 2, 63739 Aschaffenburg
Zeit: Sa.10.00 bis 01.00 Uhr / So. 10.00 bis 18.00 Uhr
Programm: gespielt wird alles, was die Tischplatte aushält.
Verkauf Sa. 10.00 bis 20.00 Uhr
Chronopia-Turnier am Sa./ Demos und mehr in Vorbereitung
Kontakt: Werner "ABZocker" Krebs
Homepage: http://www.jukuz.de
E-Mail: spiele@jukuz.de

14.5 bis 16.5: Herner SpieleWahnsinn #23, Herne (Brettspiele ohne Ende, etwas Rollenspiel&TableTop)

Ort: Kulturzentrum am Berliner Platz, mitten im Herzen von Herne
Zeit: Freitag 13.00 - 19.00 Uhr , Samstag 10.00 - 20.00 Uhr, Sonntag 10.00 - 18.00 Uhr
Eintritt: T=Tageskarte / D=Dauerkarte, Erwachsene T3/D5, Kinder, Jugendliche, Behinderte, u.a T1/D1,50, Familienkarte (2 Erw. + 2 Kinder) T5
Programm: Diese in Herne tratitionelle Spieleveranstaltung mit ca. 4.500 Besuchern aus dem gesamten Bundesgebiet, dem Finale der "Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel", der Eröffnung der Catan Meisterschaften und vieles mehr, findet im Kulturzentrum am Berliner Platz, mitten im Herzen von Herne, statt. Viele "große und kleine Verlage", Spieleautoren und Spielevereine präsentieren ihr Angebot rund um das Gesellschaftsspiel.

Im Besonderen finden Sie hier ertsmals einen grossen Teil der Spiele, die Anfang Februar, auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt wurden.
Spieleverlage, Hersteller, Spieleautoren und andere die an einer Teilnahme an dieser Veranstaltung interessiert sind, wenden sich an folgende Anschrift oder senden uns eine Email.
Spielezentrum
Jean-Vogel-Straße 17
44625 Herne
Tel: 02323/460418
Tel/Fax. 02323/490908
Wer für diese drei Wahnsinnstage eine Übernachtung sucht und bereit ist seinen Schlafsack auszupacken, dem kann geholfen werden.
Bei Interesse, meldet Euch einfach am Stand des Spielezentrums.
Kontakt: Peter Janshoff
Homepage: http://www.herne.de/spielezentrum/Wahnsinn/wahnsinn.html
E-Mail: P.Janshoff@ping.de

15.5 bis 16.5: Conneko 2004, Ludwigshafen (Convention)

Zeit: Sa. 10:00 bis So. 18:00 NON-STOP!
Eintritt: 5 Euro
Programm: Pen und Paper, Traidingkards, Vampire Live, Spieleverlage, Videospiele, Filmvorführung, Autoren, Workshops, Kostenlose übernachtung und Demorunden.
Unterstützt von Team der DreieichCon
Homepage: http://www.dreieichcon.de
E-Mail: Rollenspiele@Conneko.de

15.5 bis 16.5: Unicon 31, Kiel (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: EWF / Alte PH, Olshausenstraße 75, auf dem Campus der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel
Zeit: zweitägig durchgehend von Samstag 10:00 Uhr bis Sonntag 16:00 Uhr NON-STOP!
Eintritt: Samstag EUR 4,-; Sonntag EUR 3,-; beide Tage zusammen nur EUR 5,- / Gewandete und Eltern in Begleitung ihrer minderjährigen Kinder frei
Programm: - Rollenspiele
kleine Spielrunden ++ Crossover ++ Midgard Turnier ++ Shadowrun Turnier ++ Cthulhu Indoor Live
- Tabletop
Warhammer 40K ++ Confrontation Turnier ++ Battletech Turnier
- mittelalterlicher Markt
Schaukampf ++ historische Tänze ++ Handwerk ++ Bardenwettsingen ++ Markt ++ Cafe ++ Workshops u.v.m.
großer Filmevent, Vorführungen rund um die Uhr
Übernachtungsmöglichkeiten mit eigenem Schlafsack und Isomatte.
Homepage: http://www.uni-kiel.de
E-Mail: unicon31@uni-con.de

15.5 bis 16.5: Chimera-Con II, Schweinfurt (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: Jugendhaus Schweinfurt / Franz-Schubert-str. 26
Zeit: Samstag 10 Uhr - Sonntag 18 Uhr NON-STOP!
Eintritt: Samstag 3 - Sonntag 2 - Dauerkarte 4
Programm: Thema: "Seefahrt und Piraten"
Ehrengast: Thomas Finn
Weitere und aktuelle Informationen auf der Con-Homepage: http://chimera-con.alrikev.de
Kontakt: Chimera-Con ORGA
Homepage: http://chimera-con.alrikev.de
E-Mail: Chimera-Con@gmx.de

20.5 bis 23.5: FaGaMo Con #5, Kempten (Allgäu) (Convention)

Ort: Poststr. 22
Programm: Endlich ist es so weit. Der nächste FaGaMo Con steht vor der Türe. Und erneut bieten wir euch die gewohnte Qualität. Sehr gute Räumlichkeiten, in denen sich das Spielerherz austoben kann. Neben den normalen Rollen-, Trading-Card, Table-Top, Brettspielrunden gibt es natürlich noch ein paar Besonderheiten. Hier nur ein Auszug aus unseren Conangeboten:
- 2 offizielle Magic Turnier
- offizielles Yu-Gi-Oh Turnier
- Warhammer 40K Turnier
- Blood Bowl Liga der FBBL-Con-Cup
- Games Workshop Table-Top Demorunden
- Spielrunden für jederman
- Brettspiele aus dem FaGaMo Brettspielverleih
- Qualitativ hochwertige Verpflegung zu fairen Preisen
- Shuttleservice zum Bahnhof, bzw. kostenlosen Parkplätzen
- usw.

Ausführlichere Infos zu den einzelnen Angeboten und noch vieles mehr findet Ihr unter www.FaGaMoCon.de
Als kleine Besonderheit könnt ihr sogar bereits Mittwoch Abend zu unserem Vereinsabend anreisen und sofort losspielen. Selbst in diesem Fall zahlt ihr nur den Beitrag für 4 Tage!
Für Schlafplätze ist natürlich gesorgt. Denkt jedoch an Schlafsack, Isomatte, Kuschelkissen und was ihr sonst noch benötigt. Für angemeldete Gäste richten wir sogar einen Shuttle-Service vom Bahnhof ein!
Anmeldung unter: http://www.fagamocon.de/content/anmeldung.php
Wir freuen uns bereits auf euer kommen!
Das FaGaMo Team
Kontakt: Christian Dodel
Homepage: http://www.fagamocon.de
E-Mail: Njoltis@FaGaMo.de

28.5 bis 31.5: Das schwarze Moor I, Ostrittum (LARP)

Eintritt: Gestaffelte Anmeldegebühren
Programm: Irgendwo in der Nähe der Grenzlande liegt das schwarze Moor. Der unheimliche Name geht wahrscheinlich auf die Zeit zurück, als die Grünhäute noch das Gebiet beherrschten...
Doch das liegt viele Menschengenerationen zurück und mit der Zeit verblasste die Wahrheit und wich den Geschichten der Spielleute und Greisen...
Kaum jemand weiß was Interessantes über das Moor zu berichten, sofern man sich nicht für das Leben von Fröschen, Mücken und anderes Sumpfgetier interessiert.
Der wohl einzige Grund, warum das Moor nicht ganz in Vergessenheit geraten ist, ist der uralte Weg durchs Moor, der von vielen Reisenden, Händlern und Kaufleuten als lohnende Abkürzung von der großen Handelsroute, die ganz um das Moor herumführt, genutzt wird und neben den gesparten Wegezöllen auch noch eine Ersparnis von zwei Tagen bringt.
Auch die Abenteurer haben auf den einen oder anderen Weg von der Abkürzung erfahren und nutzen die Verkürzung ihrer Reise
Jedoch lauert ein längst vergessenes dunkles Geheimnis auf die Abenteurer und schon bald wird klar, wie das Moor zu seinem Namen kam
Kontakt: Patrick Makowski
Homepage: http://www.hoekerer.de/CON/startseite.htm
E-Mail: webmaster@hoekerer.de

29.5 bis 30.5: P o g o 2 0 0 4, Pulheim bei Köln (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: Jugendzentrum POGO, Zur offenen Tür 1
Zeit: Sa. 10:00 Uhr bis So. 20:00 Uhr Durchgehend NON-STOP!
Eintritt: Sa. oder So. 3,50 , beide Tage 5,- , GFRler frei !
Programm: Viele bunte Rollenspielrunden, TableTop, KoSims, Trading-Cards, schwarzes Vampire-Live
Verkaufstände: Tellurian Games & Truant Verlag
Mehr Spieleangebote wie CRIMSON SKIES Demorunden
Schlafplätze sind im Schlafraum vorhanden. Isomatten und Schlafsack nicht vergessen!
Es darf auch auf dem Gelände gezeltet werden.
Für gute Verpflegung wird durch unsere Gildenküche gesorgt. (also keine Nahrungswürfel)
Wenn ihr eine Spielrunde anmelden möchtet, dann jetzt los. Wie immer gibt es für diesen Tag, an dem ihr leitet, freien Eintritt.
Veranstalter: GFR e.V.
Kontakt: Dennis Skozilas
Homepage: http://www.alphaideen.gmxhome.de/Pfingst-Pogo2004.htm
E-Mail: GaswinZandor@aol.com

Juni

18.6 bis 20.6: Ost Con 2004 des FiS e.V. Coburg, Neukirchen bei Coburg (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: Am Hang
Eintritt: stehen noch nicht fest
Programm: Noch gibt es auf unserer Seite www.fis-ev.de nur wenig Infos, das ändert sich aber bald. Bis zu einer bestimmten Altergrenze (um die 25 oder so) gibts Förderung und ermäßigten Eintritt.
Die Anfahrt gibts unter
http://www.jugendhaus-neukirchen.de/ , dort kann man auch die Zimmer etc betrachten. Internetanmeldung ist möglich!
Enthalten sind Frühstück und Abendessen, sowie Unterbringung in sehr ordentlichen Zimmern (Einzel- bis Fünfbettzimmer) und einwandreien Betten.
Gezockt wird eigentlich immer, also für Hardcores auch rund um die Uhr. Zweimal am Tag ist Spieleverteilung und wer dazwischen was machen will findet sich einfach zusammen.
Wichtig ist nur, dass Ihr, wenn Ihr von Coburg kommt NICHT auf die A 73 fahrt, sondern recht vorbei und durch Unter- und Oberlauter!
Plätze sind allerdings begrenzt.
Kontakt: Sebastian Müller oder Gerd Motschmann
Homepage: http://www.fis-ev.de
E-Mail: webmaster@fis-ev.de

19.6 bis 20.6: ColoniaCon 2004, Köln-Mühlheim (SF & Phantastik Con)

Ort: Sachsenbergstr. (Thermalbad)
Zeit: 11.00 bis 20.00 Uhr
Eintritt: Bis 31.12.2003 14 EUR / danach 16 EUR
Programm: So kurz nach dem 15. ColoniaCon kann naturgemäß noch nicht viel zum genaueren Programm gesagt werden. Wir halten euch aber auf dem Laufenden.
Samstag, der 19.06.2004
08.00 Uhr - Einlass für die Veranstalter und ihre hoffentlich zahlreichen Helfer :-)
10.30 Uhr - Offizieller Einlass
13.00 Uhr - 14.00 Uhr - Mittagspause
20.00 Uhr - das traditionelle Grillen mit Wein, Weib und Gesang ,-)
Sonntag, der 20.06.2004
10.00 Uhr - Frühstück (Voranmeldung erforderlich!!! 4EUR)

11.00 Uhr - Offizieller Einlass
13.00 Uhr - 13.30 Uhr - Mittagspause
15.30 Uhr - Gemütlicher Ausklang
16.00 Uhr - Ende
GÄSTE:
Bisher haben mündlich zugesagt (In alphabetischer Reihenfolge - die Anwesenheit können wir leider zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht garantieren):
Uwe Anton (Autor, u. a. "Perry Rhodan")
Rainer Castor (Autor, u. a. "Perry Rhodan")
Klaus N. Frick ("Perry- Rhodan"-Redaktion)
Werner K. Giesa (Autor u.a. "Prof. Zamorra")
Ronald Hahn (Autor)
Hubert Haensel (Autor, u. a. "Perry Rhodan")
Dr. Robert Hector (PR-Kritiker)
Hartmut Kasper (Autor)
Alfred Kelsner (Zeichner, u. a. Perry Rhodan)
Claudia Kern (Autorin u.a. "Maddrax")
Achim Mehnert (Autor und ColoniaCon-Inventar *g*)
Horst Pukallus (Autor u.a. "T.N.T. Smith")
Frank Rehfeld (Autor)
Hermann Ritter (Fanzines)
Götz Röderer (Autor)
Klaus G. Schimanski (alias "Smiley", Zeichner)
Robert Vogel (TV-Highlights, Moviestar)
Earl Warren (Autor, u. a. Harry Holt u. Dämonenkiller)
ÄON-Film-Team
Aussteller und Händler:
Atlantis-Verlag
Blitz-Verlag
Kurt Denkena (ACD-Clubtisch)
Helmut Freisinger/ Peter Scharle
Go-Verlag
Wolfgang Kratz
Mohlberg-Verlag
Hans Udo Moersch
Reinhard Rauscher
Robert Vogel
Kontakt: Ralf Zimmermann, Michael Breuer, Joachim Otto und Achim Mehnert
Homepage: http://www.demondestroyer.de oder coloniacon.de
E-Mail: raz@demondestroyer.de / hondo@demondestroyer.de

19.6 bis 20.6: BRoK IX - Die Brühler Rollenspielkonvention, Brühl (Rollenspiel/Tabletop CON)

Ort: Festhalle Brühl, Hauptstr. 2
Zeit: Sa: 10 Uhr - So: 22 Uhr NON-STOP!
Eintritt: 2 , für Tabletop 5
Programm: Rollenspielrunden und am Samstag ein Warhammer40k Turnier.Info zum Turnier:warhammer_turinier@gmx.de
Essen und Getränke zu fairen Preisen.
Für auswertige Spielleiter gibt´s eine Überraschung.
Kontakt: Jürgen Immeln Handy: 0173/3258398
E-Mail: Ranon@web.de

25.6 bis 27.6: Morpheus 17 - Das Erwachen des Träumers, Herne (Convention)

Ort: Spielezentrum Herne, Jean-Vogel-Str. 17, 44625 Herne
Zeit: Freitag 18.00 Uhr bis Sonntag 18.00 Uhr NON-STOP!
Eintritt: Freier Eintritt; vorangemeldete Spielleiter bekommen einen Verzehrgutschein
Programm: Es werden kostenlose Schlafgelegenheiten in der nahegelegenen Turnhalle bereitgestellt, für die lediglich ein Schlafsack zusätzlich nötig ist.
Bei Hungergefühlen hilft unsere günstige
Gildenküche! Verkaufstand: Tellurian!
Wir bemühen uns wieder eine interesante Auswahl an Rollenspielrunden zu präsentieren. Rollenspielneulinge und Einteiger sind herzlich willkommen. Neben dem Rollenspiel, gibt es die Möglichkeit Tabletops und Trading-Cards auszuprobieren.
Veranstalter: GFR e.V.
Kontakt: Carsten-Dirk Jost, Graf-Adolf-Str. 15, 44866 Bochum, 049-2327-88292
Homepage: http://www.gfrev.de/morpheus
E-Mail: carsten.dirk@lowangen.de

25.6 bis 27.6: Leipziger LindenCon, Leipzig (Rollenspielconvention)

Ort: Die Insel, Buttergasse 9, 04249 Leipzig
Zeit: Freitag 15.00- Sonntag 16.00 NON-STOP!
Eintritt: Wochenendkarte im VVK 5.-
Programm: Die Leipziger Rollenspieler laden auch 2004 zur Con! Neben den großen Systemen bieten wir wieder viele Spielrunden mit freien und weniger bekannten Systemen.
Bei hoffentlich sommerlichem Wetter findet die Con 2004 erneut in der Insel statt; das verspricht eine großartige Atmosphäre, mit viel Begleitprogramm wie Autorenlesung, Teezelt, Schaukämpfe etc. Zum ersten Mal laden auch die Live Rollenspieler der Domäne Leipzig ein, sie schon Freitagnacht auf eine Runde Vampire zu beehren. Alle sind herzlich eingeladen, wir freuen uns auf ein Wiedersehen in LE!
Kontakt: Falk Fiebig
Homepage: http://www.lindencon.de
E-Mail: info@lindencon.de

Juli

2.7 bis 4.7: FaGaMo BurgCon 2004, Hohenberg (Rollenspiel/Tabletop CON)

Ort: Burg Hohenberg
Zeit: Fr 15:00 Uhr bis So 15:00 Uhr NON-STOP!
Eintritt: 76 (für Frühbucher 68)
Programm:
Der FaGaMo e.V. Kempten veranstaltet vom 2.7 4.7 den Fagamo BurgCon 2004 auf Burg Hohenberg an der Eger
Der Con:
Der Fagamo BurgCon ist ein Con für die Systeme DSA, Midgard, D&D und Warhammer Tabletop. Die Beschränkung auf die vier Spielsysteme soll es allen Teilnehmern erleichtern eine Spielrunde zu finden, bzw. meistern zu können.
Dieser Con ist eine besondere Gelegenheit, Spieler aus ganz Deutschland und Umgebung kennen zu lernen oder sich mit alten Rollenspielkameraden zu treffen.
Die Burg
Wie der Name schon verrät haben wir für diesen ganz besonderen Con eine Burg, nämlich die Burg Hohenberg an der Eger gemietet. Die Burg bietet neben einer fantastischen mittelalterlichen Atmosphäre Platz für 130 Teilnehmer und genügend Räume um alle Spielrunden ungestört unterbringen zu können.
Die Leistungen
Bei uns erhaltet ihr Vollpension, d.h. ein gut gefüllter Magen und ein richtiges Bett.
Daneben erwarten euch natürlich zahlreiche Highlights wie Turniere, Showevents und Workshops.

Schmankerl
Die mittelalterliche Taverne versorgt euch rund um die Uhr mit Getränken und Knabbereien.
Außerdem steht euch ständig in kompetentes und erfahrenes OrgaTeam zur Verfügung.
Preise:
Normaltarif.....76,-- EUR
Frühbucher (bis Februar 2004)..68,-- EUR
Woraus sich der Preis zusammensetzt könnt ihr unter http://www.burgcon.de/content/preise.php nachlesen
Die Anmeldung erfolgt Online auf unserer Homepage http://www.burgcon.de/content/anmeldung.
Fragen zum Con beantworten wir euch gerne unter der Emailadresse info@burgcon.de
Alle weiteren Informationen könnt ihr auf unserer Homepage finden www.burgcon.de
Homepage: http://www.burgcon.de
E-Mail: info@burgcon.de

9.7 bis 10.7: GöCon 2004, Göttingen (SF & Phantastik Con)

Ort: CinemaxX, Göttingen
Zeit: 14:00 Uhr
Eintritt: ab 30 Euro
Programm: Eingeladen sind Chase, Lolita, Aron und Max. Es werden Panels, Ausstellungen, Autogramstunden und Filme angeboten.
Mit einen TNG Schauspieler wird noch Verhandelt. Jeder 100st der sich Anmeldet bekommt 10 Euro von Eintrittspreis abgezogen und die Möglichkeit Backstage zu gehen.
Kontakt: Jonathan Kevin Lond
Homepage: http://www.goe-con.de.vu
E-Mail: scg-con@web.de

23.7 bis 25.7: AURYN 2004, Böblingen (Rollenspiele/Brettspiele/Kartenspiele/LARP)

Ort: Waldheim Tannenberg, Murkenbachweg 120
Zeit: Freitag 18.00 Uhr - Sonntag 16.00 Uhr NON-STOP!
Eintritt: 6
Programm: AURYN ist eine gemischte Con für Rollen-, Brett- Tabletop- und auch Kartenspieler. Unter anderem bieten wir:
- Rollenspielrunden, auch extra für Einsteiger
- Brettspielverleih mit Einführungen
- DBM (De Bellis Multitudinis, historische Schlachtensimulation)
- Großes Battletechszenario
- BloodBowl B7 Turnier
- Fun Games (Squig Hopper Race, Fast Paint Wettbewerb)
- Live Vampire
- Live 'Brett'spiel
- Knight Bar
- Speis und Trank
- und noch mehr

Kontakt: Kai Peters
Homepage: http://www.fsfev.de/html/auryn/auryn2004.html
E-Mail: info@fsfev.de

24.7 bis 25.7: Sommer F.R.O.S.T. III, Freudenstadt (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: Turn- und Festhalle Freudenstadt
Zeit: Sa. 10:00 - 22:00 / So. 08:00 - 18:00
Eintritt: 2,50 EUR - Gewandete und vorangemeldete Meister frei
Programm: Dies ist eine erste Vorabankündigung, sprich es steht noch kein entgültiges Programm fest (wird hier auf jeden fall noch aktualisiert).
Auf jeden Fall bieten wir euch wieder

- Pen&Paper fast jeder Art
- Platz für Tabletop
- Live-Ambiente-Taverne
- Speis und Trank
- Trading Cards- Verbot

Kontakt: Kai Weber Tel: 0172-2150925
Homepage: http://www.ringgeister.com
E-Mail: info@ringgeister.com

31.7 bis 1.8: FeenCon 2004, Bonn, Bad Godesberg (Convention)

Ort: Stadthalle Bad Godesberg, Koblenzer Straße 80, 53177 Bonn
Zeit: von Sa. 10:00 bis So. 18:00 NON-STOP!
Eintritt: Ein Tag: 5 Euro Beide Tage: 9 Euro
Programm: Diesmal mit:
Fast Allen RPG-Systemen, großes Vampire LARP, TableTops, KoSins und TCG aller Art, kostenlose Parkplätze,
Zahlreichen Workshops, Vorträge, Lesungen, Gewandungswettbewerb, Durchgehend geöffneter Küche, mit Rollenspiel- & Ambientezelte in großen Außengelände, Mittelaltermusik, Tombola, Gamersroom, Bring & Buy, Filmnacht, Große Versteigerung, Brettspielen, Turnieren, Ständen vieler Vereine, Verlage und Händler, Künstlern, Autoren, die neue Windgeflüster und RPG-News, Übernachtungsmöglichkeit im Untergeschoss der Halle, Gastgeschenk an Besucher (solange Vorrat reicht)
und vielem mehr..
* Über 50 Ausstellern
* mehr als 2500 Besuchern
* musikalische Highlights: Cathain

Anmeldung als Spielleiter oder Helfer
Du möchtest eine Spielrunde oder Workshop anbieten oder dich als Helfer zu Verfügung stellen? Dann Melde dich bei der FeenCon-Orga!
Veranstalter: GFR e.V.
Kontakt: Reiner "Hai" Heep
Homepage: http://www.feencon.de
E-Mail: orga@feencon.de

August

27.8 bis 29.8: Odyssee 2004 - Der Independentcon (Rollenspielconvention)

Ort: Haus der Jugend Steglitz Albert Schweizer, Am Eichkamp 14, 12167 Berlin
Eintritt: Eintritt für drei Tage: 5
Programm: Auf der Odyssee laufen exklusiv Spielrunden zu wenig bekannten Systemen. Längst vergriffene Raritäten können gespielt werden. Vergessene Systeme erleben ihre Wiederauferstehung. Fan-Autoren von exotischen Rollenspielen bieten Runden an, um ihre Ideen vorzustellen und mit Spielern zu diskutieren.
Das ganze wird durch ein Rahmenprogramm abgerundet. Hierzu gehören Tombola, Workshops, Versteigerung und Systemvorstellungen. Nähere Informationen zum Programm (inklusive einer Übersicht der Spielrunden) stehen demnächst auf unserer Homepage. Übernachtung vor Ort ist möglich.
Veranstalter: Nexus
Kontakt: Tobias Krug
Homepage: http://www.odyssee-con.de
E-Mail: info@odyssee-con.de

Oktober

16.10 bis 17.10: ConTor, Uetersen (Rollenspielconvention)

Ort: Stadtwerkehaus, Parkstraße 1
Zeit: Sa. 9:57 bis So. 18:23 NON-STOP!
Kontakt: Carsten Praefcke
Homepage: http://www.con-tor.de
E-Mail: info@con-tor.de

16.10 bis 17.10: DUZI 2004, Wesel (Börse für Zinnfiguren-Spiele-Modellbau)

Ort: Stadthalle (Niederrheinhalle) 5 Minuten vom Hauptbahnhof
Zeit: Sa. 10°° - 18°° Uhr, So. 10°° - 17°° Uhr
Programm: Egal ob blank oder bemalt, flach oder vollplastisch, 6 oder 150 mm, historisch oder Fantasy, auf der DUZI ist die ganze Welt der Zinnfigur zuhause. Gleiches gilt auch für Kunststoff-Figuren.
Aber sie ist nicht nur einzigartig in Bezug auf die Zinnfigur. Wohl auf keiner anderen Börse findet der Besucher die Produkte von so vielen Kleinserien-Herstellern des Modellbaus wie hier, und auch das Spiel mit Zinnfiguren hat einen beträchtlichen Anteil, der in Deutschland seines Gleichen sucht. Hier wird die Deutsche FEARLESS-Meisterschaft ausgetragen und allein das Warhammer-Turnier mit 120 Teilnehmern dürfte das größte Europas sein. In diesem Jahr stehen jede Menge Spieltische für diverse Spielsysteme wie Magic Challenge oder Dark Age zur Verfügung.
Auf 1300 m² Ausstellungsfläche für bis zu 85 Aussteller zeigen Hersteller, Händler, Vereine und private Aussteller die ganze Welt der Figur und des Modellbaus.
Kontakt: M. Schröder
Homepage: http://www.DUZI.info
E-Mail: info@excalibur-Miniaturen.de

23.10: 5. Karbener Rollenspiel Con, Karben (Rollenspielconvention)

Ort: Jugendkulturzentrum Selzerbrunnenhof, Brunnenstraße 2, 61184 Karben
Zeit: 10.00 UHR - 01.00 UHR NON-STOP!
Eintritt: 2,00 EUR
Programm: Verschiedene Rollenspielsysteme
ORGA bietet Rollenspielrunden an wenn nötig
Kontakt: Stadtjugendpflege Karben
Homepage: http://www.jukuz-karben.de

November

19.11 bis 21.11: 19 Karlsruher Spieletage, Karlsruhe (Rollenspiel, Tabletop und mehr)

Ort: NCO-Club, Delawarestr. 21, Karlsruhe
Zeit: Freitags 18:00 bis Sonntag 18:00 NON-STOP!
Eintritt: 3 einen Tag / 5 drei Tage
Programm: Karlsruher SpieleTage
Die 19. Karlsruher SpieleTage
19.11.-21.11.2004
Freitag 18:00 Uhr bis Sonntag 18:00 Uhr
48 Stunden nonstop Spiel, Spaß und Spannung
im NCO-Club, Delawarestr. 21, Karlsruhe
Wie in jedem Jahr veranstaltet der Rollen- & Brettspielverein Thoule 1987 e.V. die traditionellen Karlsruher Spieletage. Die Spieletage sind das jährliche Megaereignis für alle Brett-, Rollen-, TradingCard- und Tabletopspieler in Baden. Wir erwarten wieder mehr als 1.000 Besucher und begeisterte Spieler aus Karlsruhe und ganz Deutschland. Wer nicht kommt ist selber schuld!

Neben fast 900 Spielangeboten bieten Turniere, Spielvorführungen, Verkaufsstände und ein abwechslungsreiches Programm durch die Spieletage. Jeder kann kommen, jeder kann mitmachen. Alle Spiele können getestet werden, wie jedes Jahr bieten wir auch wieder eine Spielberatung zu Weihnachten, damit man genau weiß, was man kauft und verschenkt. Links nebenstehend kannst Du in den Unterpunkten alles über das Programm, die Wegbeschreibung, die Turniere und alles weitere Wissenswerte nachlesen.
Bei den Turnieren gibt's jede Menge zu gewinnen, was seht Ihr bei den Turnieren direkt. Ihr könnt Sie über das Programm aufrufen. Für das leibliche Wohl ist gesorgt, bitte keine Selbstversorgung! Der Eintritt zu Spieletagen beträgt pro Tag 3 EURO und komplett 5 EURO. Die TradingCard-Turniere kosten separat eine Startgebühr (Bedingungen und Gebühren siehe dort).
Rollenspielleiter bekommen freien Eintritt bei vorheriger Anmeldung.Gesucht und willkommen sin auch Anbieter von Turnieren die sich vorher aber bitte bei uns Melden müssen.
Dieses Angebot wird im Laufe des Jahres erweitert, sobald weitere Informationen bekannt sind
Kontakt: Michael Nowotny
Homepage: http://thoule.de
E-Mail: mikeno@web.de

29.11 bis 31.11: 15-Jahr-ZLR-Con, Koblenz (Alles wofür sich Leute finden)

Ort: HOT-Metternich
Eintritt: Freitag & Sonntag 3, Samtag 6, Wochenende 10
Programm: Eine kleine gemütliche Con anlässlich des 15-Jährigen Jubiläums der "Zunft der Lahnsteiner" Rollenspieler.
Wir werden verschieden Rollenspielrunden, Tabetop-Spiele (BattleTech, Warhammer...) und möglicherweise ein Live-Rollenspiel anbieten.
Kleinere Snacks und Erfrischungen gibt es bei uns, für grösseres ist das Koblenzer Stadtzentrum in Reichweite.
Schlafmöglichkeiten sind im begrenztem Maße im Haus vorhanden.
Homepage: http://www.zlr-ev.de

2005

März

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

Ort: Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Str. 33-37
Zeit: 10:00 - 0:00 Uhr/10:00 - 17:00 Uhr
Programm: bei Voranmeldung:
20,- (bis 31.12.2004)
25,- (bis 01.03.2005)
15,- (Schülerpreis)
Conkasse: 30,-
nur Samstag: 22,50, 10,- (Schüler)
nur Sonntag: 12,50, 5,- (Schüler)
Kontakt: Info@DORTcon.de
Homepage: http://www.DORTcon.de

Anmerkungen

Alle Angaben ohne Gewähr!

Dieser Conkalender wird erstellt und gepflegt von der Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V.. Die primäre Web-URI für den Conkalender ist http://www.gfrev.de/conventions. Er findet sich im WWW auch auf zahlreichen anderen Seiten wieder.

Fragen, Korrekturen usw. zum Conkalender bitte per E-Mail an cons@gfrev.de.

Der Conkalender ist ein Mitglied der Contermine Mailingliste. Wer immer über die neuesten Termine informiert sein möchte (Fanzines, Terminliste, etc.), sollte sich in die Contermine-Mailingliste eintragen. Durch diese Liste ist es möglich seinen Rollenspiel / Larp / Messe/ TradingCards - Termin mit einer EMail an alle wichtigen Stellen zu posten. Um sich einzutragen, genügt eine EMail an majordomo@fasta.fh-dortmund.de mit dem Text "subscribe contermine". Das Subject wird ignoriert. An diese Liste dürfen **ausschliesslich** Informationen zum Thema Conventions gepostet werden!