

CLASSIC

BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

AUSGABE 2 - JULI 2006



BJÖRN SCHMIDT

NICOLAI DUDA

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Liebe Leser!

Es ist wieder soweit. Schon sind drei Monate um und die nächste Ausgabe des offiziellen deutschen Classic Battletech Newsletter muss pünktlich erscheinen.

Nun, wir haben es geschafft und hoffen euch jede Menge toller Themen für die zweite Ausgabe liefern zu können. Und während ihr euch nun zurücklehnen und gemütlich schmökern könnt, beginnt bei uns schon wieder die Planung für die nächste Ausgabe.

Also folgendes erwartet euch in der zweiten, über 30 Seiten umfassenden Ausgabe des Offiziellen Deutschen Classic Battletech Newsletter

Viel Spaß

- **Wir haben es geschafft! Loren Coleman stand uns Rede und Antwort. Ein 6-Seiten Interview mit einem der bekanntesten CBT Autoren!**
- **Total Warfare steht kurz vor der Veröffentlichung. Für alle, die gerne wissen möchten, was es damit nun so auf sich hat, eine 5-Seiten Zusammenfassung der Battleblogs von Randall Bills zu diesem Thema!**
- **Ein kleiner Bericht zur Nord-Con, von Andai Pryde, seines Zeichens Commando.**
- **Eine Rezension zu TRO 3058u, das diese Tage in den Geschäften erscheint. Licht und Schatten, aber lest selbst!**
- **Eine Rezension, die den Auftakt zu einer neuen Serie bei uns machen wird: Star League!**
- **Ganz ausführlich beleuchtet: Jihad HotSpots 3070. Meinungen, Hintergründe...**
- **Natürlich auch dabei: Vengeance Gambit, inklusive der neusten Infos zu Isle of the Blessed!**
- **Vorgestellt: Team Truborn. Vielen Dank an Heiko für den Beitrag!**
- **Rezension zu Traum von Randall Bills. Auch hier, Licht und Schatten, danke an Jan für den Beitrag.**
- **Öfter mal was neues: Ein kleiner Auszug aus einem Charakter-Chat auf battlecorps.com vom 6.6.! Thema? Klar, Word of Blake. Vielen Dank an Tara für die Erlaubnis hierfür.**
- **Ein paar kurze Rezis zu neuen Geschichten auf BattleCorps. Um euch informiert zu halten!**
- **Termine, Termine, Termine**

Ihr wollt noch heute den Newsletter abonnieren, kein Problem, einfach eintragen unter

<http://www.battletech-newsletter.de>

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

In eigener Sache:

Liebe Leser unseres kleinen Online-Magazins und treue Fans von CBT. Nico und ich können leider nicht immer und überall unterwegs sein, dazu fehlen uns Zeit und Geld. Wir würden aber schon gerne regelmäßig über Cons, Spiele-Nachmittage, Szenarios und Meisterschaften berichten. Also haben wir uns gefragt, ob es nicht hier oder da ein paar Hobby-Journalisten gibt, die uns etwas aushelfen möchten.

Geld können wir euch nicht anbieten, aber das schöne Gefühl, eine eigene Arbeit veröffentlicht zu sehen und sagen zu können, da hab ich mitgearbeitet, den Artikel habe ich geschrieben. Ich gestehe, das Gefühl ist echt Klasse.

Wir freuen uns über jeden Beitrag, vorzugsweise halt über Conventions. Am liebsten wäre mir ein wirklich ausführlicher Bericht über die RatCon und die deutsche CBT Meisterschaft 2006. Diese findet ja, wie bekannt sein dürfte, am 19. August 2006 statt. Da wir beide nicht dort hinkommen können, wäre ich unendlich dankbar für den einen oder anderen Text von euch. Schreibt mich einfach an, PN oder e-Mail, wie es euch lieber ist und denn sehen wir mal, ob wir uns auf etwas einigen können.

Später auch gerne etwas zu Vengeance Gambit, auch wenn ich ganz sicher in Hamburg dabei sein werde.

Vielen Dank für euer Interesse!

Björn und Nico

Wir danken an dieser Stelle Andreas Hoffmann, Jan-Hendrik Kalusche und Heiko Schmitthausen für ihre Beiträge zu dieser Ausgabe unseres Newsletters. Andi hat den Bericht über die Nord-Con beigesteuert, Jan war so freundlich, uns die Rezension für Traum zu überstellen und Heiko hat in eigener Sache für den Bericht über Team Truborn gesorgt.

Links:

www.battletech-newsletter.de

Mail an Björn:

keiran@t-online.de

Mail an Nico:

Mav969@aol.com

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

INTERVIEW MIT LOREN COLEMAN

In dieser Ausgabe haben wir etwas ganz besonderes für euch: Loren Coleman höchstpersönlich stand uns Rede zur Antwort, was er uns zu sagen hatte, erfahrt ihr exklusiv nur in dieser Ausgabe.

Classic Battletech German Newsletter (CBTGNL): Danke Loren, dass Sie sich die Zeit genommen haben, ein paar Fragen für die deutschen CBT Fans zu beantworten.

Loren: Gerne. Die deutschen Fans haben mehr als genug geleistet, um das CBT Universum am Laufen zu halten. Es ist mir ein Vergnügen!

CBTGNL: Wie jeder Nutzer von BattleCorps weiß ich, dass sie ein schwer beschäftigter Mann sind. Also, erzählen Sie doch mal: Wie sieht ein durchschnittlicher Tag im Leben des Loren Coleman so aus?

Loren: Wenn wir mal sagen, wir reden über die Zeit von 0-24 Uhr, dann endet mein Tag normalerweise weit nach Mitternacht. Dann schlaf ich ein wenig, allerdings selten so viel, wie ich gerne möchte. Ich habe 3 Kinder, die von mir einiges an Aufmerksamkeit fordern, bevor sie morgens zur Schule müssen.



Um 9 Uhr morgens ist das Haus wieder ruhig und vielleicht hatte ich etwas Frühstück, aber meistens eher nicht. Dann geht es weiter zu meinem Büro und meinem Computer. E-Mails checken, die Schlagzeilen auf cnn.com lesen und dann an die Arbeit gehen.

*Die Zeit, die ich täglich mit Schreiben verbringe, kann die nächsten 3-6 Stunden umfassen, je nachdem, wie ich drauf bin und basierend auf der Menge an Unterbrechungen. Komischerweise scheinen diese Störungen meinen Arbeitstag eher abzukürzen, da ich meistens einfach aufbeuge und anfangs, für den nächsten Tag zu planen. *g**

Während dieser Zeit kommen auch irgendwann meine Kinder von der Schule zurück. Inzwischen bin ich meistens mit dem Schreiben fertig und kümmere mich um das Geschäftliche, wie E-Mails beantworten, Telefonanrufe zu machen und meinen Kalender zu ordnen. Gegen 16 Uhr verabschiede ich mich von meinem Büro und weit öfters als nicht mache ich mich zum Sport fertig. Ich trainiere (im Sinne von ein Trainer-Amt ausfüllen, nicht sich selber trainieren, A.d.Ü.) fast das ganze Jahr. Im Moment ist es Baseball und Arena-Football. Ich plane also Übungsstunden oder für Spiele, dann ziehe ich los, um die Übungen/Spiele zu überwachen.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Mit Glück bin ich um 20 Uhr daheim, dann ein spätes Abendessen mit meiner Familie und vielleicht habe ich dann noch etwas Zeit zum X-Box spielen oder fernsehen. Danach irgendwann zu Bett. Das ist dann, wie schon erwähnt, ein gutes Stück nach Mitternacht. Und, ja, irgendwann im Laufe des Tages benötige ich dann auch Zeit, mich um die geschäftlichen Aspekte von BattleCorps zu kümmern, zu editieren und so weiter. Ist ein ziemlich voll gestopfter Tag.

CBTGNL: Seit wann beschäftigen Sie sich mit CBT?

Loren: Angefangen zu spielen habe ich, als ich beim Militär war. Mir gefielen die taktischen und rollenspielerischen Seiten des Spiels. Mit dem Schreiben begann ich offiziell 1994. Das war, als Bryan Nystul (damaliger CBT line developer) mir auftrug, die Spielleiter-Sektion im CBT Companion zu erstellen. Danach hat man mir das Draconis Combine FM zum Schreiben gegeben und kurze Zeit später habe ich dann meinen ersten Roman für CBT geschrieben. Alles in allem schreibe ich also seit 12 Jahren für CBT.

CBTGNL: Dann erzählen Sie uns doch mal, wie Sie der Hauptautor für CBT wurden, nachdem Stackpole gegangen ist. Warum gerade Sie?

Loren: Warum ich? Da sprechen Sie aber eines meiner tiefsten, dunkelsten Geheimnisse an... Ok, eigentlich ist es ja auch egal. Ich habe das über JAHRE hinweg geplant. Schon mit meinem ersten Roman, Doppelblind, um genau zu sein. Als man mir diese Chance bot, hab ich erstmal alles an aktuellen CBT Romanen gelesen (oder noch mal gelesen) und ALLES bei Mike Stackpole. Ich habe schnell gemerkt, dass er Bücher schrieb, die anders waren, größer, als die so ziemlich jeden anderen Autors. Und genau solche Bücher wollte ich auch schreiben. Also ging ich zu FASA und sagte denen, dass ich noch eine Kleinigkeit mehr für diesen Roman benötigte, den ich für sie schreiben sollte.

Ich brauchte einen politischen Charakter. Sun Tzu Liao.

Als ich also schon in meinem allerersten Roman die hohe Politik hatte einfließen lassen, konnten Sie mir das in späteren Romanen nicht mehr verbieten. Ich habe dann gemeinsam mit Mike daran gearbeitet, seine Storylines weiterzuführen und habe mich damit im Grunde selbst zum möglichen Nachfolger aufgebaut, indem ich über die größeren Charakter, die größeren Story-Bögen schrieb und mich einfach einmischte, wenn es daran ging, die zukünftigen Story-Bögen zu planen. Als Mike dann die Bürgerkriegs-Romane abgeben musste, war ich derjenige, der bereit war, zu übernehmen und die Geschichte voranzubringen. Es gab damals einfach nicht sehr viele Leute, die das Universum so gut kannten wie ich, vielleicht eine Handvoll, wenn überhaupt.

Das war schon immer ein wichtiger Teil für mich, um erfolgreich zu arbeiten. Ich suche mir jemanden, der vor mir ist, hänge mich an ihn und versuche, ihn so schnell wie möglich zu erreichen. Mike und ich witzelten immer rum, wenn er mal nicht weiterlaufen würde, dann würde man auf seinem Rücken Schuhabdrücke finden. <g>

CBTGNL: Als Sie damals hörten, daß FASA pleite war: Wie war das für Sie? Dachten Sie, BattleTech würde eines schnellen Todes sterben?

Loren: Eines schnellen Todes? Nein. Ich glaube, ich hatte nie auch nur die Chance, zu denken, es könne das Ende von allem sein. Aber bedenken Sie, ich habe davon gehört kurz bevor es an die Öffentlichkeit kam und ich arbeitete da gerade an den Bürgerkriegs-Romanen (von denen ich 3 abbekommen würde, wie ich wusste) und auch noch mit WizKids am MW:DA Spiel. Also, schlimmstenfalls war es für mich ein Übergang von einer Zeit/Ära zur nächsten.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Ich habe versucht, Endgame/Endspiel als Abschluss der Serie zu schreiben, für den Fall der Fälle, aber selbst dort habe ich eine große Anzahl an Aufhängern für mögliche neue Geschichten eingebaut, für die Zeit, wo es wieder Classic Fiction geben würde. Also, als ich dann erfuhr, dass BattleTech als CLASSIC BattleTech fortgeführt werden würde, war ich nicht allzu sehr überrascht. I kannte ja die Stärke des Spiels dahinter. Diese Sicherheit war es auch, die mich dazu veranlasste, InMediaRes Productions zu gründen und mir die Lizenzen für BattleCorps in dieser Zeitlinie zu verschaffen.



CBTGNL: Warum also BattleCorps? Was ist die Idee dahinter? Warum haben Sie die Seite ins Leben gerufen und was ist das Endziel?

Loren: Ich war so davon überzeugt, dass IRGENDJEMAND weiter Geschichten über das CBT Universum schreiben würde. Also habe ich darauf gewartet, dass es endlich losgeht. Dazu muss auch gesagt werden, ich war wirklich, wirklich heiß darauf, diese Jihad Bücher zu schreiben. Nach der FCCW Trilogie wusste ich ja, dass ich diese auch schreiben würde. Also habe ich mir so meine Gedanken darüber gemacht und habe geholfen, einige der Sachen zu planen, die in DotJ kamen und habe mich mit

Freunden ausführlich darüber unterhalten. Irgendwann währenddessen habe ich dann erkannt, dass ich als bestes dazu geeignet war, diese Idee zu starten. Die richtige Person mit den richtigen Freunden am richtigen Ort zur richtigen Zeit.

Also habe ich ein Grundkonzept erarbeitet. Eine Methode, die es mir ermöglichte, weiterhin Geschichten über dieses Universum zu erzählen, dass ich so liebe, eine Möglichkeit, es anderen zu ermöglichen, das gleiche zu tun und diese Geschichten zu unseren Fans zu bringen. Also habe ich mir eine Gruppe an gleich gesinnten Leuten gesucht, die ebenso daran interessiert waren, dies zu schaffen und gemeinsam haben wir dann bei WizKids an die Tür geklopft. Das Ziel von BattleCorps ist es, dass BattleTech Universum zu unterstützen und die epische Geschichte fortzusetzen, die vor mehr als 20 Jahren begann. Und dabei jede Menge Spaß zu haben, natürlich.

CBTGNL: Also, werden wir in Zukunft wieder BattleTech Bücher in Druck gehen sehen, mit einer Storyline, die uns richtig in den Jihad einführt?

Loren: Ich werde nicht aufgeben, an den Toren zu rütteln, bis ich das erreicht habe oder so erschöpft bin, dass ich einfach nicht mehr kann. Und mit der wirklich TOLLEN Unterstützung, die ich von den Fans in Sachen BattleCorps erhalte, sehe ich einfach nicht, wie mir in absehbarer Zeit die Puste ausgehen könnte. Ich bleibe hier, bis sie mich auf eine Bahre raustragen.

Inzwischen bringen wir einiges an Material zurück in Druck. Nicht nur am Anfang von Quellenbüchern. Letztes Jahr hat WizKids uns erlaubt, eine Geschichtensammlung zu drucken, um CBT zu unterstützen. Wir hoffen, das Buch Anfang 2007 veröffentlichen zu können und es in sämtlichen Buchläden im Land (den USA, A.d.Ü.) verfügbar zu machen. Diese Sammlung wird eine wirklich tolle fortlaufende Geschichte enthalten, die mehrere Generationen abdeckt, ebenso wie auch Material, dass alleine stehen kann. Und wenn es denn ein Erfolg wird, kann es eigentlich nur zu weiteren (und hoffentlich größeren) Projekten führen

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

CBTGNL: Was ist so faszinierend am CBT Universum? Was hat Sie gepackt und nicht mehr losgelassen?

Loren: Die schiere Größe des Universums. Größe IST wichtig <g> Es war diese epische Natur der Geschichten, speziell der von Mike Stackpole, der so tolle politische Thriller voller genialer Charaktere schrieb, über die ich auch schreiben wollte. Ich bin süchtig nach guten Geschichten. BattleTech war angefüllt von tausenden potentiellen Geschichten und faszinierenden Charakteren. Ich konnte einfach nicht anders als darüber zu schreiben.

Und wenn Sie von mir wissen wollen, welches denn genau DER Moment war, an dem ich verloren war und an der Angel ging. Es war im dritten Buch der Warrior Trilogie: "Sic Semper Tyrannis. Ich will nach Hause." Das war einer der besten Sätze, die ich je gelesen habe, der das Gewicht einer ganzen Trilogie im Rücken hatte, danke an Mike Stackpole dafür. Da wusste ich, dass ich ALLES lesen wollte, ich wollte darüber schreiben und ich wollte alle meine Zeit opfern, einfach nur eine Zeile zu schreiben, die genau DAS ausdrückte. Ich versuche es immer noch.

CBTGNL: Ok, eine wirklich große und schwere Frage. Was wäre dieses eine große Ereignis in der BattleTech Geschichte, dass Sie ändern würden, wenn Sie könnten? Den Fall des Sternenbunds? Den 4. Nachfolgekrieg? Den Jihad? Etwas ganz anderes? Und warum?

Loren: Ein großes Ereignis? Ich habe keine Probleme mit den großen Ereignissen. Die Kriege und all das. Ich meine, was wenn der Sternenbund nicht zusammengebrochen wäre, es hätte keine Nachfolgekriege gegeben. Keine Kriege, keine Geschichten. Es ist halt nicht „PeaceTech“. Wir leben (und lesen) für die Schlachten!

Aber gut, ich sage Ihnen eine Sache, die ich ändern würde. Das Vereinigte Commonwealth. Es war eine zu große Idee, aber wir (all die Autoren und Entwickler) haben es fast zu lang am Leben erhalten und es zu viel erreichen lassen. Und noch viel schlimmer, wir haben es wirklich netten Leuten zum Verwalten gegeben. Keine macht-hungrigen Despoten. Wieder einmal erhob der Frieden sein hässliches Haupt. Und das konnten wir ja nicht zulassen. <g> Wie hätte ich es anders gemacht? Vielleicht die Gegner stärker gemacht, um gemeinsam gegen das Commonwealth zu bestehen. Oder es früher zusammenbrechen lassen. Ich weiß es wirklich nicht. Aber meiner Meinung nach war es eine tolle Idee, die fast zu weit ging.

Oh, und eine kleinere Sache, die aber durchaus persönlich ist für mich. Ich würde die Art und Weise ändern, wie Natasha Kerensky gestorben ist. Das war mal ein Charakter, der es verdient hätte, in einem WIRKLICH ehrenvollen Knall abzutreten. Meiner Meinung nach.

CBTGNL: Sie sind derjenige, der mit den großen Jungs spielen darf. Sie schreiben über Victor Steiner-Davion, Sun Tzu Liao und Thomas Marik. Sie sagen, wie die Geschichte weitergeht. Sie töten sie, Sie retten sie, Sie lassen sie sich verlieben. Spüren Sie das Gewicht der Verantwortung? Oder ist es ebenso einfach über sie zu schreiben wie über jeden anderen beliebigen Charakter?

Loren: Oh nein. Das Gewicht der Verantwortung ist da, glauben Sie mir. Selbst mit dem, was ich vorher geschrieben hatte, war es doch ein großer Schritt für mich, die Bürgerkriegsromane zu schreiben. Es wurde alles so, na ja, politisch. Ich musste die Entscheidungen, die ich zu meiner Storyline traf, daraufhin überprüfen, wie sie andere Welten, Charaktere und die Werke anderer Autoren beeinflussten.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Und ich wusste, dass die Fans da draußen mich jetzt noch viel kritischer betrachten würden. Wenn ich auf der großen Bühne versagt hätte, dann wären es nicht verrottete Tomaten gewesen, die man auf mich geworfen hätte, sondern Flaschen und Steine <g> Aber das war schon ok für mich. Ich liebe Herausforderungen.

CBTGNL: Wir alle wissen, Sie sind ein großer Fan von Sun Tzu und der ConCap, aber warum? Was mögen Sie an ihnen, was macht sie zu etwas speziellem für Sie?

Loren: Um ehrlich zu sein, ich habe Sun Tzu ursprünglich ausgewählt, weil er der eine politische Charakter war, von dem ich dachte, dass ich ihn von Mike stehlen konnte. Er wurde einfach nicht sehr häufig benutzt. Und ich war in der richtigen Region des Universums unterwegs. Als ich dann um Sun Tzu und die Konföderation bat, hat der Developer das abgesegnet und mir nur gesagt: „Mach sie cool, ok?“

Und als ich dann alles über Sun Tzu und die CapCon zu lesen begann, habe ich realisiert was für ein Potential, was für ein Reichtum da war, den bisher niemand ausgenutzt hatte. „Macht sie cool?“ Hey, das waren sie schon. Aber niemand hat über die spannenden Dinge geschrieben. Sie wurden bis dahin nur als die Prügelknaben von BattleTech genutzt. Nicht, dass ich was gegen Prügelknaben hätte, ich habe selbst genug erschaffen, aber es gab da eine Tiefe, die bisher von allen ignoriert wurde.

Blaine Pardoe hatte dieses eine Buch geschrieben (Highlander Gambit, A.d.Ü.), aber das war auch eher über die Highlander als über die Konföderation. Als ich also lernte und nachforschte, sah ich so viel Potential, daß ich die Konföderation in meinem Kopf (und meinen Büchern) wieder aufbaute, um ein stärkerer, wichtigerer Spieler auf der großen Bühne zu werden. Ich habe sogar noch mehr von der chinesischen Kultur eingebaut, weil es das war, was mich faszinierte. Und je mehr ich investierte, um so mehr wurde ich der „Capellanische Champion“. Als FASA mich dann also bat „sie nicht nur cool zu machen, sondern sie wieder zu einem richtigen Spieler in der politischen Arena aufzubauen“ war ich bereit. Und ich denke, ich habe BattleTech etwas zurück gegeben, was gefehlt hatte.

Und heute? Ich bin begeistert ob der mannigfaltigen Möglichkeiten, die in der ConCap und Sun Tzu als Charakter liegen. Ich weiß, wer er ist, wozu er fähig ist und wo seine Schwächen liegen. Für mich ist er eine der faszinierendsten Persönlichkeiten der IS. Manchmal jagt er mir sogar Angst ein. Andererseits habe ich mich auch VIEL zu häufig erwischt, wie mich gefaltete Hände zum grinsen bringen

CBTGNL: Was sind Ihre aktuellen CBT Projekte? Was planen Sie für die nähere Zukunft?

Loren: Erstmal möchte ich Shadows of Faith Buch 1 beenden. Und dann (endlich!!!) den letzten Teil der Proliferation Serie schreiben. Wenn ich diese lang verschleppten Projekte endlich geschafft habe, werde ich wohl einige Geschichten über den Jihad schreiben, die aber allein stehen sollen, an der Geschichten-Sammlung arbeiten und mein nächstes MWDA Buch schreiben.

Alles in allem eigentlich ein einfaches Programm, oder?

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

CBTGNL: Lassen wir BattleTech für die letzte Frage mal links liegen. Was schreiben Sie sonst noch? Gibt es für die interessierten Leser noch weitere Bücher von Ihnen? Und an welchen anderen Projekten abgesehen von CBT arbeiten Sie gerade?

Loren: Ich habe einiges hier und da geschrieben, außerhalb des CBT Universums.

Am aktuellsten, denke ich, ist die Conan Trilogie, die ich geschrieben habe, um zu helfen, die ganze Romanreihe wieder zu beleben. Ich meine, in welcher anderen Storyline kann man schon einen Haufen Barbaren haben, die unter einem Wasserfall sitzen und über Body Piercings diskutieren? (Nein, das ist kein Witz. Ihr könnt das gerne überprüfen!)

Außerdem habe ich noch angefangen, mit zwei anderen Firmen an potentiellen Serien für junge Erwachsene. Die eine ist eine Science Fiction Storyline, sowas wie Jules Verne, genannt The Hollow Earth Serie. Die andere ist eine Air Action Adventure Serie (Nein, nicht Crimson Skies, A.d.Ü.) die in den 1940ern spielen. Wenn die dann raus sind, wird es sicher einen riesigen Link auf meiner Website geben.

Und auf BattleCorps wird es natürlich auch ein paar Infos dazu gebe.

Also, vielen Dank für diese tollen Fragen. Ich hatte wirklich Spaß!

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

WAS IST TOTAL WARFARE UND WARUM BRAUCHEN WIR ES?

Viele von euch wissen sicherlich, dass 2001 klar wurde, dass FASA seine Türen würde endgültig schließen müssen. WizKids übernahm daraufhin die Lizenzen für BattleTech und begann auch sehr schnell, neue Produkte auf den Markt zu bringen. In den letzten 5 Jahren gab es sage und schreibe 20 nagelneue Produkte und diverse Reprints und Revised Editions gegeben. Nichtsdestotrotz, so schreibt Randall Bills, schienen alle auf etwas zu warten.



Mit dem Erscheinen von Dawn of the Jihad, dem Buch, das die Storyline deutlich über den FedCom Bürgerkrieg weiter treibt und beginnt, die Lücke zwischen CBT und MWDA zu schließen, löste sich ein Teil dieser Anspannung, die bis dahin zu spüren war, auf. Mit Total Warfare hoffen die Macher von CBT nun, auch die Besitzer von Gameshops auf aller Welt zu überzeugen, daß CBT noch lebendig ist und es weiter geht.

Total Warfare ist ein neues Regelwerk, das die Battletech Master Rules ablösen wird. So weit, so gut. Es ist ein so genanntes Re-Branding, auch gut zu erkennen durch das neue Logo. Ein Neustart, sozusagen.

Das neue Regelwerk wird sich vom Aussehen stark an andere Regelsysteme anlehnen. Mehr Graphik, komplett in Farbe, jede Menge Bilder, deutliche Regeln, ausführliche Erläuterungen. Es ist etwas völlig neues, aber das Spiel bleibt bestehen. Es wird einige Änderungen geben, Infanterie z.B. soll deutlich verstärkt werden und eine längere Lebenserwartung erhalten. Hier und da ein paar kosmetische Änderungen und viele, viele Klarstellungen. Aber die Grundlagen bleiben gleich.

Was will man erreichen? Ganz klar, Spieler gewinnen steht ziemlich weit oben auf der Liste. Alte Spieler zurückholen, neue für das Spiel interessieren, und ganz, ganz wichtig, ein Gefühl der Erregung erzeugen. Bei den Spielern, bei den Machern und vor allem bei der Spieleindustrie. Das will man durch den neuen Look des Regelwerkes erreichen: Hardcover, komplett in Farbe, wie es heute Standard ist.

Die Regeln werden komplett in 6 Büchern veröffentlicht werden. Es soll klar sein, welches Buch welche Aufgaben erfüllt und für jeden Spieler, ob neu oder alt, soll deutlich gemacht werden, welches Buch er wann kaufen sollte, wenn er was erreichen will. Diese Bücher werden über einen Zeitraum von 2 Jahren veröffentlicht. Wir werden hier also haben:

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

1. Total Warfare (Das Turnierspieler-Regelwerk)
2. TechManual (Das Konstruktionsregelwerk für sämtliche Einheiten in Total Warfare)
3. Classic BattleTech Universe (ein Ein-Stop-Führer zu den Plätzen und Personen des CBT Universums)
4. Tactical Operations (fortgeschrittene Regeln, Ausrüstung und Einheiten, imit Konstruktionsregeln für diese)
5. Classic BattleTech RPG, Revised (das komplette Spielsystem für's Rollenspiel)
6. Strategic Operations (Ein Regelwerk-Rahmen für den Aufbau und die Führung einer kleinen Einheit bis hin zu riesigen Kampagnen auf interstellarer Ebene)

OK, ein Turnier-Regelwerk? Im Grunde ein weltweit einheitliches Standard-Regelwerk, das man für offizielle Turniere nutzen kann. Früher gab es ja immer noch Spezial Regeln. Das Problem dabei war, sie waren erstens optional und zweitens nicht immer in einem Turnier anwendbar, weil zu kompliziert. Was man getan hat, man hat die Regeln überprüft, was mehr oder minder unproblematisch eingebunden wurden konnten, dann hat man sie übernommen. Sie wurden in den jeweiligen Sektionen, wo sie am besten hinpassten, eingebaut. Was nicht passte, was zu kompliziert war, wurde dementsprechend für das TacOps aufbewahrt.

Integriert in TW sind folgende Spezial-Regeln (in Klammern die jeweilige Sektion, wo sie im neuen Buch zu finden sind):

1. Anti-BattleMech Infantry (Infantry)
2. Clearing Woods (Combat)
3. Dumping Ammunition (Combat)
4. Flak (Combat)
5. Four-Legged BattleMechs (various)
6. Hidden Units (Creating Scenarios)
7. LRM Indirect Fire (Combat)
8. Reversing Arms (Combat)
9. Underwater Operations (Ground Movement and Combat)

Außerdem wurden bestimmte Einheiten aus Turnieren verbannt, da sie einfach zu kompliziert oder zu spezialisiert waren, als dass es Sinn machen würde, sie einzubauen. Auch diese werden aber in TacOps auftauchen. Dazu gehören dann Sprung- und Kriegsschiffe, Satelliten, Unterstützungsfahrzeuge und ein paar andere.

Zu jeder Regelsektion wird es auch eine Kurzgeschichte geben, die das jeweilige Thema aufgreift und hier noch weiter erklärt. Dies ist der geplante Aufbau des Buches:



CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

- 00 TOC/Credits
- 01 A Time of War (sourcebook fiction)
- 02 Introduction
- 03 Faction Treatise (sourcebook fiction)
- 04 Components
- 05 Military Organization (sourcebook fiction)
- 06 Playing the Game
- 07 Clan Wolf (story fiction)
- 08 Ground Movement
- 09 Clan Snow Raven (story fiction)
- 10 Aerospace Movement
- 11 House Kurita (story fiction)
- 12 Combat
- 13 Clan Diamond Shark (story fiction)
- 14 Heat
- 15 House Marik (story fiction)
- 16 Buildings
- 17 Clan Jade Falcon (story fiction)
- 18 ProtoMechs
- 19 House Steiner (story fiction)
- 20 Combat Vehicles
- 21 House Davion (story fiction)
- 22 Support Vehicles
- 23 House Liao (story fiction)
- 24 Infantry
- 25 Clan Ghost Bear (story fiction)
- 26 Aerospace Units
- 27 ComStar/Word of Blake (story fiction)
- 28 Creating Scenarios
- 29 Periphery (story fiction)
- 30 Painting Miniatures
- 31 Index/Tables



Wie man sehen kann, werden viele Fraktionen, mit ihren jeweiligen Stärken, in Kurzgeschichten behandelt werden. Diese wurden ganz speziell für TW geschrieben. Dazu gibt es wirklich tolle Zeichnungen. Reinschauen lohnt sich! Wir werden ein paar Links beifügen, die euch auf die cvt.com Seite bringen, wo ihr ein paar geniale Previews anschauen könnt!

Die Einführung soll auch sehr darauf angelegt sein, den neuen Spielern zu zeigen, was ist im CBT Universum, wozu welche Bücher dienen, wofür man was braucht. Es gibt einen Abschnitt zu Fiction und Ihrem Wert für CBT, einen zu 3-D Terrain und Papier-Karten, deren Vorzügen und Nachteilen, einen zu Standard und erweiterten Regeln und vor allem besagte Vorstellung der wichtigsten verschiedenen Typen von Regel- und Quellenbüchern, Karten und Erweiterungen und so weiter. Für Neulinge ein absolutes Muss und für alte Hasen auch nicht verkehrt.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Miniaturen werden in TW erstmals eine wirklich große Rolle spielen. Es wird Fotos von bemalten Figuren geben, aufwendig dargestellt, um zu zeigen, auf welche unterschiedliche Weise sie eingesetzt werden können. Hex-Karten, 3-D Gelände, alles, was einem da so einfallen mag.

Es wird wohl so sein, dass die Fotos grundsätzlich in der Regel-Sektion zu finden sein werden. Zeichnungen werden eher die Kurzgeschichten begleiten und die verschiedenen Kapitel voneinander absetzen. Selbstverständlich werden die Minis bemalt sein, von den Jungs von camospecs.com. Einfach, um zu zeigen, was alles möglich ist.

Nun, zu etwas, was sicher viele interessieren wird. Kann man nicht einfach sein altes Regelwerk weiter nutzen? Wie gesagt, die Grundprinzipien des Spiels haben sich seit mehr als 20 Jahren nicht geändert und werden dies auch jetzt nicht tun. Im Grunde ist TW vor allem für neue Spieler gedacht, die eben noch kein Regelwerk haben, aber auch für die alten Hasen birgt dieses Buch massig Vorzüge, die eine Anschaffung durchaus sinnvoll machen dürften. Die Regeln sind jetzt nicht nur einfach niedergeschrieben, sie werden massivst mit Beispielen, Diagrammen, Zeichnungen etc. abgerundet, was das Verständnis bei bestimmten Problemfällen einfach erleichtert. Vieles, sehr vieles wurde klarifiziert, überarbeitet, Fehler beseitigt, Dinge, die man vergessen hatte, werden nun berücksichtigt.

Wichtig ist ganz sicher, wenn man ein offizielles Turnier, wie z.B. die Martial Olypiad spielen will, muss man die regeln aus TW kennen. Man muss deswegen keineswegs das Buch kaufen, es gibt ja immer Commandos, Spielleiter, Freunde und Bekannte, die einem gerne aushelfen. Aber die vielen Previews und auch ein gern gesehenes Hineinschauen in das dann fertige Buch sollen die



Spieler begeistern und so hofft man, dass die Leute das Buch einfach haben WOLLEN! Wie gesagt, wir werden ein paar Links beisteuern und ich kann euch nur empfehlen, mal zu gucken! BattleTech, wie ihr es noch nie gesehen habt!

Einiges an den Regeln wurde deutlich vereinfacht, wie z.B., die to-hit Modifier für Mechs, die im Wasser stehen, wurden einfach beseitigt. Dafür gibt es aber auch Regeln, die etwas verkompliziert wurden, was aber den Spielspaß noch erhöhen soll.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Zusammenstürzende Gebäude z.B. Wenn Infanteristen 30 Stockwerke in die Tiefe stürzen, sollte man da nicht meinen, dass sie dadurch einen gewissen Schaden nehmen? Wie regelt man Schaden, wenn man von einem zusammenbrechenden Gebäude stürzt? Alles Dinge, die bisher nie so ausführlich behandelt wurden und die nun ganz klar abgehandelt und erklärt werden. Dann wurden die gesamten Infanterie-Regeln massivst überarbeitet, die Sektion um mehr als das doppelte vergrößert.

Auch die konventionellen Fahrzeuge haben eine massive Regelüberarbeitung bekommen. Warum? Nun ja, vor allem, um das Spiel ausgewogener zu machen. In den Romanen sind Verbundwaffeneinheiten die erfolgreichsten überhaupt, was nicht zuletzt die großen Erfolge von Haus Davion und den Com Guards zeigen. Das wird aber nicht durch die regeln abgedeckt. Einfache Infanterie ist praktisch nutzlos und auch die meisten Fahrzeuge verkaufen sich massiv unter wert. Um diesem Missstand zu begegnen, um die Romane und die Regeln auf eine Wellenlänge zu bringen, wurden einige Dinge erweitert und umgeschrieben. Um den Spielspaß für diejenigen, die lieber Infanterie oder Panzer spielen, einfach deutlich zu erhöhen. Der BattleMech bleibt der König des Schlachtfelds, aber er wird es ein wenig schwerer haben.

Das ist das ultimative Ziel von Total Warfare. Den Spielspaß von allen zu erhöhen. Schaut euch die verschiedenen Previews an, lest ein wenig in Randalls BattleBlogs auf cbt.com, die ich als Grundlage für diesen Text genommen habe und ich hoffe, ihr habt dabei mindestens so viel Spaß wie ich.

Links

Total Warfare auf Classic Battletech.com

<http://www.classicbattletech.com/index.php?action=products&mode=full&id=197>

Previews:

<http://www.classicbattletech.com/downloads/TotalWarfare.Pages1-13.Final.pdf>

<http://www.classicbattletech.com/downloads/TW.SnowRavenFiction.FirstStageProof.pdf>

<http://www.classicbattletech.com/downloads/TotalWarfare.Pages166-167.pdf>

http://www.battlecorps.com/downloads/totalwarfare_cover_Front.pdf

NORDCON 2006

Ein Tag im Leben eines Fanpro Commando oder die Nordcon 2006 aus Kellersicht

Der 20.05. 2006 war ein Tag wie jeder andere. Naja, nicht ganz.

Ich bin stolzer Besucher der 10. Nordcon und Fanpro Commando, so steht ein ereignisreicher Tag an.

Ankunft vor Ort: Ja, ich bin richtig. Haufenweise Gewandete, merkwürdige Figuren mit entstellten Gesichtern, Orks und Elfen begegnen mir mitten in Hamburg, die Con kann also nicht weit sein.

Ich mache mich dementsprechend auf die Suche nach meinem Chef, Cunningham. Kaum zu übersehen und zu überhören schon gar nicht – also eine sicherlich lösbare Aufgabe.

Mit Koffer auf dem Con-Gelände lang zu schippern ist nicht die feine Art ;) Also ab damit ins Auto und dann mach ich mich auf die Suche nach dem Rest der treuen CBT Spieler und lasse mir sagen, dass sie hinten im CBT Keller zu finden sind. War ja klar, wo auch sonst. In einer dunklen Ecke versteckt, in einem Keller vergraben, wo sich kaum eine Sau hin verirrt... Aber das wird sich ändern!!!

Einmal durch den Eingang, vorbei an diversen Ständen. Das Wetter ist bestenfalls schmutzig zu nennen, typisch Hamburg, halt. Draußen ist die Hölle los. Auf dem Weg zum Eingang betrachte ich die kleine Zeltstadt, die man errichtet hat, beobachte die kostümierten Gestalten, die hier durch die Gegend laufen und genieße die tolle Atmosphäre.

Wie üblich empfängt einen die Nordcon mit einer Fülle an Angeboten. Ob Trading Card Games, Pen & Paper Systeme oder gar Ausstattung für Live Rollenspiel alles vorhanden, sogar diverses Zeugs für die diversen Tabletop Systeme, nicht zuletzt Battletech selber. Es dauert halt ein wenig, bis man sich hier durchgeboxt hat. Noch kurz anhalten und ein paar Würfel kaufen... Nein, das Geld spare ich mir lieber. Eigentlich hätten wir ja einen Commando-Stand bekommen sollen, um dort unser Szenario spielen zu können und auch für alle erreichbar sind. Leider, leider ist das deutlich was schief gegangen und meine Laune ist damit erstmal etwas vermiest. Aber hey, ich bin hier, um Spaß zu haben, also abhaken und CBT spielen. Irgendwer wird uns schon finden und denn kann man ja sehen, ob wir nicht ein paar neue Spieler gewinnen können.

Nach den Ständen kam man durch den großen Saal in dem fleißig Tabletop praktiziert wurde. Unglaublich! Ein wirklich großer Saal, eine Aula wohl, voller Tische für die diversesten Tabletops: Starship Troopers, Warhammer, Confrontation und und und. Es ist wirklich voll hier, wenn auch kein Vergleich mit dem Betrieb auf der Wiese vor dem Gebäude. Aber es ist eindeutig, dass die Leute hier wirklich Spaß haben. Leider, wie ich etwas wehleidig feststellen musste, kein Battletech. Aber das wird sich ändern, bald wird uns die große Halle gehören...äh okay, zumindest werden wir dort auch vertreten sein ;)

Also schaue ich ein paar Minuten zu, wie die Spieler so aufbauen und zu spielen anfangen und stelle mir vor, wie es wohl wäre, hier oben einen kleinen Teil für BattleTech reservieren zu können... Nächstes Jahr!

So fand ich meinen Weg in den BT Keller, leider etwas abseits gelegen, aber durchaus angenehm. Naja, wenn der komische Geruch nicht wäre, aber man gewöhnt sich ja an alles. Ja, ein paar Leute sind hier. Ich begrüße Bekannte und Freunde, suche mir einen Platz und gucke, was so abgeht.

Die Herren von der Mechforce waren bereits dabei ihr Turnier zum Laufen zu bekommen bzw. zu beginnen und mein Cheffe bereitete seinerseits das angekündigte Commando Szenario vor.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Als Commando beteiligte ich mich dann am Mechforce Turnier und kämpfte vier überaus interessante Runden und im Endeffekt einen 2. Platz.

Das Würfelglück war die meiste Zeit auf meiner Seite und man kann ja nu auch nicht wirklich jedes Spiel gewinnen, also freue ich mich über einen doch recht erfolgreichen Nachmittag. Ich beglückwünsche meinen Gegner zum Sieg, verfluche meine Würfel und unterhalte mich noch mit ein paar Leuten.

Doch mehr zur eigentlichen Nordcon, besonders nennenswert war die Anwesenheit der Affen vom Clan Firemandrill, die auf der Suche nach der Riesenbanane ihren Weg zum Nordcon gefunden hatten.

Hier eines der überaus zierlichen Exemplare mit süffisanten Lächeln und ein zweites in der Vorbereitung für die Kriegaaffenbemalung.

Wie man merkte hatte man Spaß, trotz bescheidenen Wetters und Dauerregens wurden auch viele Gewandete gesichtet. Wie es ein Markenzeichen für den Nordcon ist, konnte man auch verschiedene Schaukämpfe, die Juggler und auch mittelalterliche Gesänge auf dem kleinen Mittelalter- Markt bestaunen. Ein buntes Treiben halt und vieles ist selbst für einen eingefleischten Tabletop Spieler wie mich wirklich spannend zu beobachten. Ok, man muss schon ein wenig verrückt sein, um sich bei strömenden Regen gegenseitig mit Schwertern zu verhauen. Aber hey, die Geschmäcker sind verschieden und es sieht auf jeden Fall interessant aus. Zwar ist der Nordcon weniger eine Battletech Con, so kann ich sie dennoch jedem ans Herz legen, denn man sollte zumindest einmal auf diesem Event gewesen sein und ich weiß, dass nächstes Jahr auch ein nicht gerade kleiner Bereich für Battletech requiriert sein wird ;)

Während des Mechforce Turniers, lief Cunninghams Commando Szenario auf höchsten Touren. Ein Kampf während des Marik/Liao Überfalls 3057 auf das Vereinigte Commonwealth. Ein heißes Gefecht auf 6 Karten mit jeweils einer verstärkten Kompanie pro Seite. Ich bekam zwar nur wenig direkt davon mit, aber die Lautstärke ließ großen Spaß vermuten.

Aber hier auch ein kleiner Einblick in den BT Keller:



Ein kurzer Einblick in ein Mechforce Szenario vor Ort.

So bleibt noch zu sagen, der Nordcon 2006 war ein lohnenswertes Ereignis! Wenn ich leider nur wenig davon mitbekommen habe, aufgrund des recht lange währenden Turniers und der leichten Abgeschlossenheit des BT Kellers. Bis zur nächsten Con und mit einem ausführlicheren Bericht.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

JIHAD HOT SPOTS 3070 - AUSFÜHRLICHE REZENSION

ALLGEMEINER ÜBERBLICK

In dieser Ausgabe möchten wir die ausführliche Rezension dem Jihad widmen. Mit *Jihad Hot Spots 3070* ist das zweite Buch dieser Reihe von Quellenbüchern erschienen, die die Geschichte von BattleTech in einer vollkommen neuen Art weiter erzählen und eine vollkommen andere Gattung von Quellenbuch sind. Bei *Jihad Hot Spots 3070* handelt es sich, wie bei dem Vorgänger *Dawn of the Jihad*, um ein In-Play Quellenband. Das bedeutet das Buch ist kein „allwissendes“ Quellenbuch das den Leser mit harten Fakten konfrontiert, sondern wurde von Charakteren, die in den chaotischen Zeiten des Jihads leben, zusammengestellt. Natürlich sind so nur ein Bruchteil der Informationen verifiziert und Wahrheit, Lüge und Gerücht sind bunt durcheinander gemischt. Das Buch besteht also größtenteils aus Nachrichtenberichten, Logs aus Funksprüchen, Briefen und viele andere Medien die leicht falsche Informationen beinhalten können.

Jihad Hot Spots 3070 folgt also dem gleichen Stil wie *Dawn of the Jihad*, ein Stil der das Lesen zum echten Erlebnis macht.

War *Dawn of the Jihad* noch nach Orten sortiert, ist *Jihad Hot Spots* chronologisch aufgebaut. Die einzelnen Sektionen, die immer ein knappes halbes Jahr darstellen, sind dann weiterhin nach Orten aufgeteilt. Insgesamt werden die Ereignisse vom zweiten Halbjahr 3068 bis Ende 3070 beleuchtet.

Anders als *Dawn of the Jihad* findet man in *Jihad Hot Spots 3070* auch einen Regelteil, sowie Record Sheets neuer Mechs, Fahrzeuge und Kriegsschiffe.

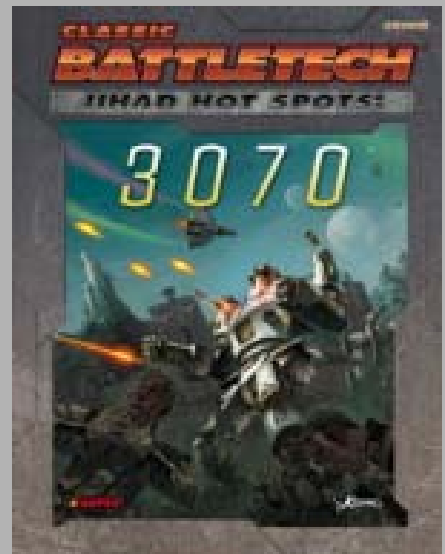
DIE KAPITEL IM DETAIL

Jihad Hot Spots 3070 beginnt natürlich auch mit der obligatorischen Kurzgeschichte, die zu jedem der modernen Sourcebooks gehört, danach folgt *Sphere of Flames*. Dieses Kapitel gibt einen kurzen Überblick über die Ereignisse des vergangenen Jahres. Dies geschieht in Form eines Artikels, der vom Chefredakteur des Autors kommentiert und kritisiert wird. Außerdem finden wir eine Vielzahl von Nachrichtenmeldungen.

Zum ersten Mal findet der Leser außerdem eine Timeline über den Beginn des Jihads. Dies ist der einzige Teil des Buches bei dem der Leser wirklich verifizierte Fakten findet.

Late 3068: Fighting Blind ist dann das erste Kapitel mit neuen „Informationen“.

Es beschäftigt sich vor allem mit den Auswirkungen des „White Out“ auf die einzelnen Nationen der Inneren Sphäre. In diesem Kapitel bekommt man gut den Eindruck wie Falschinformation, Verwirrung und alte Feindschaften wieder ausbrechen und die Innere Sphäre im Krieg versinkt. Außerdem nehmen die ersten Ereignisse, die zum Ende der Liga Freier Welten führen werden, ihren Lauf.



CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Am Ende dieses Kapitels finden sich natürlich auch, wie schon bei *Dawn of the Jihad*, einige Szenarios um die chaotischen Zeiten nachzuspielen.

Im Kapitel *Early 3069: Fog of War* werden auch die letzten Fraktionen in den Konflikt gezogen, die vorher vergleichsweise passiv agiert haben, die Clans! Damit sind nun alle Parteien in diesem Konflikt involviert. Es gibt aber auch erste Hoffnungsschimmer. ComStar gelingt es einzelne HPG Stationen vom „White Out“ zu säubern.

Der Konföderation Capella gelingt das Meisterstück die Invasion der Mark Capella unter George Hasek-Davion zum Stoppen zu bringen und breitet mit der Unterstützung von Blakes Wort eine Gegeninvasion in den Raum der Vereinigten Sonnen vor.

Außerdem fallen die Jedefalken in die Lyranische Allianz ein, die von den Konflikten und dem Verlust ihrer Kommandostruktur deutlich geschwächt wurde.

Das Kapitel wird natürlich auch von den obligatorischen *Chaos Unleashed* Szenarios abgeschlossen.

Late 3069: Death from Above stellt die Ereignisse der zweiten Hälfte des Jahres 3069 dar. Eine Zeit in der sich die Situation der Inneren Sphäre eher verschlimmert. In zahlreichen Nachrichtenmeldungen und Logs von Funksprüchen erfährt der Leser wie ganze Systeme sterben und unter anderem die Konföderation Capella tief in die Vereinigten Sonnen einfällt, nur um festzustellen das Word of Blake sie verraten hat und selber eine Invasion des Liao Raums startet.

Mit dem Jahr 3070 beginnt eins der dunkelsten Jahre des Jihads. In *Early 3070: Blake Ascendant* muss der Leser miterleben wie der wahrscheinlich größte Koordinator des Draconis Kombinat seinen Kampf gegen den Tod verliert.

Ganze Provinzen und Regimenter der Liga Freier Welten kollaborieren mit Word of Blake und George Hasek-Davion wird ermordet. Letztes Ereignis stoppt aber wenigstens die schweren Kämpfe zwischen den Vereinigten Sonnen und der Konföderation Capella. Die Clans sehen ihre Chance und aus den vereinzelt Blitzangriffen der Wölfe und Jedefalken wird eine neue Invasion.

Und wenn all dies noch nicht katastrophal genug wäre, mehren sich Berichte von einer gigantischen Bio-Chemischen Waffen die in der Lage ist ganze Planeten zu entvölkern.

Auch die zweite Hälfte des Jahres, beschrieben in *Late 3070: Time of Trails* bringt der Menschheit nichts als Krieg, Hass und Terror. Anstatt sich gegen den gemeinsamen Feind zu verbünden, kämpfen die einzelnen Fraktionen immer noch gegeneinander, Opfer gezielter Falschinformation, ihrer eigenen Vorurteile und Generationen von Misstrauen und Angst.

Die Konföderation Capella erklärt ihren Sieg in dem Konflikt mit den Vereinigten Sonnen und den beschämten Streitkräften der Vereinigten Sonnen bleibt nichts anderes übrig als die Niederlage zu akzeptieren und sich dem Krieg auf New Avalon zu widmen.

Weitere Clans von den Heimatwelten stoßen in die Innere Sphäre in dem Glauben ihre Stunde habe geschlagen.

Das Geisterbären Dominium befreit die zerschlagene Raselhaag Republik, darunter auch das besetzte Tukayjhd, vom Word of Blake und gliedert es in das Dominium ein, bereit die Menschen mit ihrem Touman zu verteidigen.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Nach diesem letzten chronologischen Kapitel folgt noch *Taking Stock*. Ein Kapitel mit Meldungen und Informationen die weder verifiziert noch eingeordnet werden konnten. Dem Leser bleibt ihr vollkommen selbst überlassen wie er die einzelnen Informationen verwerten möchte.

Nach *Taking Stock* folgt der Regelteil *Rules Annex*.

Neben ausführlichen Regeln zu taktischen Nuklearwaffen und Beschreibungen der einzelnen Typen, strategische Nuklearwaffen mit einer Sprengkraft von mehr als 500 Kilotonnen werden bewusst außen vorgelassen, findet der Leser zwei neue Fahrzeuge, einen neuen BattleMech, zwei neue Landungsschiffe sowie die Beschreibung und Daten der antiken *Tharkad* Kriegsschiffklasse, dessen berühmtes Schiff, die *Invincible* den meisten BT Leser wohl bekannt ist.

ZUSAMMENFASSUNG

Zusammenfassend kann man sagen dass sich *Jihad Hot Spots 3070* genauso faszinierend und interessant liest wie sein Vorgänger. Man muss aber fairer Weise anmerken, dass dieser Stil der InPlay Quellenbücher, in dem harte Fakten rar gesät sind, gewöhnungsbedürftig ist und garantiert nicht jeden hart gesottenen BattleTech Fan gefällt. Auch wenn mir dieses Konzept sehr gut gefällt, wünsche ich mir für die Zukunft trotzdem ein Quellenbuch mit harten Fakten, am Ende des Jihads sogar am liebsten ein Quellenbuch nur über Word of Blake.

Trotzdem sollte *Jihad Hot Spots 3070* bei jedem Fan zur Sammlung gehören um herauszufinden wie Geschichte in unserem geliebten Universum weitergeht.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

STAR LEAGUE – REVIEW

In jeder Ausgabe möchten wir eine Rezension einem alten Quellenbuch widmen und dieses Mal möchten wir auch eines der ältesten und das definitiv seltenste und begehrteste Sourcebook von allen vorstellen, Star League! Auf 160 Seiten findet hier der Leser alles zum sagenumwobenen Sternenbund, dem die Innere Sphäre selbst über dreihundert Jahre nach seinem gewaltsamen Ende immer noch nacheifert.

Auf den ersten 95 Seiten findet der Leser in allen Details die Geschichte des Sternenbunds dargestellt, von seinen Anfängen auf Terra, bis zum blutigen Ende, dabei werden auch alle wichtigen Persönlichkeiten vorgestellt inklusive zahlreichen Abbildungen.

Das nächste Kapitel ist der soziopolitischen Struktur des Sternenbundes gewidmet. Hier werden alle staatlichen Institutionen des Bundes vorgestellt und man erfährt endlich genau, wie dieser riesige Staatsapparat funktioniert hat.

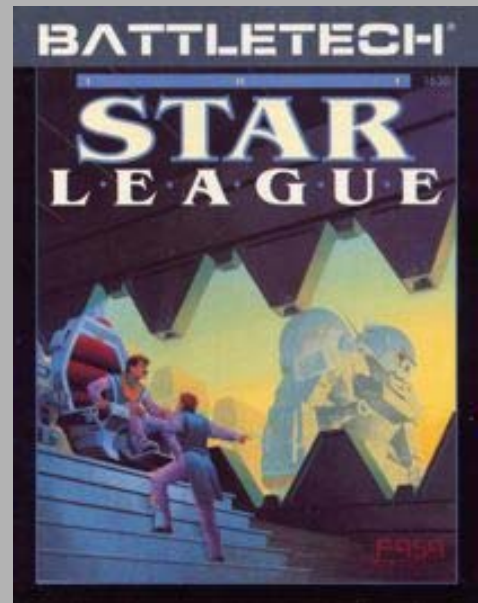
Die Star League Defense Force ist im nächsten Abschnitt des Buches umfangreich dargestellt. Mehr als alles andere verkörpert die riesige Armee des Sternenbundes, die größte Streitmacht in der Geschichte der Menschheit, die absolute Macht des Sternenbundes. Das Kapitel beginnt mit einem Umriss aller Generäle der Sternenbundarmee, darauf folgt eine Vorstellung der wichtigsten Akademien sowie Beschreibungen und Bilder der Uniformen und Insignien. Selbst eine genaue Aufstellung sämtlicher Divisionen ist vorhanden. Der Wirtschaft des Sternenbundes ist das nächste Kapitel gewidmet, hier wird kurz die Wirtschaft im Gesamten dargestellt, sowie die Beziehungen zu den anderen Nationen und die wichtigsten Konzerne kurz umrissen.

Die Gesellschaft des Sternenbundes, die im nächsten Kapitel vorgestellt wird, wird meiner Meinung nach nicht genug Beachtung gezollt. Hier finden sich nur ganz kurze Beschreibungen zur Religion, Bildung und Künste, sowie eine Beschreibung der zehn wichtigsten Universitäten. Eine Darstellung des Zeitgeistes, des Selbstverständnisses der Sternenbundbürger und deren Lebensumstände wäre sehr interessant gewesen.

Das letzte Kapitel stellt auf halbseitigen Artikel die wichtigsten Welten des Sternenbundes vor, zusammen mit allen wichtigen Daten dazu gehört auch Bevölkerungsanzahl während des Sternenbundes und im Jahre 3028.

Keinem BattleTech Fanatiker muss man wahrscheinlich sagen, das dieses Buch in die Sammlung gehört nur aufgrund seiner Exklusivität. Aber selbst davon abgesehen bietet das Buch eine Vielzahl wichtiger Informationen, für Liebhaber jener Epoche ist das Buch ein Muss. Für Spieler die historisch nicht so interessiert sind, ist das Buch gewiss keine Notwendigkeit.

Ein Teil der Informationen kann man inzwischen aber auch in der *Geschichte der Inneren Sphäre* finden, die exklusiv auf Deutsch erschienen ist. So bekommt man die benötigten Daten ohne die unverschämten Preise bei einem bestimmten Auktionshaus bezahlen zu müssen, falls das Buch mal auftaucht.



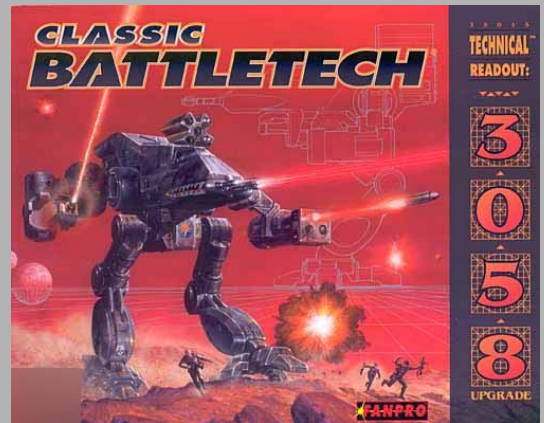
CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

VERGANGENE KRIEGE. AKTUELLE KRIEGE.

In den 3050ern führte die Entdeckung der lange verschollenen Sternenbund-Speicher zu einer Fülle von neuen hoch-modernen BattleMech- und Fahrzeug-Designs am Ende des Jahrzehnts, wiederauferstanden aus den Entwürfen jahrhundertalter Firmen, von denen man dachte, sie wären im Dunkel der Geschichte verloren gegangen. Jetzt, wiederum 10 Jahre später, haben sich diese Designs zu den Arbeitspferden der Häuser weiterentwickelt und wieder einmal befindet sich die Innere Sphäre im Kriegszustand.

Nunmehr auf den Stand von ca. 3070 gebracht, webt *Classic BattleTech Technical Readout: 3058 Upgrade™* diese Designs in die aktuelle Zeitlinie, inklusive „Bemerkenswerter Mechkrieger/Crews“ und neuen Varianten. Zusätzlich wurde eine neue „BattleArmor“ Sektion beigefügt, die komplette CBT Stats bietet und dazu noch die Geschichte dieser 20 ehrwürdigen Designs auf den neuesten Stand bringt.



Soweit die offizielle Verlautbarung. Ich hege zu diesem TRO Upgrade eher gemischte Gefühle. Gerade im Vergleich zum 3055U wirkt es eher schwach. Erstens fehlen hier ganz eindeutig neue Zeichnungen, die, zumindest meiner Meinung, dringend nötig gewesen wären. Zweitens wurde beim Lektorat diesmal etwas geschludert, wie es scheint und vieles wirkt etwas lieblos. Vielleicht wurde es verfrüht auf den Markt geworfen, da es eh schon deutliche Verspätung hatte, wollte man es vielleicht einfach „raus“ haben.

Der neue Fluff, die „Notable MechWarriors/Crews“ ist ein ganz klarer Pluspunkt und man erhält, wenn auch kleinere, so doch nette Einblicke in manche Vorgänge des Jihad. Das ist etwas, was dem alten TRO auch fehlte und eine willkommene Ergänzung. Neue Varianten bekannter Mechs sind auch vorhanden, was immer sehr schön ist, um dem Spiel noch mehr Breite zu geben. Integriert sind hier auch die Sachen aus dem RS:U, auch sehr praktisch. Die Mechs sind aufgeteilt in Inner Sphere, Clan und Star League Designs, wobei man in letzterem auch 3 SL Fahrzeug-Designs findet.

Der Knaller aber ist ganz definitiv das BA Kapitel. Das macht dieses TRO zu etwas besonderem. Es gibt 20 verschieden BA-Designs, komplett mit Stats, Fluff und nagelneuen Zeichnungen von Duane Loose, den ersten von ihm nach mehr als 10 Jahren Abwesenheit. Es gibt „Bemerkenswerte Krieger“ und wirklich interessante Texte, die die Möglichkeiten, Varianten und Kampfgeschichte aller Designs beschreiben und das ganze auch in die aktuelle Zeitlinie einbinden. Sehr gelungen, in meinen Augen.

Als Fazit bleibt: Da hätte man mehr draus machen können. Negativ fällt eben vor allem das Fehlen von neuen Mech-Zeichnungen auf, ebenso, wie die Schludrigkeiten im Layout. Positiv der neue Fluff und einige wenige wirklich nette neue Varianten. Das ist immer Geschmacksache, aber ob man 30 Euro wirklich ausgeben will, sollte man sich gut überlegen. Eingeschränkt empfehlenswert!

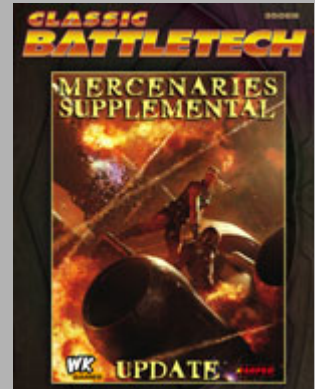
CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

MERCENARIES SUPPLEMENTAL UPDATE REZENSION

Im Oktober 3067 begann ein Krieg, der den puren Horror über die Häuser der Inneren Sphäre brachte, mit Gräueltaten, wie man sie seit dem Ersten Nachfolgekrieg nicht mehr erlebt hat. Und für die Söldner der Inneren Sphäre hat dies weit reichende Konsequenzen. Nachdem Herz und Seele des Söldnerkommandos auf Outreach vernichtet worden waren, steht nun der Ruf einer jeden Söldner-Einheit zur Debatte. Einige Häuser sehen ihre treuesten Mitkrieger inzwischen als Feinde an und Söldner, von den besten bis hin zum letzten Abschaum, kämpfen um das Überleben... und viel wichtiger noch um ihren Ruf!

Classic BattleTech Mercenaries Supplemental Update™ beschreibt detailliert den Fallout der ersten Jahre des Jihad und seine Auswirkungen auf die Söldner. Dieses Buch berichtet ausführlich über die großen Söldner-Kommandos, die derzeit im Jihad kämpfen, über die verschiedenen Söldner-Büros und bietet zudem noch Details zu völlig neuen Söldnereinheiten, die aus der Asche bereits vernichteter Einheiten während des Jihads emporsteigen. Mercenaries Supplemental beinhaltet zudem Regeln, um Söldnereinheiten während dieser Ära zu führen und eine Sektion, in der Schlachtfeld-Einheiten vorgestellt werden, die gerade ihre erste Feuerprobe bestanden haben. Soweit zum Klappen-Text. Das Buch ist noch nicht offiziell erschienen, mir liegt aber das PDF vor, das im BattleShop auf www.battlecorps.com schon verfügbar ist. Ich habe das Buch nicht einmal annähernd lesen können, aber wir haben uns trotzdem dazu entschieden, eine Blitz-Rezension in den NL aufzunehmen. Einfach, weil es ein wirklich klasse Buch zu sein scheint und wir es jedem ans Herz legen möchten. In der Oktober-Ausgabe legen wir dann eine noch wesentlich ausführlichere Rezension nach, wo wir dann auch in die Tiefe gehen können.



In-Play wurde es geschrieben Ende Dezember 3071. Sehr interessante Infos zum Jihad, viele viele Fakten, die man ja in DotJ und JHS3070 ein wenig vermisst (ich konnte bisher nur einmal kurz überfliegen und habe nur eine handvoll Einträge wirklich komplett gelesen, aber was ich so gelesen habe, ist sehr nett). 20 Einheiten sind ausgelöscht zu diesem Zeitpunkt, unter anderem Little Richards Panzerbrigade, Lindons Bataillon und der Dismal Disinherited.

Zu 96 Einheiten gibt es Berichte in Seitenlänge, die kurz erzählen, wie es der betreffenden Truppe so ergangen ist. Vieles bekanntes, wie Kell Hounds, Dragoner und Black Thornes, aber auch neue Einheiten, wie die Langford Wraiths und die Chaos Irregulars sind hier zu finden. Insgesamt werden 150 Söldner-Einheiten behandelt.

Es gibt einen recht ausführlichen Regel-Anhang, mit Operation-Rules zum Jihad, also wie man eine Söldnereinheit während des Jihads führen soll, kurzer Vorstellung von neuen und alten Auftraggebern, beinhaltet auch eine Übersicht über die Welten, auf denen Söldner angeheuert werden können. Bounty-Hunting wird als neue Missions-Form eingeführt.

Dann gibt es noch ein Mini-TRO. Auch sehr nett. Ein neuer Mech wird eingeführt, der Valiant, ein Nachfolger zum Scarabus, entwickelt von VEST. Und es gibt einen sogenannten Salvage-Mech, die Hyena. Weiter vorgestellt: Ein Crew Scout VTOL, der Saxon APC, das Oppie Hazmat Recovery Vehicle für Arbeiten in verseuchtem Gelände und das Aurora-class Dropship, das man schon von MWDA kennen kann. Alles in allem bin ich massivst begeistert!

Uneingeschränkte Kauf-Empfehlung!

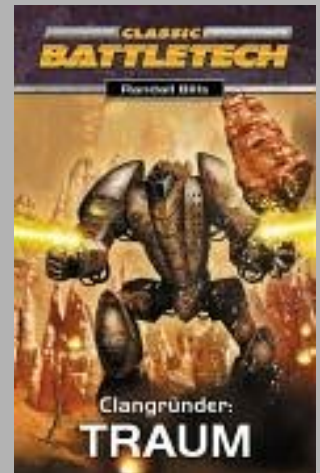
REZENSION ZU CLANGRÜNDER: TRAUM VON RANDALL BILLS

Randall Bills, Line Developer des Battletech-Tabletops, der unter anderem auch Bücher für das Battletech-Universum schreibt lebt momentan in Washington in den USA. Jetzt hat er sich an sein bisher gewaltigstes Projekt gewagt: Die Geschichte der Clans.

Wer sind diese Menschen, die ihre Gesellschaft auf Eugenik und Krieger aufgebaut haben? Wie sind sie zu dem geworden, was sie sind? Das sind die Fragen, die Randall Bills in seiner Clangründer-Triologie beantworten möchte. Nachdem sich der erste Band „Abkehr“ um den Auszug, den Exodus, der Sternenbundesverteidigungsstreitkräfte, kurz SBVS aus der Inneren Sphere drehte, handelt der Zweite Band „Traum“ von der wirklichen Entstehung der Clans.

Der Traum einer Gesellschaft die auf den Prinzipien des alten Sternenbundes gegründet ist, scheint mit dem Tod von General Aleksandr Kerensky gestorben zu sein. Als seine Söhne Nicholas und Andrej einen letzten Blick auf die fünf Welten werfen, auf denen der ursprüngliche Exodus geendet hatte, gehen sich gerade Splittergruppen aus den SBVS gegenseitig an den Kragen. Dann führt Nicholas zusammen mit seinem Bruder seine Gefolgsleute auf einen zweiten Exodus. Mit einem kompletten Neuanfang will er die Fehler seines Vaters ausmerzen und eine Gesellschaft erschaffen, die auf den Idealen des Sternenbundes basiert und die die Ordnung in der Inneren Sphere bei ihrer Rückkehr wieder herstellen kann. Der Anfang zur Entstehung der Clans ist gemacht. Doch werden sie überleben? Oder werden auch sie sich in zersplittern und gegenseitig zerreißen?

Clangründer: Traum lässt sich gut lesen. Endlich werden viele Fragen geklärt, die die Fans der Clans schon immer quälten. Darunter Sachen wie die Frage, wie es möglich war, die Familienbande in der Kriegerkaste aufzulösen. Es ist interessant zu beobachten, wie sich die Gesellschaft von null auf entwickelt und alles nach dem Plan von Nicholas Kerensky. Die Geschichte wird allerdings aus dem Blickwinkel seines Bruder Andrej Kerensky erzählt. Und das ist es, was einige Leser durchaus stören könnte. Andrej ist ein Mensch, der zu depressiven Anfällen neigt. Dann gibt er sich die Schuld an all den schrecklichen Sachen, die um ihn herum passieren. Das er gerade durch diesen Wesenszug manipulierbar wird, bemerkt er nicht. So ist es auch nicht verwunderlich, das ihn Nicholas ein ums andere Mal für seine Zwecke einsetzt und ihn damit nur noch weiter in seine Depressionen und sein Selbstmitleid treibt. Aber durch eben diese Charakterzüge scheint Andrej der Einzige zu sein, der die Entwicklung der Gesellschaft mit einem kritischen Auge betrachtet. Alle anderen scheinen seinem Bruder bedingungslos zu folgen. Doch trotz alledem habe ich das Buch gerne gelesen. Es ist einfach interessant zu erfahren, wie die exotischen Bräuche der Clans zustande gekommen sind. Die Entstehung des gebräuchlichen „pos“ für „ja“ oder ähnliche Sachen. Oder das „Surat“, ein gebräuchliches Schimpfwort unter Clannern ursprünglich einmal in der Auswahl für die Namen der Clans stand und noch vieles mehr. Wer sich also nicht an einem Hauptcharakter stört, der im Verlaufe des Buches nicht unbedingt sympathisch erscheint, bekommt ein Buch, das endlich das bietet, auf das Fans schon lange gewartet haben: Die Geschichte der Entstehung der Clans.



CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Lange Zeit summten die inoffiziellen Kanäle und es wurde gemunkelt, am 6. Juni 2006 (welch ein geschichtsträchtiges Datum) würde es eine wirklich umwerfende Neuigkeit geben. Nun war es eigentlich klar, dass es etwas mit Total Warfare zu tun haben würde und so kam es denn auch. Aber mit diesem Event hatten wir nicht gerechnet. Seit einiger Zeit ist ja der Jihad im Gange und im August erscheint nun endlich auch Total Warfare. Was wäre da besser angebracht, als beide Events miteinander zu verknüpfen?

Es wird, beginnend mit September 2006, jährliche Commando-Events geben, wo Spieler endlich massiven Einfluss auf die Geschichte des CBT-Universums nehmen dürfen. Folgend die Übersetzung des offiziellen Flyers zu diesem genialen Event. Danke an den Roten Baron für die Übersetzung!



DIE DRITTE SCHLACHT UM NEW AVALON

Für beinahe 4 Jahre fegten die Flammen der Vernichtung durch die Innere Sphäre, während World of Blake ihren Jihad kämpfte. Millionen Tote. Armeen vernichtet. Welten sterilisiert. Es ist die dunkelste Stunde der Menschheit.

Doch aus den Resten der rußgeschwärzten Welten beginnen neue Helden empor zu steigen.

Die Welt New Avalon, Heimatplanet eines der mächtigsten der großen Häuser, wird von den Anhänger Blakes unnachgiebig im Würgegriff gehalten. Zwei große Gefechte zur Befreiung von Davions angestammter Welt sind bereits geschlagen. Die Dritte Schlacht um New Avalon steht kurz bevor und das Schicksal von Milliarden Menschen steht auf dem Spiel.

**Bist du bereit für diese Herausforderung?
Willkommen beim Vengeance Gambit.**

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

FanPro freut sich, zur Feier der Veröffentlichung von Total Warfare die Vengeance Gambit Campagne ankündigen zu können. Im September wird dieses Szenario weltweit von den Commandos in den Firebases vor Ort durchgeführt und hat direkten Einfluss auf die sich aktuell entwickelnden Handlungsstränge, welche im Dawn of the Jihad Quellenbuch begonnen wurden. Dies ist eine „Canon“ Veranstaltung, wie es sie nie vorher gab!

- Die *Vengeance Gambit Campagne* ist eine aktive, mehrjährige Campagne, die jedes Jahr während der Dauer des Jihads gespielt werden soll. Das diesjährige Event ist die Dritte Schlacht um New Avalon.
- Das Ergebnis wird einen direkten Einfluss auf die Handlung kommender Events haben
- Zusätzlich wird es die Weiterentwicklung des Jihads beeinflussen. Die Niederlage der Anhänger Blakes auf New Avalon oder die fortgesetzte Besetzung wird im Buch *Jihad Hot Spots: 3074* (Veröffentlichung Ende 2007) beschrieben; Ob Jackson Davion lebt oder stirbt hängt ab von den Ergebnis des diesjährigen Events.
- Ergebnisse der zukünftigen Events werden die Storyline genauso bestimmen, wie die *Vengeance Gambit* Events die weiterführende Geschehnisse im Jihad.

Auch in Deutschland werden die Commandos an diesem weltumspannenden Szenario teilnehmen. Leider können wir auch nicht mit kurzfristigen Infos versorgen, das ist das Problem bei einem 3-monatigen Newsletter. Deswegen möchten wir euch bitte, für neuere Infos auf classicbattletech.com und battletech.info vorbeizuschauen. Was wir euch aber sagen können ist folgendes:

In Berlin (Asgard Games - Andai Pryde), Göttingen (Spieleburg - Nyx)), Bielefeld (Highlander Games - El Commandante), Hamburg (Drachenei - Cunningham und FastJack) und Nürnberg (noch keine genaue Info) wird Vengeance Gambit gespielt werden. Ebenso ganz sicher in Wien, dazu haben unsere Freunde in Österreich ja einen Commando und auch in der Schweiz. Ich verweise in dem Zusammenhang auf die jeweiligen Seiten der Länder. Also, wer beim Lesen das Gefühl hatte, den WoBlern mal kräftig in den Hintern treten zu wollen oder wer schon immer seinen Hass auf die Davions ausleben wollte und damit auch noch die Geschichte des CBT-Universums zu beeinflussen möchte... Nur zu, hier ist eure Chance! Wir werden im nächsten Newsletter unsere eigenen Erfahrungen zu diesem Thema nieder schreiben. Werft unbedingt einen Blick auf den Flyer und achtet auf weiterführende Beiträge bei uns, auf bt.info und cbt.com.

Kurz vor der endgültigen Fertigstellung flatterte folgende Ankündigung von cbt.com bei uns ins Postfach. Anscheinend wird das Vengeance Gambit ganz massiv mit Fiction unterstützt werden. Lest einfach unsere exklusive Übersetzung des Flyers und schaut regelmäßig auf battlecorps.com vorbei, um dort über weitere Einheiten informiert zu werden. In den folgenden Wochen werden wir versuchen, auf unserer Seite im Info-Bereich weitergehende News zum Vengeance Gambit zu veröffentlichen und natürlich werden wir im kommenden Newsletter ganz ausführlich auf diesen Event der Extraklasse eingehen.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

VENGEANCE GAMBIT - ISLE OF THE BLESSED

Robert Doucette:

Als ein hochbegabter Techniker bei NAIW arbeitet Robert im Verborgenen, nicht nur, um die verschiedenen Davion Truppen zu versorgen, sondern er steht auch in einer geheimen Forschungseinrichtung des NAIW gemeinsam mit dem verbleibenden Personal von Corean Enterprises kurz davor, einen neuen Mech - den Legionnaire - von der Leine zu lassen, um die Blakisten von New Avalon zu vertreiben!

Geoffrey Zucker:

Als ein zum WoB konvertierter ehemaliger Angehöriger Haus Davions ist Geoffrey ein MechKrieger mit einer Mission; Anders als viele seine mehr enthusiastischen Brüder glaubt Geoffrey daran, dass die Innere Sphäre dazu bewegt werden kann, das Licht zu sehen, ohne dabei gleich auf Massenvernichtungswaffen zurückgreifen zu müssen. Aber er ist und bleibt vor allem ein Soldat.

Die Zukunft:

Werden Robert und die Bande von Guerilla Kämpfern es schaffen, die Invasoren zu überrumpeln oder bekommt Geoffrey die Chance, seinen ehemaligen Mitbürgern zum Licht zu bringen, ohne dabei zu viel Gewalt einsetzen zu müssen?

Hilf dabei, dem Universum Deine Duftmarke aufzudrücken und lies dann darüber!

Die Details:

BattleCorps.com - in enger Zusammenarbeit mit FanPro LLC. - ist erfreut, die Isle of the Blessed ankündigen zu können - ein integrierter und interaktiver Fiction Begleiter für das FanPro Commando Canon Event Vengeance Gambit: Der Dritte Kampf um New Avalon.

- Beginnend in der ersten Julli-Woche werden Tagebuch Einträge von Robert Doucette und Geoffrey Zucker frei zugänglich in wöchentlichem Rythmus für alle Interessierten (keine Mitgliedschaft nötig) in der News from the Forntline Sektion auf BattleCorps.com veröffentlicht, die jedem einen noch nie vorher gesehenen Einblick in die Geschehnisse auf New Avalon geben werden
- Die in diesen Tagebuch-Einträgen etablierten Charaktere werden die Hauptrolle in Buch 1: Isle of the Blessed spielen, einer Fiction-Serie, die ab August wöchentlich für BattleCorps Mitglieder veröffentlicht wird.
- Sobald die Spieler dann entschieden haben, wie das The Third Battle of New Avalon canon event ausgegangen ist, werden diese Resultate dann in weitere Tagebuch-Einträge einfließen und ebenso in Buch 2: Isle of the Blessed, das dann ab November erscheinen wird.

Links:

<http://www.battletech.info/downloads/FPCCommandoEvent2006.pdf>

<http://www.battlecorps.com/downloads/VG%20BC-ad.pdf>

<http://www.borantec.ch>

<http://www.battletech.at>

<http://www.battletech.info/forum>

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

TEAM TRUEBORN VEREINSBESCHREIBUNG UND GESCHICHTE

Der Verein Team Trueborn ist ein Trägerverein, welcher die Internet-Communities und Internet-Seiten, programmiert und gewartet durch die Trueborn Develop Group (TDG), finanziert und betreibt.

Ganz im Zeichen von BattleTech, kümmert sich der Verein seit 2001 um die Internetpräsenz, in Bezug auf die Communities des Vereins, und die Zufriedenheit seiner Mitspieler. Team Trueborn verwaltet momentan mehr als ein knappes Dutzend verschiedener Seiten zum Thema BattleTech und betreibt eines der größten unabhängigen Foren der Szene.

Seit dem Jahr 2001 hat der Verein außerdem Conventions wie den vereinseigenen BattleCon organisiert, oder PrivatCons zum Thema BattleTech nachhaltig unterstützt.

Der Team Trueborn BattleCon ist zum Beispiel seit 4 Jahren deutlich in der Szene etabliert und sieht jedes Jahr einer größeren Teilnehmerzahl entgegen.

Die Geschichte des Vereins ist geprägt von Motivation, sowohl von Seiten der Betreiber, als auch von Seiten der Mitspieler, die im Laufe der Vereinsgeschichte die Communities laufend erweitert und verbessert haben.

Im März 2001 stellte Sascha Scherhak, seines Zeichens Hauptgründer und Urheber des Vereins, seinem Freundeskreis das Batchall-System vor. Die Hauptidee dieses neuartigen, rein auf Internetverwaltung basierenden Systems, war, dass die Mitspieler nicht wie gehabt nur einen Mech, oder eine kleine Anzahl von Maschinen führen konnten, sondern, dass ganze Sterne, bzw. Einheiten initialisiert wurden, welche dann gegen den jeweiligen Gegner geführt werden konnten. Den älteren Verwaltungssysteme der Mehrspielerchapter, welche bis dato in Deutschland ausnahmslos vorkamen, wurde also eine vollkommen neuartige Plattform entgegengestellt, welche sich schnell in der Szene etablierte, vor allem da die Anmeldung und das Spielen auf dem System vollkommen kostenfrei war und im Basispaket auch noch bis heute ist.

Schon innerhalb der ersten 2 Wochen hatte sich aus dem kleinen Freundeskreis, welcher sich an die Ausarbeitung und Erstellung des Systems gemacht hatten, eine Spielergruppe von mehr als 120 Spielern entwickelt. Aus ganz Deutschland konnte man sich kostenfrei bei Batchall anmelden und seine Clan-Einheiten auf dem Spielfeld (der so genannten „Platte“) gegen seine ausgewählten Gegner führen.

Nach weiteren 2 Monaten schwoll die Mitgliederanzahl der Community auf über 300 Spieler an, was die Administration der Community merklich an die Grenzen trieb und die damalige Entwicklungstruppe rund um Sascha Scherhak dazu nötigte weitere und verbesserte Administrationstools zu entwickeln.

Natürlich war Batchall von Anfang an begrenzt, da sie rein die Clans des BattleTech-Universums behandelten. Im Laufe des Jahres wurden die Ideen hinsichtlich einer gleichartigen Innere Sphäre-Community ausgearbeitet und im September 2001 den Mitspielern vorgestellt.

Die Lordprotector-Community beinhaltete die gleichen Features und Tools des Batchall-Systems, aber auf der reinen 3030er Zeitschiene.

Der Ansturm auf die Lordprotector-Community war gleich in den ersten 2 Wochen immens und der Mitspielerstamm schwoll schnell auf über 300 Beteiligte an.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Zu diesem Zeitpunkt wurde schnell klar, dass die finanzielle Lage des Systems sich zusehends zuspitzte. Der Traffic der Seiten verschlang mehr als 200 DM zur damaligen Zeit, die rein von den Verantwortlichen getragen wurden. Dieser Zustand wurde im November desselben Jahres unhaltbar und so musste man die Systeme für mehrere Tage abstellen, um diese finanzielle Lage zu erörtern und zu bereinigen.

Auch ein anderes Problem innerhalb der einzelnen Communities machte sich recht schnell bemerkbar – Chaos.

Dadurch, dass kein Mitspieler in einer administrativen Position an eine Art Pflicht gebunden war, wurden regelmäßig Khane und Hausleader ersetzt, was schnell zu Unmut unter der Spielerschaft führte.

Im Januar 2002 stellten die Betreiber dann die Lösung der Problematik vor: Der Verein Team Trueborn.

Der Verein sah vor, dass Verantwortliche in den Führungspositionen Mitglieder im Verein sein mussten, um eine Kontinuität im Spielfluss zu gewährleisten und um einen Anreiz zu geben, den Communities weiter zu helfen.

Auf dem allerersten BattleCon 2002 in Marburg wurde den Mitspielern der Verein vorgestellt und begeistert angenommen. Schon in seiner Ersterfassung im Februar 2002 zählten mehr als 100 Spieler zu den Mitgliedern.

Die Vorteile der Lösung lagen klar auf der Hand. Der Verein brauchte die finanzielle Unterstützung für die Serverkosten und die Ausrichtungen der Veranstaltungen, konnte aber auch im Gegenzug weitere Tools und Features kostenfrei den Mitspielern zur Verfügung zu stellen.

Die folgende Zeit auf die Gründung des Vereins bestand in der Konsolidierung der bestehenden Tools, sowie der spieltechnischen Veränderungen innerhalb der administrativen Optionen. Zu dieser Zeit kristallisierte sich auch die Aufnahme von MegaMek in den spieltechnischen Betrieb der Communities heraus. Das Shareware-Programm bot jedem unserer Spieler die Möglichkeit ortsunabhängig seine Gegner zu suchen und Kämpfe quer durch die Bundesrepublik zu gestalten.

Im Sommer 2002 begann dann der Aufbau eines weiteren Projektes, welches die nun gegründeten Trueborn Develop Group, der TDG Programmiererguppe, vor neue Herausforderungen stellte: Lordprotector 3067.

Der anfängliche Release-Termin der neuesten TT-Community wurde ein um das andere Mal verschoben, bis es im Dezember des Jahres dann soweit war. Die 3067er Zeitschiene des Vereins, die letzte verbleibende Spielschiene, ging mit großem Erfolg online.

Auf den beiden vorhergegangenen Communities basierend und mit den Erfahrungen aus mittlerweile fast 2 Jahren bestückt, startete Lordprotector 3067 derart stark, das die Verantwortlichen gezwungen waren, die existierenden Adressen zu trennen und die Communities neu zu benennen. Lordprotector 3025 wurde zu Lordprotector Classis, bzw. LoPro Classic und die 3067er Zeitschiene bekam den Namen Lordprotector Plus.

Es etablierte sich hervorragend und beide Benennungen wurden von allen Seiten befürwortet.

Der Januar 2003 sah dann eine neue Entscheidung des Vereinsvorstandes das Licht des Tages und hinter verschlossenen Türen wurde eine neue Idee besprochen, welche eine komplett neue Schiene für den Verein bestimmen sollte.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Mit dem Einzelchaptersystem war Team Trueborn als Erster erfolgreich ins Rennen gestartet und hatte Maßstäbe gesetzt. Um dieses noch zu steigern, startete im April 2003 die Verwaltungssoftware TeamCombat.

TeamCombat bot eine gesammelte Plattform für den Mehrspielermodus, wie er bis dato in Deutschland bekannt war. Mehrere Spieler schlossen sich zu einem Chapter zusammen und führten jeweils einen BattleMech, Tank, und so weiter.

TeamCombat war allerdings zu weitaus mehr programmiert worden. Vereins- und Strukturübergreifend sollte TeamCombat das Dach für die Mehrspielersysteme werden. Zusammen mit der damaligen BTSP, der BattleTech-Spiele-Gruppe, wurde das Konzept erstellt und ausgearbeitet. Da die Mehrspielerkämpfe naturgemäß weniger vonstatten gehen, sind die Fightzahlen für TeamCombat niedriger als die der Einzelchaptersysteme, aber auch dort wurden die Erwartungen voll erfüllt, so dass TeamCombat als Nebenschiene als Erfolg gewertet werden kann.

Zum heutigen Zeitpunkt kann Team Trueborn, als Trägerverein der beiden Lordprotector-Communities und des Clan-Systems Batchall, mehr als 400 ständige und aktive und weitere 300 kostenfrei spielende Mitglieder vorweisen, was die Verantwortlichen als den richtigen Weg des Systems und der bisher betriebenen Vereinspolitik werten.

Auch enge Kontakte zu FanPro und vor allem den FanPro-Kommandos, etablierten sich und tragen mittlerweile Früchte in Form von gemeinsam organisierten Conventions und der schon zweifachen Ausrichtung der Deutschen BattleTech Meisterschaft durch den Verein Team Trueborn.

Links:

<http://www.teamcombat.de>

<http://www.lordprotector.de>

<http://www.batchall.de>

Anmerkung der Herausgeber: Wir freuen uns über weitere Beiträge zu Vereinen, Seiten und anderen Online-Communities in Sachen BattleTech. Wir würden gerne in jedem Newsletter einen Beitrag zu so etwas veröffentlichen. Deswegen auch hier unsere Bitte an euch: Setzt euch mit uns in Verbindung, erzählt uns von eurer Seite, eurem Verein, eurer Community und vielleicht schaffen wir es ja, euch in einer der nächsten Ausgaben unterzubringen!

REZENSIONEN ZU BATTLECORPS GESCHICHTEN

Nun folgend stellen wir euch wieder ein paar Geschichten vor, die in den letzten Wochen auf <http://www.battlecorps.com> veröffentlicht wurden. Viel Spaß beim reinschnuppern!

A Distant Thunder II, erschienen am 21. Februar 2006 von Pheadra Weldon, 18 Seiten.

Im JHS 3070 tauchen auf Seite 115 eine Gruppe Söldner im Mundo Nebular auf. Die Geschichte dieser Söldner-Einheit erzählt Phaedra Weldon in einer fortlaufenden Saga, die immer weiter in den Jihad greift und irgendwann einmal einen nicht unerheblichen Beitrag zu diesem leisten wird. Bisher sind 2 Teile erschienen, die sich mit dem Ursprung der Langford Wraiths und ihrer Verwicklung in die Geschehnisse beschäftigen.

Wir befinden uns auf Nueva Castile in der Deep Peripherie und begleiten Major Dags Honor und seine Langford Wraith in einem kleinen Gefecht, das ihm dann eine kleine Audienz bei Caliph Burill, einer Umayyad, ein. Sie sollen einen "Schwarzen Kasten" wiederbeschaffen, der der Caliph gestohlen wurde. Ja, wir sprechen hier von einem der Fax-Geräte, die es dem FedCom einst ermöglichten, das ComStar Interdikt zu überstehen. Dies ist der Auftakt zu einer sehr interessanten Reihe, zumindest lassen dies die ersten Teile stark vermuten!

Seventy, von Rhian Hunt, erschienen am 11. April 2006.

Rhian ist ein neuer Autor und Seventy ist sein CBT Erstlingswerk. Nun ja, das offizielle. Er hat sich als Vorlage einen kleinen Beitrag im Housebook Kurita genommen. Seventy, oder 70 Abschüsse brauchte man 2662 unter Koordinator Urizen II, um einen eigenen Dojo eröffnen zu dürfen, in dem man dann die Lehre des Bushido an neue MechKrieger weitergeben konnte. Nagamaru Okimoto hat bisher 69 Siege auf seinem Konto und nun fordert er Hans Badeau, einen Offizier der SLDF, der sein 70. Opfer werden soll. Was er nicht weiß, auch Badeau verfolgt seine Ziele und am Ende muss Okimoto vielleicht seine Ehre opfern, um zu gewinnen. Aber wer mehr wissen möchte, sollte die Story besser selber lesen!

Growing Up von Herb A. Baes II, erschienen am 22. April 2006.

Herb widmet eine kleine Geschichte einer Söldnereinheit, die er selber im Canon untergebracht hat. Es handelt sich um seine alte CBT Gruppe, die auch schon in anderen Werken zu finden sind. Es geht um Kirkpatricks Invaders und hier in erster Linie um Baron Trent Hasseldorf, Herbs damaligen Charakter. Dies ist der erste Teil einer Reihe über Trent, hier wird sein Einstand bei den Invaders thematisiert. Sehr spannend geschrieben, etwas kurz, aber angefüllt von Emotionen und spannenden Kämpfen. Und am Ende dieser Reihe werden die Invaders irgendwann auch im Jihad ankommen. Ein kleines Juwel und wir hoffen auf Fortsetzung!

BATTLECORPS CHAT

Hier ein kleiner Auszug aus einem der letzten Chats auf BattleCorps, der aber nicht der breiten Öffentlichkeit offenstand, sondern nur für BC Mitglieder zugänglich war. Danke an Tara Bills, daß wir diesen Auszug hier veröffentlichen dürfen.

Es handelt sich um einen so genannten Charakter-Chat, wo die Autoren, wie Loren Coleman, Randall Bills, Herb Beas und andere in die Rolle von Charakteren des CBT Universums schlüpfen und In-Play Frage und Antwort stehen. Wie so etwas abläuft, könnt ihr exklusiv in deutscher Sprache bei uns nachlesen. Wir werden uns bemühen, auch zukünftig immer mal wieder Auszüge aus verschiedensten Chats auf BattleCorps (öffentlich wie auch nicht-öffentlich) in diesen Newsletter einfließen zu lassen. Viel Spaß beim Lesen!

Kali Liao **gähnt**

ScAvenger004: Wäre es nicht möglich, dass Toyama vielleicht ein paar, ah, kleinere Korrekturen an den Werken vorgenommen hat, die Jerome Blake zugeschrieben werden, denen der Mann selber vielleicht nicht unbedingt zugestimmt hätte?

Precentor Apollyon: Der heilige Toyama hat nur den Kreis vollendet, der uns bis hierher gebracht hat. Er war der Erste der Wahrhaftigste von uns, der die Macht der Fünf für unser Wohlergehen sicherte und die Grundlagen für den Dritten Transfer legte, der eines Tages die gesamte Menschheit befreien sollte.

Lord Harlock: Wird das Wort Blakes weiter zerfallen? Wie kann das Wort von Blake die absolute Wahrheit enthalten, wenn das Wort sich noch nicht einmal auf eine Wahrheit einigen kann?

Precentor TerraSec: Ein Baum mag viele Blätter haben, dennoch sind sie immer Bestandteil des einen Baumes. Zu unterstellen, dass Blakes geheiligter Orden zersplittert ist, ist als ob man Bruchstellen sehen würde, wo keine sind. Wir stehen gemeinsam, geleitet vom Meister und den Engeln, und wir führen den geheiligten Kreuzzug um die Bewohner der Galaxis von ihren Unterdrückern zu befreien.

Diedre Lynx Lancaster: Kali: In einer Familie von Verrückten, wie haben Sie es geschafft Ihre geistige Gesundheit zu sichern?

Lord Harlock: Precentor Apollyon: Haben Sie die Streitigkeiten der Häuser unterstützt, um Ihr Bedürfnis an Ausbreitung zu unterstützen?

Precentor Apollyon: Ich, eigenhändig? **er kichert und sein künstliches Auge leuchtet blau auf** Natürlich nicht! Es ist ja nicht so, dass eure kurzsichtigen Herrscher von uns einen Anstoß bräuchten, nicht wahr?

IvanR: Falscher Thomas: Wie ist es für Sie zu wissen, dass Ihre Familie den Preis für Ihre Weigerung zahlen musste, unsere heilige Mission zu unterstützen? Dass wenn Sie dem Ruf gefolgt wären, sie noch am Leben sein könnten?

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Thomas Marik: Nun, nun. Sagen Sie, nutzt ihr Fanatiker alle einen speziellen Filter, der dafür sorgt, dass Ihre ragen immer gleich klingen, mit diesem Anspruch an moralischer Überlegenheit überzogen? Für mich als Herrscher einer Nation müssen meine Untertanen den gleichen Stellenwert haben wie meine Familie. Hätte ich so gehandelt, wie Sie es vorgeschlagen haben, wären dann meine Leute geschont worden? Oder wären Eure Säuberungen so weiter gegangen, wie es euch gefallen hätte? Ich will damit sagen, wenn Millionen meiner Bürger dem Tode geweiht sind, dann kann ich nicht guten Gewissens dabeistehen und es geschehen lassen.

Kali Liao: Nun, ich spiele mit meinen Vorzügen, Diedre.

ScAvenger004: Thomas, wenn Sie wieder die Herrschaft über die FWL hätten, was würden Sie anders machen?

Thomas Marik: Unsere Gegenangriffe wären besser organisiert, taktische besser ausgerichtet. Unsere Verteidigung ist momentan ebenso ungeordnet wie unsere verschiedenen Regierungen. Wir würden unsere Truppen sammeln, eine Festung ohne die Fanatiker erschaffen und sie von dort aus zurück treiben.

Precentor TerraSec: Wenn die Herrscher der Inneren Sphäre Führung suchen, dürfen sie gerne auf nach Terra kommen. Wir sind bereit, ihnen die gleiche Erleuchtung zukommen zu lassen wie schon den Dragonern und den ketzerischen Com Guards.

Diedre Lynx Lancaster: Das klingt aber sehr seltsam, Kali... Versuchen Sie mir etwas zu sagen?

ScAvenger004: Was können Sie mir über Apollyon erzählen? Ich höre diesen Namen immer wieder, aber nur in Gerüchten und dem Namen dieses Präsentors.

Precentor Apollyon: Ich bin der, den sie Apollyon nennen. Ich bin der, der dem Meister bis zu seinem Tode dienen wird. Ich bin der, der das Kommando führt, anvertraut vom Ersten. Alles, was ich bin gehört dem Meister und mein Wille ist allein der Seine.

Lord Harlock: Lady Liao, sehen Sie auch Hasen wie ihr Großvater?

Kali Liao: **Starrt Lord Harlock an** Natürlich nicht. Sie denn? **Ein breites Grinsen taucht auf ihrem Gesicht auf als sie eine Phiole aus ihrem Shirt zieht** Würden Sie gerne?

Thomas Marik: Es tut mir Leid, aber während ich anderweitig beschäftigt war, hat da tatsächlich jemand gefragt, wie Kali ihre geistige Gesundheit bewahrt hat? Ist das nicht ungefähr so, als wenn man mich fragen würde, wie ich mein gutes Aussehen nach dem Bombenanschlag bewahrt habe?

Precentor Apollyon **Starrt Thomas Marik an und verspottet ihn**

Kali Liao **Wendet ihren Blick von Thomas Marik ab, nimmt ein kleines Messer heraus, um eine dünne Linie in den Tisch zu schneiden.**

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Precentor TerraSec: Vielleicht, wenn sie ein geistig gesunder Mensch wären und die Augentransplantate akzeptieren würden, die durch die Technologie, gehütet vom geheiligten Blake, ermöglicht würde, wären Sie auch in der Lage, der Unterhaltung angemessen zu folgen.

Diedre Lynx Lancaster: Aber Thomas, war das etwa eine boshafte Anmerkung? Ja, ich habe Ms Liao gefragt, wie sie ihre geistige Gesundheit bewahrt hat. Es ist ja offensichtlich, dass sie in keinster Weise wie ihre Mutter, ihr Großvater oder ihr schillernder Bruder ist.

IvanR: Wer ist der dienstälteste und erhabenste Präzentor heutzutage und ist die Konklave immer noch wichtig?

Thomas Marik: Ich will doch sehr hoffen, dass das Konklave noch wichtig ist! Was nun das Dienstalter angeht, wenn wir die ausklammern, die den Wahren Weg für die Abartigkeit der Gewalt aufgegeben haben, dann wäre wohl Präzentor Blane der Dienstälteste

Drunkjon: Erhellen Sie mich, Präzentor.

Precentor Blane: Wieder einmal, ein Schlagwort. Möchten Sie, dass ich auf ihre Stirn schlage und "Erleuchte" schreie? Kann ich mir auf die Stirn schlagen, "Marathon" rufen und dann einen laufen? Kann ich Thomas auf die Stirn schlagen, "Doktor" rufen und er wird eine Operation durchführen können? Hier bringen wir nun Quantenmechanik ins Spiel. Es gibt einen Pfad und ich wäre geehrt, Sie auf ihn zu führen. Aber ein Schlag auf die Stirn wird Ihnen nicht helfen, diesen zu begehen. Wie immer bei wichtigen Dingen im Leben müssen Sie selbst ihn beschreiten. Sie müssen darin investieren. Mit Aufopferung und harter Arbeit wird auch das Verständnis kommen.

Precentor Apollyon **Schaut Blane fragend an**

Thomas Marik: Liebste Diedre, alles, was Sie sagen, ist dass es mehr als eine Form der Verrücktheit gibt.

Diedre Lynx Lancaster: Jetzt sehen Sie das Licht, Thomas... ;-) In Wirklichkeit hasst mein Freund Erin Kali... und ihre Familie

Five corparty: Lady Liao- falls und wenn sie den himmlischen Thron besteigen, was wäre Ihre Vision für die Bürger der Konföderation?

Kali Liao: Es wäre ein Massaker allerhöchster Güte, wenn diejenigen mit Davion-Blut in ihren Adern vor mir fliehen, während ich ihre Lungen mit meinen bloßen Fingernägeln herausschneide.

Diedre Lynx Lancaster: Precentor Blane: Können Sie uns etwas über den tieferen Sinn Des Wortes erzählen?

Precentor Blane: Meine verehrte Lady, ich könnte. Aber ohne Sie jetzt angreifen zu wollen, wenn ein Wissenschaftler in Fachchinesisch anfangen würde, zum Beispiel über die Stringtheorie zu diskutieren, würden Sie das verstehen können? Um genau zu sein, bevor er überhaupt anfangen könnte, mit Ihnen über die String Theorie zu reden, würde er Ihnen die Relativitätstheorie erklären müssen. Darauf aufbauen könnte er dann über Quantenmechanik reden (Und ich kann Ihnen nach Jahren der Debatten versichern, dass alleine ist schon verwirrend genug für einen ganzen Tag) Und dann, endlich, könnte er vielleicht erwägen, Ihnen die Stringtheorie zu erklären. Wenn Sie ein paar Stunden in der Woche in den nächsten Monaten freihalten können, wäre es mir eine Freude, einen angemessenen Dialog zu starten.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Meine Zeit ist begrenzt, aber ich bin immer sehr daran interessiert, mich mit denen zu unterhalten, die wahres Interesse zeigen.

ScAvenger004: Moment, Thomas, nach dem Bombenanschlag? Ich dachte, es wäre der echte Marik, der dort gewesen war und Sie wurden später gegen ihn eingetauscht. Habe ich hier etwas verpasst?

Thomas Marik: Wie Sie sicher wissen, ist das nichts, worüber ich mich in der Öffentlichkeit unterhalten werde. Nichtsdestotrotz ist mein vernarbtes Gesicht ein bekannter Anblick in der Inneren Sphäre, schon seit langer Zeit.

Diedre Lynx Lancaster: **Stützt ihr Gesicht auf ihre Hände und beobachtet Blane mit interessiertem Gesichtsausdruck** Wer sagt denn, dass ich nicht interessiert bin?

Magi: Aber, oh armseliger Schwindler, Sie haben Ihre Leute so oder so im Stich gelassen. Ihre Nation ist zerbrochen, Corrine und ihr Vater folgen unserer Führung, die Sirian Concordance, ebenso wie die Silver Hawks und das Border Protectorate haben sich uns angeschlossen, genau wie ein großer Teil Ihres Militärs, und der Rest Ihres Staates befindet sich in der Auflösung! War es das wirklich wert??

Thomas Marik: Nicht das Blut von Milliarden an seinen Fingern zu haben ist jeden Preis wert.

Links:

<http://www.battlecorps.com>

Wir würden uns freuen, wenn der eine oder andere von euch am 15. Juli, am 19. August oder am 16. September, jeweils um 19 Uhr deutscher Zeit, an einem der öffentlichen Chats auf www.battlecorps.com teilnehmen könnten. Randall Bills, Loren Coleman, Herb Beas und andere Autoren und Developer des CBT Universums stehen hier Rede und Antwort. Es gibt Charakter-Chats, wie wir in diesem NL vorstellen, es gibt Fragestunden mit den Autoren und vieles mehr. Reinschauen lohnt sich immer, nur Englisch sollte man können!

<http://www.battlecorps.com/BC2/PublicBattleChat.html>

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

TERMINE

Con Name	Datum	Location	Link
Feen Con	01.07.-02.07.06	Bad Godesberg, Bonn	
Rat Con 2006	18.08.-20.08.06	FFH, Dortmund	www.ratcon.de
Odysee 2006	25.08.-27.08.06	Berlin	
Operation Galahad	04.09.-10.09.06	Münnerstadt	
Bärlicon	08.09.-10.09.06	Berlin	
Kaiser Con	29.09.-03.10.06	Goslar	

Ratcon 2006 voraussichtliches BT Programm:

Deutsche BattleTech Meisterschaft 2006 (Samstag 11:00)

- Hier geht es um die Wurst, beweise, dass DU das Zeug zum **Deutschen Battletech Meister** hast.

BT Nacht-Kampagne (Freitag auf Samstag, bei Bedarf auch Samstag auf Sonntag - ab ca. 21:30)

Der Jihad erreicht die Ratcon. New Avalon Trainings Circuit (durchgehend)

- Das Trainingsgelände für jeden Mechkrieger oder angehenden Mechkrieger

Sturm auf die Bastille (tagsüber)

- Zeig, dass du das Zeug hast mit anderen Zusammen die Bastille zu erstürmen

Malworkshop (u.U.)

- Mechs painten, lernen und alles was dazu gehört.

Platz für eigene Gefechte..

- Dir gefallen die offiziellen Events nicht? Die Nasen der anderen Spieler, okay, such dir einen Tisch, ein paar Mitstreiter und leg los

Und das erwartet euch im nächsten Newsletter (Oktober 2006):

- **Angespielt: Das Vengeance Gambit**

- **Ausgetestet: Ausführlicher Bericht zu Total Warfare**

- **Rezensionen, Rezensionen, Rezensionen, z.B. MercSuppUp, Brush Wars und was sonst noch so erscheint**

- **Interview: Geplant ist Steven Mohan Jr., ein neuer Name bei den Autoren**

- **Die RatCon und die Deutsche BT Meisterschaft im Rückblick**

Und dann ein kleiner Aufruf an die Community: Schickt uns Kurzgeschichten, Szenarios und ArtWork! Wir hoffen, den Newsletter um diese Kategorien erweitern zu können und würden uns über rege Beteiligung freuen!