Solaris VII-Qualifikation 2022

Intro

Solaris City, 15.06.3056; 10:08 Ortszeit

„Heilige Blechbüchse! DU *sollst der neue Mechwarrior des BlackStar-Stalls werden?*“ Der Mann in der Latzhose eines AS-Tech steigt von der Leiter, die an einem Battlemech-Bein lehnt und stemmt seine verschmierten Fäuste in die Hüften. Dann beginnt er langsam den Kopf zu schütteln und neigt sich etwas vor, als ob er einem Kleinkind etwas Verschwörerisches sagen wolle: *„Hast du denn schon mal einen Mech in einem Duell geführt?“*

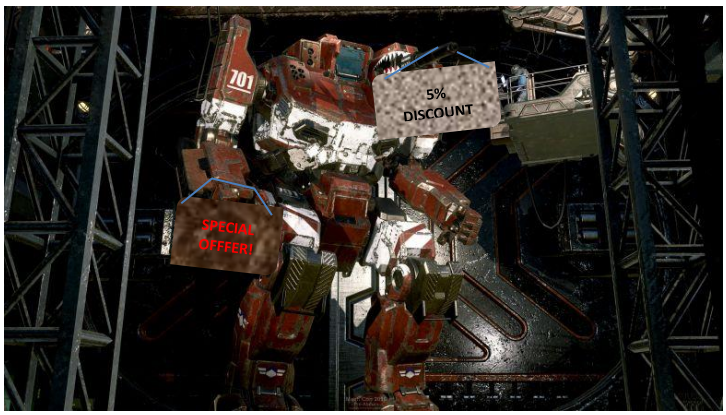
„Lass ihn in Ruhe!“, schallt es aus der hinteren Ecke des Wartungsgerüstes vom AWS. Du erkennst Gordon Willner, der seinen Techniker wie mit einer Peitsche getroffen zu haben scheint. Der AS-Tech klettert schnell zurück auf seine Leiter und bastelt hektisch an den Steuerungskabeln eines AWS-Beins herum. *Ein Todesbote wäre was,* denkst du noch bei dir, als der Cheftechniker nur stumm nach hinten zeigt.

In diese Richtung weiter gehend, entdeckst du weitere gefüllte Wartungseinrichtungen mit Battlemechs in allen Gewichtsklassen. Teilweise mit schwersten Gefechtsbeschädigungen oder auch so weit demontiert, dass man einen genauen Blick darauf werfen muss, um zu erkennen, um welches Mech-Chassis es sich handelt. Zwischen den Reparaturkränen und Bergen von riesigen Mengen an Werkzeugen, entdeckst du alle Arten von Waffen und Mechbauteilen. Du schätzt, dass man allein schon aus den hier liegenden Teilen einen vollständigen Mech zusammenbauen könnte. Endlich erreichst du das hintere Ende des Hangars, als du eine weitere Legende von Solaris erblickst: Waffenmeister Erin Consbruck. Er schraubt gerade an einem Laser-Modul herum, dass dir völlig unbekannt ist. Kurz bevor du ihn ansprechen kannst, hörst du jemanden deinen Namen rufen.

Der Verbindungsoffizier der BlackStars kommt aus einem der hinteren Räume. Er winkt dir und du erkennst ihn von dem Rekrutierungsplakat wieder. *„Willkommen, Anwärter!“* sagt er kurz und geht an dir vorbei. *„Sprich ihn nicht an, solange das Modul unter Spannung ist!“*, weist der Offizier dich zurecht und du kommst dir vor wie ein Schuljunge.

Er erreicht mit dir im Schlepptau schnell die Mitte der Halle und zeigte voller Häme auf einen recht heruntergekommenen Mech, der halb knieend und mit offenen Wartungsluken in der Mitte der Längswand im Wartungsgerüst steht.

Erstellt: Gerd Röling / Dark Star



„Schau dir diesen Prachtkerl an!“ fordert der Offizier dich auf. Er weist auf diesen mittelschweren Mech, der auch mit ungeübtem Auge als mindestens 200 Jahre alt ist, wahrscheinlich auch seitdem nicht mehr bewegt und mit einer albernen Bemalung wie aus einer Kitsch-Parade dasteht, hin. *„Wir haben keine Kosten gescheut und diesen SHD-2D für dich, Anwärter, besorgt! Er ist zwar noch nicht einsatzbereit, aber das wirst du mit dem alten Joe schon hinbekommen!“* Dann kratzt er sich noch etwas am Kinn und ergänzt: *„Allerdings machen mir die blockierten Knie schon Sorgen…“*
Bevor du auch nur ansatzweise etwas zu diesem Anblick was sagen kannst, zeigt er auf eine Tür am anderen Ende der Halle: *„Geh zu Agathe, die sagt dir, wo du unterschreiben musst!“* Dann setzt er ein breites Grinsen auf und geht.

Verdutzt bleibst du noch etwas stehen, unschlüssig, ob du dieser Aufforderung so gehorsam und ungefragt folgen sollst. Dich umschauend, entdeckst du einen verschmierten Overall, der sehr angestrengt ist, ein Überquellen des Menschen in ihm zu verhindern. Auf dem Overall erkennst du als einzig unbefleckt zu sein scheinenden Bereich das Namensschild: „Joe“. Der Offizier geht geradewegs zu Joe, um sich wahrscheinlich über dich lustig zu machen, denn er zeigt mit einer Geste hinter sich und Joe nickt grinsend.

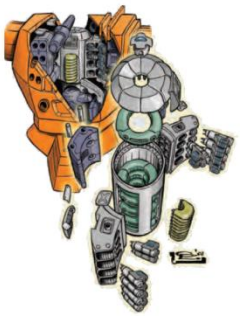
Schulterzuckend drehst du dich um und machst dich auf dem Weg zu Agathe. Auf dem langen Weg durch die Halle, drehst du dich noch einmal um und betrachtest den Mech noch einmal, der für dich vorgesehen ist. Du erkennst, dass sämtliche Waffensysteme zu fehlen scheinen und von zwei von albernen Lichterketten gehaltene große Schilder mit dem Aufdruck „Special Offer!“ und „5% Discount“ hängen immer noch an dem Mech. Dabei bist du doch so voller Vorfreude und Euphorie nach dieser Einladung zum BlackStars-Stall gereist. Dein geliebter persönlicher Mech vor Wochen zerschossen und nun dieses unerwartete Angebot, ein Solaris-VII-Mechjockey werden zu können…

Agathe ist eine freundlich ältere Dame in einer in die Jahre gekommenen Jacke der Hasek-Davion-Truppen. Sie erläutert dir, dass du bis zum Start der Arena-Spiele noch Zeit haben wirst, den SHD zu konfigurieren und mit Joe und seiner Truppe eine sehr erfahrene Tech-Mannschaft, dich unterstützen wird. *„Da der Mech selbst die zur Verfügung gestellte Summe von 5 Millionen C-Bills bei Weitem nicht gekostet hat, stehen dir also die restlichen Gelder für die Ausrüstung des Mechs zur Verfügung. Joe wird das schon hinbekommen!“*

„Was hat der Mech denn gekostet?“, platzt es aus dir heraus, ohne darüber nachzudenken, dass diese Frage vielleicht etwas verfrüht ist. Agathe schaut dich prüfend an und schiebt dann eine Rechnung der Erdwerke zu dir rüber. Hier steht mit vielen Angaben zum Chassis

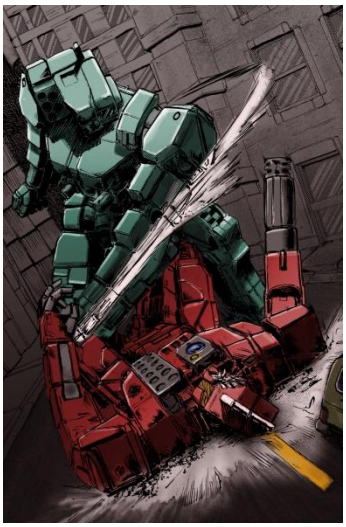
und einem extra-Passus zur deutlichen Erklärung des Ausschlusses von Regress-Ansprüchen, dass der Mech 3,4 Millionen C-Bills inkl. Überführung gekostet hat.

„Der Schwarze Stern-Stall hat einige Verbindungen zu Händlern hier auf Solaris VII, sodass wir auf sämtliche aktuelle verfügbare Technologie Zugriff haben. Daher kannst du den Mech mit allen Waffen ausstatten, die wir besorgen können! Joe kennt sich mit dem Zeug aus!“, versichert Agathe mit großen Gesten. *„Zudem glaube ich mich zu erinnern, dass Herr Willner noch einen auseinandergebauten Nissan 220 von Skobel MechWorks haben sollte, wenn der Reaktor im Mech nicht mehr anspringt.“*



„D*er Reaktor ist kalt?*“ fragst du erstaunt.

„Sicherlich, der stand ja schließlich viele Jahrzehnte nur in der Halle von den Erdwerken!“, lacht Agathe dich an, so als ob, das allen im Raum klar wäre. *„Nun brauchten sie Platz für die neuen Chassis mit der neusten Technik und dieser alte Mech wurde abverkauft.“* Agathe schaut dich an und fragte sich, was du noch nicht weißt. *„Ich unterstütze dich und vielleicht kann ich es arrangieren, dass Vincent Cooper dich etwas trainiert, bevor du in die Arena geworfen wirst.“*



„Sehr beruhigend ist das jetzt nicht.“, musst du Agathe gestehen, doch hier ist deine einzige Chance auf einen Mech. Entrechtet bleiben möchtest du nicht. *„Du kannst ja die Panzerplatten durch die Ferrofibrit-Platten ersetzen oder sogar welche von diesen modernen Sensoren einbauen, die Vorteile bringen sollen. So genau kenne ich mich damit leider nicht aus.“*, versucht Agathe dich zu beruhigen. *„Ihr Jungs bekommt doch immer was zusammen geschraubt!“*, scheint dann ihr letzter Versuch der Motivation für dich zu sein.

„Herr Hasek-Davion ist überzeugt, dass der Schwarze Stern-Stall mit dir einen guten Anwärter auf die Meisterschaft rekrutieren kann. Enttäusche ihn nicht!“ mit diesen Worten schiebt Agathe dir einen Vertrag mit vielen Seiten auf einem Klemmbrett herüber. Ohne viel zu Lesen und Nachzudenken, setzt du deine Unterschrift auf die letzte Seite an die von Agathe vehement mit dem Stift klopfend angezeigte Stelle. Du erinnerst dich nur an viele fettgedruckten Überschriften zu den einzelnen Paragraphen im Vertrag mit dem Themen zu `Ausschluss von Haftung`, `Haftung im Invalidenfall`, `Haftung im Todesfall` usw.

Zurück im Hangar kommt Joe mit drei weiteren Techs in Overall auf dich zu und mustert dich unverhohlen. „*Tach!*“ So fällte die knappe Begrüßung „deines“ Tech-Teams aus. Das ist also mein Start in der Welt von Solaris VII…

Die ausführlichen Regeln zum diesjährigen Solaris-VII-Turnier auf dem Phoenix Con 2022 stehen auf der nächsten Seite. (Ich nutzte das Programmn Skunkworks 0.7.6 zur Kontrolle der Einhaltung der Regeln. Download unter: http://solarisskunkwerks.com/).

Anmeldungen sind schon jetzt möglich: roeling@gmx.net

Erstellt: Gerd Röling / Dark Star

Solaris VII Qualifikation 2022 Regelübersicht

In diesem Jahr erhalten alle Spieler einen Shadow Hawk, der ohne Waffen und moderner Ausstattung geliefert wurde. Nun ist es an den Spielern den Battlemech zu einer Kampfmaschine wieder aufzubauen. Mit dem Hintergrund, dass der Mech in einer Solaris-VII-Arena eingesetzt werden soll und sich gegen einen anderen Mech der gleichen Baureihe durchsetzen muss, kann jeder Spieler den Mech nach seinem Geschmack und Können ausstatten. Dazu müssen aber noch einige Einschränkungen beachtet werden:

Dieser Mech hat folgende Waffenkupplungen:

Energie-Slot:	**1 linker Arm + 1 rechter Arm**
Ballistik-Slot:	**1 linker Torso**
Missile-Slot:	**1 rechter Torso**
	1 Center-Torso
	1 Kopf

Die Verkabelung dieser Waffenkupplungen ist in der kurzen Zeit bis zum Turnier nicht mehr zu ändern und die Spieler müssen daher die Waffengattung dort wieder verwenden. Aber darüber hinaus, können die Waffen andere Größen haben. Zum Beispiel kann am Platz der LRM 5er Lafette auch eine KSR-Lafette im rechten Torso eingebaut werden. Es müssen nicht alle Kupplungen genutzt werden, so können auch welche frei bleiben. An einer Waffenkupplung kann nur eine Waffe angeschlossen werden. Die vier Munitionsbunker bleiben auch an den angestammten Plätzen wie im Original und der Mech kann somit maximal 4 Tonnen Munition mit sich führen.

Die Panzerung kann durch die modernere Version: Ferro Fibrous-Panzerung ausgetauscht werden. Das Gesamtgewicht der Panzerung bleibt aber bei 4,5 Tonnen, darf dabei frei verteilt werden, um zum Beispiel den Kopf besser zu schützen. Die interne Struktur kann nicht ausgetauscht werden, da hier wieder der Zeitfaktor zur kurz ist.

Erstellt: Gerd Röling / Dark Star

Wappen des Schwarze Stern-Stalls

Shadow Hawk

Hersteller: Earthwerks Incorporated
Produktionsdatum: 11.08.2838
Model: SHD-2D
Klasse: medium
Kosten 4.538.757 C-Bills (Neupreis)
Mech-Typ: Innere Sphäre
Masse: 55 Tonnen
Chassis: Maximilian 43
Reaktor: Core Tek 275
Kommunikationssytem: O/P 300 ComSet
Zielsystem: O/P 2000A
Wärmetauscher: 14
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: Pitban LFT-50
Standardbewaffnung:
1 Autokanone / 5
1 LSR-Lafette / 5
2 KSR-Lafette / 2
2 Mittlere Laser
Kampfwert: 899 BV (2)

Für Solaris VII-Duelle sind natürlich auch für das Publikum immer populär, wenn ein Battlemech mit einer Nahkampf-Waffe wie zum Beispiel eine Axt ausgestattet ist.

Es können auch elektronische Bauteile eingesetzt werden, die unabhängig von den Waffenkupplungen im Inneren des Battlemech installiert werden, wie zum Beispiel eine Beagle-Sonde. So kann auch das hochmoderne Case-System an den drei Rückentorso angebracht werden. Achtet auf das Entwicklungsjahr der Bauteile und dass es in der Inneren Sphäre verfügbar sein muss. Auch wird von den Sponsoren der Ställe ein Spektakel für das Publikum erwartet und daher werden keine Inferno-Raketen erlaubt.

Der Gesamtpreis des Battlemechs darf nicht über 5.000.000 C-Bills liegen, da nur diese Summe von Drew Hasek-Davion bewilligt wurde. Kontrolliert wird dies an Hand des Skunkworks Programm in der Version 0.7.6. Am Ende darf der Gesamtwert des Shadow Hawks nicht mehr als 5 Millionen liegen.

Gespielt wird je nach Beteiligung von Spielern in einer Vorrunde oder direkt in einem großen Gestampfe in einer Solaris-VII- Arena nach den angepassten Regeln, die aus den Vorjahren bekannt sein sollten. Es wird wieder Aktionskarten geben und Zufallsauswirkungen, die die Performance der Battlemechs positiv oder auch negativ beeinflussen werden.

Auch die Zuschauer können Einfluss inspiriert durch die Aktionen der Spieler einnehmen. Hier sind natürlich die Spieler gefordert, die Zuschauer zu begeistern, in dem sie spektakuläre Aktionen und waghalsige Manöver durchführen. Passive Spieler und sehr zurückhaltende Mechjockeys gewinnen nicht die Gunst der Massen.

Nachfragen und Einreichungen von Shadow Hawks bitte an darkstar@phoenixguard.de. Ihr bekommt dann eine Bestätigung eurer Teilnahme und die eurer Konstruktion. Ich freue mich auf eure Teilnahme!

Erstellt: Gerd Röling / Dark Star