

DIE FALLE VON WOLCOTT

EIN BATTLETECH ALPHA STRIKE SZENARIOPAKET



Sören Spieckermann

RECHTLICHE HINWEISE / DISCLAIMER

Dies ist ein inoffizielles Fan-Projekt. Es ist nicht von The Topps Company, Inc. oder Catalyst Game Labs lizenziert, genehmigt oder unterstützt.

BattleTech®, BattleMech®, 'Mech® und Alpha Strike® sind eingetragene Marken und/oder Warenzeichen von The Topps Company, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Catalyst Game Labs ist ein Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC.

Alle verwendeten Namen, Begriffe, Ereignisse und Fraktionen des BattleTech-Universums werden hier ausschließlich zu Unterhaltungszwecken und ohne gewinnorientierte Absicht verwendet.

Eine Verletzung von Urheberrechten oder Markenrechten ist nicht beabsichtigt. Dieses Dokument wird kostenlos zur Verfügung gestellt und darf nicht verkauft werden.

LEGAL DISCLAIMER

This is an unofficial fan project. It is not endorsed, sponsored, or licensed by The Topps Company, Inc. or Catalyst Game Labs.

BattleTech, 'Mech, BattleMech, and Alpha Strike are trademarks and/or registered trademarks of The Topps Company, Inc. and/or Catalyst Game Labs. All rights reserved. Used without permission.

This document is provided for free and may not be sold.

Inhaltsverzeichnis

Geschichte	3
Design-Notiz: Der Reiz der Ungleichheit in diesem Szenario	7
Globale Sonderregeln (Die „Großen Gleichmacher“)	9
Mission 1: Die Provokation	10
Mission 2: Im Morast stecken	11
Mission 3: Zellbrigen (Das Duell der Ehre)	12
Mission 4: Zahltag (Capture the Flag)	13
Beispiele für mögliche Einheiten	15
Weiterführende Quellen und Links	18
Impressum	19

Geschichte

Die Schlacht von Wolcott im Oktober 3050 stellt einen entscheidenden Wendepunkt während der Clan-Invasion dar. Sie war einer der ersten Fälle, in denen eine Macht der Inneren Sphäre, das Draconis-Kombinat, die technologisch überlegenen Clan-Invasoren in einem bedeutenden Gefecht besiegen konnte. Der Sieg war kein Zufall, sondern das Ergebnis der akribischen Planung von *Gunji-no-Kanrei* Theodore Kurita im Rahmen der **Operation SAKKAKU**. Durch eine meisterhafte Kombination aus Terrain-Ausnutzung, psychologischer Kriegsführung und taktischer Täuschung lockten die Streitkräfte des Kombinati eine überlegene Streitmacht von Clan Smoke Jaguar in einen Hinterhalt. Das Ergebnis war nicht nur ein moralisch wichtiger Sieg, der bewies, dass die Clans nicht unbesiegbar sind, sondern auch der strategisch wertvolle Erwerb von vier OmniMechs und zwei Dutzend Elementar-Kampfanzügen, was dem Kombinat entscheidende Einblicke in die Clan-Technologie ermöglichte.

Strategischer Hintergrund: Operation SAKKAKU

Der Erfolg des Draconis-Kombinati auf Wolcott basierte vollständig auf der vorausschauenden Strategie von Theodore Kurita, bekannt als Operation SAKKAKU. Ziel war es, die technologischen und taktischen Vorteile der Clans zu neutralisieren und sie in ein Gefecht zu zwingen, das den Stärken der Inneren Sphäre entgegenkam.

Der Batchall: Psychologische Kriegsführung

Als die Beta-Galaxie von Clan Smoke Jaguar in der Umlaufbahn von Wolcott ankam, forderte Galaxiekommandant Dietr Osis die Verteidiger zu einem *Batchall* (einer rituellen Herausforderung zum Kampf) auf. Hohiro Kurita II, der Sohn von Theodore und Oberbefehlshaber der Kombinati-Streitkräfte auf dem Planeten, nahm die Herausforderung an und legte die Bedingungen fest:

Kampfplatz: Das stinkende Sumpftal (Swamp Valley).

• **Siegbedingungen:**

- Sieg für die Jaguars: Der Planet Wolcott gehört ihnen.
- Sieg für das Kombinat: Die Clans schwören, Wolcott niemals wieder anzugreifen, und übergeben vier OmniMechs sowie zwei Dutzend Elementar-Kampfanzüge.

Anfangs zögerte Osis, diese ungewöhnlich hohen Einsätze zu akzeptieren. Hohiro Kurita provozierte den Jaguar-Kommandanten jedoch gezielt, indem er ihn daran erinnerte, dass der Planet nur von "grünen" Truppen verteidigt werde und die Chancen daher überwältigend zu Gunsten der Clans stünden. Die subtile Unterstellung, er fürchte sich vor einem Kampf gegen unerfahrene Truppen, traf Osis' Clan-Kriegerehre. Er akzeptierte die Bedingungen und führte den Angriff persönlich an der Spitze des Swath Keshik und des 225. Jaguar Battle Cluster an.

Schlachtverlauf

Der Hinterhalt

Die Smoke Jaguars landeten im Sumpftal, wobei ihre Landungsschiffe nur wenige Meter über dem Boden schwebten, während OmniMechs und Elementare absprangen, um einen Perimeter zu bilden. Aufgrund der Kombination aus natürlichem Nebel, künstlichen Störsendern (Chaff) und der sorgfältigen Tarnung der Kombinatsträfte entdeckten sie die wartenden Verteidiger nicht. Die Kombinat-Mechs hatten ihre thermische Signatur zusätzlich maskiert, indem sie nur die unter der Wasserlinie liegenden Wärmetauscher aktivierten und kürzlich einen neuen Tarnanstrich erhalten hatten.

Kombinierte Waffenstrategie

Die Schlacht wurde durch einen Überraschungsangriff des Draconis-Kombinats eröffnet, der die Smoke Jaguars völlig unvorbereitet traf:

1. **Erste Welle:** Schnelle Savannah-Master-Hovercrafts brachen aus dem Unterholz hervor und griffen die Clan-Streitkräfte an. Ihre hohe Geschwindigkeit machte sie zu schwer zu treffenden Zielen und zwang die Jaguars, ihre Reihen zu schließen, um sich gegenseitig zu schützen.
2. **Zweite Welle:** Diese verdichtete Formation machte die Jaguars zu einem idealen Ziel für schwerere Drillson- und Saracen-Hoverpanzer, die den Angriff fortsetzten.
3. **Artilleriebeschuss:** Gleichzeitig eröffnete das schwere Mech-Bataillon der Genyosha einen massiven Beschuss mit Langstreckenraketen, der die Clan-Streitkräfte festnagelte.
4. **Zermürbungstaktik:** Während die Jaguars unter dem schweren Bombardement festsaßen, führten die wendigeren leichten Mechs der Genyosha über Stunden hinweg ständige "Hit-and-Run"-Angriffe durch.

Die Kapitulation

Nach mehreren Stunden ununterbrochener Angriffe, ohne die Position der Hauptstreitmacht des Feindes genau bestimmen zu können und unter ständigem Druck, signalisierte Galaxiekommandant Osis schließlich seine Kapitulation.

Nachwirkungen und Konsequenzen

Übergabe der Technologie und das Schicksal von Dietr Osis

Getreu seinem Wort händigte Galaxiekommandant Osis die vier OmniMechs und die zwei Dutzend Elementar-Anzüge an die Kurita-Streitkräfte aus. Hohiro Kurita gestattete den übrigen Krieger der Jaguars den Rückzug. In einer Geste, die von den Streitkräften des Kombinati missverstanden wurde, bot sich Osis, auf dem Kopf seines *Stormcrow* stehend, als Diener an. Die Kombinati-Soldaten interpretierten dies fälschlicherweise als Bitte, *Seppuku* begehen zu dürfen. Seine letzten Worte waren eine an die Verteidiger gerichtete Bitte, nicht zuzulassen, dass die restlichen Jaguars "seine Kinder zerstören", was sich vermutlich auf die Exekution seiner Sibko-Nachkommen bezog. Unmittelbar danach wurde Osis von einem Jaguar-Elementar wegen seines Versagens hingerichtet. Sein kopfloser Körper fiel in das trübe Sumpfwasser. Der Elementar bot den Draconis-Anführern daraufhin an, auch Osis' "Kinder" hinzurichten, was diese jedoch ablehnten.

Langfristige Bedeutung

- **Territorialer Status:** Wolcott blieb während der gesamten restlichen Invasion in der Hand des Draconis-Kombinati.
- **Strategischer Stützpunkt:** Nach dem Erfolg in der Schlacht von Luthien wurde der Planet von den Ryuken-Regimentern als Garnison und Ausgangspunkt für Überfälle in die Besatzungszone von Clan Smoke Jaguar genutzt.
- **Symbol der Ehre:** Zu Ehren dieser entscheidenden Schlacht wurde eine Fregatte der Kyushu-Klasse auf den Namen *Victory at Wolcott* getauft.



Design-Notiz: Der Reiz der Ungleichheit in diesem Szenario

Warum ich die Balance breche

In den meisten Partien von BattleTech Alpha Strike streben Spieler nach mathematischer Perfektion: Beide Seiten stellen exakt die gleiche Punktzahl (PV) auf, um ein „fares“ Spiel zu garantieren. Das ist gut für Turniere, aber es bildet selten die Realität militärischer Konflikte oder die Dramatik der BattleTech-Lore ab.

In einem echten Krieg ist die Ausgangslage fast nie symmetrisch. Ein Verteidiger ist oft zahlenmäßig unterlegen, kennt aber das Gelände. Ein Angreifer hat vielleicht die besseren Waffen, aber Nachschubprobleme. Dieses Szenariopakett ist ein bewusster Versuch, diese **Asymmetrie** spielbar zu machen.

Die Falle von Wolcott

Das Experiment: PV vs. Taktik: Ich konfrontieren den DCMS-Spieler mit einer massiven materiellen Unterlegenheit (100 bis 150 PV weniger). Auf dem Papier ist das ein sicherer Verlust. Doch PV misst nur reine Kampfkraft (Rüstung, Schaden,...). PV misst *nicht*.

- Strategische Positionierung.
- Den Vorteil von dichtem Nebel gegen Langstreckenwaffen.
- Psychologische Fesseln des Gegners (wie das clan-typische Zellbrigen).

In diesem Paket ist die „Balance“ nicht in den Armeelisten zu finden, sondern in den **Siegbedingungen** und **Sonderregeln**. Der Clan-Spieler muss gewinnen, indem er rohe Gewalt anwendet; der DCMS-Spieler gewinnt, indem er klüger spielt, dem Kampf ausweicht und den Gegner in Fallen lockt. Das Ziel ist es, das Gefühl eines *Desperate Stand* zu erzeugen, bei dem ein Sieg durch Taktik süßer schmeckt als jeder Sieg durch reine Würfelkraft.



Globale Sonderregeln (Die „Großen Gleichmacher“)

Diese Regeln gelten für alle 4 Missionen, um die PV-Differenz von 100+ Punkten auszugleichen:

1. **Dichter Nebel der Sakkaku:** Die maximale Sichtweite (Line of Sight) beträgt **18 Zoll**. Angriffe über 10 Zoll erhalten einen zusätzlichen Modifikator von **+1**.

Warum das hilft: Clans zahlen viel PV für hohen Schaden auf „Long“ Range. Diese Punkte sind hier wertlos.

2. **Tückischer Sumpf:** Das gesamte Gelände außerhalb von Straßen gilt als schwieriges Gelände.
 - **Clan:** Zahlt +2 Zoll Bewegungskosten pro 1 Zoll Bewegung (sie kennen die sicheren Pfade nicht).
 - **DCMS:** Zahlt normale Bewegungskosten (sie haben die Pfade kartographiert).
 - *Sprungdüsen:* Funktionieren für beide Seiten normal.



Mission 1: Die Provokation

Situation: Eine kleine Einheit des DCMS zeigt sich offen, um die Vorhut der Jaguare in einen Engpass zu locken. Die Jaguare wollen diese „lästigen Fliegen“ zerschlagen.

- **Verteidiger (DCMS): 200 PV** - *Fokus:* Schnelle Einheiten (Hover, Light Mechs).
- **Angreifer (Clan Smoke Jaguar): 300 PV (+100 PV Differenz)** - *Fokus:* Schnelle OmniMechs (Dasher, Dragonfly).

Aufbau: Langes, schmales Spielfeld. DCMS startet an einer kurzen Kante, Clan an der gegenüberliegenden.

Ziele:

- **DCMS (Katz und Maus):** Der DCMS-Spieler muss seine Einheiten über die Clan-Startkante hinaus bewegen („Durchbruch“).
- **Clan (Vernichtung):** Zerstöre alle DCMS-Einheiten.

Sonderregel „Die Kenntnis des Geländes“: Der DCMS-Spieler erhält aufgrund perfekter Ortskenntnis in jeder Runde automatisch einen **TMM (Target Movement Modifier) von +1** zusätzlich auf alle seine Einheiten, solange sie sich mindestens 2 Zoll bewegt haben.

Siegbedingung:

- Der DCMS-Spieler gewinnt, wenn mindestens **50% seiner PV** das Spielfeld über die gegnerische Kante verlassen.
- Der Clan gewinnt nur, wenn er das verhindert.

Mission 2: Im Morast stecken

Situation: Die Jaguare sind der Vorhut gefolgt und stecken nun im tiefsten Sumpf fest. Schwere DCMS-Einheiten blockieren den einzigen festen Pfad.

- **Verteidiger (DCMS):** 250 PV - Einheiten: Schwere Mechs mit guter Panzerung (z.B. Grand Dragon).
- **Angreifer (Clan Smoke Jaguar):** 360 PV (+110 PV Differenz) - Einheiten: Mittlere und Schwere OmniMechs.

Aufbau: Der Clan startet in der Tischmitte, komplett umgeben von Sumpf. Das DCMS verteilt sich an den vier Rändern des Tisches.

Ziele:

- **King of the Hill (Invers):** In der Mitte des Tisches befindet sich ein Zielmarker (Versorgungsgüter/Datenkern).
- **DCMS:** Muss den Marker erobern (Ende einer Runde in 2 Zoll Umkreis ohne gegnerische Einheit).
- **Clan:** Muss den Marker halten/verteidigen

Sonderregel „Schlamm-Hölle“: Aufgrund des tiefen Schlamms müssen alle Clan-Mechs, die laufen (nicht springen), jeden Zug einen **Piloting Skill Roll (1W6. Gewürfelter Wert muss größer dem Skill-Wert sein um erfolgreich zu sein)** machen. Bei Misserfolg erhalten sie 1 Punkt Schaden an der Struktur (Stürze/Überhitzung der Aktuatoren) und ihre Bewegung endet sofort. Das DCMS ist davon nicht betroffen (sie stehen auf vorbereiteten Plattformen oder kennen die festen Stellen).

Mission 3: Zellbrigen (Das Duell der Ehre)

Situation: Die Hauptstreitkräfte treffen aufeinander. Hohiro Kurita funkt die Clanner offen an und fordert sie zu Duellen heraus. Die stolzen Jaguare können nicht ablehnen, obwohl sie taktisch im Nachteil sind.

- **Verteidiger (DCMS – Genyosha):** 300 PV

Besonderheit: Elite-Piloten (Skill verbessern!). Min. 50% aller Einheiten Skill 2 oder 3.

- **Angreifer (Clan Smoke Jaguar):** 420 PV (+120 PV Differenz)

Besonderheit: Massive Feuerkraft.

Aufbau: Standard „Battleline“ Aufstellung (gegenüberliegende Spielfeldkanten).

Ziele:

Vernichtung: Wer am Ende mehr gegnerische PV zerstört hat, gewinnt.

Sonderregel „Erzwungene Ehre (Zellbrigen)“: Dies ist der Schlüssel zum Sieg für das unterlegene DCMS.

1. Der Clan-Spieler **muss** seine Angriffe deklarieren, bevor der DCMS-Spieler es tut.
2. Wenn eine Clan-Einheit das Feuer auf ein Ziel eröffnet, ist sie an dieses Ziel „gebunden“. Sie darf kein anderes Ziel beschießen, bis dieses zerstört ist oder das Spielfeld verlässt.
3. Der DCMS-Spieler hat diese Einschränkung nicht. Er kann *Focus Fire* nutzen (z.B. 3 DCMS Mechs schießen auf den selben Clan Mech).

Taktik: Der DCMS-Spieler kann einen sehr schnellen Mech (hoher TMM) nutzen, um einen schweren Clan-Mech zu „binden“ (der Clan-Mech trifft ihn kaum), während der Rest der DCMS-Armee die anderen Clan-Mechs nacheinander ausschaltet.

Mission 4: Zahltag (Capture the Flag)

Situation: Die Schlacht ist entschieden, die Jaguare ziehen sich zurück. Doch Kurita will seinen Wetteinsatz: Die OmniMechs. Die DCMS-Truppen versuchen, die fliehenden Clanner bewegungsunfähig zu machen, um die Maschinen zu bergen.

- **Verteidiger (DCMS):** 350 PV - Ziel: Mechs lahmlegen („Mission Kill“).
- **Angreifer (Clan Smoke Jaguar):** 500 PV (+150 PV Differenz) - Ziel: Rückzug zur Landezone.

Aufbau: Der Clan muss das Spielfeld von Kante A zu Kante B (kurze Kanten) überqueren. Das DCMS darf an den beiden langen Seitenflanken aufstellen (Zangenangriff).

Ziele:

- **DCMS:** Erhält 1 Siegpunkt für jeden zerstörten Clan-Mech, aber **3 Siegpunkte** für jeden Clan-Mech, der „immobilisiert“ wurde (0 MV oder Shutdown), aber nicht komplett zerstört ist.
- **Clan:** Erhält Punkte für jeden Mech, der Kante B erreicht (prozentualer Anteil am PV).

Sonderregel „Gezielte Schüsse & EMP“: Um die PV-Differenz auszugleichen, hat das DCMS spezielle Munition geladen.

- Jeder erfolgreiche Treffer des DCMS zwingt die Clan-Einheit zu einem Wurf auf die Kritische-Treffer-Tabelle (selbst wenn die Panzerung noch nicht durchdrungen ist). Dies repräsentiert EMP-Minen und „Klebmunition“.
- Dies erhöht drastisch die Chance, dass Clan-Mechs langsamer werden (MP Hits) oder Waffen verlieren, ohne dass der DCMS-Spieler die massive Clan-Panzerung komplett wegschießen muss.

Die Falle von Wolcott

Siegbedingung: Der DCMS-Spieler gewinnt, wenn er mindestens **6 Siegpunkte** sammelt (was dem Erbeuten von 2 OmniMechs entspricht). Der Clan gewinnt, wenn er mehr als 60% seiner PV von der Platte retten kann.



Beispiele für mögliche Einheiten

1. Angreifer: Clan Smoke Jaguar (Beta Galaxy)

Konzept: Hochtechnologie, massive Feuerkraft, Arroganz. Wenige Einheiten, die aber extrem teuer sind.

1. **Dire Wolf (Daishi) Prime – Der Anführer (Dietr Osis)**

- Das Monster auf dem Schlachtfeld. Massive Panzerung und Feuerkraft. PV: 56
- [MUL Link: Dire Wolf Prime](#)

2. **Timber Wolf (Mad Cat) Prime – Die Ikone**

- Schnell, tödlich, vielseitig. PV: 54
- [MUL Link: Timber Wolf Prime](#)

3. **Summoner (Thor) Prime – Der Springer**

- Mobil durch Sprungdüsen (wichtig im Sumpf!), gute Reichweite. PV: 43
- [MUL Link: Summoner Prime](#)

4. **Stormcrow (Ryoken) Prime – Der Jäger**

- Sehr schnell für einen Medium Mech, hohe Feuerkraft. PV: 43
- [MUL Link: Stormcrow Prime](#)

5. **Mist Lynx (Koshi) Prime – Der Scout**

- Springt weit, ideal um DCMS Einheiten zu finden. PV: 27
- [MUL Link: Mist Lynx Prime](#)

6. **Elemental Battle Armor – Die Kröten**

- Können sich an OmniMechs festhalten (Mechanized Battle Armor). Tödlich im Nahkampf.
- PV: 19 (pro Squad)
- [Elemental Battle Armor \[Laser\] \(Sqd5\) – Master Unit List](#)



2. Verteidiger: Draconis Combine (Genyosha / „Yuutsu“)

Konzept: Kenner des Geländes, Nahkampf-Spezialisten und schnelle Flankierer.

1. **Hatamoto-Chi HTM-27T – Der Samurai**

- Der Anker der Linie. Sieht aus wie ein Samurai, hält viel aus. PV: 39
- [MUL Link: Hatamoto-Chi HTM-27T](#)

2. **Grand Dragon DRG-5K – Das Arbeitstier**

- Sehr schnell für einen Heavy, perfekt um Clanner auszumanövrieren und in den Rücken zu fallen. PV: 33
- [MUL Link: Grand Dragon DRG-5K](#)

3. **Catapult CPLT-C1 – Der Sumpf-Lauerer**

- Indirektes Feuer (IF1). Kann über Wälder hinweg schießen, ohne gesehen zu werden. PV: 32
- [MUL Link: Catapult CPLT-C1](#)

4. **Jenner JR7-F – Der Flitzer**

- Extrem schnell, gut gepanzert für einen Light Mech. Keine Munition die explodieren kann. PV: 32
- [MUL Link: Jenner JR7-F](#)

5. **Panther PNT-9R – Der Scharfschütze**

- Langsam, springt aber. Hat eine PPC für Distanzschüsse. Nutzt Deckung maximal aus. PV: 19
- [MUL Link: Panther PNT-9R](#)

6. **Saladin Assault Hover Tank (Standard)** – *Die Glaskanone*

- Extrem schnell (Hover), trägt eine massive AC/20. Tödlich, stirbt aber beim ersten Treffer.
High Risk, High Reward. PV: 19
- [MUL Link: Saladin Assault Hover Tank](#)

Weiterführende Quellen und Links

Zentrales Fan-Wiki für BattleTech: https://www.sarna.net/wiki/Main_Page

Offizielle Errata: <https://battletech.com/errata/>

Farbschemas: <https://camospecs.com/>

Master Unit List für Einheitenkarten: <http://masterunitlist.info/>

Alpha Strike Quick Start Rules: <https://battletech.com/wp-content/uploads/2025/07/Alpha%20Strike%20Quick%20Start%20Rules%202019-08.pdf>

Jeffs BattleTech Tools - List builder: <https://jeffs-bt-tools.github.io/battletech-tools/alpha-strike>

Reactor Ops - List builder: <https://www.reactorops.com/build/>

Kartenbuilder: <https://inkarnate.com/>

3D-Druckdateien für Gebäude: <https://thunderhead-studio.com/> oder <https://hardwarestudios.co/>

Impressum

Titel des Buches: Die Falle von Wolcott

Autor: Sören Spieckermann

Herausgeber: Sören Spieckermann

Kontakt: Stauferstrasse 26, 74523 Schwäbisch Hall, Germany / Telefon: 0172 308 32 88

Webseite: <https://mechstrategen.de>

Layout, Satz & Gestaltung: Sören Spieckermann

Bildmaterial: KI-generierte Illustrationen (erstellt mit Unterstützung von OpenAI / DALL·E, Gemini 3) sowie ggf. eigene Grafiken und Tabellen. Die in diesem Dokument enthaltenen Illustrationen sind künstlerische Darstellungen und keine offiziellen Artworks der Rechteinhaber.

Urheberrechtshinweis: © 2026 Sören Spieckermann

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Haftungsausschluss: Alle Inhalte wurden sorgfältig recherchiert und nach bestem Wissen erstellt. Der Autor übernimmt jedoch keine Haftung für die Vollständigkeit, Richtigkeit oder Aktualität der Angaben.

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung: soeren.spieckermann@web.de

Die Falle von Wolcott

In "Die Falle von Wolcott" gelingt es den Streitkräften des Draconis-Kombinats, eine überlegene Macht der Clan Smoke Jaguar in einen meisterhaft inszenierten Hinterhalt zu locken.

Durch psychologische Kriegsführung und strategische Täuschung sichern sie sich nicht nur einen moralisch entscheidenden Sieg, sondern erlangen auch wertvolle Clan-Technologie.

Dieser triumphale Sieg wird zum Symbol für die Verwundbarkeit der Clans und verändert die Dynamik im interstellarischen Konflikt.

