

Terra Post

News from the Homeworld

Terra Post Ausgabe Nr. 2/1998 - Verkaufspreis 5,- DM



Impressum und Urheberhinweise

Druck:

Copy Shop Kelkheim

Verleger:

Mechforce Germany e.V.

Chefredakteur:

René Kriest
Frankfurterstraße 81c
65779 Kelkheim
Email: RKriest@mechforce.de

Redaktionelle Arbeit:

Chefredakteur:

René Kriest
Email: RKriest@mechforce.de

Redakteure:

Björn Kettler
Email: BKettler@mechforce.de

Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 6,50 DM.

Die in dieser Ausgabe der Battletech-Zeitschrift enthaltenen Artikel wurden im einzelnen von folgenden Personen erstellt:

René Kriest

Interna

Vorwort des Chefredakteurs
Mitteilung der Vereinsführung
Bewertungsskala für BT-Produkte
Masterrules – Die Regelüberarbeitung

News and Reviews:

Rezension: BT FM: Crusader Clans
Rezension: BP Der Vierte Nachfolgekrieg
Neue BT-Produkte
Twilight of the Clans-Übersicht

HPG-Terminal

Adressen des Vereins und der Vereinsführung
Adressen der Mechforce Germany-Akademien
Adressen der Chapter
Adressen der BT-Zockertreffen

Timewarp

Der Ursprung und die Bedeutung der Steiner-Faust
Hauseinheiten der Nachfolgestaaten: Steiner – Teil 1
Die Zwölf Prinzipien der Kriegsführung

Techtalk

Taktisches Battletech-Spiel – Teil 1

MechBattle

Con-Bericht: RatCon 98
Hall of Fame

Internet

Komplettlösung: MechCommander – Teil 1

Regeln

Record sheet-Sammlung
Neues aus Level 2 – Teil 2
Kampagnenregeln: Vierter Nachfolgekrieg und Clan-Invasion

Szenario

Kampf um Antigo

Rückseite

Rückblick und Ausblick auf die Terra Post

Björn Kettler

News and Reviews

Kartentest Geotech 4/Mapsheet 5
Rezension: First Strike!/Erstschlag!

Timewarp

Nachtrag zu Wolcott (TP 1)
Geschichte der Inneren Sphäre – Teil 2

Chear Taing

Interna

Wie werde ich Mitglied bei der MfG?

Marco Sommermann

Regeln

Kampagnenregeln: Vierter Nachfolgekrieg und Clan-Invasion

Christian Waidner

Szenario

Kampf um Antigo

Gesamt-^{□□}Übersicht-

Terra Post-Ausgabe 2/1998 – Gesamtübersicht

Interna – Seite 4

- Vorwort des Chefredakteurs (RK)
 - Seite 4
- Mitteilung der Vereinsführung (RK)
 - Seite 5
- Wie werde ich Mitglied bei der MfG? (ChT)
 - Seite 5
- Bewertungsskala für BT-Produkte (RK)
 - Seite 7
- Masterrules – Die Regelüberarbeitung (RK)
 - Seite 9

News and Reviews – Seite 11

- Rezension: First Strike!/Erstschlag! (BnK)
 - Seite 11
- Kartentest Geotech 4/Mapsheet 5 (BnK)
 - Seite 12
- Rezension: BT FM: Crusader Clans (RK)
 - Seite 13
- Rezension: BP Der Vierte Nachfolgekrieg (RK)
 - Seite 16
- Neue BT-Produkte (RK)
 - Seite 19
- Twilight of the Clans-Übersicht (RK)
 - Seite 20

HPG-Terminal – Seite 21

- Adressen des Vereins und der Vereinsführung
 - Seite 21
- Adressen der Mechforce Germany-Akademien
 - Seite 22
- Adressen der Chapter
 - Seite 22
- Adressen der BT-Zockertreffen
 - Seite 23

Timewarp – Seite 25

- Der Ursprung und die Bedeutung der Steiner-Faust (RK)
 - Seite 25

- Hauseinheiten der Nachfolgestaaten: Steiner – Teil 1 (RK)
 - Seite 26

- Nachtrag zu Wolcott (TP 1) (BnK)
 - Seite 28
- Geschichte der Inneren Sphäre – Teil 2 (BnK)
 - Seite 29
- Die Zwölf Prinzipien der Kriegsführung (RK)
 - Seite 30

Techtalk – Seite 31

- Taktisches Battletech-Spiel – Teil 1 (RK)
 - Seite 31

MechBattle – Seite 35

- Con-Bericht: RatCon 98 (RK)
 - Seite 35
- Hall of Fame (RK)
 - Seite 37

Internet – Seite 39

- Komplettlösung: MechCommander – Teil 1 (Microprose)
 - Seite 39

Regeln – Seite 47

- Record sheet-Sammlung (RK)
 - Seite 47
- Neues aus Level 2 – Teil 2 (RK)
 - Seite 47
- Kampagnenregeln: Vierter Nachfolgekrieg und Clan-Invasion (RK/MS)
 - Seite 51

Szenario – Seite 55

- Kampf um Antigo (ChW/RK)
 - Seite 55

Rückblick und Ausblick auf die Terra Post – Seite 58

Interna Übersicht

| Terra Post-Ausgabe 2/1998 | |
|--------------------------------------|---------|
| Vorwort | Seite 4 |
| Mitteilung der Vereinsführung | Seite 5 |
| Wie werde ich Mitglied bei der MfG? | Seite 5 |
| Bewertungsskala für Battletech | Seite 7 |
| Masterrules - Die Regelüberarbeitung | Seite 9 |

Vorwort

Hallo Mechkrieger!

Nach der Herausgabe der ersten Ausgabe der Terra Post hatte die Redaktion genug Zeit gehabt, über die gemachten Fehler bilanzieren ziehen zu können. Natürlich war es ärgerlich, daß wir bei unserem Konzept die praktische Umsetzung um das Weglassen von Leerseiten zum Trennen vernachlässigt haben. Uns ist bei dem Trubel um die erste Ausgabe dieses Malheur nicht aufgefallen, und muß hier an dieser Stelle mit der Weisheit entschuldigt werden, daß man manchmal vor lauter Bäumen den Wald nicht mehr sieht. Bislang sind uns jedoch keine weiteren Kritikpunkte was das Layout oder die Konzeption anbelangt zu Ohren gekommen, was wir dann doch mal als Erfolg bei der ersten Veröffentlichung eines ehrenamtliches Projektes verbuchen wollen. Wir selbst, das heißt die Redaktion, müssen uns unsere publizistischen Sporen auch erst noch verdienen, wir haben hier entgegen einer landläufigen Meinung keine professionelle Riege an Fachkräften sitzen, die einem Wasserkopf gleich für alle Teilbereiche Arbeitskräfte en masse offerieren kann. Bislang wird die gesamte Zeitung von der Tragkraft eines Chefredakteurs und eines Redakteurs bestimmt, und rudimentär durch die Beiträge eines freien Mitarbeiters. Wir sind sehr bemüht, hier für die Zukunft einen besseren Ausgleich in dieser Richtung finden zu können, doch so lange hier noch keine Trendwende erreicht ist, kann ich nur jedesmal eindringlich darauf hinweisen, wie die gegenwärtige Sachlage der Redaktionsarbeit aussieht. Ich will das einmal an einem kleinen Beispiel exemplifizieren: Im Bereich der Graphiken sind derzeit noch keine großen Sprünge möglich, da keiner innerhalb der Redaktion einen Scanner besitzt. Für den Fall, daß wir hier auf Abhilfe drängen wollen, müssen wir Freunde, Verwandte und Bekannte in unseren Arbeitsablauf mit einspannen, oder selbst in die Tasche greifen. Es ist ein hartnäckiges und weitverbreitetes Märchen zu glauben, die Mechforce Germany sei eine Goldgrube, aus der sich hier eine Elite von fünf Mann bedienen möchte. Dem war vielleicht einmal in früheren MfGs so, gegenwärtig kann ich dies nur entschieden verneinen. Auch sind wir aufgrund unserer rechtlichen Konzeption zu erhöhter Transparenz verpflichtet, und können zwangsläufig nicht unserer menschlichen Natur freien Lauf lassen, und Millionenbeträge in hübsche Autos oder Häuser versickern lassen. Lange Reden kurzer Sinn: Wir stehen erst am Anfang eines langen Weges, den wir nach wie vor bereit zu gehen sind, und wir würden uns über jegliche Unterstützung eurerseits freuen, damit die Idee der Mechforce Germany nicht zu einer einseitigen Dienstleistungseinrichtung verkommt.

Was bietet diese Ausgabe dem Leser? Wir haben drei Neuerungen für diese Ausgabe erarbeitet. Die eine stellt ein Gesamtregister der kompletten Ausgabe dar, so daß die Orientierung innerhalb der individuellen Ausgabe erleichtert wird. Ich möchte an dieser Stelle noch darauf hinweisen, daß jeweils zum Ende eines Zeitungsjahres ein Register der jeweiligen vier Ausgaben beigelegt wird, um auch hier die Archivierung bequemer zu gestalten. Eine häufige Anregung stellte die gesonderte Nummerierung der jeweiligen Rubriken dar. Diesem Vorschlag können wir bisher noch nicht folgen, da unsere Software nicht erlaubt, dies übersichtlich zu gestalten. Bevor Zahlensalat die Folge ist, vermeiden wir hier lieber Schwierigkeiten. Weitere wesentliche Neuerung stellt in unserer Rubrik "News and Reviews" die Einführung einer Bewertungsskala dar. Wir wollen damit dem Produkt eine spezifische Note geben, wie es im Bereich der

(Fortsetzung auf Seite 5)

Computer-Magazine schon gang und gäbe ist. Oftmals muß das Fazit vieler Battletech-Produkte bei offensichtlich mangelhafter Ausgestaltung respektive bei einem Bleiben unterhalb der Möglichen heißen, daß man trotz allem zugreifen sollte, warum auch immer. Damit sanktioniert man das jeweilige Erzeugnis unfreiwillig. Mittels unserer Skala wollen wir dem vorbeugen. Ferner stellen wir in dieser Ausgabe sechs Mechs für das Haus Steiner zur Verfügung, aus denen eine Wahl getroffen werden kann, für das Erscheinen neuer Record sheets. Genaueres erfahrt ihr natürlich an Ort und Stelle.

René Kriest, *Chefredakteur*

Die Mechforce im Internet:

www.mechforce.de

Mitteilung des Ersten Kreises, Terra im Juli 3030

In den Reihen der Vereinsführung ereigneten sich in den letzten Wochen ein paar Veränderungen. Thorsten Limbeck, als Projektleiter Mitglied der Vorstandes auf Probe, wird nicht über die Probezeit hinaus dem Vorstand verbunden bleiben. Diese Entscheidung fiel einstimmig innerhalb des restlichen Vorstandes. Thorsten Limbeck sind hiermit alle Rechte und Pflichten dieser Stelle entzogen, er wird wieder als ordentliches Mitglied geführt.

Als neuer Kandidat für das Amt des Projektleiters wurde Michael Beck ausgewählt. Er wird in Zukunft für die Präsenz und Gestaltung des Mechforce-Standes auf Cons verantwortlich zeichnen. Wir wünschen Michael viel Glück und Spaß bei seiner Arbeit, und erhoffen uns davon eine reale Entlastung des Restvorstandes, als auch durch Anwesenheit eines Mechforce Germany-Standes eine Erweiterung des Mechforce Germany-Angebotes für die Mitglieder an Cons.

Genauerer zu der Person Michael Beck und seinem Mechforce Germany-Werdegang ist einem Portrait in der nächste Ausgabe der Battletech-Zeitschrift Terra Post zu entnehmen.



Wie werde ich Mitglied bei der MechForce Germany e. V.?

Was muß ich als Mitglied beachten?

Liebe Mitglieder und BattleTech-Fans!

Viele von euch werden sicherlich genau wissen, wie ihr Mitglied bei der MFG werdet und was ihr zu beachten habt. Dennoch besteht meines Erachtens Aufklärungsbedürfnis, insbesondere für die, die erst Mitglied bei der MFG werden wollen, um Mißverständnisse vorzubeugen.

Hierbei setzte ich besonders auf die Unterstützung unserer jetzigen Mitglieder.

Folgende Punkte solltet ihr beachten:

1. Ihr füllt den Mitgliedsantrag aus und schickt ihn uns zu. Bei einer Internetanmeldung reicht die Anmeldung. Ihr solltet einen Ausdruck eurer Internetanmeldung machen.
1. Eure Mitgliedschaft beginnt erst, wenn der **vollständige Betrag** bei uns eingegangen ist, d.h. wenn das Geld in der Kasse oder auf dem Vereinskonto "gelandet" ist. Erst dann werden wir euren Vereinsordner, Mitgliedsausweis, Vereinszeitschrift etc. zuschicken. Näheres dazu weiter unter Punkt 5.
2. Aus Kostengründen werden wir keine Überweisungsbelege ausstellen und verschicken und auch keine Bestätigung erteilen.
3. Die Mitgliedschaft kostet jährlich **48 DM** (z.B. 3.Q.98 - 2.Q.99) und verlängert sich 3 Monate vor Ende der Mitgliedschaft um ein weiteres Jahr. Die Kündigungsfrist muß daher schriftlich vor diesem Zeitraum bei uns eintreffen. Für

die verbleibende Zeit erfolgt keine Rückerstattung, wenn der Austritt vor Ablauf der Mitgliedschaft erfolgen soll. Zuzüglich zum Mitgliedsbeitrag von 48 DM kommen eventuell noch 12 DM an Kosten dazu.
Siehe Punkt 5.

4. Das Jahr 1998 stand unter dem Hintergrund der Neugründung. Viele Neuerungen wurden eingeführt. Dazu zählt der Vereinsordner, in dem die Vereinszeitschriften nach Rubriken abgeheftet werden können. Für den Vereinsordner werden **12 DM** berechnet (Ordner, Anfertigung, Porto + Versand etc.). Wird ein weiterer Vereinsordner angefordert, wenn er z.B. aus allen Nähten platzt, dann sind weitere 12 DM zu entrichten.

5. Den vollständigen Betrag könnt ihr a) Bar, b) per Scheck, c) per Überweisung d) per Lastschrift (Einzugsermächtigung) entrichten.

a) Bar:

Wenn ihr Bar bezahlen wollt, solltet ihr eine Bestätigung oder Beleg vom Aussteller (Vorstand) verlangen um für eventuelle Prüfungen einen Nachweis zu haben. In der Regel erfolgt die Barzahlung beim Vorstand für Finanzen. Ist dieser nicht ansprechbar, so ist der restliche Vorstand berechtigt die Barzahlung entgegenzunehmen.

b) Scheck:

Der Scheck muß gedeckt sein.

c) Überweisung:

Es empfiehlt sich, daß ihr unter dem Verwendungszweck folgende Angaben macht: Name, Anschrift, Beitrittsdatum und Quartal (z.B. 3.Q.98 - 2.Q.99). Die Überweisung solltet ihr von eurer Bank mit einem Eingangsstempel vermerken lassen.

d) Lastschrift:

Die unkomplizierteste und schnellste Methode ist für uns euer Einverständnis zum Lastschriftverfahren (Einzugsermächtigung). Die Angaben eurer Kontonummer und Bankleitzahl sind korrekt anzugeben. Für eine ausreichende Deckung des Kontos müßt ihr sorgen, denn bei einer Fehldeckung entstehen Kosten, die durch die "Rückabwicklung" der Bankinstitute entstehen. Diese Kosten sind von euch dann zu tragen. Zur Zeit verlangen die Bankinstitute 18,60 DM für einen unmöglichen Einzug.

7. Das Beitrittsdatum und das Quartal sind anzugeben. Fehlt die Angabe, so wird das laufende Quartal angenommen.

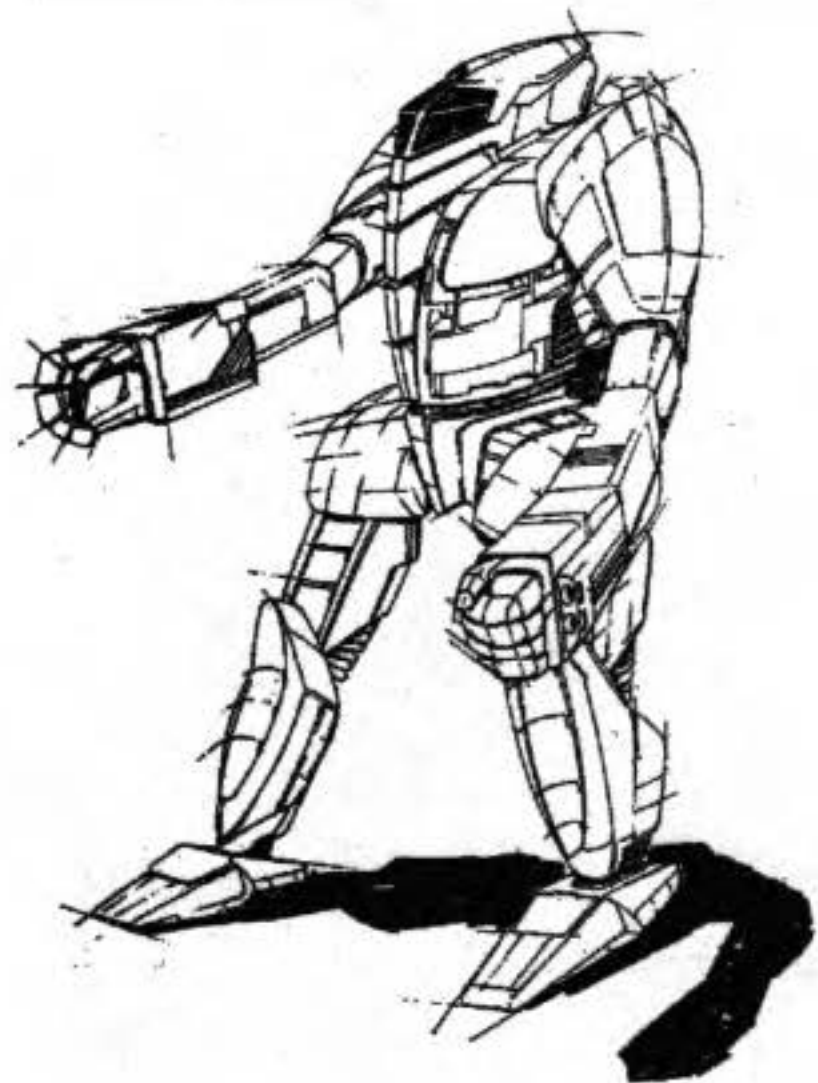
8. Alle Angaben sollten von euch auf eventuelle Fehler überprüft werden, bevor ihr die Anmeldung verschickt (Post oder Email). Eure Unterschrift oder die des Erziehungsberechtigten darf nicht vergessen werden.

9. Alle Änderungen, die von Belang sind, z.B. Adressenänderung sind uns mitzuteilen.

10. Alle Änderungen und Aktualisierungen der MFG müssen beachtet werden. Nur die aktuellen Regelungen haben Bestand. Ihr werdet darüber im allgemeinen in der Vereinszeitschrift informiert.

Wenn ihr diese Punkte beherzigt, werdet ihr auch weiterhin Freude an eurer Mitgliedschaft haben und uns und euch viele Probleme und Mißverständnisse ersparen.

C. Taing
(Finanzen)



Bewertungsskala für Battletech-Produkte

Mit dieser Ausgabe beginnend setzen wir von der Redaktion der Terra Post ein Bewertungssystem für den Bereich der "News and Reviews" ein. Sinn und Zweck dieses ist mittels eines kleinen Baukastens die wichtigsten Bewertungsmaßstäbe eines jeden Produktes übersichtlich, und durch die Festbeschreibung der Kriterien, auch vergleichbar zu machen. Damit soll vor allem der nachträglichen und allgemein üblichen Kompensation am Ende eines Verisses einer Battletech-Publikation ein Gegengewicht entgegengestellt werden. Battletech ist ein Nischenbereich, der sich durch die Vorgaben von FASA kennzeichnet. Dies ist selbstredend in anderen Rollenspielbereichen auch so, vergleicht man diesen Gedanken des völligen Ausgeliefertseins gegenüber einem Hersteller mit der Vorstellung, einen offenen Standard zu haben, werden hier ein paar Nachteile evident, wie zum Beispiel die fehlende Möglichkeit, der individuellen Selektion des Gewünschten und Benötigten. Selbstverständlich bietet ein abgeschlossenes System wie Battletech auch viele Vorteile, an allen Orten dieser Welt gibt respektive sollte nach den gleichen Regeln gespielt werden (Compendium, jetzt Masterrules), potentiell verfügt die globale Spielermasse über die gleiche Ausrüstung, es entstehen also keine regionalen Unterschiede aufgrund der jeweiligen Vorlieben bestimmter Produkte. Dieses Ausgeliefertsein birgt jedoch auch so manche Schwierigkeit. Der Spieler als Abnehmer dieser Entwicklungen kann zum reinen Konsument reduziert werden, man befindet sich also in keinem System, daß eine gewisse Mitbestimmung zuläßt, in Form von Ideen oder Eingebungen von der Basis selbst. Der Ideenfluß geht also von oben nach unten. Dem jedoch hat FASA versucht vorzubeugen, indem es das Konzept der Mechforces auf die Beine stellte, daß es ermöglichen soll, soviel Rückkopplung wie möglich in das Einfließen neuer Ideen und Produkte zu ermöglichen und zu erschließen. Somit werden die Spieler also Mittelbar an den Produkten FASAs, und im Endeffekt auch FanPros beteiligt. Damit wird natürlich die Position der Spieler, die in einer solchen Organisation zusammengeschlossen sind deutlich gestärkt. Die Installation des Bewertungssystems will diesen Ansatz weiter ausbauen, und wegführen von dem überkommenen Prinzip, als Fazit stets doch eine Kaufempfehlung aussprechen zu wollen, da man als Battletech-Spieler ohnehin auf Nachschub der jeweiligen Produzenten angewiesen sei. Wir wollen nicht einen Anspruch auf Wahrheit in unserer Benotung erheben, oder bestimmte spielerische Entwicklungen lenken, im Gegenteil, dies bleibt nach wie vor Aufgabe des einzelnen Käufers unter den Spielern. Wir wollen aber Impulse geben, die teilweise schlampigen Produkte als solche kenntlich zu machen, um dann

wiederum den Battletechern eine Kaufentscheidung zu erleichtern. Die Kriterien, nach welchen wir Bewertungen abgeben sind nicht willkürlich selektiert worden, und werden auch nicht durch falsche Anwendung ausgehöhlt werden, stehen jedermann zur Einsicht offen. Einfach gehalten, aber das große komplexe Themengebiet rationeller Kaufentscheidung charakterisierend, weiß nun jeder Leser der Rezensionen, was von einem Produkt zu halten ist, nachdem es in seine Bestandteile zerlegt wurde, um dem Ganzen näher kommen zu können. Im einzelnen werden sie auch noch einmal kurz erläutert.

Bewertungskriterien:

1. **Optische Gestaltung**
2. **Inhaltliche Gestaltung**
3. **Inhaltlicher Anspruch**
4. **Anwendbarkeit**
5. **Verwertbarkeit**
6. **Motivationsfaktor**
7. **Erscheinungsdatum**
8. **Preis**
9. **Gesamtergebnis**
10. **Preis/Leistung**
11. **Materialien**

Die Aufteilung und die Struktur der Kriterien für Battletech-Produkte folgt einem sukzessiven Aufbau derjenigen Anspruchsgrundlagen, der alle Bereiche eines interessierten Konsumenten tangieren sollte. Vom ersten Eindruck über die Gliederung, das Reflektieren des inhaltlich Dargebotenen, die Anwendbarkeit in der Praxis und den Motivationsfaktor (die Ermüchterung nach der Vorfreude also). Bei der Benennung der Kriterien wurde vor allem auf Vollständigkeit und Einfachheit geachtet, so daß dieser qualitative Maßstab beinahe sämtlichen Erzeugnissen überziehbar ist. Einzig Romane dürften hier aus dem Schema fallen, da in dieser Hinsicht doch andere Anforderungen im Fordergrund stehen, ästhetische oder formelle Aspekte und auch subjektive Dispositionen, als daß man die Qualität eines Romans durch Zuhilfenahme eines Baukastens abschließend manifestieren könnte. Trotz dieses sachlichen Einwandes, nicht auf die Beurteilung von Romanen anwendbar zu sein, gelangt man doch zu befriedigenden Ergebnissen bei den restlichen Produktparten innerhalb der BT-Erzeugnisse, als da wären:

- **Sourcebooks**
- **Boxen**
- **Spielkarten**
- **Romane**
- **Adventures**
- **Record Sheets**

(Fortsetzung auf Seite 8)

Gesamtergebnis dar.

Zu 1.) Optische Gestaltung

Dieses Kriterium wendet sich sowohl an den ersten Eindruck als auch die Impression und das Empfinden, das sich bei der Betrachtung der äußeren Merkmale des jeweiligen Produktes regt. Hinzu kommen die Beurteilung der optischen Ergänzungen des Inhalts, wie Bilder, Ornamente, etc. Auch die Lesbarkeit, also Seitengestaltung, Satzsetzung gehören in diesen Beurteilungsbereich.

Zu 2.) Inhaltliche Gestaltung

Bezugspunkt ist hier das Thema des jeweiligen Produkts, und daraus resultierend, die Breite der dargebotenen Information. Gefragt ist hier also nach dem Themenspektrum, den Einzelheiten, denen sich das Produkt widmet.

Zu 3.) Inhaltlicher Anspruch

In Ergänzung zur inhaltlichen Gestaltung interessiert hier die Tiefe der jeweiligen Informationen. Kratzt man nur an der Oberfläche, oder wird den Themen umfangreiches Detailwissen beigelegt?

Zu 4.) Anwendbarkeit

Dieser Prüfstein setzt an der spielerischen Einsetzbarkeit an: Ist das Werk für Spezialisten (Kell Hounds-Sourcebook) oder für die Allgemeinheit (Field Manuals) gedacht?

Zu 5.) Verwertbarkeit

Aufbauend auf der in der Anwendbarkeit festgestellten Zielgruppe soll nun dargereicht werden, in wie fern sich die Materialien auf ihren Nutzwert hin eignen. Szenarien, die nur für das Mitgliederspektrum des ADAC geeignet sind, eignen sich in der praktischen Anwendung herzlich wenig, und haben demzufolge einen mangelhaften Nutzwert.

Zu 6.) Motivationsfaktor

Wochenlang wurde nicht anderes in Händen gehalten, oder war Diskussionsgegenstand der Spielergruppe, doch wie sieht es mit der Anwendung nach ein paar Monaten oder gar Jahren aus, und hat der Artikel überhaupt dauerhaften Eindruck, im guten wie im schlechten, hinterlassen?

Zu 7.) Erscheinungsdatum und 8.) Preis

Diese Hinweise stellen nur Ergänzungen dar, und sind keine Bemessungskriterien, und stellen folglich auch keinen Bestandteil in der Beurteilung des

Zu 9.) Gesamtergebnis

Das Gesamtergebnis errechnet sich nach einem Schlüssel, der die alchemistische Arbeit des Zerlegens eines Erzeugnisses in seine Einzelteile wieder zu einem Ganzen zusammenfügt, jedoch die verschiedenen Bestandteile untereinander noch mal differenziert und in Relation setzt. Beispielsweise kann in der Gesamtabrechnung eine schlechte optische Gestaltung bei hinreichend berücksichtigter inhaltlicher Breite und Tiefe vernachlässigt werden, weshalb die Bestandteile des Ganzen unterschiedlich gewichtet werden.

Das Gesamtergebnis setzt sich aus diesen Komponenten zusammen:

- Optische Gestaltung: 4%
- Inhaltliche Gestaltung: 33%
- Inhaltlicher Anspruch: 33%
- Anwendbarkeit: 10%
- Verwertbarkeit: 10%
- Motivationsfaktor: 10%

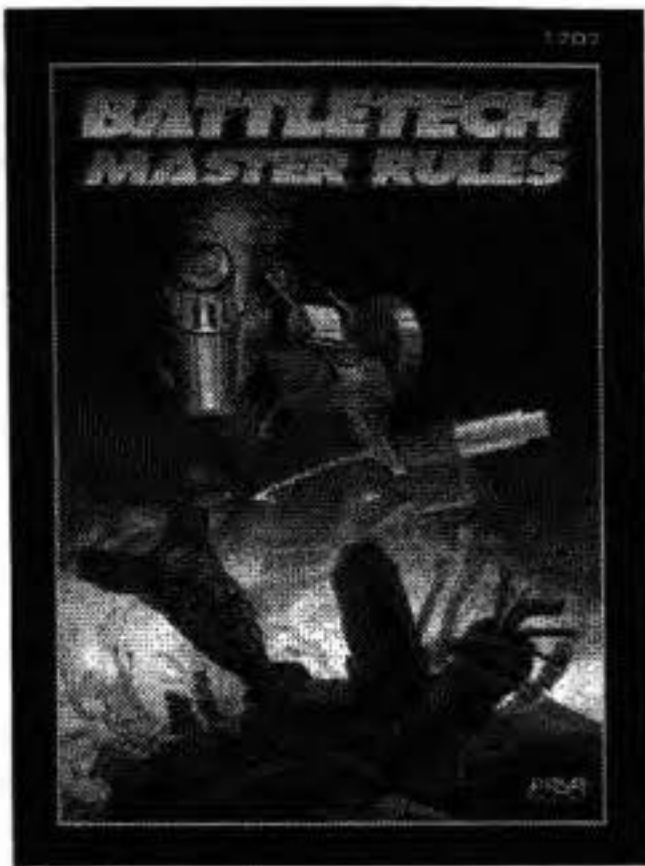
Für besonders gelungene Beispiele des Guten wie auch des Schlechten werden mit einer Auszeichnung bedacht. Auserwählt, diesen symbolischen Gehalt zu dokumentieren wurden dafür einmal ein Charger in grün als entsprechende Würdigung für Unfähigkeit und Verweigerung, für herausragende Arbeiten wurde ein ???

Zu 10.) Preis/Leistung

Diese Ratio markiert das Verhältnis des Gesamtergebnis in bezug auf seinen Preis. Gefragt wird also, in wie weit der Preis für das Dargebotene stimmt. Hierbei sind die spezifischen Kenngrößen der Preisgestaltung zu berücksichtigen. Battletech-Boxen kosten heutzutage im Schnitt 60 DM, Szenariobände belaufen sich ihrerseits auf einen Betrag von 29 DM. Wird nennenswert von diesem Mittelwert abgewichen, so sollte sich dies auch inhaltlich bemerkbar machen.

Zu 11.) Materialien

Hier wird stichwortartig aufgeführt, welche Gegenstände und Dokumente euch beim Kauf dieses Produktes erwarten. Ob zum Beispiel eine neue Spielkarte hinzugefügt wurde, oder ob ein Poster beigelegt wurde, all diese Angaben könnt ihr durch einen kurzen Blick unter diesen Stichpunkt erfahren.



Masterrules - Die Regelwerküberarbeitung

Seit Juli ist es soweit, FASA hat den Abgesang auf das den Battletech-Spielern der Welt so vertraute Compendium: The Rules of Warfare eingeläutet. Nach über sechs Jahren Dienstzeit wurde ein neues Regelwerk erstellt, daß die Mißinterpretationen und Unstimmigkeiten der alten Vorschriften hinter sich ließ, und mit dem Anspruch auftritt, die vielfältigen Anregungen der letzten Jahre als Grundlage zur Erstellung verwendet zu haben. Der Bruch mit der Tradition, statt einer weiteren Ausgabe unter dem Namen Compendium zu fungieren, unterstreicht dieses Bemühen nach neuer Klarheit und Struktur, und schafft durch diesen Schritt eine klare Trennung.

Zweifellos zeigt sich das neue Regelwerk auch in seiner Übersichtlichkeit in einem ganz neuem Gewand, und man hat es bei FASA nicht versäumt, die größten Veränderungen an gesonderter Stelle explizit zu skizzieren. So wurde im Vergleich zum Compendium unmittelbar nach der Erläuterung des neuen Gefechtswertsystems den Regeländerungen (Rules changes) eine eigene Sparte eingerichtet. Inhaltlich ebenfalls hinzugekommen sind die Rubriken Miniatur rules und Creating scenarios, die zwischen die Bereiche Special case rules und Construction gerückt wurden. Nach den Costs erwarten einen dann die schon erwähnten Ausführungen über das Gefechtswertsystem (Battle value system) und die Regeländerungen (Rules changes). Diese Bezeichnung ist allerdings etwas mißverständlich, da hier nicht alle Regeländerungen behandelt werden, nur eine Auswahl der wesentlichsten erfolgt an dieser Stelle, inklusive Begründung, weshalb man sich im Einzelfall genötigt sah, Änderungen vorzunehmen - eigentlich mehr eine

Rechtfertigung FASAs für all den Ärger, den man mit manchen FASA-Regeln in seinem Battletech-Leben so hatte. Die eine oder andere kleine Änderung oder Neuerung kann dann doch in der Materie selbst versteckt sein, aufmerksames Lesen lohnt sich also auch hier.

Äußerlich sticht ins Auge, daß die Masterrules einer ähnlich edlen Ausgabe wie die gebundene Ausgabe des Compendiums noch harren. Bisher sind sie erst als Softcover-Ausgabe zu haben. Auch schon augenscheinlich ist der Umfang des Bandes. Er ist um ganze acht Seiten von vormals 154 auf 162 im neuen Guß als Masterrules gestiegen, eine Karte der Inneren Sphäre oder zusätzliche Record sheets entfielen diesmal jedoch, so daß sich rein rechnerisch mehr Informationen zwischen den Klappendeckeln befinden müssen.

Ebenfalls nicht verheimlicht sollte den Freunden des Gefechtswertsystems der Umstand, das bereits Nachbesserungen erfolgten. Diese sind in den Masterrules zu finden, alle Berechnungen die auf der Basis des Maximum Tech erfolgten können also getrost über den Haufen geworfen werden. Neben der verfeinerten Gliederungsstruktur der Inhaltsübersicht macht sich das Fehlen der Regeln über den Aerospace support bemerkbar, der in der Sektion Special case rules ausgespart wurde, und nicht durch Ersatz kompensiert wurde. Ob FASA damit das Ende der Flugschauen am Battletech-Himmel eingeläutet hat bleibt abzuwarten. Die Box Aerospace ist schon seit geraumer Zeit LostTech, und bisher wurden keine Anstalten gemacht, hier eine Neuauflage folgen zu lassen, oder wie beim Battleforce-Spielsystem einen Nachfolger ins Rennen zu schicken. Wer im einzelnen daran die Schuld zu tragen hat, der Spieler, weil er die zu einer Fortführung nötige Unterstützung dem Produkt versagte, oder FASA, weil die Regeln inkonsistent waren, oder bei einzelnen Spieleentwicklern auf Abneigung gestossen sind, bleibt offen.

Ein Ausblick in die Zukunft verheißt uns also, daß nach den Masterrules keine größeren Sprünge mehr zu erwarten sind. Die Spielregeln wurde im Folge der kontinuierlichen Aktualisierung und Überprüfung auf Spielbarkeit und Akzeptanz immer weiter verfeinert:

- Die Reaktionsphase wurde mangels ihres praktischen Nutzwertes gestrichen
- In der Raketentechnik hat sich Logik bemerkbar gemacht, so daß nun jedes SRM-System mit Ausnahme der Streak-Systeme mit Inferoraketen munitioniert werden darf;
- einzelnen Unklarheiten wurden aufgrund falscher Wortwahl und -bedeutung beseitigt, dadurch aber gleichzeitig auch neue geschaffen, denn erst die Praxis wird zeigen, inwiefern die neue Regelauslegung der alten überlegen ist respektive war;

(Fortsetzung auf Seite 10)

(Fortsetzung von Seite 9)

- **Maximum Tech:** Hier wurde schon von FASA angedeutet, in welchem Bereich des Brettspiels für Innovationen gesorgt werden kann. Dadurch, daß das Grundregelwerk seinem endgültigen Guß auch ob der Namensgebung einen Schritt näher gerückt ist, kann auf diesem Terrain nur noch additiv etwas hinzugewonnen werden. Also müssen das Spielgeschehen und der Spielablauf selber mehr in die Richtung eines fiktiven Realismus gedrängt werden, um nun nach und nach noch für Abwechslung sorgen zu können.

Übergangsregelung

Deutsche kontra englische Ausgabe

Erstmals in der Geschichte der Mechforce Germany werden wir die deutsche der Originalausgabe vorziehen, und zwar aus mehreren Gründen. Bisher hinkte eine Übersetzung zeitlich schon dem Original sehr stark nach, im Einzelfall summierte sich diese Zeitspanne auf Jahre, teilweise war die Qualität der Übersetzung derart miserabel, daß selbst Schüler mit Englischkenntnissen aus der fünften Realschulklasse brauchbarere Ergebnisse vorzuweisen hatten, als die netten Herren und Damen bei FanPro.

Davon kann jedoch in letzter Zeit nicht mehr die Rede sein. Sowohl von zeitlicher als auch qualitativer Seite her konnten deutsche Publikationen, die in der Mehrheit nur eine Adaption darstellten, deutlich Punkte sammeln, und sind somit auch im Einzelfall dem englischen Original vorzuziehen. Um gerade Neulingen das Leben im Battletech-Universum einfacher zu gestalten, aber auch oft

vorgetäuschte instrumentalisierte Wissensvorsprünge im Fremdsprachenbereich nicht mehr als Argumentationsbasis zuzulassen, ist die Einigung auf den einfachsten sprachlichen Nenner zwingend.

Zur endgültigen Festlegung muß aber erst noch das Erscheinen des deutschen Pendantes abgewartet werden. Uns wurde versprochen, zur Spiel 98 ein erstes Exemplar begutachten zu dürfen. Sollte uns diesmal eine akzeptable Übersetzung erwarten, dann werden wir das hier Angedeutet auch umsetzen.

Übergangszeit

Die Einführung als neues bindendes und damit das Compendium in seiner jetzigen Funktion ablösendes Regelwerk ist für das Frühjahr des kommenden Jahres vorgesehen. Genaueres wird in der nächsten Ausgabe der Terra Post zu erfahren sein. Die Gründe hierfür sind vielschichtig. Von niemandem kann erwartet werden, den Wirtschaftsmotor der USA oder Deutschlands per Dekret anzukurbeln. Der Preis von ca. 50 DM ist für Jugendliche ohne eigenes Einkommen nicht gerade wenig, schließlich besteht das Leben nicht nur - für manche jedenfalls - aus Battletech. An diesem Faktum sind auch unsere Richtlinien auszulegen.

Ferner werden die wichtigsten Neuerungen und Änderungen auch noch einmal für die Allgemeinheit in Form eines ausführlichen und detaillierten Artikels in der Battletech-Zeitschrift Terra Post benannt, um so auch jeden Bereich erfassen zu können, denn erfahrungsgemäß verfügen innerhalb etablierter Spielgruppen nur wenige über ein umfassendes Regelwerk, sie verlassen sich bei ihren Entscheidungen auf die Kenntnis eines Spielleiters. Manch andere wiederum, zu denen ich auch insbesondere Neueinsteiger zähle, verlassen

sich auf die Gültigkeit des in der korrespondierenden Grundbox Gesagtem, verzichten also auf ein weiterführendes Werk wie das Compendium oder die Masterrules. Auch an jene muß gedacht werden.

Zusammenfassend sieht also der Zeitplan zur Ablösung des Compendiums als die bindende Regelgrundlage für Mechgefechte innerhalb der Mechforce Germany das erste Quartal des nächsten Jahres vor. Hierzu wird noch Genaueres der kommenden Ausgabe der Terra Post entnehmen zu sein.



Übersicht

Terra Post-Ausgabe 2/1998

| | |
|--|----------|
| First Strike!/Erstschlag | Seite 11 |
| Kartentest - Geotech #4/Mapsheet #5 | Seite 12 |
| Rezension: Battletech Field Manual: Crusader Clans | Seite 13 |
| Rezension: Battlepack - Der Vierte Nachfolgekrieg | Seite 16 |
| Neue Battletech-Produkte | Seite 19 |
| Twilight of the Clans-Übersicht | Seite 20 |

First Strike!/Erstschlag

In der zweiten Ausgabe der Terra Post stellen wir euch das Erweiterungsbuch First Strike/Erstschlag vor. Hierbei handelt es sich um ein Buch, das besonders für BattleTech-Anfänger geeignet ist, aber auch der Profi wird mit dem Werk von FASA/FANPRO seine Freude haben. Die ersten Kapitel sollten besonders für BattleTech Anfänger interessant sein, da dort ausführlich über Taktiken und Spielstrategien geschrieben wird, zum Beispiel wie man das Gelände optimal für sich nutzt.

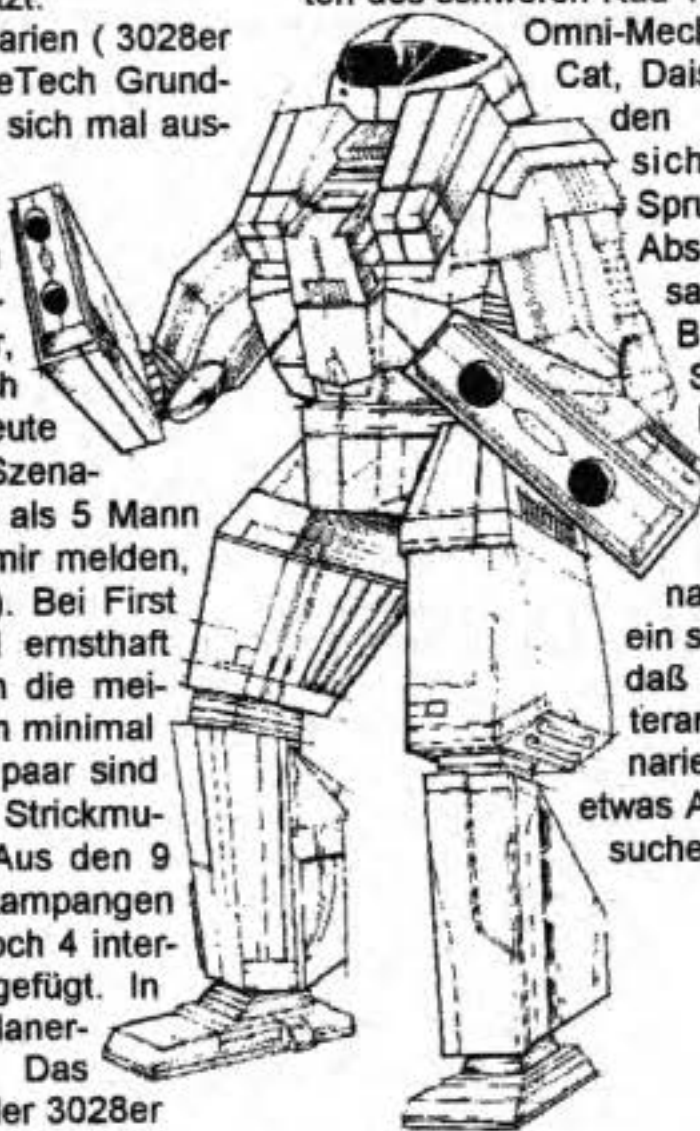
First Strike beinhaltet 9 Szenarien (3028er Zeitschiene) für welche nur die BattleTech Grundbox benötigt wird. Hierbei handelt es sich mal ausnahmsweise um wirklich spielbare Szenarien. Um ein Szenario aus den üblichen BT-Szenariobänden zu spielen, brauchte man bisher 20 Leute (Irgendwer mußte ja die 30 Panzer, 50 Mechs und 20 Raumgleiter durch die Landschaft ziehen, was für 2 Leute irgendwie unmöglich war. Wer alle Szenarien im Days of Heroes mit weniger als 5 Mann gespielt hat, der soll sich bitte bei mir melden, zwecks Überreichung eines Preises). Bei First Strike schien man sich dann wohl ernsthaft Gedanken gemacht zu haben, denn die meisten Szenarien im First Strike können minimal mit 2 Spielern gespielt werden, ein paar sind dann leider wieder nach dem alten Strickmuster zusammengesetzt. Um diese. Aus den 9 Szenarien wurden drei nette Minikampagnen gemacht. Des weiteren hat FASA noch 4 interessante CityTech Szenarien hinzugefügt. In den ersten drei Szenarien treten Clanger gegen Inner Sphere-Einheiten an. Das letzte Szenario ist dann wieder auf der 3028er

Zeitschiene angesiedelt.

In First Strike wird eine neues System vorgestellt mit dem es kinderleicht ist Szenarien zu erstellen. Mit Hilfe von Würfeln und Tabellen kann man dank des Systems ein Szenario innerhalb von kurzer Zeit zusammenwürfeln. Allerdings kann man auch die Tabellen als Anregung dienen. Des weiteren kann man nun selber die Punktetabellen erstellen, wie man sie aus den FASA-Szenario Bänden kennt.

First Strike beinhaltet 4 neue Fahrzeuge (Myrmidon (mittelschwerer Panzer) und 3 Varianten des schweren Rad-TPZ Panzers, sowie 4 neue Omni-Mech Varianten (Uller, Mad Cat, Daishi und Black Hawk). Bei den Omni-Mechs handelt es sich um Varianten mit Sprungdüsen.

Abschließend kann man wohl sagen, daß First Strike eine Bereicherung in jeder BT-Sammlung ist. Der Preis in Höhe von DM 24,80 für First Strike ist akzeptabel, da es sich hierbei nicht um ein simples Szenarioband hält, sondern um ein sinnvolles Ergänzungswerk, daß sich für Anfänger und Veteranen lohnt, die gerne Szenarien spielen oder einfach mal etwas Abwechslung auf der Platte suchen.



Kartentest Geotech 4/ Mapsheet 5

Inzwischen kennt sie wohl jeder die Geotech 4/ Map Sheets 5 Karten. Ich kann mich noch genau daran erinnern als ich hörte das sie im Handel erhältlich sind. Ich fuhr sofort zu meinem BT-Dealer und krallte mir die Karten. Etwas verwundert habe ich schon geschaut, als ich feststellte das die Karten bei FASA als Mapsheet 5 und bei FanPro als Geotech 4 vertrieben wurden. In der Überzeugung einen Artikel für die Mechforce Germany (Mechforce die zweite) zu schreiben in dem ich die Karten mal teste kaufte ich mal beide Kartensätze.

Im allgemeinen kommt es bei den Karten darauf an, das sie irgendwie übersichtlich sind, was leider bei den meisten Karten nicht der Fall ist. Bei den Karten Large Mountain 1 & 2 wurden die unterschiedlichen Level mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet, so das man problemlos erkennen kann wo Level 1 ist und dieser aufhört. In meinen Augen die besten Karten bei dem Kartensatz und wohl auch meiner Meinung nach einer der besten Karten überhaupt.

Von farblicher Übersicht, oder überhaupt Übersicht kann man bei den Mondlandschaften (Moonscape 1 & 2) nicht reden. Sie sind unübersichtlich und sehen mehr nach moderner Kunst aus. Ich habe sie mir einrahmen lassen und ins Zimmer gehängt, damit erfüllen sie wenigstens noch einen dekorativen Zweck (hey, das ist echt das beste was man mit den Dingen tun kann).

Dann haben wir da noch Open Terrain. Eine Karte auf der halt etwas Wald ist (Wie der Name halt schon sagt ist da nicht viel Landschaft drauf) und meiner Meinung nach ganz gut für Chapterfights und Szenarien zu gebrauchen ist, oder da wo noch andere (minimal 3) Karten liegen. Definitiv eine nette Karte die wohl die zweit Beste Karte in diesem Paket sein dürfte.

Deep Canyon 1 & 2 sind an sich gut spielbare Karten, wenn sie nicht durch die Farben so unübersichtlich wären. Erst durch genaues hinschauen, erkennt man die Levelunterschiede. Was sich beim spielen auf den Karten als äußerst unangenehm erweisen kann. Hätte man die Farben nicht alle in gelb gehalten sondern, wie bei den Large Mountains Karten, dann wären sie mit Sicherheit auch eine ganz nette Karte, aber so ist es

nervend wenn man sich noch zusätzlich stundenlang auf die Karte konzentrieren muß um auch ganz genau sicher zu gehen, das man nun wirklich auch von niemanden gesehen wird.

Auf einer Skala von 1 bis 10 (wobei zehn das höchste ist) erhalten die Karten folgende Bewertung:

| | |
|-------------------------|--------------------------------------|
| Large Mountains: | 9 |
| Deep Canyon: | 3 |
| Open Terrain: | 7 |
| Moonscape: | - 857.887.867.675.378.778.868 |

Allerdings fragte ich mich um so mehr, wo denn der Unterschied zwischen den deutschen und den amerikanischen Karten liege. Daher unterzog ich nun den Karten, über Monate hinweg, harte und komplizierte Tests um das große Geheimnis zu lüften. Es stellte sich heraus, daß man mit den FanPro Karten eindeutig bessere Papierflieger bauen kann. Sie sind leichter zu falten und weisen das bessere Flugverhalten auf, als die amerikanischen Karten. Obwohl sich die amerikanischen Karten schwerer Falten lassen, geben sie die besseren Papierschiffe ab. Dies könnte daran liegen, daß die amerikanischen Karten Wasserabweisender sind, als das deutsche Produkt.

Auch als Grillanzünder lassen sich die amerikanischen Karten besser gebrauchen, da sie wesentlich länger und besser als die deutschen Karten brennen. Auch im Getränketest konnte das amerikanische Produkt das deutsche schlagen, was wieder daran lag, das sie Flüssigkeiten stärker abweisen als die deutschen. Allerdings lassen sich die deutschen Karten besser als Klopapier benutzen, da sie wesentlich weicher und zarter und natürlich hautverträglicher sind als die Fasa-Karten. Und auch als Taschentücher sind sie wegen ihrer enormen Saugkraft besser als das amerikanische Produkt.

Es muß wohl jeder für sich selbst entscheiden welche Karten er sich für welche Zwecke kauft.

Die Tests wurden nicht durch die Mitgliedsbeiträge der Mechforce Germany finanziert, sondern von mir persönlich.



Rezension: Battletech Field Manual - Crusader Clans

Optische Gestaltung: 6

Beinahe spartanisch gehalten, gibt hier der Text die Richtung vor. Graphiken werden nur ergänzend verwendet, das heißt als Seitenumbruch oder zur übersichtlicheren optischen Orientierung. So werden im Bereich der Einheitenaufstellungen optische Bezeichnungen, wie sie dem einen oder anderen vielleicht noch aus Bundeswehrzeiten bekannt sind, für verschiedene Waffengattungen als Kenngröße verwendet. Dieses sind:

- Mechs
- Flugzeuge
- Panzer
- Spezialeinheiten
- Infanterie

Dies erweist sich gerade bei den Einheitenvorstellungen als glücklich gewählt, weiß man doch als Mechkrieger oder Panzerpilot gleich, wo man seine Lieblinge zu finden hat, ohne sich durch die ganzen Seiten durchlesen zu müssen.

Die abgedruckten Record sheets enthalten schon den seit Einführung des Maximum Techs veröffentlichten Battle value. Ansonsten gibt es hier keine Neuerungen zu berichten, was manchmal ja auch zum Positiven gereichen kann.

Inhaltliche Gestaltung und inhaltlicher Anspruch: 8/6

Laut Einführung ist dieses Dokument als Arbeitsbuch zu betrachten, was auch schon die Übersetzung des Titels "Field Manual" ins Deutsche nahelegt. Man erhält von Kael Pershaw den auf den 19. November 3059 datierten Hinweis, daß in diesem Schriftstück alles Wissenswerte über die Crusader-Clans zusammengetragen wurde. Es soll einerseits als Statusbericht jedes einzelnen Clans dienen, und andererseits den restlichen Clans einen Einblick in die militärischen Stärken des jeweils anderen erlauben. Zweck dieses Unterfangens ist die allgemeine Stärkung der Kreuzritter, die nicht ablassen wollen von ihrer eigentlichen Bestimmung, der Eroberung Terras und der Wiedereinrichtung des Sternenbundes.

Urheber des Dossier ist IlKhan Lincoln Osis von den Smoke(d) Jaguar. Diesem Umstand ist es auch zu verdanken, daß der Clan der Smoke Jaguar keine explizite Erwähnung findet, denn wie es in der offiziellen Stellungnahme lautet, weiß der Herr im Hause Smoke Jaguar über seine Truppen

Bescheid, deshalb müsse auch kein Bericht über diesen Clan vorgelegt werden. Dies ist eine äußerst diplomatische Umschreibung dessen, was man auch als falsche Bescheidenheit umschreiben kann: Wo nichts (mehr) ist, darüber läßt sich bekanntlich auch schwerlich berichten.

Einleitend erhält man eine objektiv gehaltene Erläuterung alles Wissenswertes über den Oberboss der Clans, Aleksandr Kerensky und seiner die Clanmythologie schmückenden Zitate und Überlieferungen. Schon aus dieser Erklärung heraus wird der Fokus sobald auf die in diesem Dossier vorgestellten Clans gerichtet, einmal umfassend als Kreuzritter (Crusader Clans), und dann noch einmal in ihrer individuellen Bedeutung. Zu den in dieser Abhandlung vorgestellten Clans gehören im einzelnen folgende, in der Reihenfolge ihrer Vorstellung:

- Blood Spirit
- Fire Mandrill
- Hell's Horses
- Ice Hellion
- Jade Falcon
- Star Adder
- Clan Wolf

Die hier Erwähnung findenden Clans der Jade Falcon und der Wölfe ergeben sich vor allem aus der Konsequenz des zwischen ihnen ausgefochtenen Trial of Refusal, der nicht zuletzt durch die Leistungen Vladimir Wards eine Absorption der Wölfe durch die Jade Falcon vermeiden konnte. Somit ist der Bereich über diese zwei Clans vor allem als chronologische Ergänzung der Ereignisse nach dem Erscheinen der jeweiligen Quellenbücher der entsprechenden Clans zu werten. Wer also wissen möchte, was von den Wölfen in der Okkupationszone noch übrig geblieben ist, seit dem Refusal war und dem Exodus Phelan Kells in die Innere Sphäre, der sollte auf alle Fälle einen Blick in dieses Buch hier werfen.

Im allgemeinen Teil des Field manuals wird sodann alles Mögliche über die Clan-Gesellschaft, ihre Organisation und die ideologischen Hintergründe Rechenschaft abgelegt. Man erfährt etwas über die Einteilung der Kommandostruktur der Clans und den Stellenwert der Uniform, und die spezifischen Bedeutungen der jeweiligen Trials, wo auch schon die ersten Hinweise auf eine innere Wandlung der gesellschaftlichen Verhältnisse offenbart wird. Selbst die Crusader nehmen sich nicht mehr kategorisch von ihrem Rigorismus aus, und erlauben im Einzelfall die abermalige Teilnahme an einem Positionstest. Das radikale Auswahlverfahren wird also nicht mehr bis in die letzte Konsequenz hinein vertreten. Als letzter Hinweis in diesem Zusammenhang wird noch einmal auf die Geschkos (Sibkos) verwiesen, um hier noch ein-

(Fortsetzung auf Seite 14)

(Fortsetzung von Seite 13)

mal den Lebenslauf vom Reagenzglas bis ins Mechcockpit zu skizzieren. Darunter fällt auch eine Erläuterung der Trainingsbedingungen, unter welchen die kleinen Clankrieger auf ihren harten Job in der Inneren Sphäre oder sonstwo vorbereitet werden. Abgeschlossen werden die Ausführungen des allgemeinen Teils des Dossiers durch eine kleine Waffenkunde, die auf die bereits erwähnten optischen Bezeichnungen der spezifischen Waffengattung hinweist.

Hat man sich durch diesen ersten Teil gewuselt, geht es auch schon los mit den einzelnen Berichten zu den Clans. Eröffnet wird das Informationsangebot durch den Clan Blood Spirit, den meisten wohl eher vom Anmeldeformular bekannt, als aus irgendeiner anderen Quelle. Aufgelistet werden bis auf ein paar wenige Ausnahmen bei den anderen Clan-Vorstellungen Bestandteile, wie die individuelle Geschichte seit dem Exodus aus der Inneren Sphäre, Auszüge aus der eigenen Erinnerung (Remembrance), und dann die jeweiligen spezifischen Eigenarten der Clans. Zu diesen gehören die gesellschaftliche Struktur und Werte, die ein Clan vertritt, die Beziehung zu den anderen Clans wird dargestellt, den Uniformen und Abzeichen als auch Helden der Clans wird ebenfalls Platz eingeräumt. Sodann verliert man sich in einer Übersicht über die dem jeweiligen Clan zugehörigen Einheiten aufstellung und deren Charakteristika.

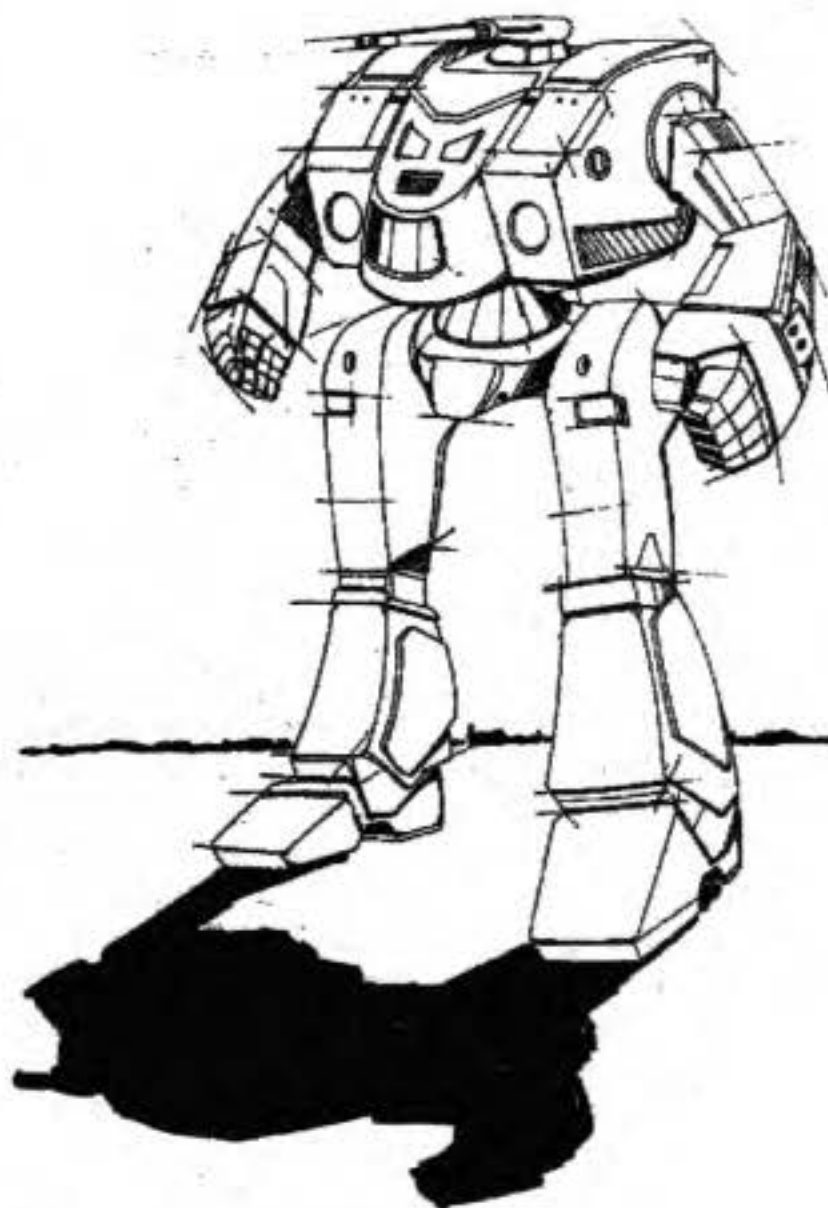
Im Innenteil des Arbeitshandbuches sind farbige Seiten mit eingebunden, die einen Blick auf die Mechbemalung oder Uniformen und Rangabzeichen in Natura erlaubt. Besonders hervorzuheben ist an dieser Stelle das gesunde Äußere des Wolf Clan-Elementals, der in seiner ganzen Pracht farbig präsentiert wird. Tätowierwütige werden die feinsinnigen Anregungen dieser Form der Kriegsbemalung sicherlich sehr zu schätzen wissen. Wahrscheinlich ist die Darstellung eines Elementals anstatt eines Mechkriegers, wie dies bei den anderen Clans im farbigen Teil der Fall ist, eine Homage an Khan Vladimir Ward. Dieser Eindruck wird durch die Tatsache verstärkt, daß einem auf der zweiten Seite der Wolf Clan-Vorstellung eine Sondernspalte mit der Überschrift Elementals begegnet. Wie man dieser Kolumne entnehmen kann, waren es die Wölfe, die aus einem stähler-nem Taucheranzug die Elemental battlesuit zu entwickeln wußten.

Wie aus der Sonderrolle als Teilnehmer an einem Refusal war sich bereits andeutete, wird hier innerhalb der Clan Wolf-Übersicht noch einmal auf die gegenwärtige Situation der Wölfe eingegangen, das heißt, unter der Überschrift Kampfkraft (Force strength) wird der Ausgang des Refusal war dargereicht, und die sich daraus ergebenden Schlüsse werden aufgeführt. Das war es dann aber schon mit der Sonderbehandlung, und auch bei den Wölfen werden im Abschluß an das übliche In-

formationsangebot wieder die verschiedenen Einheiten und deren Führung kurz umrissen.

Zum Abschluß des Arbeitshandbuches wird auf zehn Seiten detailliert Rechenschaft darüber abgelegt, über welche Einheiten jeder Clan verfügt, wer unter welchem Rang über sie befehligt, welche Erfahrungstufe die Einheit inne hat, inwiefern Loyalität zu ihrem Clan gesichert ist, und wo die entsprechende Einheit planetarisch beheimatet ist. An dieser Stelle nimmt sich recht interessant aus, daß man hier von seiten FASAs das alte Einheitenmodell der Inneren Sphäre-Einheiten kritiklos auf das der Clans übernommen hat. Die Loyalität eines jeden Clankriegers ergibt sich aus seiner Reagenzglaszugehörigkeit, Disziplin und Ehre werden in einem Atemzug genannt, ein nicht sofortiges Nachkommen bei Befehlerteilung ist gleichzusetzen mit offenem Widerstand und Verrat. Angesichts dieser Fakten, die man uns Battletechern über die Jahre hat versucht in allen möglichen Büchern zu vermitteln, wirkt ein Hinweis auf zweifelhafte Vertrauensbekundungen sehr überflüssig. Einer faschistoiden Doktrin folgend galt hier das völkische Prinzip, wonach das Volk (der Clan) alles, das Individuum (der Krieger) nichts sei. Auch eine kritische Haltung zu dieser Position ist gesellschaftlich nicht verankert, in den auf das Kämpfen ausgerichteten Clans ist kein Platz für Schwächen oder freies Denken. Insofern kann man von der Treue einer Einheit nicht sprechen, sie wird als

(Fortsetzung auf Seite 15)



(Fortsetzung von Seite 14)

Prämisse des gesellschaftlichen Zusammenhalts vorausgesetzt. Möglich wäre allenfalls eine fehlende Treue zu einem Kommandanten, der die Lehren Kerenskys falsch interpretiert, oder ähnliches. Einen Hinweis auf diesen Umstand leistet die Tabelle allerdings nicht.

Um jedem Käufer solcher Clan-Literatur ein tiefergehendes Verständnis für die Werte und Ideen der Clans zu ermöglichen, sind nun vier Seiten mit dem nötigen Clanvokabular für Anfänger eingebaut, die alles Wissenswerte von Abtakha über Brian caches bis hin zu Savashri und den Zellbrigen enthält.

Ergänzt wird das Buch um Regeln zum Kreieren von Szenarios für den eigenen Bedarf. Dies ist mittlerweile eine Standarddreingabe von FASA in die Arbeitshandbücher (Field manuals), sie waren respektive sind auch in den restlichen Field manuals zu finden.

Als Abschluß gesellen sich noch ein bißchen neues Level 2-Equipment der Battletech-Spielwelt hinzu, und natürlich schon obligat ein paar neue Mechs. Diese neue Level 2-Technik schimpft sich Crusader battle armor, und wird im einzelnen in der nächsten Ausgabe erläutert werden. Des weiteren kommen noch die Heavy laser hinzu, die auf den ersten Blick mehr nach überflüssigem Quatsch aussehen, als der Battletech-Welt neue konstruktive Impulse verleihen zu wollen. Genaueres hierzu kann man der nächsten Ausgabe entnehmen. Als zusätzliche Mechs findet man folgende Kameraden vor, die als Record sheet am Ende des Buches zu finden sind, aber auch in der neuesten Record sheet-Sammlung von FASA enthalten sein werden:

Blood Kite (Second liner)
Hellfire (Second liner)
Hellion (OMNI)

Anwendbarkeit: 7

Im allgemeinen für jeden Battletech-Interessierten der 3050er Schiene geeignet, insbesondere aber für die Anhänger eines der vorgestellten Clans. Für Battletech-Historiker und -Soziologen natürlich unentbehrlich, da die Beziehungen der Clans untereinander beleuchtet wird.

Verwertbarkeit: 7

Die Verwertbarkeit der Informationen ist sehr hoch. Das Dargebotene ist recht kompakt gehalten, klammert aber nichts Wesentliches aus. Insbesondere für Anhänger des Wolf Clan wird hier einiges geboten.

Motivationsfaktor: 7

In diesem Fall sehr hoch. Einerseits weil man die hier vorgestellten Clans bis auf zwei Ausnahmen noch nicht genauer kannte, andererseits, weil hier FASA konzeptionell neue Wege gegangen ist. Dies wird vor allem daran deutlich, daß nun zum ersten Mal nicht die Sichtweise der Inneren Sphäre Maxime aller Überlegungen war, sondern man sich auf die spezifischen Eigenarten der jeweiligen Clans reduziert hat, und die Innere Sphäre sekundär als zusätzlichen Aufhänger mit hineingestreut hat. War es bei den Wolf Clan- und Jade Falcon-Sourcebooks noch Anastasius Focht, der seine Eindrücke über die Clan-Gesellschaft veröffentlichte, bleibt man hier immanent außerhalb der Inneren Sphäre.

Erscheinungsdatum

5/1998

Preis

49,80 DM

Gesamtergebnis

7 Punkte

Preis/Leistung

8 Punkte

Material

Quellenbuch (202 Seiten)



Rezension: Battlepack - Der Vierte Nachfolgekrieg

Inhaltliche Übersicht

Das Battlepack stellt eine Erweiterung der Battletech-Grundbox dar, ist also vornehmlich für den Gebrauch von Anfängern gedacht. Es bildet also neben dem sich ebenfalls an die Neulinge des Battletech gerichteten First Strike (Erstschlag) eine Verstärkung dieses Segments, nicht nur aufgrund der weniger umfangreichen Ausschöpfung des Regelwerkes, respektive der langsamen Heranführung an den Gebrauch von Sonderregeln, sondern auch von inhaltlicher Seite wird hier das Spielgeschehen auf die früheren Jahre des Battletech-Universums gerichtet, was ja auch schon der Szenariotitel mitteilen möchte. Waren wir, die Oldies unter den Battletech-Spielern noch gewohnt, uns mit den Streitigkeiten der Nachfolgestaaten als erstem geschichtlichen Aspekt des Battletech-Universums auseinanderzusetzen, so kann dies für Neueinsteiger nicht mehr gelten. FASA nimmt mehr und mehr Abschied von der alten Zeitschiene 3028. Daß dieses Buch als Sonderpublikation herauskommt, und sich diesem Thema widmet, unterstreicht nur dieses Faktum.



Optische Gestaltung: 6

Solider Durchschnitt zeichnet das vorliegende Produkt aus. Schnörkellos nimmt sich die Gestaltung aus, es wird auf überflüssige Graphiken verzichtet, der Text dominiert hier das Geschehen, und die verwendeten Graphiken haben durchweg funktionalen Charakter. Hilfreich sind die vielen Skizzen der im Szenario vorgestellten Persönlichkeiten aus der Zeit des Vierten Nachfolgekrieges. Das Titelbild ist dagegen einer der gelungensten Graphiken, die ein Battletech-Produkte in der letzten Zeit geschmückt haben.

Inhaltliche Gestaltung und Inhaltlicher Anspruch: 7

Solide Ausarbeitung des Inhalts, die sich thematisch an der Chronologie der Ereignisse des Vierten Nachfolgekrieges orientiert, in diesem Zusam-

menhang werden also keinerlei Experimente vorgenommen. Das Inhaltsverzeichnis, die Grobstruktur eines jeden Werkes, stellt als erstes die Akteure vor, die sich im Laufe der kriegerischen als auch politisch-diplomatischen Auseinandersetzungen als Hauptakteure herauskristallisiert haben. Hierunter fallen nach dem Battlepack folgende Personen:

- Prinz Hanse Davion
- Archon Katrina Steiner
- Koordinator Takashi Kurita
- Kanzler Maximilian Liao
- Generalhauptmann Janos Marik
- Präsentorin Myndo Waterly
- Justin Xiang Allard
- Colonel Jaime Wolf

Für eine mehr auf einen groben Überblick und einen Grundriß der Geschehnisse ausgerichteten Szenarioband ist diese Auswahl akzeptabel. Negativ an dieser nur auf die Großen reduzierten Auswahl wirkt sich jedoch aus, daß Personen, die sich selbst auf Basis des Einstieges erweiterte Informationen erhalten möchten an dieser Stelle wohl nicht viel weiter kommen werden. Die Vertriebspolitik des modernen amerikanischen Settlement, also des LostTech erlaubt nur den wenigen innerhalb der Battletech-Gemeinde einen ausführlicheren Ausflug in die Geschehnisse zwischen 3025 und 3049 vorzunehmen. Dies ist nur jenen vorbehalten, die von Anfang an jedes Battletech-Schnippelchen fleißig sammelten. Dieser Umstand ist weniger diesem Szenarioband als Kritikpunkt anzuhafeln, als mehr dem Herausgeber und Produzenten der Battletech-Publikationen, FASA. FanPro hat in dieser Hinsicht schon einige löbliche Versuche unternommen, wider das Vergessen anzukämpfen. An dieser Stelle möchte ich deshalb all jenen, die sich vertiefend in die Materie 3025 einarbeiten möchten, folgendes Nachschlageregister anraten:

Romane: Wölfe an der Grenze (Heyne)

Quellenbücher: Atlas der Inneren Sphäre (FanPro); Geschichte der Inneren Sphäre (aaO)

Boxen: Grundbox Battletech; Solaris 7; Citytech

Inhaltlich soll einem der Vierte Nachfolgekrieg dann mittels der kurz skizzierten Darstellung des Vorgeplänkels der endgültigen Invasion, eines der wohl berühmtesten Manövers des Battletech-Universums, der Operation Galahad, vorgestellt werden. Zu verdanken hat man dieses Waffengeklapper natürlich keinem Geringeren als dem Fuchs Hanse Davion, dem politischen Oberhaupt und Heerführer der Vereinigten Sonnen. Mit dem berühmt gewordenen Versprechen Hanses, das er am 20. August 3028 auf Terra bei seiner Vermählung mit Melissa Steiner als Toast aussprach, ihr

(Fortsetzung auf Seite 17)

(Fortsetzung von Seite 16)

die Konföderation Capella als Hochzeitsgeschenk übergeben zu wollen, endet die geschichtliche Lehrstunde des Szenariobandes, und wir verlassen die Feierlichkeiten in Richtung Kommandostand zum Spielen des ersten von insgesamt zehn Szenarien. Wir werden bei der Einsatzbesprechung darüber aufgeklärt, daß die nun folgenden Kampfhandlungen unter dem Decknamen "Der Hammer fällt" auf St. Andre in der Kommunalität Sama, innerhalb der Konföderation Capella stattfinden werden. Es wird der Tag des 4. Septembers geschrieben, und Auftrag bei dieser Auseinandersetzung zwischen Truppen Liaos (Zwei Lanzen von Justinias Cuirassiere, 2. Bataillon) und einer Kompanie der 12. Wega-Rangers (Alpha Regiment, 1. Bataillon) auf Seiten der Vereinigten Sonnen, ist es, einen kleinen Gegenangriff der Capellaner abzuwehren, die nach Vernichtung einer ihrer Elitetruppen (Cochraine's Goliath) mächtig böse ob der Aggressionen Hanses sind. Siegbedingung ist ganz banal die physische Vernichtung des Angreifers durch den Verteidiger, hier also Davion.

Mit der Zeit werden nicht nur die Siegbedingungen etwas komplexer, sondern es wird auch die Anwendung von Sonderregeln geübt, die durchaus ein recht hohes Niveau erreichen, wie die Double blind-Ansätze im siebten Szenario "Der Janos-Fehler" beweisen. Das ganze Kampfgeschehen spielt sich jeweils innerhalb einer Auswahl aus zwei Standardkarten und der neu hinzugekommenen Waldkarte ab.

Die Strukturierung der Szenarien ist sehr gut, und folgt dem Primat der Übersichtlichkeit. Einzelne Informationen werden sowohl mittels Texts als auch durch graphische Zusätze optisch gekennzeichnet, um den schnelleren als auch übersichtlicheren Zugriff zu ermöglichen. Viel Platz nimmt die einzelne Beschreibung der Vorgeschichte und Umstände der jeweiligen bellizistischen Auseinandersetzungen ein. Somit kann die Lektüre dieser Einleitungen separat betrachtet als Vertiefung in die Hintergrundgeschichte des Vierten Nachfolgekrieges angesehen werden, eignet sich also als Lesebuch und Nachschlagewerk gleichermaßen. Im einzelnen setzen sich die Szenarien aus folgenden Komponenten zusammen:

- Einleitung
- Situation
- Spielvorbereitungen
- Siegesbedingungen
- Sonderregel

Jeweils zu Beginn eines jeden Szenarios werden die verschiedenen Kriegswerkzeuge der nur in Angreifer und Verteidiger differenzierten Spielertypen tabellarisch aufgeführt, und gestatten einen schnellen Zugriff auf alle relevanten Informationen, wie Mechtyp, Name des Piloten, und natürlich auch die Kriegerwerte, also Bordschützenwert, als auch

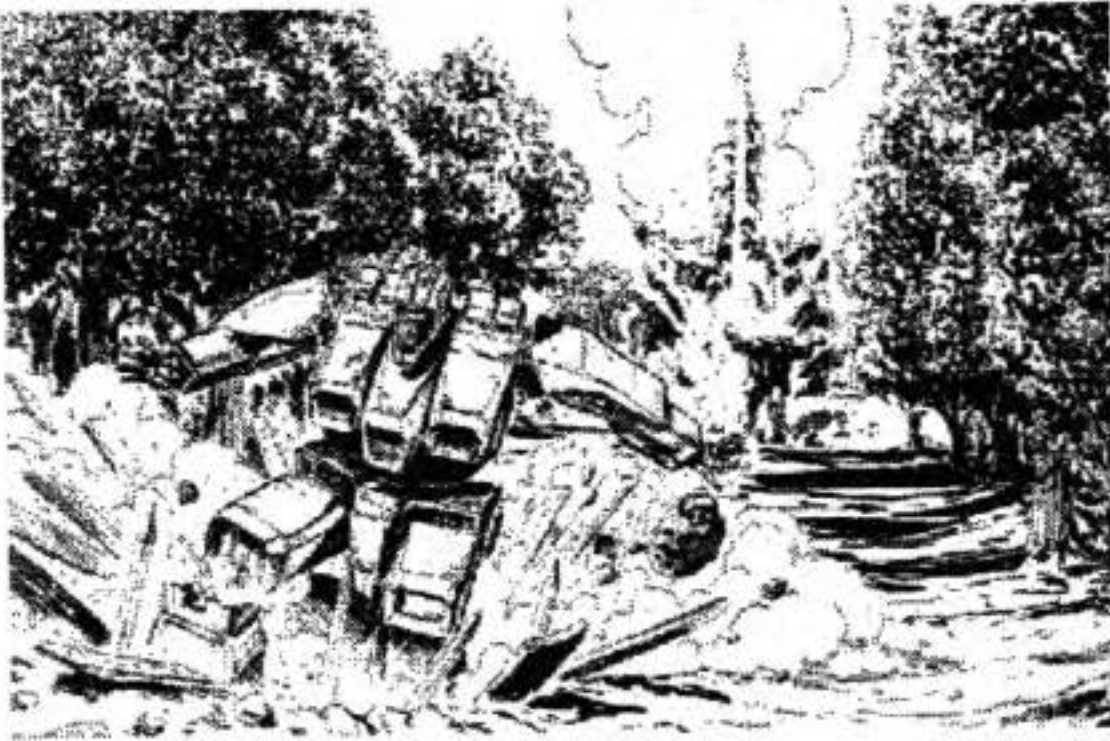
Mechpilotenwert. In meinen Augen ist dieser Zusatz gerade für Anfänger doch etwas mißlich und hinderlich, weshalb man gerade zur Gewöhnung lieber in den ersten Szenarien auf diesen Zusatz bewußt hätte verzichten sollen. Bei teilweise 20 Mechs auf der Platte zum Einstieg in das spielerische Geschehen des Szenariobandes und jedem Mechpiloten sein extra Süppchen, platzt nicht nur Anfängern der Kopf. Statt dessen hätte man hier auch den strategischen Blickwinkel der Neulinge erweitern können, indem man hier die Mechanzahl sukzessive einer Steigerung unterzogen hätte. Dies wäre auch im Rahmen eines weiteren Spielanreizes und einer Variationsmöglichkeit sinnvoll leistbar gewesen, indem man auf die Einbeziehung von Unterstützungs- oder Versorgungseinheiten von seiten der Autoren Wert gelegt hätte. Hier wurde somit eine gute Chance vertan.

Am Ende des Szenariobandes sind noch einmal neue Mechs aufgeführt, alles im allen nur Varianten des bereits Bekannten. Sie werden nach dem Muster der Hardware handbooks kurz beschrieben, und auch abgebildet, im Anschluß erhält man ihre Datenbögen. Alle sind auf dem neuesten Stand der Technik, beinhalten alles Wissenswerte, was auch schon FASA bei seiner letzten Record sheet-Sammlungsreihe berücksichtigt hat.

Schmerzvoll nimmt sich allerdings das Fehlen des Battlevalue aus, dem neuen Indikator FASAs für die Kampfstärke eines Mechs. Dieser Wert mißt nicht mehr allein die Komposition eines Mechs, sondern auch die Korrelation und Interaktion der Bauteile untereinander. So werden zum Beispiel folgerichtig Mechs als in einem Vergleich besser klassifiziert, die nach dem Abfeuern aller Waffen und Abzug der Leistung der Wärmetauscher ihre Summe bei null Hitzepunkten ansiedeln, als jene Mechs, die sich hingegen in Stilllegungsregionen vorschießen. Ergo sind Maschinen, die jede Runde ordentlich feuern können höher in ihrer Leistungsfähigkeit eingeschätzt worden. Es bleibt zu hoffen, daß dieser Wert in Zukunft zusätzlich zu den bereits vorhandenen Werten Preis und Combat value Einzug in die Record sheets als auch Datenbögen finden wird, der Vollständigkeit halber.

Interessant an dieser Stelle ist natürlich, daß innerhalb der Dogmatik dieses Heftes völlig auf die Standardmechs der 28er Schiene verzichtet wurde, als da wären: Maroder, Warhammer, Rifleman, etc. Betrübblich ist dieses Faktum in jeder Hinsicht, die Gründe hierfür sind bei FASA in Amerika zu suchen. Einer genaueren Umschreibung der Umstände, wieso diese Mechs fehlen, kann an dieser Stelle jedoch leider kein Platz eingeräumt werden, dies bleibt einem späteren Artikel vorbehalten.

(Fortsetzung auf Seite 18)



(Fortsetzung von Seite 17)

Fazit:

Wie erwähnt, richtet sich dieser Band vornehmlich an die Anfänger und Neulinge im Plattenbereich des Battletech-Universums. Ganz kann die Komposition diesem Anspruch jedoch nicht gerecht werden, da teilweise Anfänger doch durch die umfangreichen Mechaufgebote und spielerischen Details, wie die Massen an Mechpiloten- und Bord-schützenwerten überfordert werden.

Anwendbarkeit: 5

Die Szenarien sind als Steigerung für Anfänger gedacht, eignen sich aber ab einem erhöhten Anspruch der Szenarien auch für eine Partie unter Veteranen zwischendurch. In Kombination mit den aufbereiteten Informationen um den Vierten Nach-folgekrieg, die neue Spielkarte und die neuen Mechs unter dem Strich noch akzeptabel.

Verwertbarkeit: 4

Die Szenarien bemühen sich, die geschichtlichen Situationen und Gegebenheiten in das Spielge-schehen einzubinden. Dies wird vor allem durch den umfangreichen Gebrauch von Sonderregeln versucht, durch zwei verschiedenen Karten kann auf Dauer nicht von Abwechslung die Rede sein. Auch wissen die Szenarien durch den Einsatz von oftmals 20 Mechs hinsichtlich ihres Anspruchs, ge-eignet zu sein für Anfänger, zu überzeugen. Wen will man damit erreichen? Anfänger-Selbsthilfegruppen etwa? Bisher war es höchst sel-ten, daß sich zehn Grünschnäbel auf einmal an der Platte einfanden. Der Regelfall verheißt eher, daß ein paar wenige Interessierte durch eine Rol-lenspielergruppe an die Materie herangeführt wer-den. Für diese Art des Spiels sind die Szenarien geeignet, für reine Anfänger jedoch in keinem Fall.

Motivationsfaktor: 5

Die Szenarien wußten unter dem Strich nicht zu überzeugen, allein die aufbe-reiteten Informationen waren interes-sant. Auch die eine oder andere Anre-gung im Bereich der Sonderregeln konnte man mitnehmen.

Erscheinungsdatum:

Deutsche Ausgabe:
Englische Ausgabe: Battlepack 4th
Succession War - 3/98

Preis

Deutsche Ausgabe: 36,- DM
Englische Ausgabe: Battlepack 4th Succession
War - 37,- DM

Gesamtergebnis

6 Punkte

Erfahrene Spieler erhalten neue Impulse, aller-dings nur rein informativ, nimmt man einmal die neue Spielkarte hinweg. Für Anfänger ist der Sze-narioband nur bedingt geeignet. Größere und er-fahrene Spielgruppen jedoch können bei diesem Sammelwerk nicht viel falsch machen.

Preis/Leistung

7 Punkte

Material:

Szenarioband (48 Seiten stark); farbige Marker der Spielfiguren; Spielkarte "Waldland"

Neue Battletech-Produkte

Diesesmal können wir nicht mit einem derart umfangreichen Neuigkeitenbericht aufwarten, wie wir das in der vergangenen Ausgabe der Terra Post getan haben. Die Gründe liegen auf der Hand: Der letzte Bericht bezog seinen Umfang aus dem Umstand, daß wir auf Vollständigkeit bedacht waren, und deshalb auch hinsichtlich der Neuveröffentlichungen auf schon publizierte Produkte zurückgriffen. Mit dieser Ausgabe startend wollen wir nur noch diejenigen Produkte erwähnen, die seit der letzten Ausgabe der Terra Post als neu deklariert wurden. Dies kann im Einzelfall auch zu Überschneidungen führen, da wir alle drei Monate unsere Battletech-Zeitschrift veröffentlichen, die Ankündigungen der Hersteller jedoch meist kürzere Zeiträume im Bereich von zwei Monaten angeben. Gegen Ende eines jeden Jahres wird aber noch einmal in tabellarischer Form eine Übersicht aller Veröffentlichungen und leider auch der eingestellten Artikel vorgenommen werden, so daß jeder dann anhand der Tabelle überprüfen kann, was einem in seiner Sammlung noch fehlt, und was leider schon dem LostTech anheimgefallen ist.

Für diejenigen unter euch, die die erste Ausgabe der Terra Post nicht besitzen sei der Hinweis gestattet, daß diese und weitere fehlende Ausgaben der Battletech-Zeitschrift Terra Post jeweils zum Ende eines Jahres nachbestellt werden können. Es sind dann nicht die Originalausgaben, sondern auf Fehler überarbeitete Exemplare. Des weiteren könnt ihr auf Cons mit Mechforce Germany-Beteiligung ebenfalls ältere Ausgaben erstehen. Wir werden stets ein paar Ausgaben älterer Zeitschriften mit uns führen. Außerdem können künftig Artikel aus früheren Ausgaben der Terra Post über das Internet auf unserer Homepage abgerufen werden.

Allgemeines

Spielkarten

Die Auslieferung der Spielkarten erfolgt nun sowohl bei den Produkten FASAs als auch FanPros mit eindeutiger Feldmarkierung. Für die Zweifelsfälle von lichten und dichten Waldfeldern, Felder der Ebene 1 oder Ebene 2 werden nun Angaben hierzu auf den Karten abgedruckt, ein lästiges Ausdiskutieren des Für und Wider von Feldterrain entfällt somit.

Infos: Wölfe im Exil

Es ist amtlich: Die Wölfe im Exil sind formell als neuer Clan anerkannt worden. Im noch ausstehenden Field Manual: Crusader Clans werden die Wölfe i.E. als ein Bewahrerclan aufgeführt.

FASA

September

Battletech record sheets 3060

Wie FASA verlautbaren ließ, werden in dieser Record sheet-Sammlung die neuen Einheiten aus dem Technical readout 3060 verfügbar sein, als auch Record sheet-Vorlagen für alle Arten von Mechs, Panzer, und anderer Neuvorstellungen aus dem Technical readout 3060. Auch wird es für alle Formen der Battle armor-Einheiten Record sheets geben. Natürlich dürfen auch völlig neue Mechs und Varianten nicht fehlen, so daß in diesem Bereich ebenfalls einiges an Neuem zu erwarten ist. Basis der Neuveröffentlichungen sollen die neuesten technischen Errungenschaften aus dem Level 2-Bereich des Battletech sein.

Warrior: Coupe

Die englische Ausgabe des Buches wird noch einmal neu aufgelegt. Die deutsche Ausgabe der Warrior-Triologie ist unseres Wissens noch nicht eingestellt worden. Für alle diejenigen unter euch, die dennoch an der englischen Originalausgabe interessiert sind, dürfte dies sicherlich freuen, bricht doch FASA zum erstenmal in ihrer Bestehensgeschichte mit ihrer Art des Vertriebes, dem LostTech.

Oktober

The Clans: Warriors of Kerensky

Die Abkömmlinge General Aleksandr Kerenskys Sternbundarmee werden in diesem Quellenbuch ausführlich unter die Lupe genommen. Ferner liegt neben einer kompletten Geschichte der Clans, ihren gesellschaftlichen Idealen und Standpunkten auch eine kartographische Übersicht ihrer Heimatwelten vor. Für alle Battletech-Historiker ein absolutes Muß!

Vorschau auf die Field Manual-Serie

(Fortsetzung auf Seite 20)

(Fortsetzung von Seite 19)

Folgende Field Manuals sind bereits in Planung oder Arbeit:

Warden Clans (Dezember 1998/Januar 1999)
ComStar (April/Mai 1998)
Liao (Juni/Juli 1999)

Weitere Ausgaben der Serie, namentlich die Ausgaben der **Lyrianische Allianz**, des **Vereinigten Commonwealth** und der **Peripherie-Staaten**, werden im Jahre 2000 publiziert werden.

FanPro

Potentielle **Masterrules**-Käufer hergehört! FanPro hat angekündigt, zur Spiel'98 erste Exemplare der *deutschen Übersetzung* der Masterrules käuflich anbieten zu wollen.

Ansonsten erwartet uns nicht Neues aus dem Hause FanPro

Heyne

Ebenfalls sind für dieses Quartal keine Neuerungen im Bereich der Battletech-Romane angekündigt worden.

Ral Partha

Auch Ral Partha weiß über Neuigkeiten nichts zu berichten.

Twilight of the Clans- Übersicht

„Zwei dieser Akteure werden ihren Tod finden; einer wird ilKhan der Clans werden; einer wird der Erste Lord des Sternenbundes werden!“

Victor Ian Steiner-Davion
Prinz des Vereinigten Commonwealth

Vladimir Wlad
Khan Clan Wolf

Theodore Kurita
Koordinator des Drakonischen Kombinales

Lincoln Osis

Khan Clan Smoke Jaguar

Morgan Hasek-Davion
Marshall der Armeen, Vereinigtes Commonwealth

Anastasius Focht
Präzenter Martialum, ComStar

Sir Paul Masters
Kommandant, Ritter der Inneren Sphäre

Sun-Tzu Liao
Kanzler der Konföderation Kapella

William MacLeod
Kommandant, MacLeod's Regiment, Northwind Highlanders

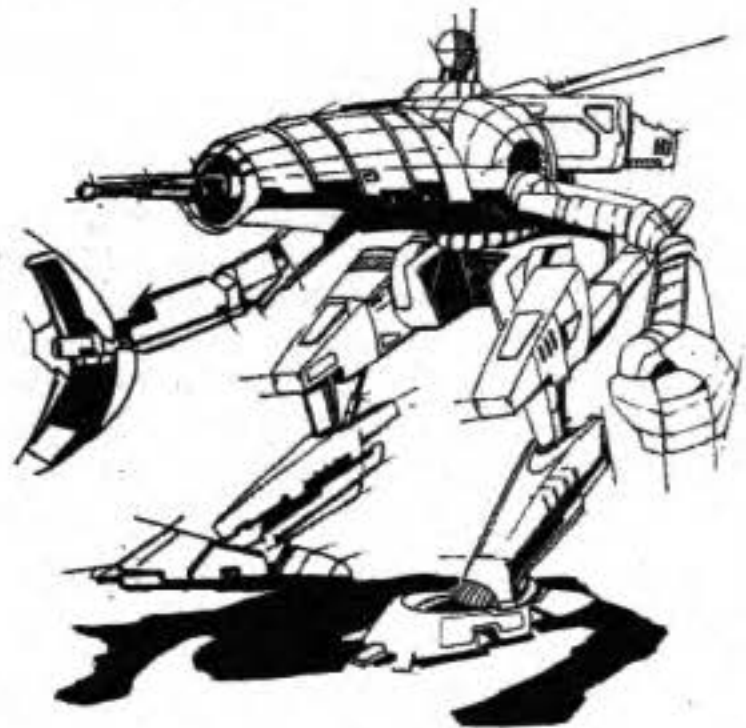
Marthe Pryde
Khan Clan Jade Falcon

Katherine Steiner-Davion
Archon der Lyrianischen Allianz

Phelan Kell
Khan Clan Wolf-in-Exile

Diese Ankündigung eingeschlossen der hier genannten Personen, nahm das Maximum Tech als Vorschau auf das vor, was im Rahmen einer Weiterführung der Battletech-Hintergrundgeschichte noch für den Leser ausstand. Seit dem Erscheinen des Maximum Tech sind nun schon fünf neue Battletech-Romane erschienen, der größte Teil bisher nur in englischer Sprache. Um trotzdem dem einen oder anderen Neugierigen das lange Warten auf die deutschen Übersetzungen zu ersparen, wurde diese Rubrik eingeführt, die den jeweils aktuellsten Stand der Hintergrundgeschichte dokumentieren soll.

Erster Lord des neuen Sternenbundes wurde Sun-Tzu Liao (Grave Covenant). Das erste Todesopfer wurde im Roman „The Hunters“ gefordert, in Form von Morgan Hasek-Davion.



Übersicht

Terra Post-Ausgabe 2/1998

| | |
|---|----------|
| Adressen des Vereins und der Vereinsführung | Seite 21 |
| Adressen der Mechforce-Akademien | Seite 22 |
| Adressen der Chapter | Seite 22 |
| Adresse von BT-Zockertreffen | Seite 23 |

Allgemeine Adresse und Anschrift des Vereins:

Mechforce Germany
Rellinghauserstraße 104
45128 Essen
Email: info@mechforce.de
Homepage: www.mechforce.de

Adressen der Vereinsführung:

Vorsitzender der MfG:

Trach Cuong Loi
Tulpenstraße 14
47057 Duisburg
0203-362811
Email: Loi@uni-duisburg.de

Mitgliederbetreuer:

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
0201-678731

Chefredakteur:

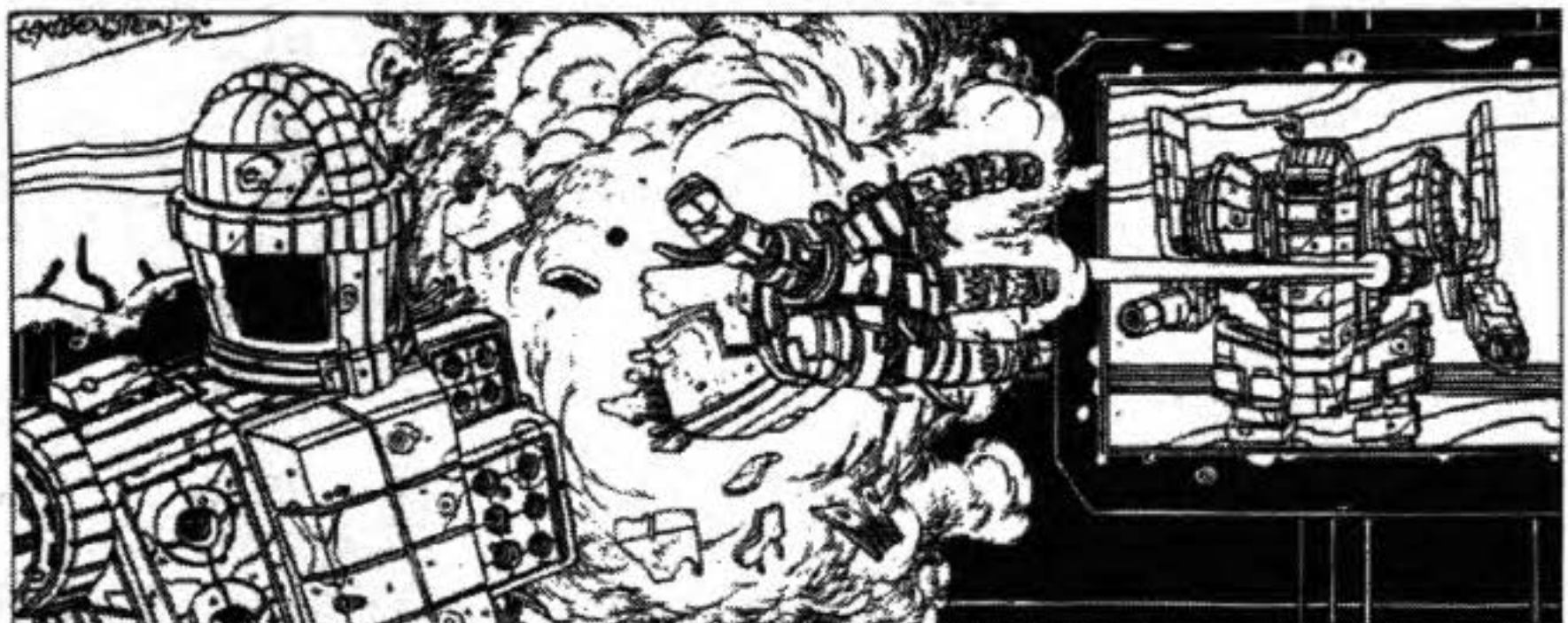
René Kriest
Frankfurterstraße 81c
65779 Kelkheim
06195-902733
D2: 0172-6642098
Email: RKriest@mechforce.de

Finanzen:

Chear Taing
Kammerstr.206
47057 Duisburg
0203/354126
C.Taing@uni-duisburg.de

Projektleiter: *auf Probe*

Michael Beck
Max Straße 1
52070 Aachen
Tel.: 0241/536459
D2: 0172-2158733



Akademien der Mechforce Germany

Innere Sphäre

Wolfs Dragoner

Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
06190-4452
Email: 101.9817@germany.net

Liao

Liao wurde eingestellt.

Clans

Clan Ghost Bear

Björn Kettler
Rotkäppchenweg 44
65795 Hattersheim
06190-72890
Email: BKettler@mechforce.de

Adressen der Chapter

Chapter 3028

Marik

Duncal Guards
Enlightened Valor
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
Tel.: 0201/333989

Liao

2nd Ariana Fusilliers
Detlef Howe
Quellenstr.65
45481 Mülheim
Tel.: 0208/489776
Fax: 0208/4869761
Email: detlef.howe@muelheim.
netsurf.de

Kurita

2nd Sword of Light
1st Bataillon
Marco Sommermann
Preisstr.18
45355 Essen
Tel.: 0201/678731

2nd Sword of Light
2nd Bataillon
Markus Müller
Sandstr.80
51379 Leverkusen
Tel.: 02171/28427
Email: markus.mueller@pironet.
de

Steiner

32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"
Michael Rieck
Hinterfeld 57
41564 Kaarst

Tel.: 02131/64180

Wolfs Dragoner

Black Widows
Black Widow Bataillon
René Kriest
Frankfurterstr. 81c
65779 Kelkheim
Tel.: 06195/902733
Handy: 0172/6642098
Email: RKriest@mechforce.de



Chapter 3058:

ComStar:

Der erste Kreis
Trach Cuong Loi
Tulpenstr.14
47057 Duisburg
Tel.: 0203/362811

Marik:

Duncal Guards
Enlightened Valor
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
Tel.: 0201/333989

Kurita:

First Genyosha
"Legacy of Yarinaga"
Marco Sommermann
Preisstr.18
45355 Essen
Tel.: 0201/678731

Wolfs Dragoner:

Alpha Regiment , Able Bataillon
"Killing Shadows"
Michael Rieck
Hinterfeld 57
41564 Kaarst
Tel.: 02131/64180

Wolf Spider's Bataillon
The Spider's Web
René Kriest
Frankfurterstr. 81c
65779 Kelkheim
Tel.: 06195/902733
Handy: 0172/6642098
Email: RKriest@mechforce.de



Clans:

Ghost Bear:

2nd Line Provisional Cluster
"Natural Born Killers"
Marco Sommermann
Preisstr.18
45355 Essen
Tel.: 0201/678731

Blood Spirit:

Blood Guard Keshik

Spirit Warriors
Sebastian Schommer
Jupiterstr.18
41564 Kaarst
Tel.: 02131/605494
Handy: 0172/2520543

Wolf:

1st Wolf Assault Cluster
"The Inquisitors"
Stephan "Vickers" Bortscher
Deutz-Kalkerstr.66
50679 Köln
Tel.: 0221/817512

Battletech-Zockertreffen:

Hessen:

Gemeindehaus Hattersheim/Okriftel

Jeden 1., 3. und 5. Mittwoch im Monat
Von 19:00 bis 24:00 Uhr

Ansprechpartner:

Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
06190-4452
Email: 101.9817@germany.net

Trennseite



Die Mechforce Germany im Internet:

www.mechforce.de

Timewarp **Übersicht**

Terra Post-Ausgabe 2/1998

| | |
|--|----------|
| Der Ursprung und die Bedeutung der Steiner-Faust | Seite 25 |
| Hauseinheiten der Nachfolgestaaten: Steiner - Teil 1 | Seite 26 |
| Nachtrag zu Ares-Konvention (Terra Post 1) | Seite 28 |
| Geschichte der Inneren Sphäre | Seite 29 |
| Die Zwölf Prinzipien der Kriegsführung | Seite 30 |

Der Ursprung und die Bedeutung der Steiner-Faust

"Unsere Faust symbolisiert alles, was ein Reich zum Herrschen braucht: Mut, Entschlossenheit und Schlauheit. Diese Tugenden werden seit Generationen von unserer Familie gepflegt, sie finden ihren Niederschlag in der gesamten Bevölkerung und sind ein Garant für das Überleben unseres Reiches. Dieses Wappen ist mit der Geschichte unserer Familie seit 1000 Jahren verknüpft, der Familie, die das glorreiche Herrschaftsgebiet des Lyranischen Commonwealth zum führenden Staat der Inneren Sphäre gemacht hat. Jeder unserer Gegner weiß mit Schrecken zu behaupten, was es bedeutet, in einer Schlacht mit Mechs diesen Abzeichens gegenüberzustehen. Er weiß, daß er es mit den besten und treuesten Kriegern der Inneren Sphäre zu tun hat, Kriegern denen die Ehre und die Tradition ihres Reiches als höchstes Gut gilt. Doch wenn unsere Gegner dies bemerken ist es schon zu spät: Die Steiner-Faust hat bereits wieder zugeschlagen. [...]"

"Die Bedeutung unseres Wappens" General Leutnant Roman Steiner, Kommandant der 3rd Royal Guards auf Coventry in einer Rede vom Juni 3029

Die Steiner-Faust

Der Entstehungsgeschichte der Steiner-Faust als Symbol des Lyranischen Commonwealth ist glücklicherweise für Historiker gut überliefert.

Als der russische Bürgerkrieg im Jahre 2011 ausbrach, revoltierte Polen offen gegen das politische System der Sowjetunion, das Polen mehr als 60 Jahre lang unterdrückt hatte. Als ein Zeichen ihrer Revolution, benutzten die Polen die gestreckte



und geballte Faust als ihr Symbol. Es erschien auf Flaggen und auf den Armbändern der Soldaten, und wurde auf die Seitenflächen der Fahrzeuge der Polnischen Revolutionsarmee gemalt. Die Sowjettruppen zerschlugen brutal den Volksaufstand.

Der russische Bürgerkrieg war immer noch im Gange, und drohte die gesamte Welt in einem atomaren Armageddon zu zerstören. Die NATO entschied sich in das Bürgerkriegsgebiet einzumarschieren, indem sie ihre eigenen Truppen schickte, um die Kämpfe zu beenden. Viele dieser Soldaten, vielfach die Besatzungen gepanzerter Fahrzeuge, begannen Variationen der polnischen Faust als Sympathiebekundungen für das polnische Volk zu übernehmen. Unter den deutschen Streitkräften, die nach Polen geschickt wurden, waren fünf Mitglieder der Familie Steiner, alle hatten ihre Fahrzeuge mit der gestreckten Faust geschmückt. Die Familie Steiner hat sich das Symbol anscheinend zu Herzen genommen, den es blieb mir ihr seit dieser Zeit immer verhaftet, gleichgültig ob als Geschäftszeichen, als ein auf ein Sportauto gemaltes Emblem, oder als Vorlage für von Frauen der Familie Steiner getragenen Diamanten.

Es war die Zeit um den Exodus herum, als jedes Familienmitglied begann, das Faustusymbol an Ringen oder Anhängern zu tragen. Die Familienälteren trugen eine Steiner-Faust ausgestattet mit blauen und goldenen Edelsteinen als ein Symbol des Respekts zu den regelmäßigen Familienzusammenkünften. Die Kette wurde zum Symbol der Macht des Archonten, als Katherine Steiner (geb. 2373 gest. 2446; Archontin von 2408 bis 2445) sie bei ihrem Rücktritt ihrem Sohn (Alistair Steiner, geb. 2407 gest. 2467; Archont von 2445 bis 2467) übergab.

Mit der Besteigung des Throns hatte Katherine ursprünglich geplant, daß die Steiner-Faust nur

als Symbol für das Militär dienen sollte, während die dreisaitige Leier auch weiterhin das Lyranische Commonwealth repräsentieren sollte. Mit dem Fortdauern der Kriege schien die friedlich Leier als Symbol nicht mehr geeignet, und so erschien bald die herausfordernde Steiner-Faust als des Reichs Kampfstandarte. Es war im letzten Jahr ihrer Herrschaft, als Katherine Steiner den Wünschen ihres Sohnes nachgab, daß die Steiner-Faust offizielles Emblem des Lyranischen Commonwealth werden soll.

Thelos Auburn, "Symbole des Commonwealth: Einblicke in die Abbildungen", Commonwealth Historical Press

Hauseinheiten der Nachfolgestaaten: Steiner – Teil 1

Ein weiterer Beitrag in dieser Sektion widmet sich den Hauseinheiten der Nachfolgestaaten zur Zeit unmittelbar nach dem Ende des Vierten Nachfolgekrieges in der Inneren Sphäre. Inbegriffen in dieser Aufreihung der Hauseinheiten sind die Truppen der Herrscherhäuser Steiner, Davion, Kurita, Marik, Liao und dem neu entstandenen St. Ives-Kompakt, der sich in den politischen Wirren des Vierten Nachfolgekrieges aus dem bisherigen Planetenverbund der Konföderation Kapella entsagte, und nun eigene Wege geht. Auf die Aufreihung der zu diesem Zeitpunkt den korrespondierenden Häusern assoziierten Söldnereinheiten wurde verzichtet. Sollte in diesem Bereich jedoch Bedarf an Aufklärung bestehen, so teilt uns – den Mitarbeitern der Redaktion - dies bitte mit. Einfach eine Email oder eine Postkarte an uns senden.

Den Anfang der Auflistung und Beschreibung der Einheiten macht das Lyranische Commonwealth unter der Regentschaft Haus Steiners. Dieser Artikel hat dementsprechend auch ergänzenden Charakter, da eine Seite vorher die etymologische Gehalt des Wappens des Hauses Steiner detailliert skizziert wurde. Die Truppen des Hauses Steiner umfassen folgende Einheiten:

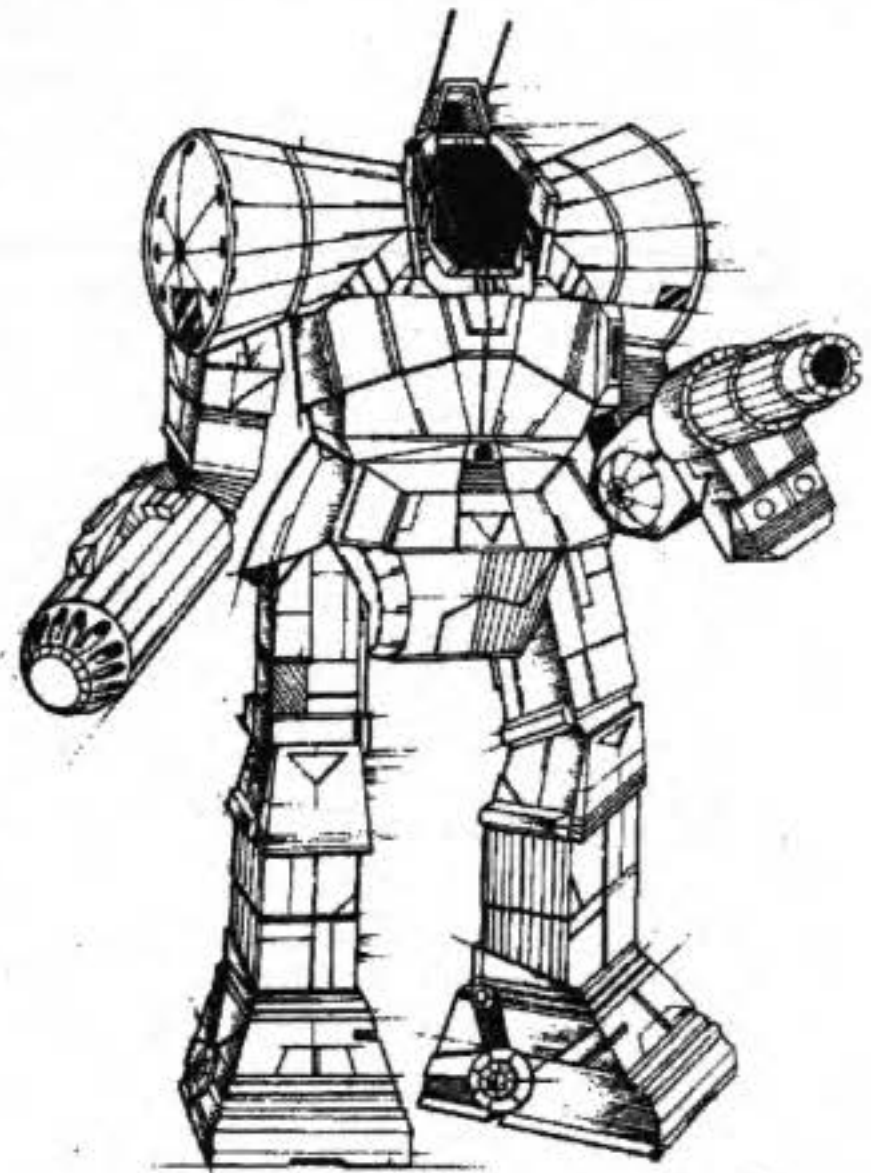
- Lyranische Garde (Lyran Guards)
- Royal Guards
- Skye Rangers
- Donegal Garde (Donegal Guards)
- Arkturusgarde (Arcturan Guards)
- Lyranisches Heer (Lyran Regulars)

Wir werden uns im Verlauf dieser Artikelserie an dieser Reihenfolge orientieren. Sofern Material in

den verschiedenen Quellen-, Szenario- und Hausbüchern über eine Einheit verfügbar war, so wurden diese Informationen eingefügt.

Lyranische Garde (Lyran Guards)

Die 13 Mechregimenter der Lyranischen Garde stellen das Rückgrat der LCS dar. Sie sind über das gesamte Commonwealth verteilt und kommen überall dort zum Einsatz, wo sie gerade benötigt werden. Als typische Steiner-Einheiten haben sie eine deutliche Vorliebe für schwere bis überschwere Bataillons, wobei die mittelschweren Einheiten eine Mischung verschiedenster Mechtypen darstellen, die keine besondere Bevorzugung erkennen läßt. Auch bei schweren Einheiten scheint keine besondere Philosophie die Zusammensetzung zu bestimmen, es wird aber ein Übergewicht des vor allem im Commonwealth hergestellten Crusader deutlich. Die Mechs dieser Größenklasse sind in der Regel in nahezu perfektem Gefechtszustand.



Alle überschweren Commonwealth-Lanzen sind um die Mechs der Zeus- und Atlas-Baureihe aufgebaut, den Stolz der LCS. Diese gewaltigen Kampfkolosse haben sich schon für viele Gegner als todbringend erwiesen.

Das Einheitenabzeichen der Lyranischen Garde zeigt eine dreisaitige Lyra in Silber auf einem blauen Schild. Entsprechend benutzt die Gar-

de Blau und Silber als Parade Farben, wobei Blau grundsätzlich vorherrscht. Einzige Ausnahme von dieser Regel ist die Dritte Garde, die als Leibwache des Archons eingesetzt ist und ihre Mechs einfarbig schwarz lackiert.

3rd Lyran Guards: "The Eversworded Third"

Diesen Namen erhielt die Einheit von ihren kommandierenden Offizieren, die die Gewohnheit hatten, altertümliche Breitschwerter zu den Offiziersmessen zu tragen. Die Tradition begann mit Oberst Rekenzie Weber, ein der alten Tradition folgender und leidenschaftlicher Fechter. Während er seinen Dienst als Kommandant der Einheit im Ersten Nachfolgekrieg verrichtete, entdeckte er ein solches Breitschwert in den Ruinen eines Museums in Alexandria.

6th Lyran Guards: "Saucy Sixth"

Die Einheit erhielt diesen Spitznamen nachdem sie beim Schmuggel von Männern und Frauen fragwürdiger Integrität in ihren Kasernenbereich während des ersten Nachfolgekrieges erwischt wurde.

10th Lyran Guards: "Thundering Elephants"

Da das Regiment hauptsächlich aus schweren Mechs bestand, verglichen die Kameraden der Einheit das Aussehen der laufenden Mechs mit den Dickhäutern auf Terra und Nekkar.

11th Lyran Guards: "St. George's Regiment"

Dieser Name erinnert in ehrender Weise an die Fähigkeiten der Einheit im Kampf gegen Haus Kurita während des Zweiten Nachfolgekrieges, mit Verweis auf den legendären Heiligen, der den Drachen erschlug.

14th Lyran Guards: "The Fearsome 14th"

Die 14te bekam ihren Spitznamen aus der Zeit, als die komplette Einheit schwarz, rot und grau bemalt war für den Kampf auf der dunklen Welt Baxters.

15th Lyran Guards: "The Death or Glory Boys"

Diese Einheit erhielt ihren Namen für die unzähligen Male, die die Einheit dem Tod gegenüberstand, nur um das Schicksal mit dem Willen zum Überleben auszutricksen.

19th Lyran Guards: "The Scarlet Guards"

Die "Scarlet Guards" bekamen ihren Namen für die Zeit, als die Einheit kurzzeitig die 3rd Lyran Guards als Bewacher der Triade während des Zweiten

Nachfolgekrieges ersetzten. Alle Mechs dieser Einheit haben scharlachrote Farbflecken auf der Schulter.

24th Lyran Guards: "The Slashers"

Die "Slashers" bekamen ihren Namen in der Zeit, als sie auf Suk stationiert waren, während des Zweiten Nachfolgekrieges.

Ein Edelmann des Planeten hatte die Einheit und ihre Familien belästigt. Eines Nachts brachen stark vermummte Soldaten in die Villa des Edelmannes ein, und schnitten ihm in dem nachfolgenden Handgemenge ein Ohr ab. Es gab nicht genügend Beweise gegen irgend jemand der Einheit, um offiziell dieses Verbrechen angeklagt werden zu können.

26th Lyran Guards: "Steiner's Boots"

Dieser Spitzname wurde der Einheit von der lyranischen Öffentlichkeit gegeben, die in der Vergangenheit oftmals Rebellionen und Aufstände innerhalb des Reiches niederschlug.

30th Lyran Guards: "Walking Hellfire"

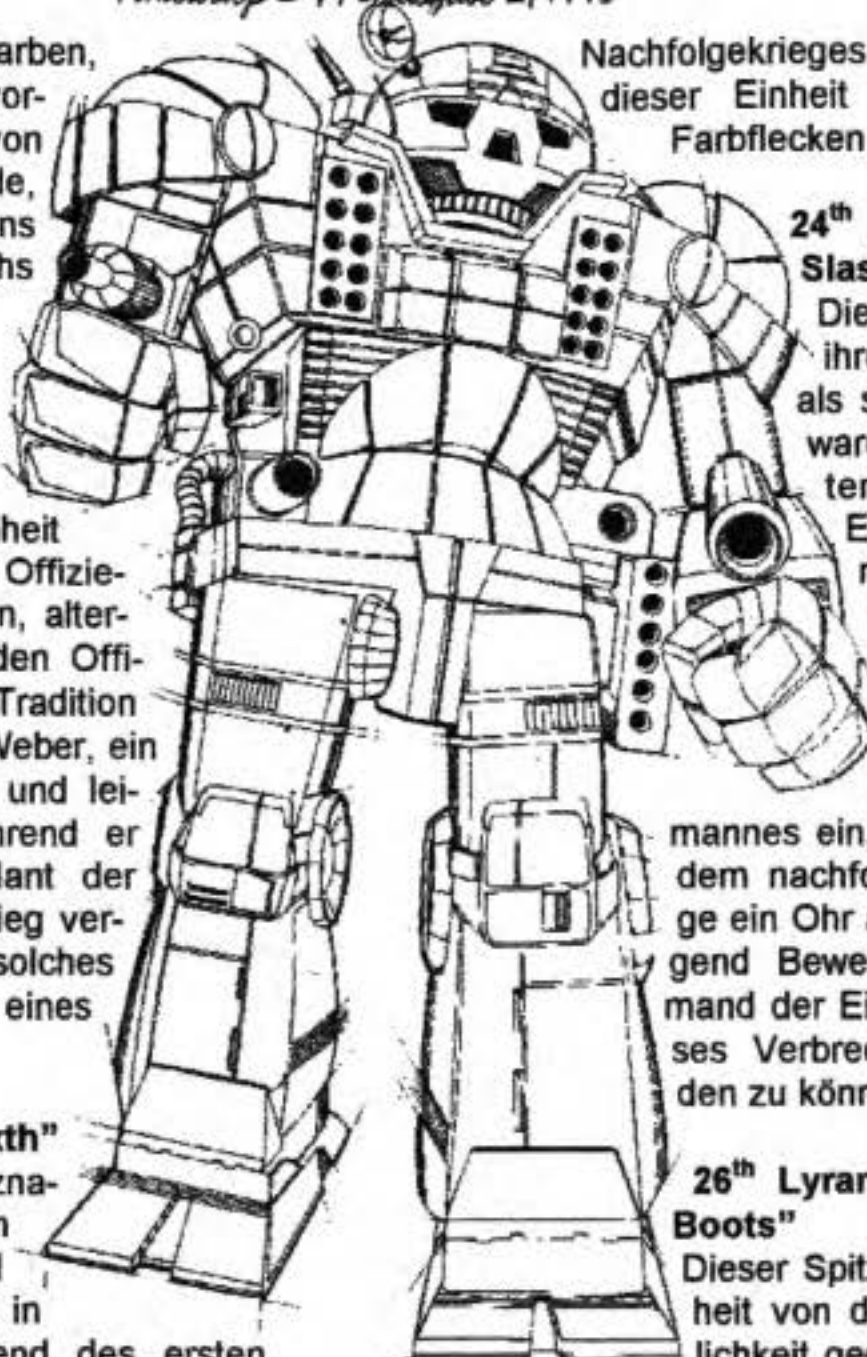
Diese Einheit besitzt Elemente der außer Dienst gestellten 2nd Lyran Guards, welche Streitkräfte Haus Kuritas bei Port Moseby besiegten, indem sie ein riesiges Feuer in Mosebys strohtrockenen Wald entfachten. Mechs dieser Einheit tragen ein Flammenabbild auf ihren oberen Schultern.

32nd Lyran Guards: "Red Arrows"

Die "Roten Pfeile" besitzen einen sehr alten Spitznamen, den zuerst ein amerikanisches Regiment besaß. Auf taktischen Karten zeigen rote Pfeile gegnerische Streitkräfte an. Der Spitzname erinnert ehrenvoll an die Tatsache, daß es noch keiner feindlichen Einheit gelang, die "Roten Pfeile" völlig aufzuhalten.

36th Lyran Guards: "Air Surfers"

Die Einheit erhielt ihren Namen als Oberst Jessica Templar der erste Commonwealth-Mechkrieger wurde, der im Dreisprung der Atmosphäre eines Planeten entkam und somit überlebte.



Nachtrag zu dem Artikel Ares-Konvention aus der Terra Post 1 (Seite 31):

Wir bedauern, daß uns beim Erstellen der Terra Post Nr. 1 ein Artikel nur als Fragment abgedruckt wurde. Der vollständige Auszug aus der Verteidigung der Menschheit lautet:

Auszug aus: Verteidigung der Menschheit: Die Schlacht um Tukayyid, von Präsentor *Martialum Focht*, ComStar Press, Juli 3054

Viele Kommandeure der Inneren Sphäre sahen die Kampfaktiken der Clans als wahnsinnig an. Ihre Bereits eine Schlacht durch einen einzigen Kampf entscheiden zu lassen, Selbstmord für jeden, der weder ihre phänomenale Fertigkeiten noch ihre fortgeschrittene Waffentechnologie besitzt, ist ein typisches Beispiel dieses "Wahns".

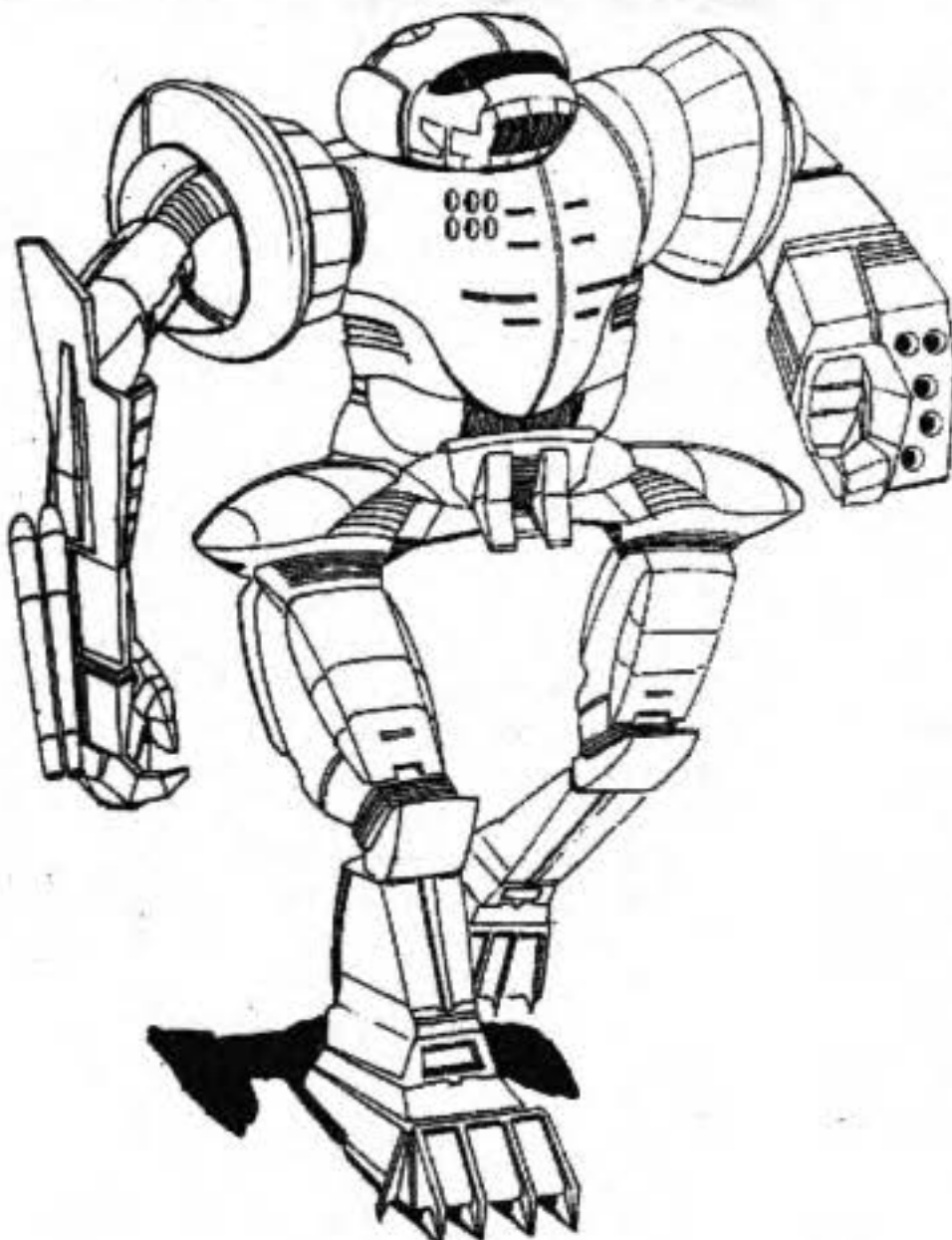
[folgender Abschnitt fehlte in der letzten Ausgabe:]

Jede Hoffnung, die Invasoren durch Ausnutzung ihrer Verrücktheit leicht zu besiegen, wurde schnell zerstreut. Ihre überwältigende Technik half ihnen, wiederholt die Besten und Klügsten Gegner aus der Inneren Sphäre zu besiegen, was dazu führte,

daß viele glaubten, die Clan-Krieger seien Übermenschen. Somit wurde unsere erste Spekulation, die Clanner seien eine fremde Lebensform, gekommen, um die Einwohner der Inneren Sphäre zu unterjochen, von der Öffentlichkeit schnell akzeptiert. Obwohl wir unseren Irrtum bald erkannten, war das Eindämmen der Panik selbst in unseren eigenen Reihen sehr schwierig. Viele glaubten wahrhaftig, die Clanner seien Dämonen, die gekommen waren, um sie in den Schlund der Hölle zu verschleppen. Sogar die Erkenntnis, daß sie Menschen sind, half wenig, das Image der Clans als "Racheengel" zu beseitigen, die gekommen waren, um die Menschheit für ihre Sünden büßen zu lassen. Andererseits ist dieses Bild gar nicht so weit hergeholt, da die Clans aus der Zerstörung des Sternbundes durch die Nachfolgestaaten entstanden sind.

Von solchen Überlegungen abgesehen, sind Clanner durch und durch Krieger bester Art. Jene, die das nicht begreifen, können sie nicht verstehen. Die Clans kamen, um jene zu bestrafen, die ihrer Meinung nach für die Zerstörung des Sternbundes verantwortlich waren, einerseits um den Sternbund zu rächen und um ihn andererseits mit Gewalt wieder aufzurichten. Das Ideal des Sternbundes als friedlicher Zusammenschluß von Staaten haben sie genauso vergessen, wie es die Gründer des Sternbundes vergessen hatten, als sie nach der Weigerung der Peripherie-Staaten, dem Bund beizutreten, den Vereinigungskrieg begannen.

Die Saat des durch diesen Krieg entstandenen Hasses zerstörte vermutlich auch den Sternbund, und die Clans stehen vor dem gleichen Schicksal, sollten sie triumphieren. Die Clanner wollen Terra zurückerobern, um von dieser Basis aus den Sternbund wieder aufzurichten. Wären die Invasoren erfolgreich gewesen, wäre dieser Sieg bedeutungslos geblieben, da nur wenige der Nachfolgestaaten freiwillig einem ihnen durch die Clans aufgezwungenen Sternbund beigetreten wären. Falls die Clans Terra erobern, werden sie gezwungen sein permanent Krieg zu führen, um die eroberten Welten zu halten, und somit verletzen sie die Prinzipien des Sternbundes, die sie als heilig verehren. Anstatt den Menschen das goldene Zeitalter zurückzubringen, werden die Clans vielleicht zu Vieles zerstören und den Rest als Geiseln halten müssen, um den Frieden erhalten zu können. Solch ein Sternbund wäre ein Zerrbild des wahren Sternbundes, welchen die Clanner zu verehren behaupten, aber selbst unser knapper Sieg auf Tukayyid mag nicht ausreichen, um das aufzuhalten.



In der heutigen Terra Post, befassen wir uns mit der Herkunft der Herrscherhäuser des BattleTech-Universums.

Geschichte der Inneren Sphäre

Aufbruch zu den Sternen

Die Herrscherhäuser der Inneren Sphäre

Die Herrscherhäuser der Inneren Sphäre lassen sich unterschiedlich weit zurückverfolgen, aber alle haben sie ihre Wurzeln auf Terra.

Die Spur des Hauses Cameron, Herrscher über die Terranische Hegemonie und bis zum Untergang des Sternbundes Erbhälter des Titels des Ersten Lords, reicht bis ins Schottland des 15. Jahrhunderts und zu einem Sir Ewen Cameron of Lochiel, der seinen Titel 1505 vom schottischen König James Stuart IV. erhielt. Spätere bekannte Träger des Namens waren Simon Cameron, erster Kriegsminister des US-Präsidenten Abraham Lincoln, oder Jessica Cameron, eine australische Biochemikerin und Nobelpreisträgerin für Medizin im Jahre 2002 für ihre Arbeit bei der Entwicklung von Impfstoffen gegen Retrovirusinfektionen.

Vorfahren der tyranischen Herrscherfamilie Steiner tauchengesichert erst im 20. Jahrhundert im deutschen Bundesland Schleswig-Holstein auf, wo sie sich einen Namen auf dem Gebiet der Computertechnik und als Politiker einer ökologisch - liberalen Partei namens Die Grünen erwarben. Einzelne Dokumente aus jener Periode scheinen darauf hinzuweisen, daß die Familie aus dem damals als Deutsche Demokratische Republik unabhängigen, kommunistisch regierten Ostteil Deutschlands stammte und vor der Flucht in den Westen einen anderen Namen trug. Die Steiners legten durchgängig großen Wert auf Bildung, und die stark matriarchalisch geprägte Familie zeichnete sich zudem durch einen auffallenden festen Zusammenhalt aus, der zum Beispiel in der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts dafür sorgte, daß fünf Brüder einen Mord gestanden, den keiner von ihnen begangen hatte, weil sie jeweils glaubten, damit einen der vier übrigen zu decken.

Der bekannteste frühe Träger des Namens Kurita war - wie es die kriegerischen Bushido-Traditionen des von Haus Kurita geprägten Draconis-Kombinats erwarten lassen - der japanische Admiral Takeo Kurita im 2. terranischen Weltkrieg.

In den nachfolgenden Jahrzehnten waren Mitglieder der Familie in Berufsfeldern aller Art zu finden, von Computernetzwerkforschung bis zur Produktion von Sexfilmen. Eine Nachfahrin des Admirals, seine Urugroßnichte Katherine Kurita, heiratete 2021 Takayoshi Fuchida, den Mitentdecker der Prinzipien des Kearny-Fuchida-Sprungantriebs. Beider Enkel, Takeo Fuchida, wurde in einem ominösen Anklang an Tendenzen seiner Familie als Batallionskommandeur bei einem Einsatz gegen streikende Arbeiter in Brasilien gleichzeitig für seine Tapferkeit vor dem Feind ausgezeichnet und wegen übermäßiger Härte gegen unbewaffnete Zivilisten gerügt.

Der Hintergrund der Familie Davion vor ihrer Einwanderung auf New Avalon ist ziemlich obskur, aber es sind zumindest Spekulationen möglich. Der erste erkennbare Träger des Familiennamens war ein im 16. Jahrhundert lebender Franzose, Jean-Baptiste d'Avion, der als unehelicher Sohn eines hohen Adligen in dem Dorf Avion im Artois geboren wurde. In für die Davions typischen romantischer Manier soll d'Avion Mary Stuart als Teil ihrer Leibwache in ihre Heimat begleitet haben, als sie den schottischen Thron bestieg. Später nahmen die Davions statt der ursprünglichen französischen eine schottische Herkunft für sich in Anspruch. Auf Terra hatten sie die Neigung, sich für eine verlorene Sache einzusetzen. Als loyale Untertanen der Stuarts kämpften Davions bei Preston, Killicrankie und Sherrifmuir. Auch in der Armee des Young Pretender Bonnie Prince Charlie bei Culloden waren sie vertreten. Eine Redewendung der Familie sagt, daß die Davions wie einst Achilles, zu einem kurzen aber ruhmreichen Leben verdammt sind.

Der Gründer des capellanischen Herrscherhauses Liao, Elias, wuchs in der zweiten Hälfte des 22. Jahrhunderts als Sohn eines britischen Politikers chinesischer Abstammung und der Tochter eines nepalesischen Universitätsprofessors im Freistaat Hongkong auf, dessen dritter Präsident er 2178 wurde. Nach der Eroberung Hongkongs durch taiwanische Truppen ein knappes Jahr später floh er in die Heimat seiner Mutter, von wo er drei Jahre später als Anführer einer Terroristengruppe wiederkehrte und die globale Anarchie predigte. Auf das Konto dieser Vereinigung gingen bis zum Jahre 2188 knapp zweihundert Attentate, denen 26 Staatsoberhäupter zum Opfer fielen. Nach Verurteilung in Abwesenheit durch einen Allianz-Gerichtshof wurde die Himalajafestung Liaos im selben Jahr von chinesischen Kommandotruppen sowie europäischen und indischen Panzereinheiten gestürmt. Elias Liao entkam, aber seine Frau und seine beiden Töchter im Alter von sieben und neun Jahren verloren bei dem Angriff das Leben. Liao selbst floh mit seinen überlebenden Söhnen und dem Rest seiner Gefolgsleute unter falschem Namen ins All, wo sie eine neue Existenz aufbauten.

Haus Marik in der Liga Freier Welten hat die

längste Familiengeschichte aller Hausfürsten der Inneren Sphäre. Seine Mitglieder lassen sich bis ins Mähren des 13. Jahrhunderts Terras zurückverfolgen. Über mehrere Jahrhunderten gehörten die Mariks (gelegentlich auch Maryk oder Marek geschrieben) zur Aristokratie des habsburgischen Reiches, eine Zeit, in der sie erhebliches diplomatisches Geschick entwickelten. Nach dem Untergang der k.u.k. Monarchie verliert sich ihre Spur im Dunkeln der Geschichte, bis zum 21. Jahrhundert, in dem die Familie eine beträchtliche Wirtschaftsmacht erwarb, so daß ihr in der Exodus-Periode ein Planet zur mineralogischen Ausbeutung zugesprochen wurde. Das Bergbauunternehmen der Familie war ein wichtiger Faktor im interstellaren Handel, und Charles Marik war Allianz-Senator des Planeten Marik, bis dieser sich 2238 unabhängig erklärte.

Die Zwölf Prinzipien der Kriegsführung

Kampfziel

Habe immer ein klares Ziel vor Augen. Ohne dieses sind die Verluste an Menschen sinnlos.

Offensive

Wenn man die Möglichkeit besitzt sollte man solange angreifen und offensiv vorgehen, wie es einem möglich ist.

Befehlseinheit

Habe immer einen Überblick über die Hierarchie der Vorgesetzten und Untergebenen, und über die Aufgabe, welche sie zu erfüllen haben. Dies kann einem nicht nur in schwierigen Zeiten hilfreich sein, es wird einem auch ein besseres Gespür dafür geben, wie die eigene Mission mit dem Gesamtergebnis übereinstimmt.

Kampfstärke

Niemals darf man in einen Kampf mit zahlenmäßiger Unterlegenheit einwilligen. Selbst die schwächste Armee kann einen besiegen, wenn sie größer ist.

Effizienz

Niemals Aufwand und Nachschub verschwenden. Es sollte gerade soviel der eigenen Truppe eingesetzt werden wie es notwendig ist, um den größten Schaden in der kürzesten Zeit anzurichten. Den Rest der eigenen Kräfte sollte man dafür bewahren, die Gewinne zu vergrößern, oder um sich gegen Gegenangriffe zu schützen.

Beweglichkeit

Lerne den Wert der Beweglichkeit auf dem Schlachtfeld schätzen. Fähig zu sein, das Schlachtfeld in einer gut organisierten Schlachtreihe zu durchschreiten kann den stärksten Gegner mit einem Minimum an Blutvergießen überwältigen.

Überraschungsmoment

Das Überraschungsmoment verdoppelt die eigenen Kräfte effektiv.

Informationsaufbereitung

Informationen sind wie Eier, je frischer desto besser. Ein guter Ratschlag kann vielleicht eine Schlacht entscheiden, ein schlechter jedoch kann die ganzen Anstrengungen zunichte machen.

Einfachheit

Wenn ein Plan auf dem Papier oder in einer Computersimulation unübersichtlich wirkt, dann ist er zu kompliziert um erfolgreich sein zu können. Die besten Pläne sind manchmal jene, die in den Sand gezeichnet wurden, und mit Hilfe der Hände erklärt werden können. Eine gute Lösung mit Elan in die Tat umgesetzt ist besser als eine perfekte Lösung zehn Minuten nachdem es zu spät ist.

Aufrechterhaltung der Truppenmoral

Flöße Deinen Soldaten Stolz und Pflichtgefühl, Wertbezogenheit und Loyalität ein. Sorge dafür, daß sie auf dem laufenden gehalten werden, ausgeruht und zufrieden sind. Offiziere sollten die Front häufig besuchen, nicht um dort auszuhelfen, sondern um den persönlichen Kontakt mit den Fronteinsatzkräften zu pflegen.

Verwaltung

Dies ist die stumpfsinnigste, geistloseste aller Hausaufgaben, jene jedoch sorgsam zu erfüllen ist in jedem Falle besser, als dem Feind ohne Munition gegenüberzustehen.

Gnade

Sei standhaft und opfere Dich auf, sobald die Kämpfe jedoch beendet sind, behandle Deine Gefangenen mit Respekt und COURTESY. Nicht nur ist es korrekt und moralisch richtig für einen Star League-Soldaten dementsprechend zu handeln, denn sobald der Feind von der eigenen barmherzigen Behandlung erfährt, wird dieser auch eher in eine Kapitulation einwilligen.

-From "A Primer to Tactics and Strategy": 34th Edition, edited by General Aleksandr Kerensky, SLDF Press, 2742

Techtalk **Übersicht**

Terra Post-Ausgabe 2/1998

Taktisches Battletech-Spiel

Seite 31



Taktisches Battletech-Spiel

In dem folgenden Artikel möchte ich ein wenig auf taktisch-spielerische Elemente rund um Battletech eingehen. Es handelt sich hierbei um Tips, die sich als allgemeingültige Hilfen für Battletecher herauskristallisiert haben. Sie machen aus einem keinen besseren Spieler im Sinne strategischer Überlegenheit, sondern mehr einen clevereren, der hier und dort in der einen oder anderen Situation seinem Glück auf die Sprünge helfen kann, und wird in die Lage versetzt, seinen Mech effizienter zu spielen. Veteranen und Elitespieler werden sicherlich auch über die eine oder andere Spielhilfe überrascht sein, sie sind einem logisch denkenden Spieler (ja, so was soll es auch im BT-Bereich geben!) einleuchtend und hilfreich. Falls ihr noch weitere Anregungen ähnlicher Überlegungen habt, sendet sie an die Mechforce unter dem Stichwort Taktik, per Post oder per Email.

Schadensverteilung – Schaden ist nicht gleich Schaden

Elementarer Grundgedanke bei der Schadensermittlung sollte die Reihenfolge der getroffenen Waffen bei der Platzierung sein. Hier lautet der Leitsatz: "Kritische Treffer entscheiden Schlachten, nicht zerstörte Panzerung". In der Praxis sollte die Waffe, die den größten Schaden beim Gegner hervorruft, zuerst platziert werden. Daraufhin in absteigender Reihenfolge des Schadens die nächsten Waffen. Dies gilt für den einzelnen Mech im speziellen, für die Mechs einer Einheit (Chapter) im allgemeinen. Bei Team-Fights sollten zuerst die Maschinen ihren Schaden verteilen, die die schwereren Waffen besitzen. Die Überlegung, die dahinter

steckt ist folgende: Die Waffen mit dem größten evozierten Schaden sollen sich um die Panzerung kümmern, während die Waffen mit weniger Schaden sich um die Erlangung kritischer Treffer kümmern sollen. Ein Beispiel soll dies verdeutlichen.

Der rechte Torso eines Guillotine GLT-3N (Insider sprechen auch von einem Fallbeil...) hat einen Panzerungswert von 22. Nehmen wir an er hätte in den vorherigen Runden bereits den Schaden eines M-Lasers in diese Lokation erhalten, so hat er nur noch einen Panzerungswert von 17. Trifft ihn in einer Runde sowohl eine AC-20 als auch noch ein M-Laser in dieser Lokation, so hat der arme Kerl bereits kritischen Schaden. Wer jetzt mitgedacht hat, weiß auf was ich hinaus will. Setzt man dem Mech zuerst die Wuchtwumme AC-20 in den rechten Torso und danach den M-Laser, so erlangt man die Chance auf zwei kritische Treffer. Im umgekehrten Falle dagegen nur einen. So kann man sich gleich zweimal daran machen, die SRM-6-Ammo des Fallbeils (welch Name...) in die Luft zu jagen. Clever, nicht?

Da diese Regel allgemein gilt, also auch für Team-Fights, ist festzuhalten, daß nach Möglichkeit in einem solchen die Mechs mit den schweren Waffen zuerst ihren Schaden platzieren sollten. Man spricht nicht umsonst von leichten Mechs als Jäger des kritischen Schadens. Ferner ist diese Regel auch unabhängig von der gespielten Zeitschiene anwendbar.

Waffenreihenfolge:

AC-20 – Gauss – (ER-) PPC – Large Laser – M-Laser – LRMs – SRMs – MGs

(Fortsetzung auf Seite 32)

(Fortsetzung von Seite 31)

Der Trefferwurf – Kann es auch ein wenig höher sein?

Das Ziel eines Schlagabtausches ist es, den eigenen Trefferwurf möglichst in die Höhe zu treiben, während man selbst versuchen sollte, einen möglichst niedrigen Trefferwurf auf den Gegner zu erhalten. Was ist also unter diesen Umständen zu beachten?

Bewegen des Mechs:

Hier sind zwei Fälle zu unterscheiden: Die Grenzfälle und allgemeine Überlegungen.

Allgemeine Überlegungen:

Um dem Gegner nach Möglichkeit den gleichen Malus aufzuzwingen, den man selbst aus der Bewegung des eigenen Mechs zieht, muß man sich wie folgt bewegen:

Gehen: 3-4 Felder
Rennen: 5-6 Felder
Springen: 5-6 Felder

Bewegungen nach diesem Muster egalisieren das Trefferwurfverhältnis zweier gegnerischen Mechs. Um dieses zu seinem Vorteil zu wenden ist folgende Bewegungsrate mindestens vonnöten:

Gehen: 5-6 Felder
Laufen: 7-9 Felder
Springen: 7-9 Felder

Alles was über diesen Rahmen hinausgeht, verschafft dem eigenen Mech gegenüber dem gegnerischen für den Aufschlag Bewegung einen Vorteil. Bewegt man sich beispielsweise vier Felder, so erhält man einen Aufschlag für Gehen von +1, der Gegner erhält ebenfalls eine +1 auf seinen Trefferwurf. Zieht man dagegen über eine Distanz von fünf Feldern, so behält man seinen +1 Malus, während der Kontrahent schon eine +2 zu seinem Trefferwurf addieren muß.

Grenzfälle:

Die Grenzfälle beziehen sich auf Situationen, in denen man nach Möglichkeit den einen oder anderen Aufschlag auf des Gegners Trefferwurf erreichen kann. Gelangt man in eine günstige Schußposition auf seinen Konkurrenten durch eine Bewegung von beispielsweise vier Feldern, so sollte man überlegen ob man sich nicht noch – wenn

möglich – ein weiteres Feld bewegen könnte in der gleichen Bewegungsart, um den Trefferwurfaufschlag des Gegners erhöhen zu können. Ist man beispielsweise gegangen, müßte aber um ein fünftes Feld erreichen zu können laufen, so hat man logischerweise keinen Vorteil erlangt, es sei denn man bewegt sich dann mindestens sieben Felder weit. Ergo: Was möglich ist auch machen. Ruhig mal auf den Trefferwurf des Opponenten schauen, nicht nur auf den eigenen.

Wälder:

Sie bieten den wohl besten Schutz des eigenen Mechs. Ein in einem dichten Waldfeld geparkter Mech erhält einen +2, ein im lichten Waldfeld stehender Mech einen +1 Malus auf des Gegners Trefferwurf. Wer will sich so etwas entgehen lassen? Besonders für kleinere Wannen mit hoher Bewegungsfähigkeit und wenig Panzerung sind solche Felder überlebenswichtig, denn nur so können sie ihre wahre Schlagkraft richtig entfalten. Denn keine leichte Maschine kann sich im Nahkampf oder auf offenem Feld einem schweren oder überschweren Mech stellen, ohne irgendwelche Deckung oder Einschränkungen von seiten des feindlichen Mechs (kaputtes Schultergelenk,

(Fortsetzung auf Seite 33)



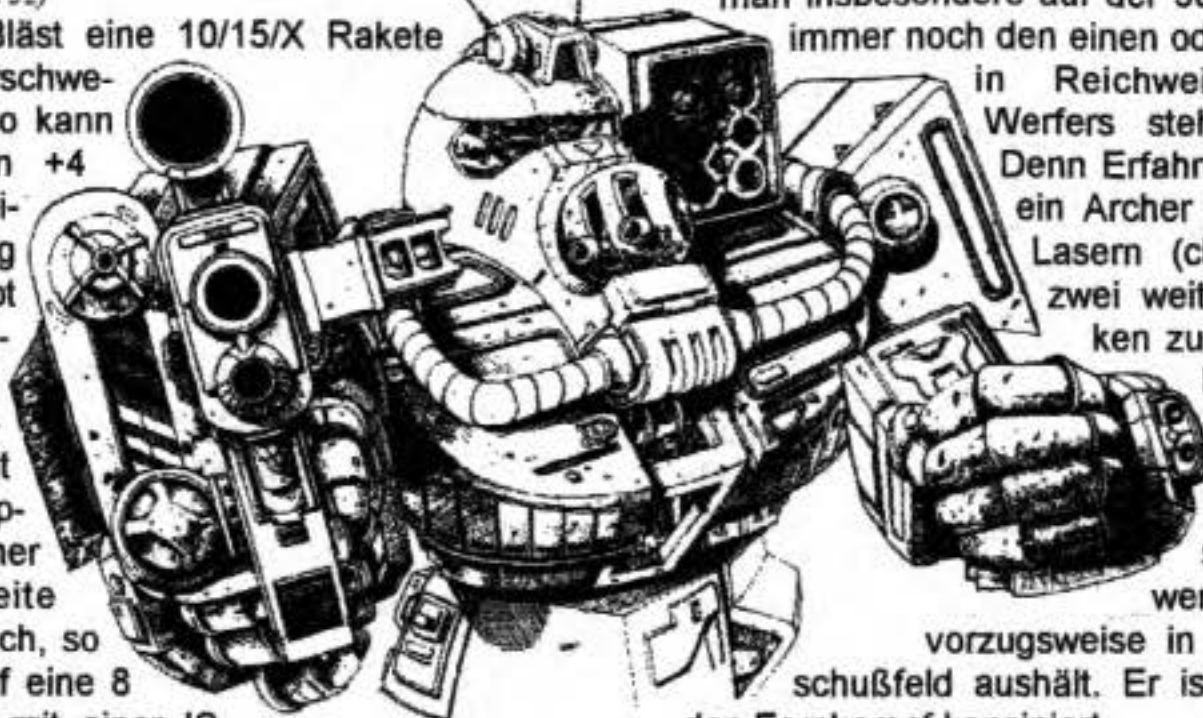
(Fortsetzung von Seite 32)

Überhitzung). Bläst eine 10/15/X Rakete auf einen Überschweren Mech zu, so kann sie zwar einen +4 Bonus für die eigene Bewegung erreichen, bleibt der Gegner jedoch stehen, ist er unbeschädigt und hat den kleinen Hopper auf seiner Waffenreichweite im nahen Bereich, so kommt man auf eine 8 als Trefferwurf mit einer IS-Wanne der 3028er Zeitschiene mit den Pilotenwerten (4/5). Donnert der kleine, niedliche Mech allerdings in ein dichtes Waldfeld, so darf der Koloß mal eben auf die 10er knödeln. Ein nicht unwesentlicher Unterschied (Gut, ich gebe zu, mich hätte mal fast ein kleiner Mech mit seinen 11er und 12er Trefferkünsten umgebracht, aber halt nur fast! Gruß an Toni/Tamar Lions).

Des weiteren lohnt sich ein Waldfeld für Mechs der Bewegungsklasse 4/6/0. Sie können nur bedingt einen Vorteil über die Bewegung herausholen. Hier bietet sich ein Waldfeld in das man marschieren könnte, schon eher an.

Die Stärke des eigenen Mechs oder: Warum bringt es ein Standard-Charger nicht im Fernkampf?

Gerade im Chapterkampf ist es wichtig, unter bewaffnungstechnischen Aspekten betrachtet, ein möglichst ausgeglichenes Team aufzustellen. LRM-Monster und Nahkämpfer müssen eine Einheit bilden, die Vorteile beider Typen finden in der Kombination ihre tödliche Schlagkraft. Als Verhältnis hat sich die 1/3 zu 2/3 Aufteilung in der Praxis gut bewährt. Ein Drittel der eingesetzten Mechs sollten im Normalfall (spezielle Szenarien, Aufträge und Ähnliches ausgenommen) mit LRMs ausgestattet sein, im besten Falle mit LRM-15 oder LRM-20. Bewährt haben sich für die 3050-Zeitschiene auch ER-PPCs, Gauss-Geschütze, LBX-2 und (U)AC-2, als auch ER-Large-Laser. Maschinen mit diesem technischen Wunderwerken sollten in einem Chapter niemals fehlen. Für das Grobe dürfen natürlich von den schweren bis zu den leichten Mechs keine Maschinen fehlen. Sie eignen sich hervorragend für den mittleren und nahen Bereich. Vergessen sollte man allerdings nicht, die LRM-Maschinen zu decken, d.h., daß



man insbesondere auf der 3028er Zeitschiene immer noch den einen oder anderen Mech in Reichweite des LRM-Werfers stehenlassen sollte. Denn Erfahrungsgemäß kann ein Archer mit seinen 2 M-Lasern (clever, ihm noch zwei weitere in den Rücken zu setzen!) eigentlich keiner Maschine im Nahkampf gefährlich werden, schon gar nicht, wenn sich der Feind vorzugsweise in seinem Rückenschußfeld aushält. Er ist nun einmal für den Fernkampf konzipiert.

Im Einzelduell ist es wichtig, einen Vergleich der eigenen mit der gegnerischen Maschine durchzuführen. Fragen mit denen man sich beschäftigen sollten, sind (3028):

Bewaffnung:

Charger (5 Small-Laser)

Größe der Panzerung:

Viel (Atlas) oder wenig (Marik Locust (gar nichts?)); Awesome (Rücken!)

Individuelle Schwächen

Beinpanzerung (Marauder und Warhammer)
Waffen in den Beinen (Crusader: Schlecht für den Nahkampf)

Individuelle Vorteile:

Reversing Arms (Dem Stalker spring ich in den Rücken! Wir bestimmt lustig! ...Äh, vier M-Laser auf mich, wie macht er das?)

Anzahl der Heatsinks:

Phoenix-Hawk (ist nett, aber heiß)

Sprungdüsen:

Spider (jetzt ist sie da, jetzt ist sie weg, jetzt ist sie...)
Jenner (der hüpf nicht so leicht davon)

Interne Struktur: Wo ist die Munition untergebracht?

Trebuchet (TBT-5N hat im linken Torso nur seine Munition, ein kritischer Treffer und schon gibt es ein Feuerwerk...)

Totalausfall:

Urban "Ich bleibe doch lieber in meinen Hangar"

(Fortsetzung auf Seite 34)

(Fortsetzung von Seite 33)

Mech

Kombiniert sollten die einzelnen Überlegungen mit dem Terrain der Karte und natürlich den persönlichen Fähigkeiten des jeweiligen Mechpiloten. Hat man die oben aufgeführten Überlegungen durchgeführt, kann man sein weiteres Vorgehen taktisch umsetzen. Stehen sich ein Grasshopper (mir fällt gerade die FanPro-Übersetzung nicht ein) und ein Warhammer (Kriegshammer oder so) aus der 3028-Zeitschiene gegenüber, so fällt folgendes auf. Der Hopper ist so gut wie unschlagbar im Nahkampf, ein Warhammer hat hier wohl das Nachsehen. Der Hopper besitzt 22 Wärmetauscher, solide Panzerung als auch gute Beinpanzerung, Sprungdüsen und ein nur für Nahkampf ausgerichtetes Waffenarsenal (die LRM-5 braucht kein Mensch). Der Hammer kann dem nur seine bessere Reichweite gegenüberstellen: 2 PPC. An Wärmetauschern hat er mit 18 auch nicht gerade viel zu bieten, von den Schwächen der Beinpanzerung will ich erst gar nicht reden. Als Warhammer-Pilot sollte man nach Möglichkeit dem Grasshopper vom Berg runter die PPCs um die Ohren jagen, und hoffen, das der Rücken im Nahkampf hält. War einem das Würfelglück hold, kann man mit der SRM-6 des Hammers auf einen oder mehrere kritische Treffer hoffen. Als Hopper-Pilot muß man versuchen, so schnell wie möglich an den Warhammer ranzukommen, ihm zwei- bis dreimal gegen die Beine zu treten (15 Panzerplatten, 15 interne Punkte), und sich wünschen, daß eins bald abfällt. Dann kann man das machen, was im Straßenkampf ziemlich unkollegial ist: Dagegen treten was das Zeug hält. Hin- und wieder kann man auch mal schießen, denn Abwechslung muß sein!

Im Battletech-Universum ist eigentlich keine Maschine schlecht, jedenfalls nicht im Teamfight. Ergänzung ist das Zauberwort. Jeder Mech hat Vor- und Nachteile, und die gilt es durch Kombination auszugleichen, so daß der Mittelwert in die Höhe geschraubt wird. Mein liebster Clan-Stern hat folgende Besetzung:

- **Peregrin** (35t)
- **Goshawk** (55t)
- **Viper** (75t)
- **Masakari C** (85t)
- **Daishi Widowmaker** (100t) (Natascha, vergib mir!)

(Für alle Puristen unter den selbsternannten Clan-fachleuten, die mir das Spielen dieses Sterns warum auch immer verbieten wollen: Wir haben hier ein paar Second Liner gepaart mit einem Mech persönlicher Konfiguration und einem fiesem Monster. Ferner haben wir ein von FASA herausgegebenes Battletech Compendium 3rd Edition. Jetzt Masterrules. Wir stimmen des weiteren darüber ein, daß das Regelwerk bindend sein sollte. Man

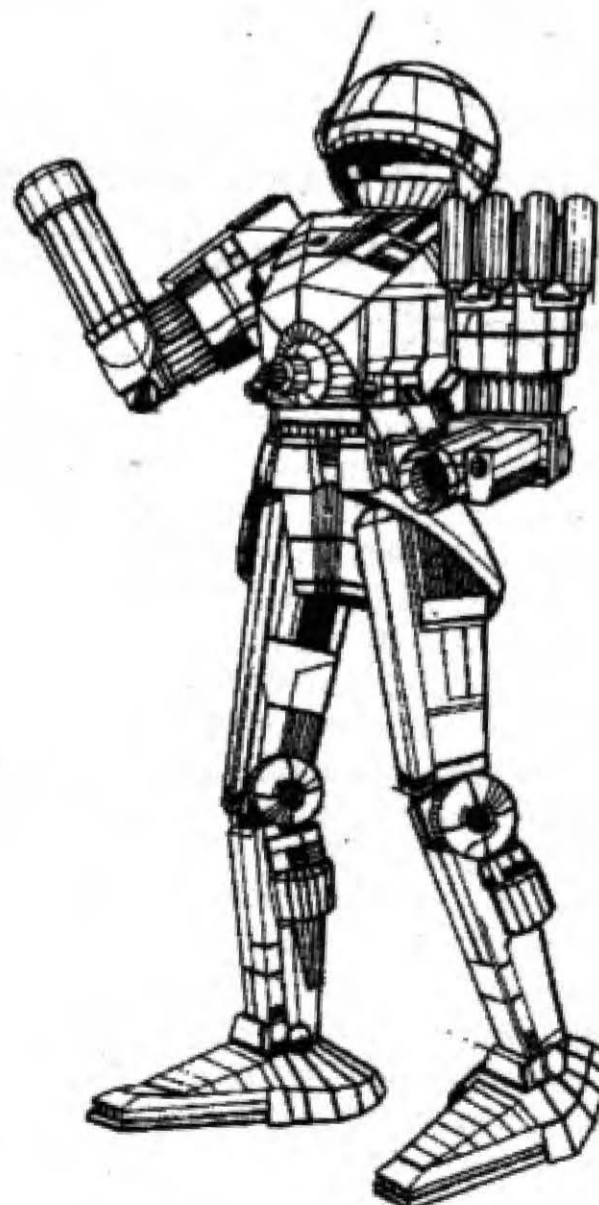
zeige mir eine Stelle im Compendium, die mir verbietet, diese Mechs als Star zu spielen, und ich werde der erste sein, der freiwillig einen 3028-Urban Mech auf der 50er Ebene führt. Nur so als Anregung.)

In der Inneren Sphäre sind in der Kombination recht brauchbar (3028):

- **Jenner**
- **Phoenix-Hawk**
- **Crusader**
- **Stalker**

Um dieses Kapitel zu einem Abschluß zu bringen, die Preisfrage:

Warum bringt ein Charger (CGR-1A1) es nicht im Fernduell? (Auflösung am Ende des Artikels in der kommenden Terra Post (Nr. 3))



Übersicht

Terra Post-Ausgabe 2/1998

Con-Bericht: RatCon 98

Seite 35

Hall of Fame

Seite 37

Con-Bericht: RatCon 98

Vom bis 22. bis 23. August 1998 fand der RatCon statt, wie die vergangenen Jahren wurde auch dieser von Fantasy Productions (FanPro) organisiert. Dieses Jahr war er allerdings nicht seinem Namenspatron folgend in Ratingen ausgetragen worden, sondern fand ausgelagert in Dortmund statt. Die anfängliche Euphorie, die man mit dem Namen Dortmund im Vorfeld verband, also größere Stadt als Ratingen, zentraler gelegen, mehr Möglichkeiten, was die Räumlichkeiten anbelangt etc. entpuppte sich bald als Schlag ins Wasser. Statt einer Halle fand man sich in Dortmund in einem Kulturzentrum wieder, dessen Räumlichkeiten zwar auch einen Kuppelsaal beinhalteten, dieser wurde jedoch aus dem Konzept des Cons ausgespart, statt dessen wurde der Platz *außerhalb* der Kuppel als Spiel- und Verkaufsmöglichkeit offeriert. Dieses labyrinthische Platzangebot konnte nicht durch Übersichtlichkeit und Vielfalt glänzen, als mehr durch das Flair einer Abstellkammer. Jeder Teilnehmende an dem Con von Händlerseite als auch von seiten anderer Mitorganisatoren wie uns, der Mechforce Germany, war in einer Nische aufgehoben worden, daß übliche Umherschweifen entfiel somit, fast hätte auch meine Wenigkeit (RK) die Demonworld-Spieler übersehen, wenn ich nicht auf der Suche nach einem ruhigen Ort zum Telefonieren (Pizzaservice rulez!) zufällig irgendwo in diesem Gebäude auf die Demonworld-Ecke gestoßen wäre. Kein Aushang, der in Zusammenhang mit dieser Form der Austragung vonnöten gewesen wäre, wies auf diesen Bereich hin. Dezentral ausgelagert wußte sogar mancher Demonworld-Spieler in diesem Chaos nicht so ganz, wo er den Rest seiner Spezies antreffen konnte. Einzig der Battletech-Bereich lag zentral nahe des Einganges, konnte also nur mit Mühe verfehlt werden, aber auch hier muß man starke Minuspunkte verteilen, da nicht nur auf das Platzangebot um die Kuppel herum zurückgegriffen wurde, sondern auch noch auf den Kellerbereich. Dort fand man dann auch die Battletecher, und somit auch uns, die Mechforce Germany. Einen Hinweis, daß diese

dort zu finden sein, suchte man aber auch hier ebenfalls vergebens.

Positiv anzumerken ist hingegen die Präsenz der Geschäftsführung (Werner Fuchs, Michael Immig) von FanPro auf diesem Con, die nicht nur für einen kurzen Augenblick vorbeischaute, sondern tapfer den gesamten Samstag auf dem Con aushartete, und sich unter das gemeine Volk der Rollenspieler mischte. Es ist in meinen Augen eine sehr nette Geste, sich dem Gespräch und den Fragen der Rollenspieler in dieser Form auf dem RatCon zu stellen. Berührungssängste in diese Richtung waren auch nicht gegeben, da zur Audienz nicht in abgetrennten Räumlichkeiten gebeten wurde, sondern sich besagte Personen überall am Ort des Geschehens aufhielten, vornehmlich jedoch in der Kaffeeteria, wo dann bei einem Kaffee oder anderen Schleckereien ein zwangloser Plausch über dies und jenes in als auch außerhalb der Welt des Rollenspiel ausgeübt werden konnte. In meinen Augen war dies eigentlich der interessanteste Aspekt dieses Cons, da Turniere fast wöchentlich gespielt werden können, aber das Gespräch unter vier oder mehr Augen mit den Produzenten von Battletech als auch anderen Rollenspieler doch etwas anderes ist. Natürlich wurde auch hier von einzelnen versucht, Neuigkeiten aus der Welt des Battletech zu ergattern.

Der reichlich gedeckte Gabentisch für alle Battletech-Spieler bestand aus zwei Hauptangeboten, die jeweils von FanPro und der Mechforce Germany präsentiert wurden.

Programm von FanPro:

(Fortsetzung auf Seite 36)



(Fortsetzung von Seite 35)

Wie im Umfeld schon angekündigt, organisierte FanPro ein 200t-Turnier. Innerhalb dieser Begrenzung konnten für die 50er IS-Schiene Eigenbauten angefertigt werden, mittels derer ein Ausscheidungsturnier zu bestreiten war. Nützlich an dieser Stelle war vor allem der breite Rückgriff auf die Kartensets FanPro. Nahezu jede verfügbare Karte stand den Spielern zur Verfügung, insbesondere die neuen Karten waren begehrte Ware bei diesem Turnier. Spektakuläres gibt es über dieses Turnier nicht zu berichten, allenfalls der Sprung ins Unbekannte, den das Spiel mit Eigenbauten darstellt, oder die Überprüfung der eigenen Konstruktionsleistung sorgten für Spannung und teilweise auch für böses Erwachen, wenn die so hochgelobten Pulse-Monster am Ende doch nicht das hielten, was sich der Konstrukteur am Reißbrett (Drawing board) eigentlich erhofft und auch erwartet hatte.

Trotz der heiteren Momente, die Eigenbauten teilweise hervorrufen, sollte dieses Form des Turnierspiels nicht als Maßstab für zukünftige Battletech-Zockerein herangezogen werden. Was leider irgendwie versandete war die Einzelfallüberprüfung der Mechs, die nur einem sporadischen Inspektion unterzogen wurden, was angesichts der Tatsache, daß selbst offizielle Mechs von FASA oder auch FanPro teilweise gravierende Erstellungsfehler aufweisen, sich sehr bedenklich ausnimmt. Wo sonst um jeden Wärmetauscher gebangt werden mußte, oder dann doch ein Large Laser anstatt eines Pulse Lasers eingebaut wurde, konnte hier für die Spitzfindigen Spieler Tür und Tor für Schummeleien großen Ausmaßes geöffnet werden.

Ein weiterer Grund, der gegen Eigenbauten ins Feld geführt werden kann und mittlerweile auch geführt werden muß, ist der Einwand, daß nahezu jede Konfiguration auf jeder Zeitschiene für nahezu jedes Haus oder jeden Clan abgebildet wurde. Meist sind die Turniere auch offengehalten, das heißt, man kann eine Steiner-Banshee auf der 3028er Schiene durchaus auch mit einem Kurita-Crusader kombinieren, ohne sich gleich dem Gespött der rollenspielerischen Hardliner ausgesetzt sehen zu müssen. Ob die Identifikation mit dem eigenen Mech nun höher ausfällt, ob der Tatsache, daß man selbst sein Baby geschaukelt hat, und nicht adoptieren mußte, halte ich dann doch für



fragwürdig, und angesichts der oben erwähnten Umstände, der fehlenden Kontrolle der Mechs, für schädlich. Denn ausbleibende Nachprüfung der Mechs öffnet dann hier und da doch noch Möglichkeiten, das eigene schlechte Abschneiden nicht bei den eigenen Fähigkeiten suchen zu müssen, sondern im Bereich der Konspiration anzusiedeln, und den immer wieder gern vorgenommenen Vorwurf des Betruges tätigen. Sofern also die Rahmenbedingungen derart schlecht sind, sollte man lieber nicht auf derartige Turnierformen zurückgreifen, und sich lieber auf die Fehlbarkeit der Record sheets respektive Datenbögen verlassen können.

Die Sieger des 200t-Turniers samt ihrer Mechs und Konfigurationen sind uns leider nicht bekannt. Sofern hier jemand über die exakten Daten verfügt, können wir diese bei Einreichung noch nachliefern.

Der Vollständigkeit halber bleibt noch zu erwähnen, daß am RatCon 98 wieder einmal die Deutsche Meisterschaft des Rollenspiels Demonworld ausgetragen wurde. Es erfreute sich sehr regem Zuspruch, über die Gewinner dieses Turnier kann ich leider nichts sagen, da uns dann hierzu doch das letzte Interesse gefehlt hat.

Programm der Mechforce Germany:

Da wir durch eine interne Panne leider erst spät mit den Vorbereitungen zu dem Con begonnen haben, war es uns leider nicht mehr möglich gewesen, ein entsprechend anspruchsvoll gehaltenes Turnierkonzept zu realisieren. Um den nötigen Zuspruch auf ein solches Programm erhalten zu müssen, hätten wir im Vorfeld mehr Werbung betreiben müssen, was aber aufgrund der knappen Zeit nicht mehr möglich war. Nach eingehenden Überlegungen initiierten wir ein Chapterturnier, da im Vorfeld viele Chapter bei uns anfragten, wie es um unsere Präsenz beim RatCon 98 bestellt sei. Trotz dieser vielen Anfragen im Vorfeld entpuppte sich diese Vorfreude auf ein gut besuchtes Turnier als Strohfeuer, da so ziemlich niemand der Anfragenden am Con erschienen war. Deshalb waren wir gezwungen unser ursprüngliches Konzept umzuschmeißen, und umzudisponieren. Heraus kam ein Lanzenturnier, das über einen Ausscheidungsmodus seinen Sieger hervorbringen sollte. Sieger des

(Fortsetzung auf Seite 37)

(Fortsetzung von Seite 36)

Tumiers wurde ??????. Wir möchten an dieser Stelle noch einmal herzlich gratulieren.

Ein weiteres Angebot des Mechforce-Standes rief regen Zuspruch hervor, und war für eingefleischte Rollenspieler ein Novum. Von Microprose gesponsort, konnten am Mechforce-Stand Spielrunden des neuen Battletech-Computerspiels Mechcommander von Microprose wahrgenommen werden. Dieses auf der PC-Plattform angesiedelte Spiel erfreute sich auch regem Zulauf, auch battletech-fremde Rollenspieler nahmen nach kurzer Einweisung ihre Kommandantentätigkeit wahr, und waren nicht mehr vom Bildschirm wegzukriegen. Der Mitgliederbetreuer der Mechforce Germany, Marco Sommermann, half als eifriger Zocker von Mechcommander auch mit seinen Spielständen aus, da er bereits kurz vor Abschluß des Spiel steht. So konnte jedermann auch Einblick in die überaus komplexen und schwierigen Level gegen Ende des Spiels vermittelt werden, ein ewiges Starten vom Anfang an entfiel, womit dann auch für die entsprechende Motivation am Rechner gesorgt war. Stimmungsvoll zu unserem Stand paßte auch die von Microprose uns zur Verfügung gestellte Pappfigur eines Thor/Mad Cat/ usw.-Mech in der Größe von 1,8 m in der Höhe und 1,5 m in der Breite, der dem Prinzip des Spiels Mechcommander folgend aus unterschiedlichen Ersatzteilressourcen zusammengestellt war. In meinen Augen ein durchaus gelungenes Design, was der Devise folgte, daß nicht alle Clan-Maschinen nach rechtwinkligem Designmüll aussehen müssen.

Kritische Anmerkungen:

Sehr zu unserem Bedauern erhielt der RatCon 98 wenig Zuspruch, nicht nur, wenn man die verhältnismäßig große Werbekampagne von seiten FanPros als Maßstab nimmt, sondern auch die absoluten Zahlen waren nicht gerade ermunternd. Auch und gerade im Battletech-Bereich kann man fast schon von rückläufigen Zahlen sprechen, für Euphemismus ist an dieser Stelle also kein Platz. Es bleibt zu hoffen, daß der Zuspruch dieses Cons im nächsten Jahr deutlich zunimmt, andernfalls kann es sein, daß ein weiterer Con vom Jahreskalender gestrichen werden muß, was angesichts der Möglichkeiten, die der Con gerade für Battletech-Spieler bietet, bedauerlich wäre.

Fazit:

Nächstes Jahr wieder, aber diesmal bitte mit mehr Zuspruch. Der Con hat es wahrhaftig verdient, als einer der größten Battletech-Cons neben dem FeenCon plazierte zu sein. Auf alle Fälle müssen aber

andere Räumlichkeiten beim nächsten Mal zur Verfügung stehen, denn das Umherirren in einem Doom-Szenario ist allenfalls am PC reizvoll. Wir vermissen die Stadthalle in Ratingen schon jetzt...

Internetverweise:

www.mechforce.de
www.fanpro.com
www.microprose.de

Hall of Fame: Blutnamen

Deutsche Blutnamensträger:

Dirk Scharfenstein: Hartford/* - European GenCon 1992/Mechforce UK

Jürgen Hofmann: Running Elk/Jade Falcon - European GenCon 1993/Mechforce UK

Boris Pieper: Elias/* - European GenCon 1994/Mechforce UK

Patrik Heymann: Rafal/Smoke Jaguar - Game Show 1994, Essen/Mechforce Germany

Holger Tolkmit: Hawker/Diamond Shark - FeenCon 1995, Bonn/Mechforce Germany

Thorsten Weber: Tseng/Ghost Bear - FeenCon 1996, Bonn/Mechforce Germany

Stephan Bortscher: Vickers/Clan Wolf - FeenCon 1997, Bonn/Mechforce Germany

Hans Joachim Kleimann: Sennet/Diamond Shark - European GenCon 1997/Mechforce UK



Trennseite

Internet **Übersicht**

Terra Post-Ausgabe 2/1998

Komplettlösung MechCommander

Seite 39

Die folgende Komplettlösung wurde uns von unserem Sponsor Microprose zur Verfügung gestellt. Falls ihr eigene Lösungsvorschläge erarbeitet habt, oder anderweitige Tips zu MechCommander habt, schreibt sie uns bitte. Wir werden diese dann kontrollieren und veröffentlichen. Bisher wurde das Spiel von keinem unserer Redaktionsmitglieder durchgespielt, für den Fall, daß ein Profi unter euch dieses schon geleistet haben sollte, sendet uns doch bitte eure Spielstände zu. Wir werden diese dann auf die Homepage setzen. Aber seid bitte so ehrlich, und gebt an, ob ihr euch zum Ende mit Cheats durchgemogelt habt, oder nicht.

Komplettlösung: MechCommander

Alle Missionen wurden gemäß der Beschreibungen ohne Hilfsmittel wie Cheats durchgespielt. Natürlich handelt es sich bei den unten aufgeführten Lösungswegen nur um jeweils einen Weg von vielen, um die Missionen erfolgreich zu beenden.

Grundsätzliches:

Man sollte immer versuchen, so wenig Gewicht wie möglich für eine Mission zu verwenden, da es so einen Bonus für freies Abwurfgewicht gibt. In späteren Missionen mit Veteranen und Elite-Kriegern lohnt es sich, gezielt auf Komponenten eines gegnerischen Mechs zu schießen, um eine Explosion des Feindes zu vermeiden und eine Bergung zu ermöglichen. Dies können jedoch nur extrem gute Piloten, so daß diese Methode am Anfang nutzlos ist.

Taktische Tips:

- Konzentrieren Sie das Feuer Ihrer Mechs möglichst immer auf ein Ziel.
- Achten Sie auf Fässer oder Absperrungen. Diese werden häufig als Begrenzung für Mi-

nenfelder eingesetzt.

- Sprengen Sie alle feindlichen Minenfelder mit Kurz- oder Langstreckenlasern.
- Verwenden Sie wenn verfügbar alle Typen von PPKs, da diese schlagkräftig sind und keine Munition benötigen.
- Halten Sie sich von Gastanks fern! Diese haben einen relativ großen Zerstörungsradius.

Feldzug 1, Mission 1

Befreien Sie die Arbeitslager

Verwendete Einheiten:

- 1 Commando-W
- 1 Commando-P
- 1 Firestarter-W

Lösungsweg:

- Den Sportwagen rechts vom Startpunkt zerstören
- Der Straße folgen, bei Schild nach Süden abbiegen und auf Hügel steigen (Basis wird sichtbar)
- Tankklaster per Fernangriff zerstören
- Die drei gepanzerten Fahrzeuge vernichten
- Die Straße weiter Richtung Westen, dem Feldweg Richtung Norden folgen
- Die zwei leichten Panzer vom Typ J.Edgar zerstören, anschließend Bunker einnehmen
- Richtung Süden zum zweiten Missionsziel gehen
- Gepanzerten Wagen vernichten
- Die Basis links umgehen und von unten den sich dort befindlichen Commando-P angreifen
- Die drei Garnisonsgebäude zerstören
- Basis nach unten verlassen und Richtung Osten weitergehen
- Den Wagen zerstören
- Zum dritten Missionsziel vorrücken
- Gepanzerten Wagen und Laserturm direkt vor der Basis vernichten

(Fortsetzung auf Seite 40)

(Fortsetzung von Seite 39)

- Uller-W vernichten
- Lager HQ zerstören

Verdiente RP: 11.000

Feldzug 1, Mission 2

Retten Sie den gefangengenommenen Piloten

Verwendete Einheiten:

- 1 Commando-W
- 1 Commando-P
- 1 Firestarter-W

Lösungsweg:

- Mit Truppentransporter auf den Wald feuern, bis dieser brennt.
- Gepanzertes Fahrzeug zerstören
- Nach Osten gehen und Hügel nutzen, um die feindliche Basis sehen zu können
- Warten, bis die Fahrzeuge (drei gepanzerte Wagen und ein leichter J.Edgar - Panzer) Ihnen entgegen kommen und diese danach zerstören
- Hollander II-P (eventuell mit Hilfe von Luftangriffen) zerstören
- Containerstapel einnehmen
- Zurück zum Startpunkt und der Straße folgen
- Alle Feindkontakte (1 J.Edgar) vernichten, Brücke überqueren und Richtung erstes Missionsziel
- Widerstand (2 J.Edgars, 1 gepanzertes Fahrzeug, 1 Striker) eliminieren
- Fahrendes HQ kapern
- Containerstapel erobern
- Zur Gefängnis Scheune und Commando-P und Commando-W ausschalten
- Gefängnis Scheune mit Truppentransporter erobern
- Zur Abholmarkierung gehen, auf dem Weg J. Edgar und gepanzerten Wagen zerstören

Verdiente RP: 16.000

Feldzug 1, Mission 3

Bringen Sie den Raven-Mech in Sicherheit

Verwendete Einheiten:

- 1 Hollander II-P

- 1 Centurion-P

Lösungsweg:

- Containerstapel erobern und Saracen-Panzer nahe der Abholmarkierung zerstören
- Straße folgen und in ausreichender Entfernung vor den Gastanks warten
- Wenn beide Harasser-Panzer sich neben den Tanks befinden, einen Gastank sprengen
- Straße folgen, Brücke überqueren und Richtung Norden auf den Berggipfel steigen
- Einen großen Luftangriff zwischen die beiden Commando-W-Mechs legen
- Patrollierenden Saracen-Panzer zerstören
- Containerstapel und Komponentenlagerhaus in Basis erobern
- Nach Westen gehen und die beiden Striker-Einheiten per Nahangriff vernichten
- Weiter nach Westen gehen und Kontakt zum Raven-Mech aufnehmen
- Nach Südwesten gehen und die drei Condor-Panzer mit einem großen Airstrike ausschalten
- Ressourcenbunker einnehmen
- Zur ersten Feindbasis zurückkehren und dem Weg darüber folgen
- Die zwei Commando-S-Einheiten ausschalten
- Nach Osten marschieren, bis man an eine weitere Feindbasis kommt
- Die beiden Firestarter-P zerstören
- Die beiden Komponentenlager sowie die drei Containerstapel einnehmen
- Der Straße nach Süden folgen
- Bei der Basis Turmkontrolle übernehmen, um die Geschütze zu deaktivieren
- Containerstapel sichern und weiter Straße folgen
- Berggipfel links von der Straße betreten, um Basis zu sehen
- Nach Süden gehen, um Madcat-P über die Brücke zu locken
- Gastank zerstören, um Madcat-P zu vernichten
- Zur Abholmarkierung und auf dem Weg die zwei Containerstapel erobern

Verdiente RP: 24.000

Feldzug 1, Mission 4

Vernichten Sie das Hauptquartier des Clan-Stützpunktes

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P

(Fortsetzung auf Seite 41)

(Fortsetzung von Seite 40)

Lösungsweg:

- Den Saracen-Panzer im Norden zerstören
- Nach Osten weitermarschieren und die anderen beiden Saracen-Panzer vernichten
- Danach nach Süden bis zum Fluß, dort nach Südwesten und auf den Berggipfel
- Ein bis zwei Luftangriffe auf den Bulldog-Panzer und die gepanzerten Wagen
- Den letzten Luftangriff auf den Striker-Raketenwerfer
- Brücke überqueren und die ersten alle Lasertürme auf dieser Seite der Basis zerstören
- Tor sprengen und Turmkontrolle übernehmen
- Anschließend erst den Striker-Raketenwerfer, die vier gepanzerten Fahrzeuge und den Uller-P ausschalten
- Die zweite Turmkontrolle übernehmen und die zwei Container erobern
- Auf den J.Edgar Panzer und die zwei KSR-Lafetten warten und diese zerstören
- Hauptquartier zerstören und zur Abholmarkierung zurückkehren

Verdiente RP: 53.000

Feldzug 1, Mission 5

Verteidigen Sie die Farmen gegen Angriffe

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- 1 Hollander II-P
- 1 Centurion-P
- 1 Minenleger

Lösungsweg:

- Den Madcat-P zum Schutz der ersten, die anderen Mechs zur zweiten Farm
- Mit dem Minenleger den West- und den Osteingang reichlich verminen
- Den Minenleger nun zur zweiten Farm verlegen und die Abwehr der ersten Welle abwarten
- Anschließend einen breiten Minenteppich nördlich der Farm legen und parallel den Madcat-P zur zweiten Farm verlegen
- Nun die zweite Welle abwarten und die Gebäude schützen
- Danach den westlichen Teil der Farm breit verminen und die dritte und letzte Welle zurückschlagen

Verdiente RP: 50.000

Feldzug 1, Mission 6

Befreien Sie die Industriezone Kaio

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- Hollander II-P
- 2 Centurion-P
- 1 Hunchback-P

Lösungsweg:

- Straße folgen, bis Lasertürme in Reichweite
- Mit Hunchback-P weiter vorrücken und bei Beschuß durch LSR-Lafetten zurückweichen
- Die angreifenden vier Saracen-Panzer, die sich auf dem Berg rechts befinden, zerstören
- Die beiden LSR-Lafetten und die zwei schweren Condor-Panzer, welche die Verfolgung aufgenommen haben, eliminieren
- Die Lasertürme der Basis ausschalten und anschließend das Tor sprengen
- Straße bis zu den Kanonentürmen folgen und unterwegs die zwei Harassar-Panzer zerstören
- Nun mit einem Mech vorrücken und bei Beschuß sofort zurückziehen
- Die verfolgenden Truppen auslöschen (2 schwere Rommel-Panzer, 1 Striker, 2 J.Edgar)
- Danach das Tor sprengen und in das Lager vorrücken
- Widerstand zurückschlagen (2 J.Edgar, 1 KSR-Lafette)
- Weiter Straße folgen und die fünf Firestarter-W und den Firestarter-P ausschalten
- Die drei Container im linken oberen Teil der Basis erobern
- Die zwei KSR-Lafetten und den Katapult-P vernichten

Verdiente RP: 36.000

Feldzug 2, Mission 1

Begleiten Sie den Hunchback IIC zum Abholpunkt

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- 1 Katapult

Lösungsweg:

- Anfahrenden Morasser-Panzer mit Hunchback

(Fortsetzung auf Seite 42)

(Fortsetzung von Seite 41)

- IIC-P zerstören
- Mit beiden Mechgruppen Flußverlauf folgen und gleichzeitig(!) auf beiden Seiten die Luft/Raum-Aufklärer vernichten, um die Brücke zu retten
- Danach die vier Saracen-Panzer eliminieren und mit Hunchback IIC-P Brücke überqueren
- Der Straße nach Süden folgen und die zwei Rommel-Panzer und die drei Strikers zerstören
- Tor sprengen und Containerstapel einnehmen
- Straße nach Süden bis zur nächsten Basis folgen
- Komponentenlager einnehmen und Angriff der zwei Hunchback-W und dem Hollander II-P abwehren (Gastanks in der Nähe sprengen!)
- Die zwei restlichen Komponentenlager einnehmen und zur Abholmarkierung marschieren

Verdiente RP: 27.000

Feldzug 2, Mission 2

Vernichten Sie die feindlichen Anlagen

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- 1 Atlas-P

Lösungsweg:

- Vom Startpunkt nach Nordosten und zwischen den Wäldern hindurch
- Weiter nach Norden und Widerstand brechen (2 KSR-Lafetten, 2 Striker)
- Containerstapel erobern und die eintreffenden zwei Harasser-Panzer vernichten
- Weiter nach Nordosten und den Centurion-S zerlegen
- Containerstapel einnehmen und nach Süden ziehen
- Den Harasser-Panzer, die zwei Striker-Raketenwerfer und die zwei Bulldog-Panzer vernichten
- Containerstapel sichern und dem Weg nach Südosten folgen
- Perimeteralarm so schnell wie möglich zerstören und Straße nach Nordosten folgen
- Erst die Crew-Quartiere sprengen und danach den Striker eliminieren
- Den Perimeteralarm nördlich über dem Fahrzeugpark ausschalten
- Nach Osten weiter und die Striker angreifen
- Danach zurückziehen und Angreifer (2 Bulldog-Panzer, 1 Commando-P, 1 LSR-Lafette) schlagen
- Nun im Osten die drei Kanonentürme zerstören

- ren und die Turmkontrolle übernehmen
- Weiter nach Norden, die Mechkrieger-Unterkünfte zerstören und das Hauptquartier einnehmen
- Straße nach Norden folgen, Katapult-W ausschalten und Hauptenergiequelle sprengen
- Komponentenlager einnehmen und weiter Richtung Westen
- Brücke überqueren, dabei Rommel-Panzer und LSR-Lafette vernichten
- Straße folgen und Widerstand (Hunchback-S, Elementals, 2 KSR-Lafetten, 1 Bulldog) brechen
- Containerstapel und Komponentenlager einnehmen und Richtung Westen weiterziehen
- Den Perimeteralarm unterwegs zerstören und bis zu den Fässern weiter nach westen vorrücken
- Hinter die Fässer feuern, um das Minenfeld zu sprengen und weiter nach Westen
- Den Bulldog- und die beiden Harasser-Panzer eliminieren und das Komponentenlager erobern
- Zur Abholmarkierung gehen

Verdiente RP: 20.000

Feldzug 2, Mission 3

Vernichten Sie den Konvoi

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- 1 Atlas-P,
- 1 Atlas-W

Lösungsweg:

- Eskorte des Konvois (Mechs) über den Fluß angreifen und Hunchback IIC-W zerstören
- Nach Südosten rennen und unterwegs die leichten Savannah-Fahrzeuge zerstören
- Nach kurzer Zeit erneut Widerstand in Form von 2 Bulldogs, 1 Saracen- und zwei Harasser-Panzern, die durch Striker-Raketenwerfer unterstützt werden.
- Weiter nach Osten und den Sensorenturm zerstören
- Straße Richtung Süden folgen und in der Nähe der Stadt den Minenleger vernichten
- Rechts an der Stadt vorbei und nur die angreifenden Gegner (1 LSR-Lafette) vernichten
- Hinter der Stadt die Gastanks zerstören, um Luft-Raum-Aufklärer zu vernichten
- Weiter Richtung Südosten und den Striker-Raketenwerfer vernichten

(Fortsetzung auf Seite 43)

(Fortsetzung von Seite 42)

- Dem Flußverlauf nach Süden folgen und an der Brücke den Rommel-Panzer und die zwei KSR-Lafetten beseitigen
- Brücke überqueren, den Bulldog-Panzer und die zwei Striker-Raketenwerfer zerstören
- Die zweite Brücke überqueren, zuerst der Straße und dann dem Feldweg folgen
- Konvoi zerstören (1 Luft-Raum-Aufklärer, 2 Striker-Raketenwerfer, 5 Bergungslaster, 1 Rommel-Panzer, 1 Bergungstransporter, 1 Nachschubstransporter, 1 Tanklaster, 1 Hunchback IIC-W, 2 Cougar-S)

Verdiente RP: 35.000

Feldzug 2, Mission 4

Zerstören Sie die feindlichen Anlagen

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- 2 Atlas-P
- 1 Atlas-W

Lösungsweg:

- Straße folgen und Perimeteralarm deaktivieren
- Am Eingang zur Stadt den Perimeteralarm rechts ausschalten
- Auf die Ankunft der KSR-Lafette warten und diese zerstören
- In den rechten Teil der Stadt eindringen, Striker-Raketenwerfer und Perimeteralarm zerstören
- Danach die Elementals vernichten und weiter rechts durch die Basis marschieren und die zwei Perimeteralarme auf dem Weg zerstören
- Die restlichen Truppen im vorderen Bereich der Basis (1 Uller-S, 1 Cougar-P, 2 Striker, 4 LSK-Lafetten, 1 Rommel) eliminieren
- Die zwei Ressourcenlager einnehmen
- Den Perimeteralarm am Eingang der Basis zerstören
- Die Laser- und Kanonentürme ausheben und das Tor sprengen
- Jeglichen Widerstand (1 Bulldog, 1 Harasser, 1 Hunchback IIC-P, 1 Uller-S, 2 Rommel, 1 Striker, 6 KSR-Lafetten) und Perimeteralarme niederkämpfen
- Die zwei Komponentenlager erobern und die Hyper-Impulsgeneratoren zerstören

Verdiente RP: 30.000

Feldzug 2, Mission 5

Zerstören Sie den feindlichen Zug

Verwendete Einheiten:

- 2 Atlas-P

Lösungsweg:

- Richtung Südosten zur Brücke laufen und die fünf schweren Rommel-Panzer zerstören
- Der Bahnstrecke kurz nach Norden folgen und auf den Zug warten
- Die Lock zerstören und ein Stück zurückweichen
- Danach die angreifende Eskorte (3 Hunchback-S) eliminieren
- Erneut Richtung Zug und die drei Uller-P vernichten
- Danach den Zug zerlegen

Verdiente RP: 53.000

Feldzug 2, Mission 6

Einnahme und Verteidigung des Stützpunktes

Verwendete Einheiten:

- 2 Atlas-P
- 2 Atlas-W

Lösungsweg:

- Richtung Nordwesten, bis die Ausläufer der Basis sichtbar werden
- Die Basis im Norden aus sicherer Entfernung zu den Geschütztürmen umgehen
- Den angreifenden Uller-W und die zwei Rommel-Panzer eliminieren
- Die Basis betreten und die Truppen (1 Rommel-Panzer, 4 Harassar-Panzer) vernichten
- Die Verteidigungstürme ignorieren und die beiden Turmkontrollen übernehmen
- Danach die Sensorenkontrolle und die drei Komponentenlager erobern
- Anschließend das gegnerische HQ einnehmen
- Die erste Angriffswelle (2 Commando-S, 3 Striker-Raketenwerfer, 4 J.Edgar) aus dem Westen zurückschlagen
- Dann auf zwei Hunchback-P aus dem Nordwesten warten und diese eliminieren
- Es folgen zwei Hollander II-S und drei Centurion-W aus dem Norden

(Fortsetzung auf Seite 44)

(Fortsetzung von Seite 43)

Verdiente RP: 32.000

Feldzug 3, Mission 1

Eskortieren Sie den medizinischen Konvoi

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- 1 Jaegermech-P

Lösungsweg:

- Der Straße folgen und die drei Firestarter-S vernichten
- Danach weiter und die beiden Rommel-Panzer zerstören
- Straße folgen und die beiden Luft-Raum-Aufklärer ausschalten
- Weiter die Straße erkunden und die getarnten automatischen Geschütztürme vernichten
- Danach bis zur Straßenbarriere vorrücken und diese vernichten
- Anschließend die umgebenden Bäume mit Luftangriffen ausheben, da sich in ihnen Elementals befinden
- Nun weiter und die zwei LSK-Lafetten ausschalten
- Anschließend zurück zum Konvoi und den verfolgenden Cougar-W vernichten
- Dann wieder an die Spitze des Konvois und die zwei gepanzerten Wagen ausschalten
- Den Jaegermech-P zurückfallen lassen, um den Uller-W und den Uller-P abzufangen, während der Madcat-P den Vulture vor dem Konvoi vernichtet
- Zur Abholmarkierung

Verdiente RP: 35.000

Feldzug 3, Mission 2

Vernichten Sie die Kommandoeinheit des Gegners

Verwendete Einheiten:

- 1 Atlas-W
- 2 Atlas-P

Lösungsweg:

- Nach Südwesten bis zur Straße und dieser

- nach Nordwesten folgen
- Den Perimeteralarm und die fünf getarnten automatischen Kanonentürme zerstören
- Nach Westen, den Berg hinauf und die beiden Cougar-W vernichten
- Auf den Uller-W und den Uller-P warten und beide ausschalten
- Zurück zum Perimeteralarm und der Straße diesmal in die entgegengesetzte Richtung folgen
- Luft-Raum-Aufklärer zerstören und das Mobile HQ einnehmen, dann die zwei Striker eliminieren
- Die drei getarnten automatischen Kanonentürme vor der Basis sprengen
- In der Basis die Primärturmenergie ausschalten und zur zweiten Basis rennen
- Die Patroliie (2 Condor-Panzer) und einige Abwehrtürme im Norden zerstören
- Die angreifenden Verteidiger (2 Uller-P, 1 Uller-W, 1 Condor-Panzer, 1 Saracen-Panzer, 1 schwerer Condor-Panzer, 1 KSR-Lafette) eliminieren
- Eine Mauer sprengen und in der Basis die Turmkontrollen übernehmen, ohne Türme zu zerstören
- Die Abwehrtürme bei der Vernichtung der restlichen Garnisonstruppen unterstützen
- Die Mechhangars einnehmen und die eigenen Mechs reparieren
- Das Komponentenlager und die Sensorenkontrolle sichern
- Auf das Eintreffen des Konvois (1 Awesome-P, 2 Jaegermech-S, 1 Jaegermech-P, 1 Jaegermech-W) warten und diesen mit Unterstützung der Abwehrtürme vernichten

Verdiente RP: 24.000

Feldzug 3, Mission 3

Erobern Sie den feindlichen Konvoi

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- 1 Awesome-P
- 2 Jaegermech-P

Lösungsweg:

- Den Madcat-P Nordosten bewegen und die Crew-Quartiere der Basis mit einem Luftangriff zerstören, danach die zwei Commando-P ausschalten
- Brücke in der Nähe des Stützpunktes (Südost)

(Fortsetzung auf Seite 45)

(Fortsetzung von Seite 44)

- zerstören und so schnell es geht die zweite Brücke (Mitte des Flusses) überqueren und hinterher sprengen
- Danach zusammen mit Awesome-P und den zwei Jaegermech-P dem Flußverlauf nach Südwesten folgen und die dortige Brücke zerstören
- Alle Mechs an der Brücke versammeln und auf die Konvois warten
- Den Begleitschutz (3 Cougar-W, 1 Hunchback IIC-P, 1 KSR-Lafette, 3 Rommel-Panzer) eliminieren und parallel mit dem Madcat-P die Transporter einnehmen

Verdiente RP: 31.000

Feldzug 3, Mission 4

Befreien Sie das Umerziehungslager

Verwendete Einheiten:

- 2 Katapult-P
- 1 Madcat-P
- 1 Awesome-P
- 2 Jaegermech-P

Lösungsweg:

- Katapult-P's und 1 Jaegermech-P als Bewachung des eigenen HQ's zurücklassen
- Rest des Teams nach Osten bewegen und Weg folgen
- Bei erster Gelegenheit links abbiegen und die 5 Savannah-Aufklärer zerstören
- Weg folgen und weitere fünf Savannah-Aufklärer abfangen
- Nun mit dem Team an der Basis den Angriff der zwei Uller-S und dem Cougar-S zurückschlagen
- Mit dem Madcat-P, dem Awesome-P und dem Madcat-P weiter Richtung Nordost
- Luft-Raum-Aufklärer zerstören und den Wald nach Westen abbrennen
- Wald durchqueren, Berg besteigen und die zwei KSR-Lafetten zerstören
- Mit dem Basis-Team den Angriff der zwei Cougar-P und dem Uller-W abwehren
- Mit dem Madcat-P, dem Awesome-P und dem Jaegermech zum Lager vorrücken
- Allen Widerstand (2 Cougar-S) auf dem Weg dorthin ausschalten
- Mit dem Basis-Team die vier angreifenden Rommel-Panzer und die KSR-Lafette zerstören
- Mit dem Madcat-P, dem Awesome-P und dem Jaegermech erst den Kanonenturm und dann

- die restliche Verteidigung der Basis (2 Cougar-S, 1 Cougar-W, 2 Rommel-Panzer, 2 Bulldog-Panzer, 2 Raketentürme) ausheben
- Mit dem Basis-Team nach Südwesten bis zum Kartenrand und dann nach Osten schwenken
- Bei den Ausläufern des Waldes diesen bis zum ersten Knick nach Südosten durchqueren und warten
- Komponentenlager, Turmkontrolle und Lager-HQ einnehmen
- Transporter verfolgen und die angreifenden drei Saracen-Panzer und den Luft-Raum-Aufklärer vernichten
- Mit dem Basis-Team die drei Raven-S vernichten, bevor diese den Transporter zerstören können

Verdiente RP: 30.000

Feldzug 3, Mission 5

Verteidigen Sie den Stützpunkt der Verbündeten

Verwendete Einheiten:

- 2 Jaegermech-P
- 2 Jaegermech-S
- 1 Awesome-P
- 1 Madcat-P

Lösungsweg:

- Beide Mechgruppen so schnell wie möglich in die Basis bringen
- Mit dem Minenleger die Straße vor dem Tor im Nordwesten reichlich verminen
- Danach mit Minenleger die Westseite der Basis breit gefächert verminen
- Ersten Großangriff zurückschlagen
 - Welle (aus dem Norden): 4 Firestarter-S
 - Welle (aus dem Nordwesten): 6 Rommel-Panzer
 - und zeitgleich...
 - Welle (aus dem Westen): 4 Hunchback-W, 1 Centurion-W, 3 Cougar-W, 2 Uller-W)
- Mechs reparieren
- Basis verminen
- Zweiten Großangriff zurückschlagen (aus dem Südwesten): 5 KSR-Lafetten, 2 Katapult-W, Hunchback-W)

Verdiente RP: 34.000

Feldzug 3, Mission 6

(Fortsetzung auf Seite 46)

(Fortsetzung von Seite 45)

Befreien Sie Affendale

Verwendete Einheiten:

- 1 Madcat-P
- 1 Awesome-P
- 2 Jaegermech-P
- 1 Jaegermech-W
- 1 Jaegermech-S

Lösungsweg:

- Straße nach Nordosten folgen
- Die beiden Striker-Raketenwerfer zerstören und weiter Richtung Norden
- Die beiden Catapult-W vernichten und Weg fortsetzen
- An der Basis die ersten Kanonentürme und die zwei Katapult-W eliminieren, danach die beiden Turmkontrollen einnehmen
- Mechs reparieren und anschließend Sensorenkontrolle, Torkontrolle und Hauptquartier erobern
- Auf die Ankunft der drei Jaegermech-W's warten und diese liquidieren
- Mechs erneut reparieren
- Basis nach Norden verlassen und Straße nach Nordwesten folgen
- An der Kreuzung nach Nordosten und die zwei Katapult-P ausschalten
- Brücke überqueren, Tor sprengen und Turmkontrolle übernehmen
- Angreifende Jaegermech-W's abfangen und mit Hilfe der Abwehrtürme zerstören
- Die Turmkontrolle der restlichen Abwehrtürme übernehmen und die drei KSR-Lafetten zerstören
- Die zwei Komponentenlager erobern und das Clan-Verwaltungsgebäude vernichten
- Berg hinauf und den Madcat-W, die zwei Hunchback-P und die vier Bulldog-Panzer eliminieren
- Zur Abholmarkierung

Verdiente RP: 43.000

Regeln **Übersicht**

Terra Post-Ausgabe 2/1998

| | |
|--|----------|
| Record sheet-Sammlung | Seite 47 |
| Neues aus Level 2 - Teil 2 | Seite 47 |
| Vierter Nachfolgekrieg und Clan-Invasion | Seite 51 |

Record sheet-Sammlung

Aufgrund der Unsicherheit, die im Bereich der zugelassenen Mechs der Mechforce Germany vorhanden ist, sind bis auf weiteres für den gesamten Spielbereich der Mechforce Germany nur die Mechs der FASA Record sheet-Sammlungen zugelassen. Es wird in den kommenden Wochen eine Bestandsaufnahme durchgeführt, welche der bisher von der Mechforce Germany freigegebenen Mechs für den offiziellen Spielbetrieb übernommen werden. Zu dieser Liste hinzu kommen noch weitere Mechs von FASA, die bisher ein Schattendasein in einem der vielen Szenariobänder fristen mußten, deren Anwendung jedoch als offiziell FASA-Produkt für die in Turnieren und Chapterfights gestattet war. Über diese Mechs wird ebenfalls eine Übersicht erstellt, die Einzug in die Liste der zum Spiel freigegebenen Mechs der Mechforce Germany erhalten werden. Wir sind als nationale, von FASA autorisierte Fanorganisation gehalten, für Sicherheit was das Spielmaterial betrifft, als auch für Gleichheit unter den Mitspielern zu sorgen. Im einzelnen bedeutet dies, daß einmal unstrittig sein muß, welche Mechs für das Duell auf der Platte zugelassen sind, andererseits aber auch, daß jedem Spieler die Möglichkeit offenstehen muß, diese Record sheets auch anwenden zu können. Zu diesem Zweck werden wir je nach Umfang der Mechs ein eigenes hierfür konzipiertes Record sheet book herausbringen. Der Preis für diese reine Record sheet-Zusammenstellung wird sich bei ca. zehn DM orientieren, und als Sonderausgabe zusätzlich zu den Ausgaben der Terra Post erhältlich sein.



Genaues zu diesem Thema wird bekannt gegeben werden, wenn die Arbeiten in diesem Punkt abgeschlossen sind.

Neues aus Level 2 - Teil 2

In der letzten Ausgabe fand eine Besprechung der Neuentwicklungen aus dem Hause Marik statt. Wie angekündigt folgt nun der zweite Teil dieser Serie der Neuvorstellungen aus dem Bereich der Level 2-Regeln. Diesmal wird Haus Kurita und deren Aufrüstungsprogramm vorgestellt.

Natürlich können alle hier erläuterten Bestandteile auch im Original von FASA begutachtet werden. Nachstehendes ist eine Übersetzung unsererseits, das heißt der Mechforce Germany ins deutsche. Das Original des Textes kann auf den Seiten 157 ff. des Field Manual: Draconis Combine nachgelesen werden.

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände wurden kürzlich für die Streitkräfte der DCMS entwickelt. Manche Gegenstände sind aus Waffen der Clans angeglichen worden, andere sind jedoch komplette Eigenentwicklungen des Hauses Kurita. Gegenwärtig sind diese Technologien nur für Einheiten des DCMS und Söldnereinheiten in den Reihen des DCMS verfügbar. In naher Zukunft jedoch wird Haus Kurita wahrscheinlich den offiziellen Verkauf der Waffen an andere Inneren Sphäre-Militärs gegen den Kampf mit den Clans erlauben.

Alle im nachfolgenden beschriebenen Gegenstände gehören der Kategorie des Level 2-Battletech an, so daß deren Gebrauch im Turnierbetrieb erlaubt ist, sofern es nicht ausdrücklich im Regelwerk des jeweiligen Turniers verboten ist.

(Fortsetzung auf Seite 48)

(Fortsetzung von Seite 47)

Medium Range Missiles (MRM)

Niemals zuvor ist das Militär des Draconis Kombines derart stark gewachsen, und die Nachfrage nach Waffen, um die Mechs und anderen Kampfeinheiten der DCMS ausrüsten zu können, hat die Kapazitäten des Kombines, diese produzieren zu können, weit übertroffen. Widerwillig, zu viele überbeuerte Waffen von der Liga freier Welten oder ComStar zu erwerben, ordnete Theodore Kurita die Entwickler des DCMS an, sich dieses Problems anzunehmen. Die Medium range missiles (MRM) des DCMS, sind ein Ergebnis dieser Anstrengungen.

Die MRMs wurden entwickelt, um dem Anspruch nach billigen und einfach zu produzierenden Waffen zu dienen, welche sehr wirkungsvoll von den in die Kriegerhierarchie eindringenden Massen an Frischlingen des DCMS während der 3050er Jahre eingesetzt werden sollen. Anfänglich betrachteten viele Beobachter die MRMs als einen großen Schritt zurück in der Waffenentwicklung. Ursprünglich als "Dead fire missiles" oder "Dummy rockets" tituliert, stellen die MRMs einfach ein un-

gelenktes Raketensystem dar. Wie Maschinengewehre und Laser werden diese Geschosse über die Kimme anvisiert. Obwohl diese Konfiguration MRMs weniger präzise scheinen läßt als Lenkraketen, so reduziert das Fehlen der Zielvorrichtung und Steuereinheiten das Gewicht der einzelnen Sprengköpfe sehr stark. Als Konsequenz daraus enthält ein serienmäßiger MRM-Behälter weit mehr Raketen als ein vergleichbares LRM-Behältnis. Tatsächlich können MRMs typischerweise zehn, 20, 30 oder 40 Raketen in einer einzigen Salve abschießen. Des weiteren enthält jeder Sprengkopf einer MRM-Einheit genauso viel Sprengkraft wie eine LRM. So bündeln MRMs eine große Anzahl an Feuerkraft – welche theoretisch den Nachteil ihrer eingeschränkten Präzision ausgleicht.

Zu Beginn lehnten die meisten DCMS-Einheiten die neuen MRMs ab. Jedoch haben die neuen Raketenwerfer an Akzeptanz innerhalb der DCMS-Reihen und anderer Militärs hinzugewinnen können, größtenteils deshalb, weil sie recht einfach nachträglich in vorhandene LRM- oder SRM-Vorrichtungen nahezu aller Battlemechs eingepaßt werden können.

Spielregeln

Zerlege Angriffe mit einer MRM in der selben Art und Weise wie bei LRM-Angriffen, mit folgenden Ausnahmen: Zunächst fällt ein +1 Aufschlag auf den Basistrefferwurf des MRM-Angriffs an. Zweitens ist bei der Bestimmung der Anzahl der getroffenen Raketen bei MRM-30 und MRM-40 zweimal auf die Standardtabelle "Raketentreffer" (Missile hits table; p. 38 BT: RoW) zu würfeln. Bei einer MRM-30 wird zweimal auf die Tabelle "15 Raketen" gewürfelt und das Ergebnis zusammengerechnet. Bei einer MRM-40 wird zweimal auf die Tabelle "20 Raketen" gewürfelt, und das Ergebnis entsprechend der MRM-30 durch Addition der zwei Resultat bestimmt. Die Trefferzonen werden analog zu den LRM-Regeln bestimmt.

Beispiel:

Charlie (C) feuert eine Salve seiner MRM-40 auf Bills Mech (B) und erlangt einen Treffer. Um den Schaden zu bestimmen macht C zwei W6-Würfe und erhält als Ergebnis eine 9 und eine 6. Die

(Fortsetzung auf Seite 49)



(Fortsetzung von Seite 48)

Überprüfung der Spalte "20 Raketen" der Rakentreffertabelle ergibt ein Resultat von 16 und 12, was ein Gesamtergebnis von 28 getroffenen Raketen ergibt.

Drittens, MRMs können nicht indirekt abgeschossen werden, korrespondierend zu den speziellen Regeln über indirektes Feuer bei LRMs. Schließlich können MRM auch als Einmal-Raketenwerfer (One shot (OS) launchers) eingesetzt werden, sie können jedoch nicht aufgerüstet oder kombiniert werden mit anderer Spezialausrüstung, wie zum Beispiel Artemis IV FCS, Thunder, Swarm, und Narc missile beacons. Torpedo- und Inferno-MRM-Konfigurationen sind nicht möglich.

Narc Missile – Beacon Explosive Pods

Diese speziellen Munitionsformen wurden erschaffen, um mit Narc ausgestatteten Einheiten mehr Flexibilität einzuräumen, aber auch als Möglichkeit, Gegner mit unerwarteter Feuerkraft zu überraschen. Die "Explosive pods" ersetzen die "Homing beacon" der regulären Narc-Pods mit einer kraftvollen ausgebildeten Ladung. Kurz nachdem sich das Pod an sein Ziel geheftet hat, explodiert die Ladung, und beschädigt die darunterliegende Panzerung.

Spielregeln

Jede Anzahl an Narc pods, die ein Battlemech bei sich trägt, kann als Explosive anstatt als Homing beacons dekleriert werden. Sie müssen nicht nach ganzen Tonnen kenntlich gemacht werden, jedoch bedarf es einer exakten Kennzeichnung des jeweiligen Record sheets, welche kritische Zeile (Critical slot) Explosive pods enthält. Zusätzlich muß jeder Spieler des betreffenden Mechs die jeweilige kritische Zeile markieren, wenn die entsprechende Munition verschossen wurde.

Jedesmal, wenn ein Spieler ein Narc pod abschießt, muß er zuerst angeben, welcher Art dieser Pod ist. Trifft ein Explosive pod, wird die Trefferlokation nach den Standardregeln bestimmt. Explosive narc pods verursachen vier Schadenspunkte.

Wenn ein Munitionsbehälter kritischen Schaden abbekommt, detonieren die Explosive pods und jeder Pod ruft vier Schadenspunkte bei dem Träger dieser Munitionsart hervor (Reguläre Narc beacon pods, die in dem selben Munitionsbehälter mitgetragen werden, lösen zwei Schadenspunkte pro Pod aus).

Streak Short-Range Missiles

Nach der Untersuchung einer großen Anzahl an Clan-Bergegut haben DCMS-Entwickler die größeren Streak-Systeme perfektioniert, die Streak-SRM 4 und die Streak-SRM 6.

Spielregeln

Diese Raketenwerfer werden analog den Standardregeln für Clan-Streak-Raketenwerfer behandelt.

Sword (Schwert)

Das Schwert für Battlemechs ist eine besondere Kurita-Ausgabe des sonst üblichen Beils (Hatchet). Die meisten Mechkrieger beurteilen es als weniger wirksam im Kampf, als das schwerere Beil, die lange Katana-Klinge entspricht andererseits eher dem Samureiideal eine Kombatskriegers. Zusätzlich ist das geringere Gewicht des Schwertes hilfreich, genauere Angriffe durchzuführen, als dies mit Beilen möglich wäre.

Spielregeln

Auf das Schwert finden alle Standardregeln für das Beil Anwendung, mit folgenden Ausnahmen: Das Gewicht eines Schwertes entspricht der Mechtonnage geteilt durch 20, aufgerundet auf die nächstliegende 0.5 Tonneneinheit. Das Schwert nimmt eine kritische Zeile für jede angebrochenen 15 Tonnen des Gesamtgewichts eines Mechs ein. Der Basistrefferwurf einer Schwertattacke beträgt drei. Um den Schaden zu bestimmen, der durch eine Schwertattacke erzeugt wurde, wird die Tonnage des angreifenden Mechs durch zehn geteilt, das Ergebnis aufgerundet, und ein Punkt hinzuaddiert.



Waffentabellen Drakonisches Kombinat

| DCMS WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSTABELLE | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|-------|----------|---------|----------------|--------|------|---------|--------|---------|
| Waffenart | Wärme | Schaden | Minimal | - Reichweite - | | | Tonnage | Zeilen | Schuß/t |
| | | | | Nah | Mittel | Weit | | | |
| MRM 10 | 4 | 1/Rakete | - | 1-3 | 4-8 | 9-15 | 3 | 2 | 24 |
| MRM 20 | 6 | 1/Rakete | - | 1-3 | 4-8 | 9-15 | 7 | 3 | 12 |
| MRM 30 | 10 | 1/Rakete | - | 1-3 | 4-8 | 9-15 | 10 | 5 | 8 |
| MRM 40 | 12 | 1/Rakete | - | 1-3 | 4-8 | 9-15 | 12 | 7 | 6 |
| Narc Missile Beacon | | | | | | | | | |
| Explosive Pod | 0 | 4 | - | 1-3 | 4-6 | 7-9 | - | - | 6 |
| Streak-SRM 4 | 3 | . | - | 1-3 | 4-6 | 7-9 | 3 | 1 | 25 |
| Streak-SRM 6 | 4 | . | - | 1-3 | 4-6 | 7-9 | 4,5 | 2 | 15 |
| Sword | 0 | . | - | - | - | - | . | . | - |

* Den Sonderregeln entsprechend behandeln

| DCMS Waffenkostentabelle und Combat Value-Übersicht | | | |
|---|----------------|-------------------|-----------------|
| Waffenart | Preis | Munitionskosten/t | Combat Value |
| MRM 10 | 50.000 | 5.000 | 27 |
| MRM 20 | 125.000 | 5.000 | 52 |
| MRM 30 | 225.000 | 5.000 | 78 |
| MRM 40 | 350.000 | 5.000 | 105 |
| Narc Missile Beacon | | | |
| Explosive Pod | - | 1.500 | - |
| Streak SRM 4 | 90.000 | | |
| Streak SRM 6 | 120.000 | | |
| Sword | 10.000 (pro t) | - | Mechtonnage * 1 |



Kampagnenregeln: Vierter Nachfolgekrieg und Clan-Invasion

Allgemeines

Wie angekündigt, startet die Mechforce Germany im 3. Quartal 1998 die erste der beiden Großkampagnen. Beginnen werden wir mit dem 4. Nachfolgekrieg. Die Clan Invasion ist für das nächste Jahr geplant. Beide Kampagnen werden dann parallel laufen.

Gegenstand der Kampagne 4. Nachfolgekrieg

Der 4. Nachfolgekrieg wird nicht offiziell nachgespielt. Die Ereignisse und Kämpfe finden zwar in dieser Zeit statt, beeinflussen jedoch den geschichtlichen Gesamtverlauf nicht; beispielsweise wird das Haus Liao die Vereinigten Sonnen nicht vernichten oder ähnliches. Die Kämpfe zwischen den Einheiten finden lediglich auf einzelne Grenzwelten statt. Ein Sieg bzw. eine Niederlage entscheidet im äußersten Fall nur über die Eroberung bzw. den Verlust eines Planeten oder Planetensystems. Mit anderen Worten: Die Mechkrieger können zwar einzelne Schlachten, aber nicht den gesamten Krieg beeinflussen.

Bei den Szenarien handelt sich in der Regel um jene, die vom AK 4th Succession War & Clan Invasion erfunden und entworfen wurden. Als Hintergrundmaterial werden die verschiedenen Quellenbücher von FASA und FANPRO herangezogen. Originale Schlachten, wie beispielsweise im Military Atlas beschrieben, werden auf offiziellen Veranstaltungen und Cons nachgespielt.

Die Kampagne besteht aus zahlreichen, aufeinanderfolgenden, kleinen und großen Szenarien. Das Ergebnis des vorangegangenen Szenarios beeinflusst die Ausgangssituation des nachfolgenden Szenarios.

Es handelt sich um eine "offen Kampagne". Die Kampagne ist nicht zeitlich begrenzt, sowohl die Realzeit als auch die Spielzeit, und es gibt kein Endziel.

Die Kampagne ist so konzipiert, daß erfolgreiche Einheiten die Möglichkeit bekommen, ihre anfängliche Truppenstärke im Laufe der Kampagne zu verbessern, siehe hierzu den Abschnitt *Regeln*.

Wichtig: Der Spielspaß steht im Vordergrund. Die Spielregeln können nach Vereinbarung von den Beteiligten selbst bestimmt werden. Die

Spielergebnisse sind ebenfalls nur zweitrangig. Daher wird um Nachsicht gebeten, wenn evtl. Inkonsistenzen bei der Vergabe von Status- und Versorgungspunkte auftreten.

Regeln und Spielanleitung

Wie kann ich teilnehmen bzw. wie bilde ich eine Einheit?

Jede Spielergruppe, die am 4. Nachfolgekrieg teilnimmt, muß aus mindestens 3 Mechkriegern bestehen. Jedes Gruppenmitglied muß auch gleichzeitig MFG-Mitglied sein.

Was für Einheiten bekomme ich?

Unabhängig vom Anzahl der Spieler bekommt jede Spielergruppe zu Beginn eine komplette Mecheinheit, die aus 12 Mechs besteht. Diese Kompanie setzt sich standardmäßig aus 3 Light Mechs, 3 Medium Mechs, 3 Heavy Mechs und 3 Assault Mechs zusammen. Die Mechs werden vom AK 4th *Succession War & Clan Invasion* ausgewürfelt. Die Würfelergebnisse werden per Post der Spielergruppe zugeschickt.

Nach welchen Regeln wird gespielt?

Die Szenarien werden nach den *Standardregeln* gespielt, nämlich nach den Regeln des BT-Kompendiums - *The Rules of Warfare*.

Reparaturen werden nach den *Regeln des Chaptersystems* gehandhabt. Beispielsweise können Mechs mit 3 Reaktortreffern unter bestimmten Umständen noch repariert werden.

Hinzu kommen noch *Sonderregeln*. Diese werden vom entsprechenden Arbeitskreis festgelegt, um Szenarien sinnvoller zu gestalten. Daher müssen sie in jedem Falle verwendet werden.

Wann muß ich spielen?

In regelmäßigen Zeitabständen (quartalsweise) bekommt jede Einheit ein Auftrag (Szenario) zugewiesen. Die Vergabe von Aufträgen erfolgt insbesondere nach folgenden Gesichtspunkten:

- Wie oft hat die Spielergruppe schon gespielt, und wie weit muß die Spielergruppe fahren?
- Auf welchem Planeten ist die Einheit stationiert, und zu welchem Haus gehört sie?

Bei der Vergabe von Aufträgen spielt es überhaupt keine Rolle, in welcher Verfassung sich die Einheit befindet. Es kann also durchaus vorkommen, daß schwache Einheiten schwere Aufträge zugeteilt bekommen.

Wie werden die Spielergebnisse gewertet?

Je nach Absolvierung eines Auftrages, erhalten die Spielergruppen Punkte. Es gibt zwei Sorten von Punkten: Versorgungs- und Statuspunkte.

Versorgungspunkte (VP)

VP sind dafür da, die im Kampf beschädigten Mechs zu reparieren. Die nach jedem beendeten Szenario vergebenen VPs liegen zwischen 50 bis 150 VP. Dem Schwierigkeitsgrad entsprechend fällt hier die Vergabe der VPs nach dessen Anspruch aus, und steigt mit diesem.

Zur Erinnerung: Es wird nach den Reparaturregeln des Chaptersystems erneuert.

Reparatur von beschädigten Einheiten

Grundsätzlich gilt, daß beschädigte Einheiten nur vollständig wieder instandgesetzt werden können. Nicht reparierte Einheiten bleiben solange ihrer Schäden anhängig, bis sie einer vollständigen Reparatur unterzogen wurden. Somit können auch Mechs oder Panzer mit Panzerschäden ins Gefecht geschickt werden, oder solche mit verschossene Munition, da diese nicht nachgefüllt werden konnte. Das Reparieren ist also dispositiv, und somit den Spielern überlassen.

Die benötigten VPs zur Reparatur einer Einheit berechnen sich nach dem Grad der Zerstörung, analog nach den Bestimmungen des Chaptersystems der MfG. Zerstörte Mech werden als Verlust deklariert, und finden keinerlei Verwendung mehr im weiteren Spielverlauf.

Beutemechs sind ebenfalls nicht zugelassen.

Kauf neuer Einheiten

Mechs

Es können nur Gewichtsstufen angegeben werden, in welcher man einen neuen Mech beziehen möchte, dieser wird dann vom Arbeitskreis den Streitkräften mittels Losverfahren zugewiesen. Zum Kauf eines Mechs werden VPs benötigt. Je nach Gewicht steigen die Kosten für einen neuen Mech. Folgende Tabelle soll diesen Zusammenhang verdeutlichen:

| | |
|---------------|----|
| Light Mech: | 15 |
| Medium Mech: | 30 |
| Heavy Mech: | 45 |
| Assault Mech: | 60 |

Panzer

Analog zu den Bestimmungen über den Kauf neuer Mechs werden Panzer an die anfordernde Ein-

heit vergeben. Einzige Ausnahme bildet jedoch eine einmalige Aufwendung von Versorgungspunkten. Vor dem ersten Kauf eines Panzers müssen *einmalig* 200 VP vergeben werden. Danach sind VP gemäß dieser Tabelle vonnöten:

| | |
|----------|----|
| Light: | 10 |
| Medium: | 20 |
| Heavy: | 30 |
| Assault: | 40 |

Statuspunkte (SP)

Die Statuspunkte erfüllen dreierlei Punkte. Zum einen dienen sie zum Ablehnen von Szenarien. Die spezifische Höhe dieses Wertes wird szenarioabhängig fixiert. Hierbei gilt auch wieder, daß sich die Höhe der Aufwendungen nach dem Grad des Anspruchs des Szenarios richtet.

Ferner sollen die Statuspunkte zur technologischen Aufwertung einer Einheit führen. Fabrikneue Mechs und die neuesten technologischen Erfindungen kommen nur den besten Einheiten eines Hauses zugute. Dieser Umstand wird durch modifizierte Würfeltabellen simuliert. Bestimmte Maschinen werden erst ab einer bestimmten Qualifikation einer Einheit verfügbar, das heißt, daß sich die Vergabe angesehener Modelle nach dem Erfolg einer Einheit bemißt. Hierzu werden die SP verwendet. Ab einer Höhe von 2000 Spielpunkten stehen der korrespondierenden Einheit bessere Maschinen zur Verwendung frei. Da Erfolg stets in zeitlicher Abhängigkeit bemessen wird, kann auch hier ein Runterstufen möglich werden, sollte die Einheit den Grenzwert von 2000 SP wieder unterschreiten.

Beispiel:

Ein Grand Dragon steht den Einheiten des Hauses Kurita nicht von Anfang an zur Verfügung, da sie erst im vierten Nachfolgekrieg zum ersten Mal eingesetzt wurden und dementsprechend rar in der Anzahl sind. Gruppe A hat sich nun schon 2325 SP verdient und liegt deshalb über der genannten 2000 Grenze. Deswegen steht ihnen nun eine andere Würfeltabelle zur Verfügung, in welcher auch der sogenannte Grand Dragon auftaucht. Nach fünf weiteren Szenarios steht die SP Zahl der Gruppe A nun bei nur noch 1696 SP. Damit ist sie wieder unter die Grenze von 2000 SP zurückgegangen. Dementsprechend werden ihnen nun auch wieder auf der alten Würfeltabelle neue Mechs und Panzer ausgewürfelt.

Als letzter Aufgabenbereich umfassen die SP die Differenzierung nach qualitativen Maßstäben. Die beste Einheit bestimmt sich nach der Anzahl der auf ihrem Konto liegenden Spielpunkten.

SPs können einen negativen Wert errei-

chen. Gemäß des Schwierigkeitsgrades eines Szenarios wird auch die Ausbeute für SPs festgelegt. Jedoch kann hier im Gegensatz zu den VPs der Fall eintreten, daß einer Einheit SPs abgezogen werden. Dies ist beispielsweise bei einer schweren Niederlage der Fall. Die Anzahl an SPs für den größtmöglichen Gewinn respektive Verlust liegt bei 300, bzw. -300 Spielpunkten.

Sonderpunkte

In jedem Szenario können VPs und SPs hinzugewonnen werden. Die Vergabe zusätzlicher Punkte erfolgt nach folgendem Schema:

Abschuß einer gegnerischen Einheit durch Truppen der Inneren Sphäre (VP)

Einheiten der Inneren Sphäre

Mechs

Light: 3
Medium: 6
Heavy: 9
Assault: 12

Panzer

Light: 2
Medium: 4
Heavy: 6
Assault: 8

Einheiten der Clans:

Mechs

Light: 4
Medium: 8
Heavy: 12
Assault: 16

Panzer

Light: 3
Medium: 6
Heavy: 9
Assault: 12

Einmal im Rahmen dieser hier aufgeführten Möglichkeit erlangte VPs werden einer Einheit in jedem Fall angerechnet.

Kurita-Einheiten

Zusätzlich erhalten Kurita-Einheiten die Chance, je Szenario 20 SPs zusätzlich erhalten zu können, sofern sie ein Szenario durchgehend nach ihren Ehrenregeln bestreiten. Dies bedeutet konkret für die Umsetzung an der Platte, daß entsprechend der Clan-Ehrenregeln (Zelbriggen) Zweikämpfe durchgeführt werden. Einzige Ausnahme bilden Nahkampftackten, die nach Auffassung des Drakonischen Komminates im Einklang mit der Ehre eines Kriegers stehen. Unberührt von dieser Sonderregel bleiben Kampagnen der Clan-Invasion.

Abschuß einer gegnerischen Komponente durch Streitkräfte der Clans (VP)

Einheiten der Inneren Sphäre

Mechs

Light: 2
Medium: 4
Heavy: 6
Assault: 8

Panzer

Light: 1
Medium: 2
Heavy: 3
Assault: 4

Clan Einheiten:

Mechs

Light: 3
Medium: 6
Heavy: 9
Assault: 12

Panzer

Light: 2
Medium: 4
Heavy: 6
Assault: 8

Abschluß

Das war's vorerst. Sollten Ihr Fragen zu den Regeln haben, wendet Euch bitte an den entsprechenden Arbeitskreis (Anschrift und Telefonnummer in der Vereinszeitschrift).

Die Ergebnisse der Szenarios werden regelmäßig in der "Terra Post : News from the Homeworld" erscheinen, also strengt Euch an!

Viel Spaß wünschen Euch:

Die Vereinsführung & der Arbeitskreis Vierter
Nachfolgekrieg/Clan-Invasion

Verantwortliche der Durchführung:

Marco Sommermann, Essen
(Hauptverantwortlicher; Mitglied der Vereinsführung)

Holger Blumensaat, Essen (AK Vierter Nachfolgekrieg/Clan-Invasion)

Fabian Ansorge, Essen (AK Vierter Nachfolgekrieg/Clan-Invasion)

Szenario

Übersicht

Terra Post-Ausgabe 2/1998

Kampf um Antigo - Davion vs. Kurita

Seite 55



Kampf um Antigo



Ein Battletech-Szenario von Christian Waidner und René Kriest. Offizielles MfG-Szenario auf dem EuroCon 1996 in Hanau.

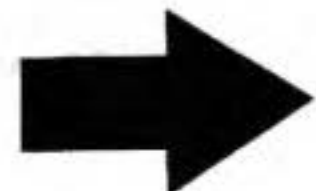
Kampf um Antigo - Teil 1

Auf dem Planeten Antigo findet eine Kurita-Invasion statt. Davion-Einheiten verteidigen das naheliegende Gefängnis in der Stadt, in dem eine wichtige Geisel festgehalten wird. Durch den unerwarteten Angriff scheint der Auftrag schon fast erledigt, da die planetare Garnison erst sehr spät von der Aktion erfahren hat. Sho-Sho Su Shi ist schon bald wieder auf freiem Fuß.....oder etwa doch nicht?

Karten: Norden

| | | |
|-----------------|-----------------|--------------|
| Heavy Forest #1 | Scattered Woods | Desert Hills |
|-----------------|-----------------|--------------|

Die Kombinat-Invasoren marschieren vom Westrand der Karte ein. Ziel des Überfalls ist es, möglichst schnell vom Landungsplatz hinter dem Wald die Strecke bis zur Stadt im Osten zurückzulegen. Als Verteidiger fungiert nur eine leichte Lanze, die gegen die schweren Mechs des Hauses Kurita nur wenig ausrichten kann. Je schneller die drei Karten überbrückt werden, umso mehr Zeit bleibt den Angreifern, ihr Missionsziel im zweiten Teil zu erfüllen.



Verteidiger:

Die Scoutlanze befindet sich gerade auf Patrouille und ist das erste, was sich Haus Kurita in den Weg zu stellen versucht.

| | |
|-------------------|-----|
| HCT-3F Hatchetman | 45t |
| LCT-1S Locust | 20t |
| WSP-1A Wasp | 20t |
| VL2-T Vulcan | 40t |

Angreifer:

Die Kurita-Einheit besteht aus folgenden Mechs:

| | |
|-----------------|-----|
| DRG-1N Dragon | 60t |
| VTR-9B Victor | 80t |
| CRD-3K Crusader | 65t |
| ON1-K Orion | 75t |
| MAD-3R Marauder | 75t |
| PNT-6R Panther | 35t |

Kampf um Antigo - Teil 2

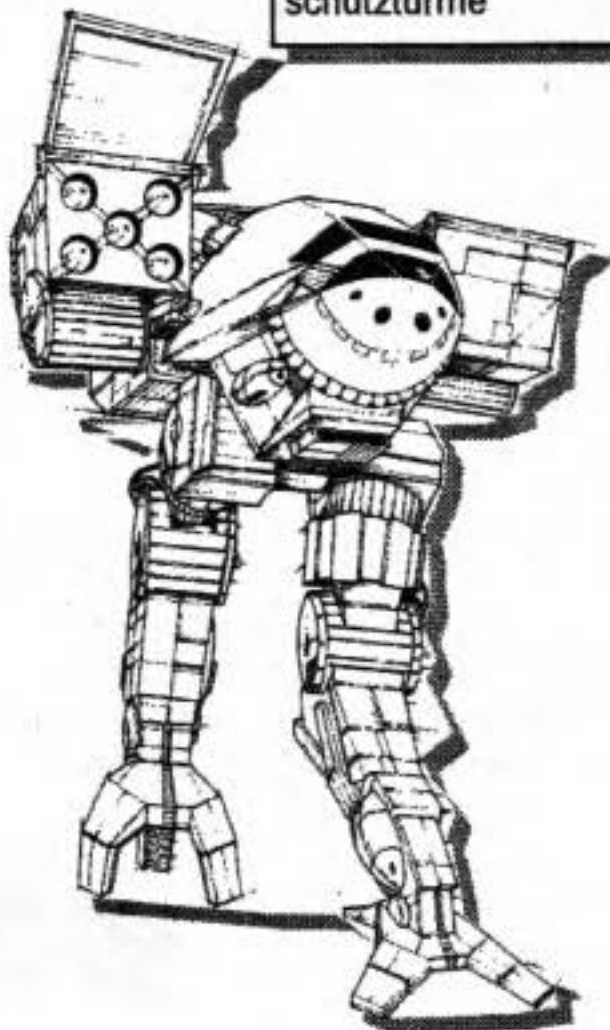
Norden

| | |
|----------------|----------------|
| River Valley | City Ruins |
| Large Lakes #1 | Large Lakes #2 |

Auf der Karte City Ruins sollten diverse Gebäudemarker ausgelegt werden. Außerdem ist der Verbindungsfluß der Large lakes-Karte mit einer Brücke auszustatten. Auf den folgenden Feldern befinden sich Geschütztürme, die mit einer AC/5 (schußwinkel 360°) besetzt sind. Alle Türme sind Heavy buildings, ein Level hoch und besitzen einen CF von 50.

| | |
|-----------------|------------------------|
| Large Lakes #1: | 0804 |
| Large Lakes #2: | 0601 |
| River Valley: | 0615; 0706; 0805; 1503 |

Die überlebenden Kombinatstruppen aus dem ersten Teil marschieren über die Large lakes-Karte ein. Ihr Ziel ist die Vernichtung aller sechs Geschütztürme



Verteidiger:

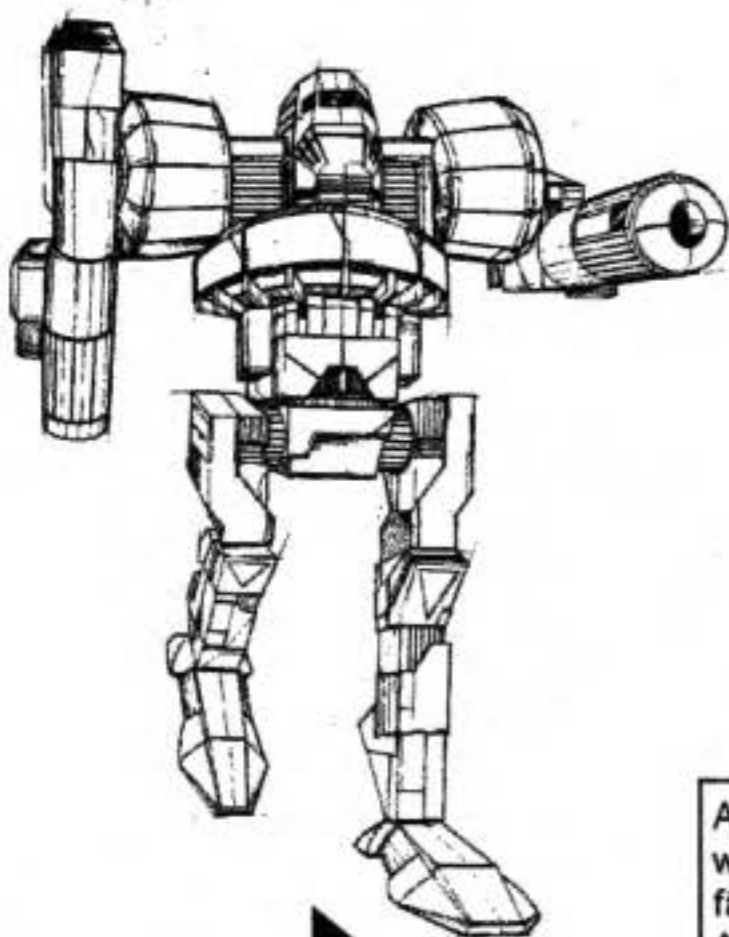
Die Scoutlanze von Haus Davion patrouilliert in der Stadt, als sie plötzlich von der feindlichen Invasion Nachricht erhält. Die Scoutlanze setzt sich aus folgenden Mechs zusammen:

| | |
|------------------|-----|
| BNC-3S Banshee | 90t |
| CPLT-C1 Catapult | 65t |
| OSR-2C Ostroc | 60t |
| RFL-3N Rifleman | 60t |

Nach 15-X Runden (das X ergibt sich aus dem ersten Teil des Szenarios) trifft Verstärkung für die leichten Einheiten ein. Der Kampf ist hiermit zugunsten der Davion-Einheiten gekippt:

| | |
|------------------|-----|
| BNC-3S Banshee | 95t |
| CPLT-C1 Catapult | 65t |
| OSR-2C Ostroc | 60t |
| RFL-3N Rifleman | 60t |

Kampf um Antigo - Teil 3



Norden

| | |
|---------------|---------------------|
| City Tech Map | City Street Grid #1 |
| Standard Map | City Street Grid #2 |

Auf der Stadtkarte sollten reichlich Gebäudemarker verteilt werden. Auf der Insel der einen Karte befindet sich ein Gefängnis, aus dem Sho-Sho Su Shi befreit werden soll. Die Angreifer ziehen von südwest in die Karte ein, während sich die Verteidiger beliebig auf den Stadtkarten verteilen können.

Das Gebäude befindet sich auf der Insel, das heißt auf Hexfeld Nr. 0609 der City street grid #1 (Heavy building mit CF 70). Das Aufnehmen des Gefangenen kostet eine Runde, in der der Mech weder angreifen noch sich bewegen kann.

Zum Schutz des Gebäudes befinden sich drei Geschütztürme in der Nähe (Heavy, CF 25, AC/5, 360°):

| | |
|----------------------|------|
| City Tech Map: | 1516 |
| City Street Grid #1: | 0806 |
| City Street Grid #2: | 0205 |

Verteidiger:

Haus Davions Einheiten versuchen natürlich, die Befreiungsaktion der Einheit des Drakonis Kombinates zu verhindern. Aufstellung ist beliebig im Stadtgebiet:

| | |
|--------------------|-----|
| DV-6M Dervish | 55t |
| TDR-5D Thunderbolt | 65t |
| OTL-4D Ostsol | 60t |
| VLK-QA Valkyrie | 30t |
| CN9-A Centurion | 50t |
| GRF-1N Griffin | 55t |

Angreifer:

Das Ziel von Haus Kurita ist es, zur Insel vorzudringen, die Geisel in das Cockpit von einem Mech unterzubringen, und die Karte wieder im Südwesten zu verlassen:

| | |
|---------------------|-----|
| DRG-1G Grand Dragon | 60t |
| WHM-6K Warhammer | 70t |
| WTH-1 Whitworth | 40t |
| ON1-K Orion | 75t |
| TBT-5N Trebuchet | 50t |
| PNT-6R Panther | 35t |

RÜCKBLICK - DAS GAB ES UNTER ANDEREM IN DER LETZTEN AUSGABE DER TERRA POST ZU LESEN:

Interna:

Vorstellung der Vereinsführung
Warum Photokopien?
Aufbau und Gliederung der Battletechzeitschrift Terra Post

News and Reviews:

Neue Battletech-Produkte
Vereinheitlichung der Battletech-Typenbezeichnung
Buchrezension: Exodus Road
Buchrezension: Grave Covenant

Timewarp:

Die Ares-Konvention
Wolcott
Geschichte der Inneren Sphäre - Teil 1
Wolf's Corner #1

Techtalk:

Neues aus Level 2

Szenario:

Operation Nachholbedarf - Ein Jade Falcon-Szenario

AUSBLICK - DAS GIBT ES UNTER ANDEREM IN DER KOMMENDEN AUSGABE DER TERRA POST ZU LESEN:

Interna

Mechforce Germany – Akademien

Timewarp:

Der erste Mech betrat das Land – Der Mackie
Geschichte der Inneren Sphäre - Teil 3
Wolf's Corner #2
Neu: Ghost Bear's Corner #1

Techtalk:

Das Währungssystem der Inneren Sphäre
Blutnamen - Eine umfassende Übersicht über die Historie

Regeln:

Etwas Neues am Spielerhorizont
Masterrules-Einführung
Regeln für die Verwendung von Protomechs
Solaris 7 - Spielsystem für die Mechforce Germany

...UND NATÜRLICH NOCH VIELES MEHR!