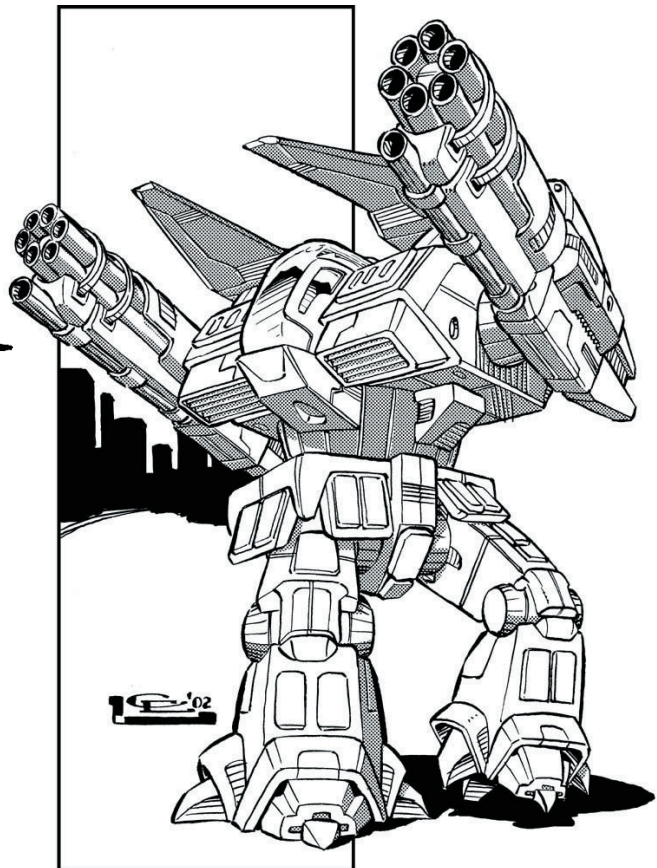
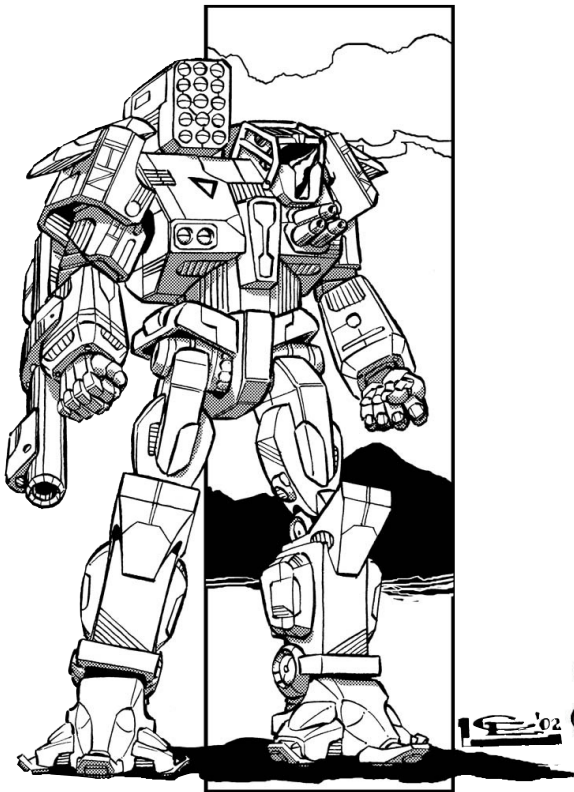


Ausgabe 15
Verkaufspreis 2,50 EUR

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo BattleTech - Fans!

MechWarrior: Dark Age ist da - die Zeit der Spekulationen ist endlich um, und jeder kann selbst testen, ob ihm das neue Spielsystem im BattleTech-Universum gefällt oder nicht. Ich denke, sobald sich der große Hype etwas gelegt hat, wird sich das Spiel als das etablieren, was es ist: ein neues System, das die Geschichte der Inneren Sphäre und der Clans auf seine eigene Weise fortführt, ohne althergebrachtes zu vernichten. Wizkids und FanPro legen sich auf jeden Fall mächtig ins Zeug, um den Spielern mit Szenarioclubs, Release-Turnieren und massenweise Promotion-Figuren Spaß zu garantieren.

Auf der Classic BattleTech-Seite hat sich auch einiges getan: Endgame und das CivilWar Sourcebook sind erschienen und damit geht eine Geschichte zu Ende, die uns über Jahre in Atem gehalten hat. Von der Vereinigung von Lyran Commonwealth und Federated Sund über den Vierten Nachfolgekrieg, die Clan-Invasion, das Great Refusal und die Vernichtung von Clan Smoke Jaguar bis hin zum Bürgerkrieg und dem Fall dieses großen Reiches haben sich die Geschichten lange Zeit um die Federated Suns, Victor und Katherine (oder Katrina?) gedreht. Mit Endgame geht nun vorerst die Ära der Classic-Romane zu Ende und Dark Age bekommt seine Buchserie. Wir dürfen gespannt sein, ob dies das endgültige Ende, oder nur eine kurze Interlude sein wird.

Für die Terra Post gilt leider im Augenblick wieder das, was ich schon mehrmals im Vorwort angesprochen habe: Es ist eure Zeitschrift, und wenn ihr wollt, dass sie überlebt sind, dann müsst ihr etwas dafür tun. Wir sind auf die Mithilfe der Fans angewiesen. Um regelmäßig ein Magazin zu produzieren, benötigen wir Material. Dazu gehören selbstgeschriebene Kurzgeschichten genauso wie Grafiken oder eigendesignte Mechs und Fahrzeuge mit stimmigem Hintergrund. Die Artikel, die in der Zeitschrift erscheinen, sind von Fans für Fans geschrieben; es dreht sich einfach um ein gemeinsames Hobby.

Damit spreche ich auch vor allem die Vereinsmitglieder an - engagiert euch in den diversen Arbeitskreisen, denkt euch eigene Projekte aus, die andere begeistern können. Wir berichten gerne über alles, was euch so interessiert. Auch wenn ihr nicht genau wisst, was ihr machen wollt - wendet euch an mich oder meine Kollegen im Vorstand und den Arbeitskreisen. Wir bringen euch schon unter.

Doch nun viel Spaß beim Lesen der Terra Post - möge sie uns noch lange erhalten bleiben.

Christian Waidner

www.mechforce.de

News - Forum - Chat - Downloads - Links - und mehr...



Inhaltsverzeichnis

Interna		Fiction	
Vorwort	3	Der letzte Treffer	11
Impressum	4	RiStar 2	13
Vereinsadressen	5		
Adressen der Akademien	6	Regeln	
Akademieabsolventen	8	MW:DA Quicksheet	26
Spielcenter der MechForce	8		
Chapterliste	21	Background	
Chapterrangliste	25	Aleksander Sergejewich Kerensky	15
		DNA-Krieger	16
News & Reviews		Mechs & BattleArmor	
Newsticker	19	Nightwatch	28
Die Welt des 31. Jahrhunderts	18	Grunt	30
		Spectre	31
Infos		Record Sheets	
Neues vom AK Technik und Design	11	Nightwatch	32
Solaris Online	17	Grunt	33
EBL	17	Spectre	34

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Christian Waidner

Wiesbadener Str. 51

55252 Mainz-Kastel

Tel.: 06134/188703

email: cwaidner@mechforce.de

Layout:

Susanne Neubecker

Versand:

Markus Kerlin

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird an die ordentlichen Mitglieder des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt. Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben. Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 2,50€.

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Christian Waidner verfaßt. Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:

Neues vom AK Technik & Design - Wolfgang Rudolph

Grunt, Spectre - Jochen Wenzel

Der letzte Treffer - Gerd Roeling

RiStar, Solaris Online, EBL, Die Welt... Rezension - Michael Wandrei

Elementar auf S. 27 - Kai Schramm

Nightwatch - Henning Schramm

Aleksander Sergejewich Kerensky, DNA-Krieger - Übersetzung aus Warriors of Kerensky

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 25.6.2002

© MechForce Germany 2002



Anschrift des Vereins



MechForce Germany e.V.
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Vereinsadressen

Vorsitzender:

Christian Waidner
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
email: cwaidner@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Roger Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/5378006
email: rwitte@mechforce.de

Finanzen:

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel.: 04271/952623
email: jmohrmann@mechforce.de

Projektleiter:

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: mkerlin@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

Björn Drewes
Steilhooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: bdrewes@mechforce.de



Adressen der Akademien

Wolfs Dragoner

Christian Waidner
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@gmx.net

Haus Steiner

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: michael.gerhard.ulrich.riek@t-online.de

Haus Davion

Dustin Bracker
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211
email: padre-gerom@gmx.de

Leonhard Bracker
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211

Haus Liao

Markus Klein
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Haus Marik

Roger Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/53780006
email: novacats@t-online.de

Gray Death Legion

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: graydeath-legion@kerlin.de
homepage: www.kerlin.de

Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de

Kell Hounds

Daniel Albrecht
Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de

Oliver Senkel
Lendsburger Landstr. 41
24113 Kiel
Tel.: 0431/6476434

Söldnerakademie

Andre Füssel
Herman Löns Str. 2
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de

Peripherie

Björn Drewes
Steilhooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Malte Tombers
Forbacher Straße 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtomers@gemstar-ebook.de

Clan Blood Spirit

Olaf Heins



Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
Fax.: 040/72811058
email: akademie@bloodspirit.de
homepage: www.bloodspirit.de

Clan Diamond Shark

Jens Brouwer
Lütjenburger Weg 29
22846 Norderstedt
Tel.: 040/5217392
email: theodorekurita@hotmail.com

Rene Thomschke
Hinrick-Thieß-Str. 50b
22844 Norderstedt
Tel.: 040/53530438

Clan Ghost Bear

Björn Drewes
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Malte Tombers
Forbacher Straße 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtombers@gemstar-ebook.de

Clan Hell's Horses

Falk Kalamorz
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

Clan Ice Hellion

Michael Wandrei
Schützenwall 51
24114 Kiel
Tel.: 0431/6613242
email: tankster@babylon6.de

Clan Jade Falcon

Daniel Albrecht

Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de

Clan Nova Cat

Robert Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/53780006
email: novacats@t-online.de

Clan Smoke Jaguar

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: michael.gerhard.ulrich.riek@t-online.de

Clan Snow Raven

Christian Schreiber
Theodor-Storm-Str. 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955
email: clanschneerabe@aol.com

Andreas Dommen
Auf dem Goldberge 7
27777 Ganderkesee
Tel.: 04222/400821
Fax.: 04222/400822
email: webmaster@clan-snow-raven.de

Clan Star Adder

Stefan Pawlicki
Moltkestraße 93
45138 Essen
Tel.: 0201/282168
email: pawlicki@gmx.de



Die Akademie-Absolventen

Jedes Mitglied der MechForce kann sich durch eine Akademieprüfung einen höheren Offiziersrang verdienen und damit, als zusätzlichen Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für seinen OmniMech bekommen. Wie das geht - man entscheidet sich einfach für eine Zeitschiene und kontaktiert den jeweiligen Akademieleiter. Nach Terminabsprache wird dann die Prüfung durchgeführt, bestehend aus einem theoretischen Teil, in dem Hintergrundwissen gefragt ist, und einem

praktischen Teil, wo die spielerischen Fähigkeiten zum tragen kommen. Das hört sich alles schlimmer an, als es wirklich ist, fragt einfach mal nach. Spaß macht die Sache auf jeden Fall.

Sollte übrigens eure Akademie zu weit entfernt sein, oder noch garnicht existieren, muß man auch nicht verzweifeln. Einfach mal beim AK-Leiter, der Wolfs Dragoner Akademie, nachfragen, wie man die Sache lösen kann.

Seit der letzten Ausgabe gab es leider keine neuen Absolventen

Spielcenter der MechForce Germany

Die MechForce Germany arbeitet aktiv an der bundesweiten Einrichtung von sogenannten BattleTech - Spielcentern. Diese Orte sollen BattleTech - Spielern (auch Nichtmitgliedern) die Möglichkeit bieten, einmal außerhalb des sonstigen privaten Rahmens BattleTech zu spielen oder einfach nur in aller Ruhe Neuigkeiten auszutauschen. Alle hier gelisteten Treffs finden regelmäßig statt, kosten keinen Eintritt o.ä. und haben alles benötigte Spielmaterial vorrätig. Oft finden auch Turniere statt oder es werden Einführungsrounden veranstaltet. Schaut einfach mal vorbei, es lohnt sich bestimmt.

Weitere Spielkontakte können euch auch die Akademieleiter vermitteln. Fragt' einfach mal nach.

Das Drachenei

Lübecker Strasse 127

22087 Hamburg

Tel: 040 - 227 86 28

Homepage: www.drachenei.de

Termin: jeder letzte Freitag im Monat momentan eine

Kampagne: Liao und St. Ives um 3060

Turniere: entsprechend der Aushänge entnehmen.

Kontaktperson:

Markus Kerlin

email: mkerlin@mechforce.de

JFH "Die Burg"

Friedrich-Wilhelm-Platz 11

12161 Berlin

Homepage:

www.nexus.phantasia.org

Termin: Hier findet jeden 2ten

Sonntag ab 15 Uhr eine Solaris VII Liga in statt.

Kontaktperson:

Dirk Zelwis

030 / 453 19 77

email: DZelwis@01019freenet.de

Gazometer A

Gugglgasse 10

1110 Wien

TOP 3/5/1

Österreich

Termin: jeden ersten Sonntag im Monat, 12 Uhr

Kontaktperson:

Johann Haderer

Pater-Theresius-Siedlung 18

A-2433 Margarethen am Moos

Tel.: (+43)2230/3656

email: jhaderer@hotmail.com

Gandalph/Kiel

Schloßstr. 16 - 18

24103 Kiel

Homepage: www.gandalph.de

Termin: einmal im Monat am Samstag findet (genauer Termin immer rechtzeitig im Board) von 11:00 - 16:00 eine Battletech Session statt

Kontaktperson:

Michael Wandrei

email: tankster@babylon6.de

und

Daniel Albrecht

Tel. 0431/8866620

eMail : SC@Kelsor.de

BT-Treff Hannover

Studentenwohnheim

Dorotheenstraße „Silo“,

Dorotheenstraße 5-7

30419 Hannover



(im flachen Verwaltungsgebäude,
1. Stock, ausgeschildert ab
Eingang)

Termin: Einmal im Monat,
jeweils 3. Sonntag im Monat,
treffen sich hier Battletechspieler,
um ein wenig zu zocken.
Unter Anderem haben wir ein
Einzelrankingsystem, zu dem
Gefechte auch außerhalb des
Treffs statt finden können, und
spielen eine größere Kampagne.
Jeder BT-Spieler, und jeder, der es
werden will, kann vorbeigucken.
Material ist in ausreichender
Menge vorhanden.

Kontaktperson:
Michael Brockhaus
Quantelholz 33
30419 Hannover
email: sc_michael@battletech-hannover.de
Homepage: www.battletech-hannover.de

Spieletreffs

Auenland

Gutenbergstr. 38
44139 Dortmund
Tel.: 0231-529855
FAX: 0231-529859
email: mail@auenland.de

Programm: Hier findet regelmäßig
ein wöchentlicher Donnerstags-
Treff statt. Jeden Donnerstag ca.
ab 15 Uhr finden sich nach und
nach immer mehr BT-Spieler ein
und würfeln bis wir um 20 Uhr
den Laden schließen. Also schaut
mal vorbei...

Kontaktperson:
André Bronswijk vom Auenland

Staralm (Pizzatreff)

Ludwigstr. 20
87600 Kaufbeuren

Programm: Hier findet jeden
Sonntag ab 14:00 Uhr und jeden
Mittwoch ab 18:00 Uhr Battletech
auf die einzig wahre harte Tour:
nach Solaris VII Regeln. Sonntags
Ligaspiele, Mittwochs:
Gestampfe, Teamkämpfe usw.
Kein Verein, keine
Verpflichtungen, einfach mal
vorbeikucken. Information dazu
findet ihr unter www.solarisvii.de

Kontaktperson:
Mike und weitere durchschnittlich
20 BT-Fans
email: Mike_Mage@hotmail.com

Haus der Fantasie

Borgweg 14
22303 Hamburg
Tel/Fax.: 040 - 279 20 85
Homepage: www.hdf-hh.de

Programm: Hier findet regelmäßig
BT statt. Im speziellen zahlreiche
Szenarien. Siehe einfach auf die
HP bzw. in den Aushang.

Kontaktperson:
Camo vom HDF

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1
63741 Aschaffenburg

Programm: Hier findet jeden
Donnerstag ab 18 Uhr bis 24
Uhr+ i.d.R. eine 3062er
Kampagne statt

Kontaktperson:
Michael Kullmann
Kinzigstr. 16
63741 Aschaffenburg
Tel.: 06021/920561

email: cpt.ultra@gmx.net

Gamers Guide

Stifstraße 21
44135 Dortmund

Programm: Hier findet jeden
Freitag ab 17Uhr was statt?
Natürlich BattleTech!!

Kontaktperson:
Alexander Schölling
Neckarstr. 10
58097 Hagen
Tel.: 0177/5787175
email: schoelling@operamail.com

WTB von 1861

Kneesestr.7
22041 Hamburg
Tel.: Mo 19:00 bis 21:00 040 - 68
54 82

Programm: Regelmäßig wird
hier BattleTech und andere
Strategiespiele veranstaltet.
Gespielt wird fast jeden Montag
ab 19:15 bis open end (vorher
anrufen ob jemand da ist , Volker
Simon oder Jens Koopmann).
Anmerkung : Der WTB ist
ein Verein und erfordert eine
Mitgliedschaft bei regelmäßiger
Nutzung der Räumlichkeiten.
Aber man muß nicht sofort
Mitglied werden , erstmal ist
jeder neuer Spieler Gast und
kann durch persönlichen Kontakt
später sich entscheiden, ob er die
Leistungen des Vereins weiter in
Anspruch nehmen möchte.

Kontaktpersonen:
Volker Simon oder Jens
Koopmann
Telefon: siehe oben

**Ladenlokal neben dem Games-
In (wird immer ausgeschildert)**



Karlsstrasse 43 (Innenhof)
80333 München

Programm: Wir sind eine Spielerkreis von ca. 30 Personen (darunter auch Frauen!). Unser Treffen findet jeden 2. Samstag eines Monats statt (Beginn 10.00 Uhr, bis ca. 19.00 Uhr). Es gibt ein Liga-System (2 Ligen) und eine Kampagne. Der Eintritt kostet 11,-DM, darin enthalten sind 6,-DM Verzehr Guthaben. Figuren und Datenblätter werden gestellt, falls jemand keine eigenen Figuren hat.

Kontaktperson:
Holger Rogozinski
email: H-Rogo@t-online.de

BurningHands

Goethestr. 51
19053 Schwerin
Tel: 0385/5812980
80333 München

Programm: Spieler: ca. 15
Wann?: Samstags ab 12.00 Uhr
Die Jungs spielen hier zwar eher unregelmäßig, aber Samstags sind meistens welche hier.
Außerdem hängt auch eine Liste mit den Spielern aus.

Kontaktperson:
Nico Beier (Hells Horses, Black Watch und IS)
email: BurningHands@gmx.de

Haus der Jugend

Nordstr. 15
58452 Witten

Programm: Ab November findet im Haus der Jugend jeden ersten Sonntag im Monat ein Battletechspieler-Treff statt, in der Zeit von 15.00 bis 20.00 Uhr.

Ausreichend Kartenmaterial und Platz ist vorhanden, alles andere muß mitgebracht werden. Der Treff findet im Rahmen des Wittener Spielecafés statt. Turniere mit Preisen gibt es auch regelmäßig.

Kontaktperson:
Holger Schmidt
email: HolgerSchmidt@knuut.de

Mystery Land

Leibnizstr.17
10625 Berlin-Charlottenburg
(Direkt Ecke Schillerstraße)
(030) 31800-235

Programm: Hallo Alle zusammen
Wir bieten als Rollenspiel-Internetladen auch die Möglichkeit BT bei uns zu Spielen.
Es besteht eine kleine Gruppe die alle 4 Wochen BT spielt.
Jeder der gerne BT spielt ist willkommen und eingeladen mal reinzuschauen.
Wir haben eine selbstgebaute Karte (styropor) die mit Hexagonfelder ausgestattet ist.

Kontaktpersonen:
Tox
email: tox@mystery-island.de
oder tox@snaflu.de
homepage: www.mystery-island.de

Merlin's Spiel und Freizeit I

De-Laspee-Str. 1
65183 Wiesbaden

Programm: Jeden Donnerstag ab 18 Uhr MechWarrior Thursday mit Szenarioclub, Turnieren oder Just-For-Fun-Games

Kontakt: Oliver Groß

oder:
Merlin's Spiel und Freizeit II
Spritzengasse 4
55116 Mainz

Programm: jeden Dienstag ab 18 Uhr MechWarrior Tuesday mit Szenarioclub, Turnieren oder Just-For-Fun-Games.

Kontakt: Christian Waidner
email: cwaidner@mechforce.de





Neues vom AK Technik & Design

Die Teilnehmer der Konstruktorsmeisterschaft waren:

- Alexander Gehrlein (ASN-XX1 Assassin)
- Henning Schramm (NTW-1X Nightwatch)
- Michael Kohl (HTZ-KBMT-1 Hetzer)
- Helge König (PTR-KE1 Prätorianer)
- Jochen Dörr (VND-2D Vindicator II)
- Richard Bischoff (SHW-1M Shadowwalker)

Der Sieger ist Henning Schramm mit seinem NTW-1X Nightwatch, welcher in dieser Ausgabe vorgestellt wird. Als Preis wird der Nightwatch das erste offizielle Mechforce-Design und kann bei Mechforce Turnieren und Mechwarrior-Konzept Szenarios aufgestellt werden.

Der letzte Treffer

Welcher BT-Spieler kennt die folgende Situation nicht: Ich selber hämmere mit meinem Todesboten schon mehrere Runden lang auf den Scout des Gegners ein und habe damit das Gewicht der gegnerischen Maschine wahrscheinlich bereits halbiert. Der Kerl will und will aber nicht fallen! Bei jedem Treffer denke ich, das hat nun aber gereicht und dann treffe ich doch das bisher verschonte linke Bein, obwohl all meine Treffer sich auf der rechten Seite bis zum Reaktor vorgegraben haben. In dieser Runde kommt aber noch der Kollege der einen unmögliche 13 Wurf hat um seinen bisherigen Gegner zu treffen, doch halt für meinen Gegner hat er „nur“ eine 12! Die AK 2 reicht gerade um ihn zu treffen! Er würfelt natürlich diese 12 und sollte den rechten Arm treffen, den gibt's nicht mehr, auch den dazugehörigen Torso nicht, also trifft er die blanke Torsomitte. Der Wurf auf kritische Treffer erzielt selbstverständlich eine 8 und der letzte Reaktortreffer lässt deine Vorarbeit verblassen, da diesen Treffer nun alle am Tisch mitbekommen haben und jubeln und deinen „Kollegen“ hochleben lassen für den Abschuss. Der Gegner hatte sowieso die ganze Zeit den Todesboten gebunden und hätte unseren Mech vielleicht sogar besiegt, wenn nicht der „Held“ mit seiner AK2 gekommen wäre und dem Leiden des Todesboten ein Ende zu setzen.

Dann soll man auch noch Fair-Play machen und dem Mitspieler gönnerhaft den Abschuss zusprechen?

Aber mal abgesehen von dieser ewigen

Diskussion, wem dieser Abschuss gilt! Ist es bei Battletech nicht ein Phänomen, dass es meist die kleinen Kaliber sind, die den letzten Rest bewirken. Ist es nicht der „schieß auf die kleine Menge Hitze“ - leichte Laser, die AK2 oder die LSR5er-Lafette, die den Unterschied zwischen „Geradenochda“- und „Bereitsabgeschossen“-Mechs ausmachen?

Warum ist das vielfach so?

Ein Grund liegt sicherlich an der Anzahl der Internen Bauteile, die die Mechs besitzen. Je mehr Teile zerstört werden können, um so länger halten die Mechs einen moderaten Beschuss aus. Viele Mechs der neueren Zeitschienen tragen bedingt durch die XL-Reaktoren, viele elektronische Bauteile und kleiner Waffensysteme mit sich. Ein typisches Beispiel ist hier das Anti-Missile-System, MASC oder die ECM-Systeme. Kampftechnisch selten von Bedeutung, aber Bauzeilen in den Mechs, die zerstört werden können. Sind diese Bauteile erst weitgehend zerschossen, fallen diese Mechs sehr schnell, da dann auch die XL-Reaktoren dran sind.

Auch bei den Clan-Maschinen gilt dieser Effekt. Erst halten sie den größten Ansturm aus und dann fallen sie recht schnell innerhalb weniger Runden zusammen. Ein Effekt, den die meisten IS-Mech-Piloten kaum erleben, weil nicht so lange standhalten. Wenn ein IS-Kommandeur seine Maschinen einteilt und die beschädigten schnell aus dem Feindkontakt



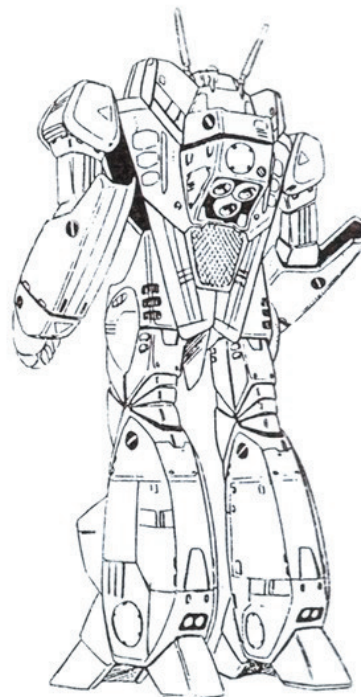
abzieht und neue, frische Truppen einsetzt, kann er so diese Zeit überbrücken. Die Clans werden sich jetzt gegen diese Taktik wehren, aber wenn sie sich an ihren eigenen Kodex halten, kämpfen sie immer nur mit einem Gegner. Es sollte sie also nicht interessieren.

Der zweite Grund für dieses Phänomen möchte ich dem Winkel des Treffer zu sprechen. Wenn man mehrere Runden mit einem Gegner ringt, verändert sich kaum der Winkel, von dem man angreift. Ein Kamerad hat meist einen Flankenangriff vollführt und trifft auf die Seiten des Gegners, sodass die häufigen Würfelergebnisse, andere Trefferzonen ergeben. Dann trifft der Kamerad, die Zone, die der Gegner abgewendet hat, da sie stark beschädigt ist und er macht den entscheidenden Treffer.

Der dritte und wahrscheinlich entscheidende Grund ist das „Murphische Gesetz“, Absatz 3, in dem es steht: Bei einer Chance 50:50 steht es 80% gegen dich! Also wenn es deinem Kollegen tatsächlich nach 10 Runden einfallen sollte, auf deinen Gegner zu feuern, wundere dich nicht, dass er ihn auch dann abschießt. Freue dich für ihn und für dich, da der Gegner in der nächsten Runde wahrscheinlich einen Trefferzonenwurf von 2 gemacht und deinen Reaktor

in die Luft gejagt hätte.

Für die Clanner gibt es aber noch eine Situation, in der es kein Verhandeln gibt, wer den Abschuss für sich verbuchen kann: Das Große Gestampfe. Hier zählt nur der Abschuss egal wie beschädigt, da ein wahrer Krieger auch mit einer beschädigten Maschine seine Feinde bezwingt. Hier sollte man selber der Krieger sein, der den letzten Treffer landet, überlegt es euch aber sehr gut, denn wenn er misslingt, habt ihr zwei Gegner und landet, wahrscheinlich in der hintersten Reihe der Schlacht als rückzugdeckende Einheit mit wenige Chancen jemals sich zu beweisen.





RiStar Teil 2

SternCaptain Harlem hörte SternColonel Darrin Keller zu als dieser seinen Trinärstern Kommandeuren die Aufträge zuteilte. Es war nicht mal 3 Wochen her seit Harlem das Kommando über den Trinärstern „Blutkralle“ bekommen hatte, was auch an seinem hervorragenden Abschneiden beim Blutnamenstest gelegen hatte. Zunächst war Harlem bestürzt darüber einer Garnisionsklasse Galaxie zugeteilt zu werden und keiner Frontklasse Einheit, dann aber hatte GalaxisCommander Josh Kemp den Auftrag erhalten, den 13. Garnisions Sternhaufen der Novakatzen auf Delios zu attackieren. Keine der Fronteinheiten sah darin eine Ehre die Dezgra Novakatzen anzugreifen. Vor allem wenn auch die anderen Clans in diese Kämpfe eingriffen. Harlem war es egal, ein Kampf war ein Kampf, und vielleicht konnte er sich beweisen. Er war ein Krieger den es nach Blut düsterte. Die SternCommander Jerome Campbell und Barnes würden sich ebenso über einen Einsatz freuen. Er sah zu SternCaptain Anna Boques und fragte sich ob sie sich in den verbleibenden 4 Stunden bis zum Gefechtsabsprung ein weiteres Mal mit ihm paaren würde. Anna Boques war seine bevorzugte Paarungspartnerin, sie war entgegen der Clansitten sehr phantasievoll und es war immer etwas anderes als das bloße stillen sexueller Bedürfnisse mit ihr. Wieder einmal kamen ihm Zweifel auf, wie konnte er während der Gefechtsplanung an Paarung denken. Dann sah er das Anna Boques sich meldete.

Anna Boques : SternColonel Darrin Keller, die Novakatzen sind Dezgra ... Trotzdem werden sie als Clanner das Zellbriggen achten, frapos??

Darrin Keller: Neg, SternCaptain, ich kann es euch nicht beantworten. Wir sollten uns nicht darauf verlassen.

Anna Boques: Wie kann ein Clan so tief sinken?

Darrin Keller: SternCaptain du darfst nicht vergessen das wir durch unsere Isolation von den Verunreinigungen der Inneren Sphäre geschützt waren. Andere Clans waren das nicht, und einige von ihnen wurden korrumpiert. Die Wölfe zerbrachen daran, die Novakatzen haben uns verraten und die Geisterbären ziehen in die Innere Sphäre um! Du darfst nicht vergessen das dies für unsere Einheit auch eine Möglichkeit ist Erfahrung zu sammeln. Die 21. Crimson Guards sind noch sehr unerfahren und

der GalaxisCommander hat deswegen entschlossen uns die Ehre zuteil werden zu lassen, diesen Kampf zu führen. Und wir werden ihn nicht enttäuschen, frapos?

Alle Anwesenden Offiziere stimmten in das Pos ein das Darrin Keller erwartete. Dann folgte ein gemeinsames Seyla und Darrin Keller hob die Versammlung auf.

Darrin Keller: SternCaptain Harlem, bitte bleib noch einen Moment.

Harlem: SternColonel?

Darrin Keller: Ich habe mir den Kodax deines Trinärsterns angesehen. Er ist was die Ergebnisse bei Trainingskämpfen angeht hervorragend, jedoch ist er für einen direkten Sturm auf einen verzweifelten Gegner nicht sehr geeignet. Ich würde sogar behaupten er passt eher zu den Gletscherteufeln als zu uns, von den Mechs der Garnisionsklasse mal abgesehen. 3 Goshawks, 2 Mist Lynx, 2 Nova's, 2 Stooping Hawk's, 4 Viper, 2 Nobori Nin. Alle entweder leicht oder mittelschwer und recht beweglich, sprunghaft. . Aber nicht so sehr die Durchschlagskraft die wir brauchen.

Harlem: Ein wahrer Krieger braucht keinen „schlagkräftigen“ Mech um Erfolg zu haben, es kommt auf den Piloten an, nicht auf die Maschine.

Darrin Keller: Ja, ja ... die Litanei der Ausbildung. Nun ich habe dich gebeten hier zu bleiben um dir mitzuteilen das dein Trinärstern in Reserve bleiben wird. Ihr werdet mit der „Vision der Brüderlichkeit“ in einer gesicherten Landezone warten. SternCaptain Anna Boques wird den Angriff anführen, es war ihr Plan und ich lasse ihr diese Ehre, sie hat einen Blutnamen, du hast keinen SternCaptain Harlem. Wegtreten!

Harlem: Ich muss protestieren ... mein Trinärstern

Darrin Keller: Ich sagte WEGTRETEN!

SternColonel Darrin Keller duldet keinen Widerspruch mehr. Wie konnte er ihm das nur antun. Wie konnte ihm Anna Boques das antun? Er würde es nie erfahren. Er war Clanner und das bedeutete das er Befehlen gehorchte. Er begab sich zu seinem Trinärstern, seine SternCommander sollten von



dieser Ungerechtigkeit erfahren. SternCommander Jerome Campbell war der einzige Blutnamensträger seiner Einheit, und er gehörte zu Harlems Blutlinie. Er hatte Harlem sofort herausgefordert als dieser das Kommando über den Trinärstern erhalten hatte, nachdem der letzte Kommandeur die Versetzung in die Blood Guard Keshik des Khans erhalten hatte. Harlem hatte ihn besiegt und sein Kommando zementiert, seitdem waren er und Jerome Campbell Freunde geworden. Aber nun würde Jerome vor Wut irgendjemanden in den Kreis der Gleichen fordern. Jeromes Stärke aber auch seine Schwäche war sein Jähzorn. Dieser hatte ihm seinen Blutnamen beschert, ihn aber gegen Harlem verlieren lassen.

Jerome Campbell: Wie ist es gelaufen SternCaptain Harlem?

Harlem: Wir sind Reserve.

Ungewollt spuckte Harlem das letzte Wort wie einen Fluch aus.

Jerome Campbell: Reserve? Wir verdienen es zu kämpfen!! Ich sollte den SternColonel in den Kreis der Gleichen zerren! Aber diese Ehre überlasse ich dir.

Harlem: Ich werde diese Ehre nicht beanspruchen, als Reserve haben wir zumindest eine Chance einzugreifen, er hätte uns auch komplett wegbeiten können.

Jerome Campbell: Höre ich dort den Harlem der 3 Mechs in seinem Positionstest besiegte?

Harlem: Du hörst den Harlem der Befehle befolgt SternCommander!

Jerome Campbell: Du hast Recht, SternCaptain!

Barnes blieb bisher still, Harlem wunderte das, Barnes aus dem Hause Schmitt war normalerweise eher der redselige Typ.

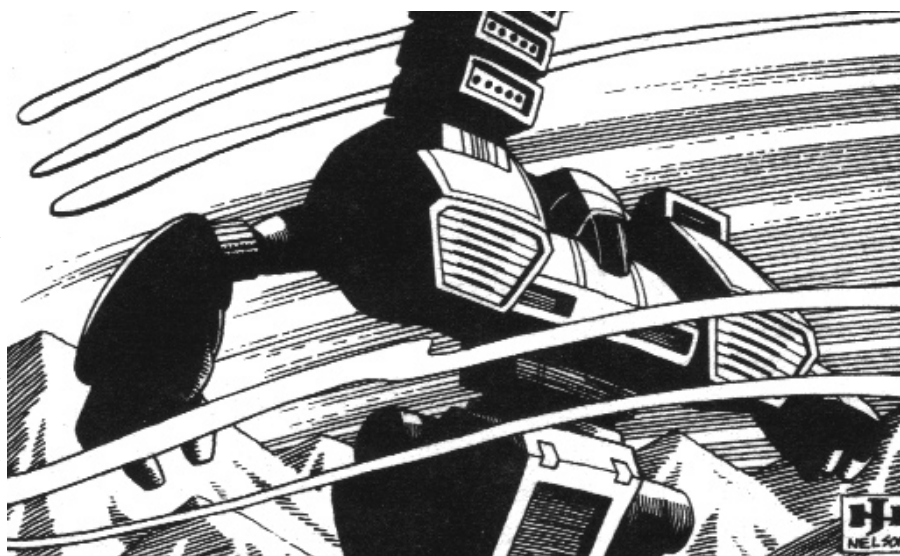
Harlem: Ich sehe du hast ein Problem, SternCommander Barnes?

Barnes: Ja, ich hatte mich auf einen Kampf gefreut, ich will ehrlich sein, ein

Blutname meiner Linie wurde auf Strana Metchty beim Widerspruchstest der Inneren Sphäre frei. Dies wäre meine Möglichkeit gewesen mich bei den vorhandenen Blutnamensträgern zu empfehlen. Nun .. dann muss ich halt durchs Gestampfe, dieser Posten ist nicht gerade eine Empfehlung für einen Blutnamen.

Harlem konnte Barnes verstehen. Ihm ging es genauso. Auf Jerome Campbells Zuspruch konnte und wollte er sich nicht verlassen. Er wollte nicht das Sponsoring für den Blutnamen einem Freund verdanken, sondern seinen Leistungen. Heutzutage waren zu viele Blutnamen das Ergebnis politischer Absprachen. Selbst bei den Blutgeistern. Aber das war nicht das aktuelle Problem. Erst einmal wollte Harlem kämpfen.

..... To be continued





Aleksandr Sergejevich Kerensky

Geboren: 16. Dezember 2700, Moskau, Terra

Abschluss: Tharkad University (2721)

Abschluss: Nagelring Militärakademie (2723)

Abschluss: Marsakademie, Gunslinger (2724)

Beförderungen: Lieutenant (2727), Captain (2729), Colonel (2729), Lieutenant General (2731), Major General (2733)

Ernennung zum General der SBVS: 21. April 2738

Heirat: 9. Juni 2763

Kinder: Nicholas (4. Mai 2764), Andery (9. November 2766)

Bewahrer des Sternenbundes: 2751-62 (Regent), 2779-80

Gestorben: 11. Juni 2801

Als Sohn von Nikolai Maksimovich und Anna Trochina Kerensky, beides ehemalige Mitglieder der SBVS, war Aleksandr ein kränkliches Kind. Mit drei Jahren wurde er von einer Herzschwäche geheilt, wobei es ihn noch einmal zwei Jahre kostete, bis er vollständig von der lebensrettenden Operation genesen war. Der junge Kerensky war scheu und zurückgezogen, aber ein exzellenter Student. Er erbte die akademischen Begabungen seiner Eltern – sein Vater war ein Kurator des Volksmuseums der Geschichte und von seiner Mutter hat er die Liebe zur Literatur. Er verdiente sich ein Stipendium zur Tharkad University, wo er Michael Steiner kennenlernte – den späteren Herrscher des Lyranischen Commonwealth, der als wissenschaftlicher Mitarbeiter angestellt war. Ihre Freundschaft hielt bis zum Exodus.

Später in seinem Studium wurde bei einer medizinischen Routineuntersuchung festgestellt, dass Kerensky ein extrem entwickeltes Nervensystem hat. Unterstützt von einer ganzen Reihe an physischen und psychologischen Tests, verschaffte ihm dies einen Platz im MechWarrior Trainingsprogramm der Nagelring Akademie. Kerensky schaffte den Abschluss mit den höchsten Ehren und schrieb sich im Gunslinger Programm der Marsakademie ein. Nach seinem Abschluss im Jahre 2724 wurde er ein Duellkrieger im 564ten Husaren Regiment, der unzählige Begegnungen mit DCMS-Truppen in den späten Jahren des ersten Versteckten Krieges focht. Im Jahre 2729 hatte Kerensky den Rang eines Captains erreicht.

Er führte sein erstes Kommando im Feld auf dem Planeten Royal während der Operation „Smother“, der Versuch des Sternenbundes, den Zweiten Versteckten Krieg zwischen dem Draconis Kombinat und den Vereinigten Sonnen zu beenden. Als der Kommandostab in einem DropShip-Unglück starb, nahm Captain Kerensky die Zügel in die Hand und befreite die Einheit. Für seine Handlungen erhielt Kerensky die Medal of Valor und eine zwei-Rang Beförderung zum Colonel.

Sein neues Kommando war das 261te Royal Dragoon Regiment, stationiert im Taurian Concordat. Dort wurde er in lokale Machtkämpfe verwickelt, als er versuchte, die Korruption der lokalen Politiker und Geschäftsleute einzudämmen. Seine Taten brachten ihm den Respekt der Leute ein, verärgerten aber viele in den höheren Schichten. Kerenskys Ehrlichkeit und Integrität kam ihrem Plänen zur Ausbeutung der Peripheriestaaten in die Quere und so arrangierten die Ratsmitglieder seine Beförderung zum Lieutenant General. Kerensky wurde zum Planungs und Strategie Unterkommando nach Terra versetzt, wo er mit dem Ersten Lord Jonathan Cameron und seiner Schwester, Mutter Jocasta (dem faktischen Herrscher des Sternenbundes), zusammentraf. Kerensky wurde außerdem ein guter Freund von Simon Cameron, eine Freundschaft, die sich noch als wichtig herausstellte.

Seinen kometenhaften Aufstieg fortsetzend, wurde Aleksandr Kerensky im Jahre 2733 zum Major General befördert und Rebecca Fetladral, dem Befehlshaber der SBVS, als Berater zur Seite gestellt. Während seiner Dienstzeit setzte er seinen anti-Korruptions-Kreuzzug fort. Als General Fetladral nach dem Tod des Ersten Lords Jonathan in den Ruhestand ging, wurde Kerensky durch ihre Unterstützung und seine Freundschaft zum neuen Ersten Lord zum General der SBVS befördert. Mit nur 38 Jahren kommandierte er die größte Kriegsmaschinerie, die es jemals gab. Nach dem Tod von Simon Cameron im Jahre 2751, wurde Kerensky als Regent für Simons acht Jahre alten Sohn Richard eingesetzt.

Der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte.

DNA-Krieger

Ich gebe nicht vor, die technischen Details zu verstehen, aber Clan-Krieger gehen einen weiten Weg, um die Perfektionierung einer genetischen Linie zu erreichen. Trennung von Genen und Modifikation der Chromosomen stellen sicher, dass die gleiche Anzahl von Männern und Frauen in jedem Haus geboren werden, obwohl mir einige Wissenschaftler mitteilten, dass man dies eher aus Tradition als aus Notwendigkeit macht. Für sie ist die Modifikation von Chromosomen um das Geschlecht zu bestimmen nur eine primitive Anwendung ihres Wissens. Sie können DNA-Stränge von zwei Individuen nehmen und Techniken anwenden, die sie in Sperma und Eizelle aufteilen, um ein befruchtetes Ei zu schaffen, dass in dieser Hinsicht unabhängig von den Spendern ist. Auf diese Art kann ein männlicher Krieger durchaus die „Gen-Mutter“ und ein weiblicher Krieger der „Gen-Vater“ sein. Normalerweise bevorzugen es die Clans jedoch, nicht allzu viel mit der Natur zu spielen und verwenden einfach in-vitro Befruchtung. Weiterhin verwenden sie sehr selten Gen-Modifikationen um physische oder mentale Veränderungen vorzunehmen. Anstelle dessen versuchen sie eher, genetische Defekte zu erkennen und rezessive Eigenschaften zu beeinflussen. Diese sind im Regelfall inaktive Eigenschaften, die von anderen Teil des genetischen Paares unterdrückt werden. Wenn sie allerdings mit den falschen Genen kombiniert werden, können sie hervortreten und Probleme schaffen. In den meisten Fällen allerdings versuchen die Clan-Wissenschaftler der Natur ihren Lauf zu lassen, wenn auch in einem Labor.

Als Beispiel nehmen wir an, dass ein Krieger aus den unmodifizierten Genen von Tanya Ward und Peter Kabrinski geboren wurde. Da das Recht auf einen Blutnamen über die Mutter vererbt wird, kann der Krieger den Ward-Blutnamen beanspruchen (den, der Gen-Mutter) aber nicht Kabrinski (den, des Gen-Vaters). Ein zweiter Krieger wurde unter Verwendung von genetischem Material von Alice Nygren und Helen Mattlov geboren. Die Nygren-

DNA wurde als Spermium verwendet, die Mattlov-DNA als Ei. In diesem Fall ist der Krieger berechtigt, den Mattlov Blutnamen zu beanspruchen, da Mattlov der Blutname der Gen-Mutter war.

Die Vererbung der Blutnamen auf matrilinealem Wege, die in Fochts Berichten über die Clans mehrfach beschrieben wird, kam der Inneren Sphäre immer als unpraktikabel vor. Ich habe Aussagen von Leuten gehört, die gesagt haben, dass da nur



52% der Bevölkerung weiblich sind, auch nur 52% aller Blutnamen seit der Zeit des Exodus überlebt haben können. Ja und nein - die erste Generation aus den Brutkästen konnte die Blutnamen beider Eltern beanspruchen. Sie wurden gleichmäßig in Wettbewerber für jeden Blutnamen aufgeteilt (abgesehen von denen, bei denen nur ein Elternteil Krieger war). Ab der zweiten Generation wurde die matrilineale Vererbung zur Regel.

Theoretisch können die Clans Klone erzeugen, in dem sie die DNA eines Kriegers in Spermium und Eizelle trennen und so zwei identische Genpools haben. Die Technik hierzu existiert seit dem 20. Jahrhundert, aber die Wissenschaftler machen selten Gebrauch davon. Die Clans glauben an Evolution und natürliche Selektion; ein Individuum zu kopieren bedeutet Stillstand. Sie nennen diesen Prozess „Rückzug“.

Trotz der Fortschritte in genetischen Verfahren ist Inzest ein Tabu. Clan-Gesetz verbietet die Kombinationen von Genen nah verwandter Krieger, normalerweise definiert als innerhalb dreier Generationen. Solch eine Kombination ist daher sehr unwahrscheinlich.



Solaris Online

Viele von euch kennen MegaMek und deren Möglichkeiten. Einige AOL User haben sich diese zunutze gemacht und eine Solarisliga gegründet. Ihr braucht dafür nicht viel mehr als einen Internetanschluß, MegaMek (Version nennt euch der Chef der Liga), und AIM. Alle Piloten starten mit 5/6 Piloten und einem Commando 2D. Durch Teilnahme an Kämpfen erhaltet ihr Erfahrungspunkte und Geld. Mit den EP steigert ihr eure Piloten (max. 1/1), jedoch werden euch für je 2 HeadShots (auch Sturzschäden) 1 EP wieder abgezogen. Bisher verlieren tote Piloten aber NUR 3 EP/Kampf und müssen nicht bei 0 beginnen. Mit Geld kauft ihr euch neue Mechs. Sieger erhalten immer 2 EP und mind. Den vollen BV Wert als Geld für den Kampf. Reinschauen lohnt sich. Wer Fragen hat, wendet euch an smiledaddysmile@aol.com

Das Online RPG basiert auf ähnlichen Voraussetzungen wie die Online Liga, jedoch gehen die Macher einige Schritte weiter. Der Spieler kann vom Mechjockey bis zum Kleinganoven alles werden. Man schreibt Stories, in denen man seinen Tagesablauf beschreibt und mit anderen Spielern interagiert. Man verdient sich sein Geld und baut Erfahrung auf. Das Ziel ist es irgendwann die wichtigste Person auf Solaris zu werden, was jedoch nicht so einfach ist. Die Spielleitung agiert aus dem Hintergrund, ein virtueller Meister sozusagen. Sie legt die Wettquoten fest, entscheidet über das „Leben“ der Spieler, gibt gewisse Richtungen vor, überwacht die Kämpfe als Schiedsgericht und legt euch Steine in den Weg um zu verhindern das ihr euer Ziel erreicht. Da die Kämpfe in Echtzeit via Megamek stattfinden, sind diese Tage vorher anzugeben, um Mitspielern und Spielleitung die Möglichkeit zu geben die Wettquoten festzulegen oder einfach nur zu wetten. Aber wer weiß ... hat die Mafia ihre Finger im Spiel?

EBL (EvilNet BattleTech League)

Was ist die EBL? Die EBL ist ein Online Liga System von einem Canadier ins Leben gerufen bei dem Spieler entweder als Team .. wie in der Mechforce, wobei man halt eigentlich bis auf Sonderausnahmen nicht mehr als 2 Spieler haben darf oder als SINGLE gegeneinander antritt. Es gibt wirkliche Preise die unter anderem von Sal Crump gestiftet werden, einem auch in Deutschland bekannten Mechbemalkünstler, es gibt je Jahr 3 Runden die immer 16 Wochen dauern, 8 Wochen Vorrunde und 8 Wochen playoffs der ersten 8. Es lohnt sich dies mal zu besuchen. Dies geht übers MIRC

[irc.sarna.net #megamek](irc://irc.sarna.net/#megamek) . Man benötigt zum spielen eigentlich nur den Chat und Megamek und die folgende URL : <http://www.wolfhound.ca/EBL/> . Weitere Sponsoren sind Ross Koga, ein weiterer Mechbemalkünstler und der Online Shop Gamers Union, welcher die meisten Preise stellt.

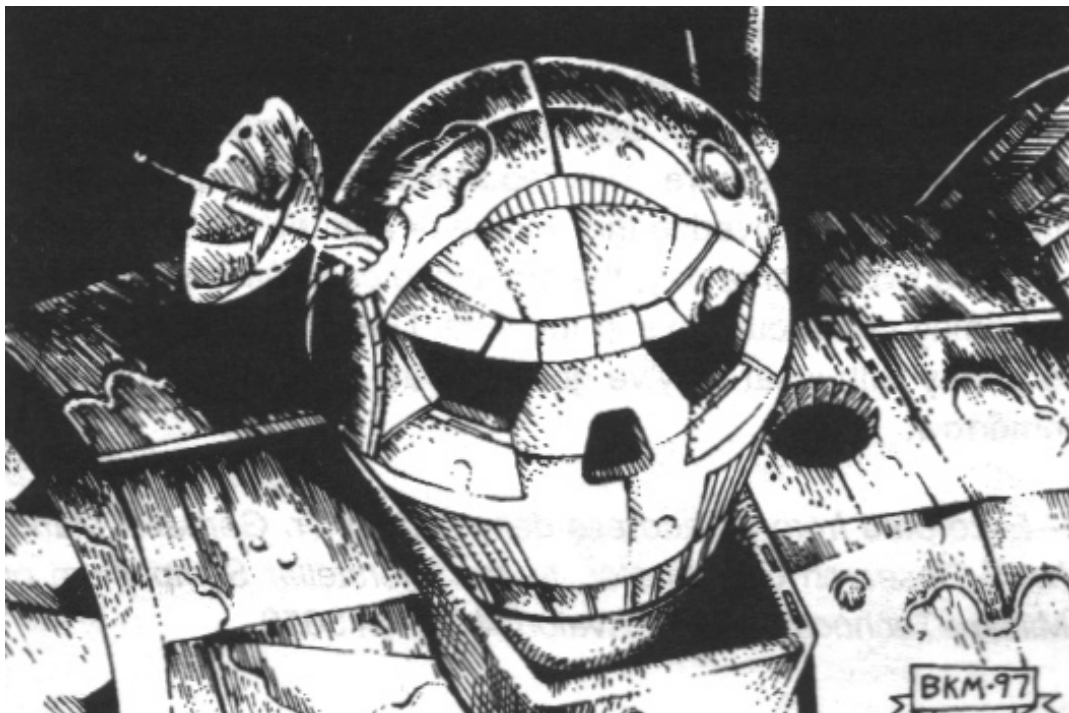
BattleTech: Die Welt des 31. Jahrhunderts



Bei diesem Buch handelt es sich um ein ansehnliches Werk, bei dem Reinhold H. Mai und Christoph Nick (Der Kopf von Battletech.info) dem Leser sehr viele Informationen geben, um ihn auf Battletech - und im besonderen Classicbattletech - einzuschwören. Zunächst betrachten sie das Phänomen Battletech als solches, wobei sie dem Spieler vermitteln,

in welcher Vielfalt Battletech auf den Fan einwirkte; aber sie vergessen auch nicht, das alles auf einem Spiel basierte. Ausserdem betrachten sie die Comic-Serie, die in den achtzigern leider nur in den USA zu sehen war, die Somerset Strikers. Als nächstes geben sie dem Leser einen geschichtlichen Hintergrund, wobei sie Innere Sphäre, Peripherie und Clans trennen, wodurch es übersichtlicher wird. Es werden

auch viele Clanbegriffe erklärt, wobei mir aber die englischen Namen fehlen, da einige Werke z.B. die Field Manuals nur in englisch verfasst sind. Zur Abrundung folgt noch einmal eine Gesamtübersicht mit Daten und Technikerklärungen, sowie einer Geschichtsaufbereitung, die nur den Mechs gewidmet ist. Der Leser erfährt hier einiges, was nur noch bedingt mit den Häusern zu tun hat. Als Bonus hat das Buch noch eine Auflistung JEDLICHEN Materials das je erschien und eine Englisch/Deutsche Namensliste wie sie in den neueren Romanen tagtäglich geworden ist. Als weiteren Bonus sind noch Interviews von Michael Stackpole, Ross Babcock und Jordan Weisman in dem Buch zu finden. Ich kann dieses Buch nur empfehlen, es hilft ebenso Neulingen wie alten Hasen sich in der Welt des 31. Jhr. zurechtzufinden und ist meines Erachtens nach der erste SINNVOLLE Schritt von FanPro und battletech.info um Classicbattletech einen neuen Schub zu geben.





BattleTech Newsticker

WizKids / FanPro / Heyne

Fire for effect, die erste Erweiterung für MechWarrior: Dark Age erscheint am 5. Februar 2003. Man darf auf neue Einheiten, Artillerie und Truppentransporter gespannt sein.

Weiterhin hat FanPro durchsickern lassen (anders kann man den Text im Forum kaum beurteilen, eine Pressemitteilung hat man sich gespart), dass das MechWarrior RPG umbenannt wird. Welchen Namen es bekommen soll, weiß man wohl noch nicht.



AeroTech 2 Record Sheets - 2002

Classic BattleTech Miniature Rules - Tabletop-Regeln für Classic BattleTech - November 2002

Classic BattleTech Record Sheets I - Die MechWarrior: Dark Age Einheiten für CBT - Dezember 2002

MechWarrior Companion - Zusatzregeln für das Rollenspiel - Dezember 2002

Ein guter Tag zum sterben - Roman von Thomas Gressman - 2002

Ghost War - Erster Roman für MW:DA von Michael Stackpole - 3. Dezember 2002

Call to arms - Roman für MW:DA von Loren Coleman - Anfang 2003

Field Manual: Updates - Bringt alle Field Manuals auf dem aktuellen Stand - Februar 2003

Fire for effect: MWDA Erweiterung - 5. Februar 2003

Field Manual: Mercenaries (rev.) - Überarbeitung des Söldnerbuches - Mai 2003

A guide to covert ops - Geheimdienstoperationen für das RPG - Juli 2003

Combat Operations - Großkampagnenunterstützung für CBT - August 2003

Map Set 8 - 9 neue Karten für BattleTech - September 2003

Guide to planetology - Planeteninfos für's Rollenspiel - Oktober 2003

Ral Partha / Ironwind Metals

Ironwind Metals und Ral Partha Europe bringen stetig neue Figuren auf den Markt, um die Classic Spieler endlich wieder zu versorgen. Das Problem scheint nur die Versorgung der Händler in Deutschland zu sein, da sich viele Spieler beschweren, dass sie nichts bekommen.

www.ralparthaeurope.co.uk

www.ironwindmetals.com

www.lordsofthebattlefield.com

Microsoft

MechAssault - Der Mech-Action-Shooter mit erstklassiger Grafik für die Xbox - November 2002

MechWarrior 4: Mercenaries - Eigenständiges MW-Game mit Handelsmöglichkeiten - November 2002

www.mechwarrior4.com

www.mechassault.com

www.fasastudio.com

RCW Enterprises

Heavy Metal Aero - Der Designer für alles was fliegt, ist gerade erschienen und bringt neben der Möglichkeit, eigene Designs zu entwerfen auch schon hunderte fertiger Sheets mit Grafiken mit. Ihr könnt ihn über unsere Website bestellen.

www.heavymetalpro.com

www.mechforce.de



Armorcast

Als nächstes Großmodell ist bei Armorcast der Atlas veröffentlicht worden. Nach Vulture und MadCat ist das nun der dritte Mech. Mit Erscheinen dieser Ausgabe sollte das Modell auch in Deutschland erhältlich sein.
www.armorcast.com

Virtual World Entertainment

VWE Inc. haben ihre BattleTech-Simulatorpods auf die neue Version ("BattleTech Firestorm") aktualisiert. Mit tatkräftiger Hilfe von Microsoft können die Spieler nun ein vor allem grafisch komplett überarbeitetes Spiel genießen. Leider hat VWE uns auf Anfrage mitgeteilt, dass er derzeit keine Pläne gibt, ein Center in Europa zu gründen.
www.virtualworld.com



Joyride Studios

Die Produzenten zahlreicher Serien von Actionfiguren bringen unter Lizenz von Wizkids Action-Mech-Figuren für MechWarrior: Dark Age heraus. In der ersten Serie der ca. 20cm großen Figuren befinden sich der Forestry Mech, der Jupiter, die MadCat und der Legionnaire.
www.joyridestudios.com



Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

email: tmatz1234@aol.com
website: http://
www.gbstormbringers.de

Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

ComStar

1. Armee V-kappa
103rd Division IV-nu "Wisdom of
Light"
III-alpha "The Roadrunners"
Günther, Guido
Bewerungstr. 17
45276 Essen
Tel.: 0201/504405
email: overburn@cityweb.de

Drachentöter
3.Avalon Husaren
Farion, Georg
Grasiger Weg 29
89340 Leipzig
Tel.: 08221/273586
email: Georg.Farion@t-online.de

Marik

1. Sturmfalken von Heide
Eiserne Wache; Zweites Batallion
Eppler, Alexander
Norderstraße 10
25746 Heide
Tel.: 0171/4793881
email: talarar@gmx.net

"Madness with Method"
2. Division, II-pi
Gehlert, Tim
Chemnitzerstr. 13
25355 Barmstedt
Tel.: 04123/1820
email: t.gehlert@sh-home.de

Kurita

8th Sword of Light, The Jade
Dragon
1st Battalion, 1st Company
"Silent Caracals"
Neumann, Thomas
Hügelstr. 64
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/73770
email: t.neumann@ob.kamp.net

Steiner

32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"
Drewes, Björn
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Die Prätorianer
CCCXII Einsatzregiment
Brouwer, Jens
Lütjenburger Weg 29
22846 Norderstedt
Tel.: 040/5217392
email:
theodorekurita@hotmail.com

Bloody Ghosts
8. Schwert des Lichts
3. Bataillon
von Müller, Alexander
Uhlandstraße 68
10717 Berlin
Tel.: 030/8618553
email: freakjr@team-gamestar.de

15. Lyranische Garde
Jäger, Frank
Karlsruher Str. 77a
45478 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208/592504
email: frank.jaeger@cityweb.de

Return to Serenity
6th Army V-Kappa,
102nd Division, IV, III-Nu
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: inccubus_mp@yahoo.de

Liao

Todeskommandos
Golz, Andreas
Senftenberger Ring 52a
13435 Berlin
Tel.: 030/40372205
email: andragon@lycos.de

Hanover Regulars
Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/792083
email: hanoverregulars@battletech-
hannover.de
website: http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

Davion

1. Davion Claymores
Matz, Thorsten
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654

3. Konföderations Reserve
Kavallerie
2. Battalion 3. Kompanie
"Die schwarzen Schafe"
Klein, Markus

Kell Hounds

Smiling Rats,
1st 'Mech Battalion, 2nd
Company



Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

2tes Mechbataillon
"Howling Pack"
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg
Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

Wolf's Dragons

Delta Regiment,
Charlie Battalion
"Tenkterer Tribe"
Niederwipper, Mark
Röhlingerstraße 1
65623 Mudershausen
Tel.: 06430/7305
email: Commander.3025@web.de

andere Söldner

"Hamburg Husaren"
Kerlin, Markus
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: hamburg-
husaren@kerlin.de
website: http://www.kerlin.de

Binsfeld Lightning Guards
Conzen, Lutz
Hubertushof 1
52388 Nörvenich
Tel.: 02421/770798
email: baltasart@aol.com

Northwind Highlanders
McCormacks Fussiliers
1st Battalion
Witte, Roger
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/5378006

email: rollo.witte@t-online.de

"Doompatrons"
Leichte Eridani Reiterei
151th Light Horses
Senkel, Oliver
Rendsburger Landstraße 41
24113 Kiel
Tel.: 0431/6476434
email: ler@kelsor.de
website: http://www.kelsor.de/
Thor/TESMenue.html

McCarron's Armored Cavalry
Barton's Regiment
3. Battalion
3. Kompanie "Das dreckige
Dutzend"
Bredau, Thomas
Am Sudfelde 12
31592 Stolzenau
Tel.: 05761/865
email: thomas.bredau@gmx.net

MechWarrior Gewerkschaft
Schauer, Sven
Fraenkelstraße 13
20307 Hamburg
Tel.: 0173/7098480
email: s.schauer@mc-dialog.de

Periphery

Drunken Master
Taurian Guard Hell's Heart
Regiment
Gehrlein, Alexander
Grötzingerstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0178/4373909
email: ghostbearcr@web.de

Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

ComStar

"Der Erste Kreis"
Waidner, Christian

Wiebadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
email: cwaidner@mechforce.de

Shark Bait IV-phi
2nd Army V-Mu, 301st Division,
Focht Gladiators
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: incubus_mp@yahoo.de

Davion

"The Steel Beasts"
Davion Assault Guards RCT,
2nd Bat.
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

The Sword
2nd New Ivaarsen Chasseurs
Bracker, Dustin
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211

Timbiqui Defenders
2nd Crucis Lanciers; 3.Bat.
Rudolph, Wolfgang
Mozartstraße 10
6406 Bernburg
Tel.: 03471/624048
email: wolfgangjrudolph@web.de

Kurita

Ryuken-San
"Strength Of The Dragon"
3. Battalion
3. Kompanie
"Takashi's Castle"
Madlowski, Oliver
Ostlandstraße 11a
30952 Ronnenberg



Tel.: 05109/525225
email: paladin@online.de

11. legion Wega / 1. Battalion
„Dragon Rats“
Albrecht, Daniel
Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: kurita@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/CC/ChapterMenue.html>

Liao

Kriegerhaus Ma-Tsu Kai
Klein, Markus
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Todeskommandos
Gallone, Alexandro
Senftenberger Ring 71
13435 Berlin
Tel.: 030/4031301

Marik

1st Marik Legionaires
“The Eagles of Atreus”
Dierking, Peter
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
email: 9910@01019freenet.de

Gray Death Legion

“Death Bringer”
2nd BattleMech Battalion
Kerlin, Markus
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: graydeath-
legion@kerlin.de

website: <http://www.kerlin.de>

“Creeping Death”
Creeping Death Kompanie
Conzen, Lutz
Hubertushof 1
52388 Nörvenich
Tel.: 02421/770798
email: baltasart@aol.com

Kell Hounds

Smiling Rats,
The Wild Hunters, 2nd Battalion
Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

1. Regiment,
2. Battalion,
“Wild Dogs”
Jürgensen, Arne
Gerlingweg 43
25335 Elmshorn
Tel.: 04121/5640
email: jürgensen-
arne@t-online.de

Wolf's Dragons

Outreacher Husaren
Epsilon Regiment, 3. Battalion
Pelka, Oliver
Günzburgerstraße 70
89340 Leipheim
Tel.: 0171/2739012
email: Oliver.Pelka@addcom.de

andere Söldner

“Jaffrays Hussars”
Northwind Highlanders,
Northwind Hussars
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg

Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

Legion of doom
Jäger, Frank
Karlsruher Str. 77a
45478 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208/592504
email: frank.jaeger@cityweb.de

“Desperado”, 4th Company
17th Recognition RKG
“Camacho's Caballeros”
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cc@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESSMenue.html>

Sturmkrieger
Liebscher, Karsten
Mörikeweg 68
18146 Rostock
Tel.: 0381/695440
email: ensignphelankell@gmx.de

Clan

Blood Spirit

Beta Galaxy,
79th Blood Hussars
Heins, Olaf
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
email: chapter@bloodspirit.de
website: <http://www.bloodspirit.de>

Diamond Shark

Flashing Ivory
27th Cluster, Alpha Galaxy
Thomschke, Rene
Hinrick-Thieß-Str. 50b
22844 Norderstedt



Tel.: 040/53530438

Ghost Bear

Cave Bears
2. Angriffscluster
Omega Galaxy
von Müller, Alexander
Uhlandstraße 68
10717 Berlin
Tel.: 030/8618553
email: freakjr@team-gamestar.de

“The Black Bears”
50th Striker Cluster
Alpha Galaxy
Drewes, Björn
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

“Stormbringers”
Matz, Thorsten
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654
email: tmatz1234@aol.com
website: <http://www.gbstormbringers.de>

“Black Claws”
Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/792083
email: blackclaws@battletech-hannover.de
website: <http://www.battletech-hannover.de/chapter/>

Delta Galaxy
“The Blitzkrieg”
115th Striker Cluster
(The Rolling Wave)
3. Trinary “BigFoot”
Rass, Markus
Bischofskamp 20
31191 Algermissen

Tel.: 05126/8139

Stone(d) Cold Bears
68th Striker Cluster
Auer, Reinhard
Grötzingerstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0174/6004757
email: GhostBearTCR@web.de

Hell's Horses

Hell's Inferno
Omega Keshik
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

Jade Falcon

Bloodclaw
5th BattleCluster
Senkel, Oliver
Rendsburger Landstr. 41
24113 Kiel
Tel.: 0179/5117926
email: shooter.senkel@web.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Jadefalcon Command Cluster
„Turkina Keshik“
Wandrei, Michael
Schützenwall 51
24114 Kiel
Tel.: 0431/6613242
email: cjf@kelsor.de
website: <http://www.turkinakeshik.de.vu>

Nova Cat

489th Assault Cluster
“The Third Eye”
Dierking, Peter
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg

Tel.: 040/2205351
email: 9910@01019freenet.de
website: home.t-online.de/~novacats

Smoke Jaguar Renegades

1st Renegade Cluster, Alpha
Galaxy
„The Scourge of Edo“
Klein, Markus
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinazard@aol.com

Snow Raven

100. Battle Cluster,
Gamma Garrison Galaxy,
“The Ghost Raven”
Schreiber, Christian
Theodor Storm Straße 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955
email: clanschneerabe@aol.com

5th Raven Stoop Cluster,
Beta Galaxy,
“The Wind Riders”
Nottelmann, Mirko
Moorkamp 3
25436 Uetersen
Tel.: 04122/7922

Steel Viper

“Triasch Keshik”
Alpha Galaxy
Tolkmit, Holger
Hundsteinweg 8
12107 Berlin
Tel.: 030/7417468

Wolf

Smiling Rats,
Alpha Galaxy; 1st Wolf Assault
Cluster



Öhler, Martin
 Krummlachstraße 37
 67059 Ludwigshafen
 Tel.: 0621/622121
 email: martin.oehler@gmx.net

„The Reivers“
 Alpha Galaxy
 4th Striker Cluster
 Schmetz, Norbert
 Bahrenfelder Steindamm 53
 22761 Hamburg
 Tel.: 040/8509180
 email: madman_6424@bigfoot.de
 website: <http://www.kerlin.de>

279th Battle Cluster
 Trinary First
 Alpha First Star
 „Hot Iron“
 Kruber, Franek
 Berlinerstr. 13
 45968 Gladbeck

Tel.: 02043/47319
 1. Grauwölfe
 Jäger, Frank
 Karlsruher Str. 77a
 45478 Mülheim a.d. Ruhr
 Tel.: 0208/592504
 email: frank.jaeger@cityweb.de

Beta Galaxy, „The Wolf
 Marauders“
 16th Wolf Guard Battle Cluster
 „The Golden Marauders“, 4th
 Trinary
 Peters, Martin
 Dorotheenstraße 5A - 381
 30419 Hannover
 Tel.: 0170/1832144
 email: incubus_mp@yahoo.de

Klauen Kerensky's
 Gamma Galaxy, Beta Cluster
 Farion, Georg

Grasiger Weg 29
 89340 Leipheim
 Tel.: 08221/273586
 email: Georg.Farion@t-online.de

Wolf-in-exile

„The Talon“
 Füssel, Andre
 Lossiusstr.10
 21337 Lüneburg
 Tel.: 04131/247785
 email: HiveOne@t-online.de

Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	32te Lyrannische Garde; „Killing Shadows“	1	10
2.	MechWarrior Gewerkschaft	1	-5

Chapterrangliste IS Aktuell

Hier haben noch keine Kämpfe stattgefunden.

Chapterrangliste Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Alpha Galaxy; 50th Striker Cluster; „The Black Bears“	1	10
2.	Beta Galaxy; 79th Blood Hussars	1	-5

Bewegung und Geländeauswirkungen					
	Fuß	Hover	Kette	Rad	Mech
Offen	OK	OK	OK	OK	OK
Schwierig	Ende, 1/2	n.a.	OK	Ende, 1/2	Ende, 1/2
Blockierend	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
Erhöht	Ende	Ende	Ende	Ende	Ende
Seichtes Wasser	Ende	OK	Ende	n.a.	OK
Tiefes Wasser	n.a.	OK	n.a.	n.a.	Ende, 1/2
Niedrige Mauer	Ende	n.a.	OK	Ende	OK

OK = keine besondere Auswirkung
 Ende = Reinziehen: Ende der Bewegung, wenn Basis komplett im Gelände. Bei Mauer endet die Bewegung hinter der Mauer
 1/2 = Beginn der Zug hier, Bewegungsrate halbiert (aufrunden)
 n.a. = kann nicht betreten werden

Weitere Geländeauswirkungen

Niedrige Mauer: Kein Verteidigungsbonus, wenn Schütze in Kontakt mit Mauer, oder einer der Beteiligten ein Mech
 Seichtes Wasser: Nahkampf nur möglich, wenn beide Figuren in S. Wasser. +1 Klick Kühlung
 Tiefes Wasser: Nahkampf nur möglich, wenn beide Figuren in T. Wasser. -2 Nahkampfschaden. +2 Klicks Kühlung

Sichtlinie und Gelände

+1 Verteidigung

keine Sichtlinie

keine Sichtlinie

keine Sichtlinie

freie Sichtlinie

freie Sichtlinie

+1 Verteidigung, wenn Angreifer nicht am Rande des schwierigen Geländes

+1 Verteidigung

schwieriges Gelände

blockierendes Gelände

erhöhtes Gelände

A Angreifer
Z Verteidiger
F andere Figur

Spezialausrüstung

	Rot	Blau	Schwarz	Grau	Grün	Gelb
Ballistik	Panzerbrechend	Anti-Infanterie	Streak	Abwehrsystem	-	-
Energie	Impulsangriff	Festhalten	Alpha-Strike	Flammenwerfer	-	-
Nahkampf	Nahkampfwaffe	Schnellschlag	Beweglichkeit	Nahkampfexperte	-	-
Bewegung	Ausweichen	Sprungdüsen	ECM	Infiltration	Tarnung	-
Angriff	Kurzschließen	Feuerleitsystem	Wrack	Kommandant	Reparatur	-
Verteidigung	Reflektivpanzerung	Reaktivpanzerung	Gehärtete Panzerung	Schwere Panzerung	Störsender	-
Wärmeeffekte Ballistik	Muniexplosion kritisch (4-6 ok)	-	Ladehemmung	-	Start	Muniexplosion verhindern (4-6 ok)
Wärmeeffekte Energie	Überlastung kritisch (4-6 ok)	-	Waffensysteme offline	-	Start	Überlastung verhindern (3-6 ok)
Wärmeeffekte Bewegung	Stillegung kritisch (4-6 ok)	-	Reaktorüberhitzung	-	Start	Stillegung verhindern (3-6 ok)

Lösen

Mech	3-6
Hover	2-6
Andere	4-6
Sprungdüsen	2-6
Ausweichen	2-6
Gegner kann "Festhalten"	5-6
Gegner ist stillgelegt	immer

Spezialangriffe

Rammen

Fahrzeug mit Angriffswert > 0, Angreifer 1 Klick Schaden, Ziel 2 Klick Schaden

Sturmangriff

Mech mit Angriffswert > 0, Angreifer 1 Schaden und 2 Wärme (1 für Angriff, 1 für Rennen)

Todessprung

Mech mit Angriffswert > 0 und Sprungdüsen, Mindestwurf + 2. Treffer: Angreifer 1 Schaden, Ziel Primärschaden des Angreifers + 2. Daneben: Angreifer 2 Schaden

für alle gilt: kein feindlicher Basenkontakt zu Beginn, Bewegung endet in Kontakt mit einzelner Mech oder Fahrzeug

Angriffsablauf

Angreifer (Einzelfigur oder Hauptangreifer einer Formation) erhält den Angriffsbefehl
 Ziel benennen
 Ankündigung von Gefangennahmeversuch
 Angreifer legt Spezialausrüstung fest
 Verteidiger legt Spezialausrüstung fest
 Würfelwurf
 Schaden ermitteln und Kampfscheiben drehen
 Verteidiger erhält Wärme + Auswirkungen
 Angreifer erhält Wärme oder Schaden für Antreiben
 Befehlsmarker setzen

Modifikatoren Fernkampf

Angriff durch toten Winkel d. Ziels +2
 Pro zusätzliche Figur in Fernkampfformationen +2
 Ziel ist stillgelegt +4
 Schusslinie durch schwieriges Gelände -1
 Ziel steht höher als Angreifer -1
 Indirekter Beschuss -3

Modifikatoren Nahkampf

Angriff durch toten Winkel des Ziels +2
 Pro zusätzliche Figur in Nahkampfformationen +2
 Ziel ist stillgelegt +4
 Versuch einer Gefangennahme -3
 Versuch eines Todessprunges -2
 Ziel steht höher als Angreifer -1

Punkteverteilung / Siegbedingungen

Ausschalten feindlicher Figuren
 - Punktwert der Figuren
 Kontrolle des Schlachtfeldes
 - Alle eigenen, die nicht Wrack oder Gefangene sind: Punktwert
 - Punktwert gefangener Feinde in Aufstellungszone x 2
 - Punktwert gefangener Mechs x 2
 - Punktwert feindlicher Wracks, die nicht in gegnerischer Aufstellungszone sind x 1
 Kontrolle der feindlichen Aufstellungszone
 - 1 Punkt pro Figur in feindlicher Aufstellungszone zu Beginn einer Runde



Regelüberblick

Stand: 11.10.02
 Christian Waidner
 für MechForce Germany
<http://www.mechforce.de>





Neue Einheiten

HINWEIS:

Wie schon weiter vorne in dieser Ausgabe erwähnt, ist der Nightwatch das Ergebnis des Designwettbewerbes der MechForce. Somit ist dieser Mech ein offizielles Design, das in allen MechForce-Turnieren und im MechWarrior-Konzept der MechForce verwendet werden kann.

Typ: **NTW-1X Nightwatch**

Einsatzgebiet: Garnisonsmech

Erstes Baujahr: 3060

Masse: 55t

Rumpf: Kressly GRF-1A MDX Ver. II

Reaktor: Magna 250

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 83 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 50

Sprungreichweite: 150m

Panzerung: Kressly Stoneskin 30N

Bewaffnung:

1 BlazeFire Sweetshot schwerer ER Laser

2 Martel mittelschwere Impuls-Laser

2 Hovertek Blitz-KSR 2 Lafetten

2 Intek mittelschwere Laser

Hersteller: Kressly Warworks

Hauptherstellungsort: Epsilon Eridani

Funksystem: Angst Clear Channel 3

Ortungs-/Zielerfassungssystem: RCA Instatrac Mk XII

Übersicht:

Im Jahre 3062 forderte die Armee der Vereinigten Sonnen mehrere Battlemech-Hersteller auf, Vorschläge für einen neuen mittelschweren Garnisonsmech vorzulegen. Der neue Mechtyp sollte über Kampfkraft verfügen, dabei jedoch auch robust und preisgünstig in Anschaffung und Unterhalt sein.

Aufgrund des Erfolges ihres Lineholder Battlemechs, begann der Hersteller Kressly Warworks nach Möglichkeiten zu suchen, Kampfkraft und Vielseitigkeit ihres bewährten Modells weiter zu erhöhen. Kresslys Ingenieure begannen damit alle verfügbaren Gefechtsberichte über die Leistungen des Lineholders zu analysieren. Obwohl die Berichte überwiegend positiv ausfielen, wurden doch einige Schwachpunkte aufgedeckt.

Das bekannteste Problem lag im Bereich des Kühlsystems. Um die Kühlleistung zu erhöhen und den neuen Mech auch unter ungünstigen

planetaren Bedingungen zuverlässig funktionieren zu lassen entschlossen sich die Entwickler Doppelwärmetauscher einzusetzen.

Aufgrund der Nachfrage von Mechpiloten nach einer höheren Manövrierfähigkeit, entschloss man sich ebenfalls den neuen Mech mit Sprungdüsen auszustatten. Hierfür waren jedoch Änderungen der Rumpfkonstruktion und der Einsatz moderner Legierungen notwendig, um den Torso leichter und stabiler zu machen.

Weitere Änderungen betrafen die Raketenlafetten. Die leichten LSR-Lafetten des Lineholders wurden gegen effizientere Blitz-KSR-Lafetten ausgetauscht und vom rechten Arm in den rechten Torso verlegt. Hierdurch wurde die Munitionszuführung vereinfacht. Zusätzlich wurde das Raketenmagazin mit CASE geschützt und die Seitentorsopanzerung verstärkt. Schließlich wurde der rechte Arm mit zwei mittelschweren Lasern und einem Handaktivator ausgestattet. Dieser vergrößert das Einsatzspektrum des neuen Modells in Friedenszeiten. Aufgrund seiner vorgesehenen Rolle als Garnisonsmech und Beschützer der Zivilbevölkerung der Vereinigten Sonnen vor Überfällen, entschlossen sich die Entwickler das neue Modell Nachtwächter (Nightwatch) zu nennen.

Möglichkeiten:

Beim Nightwatch handelt es sich um einen auf dem zuverlässigen und populären Lineholder basierenden Prototypen. Dieser verwendet viele Komponenten des Vorgängermodells, wodurch Versorgung und Reparaturen sehr vereinfacht werden. Da der Nightwatch zum großen Teil Energiewaffen einsetzt, kann er über längere Zeit ohne Nachschub im Feld agieren.

Mit seiner flexiblen Waffenphalanx, hohen Mobilität und zuverlässigen Panzerung kann der Nightwatch fast alle Arten von Bodenzielen angreifen und unter schweres Feuer nehmen. Zur Luftabwehr ist er jedoch nicht geeignet.

Der Nightwatch verlässt sich nicht auf ein

einzelnes, primäres Waffensystem, sondern setzt statt dessen auf eine Waffenphalanx unterschiedlicher Offensivsysteme. Für Schüsse über lange Distanz steht dem Piloten ein schwerer ER Laser zur Verfügung, dieser wird auf kürzere Distanz von zwei mittelschweren Lasern im rechten Arm und zwei Blitz-KSR-Lafetten im rechten Torso unterstützt. Zusätzliche Feuerkraft für den Nahkampf liefern zwei mittelschwere Impulslaser in den Seitentorsi. Diese Waffen dienen auch der Infanterieabwehr und erlauben es auch unerfahrenen Piloten schwierige Ziele zu treffen. Da die Waffensysteme über den gesamten Mech verteilt sind, kann selbst die völlige Zerstörung eines Armes oder gar eines Seitentorsos den Mech nicht entwaffnen.

Kresslys Verkäufer erklären gerne, das ihr neues Modell die Feuerkraft einer Guillotine mit der Beweglichkeit und Panzerung einer Wolverine und der Wartungsfreundlichkeit eines Lineholders verbindet und dabei weniger als 5,5 Mio. C-Noten kostet.

Varianten:

Einige Kritiker behaupten, die neue Waffenphalanx des Nightwatch habe zu wenig Reichweite. Kressly hat sich daher entschlossen auch eine Variante mit LSR-Bewaffnung anstelle der Blitz-KSR anzubieten. Diese Variante verzichtet auf einen Wärmetauscher.

Außerdem plant Kressly ein Aufrüstset anzubieten, der die mittelschweren Laser im rechten Arm durch ER-Modelle ersetzt, sobald diese hinreichend weit verfügbar sind.

Einsatz:

Die ersten Nightwatch-Prototypen haben Kresslys Fabrikanlagen auf Epsilon Eridani kürzlich verlassen und werden in den nächsten Monaten intensiven Feldtest unterzogen. Die Ergebnisse werden mit darüber entscheiden, ob Kressly einen größeren Liefervertrag mit der AVS abschließen kann und in Zukunft zu einem der Hauptlieferanten von Garnisonsmechs der Vereinigten Sonnen aufsteigt.





Typ: Grunt PA(L)

Einsatzgebiet: Gefechtsrüstung

Erstes Baujahr: 3062

Masse: 355 kg

Rumpf: EMW GruntPA(L) Chassis

Höchstgeschwindigkeit: 32,4 km/h

Sprungreichweite: 30 m

Panzerung: Mk. III Armorplast Composite

Bewaffnung:

1 Mydron Maschinengewehr

1 Antipersonenwaffe nach Wahl des Operators

Hersteller: Eclipse Metal Works

Hauptherstellungsort: New Earth

Kosten/Zug: 1.669.500 C-Noten + AP-Waffen

Übersicht:

Selbst wenn man die durch die technologische Renaissance nach der Clan-Invasion gemachten Fortschritte im Bereich der Massenproduktion von mechanisierten Kampfseinheiten (vom Panzer bis zum Battlemech) betrachtet, hat sich an der grundlegenden Situation nichts geändert:

Nur die wichtigsten Planeten und Grenzen werden von mechanisierten Regimentern bewacht; die Hauptlast tragen immer noch Millionen von Infanteristen, vom einfachen Milizionär bis zum Kommandosoldaten.

Zweifelsohne haben auch diese vom technischen Fortschritt profitiert - siehe die verschiedenen Typen Kampfrüstungen, welche nun immer öfter auf den Schlachtfeldern zu sehen sind - jedoch behindern die horrenden Beschaffungskosten dieser bis dato das Upgraden grosser Truppenteile auf die neue Technologie. An dieser Stelle setzten EMW's Techs an. Sie entwarfen nach Vorbild der Night-Hawk's der alten SBVS und deren Abkömmlinge, ComStar's PA(L)'s einen Panzeranzug, welcher die Schnelligkeit einer Kampfrüstung mit den niedrigen Kosten und der Flexibilität einer regulären schweren Infanterieeinheit vereinte.

Möglichkeiten:

Ein leichtes, mit Myomer verstärktes und mit Ferroplast verkleidetes Endostahlskelett und eine Sprungdüse, um den Grunts Schwarmangriffe auf mechanisierte Einheiten zu ermöglichen, sorgen für die auf den heutigen Schlachtfeldern nötige Beweglichkeit.

Besonderes Augenmerk verdient die Tatsache, das eine Grunt-Rüstung - im Gegensatz zu übrigen Typen - auch von Personal gesteuert werden kann, die nicht die Ausdauer und Konstitution eines Herkules besitzen; ein Faktor, der unzweifelhaft zur geringen Verbreitung von Kampfrüstungen beigetragen hat.

Dank dem fest am rechten Arm montierten - über einen gepanzerten Gurt aus einem auf dem Rücken des Anzuges befestigten und ebenfalls gepanzerten Tornister mit Munition versorgt - Maschinengewehr und einen frei konfigurierbaren Träger für Antipersonenwaffen am linken Arm besitzt sie genügend Feuerkraft, um Infanterie und leichten Kampffahrzeugen das Leben zur Hölle zu machen. Die leichte Ferroplast-Panzerung schützt den Soldaten vor einzelnen Treffern der traditionell bei der Infanteriebekämpfung eingesetzten Waffen: Maschinengewehre, Flammenwerfern und KSR.

Einsatz:

Im Juni des Jahres 3062 wurden die ersten Grunts nach der zweijährigen Planungs- und Testphase Vertretern der Streitkräfte aller Häuser, der neuen SLDF und der ComGuards vorgestellt. Selbst die skeptischsten der Beobachter revidierten in den nächsten Wochen ihre Meinung als sich der Grunt als genau das erwies, als was er angepriesen wurde:

Eine kostengünstige, zuverlässige und massenproduzierbare Alternative zu den 'echten' Kampfrüstungen.

EMW produziert zur Zeit ca. 12 Platoons Grunt-Rüstungen pro Monat, Verhandlungen über Lizenzfertigung laufen mit allen Nachfolgerstaaten.

Regeln:

Ein Platoon Grunts besteht aus 21 Infanteristen, welche in Squads zu je 7 Mann organisiert sind. Ein Platoon wiegt zusammen mit der Ausrüstung 9 Tonnen. Es gelten die normalen Regeln für Kampfrüstungen.

Anmerkungen des Verfassers:

Infanterie, auch Schlammhüpfer, Squishies, PBI/PDI oder Gropos genannt, hat dank der CBT-Spielregeln und des Trends der letzten Jahre zu Mech-Massenschlachten nicht besonders viel auf dem Schlachtfeld zu melden, was sich erst mit dem Auftauchen der Clan-Elementare änderte. Doch



auch danach wurden sie nur selten eingesetzt; dem Fluff nach aus Kostengründen und da es nur wenige Soldaten gäbe, welche die benötigten körperlichen Voraussetzungen erfüllen würden. Die Lösung lag auf der Hand: ein leichter, billiger Panzeranzug, der auch von Soldaten mit normaler Konstitution benutzt werden konnte. Der Grunt war geboren

Dank an David L. McCulloch, mit dessen Regelwerk der Grunt erstellt wurde

Typ: **Spectre Mittelschwere Kampfrüstung**

Einsatzgebiet: Gefechtsrüstung

Erstes Baujahr: 3063

Masse: 985 kg

Rumpf: EMW Spectre Chassis

Höchstgeschwindigkeit: 10,8 km/h

Sprungrreichweite: 90 m

Panzerung: Mk. X Stealth Armorplast Composite

Bewaffnung:

1 Konfigurierbarer Waffenträger

1 Impulslaserpistole (integriert)

Hersteller: Eclipse Metal Works

Hauptherstellungsort: New Earth

Kosten/Zug: 1.972.000 C-Noten + Waffen

Übersicht:

EMW's Spectre-Rüstung ist wie ihr zuerst entwickelter Grunt-Anzug keine komplette Neuentwicklung, sondern basiert auf den Plänen für Haus Davions Kampfrüstung der ersten Generation, den Gorilla-Anzügen. EMW konnte die Baupläne günstig erwerben, da Haus Davion seine Produktion inzwischen auf die neuen Cavalier-Rüstungen verlagert hat.

Auf den ersten Blick betrachtet unterscheidet sich die Spectre bis auf kleinere Veränderungen im Arrangement der Panzerplatten nur wenig von ihrem Ahnen, doch wie so häufig täuscht der erste Eindruck. Die gesamte Konstruktion wurde anhand von Feldberichten von Infanteristen und Techs überarbeitet und verfeinert, was Performance und Wartung teils stark verbesserte.

Möglichkeiten:

Der konfigurierbare Waffenträger des Originals wurde beibehalten und kann jetzt neben dem üblichen Arsenal aus leichten Lasern, Flammenwerfern und Maschinengewehren auch mit den neuen TAG-Geräten der Infanterie bestückt werden. Probleme mit der Verkabelung der Zielerfassung der modularen Antipersonenwaffe führten zum Wechsel auf eine permanent eingebaute Impulslaserpistole.

Der entscheidende Unterschied zu den meisten anderen Kampfrüstungen besteht in der Panzerung. Die alte Ferroplast-Legierung wurde durch eine neue Variante aus radarabsorbierenden Material ersetzt, was den Panzerschutz der Einheit etwas verringert, sie dafür aber zu einem sehr schwierigen Ziel macht.

Regeln:

Ein Zug Spectres besteht aus 4 Infanteristen. Ein Platoon wiegt zusammen mit der Ausrüstung 4 Tonnen. Es gelten die normalen Regeln für Kampfrüstungen für sie, mit folgenden Besonderheiten:

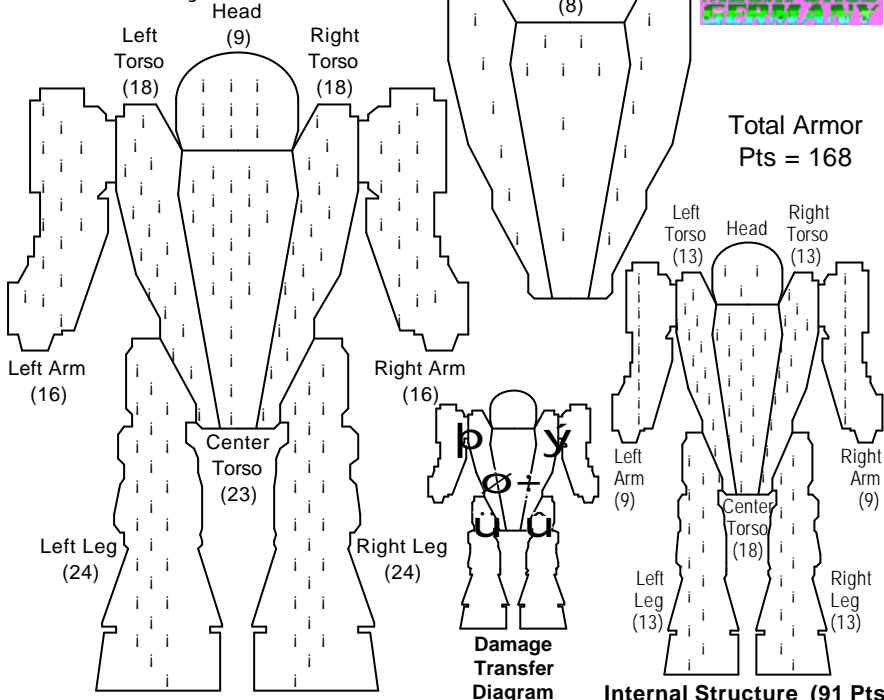
Angriffe auf Spectres sind auf Reichweite Kurz erschwert mit +1, auf Mittel +2 und auf Lang +3. Sie können nicht mit Aktivsonden entdeckt werden, wenn sie gemäß den Regeln für Versteckte Einheiten eingesetzt werden.

Dank an David L. McCulloch, mit dessen Regelwerk die Spectre erstellt wurde.

ÄÜÖÏ ÄÍ ÄÄË ÖÄÄÏ ÖÄ ÖËÄÄÖ

Status: **VALIDATED**

ÄÖÏ ÌÖ ÄÄÇÖÄÏ



MECHFORCE
CELEBRARY

Total Armor
Pts = 168

Internal Structure (91 Pts)

ŠÍ ääè Ääöä

Type: **Nightwatch NTW-1X**
 Mass: **55 tons**
 Movement Points: Tech, Config. & Level:
 Walking: **5** Inner Sphere
 Running: **8** Biped 'Mech
 Jumping: **5** Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dml	In	Sht	Med	Lng
2	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	ER Large Laser	LA	12	8	-	7	14	19
1	Medium Pulse Laser	RT	4	6	-	2	4	6
2	Streak SRM 2	RT	2	2/hit	-	3	6	9
1	Medium Pulse Laser	LT	4	6	-	2	4	6

Ammo Type: Streak SRM 2 Rounds: 50 BV: 8

Total Heat Sinks: 12 Double (24)

Auto Eject: Operational Disabled Weapon Heat: (30)

× äöèìö Ääöä

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Ëäáo Öäáìä

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	

WIZKIDS

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Torso

- Medium Pulse Laser
- Jump Jet
- Jump Jet
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Jump Jet
- Endo Steel

Engine Hits | | |

Gyro Hits | |

Sensor Hits | |

Life Support |

Battle Value: **1.351**

Weapon Value: **1.130 / 1.084**

Cost, C-Bills: **5.443.186**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Medium Laser
- Medium Laser

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Torso

- Medium Pulse Laser
- Streak SRM 2
- Streak SRM 2
- Ammo (Streak 2) 50
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

- Double Heat Sink
- Jump Jet
- Jump Jet
- CASE
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel



Type: Grunt Battlemaster Platoon

MP Walk: 3

Battle Value: 242

Squad 1

1	02	01	00
2	02	01	00
3	02	01	00
4	02	01	00
5	02	01	00
6	02	01	00
7	02	01	00

Squad 2

1	02	01	00
2	02	01	00
3	02	01	00
4	02	01	00
5	02	01	00
6	02	01	00
7	02	01	00

Squad 3

1	02	01	00
2	02	01	00
3	02	01	00
4	02	01	00
5	02	01	00
6	02	01	00
7	02	01	00

Grunt Direct Fire Table

Die Roll (2D6)	Squad Members Active						
	1	2	3	4	5	6	7
2	1	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	2	2	2	3
4	1	1	2	2	2	3	4
5	1	1	2	2	3	3	5
6	1	1	2	2	3	4	5
7	1	2	2	3	3	4	6
8	1	2	2	3	4	5	6
9	1	2	3	3	4	5	6
10	1	2	3	4	4	5	7
11	1	2	3	4	5	6	7
12	1	2	3	4	5	6	7

A Grunt Battlemaster is equipped with a Machine Gun, which causes 2 points of damage.

Leg Attacks Table

Troopers Active	Base To-Hit Number
7-5	4
4-3	7
2	10
1	12

Swarm Attacks Table

Troopers Active	Base To-Hit Number
7-5	7
4-1	10

Swarm Hit Location Table

Die Roll (2D6)	Location	Die Roll (2D6)	Location
2	Head	8	Left Arm
3	Rear CT	9	Left Torso
4	Rear RT	10	Rear LT
5	Right Torso	11	Rear CT
6	Right Arm	12	Head
7	Center Torso		



Type: Spectre Battlearmor Platoon

MP Jump: 3

Battle Value: 426

Squad 1

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2	08	07	06	05	04	03	02	01	00
3	08	07	06	05	04	03	02	01	00
4	08	07	06	05	04	03	02	01	00

Squad 2

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2	08	07	06	05	04	03	02	01	00
3	08	07	06	05	04	03	02	01	00
4	08	07	06	05	04	03	02	01	00

Squad 3

1	08	07	06	05	04	03	02	01	00
2	08	07	06	05	04	03	02	01	00
3	08	07	06	05	04	03	02	01	00
4	08	07	06	05	04	03	02	01	00

Spectre Direct Fire Table

Die Roll (2D6)	Squad Members Active			
	1	2	3	4
2	1	1	1	1
3	1	1	1	2
4	1	1	2	2
5	1	1	2	2
6	1	1	2	2
7	1	2	2	3
8	1	2	2	3
9	1	2	3	3
10	1	2	3	4
11	1	2	3	4
12	1	2	3	4

A Spectre Battlearmor is equipped with a Small Laser, which causes 3 points of damage.

Leg Attacks Table

Troopers Active	Base To-Hit Number
4	4
3	7
2	10
1	12

Swarm Attacks Table

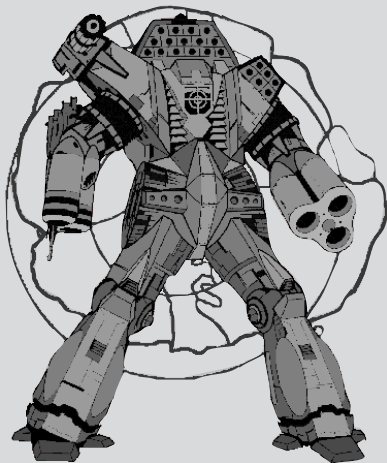
Troopers Active	Base To-Hit Number
4-3	7
2-1	10

Swarm Hit Location Table

Die Roll (2D6)	Location	Die Roll (2D6)	Location
2	Head	8	Left Arm
3	Rear CT	9	Left Torso
4	Rear RT	10	Rear LT
5	Right Torso	11	Rear CT
6	Right Arm	12	Head
7	Center Torso		

MECHFORCE GERMANY

Offizieller deutscher BATTLETECH-Fanclub



Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

Als offizieller Mechkrieger bekommst du auf drei Zeitschienen jeweils einen persönlichen Mech nach Hausverfügbarkeit zugeteilt. Schließe dich mit Freunden zu einer Einheit zusammen und trage Gefechte gegen andere Chapter aus, oder versuche in den Arenen von Solaris VII alleine dein Glück.

Weiterhin kannst du Akademien besuchen, um dein Wissen und deine Fertigkeiten zu verbessern.

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

- ★ Mitgliedsausweis
- ★ Hauszertifikat
- ★ MechForce-Mappe
- ★ vierteljährlich die Vereinszeitschrift
- ★ Regelerläuterungen
- ★ Spielhilfen & News
- ★ die Möglichkeit, an Bloodname-Turnieren teilzunehmen
- ★ verbilligten Eintritt auf MFG-Cons
- ★ 10% Preisnachlaß auf nicht preisgebundene BT-Artikel

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

Vorname: _____ Name: _____
Straße: _____ PLZ, Ort: _____
Telefon: _____ email: _____

Der Jahresmitgliedsbeitrag beträgt 24 € zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 6 €. Die Mitgliedschaft verlängert sich 3 Monate vor Ende eines Jahres automatisch um ein weiteres Jahr, wenn keine schriftliche Kündigung bei uns eintrifft. Der Antrag wird erst bearbeitet, wenn der vollständige Mitgliedsbeitrag bei uns eingegangen ist.

Ich bezahle den Beitrag nach Erhalt der Rechnung

- bar
 per Scheck
 per Überweisung: Deutsche Bank 24 Neuss
Kontonummer: 9036286
BLZ: 30070024

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

- Davion
 Kurita
 Steiner
 Marik
 Liao
 St. Yves Compact
 ComStar
 Wolf's Dragoons
 Kell Hounds
 Gray Death Legion
 andere Söldnereinheit
 Banditen
 Peripherie

Aktuelle Zeitschiene IS

- Davion
 Kurita
 Steiner
 Marik
 Liao
 St. Yves Commonality
 ComStar
 Wolf's Dragoons
 Kell Hounds
 Gray Death Legion
 andere Söldnereinheit
 Rasalhague
 Banditen
 Peripherie
 Word Of Blake

Zeitschiene Clan

- Wolf
 Wolf-in-exile
 Jade Falcon
 Ghost Bear
 Smoke Jaguar
Renegades
 Diamond Shark
 Nova Cats
(Star League)
 Snow Raven
 Fire Mandrill
 Goliath Scorpion
 Hell Horses
 Coyote
 Cloud Cobra
 Star Adder
 Ice Hellion
 Blood Spirit
 Steel Viper

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

MechForce Germany e. V. – Steilshooper Str. 101 – 22305 Hamburg
Website: www.mechforce.de - email: info@mechforce.de
Deutsche Bank 24 – Kto.: 9036286 – BLZ: 30070024