

Terra Post

News from the homeland
Terra Post Ausgabe 3 - Verkaufspreis 5 DM



Vorwort

Hallo MechKrieger!

Wie man sieht, ist die dritte Ausgabe der Terra Post endlich fertig geworden. Das alte Problem hat sich wieder eingestellt, die Unpünktlichkeit. Trotz der Versprechungen der letzten Ausgaben war es nicht möglich, die gesetzten Fristen einzuhalten. Doch bevor ich auf die genauen Gründe eingehe sei zuerst einmal folgendes gesagt: **Aufgrund des Ausbleibens der Zeitung im letzten Quartal hat der Vorstand beschlossen, allen Mitgliedern die Mitgliedschaft um ein Quartal zu verlängern.** Schließlich können wir euch kein Geld für nicht erhaltene Leistungen abknöpfen.

Die Gründe des Ausbleibens sind im Zeitmangel des Chefredakteurs zu suchen. Aufgrund weltlicher Verpflichtungen ist die Vereinsarbeit leider deutlich zu kurz gekommen. Als im Februar noch immer kein Land in Sicht war, wurde beschlossen, die Arbeit vorerst in Vertretung an jemand anderen zu delegieren und das oben erwähnte Notprogramm in Aktion treten zu lassen. Ob Rene Kriest wieder für die nächste Ausgabe zuständig ist, oder ich die Arbeit weiterführe, ist noch nicht endgültig entschieden. Die Mitgliederversammlung Ende April (Einladung findet sich in dieser Ausgabe) wird sicherlich Aufschluß hierüber geben können. Auf jeden Fall möchte ich auf diesem Wege noch einmal darauf hinweisen, daß eure Mitarbeit an dieser Zeitung ebenfalls erlaubt und sogar ausdrücklich gewünscht wird. Wir wollen wissen, was ihr lesen wollt. Schickt uns eure Vorschläge oder am besten schon fertige Artikel einfach an die Redaktionsadresse.

Doch nun zum erfreulicheren: Diese Ausgabe hält, so denke ich, doch einige Interessante Artikel für die BattleTech - begeisterte Bevölkerung parat. Zwar mit Verspätung, doch immer noch pünktlich, ist die Rezensionsausgabe des neuen BattleTech - Regelwerkes in der Redaktion eingetroffen. FASA hat sich ebenfalls mächtig ins Zeug gelegt und eine gewaltige Liste an Neuerscheinungen für 1999 vorgelegt. Außerdem steht ein definitiver Termin für die Deutsche Meisterschaft im BattleTech fest. Sie wird auf dem Fantasy - Spiel - Fest in Rothenburg ausgespielt. Für diesen Con wird Amigo die ganze Altstadt in ein großes Rollenspielgelände umgestalten. Man darf gespannt sein. Auch die Computerspieler werden nicht zu kurz kommen, da Microprose schon einige Einblicke in das für Mai zu erwartende MechWarrior 3 gegeben hat.

Als zusätzliche Beigabe der TP3 gibt es ein Update des Chaptersystems, neu eingeführt ist das Konzept des Mechpools für ein Chapter. Diese Regeln ersetzen die entsprechenden Seiten in eurem Mitgliedsordner.

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe.

Christian Waidner, stellv. Chefredakteur

Die aktuellsten News gibt es auf:

www.mechforce.de

Inhaltsverzeichnis

Interna		Timewarp	
Vorwort	2	Wolf's Corner	1
Impressum	3	Streitkräfte der Peripherie	2
Vorstellungen	4	Wolf Spirit	8
MechForce Akademien	5	Militär Today - Best of	9
Mitgliedsantrag	6		
Logo-Contest	7	Techtalk	
Mitgliederversammlung	7	Crusader Battle Armor	1
Chapterranking-System	8		
		MechBattle	
News & Reviews		Solaris VII Championat	1
FASA	1	Elemental Hockey League	2
FanPro	2	Contermine	4
Heyne	2	Deutsche Meisterschaft	6
Microprose	2		
FASA Interactive	2	Internet	
Palisades	3	Mechwarrior 3 Preview	1
Ral Partha	3	Neue MFG-Homepage	2
Rezension BattleTech Regelwerk	4		
		Regeln	
HPG		BattleTech Master Rules	1
Vereinsadressen	1		
Adressen der Akademien	2	Record Sheets	
Chapter Innere Sphäre	2	Enforcer-4X	1
Chapter Clan	4	BattleTech Rätsel	2
MFG wants you	5		

Impressum

Verleger:
MechForce Germany e.V.

Chefredakteur:
Rene Kriest

stellv. Chefredakteur:
Christian Waidner

Adresse der Redaktion:
Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@mechforce.de

Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben. Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 5 DM.

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Christian Waidner verfaßt. Im einzelnen sind dies:

Chapterranking - Michael Rieck
Wolf Spirit - Johannes Lazar
Original der EHL - Camille Klein
Record Sheets - Michael Beck
Vorstellung Michael Beck - Michael Beck
Contermine - Michael Beck
Deutsche Meisterschaft - Michael Beck
Einladung Mitgliederversammlung - Cuong Loi

Die Zeitschrift Terra Post dient dem MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird an die ordentlichen Mitglieder des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt.

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 20.3.99
Redaktionsschluß der nächsten Ausgabe: 20.6.99

© MechForce Germany 1999

Vorstellungen

Michael Beck

Da ich nun schon einige Zeit in der Mechforce tätig bin, wird es nun höchste Zeit, mich einmal vorzustellen.

Geboren wurde ich 1972 (wo ist egal, die Gegend kennt eh kein Mensch), seit 1992 wohne ich in Aachen, wo ich Maschinenbau mit Spezialisierung auf Kunststofftechnik studiere.

Ich bin in der MFG für die Turniere, Cons und die deutsche Meisterschaft verantwortlich. Diese Tätigkeit bin ich schon früher auf regionaler Ebene nachgegangen.

Im Sommer '98 (Stichwort FeenCon) habe ich die ersten Con-Turniere organisiert. Wie sich einige erinnern werden, war es etwas chaotisch (da ich den Posten erst 3 Wochen vorher übernommen habe). Dieses Jahr wird es garantiert besser, und es wird auch endlich die Deutsche Meisterschaft stattfinden.



Christian Waidner

Seid begrüßt Mechkrieger!

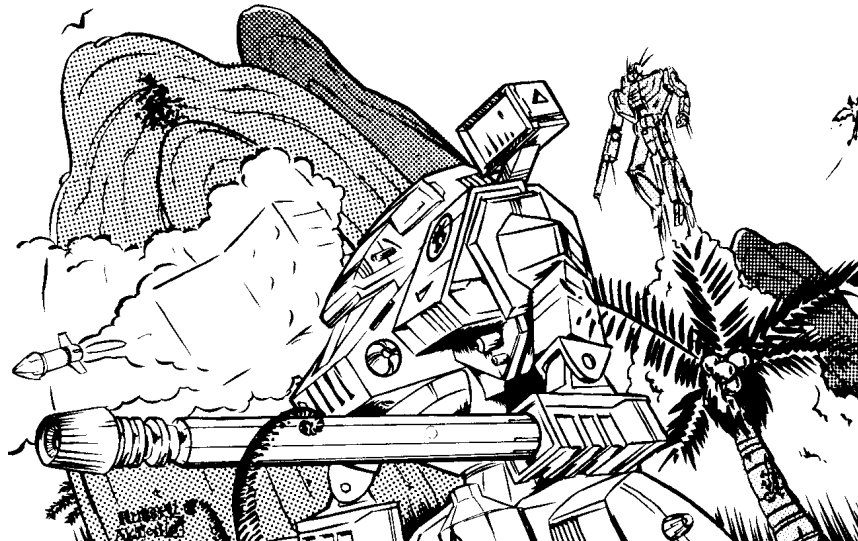
Nachdem ich seit kurzem dem Vorstand in Vertretung von Rene Kriest angehöre, möchte ich hier die Gelegenheit wahrnehmen, mich vorzustellen.

Ich bin 22 Jahre alt, wohne im Rhein-Main-Gebiet und studiere im Augenblick Informatik an der FH Wiesbaden. Seit 1990 spiele ich Rollenspiele, angefangen hat damals alles mit Shadowrun. Später kamen DSA, AD&D, Earthdawn und diverse weitere Systeme hinzu, bis ich schließlich 1993 auf BattleTech gestoßen bin. Schon kurze Zeit später bin ich Mitglied in der MechForce geworden; von Anfang an in den Reihen von Wolfs Dragonern. Nach den diversen gescheiterten Reformationen hatte ich eigentlich schon alle Hoffnung aufgegeben, als ich von Cuong noch einmal

überredet wurde. Mit neuem Konzept und besserer Organisation stürzte ich mich dann in die Arbeit als Arbeitskreisleiter Akademien und Spielcenter. Seit kurzem habe ich von Rene Kriest den Bereich Homepage und übergangsweise auch die Betreuung der Zeitung übernommen.

Im großen und ganzen bin ich nach einem Jahr MechForce e.V. recht positiv gestimmt. Das Akademieprogramm kommt langsam voran und es konnten einige gute Kontakte auf Cons geknüpft werden. Wünschen würde ich mir für das kommende Jahr etwas mehr Resonanz was Chaptergründungen angeht.

Wenn ihr Anregungen habt oder Fragen auftauchen schreibt mir oder ruft an. Ansonsten bleibt mir nur noch, euch viel Spaß beim Spielen zu wünschen.



Die MechForce Akademien

Ab dem 1.1.1999 führt die MechForce Germany offiziell die MechForce Akademien ein. Zusammen mit den BT - Spielcentern soll hiermit eine Möglichkeit geschaffen werden, für seine Leistungen im Felde auch die verdiente Belohnung zu erhalten.

Ab sofort findet ihr in der Terra Post sowie auf der Homepage die Adressen von sogenannten BattleTech - Spielcentern. An diesen Orten habt ihr Gelegenheit, euch mit anderen Spielern zu treffen um zu spielen oder einfach nur zu quatschen. Schließlich hat nicht jeder einen ausgebauten Keller / Dachboden zu Hause um regelmäßig größere Treffen zu veranstalten. Auch wird hier Spielmaterial zur Verfügung stehen, um gerade Anfängern einmal die Möglichkeit zu geben, größere Schlachten zu spielen ohne gleich die Verwandten anpumpen zu müssen.

Eine erweiterte Form der Spielcenter stellen die Akademien dar. Zusätzlich zu dem oben erwähnten Spielbetrieb, an dem natürlich auch nicht - MFG - Mitglieder teilnehmen können, können hier Prüfungen abgelegt werden. Nach erfolgreicher Prüfung tragt ihr einen offiziellen Rang, der auch eine Kommandobefugnis mitbringen wird. Ich erinnere nur an die 4. Nachfolgekrieg- oder die Clan - Kampagne.

Wie bewerbe ich mich? - Da man sich in der MFG ja für drei Zeitschienen mit eventuell verschiedenen Affiliationen anmelden kann, muß man sich zuerst aussuchen, auf welcher Zeitschiene man die Prüfung ablegen will, d.h. für welches Haus / welchen Clan man den Rang erwerben will. Danach kontaktiert man die jeweilige Akademie und macht einen Prüfungstermin aus. Es ist möglich, für jede seiner Zeitschienen die jeweiligen Ränge zu erwerben, d.h. man kann z.B. auf der 3028er Schiene Chu-i für Haus Kurita sein, 3058 ein Captain bei einer Söldnereinheit und Star Commander für Clan Nova Cat.

Wie laufen die Prüfungen ab? - Am Prüfungstag müßt ihr drei Prüfungen ablegen. Einen theoretischen Test, der das Hintergrundwissen abfragt, sowie zwei Szenarien, die eure Fähigkeiten am Spieltisch prüfen. Erreicht man genug Punkte, bekommt man den anvisierten Rang zugeteilt.

Welche Ränge kann ich erwerben? - Im Augenblick nur Lanzenführer oder Kompanieführer (bzw. das Clan - Äquivalent). Lanzenführer kann man sofort werden, einfach anmelden. Um Kompanieführer zu werden muß man zuallererst einmal Lanzenführer sein. Zweitens muß man mindestens zwei Lanzenführer und zwei weitere Chapterkollegen "unter sich haben". Vielleicht ist dies ja ein weiterer Anreiz, um ein neues Chapter zu gründen. Bisher sieht es ja ein bißchen mager aus.

Zuallerletzt noch ein Aufruf. Wie ihr seht, sind bisher noch nicht allzuvielen Akademien offiziell eröffnet. Falls ihr euch berufen fühlt, für euer Haus / euren Clan eine Akademie zu eröffnen, setzt euch einfach mit mir in Verbindung.

Arbeitskreis Akademien / Spielcenter
Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@mechforce.de



Mitgliedsantrag

Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

Als offizieller Mechkrieger bekommst du auf drei Zeitschienen jeweils einen persönlichen Mech per Zufall zugeteilt. Mit deinen drei Mechs kannst du Chapterfights, Rankingkämpfe oder ähnliches austragen. Beschädigte Mechs werden repariert und zerstörte Mechs werden wieder ersetzt. Neu eingeführt ist der Wunschmech, den man je nach Verfügbarkeit zugeteilt bekommt.

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

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

Unterschrift: _____

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten): _____

Für deinen Beitrag erhältst du

- ✗ einen Mitgliedsausweis
- ✗ ein Hauszertifikat
- ✗ den MechForce Ordner
- ✗ vierteljährlich die Vereinszeitschrift
- ✗ Regelerläuterungen
- ✗ Spielhilfen und News
- ✗ die Möglichkeit an Bloodname-Turnieren mitzuspielen
- ✗ verbilligten Eintritt auf MFG-Cons
- ✗ 10% Preisnachlaß auf nicht preisgebundene BT-Artikel

Zeitschiene 3028

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

Zeitschiene 3058

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

Zeitschiene Clan

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

Mein Wunschmech ist: _____

Hauptzeitschiene: _____

Den Jahresmitgliedsbeitrag in Höhe von 48,- DM zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr von 12,- DM bezahle ich

- bar
- per Scheck
- per Überweisung
- per Einzugsermächtigung

BLZ, Bank: _____
Kontonummer: _____

MechForce Germany e.V. - Rellinghauser Str. 104 - 45128 Essen
Deutsche Bank Duisburg - Kto.: 4957676 - BLZ.: 35070030

Logo - Contest

Die MechForce Germany braucht ein Logo. Und da wir euch nicht einfach eins vorsetzen wollen, haben wir halt einen Wettbewerb ausgeschrieben.

Euer Entwurf sollte den Schriftzug 'MechForce Germany' enthalten und, falls er auf Papier entsteht, maximal eine DIN A4 Seite groß sein. Wenn ihr den Computer benutzt, solltet ihr höchstens 800x600 Pixel verwenden und das Bild in einem verlustfrei komprimierenden Pixelformat speichern, d.h. *keine* Jpe. Besten PNG, GIF oder TIFF. BMP sollte nur in Ausnahmefällen benutzt werden, da die Dateien recht groß werden.

Ob ihr nur einen schwarz-weiß-Entwurf abliefern, oder Farbe verwendet, ist unerheblich.

Die Entwürfe gehen an:

Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
email: cwaidner@mechforce.de

Vergeßt bitte nicht, den Absender zu vermerken (komplette Adresse auch beim emailen angeben!). Einsendeschluß ist der 31.5.99, die besten Designs werden in der nächsten Ausgabe prämiert, das Siegerlogo wird neues Vereinslogo der MechForce Germany. Zusätzlich wird es auch einen Sachpreis für den Sieger geben. Teilnehmen können auch nicht-MFG-Mitglieder, der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Also ran ans Zeichenbrett oder an den Rechner und los gehts!

Einladung zur ordentlichen Mitgliederversammlung 1999

Liebes Mitglied!

Es ist nun soweit. Am Samstag, dem 24.04.1999 von 9:00 bis 12:00 Uhr, findet die ordentliche Mitgliederversammlung der MechForce statt. Veranstaltungsort ist das Jugendzentrum in Essen (im Kinosaal), Papestraße, 45145 Essen.

Die jährlich einzuberufende Mitgliederversammlung ist ein wichtiges Event. Sie dient insbesondere zum Informationsaustausch und zur Aussprache über die Aktivitäten der einzelnen Gremien (Vorstand und Arbeitskreise). Auch bietet sie den Mitgliedern die Möglichkeit, sich direkt über die wirtschaftliche Lage des Vereins zu erkundigen. Darüber hinaus wird auf der MV über wichtige Entscheidungen abgestimmt, wie z.B. über das Chaptersystem, Mitgliedsbeiträge und ähnliches. Alle Mitglieder sind herzlich eingeladen. Auch Nichtmitglieder sind willkommen, verfügen jedoch über keine Stimmrechte. Bitte denkt daran, Eure Mitgliedsausweise mitzubringen!

Die genaue Tagesordnung enthält folgende Punkte:

- Begrüßung, Überblick und ähnliches
- Tätigkeits- und Finanzbericht von 1998
- Entlastung des Vorstandes, Ernennung der Kassenprüfer
- Vereinsprogramm 1999: Vereinszeitschrift, Homepage, Deutsche Meisterschaft, Conprogramm, Akademien, Chapter und Kampagnen
- Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder
- Sonstiges

Ihr habt auch die Möglichkeit, eigene Diskussionsthemen einzubringen. Bitte reicht Eure Vorschläge schriftlich und mindestens eine Woche vor der Mitgliederversammlung ein, sonst können sie nicht berücksichtigt werden.

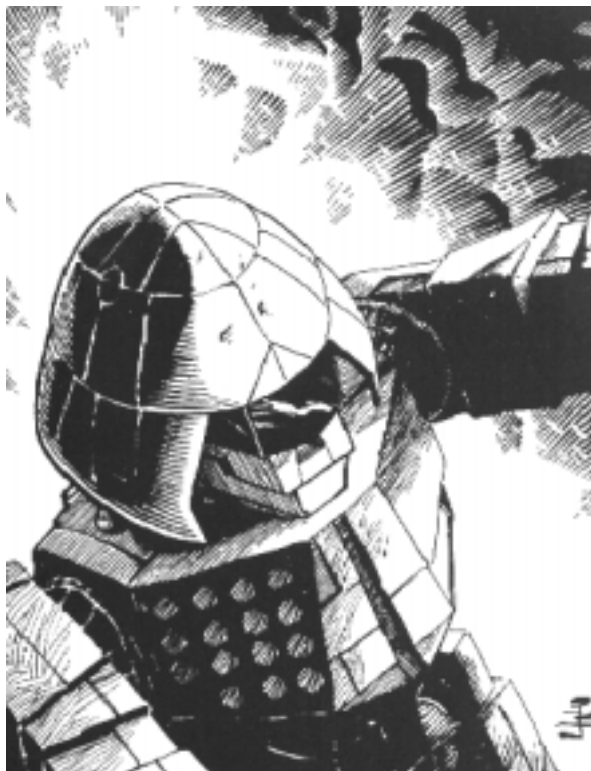
Anreise: Das Jugendzentrum liegt nahe der Autobahn A40, Ausfahrt Essen-Zentrum. Euer Ziel liegt in Essen-Holsterhausen, gegenüber dem ETEC. Eine U-Bahn hält etwa 5 Minuten Fußweg vom Jugendzentrum entfernt (Haltestelle Savignystr. oder Planckstr.)

Wir würden uns freuen, wenn zahlreiche Mechkrieger erscheinen, ihre Ideen und Meinungen mit einbringen. Der Fanclub ist eine Initiative von BT-Fans für BT-Fans und lebt insbesondere vom Engagement seiner Mitglieder!

Bloodname-Turnier

Im Anschluß an der Mitgliederversammlung (ab 13:00 Uhr) findet eine Vereinsmeisterschaft statt. Es wird ein offizielles Bloodname-Turnier durchgeführt. Der auszuspielende Blutname bleibt bis dahin eine Überraschung. Wir erwarten jedoch, daß FASA uns einen wirklich guten Blutnamen vergibt. Zusätzlich gibt es noch einen großen Pokal für den Gewinner und auch eine ganze Menge an Sachpreisen!

Damit wir die Räumlichkeiten entsprechend einrichten und das Bloodname-Turnier besser vorbereiten können, bitten wir jeden von Euch um eine Rückantwort. Füllt bitte das Formular aus und schickt es an die Vereinsanschrift. Für Fragen wendet Euch bitte an unseren Mitgliedsbetreuer Marco Sommermann, Tel: 0177/5020689, email: msommermann@mechforce.de



Rückantwort

MechForce Germany
Rellinghauser Str. 104
45128 Essen

Ich nehme an der Mitgliederversammlung am 24.04.1999

- teil
 nicht teil

MFG-Nr.: Name, Vorname:
Unterschrift:

oder schreibt eure Antwort an: msommermann@mechforce.de

Das neue Chapter-Rankingsystem

Ab den 01.07.1999 führt die MechForce eine Chapter-Rangliste ein. Jedes MFG-Chapter sowie Gastchapter kann daran teilnehmen. Die Rangliste zeigt an, wie gut die einzelnen Chapter spielen. Hierzu werden Chapterfights ausgewertet. Siege werden mit Pluspunkten honoriert und Niederlagen mit Minuspunkten "bestraft". Es wird nach den normalen Spielregeln für Chapterfights gespielt, wie ihr sie bereits kennt und aus dem Ordner entnehmen könnt.

Die Punktevergabe

Der Gewinner eines Chapterfights erhält 10 Pluspunkte. Der Verlierer bekommt 5 Minuspunkte. Bei einem Unentschieden werden weder Plus- noch Minuspunkte vergeben. In solchen Fällen erhält jede Partei Null Punkte.

Es ist auch möglich, daß mehrere Chapter an einem Gefecht teilnehmen: Auf einer Seite oder beiden Seiten verbünden sich mehrere Chapter und kämpfen gemeinsam. Beispielsweise ist es möglich, daß zwei Söldner-Chapter (S1 und S2) gegen drei Kurita-Chapter (K1, K2 und K3) antreten. Auch solche oder ähnliche Gefechte werden gewertet. In diesen Fällen werden die erzielten Plus- oder Minuspunkte nicht aufgeteilt, sondern in voller Höhe bei jeden Beteiligten angerechnet. Beispiel: Falls die beiden Söldner-Chapter (S1 und S2) den Kampf verlieren sollten, dann bekäme jedes Söldner-Chapter (S1 und S2) jeweils 5 Minuspunkte. Die drei Kurita-Chapter (K1, K2 und K3) erhalten dementsprechend jeweils 10 Pluspunkte. Daher wird stets geraten, sich vorher gründlich zu überlegen, mit wem man sich verbündet.



Die Rangliste

Es wird insgesamt zwei verschiedene Sorten von Ranglisten geben: die Saisonliste und die Hall of Fame. Die Saisonliste erfaßt die Spielergebnisse einer Spielsaison. Sie beginnt am 01.07. eines Kalenderjahres und geht bis zum 30.06. des darauffolgenden Kalenderjahres. Sie dauert also genau 1 ganzes Jahr lang. Es werden nur solche Spiele gewertet, die während dieser Saison stattgefunden haben. Nach Ende dieser Saison beginnen die Chapter wieder mit Null Punkten. Die Hall of Fame hingegen ist nicht zeitlich begrenzt. Sie ist so etwas wie eine "Ewigenliste". Sie wird nie auf Null gestellt. Punkte, die ein Chapter während einer Spielsaison erzielt hatte, werden in der nächsten Saison übernommen.

Die Rangliste wird folgende Angaben enthalten: der Chaptername; die Einheit, der das Chapter unterstellt ist; das Haus bzw. der Clan, zu dem das Chapter gehört; die aktuelle Gesamtpunktzahl, die das Chapter besitzt; die Anzahl der Spiele, die das Chapter bis dahin absolviert hat.

Die Zeitschienen

Für jede der drei Zeitschienen werden eigene Ranglisten erstellt, damit objektive Vergleiche möglich sind. Das vollständige Rankingsystem umfaßt also insgesamt 6 Ranglisten: 3 Saisonlisten und 3 Ewigenlisten.

Die Bedingungen

Um in die Rangliste aufgenommen zu werden, muß jedes Chapter pro Spielsaison mindestens 3mal spielen. Dabei darf sie gegen das gleiche, gegnerische Chapter nur maximal 2mal antreten, d.h. es darf jeweils immer nur ein Spiel und eine Revanche geben. Ein drittes Spiel in der gleichen Saison gegen das gleiche Chapter wird nicht mehr gewertet.

Die Spielergebnisse

Um die Ergebnisse aus den gültigen Chapterfights auswerten und tabellarisch darstellen zu können, ist jedes Chapter, das den Kampf gewonnen hat, dazu verpflichtet, die Chapterfight-Protokolle an die Vereinsverwaltung zuschicken. Bei Unentschieden verschickt der Gastgeber die Protokolle (Original und Kopie).

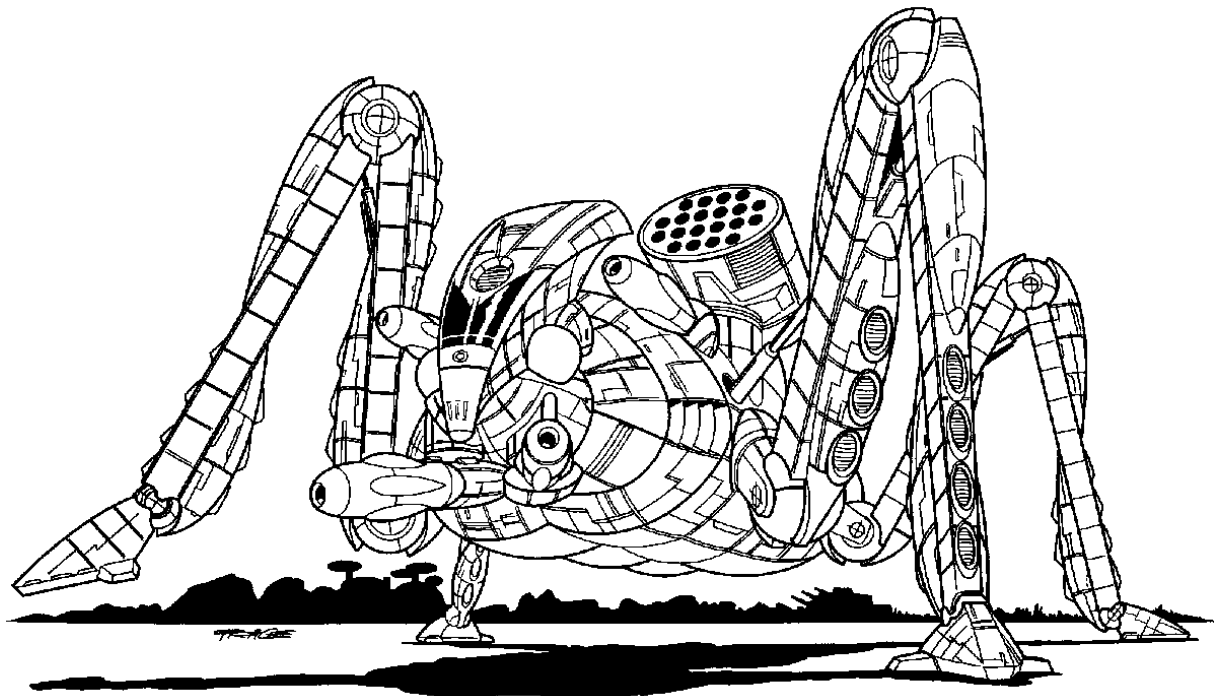
Das Originalprotokoll geht an die Vereinsanschrift:
MechForce Germany e.V.
Rellinghauser Str. 104
45128 Essen

Eine Kopie geht an folgende Anschrift:
Michael Rieck
Hinterfeld 57
41564 Kaarst
oder Fax: 02131/603106

Die Preise

Die Gewinner einer Spielsaison (bzw. die Gewinner aus den drei Saisonlisten) sowie die besten Chapter der Hall of Fame (bzw. die Sieger aus den drei Ewigenlisten) erhalten Urkunden und Sachpreise.

Die MechForce bedankt sich insbesondere bei Michael Rieck und Sebastian Schommer für ihre tollen Beiträge und für die Ausfertigung des Chapter-Rankingsystems. Weiter so!



Neuerscheinungen

FASA

Die Mutterfirma des BattleTech wird sich auch 1999 wieder ordentlich ins Zeug legen, um ihre treuen Spieler bei Laune zu halten. Folgende Produkte sind geplant, bzw. teilweise schon im Laden erhältlich (zumindest in den Staaten):

Falcon Rising - Achter und letzter Teil der Twilight - of - the - Clans - Serie. (Januar 1999)

Field Manual: Warden Clans - Zweiter Teil der Field Manuals über die Clans. (Januar 1999)

The Shattered Sphere - Bringt die Geschichte der Inneren Sphäre, ähnlich wie das 20 Year Update, auf den neuesten Stand. (Februar 1999)

The Clans: Warriors of Kerensky - Hintergrundinformationen über die Gesellschaft der Clans, mal Abseits vom Krieger. Eine Karte der Clan - Welten soll auch enthalten sein. (März 1999)

Threads of Ambition - Ein neuer Roman von Loren Coleman. Es dreht sich um Sun-Tzu, der seine Machtposition als First Lord gewaltig ausnutzt. (März 1999)

Operation: Stiletto - Eine Art Selbstbaukasten für Szenarien (April 1999)

Field Manual: ComStar - Infos über ComStar sowie Word of Blake (2. Quartal 1999)

Killing Fields - Roman von Loren Coleman. Kanzler Sun-Tzu Liao hat einen lange vorbereiteten Angriff gegen den St. Ives Pakt gestartet. Nun muß er einen letzten Schachzug wagen, um den Tag zu retten. (2. Quartal 1999)

MechWarrior 3rd Edition - Neueste Ausgabe des Rollenspiels zu BattleTech. Schlüpft in die Rolle eines Spions, Jagdpiloten, Schmuggler oder natürlich eines MechKriegers und besteht die gewagtesten Abenteuer. (3. Quartal 1999)

MechWarrior(1): Ghost of Winter - Das erste Buch der neuen Romanserie. Diese Romane konzentrieren sich auf eine Hauptperson und sind jeweils in sich abgeschlossen.

Sozusagen Literatur für BattleTech - Einsteiger. In Ghost of Winter sieht sich der junge MechKrieger Strum Kintaro (hat hoffentlich nichts mit diesem Mech zu tun) der Gefahr seines Lebens ausgesetzt, als seine Heimatwelt plötzlich angegriffen wird. (3. Quartal 1999)

MechWarrior(2): Roar of Honor - Star Captain Angela Bekker muß ihren Ruf gegen Clan Wolf beweisen. (3. Quartal 1999)

MechWarrior's Guide to Solaris VII - Der erste Band einer neuen Reihe von MW Guides, die als Spielhilfen für das neuveröffentlichte MechWarrior Rollenspiel gedacht sind.

Allerdings enthält dieses Buch als Goodie die kompletten Regeln für Arenakämpfe auf Solaris. Die englische Box ist ja 'out of stock'. (3. Quartal 1999)

AeroTech 2 - Die neue Box vereinigt BattleSpace und AeroTech zu einem gemeinsamen Spielsystem. Dabei wird auch die Kombination mit BattleTech nicht zu kurz kommen (4. Quartal 1999)

MechWarrior(3): By Blood Betrayed - Auf der Suche nach seinem Bruder verbringt Harley Rassor sein Leben als Mechkrieger; mit unerwartetem Ergebnis. Autor: Mel Odom (4. Quartal 1999)

Field Manual: Capellan Confederation - Hintergrund zu Haus Liao (4. Quartal 1999)



FanPro

Bei FanPro tut sich in letzter Zeit nicht so viel in Sachen BattleTech. Allerdings ist gerade die Übersetzung der BattleTech Master Rules als BattleTech Regelwerk in der deutschen Übersetzung erschienen. Kostenpunkt: 49, 95 DM.

Heyne

Heyne hingegen ist fleißig am Übersetzen der neuesten Romane. Die komplette Twilight - of - the - Clans - Serie ist inzwischen erhältlich und "Gefährlicher Ehrgeiz" alias "Threads of ambition" stand sogar vor der englischen Ausgabe in den Regalen.

Exodus - Ein von seinem Clan enttäuschter Krieger wird abtrünnig und präsentiert der Inneren Sphäre die Exodus - Route. - Roman von Blaine Pardoe

Heimatwelten - Um den Krieg zu den Clans zu tragen, muß der Sternenbund wiederauferstehen. - Roman von Michael A. Stackpole

Die Jäger - Task Force Serpent bricht auf, um den Krieg zu den Clans zu tragen - Roman von Thomas Gressman

Freigeburt - Ein Freigeborener Krieger wird geschickt, um die Aktivitäten der Wissenschaftlerkaste auf Diana (soll wohl Huntress sein) zu überprüfen. - Roman von Robert Thurston

Feuer und Schwert - Task Force Serpent ist fast am Ziel und doch scheint sie weit entfernt. Morgan Hasek-Davion wurde von einem Attentäter ermordet und nun liegt es in der Hand von General Winston der Leichten Eridani Reiterei, die Mission zu Ende zu bringen. - Roman von Thomas Gressman

Shadows of War - Huntress ist erreicht und der Angriff beginnt. Doch die Parder erweisen sich zäher als gedacht. Erst recht mit ihrer neuen Waffe...

Der Kriegerprinz - Die Task Force war erfolgreich und Clan Smoke Jaguar ist vernichtet. Victor Steiner-Davion bricht nun nach Strana Mechty auf, um die Invasion komplett zu beenden. - Roman von Michael A. Stackpole

Falke im Aufwind - Roman von Robert Thurston

Loyal zu Liao - Liaos Schwester Kali versucht, die Elitetruppen der capellanischen Kriegerhäuser auf ihre Seite zu ziehen. Doch sie hat nicht mit dem jungen Rekruten Sung gerechnet, dessen Loyalität das Regiment zusammenschweißt und die Intrige zerschmettert. - Roman von Loren Coleman

Gefährlicher Ehrgeiz - Roman von Loren Coleman

Microprose

Bei Microprose harret alles der Veröffentlichung von MechWarrior 3. Genaues könnt ihr im Bereich Internet nachlesen. Eine Demo des Spiels ist schon erhältlich.



FASA Interactive

FASA Interactive inklusive Virtual Worlds ist von Microsoft ausgekauft worden. Bevor jetzt alle Microsoft - Hasser aufschreien, laßt mich sagen, daß dies eigentlich nur zum Vorteil von FI reichen kann. Schließlich steht jetzt die geballte Marketingkraft der Firma aus Redmond hinter den kommenden Produkten in Sachen BattleTech auf dem Computer. Und die bisherigen Spiele von Microsoft kann man ja nicht gerade als Ladenhüter bezeichnen (siehe "Age of Empires").

MechWarrior 3 ist von der Übernahme nicht gefährdet, da der Vertrag mit Microprose noch davor geschlossen wurde. MW4 und MechCommander 2 werden jedoch unter dem neuen Label erscheinen.

Palisades

FASA gab am 11. März bekannt, daß eine Kooperation mit Palisades Marketing beschlossen wurde. Zweck dieses Vertrages ist die Wiedereinführung einer BattleTech Action-Figuren Kollektion. Geplant sind vorerst vier Figuren inklusive ihrer Piloten, weitere werden noch dieses Jahr folgen. Die ersten Prototypen sowie Bilder sollen ab April verfügbar sein, fertige Produkte sind im Sommer zu erwarten.

Palisades hält Lizenzen für Action-Figuren zu Mortal Kombat, ist der exklusive Lizenzträger für Figuren zu Tekken 3 sowie Final Fantasy VII und VIII und stellt auch Lunchboxen passend zu "Buffy the Vampire Slayer" her.

Der erste Versuch in Sachen Actionfiguren zusammen mit Tyco vor einiger Zeit war weniger erfolgreich und das Projekt wurde bald eingestellt. Hoffen wir, daß es diesmal klappt.

Ral Partha

Unter der führenden Hand von FASA legt sich auch der Figurenhersteller wieder ordentlich ins Zeug, um uns zum Kaufen zu animieren. Es erwarten uns die folgenden Miniaturen:

#20-935 - Axeman AXM-2N

#20-937 - Beowulf

#20-880 - Blackjack BJ-1

#20-903 - Blackwatch

#20-787 - Champion CHP-1N

#20-902 - Charger

#20-900 - Cicada

#20-939 - Cobra

#20-778 - Crockett

#20-786 - Flashman

#20-940 - Great Wurm

#20-925 - Harpy Protomech (5)

#20-936 - Highlander IIC

#20-814 - Lancelot

#10-846 - MechCommander Box 1 Clan 'Mechs

#10-847 - MechCommander Box 2 Inner Sphere

#10-844 - MechWarrior Box 1 Clan 'Mechs

#10-845 - MechWarrior Box 2 Inner Sphere 'Mechs

#20-941 - Menshen

#20-923 - Minotaur Protomech (5)

#20-934 - Pack Hunter

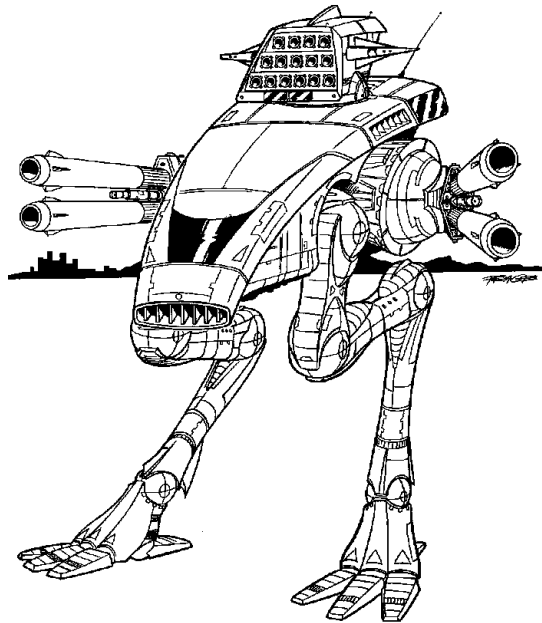
#20-924 - Satyr Protomech (5)

#20-926 - Siren Protomech (5)

#20-938 - Ti Ts'ang

#20-901 - Trebuchet TBT-7M

Die beiden Boxen sind wohl einfach Zusammenstellungen der aus den beiden Spielen bekannten Mechs ähnlich der alten Lanzenboxen. Etwas genaueres konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen. Der Charger sowie einige Figuren, die schon eine Weile zu haben sind, haben ein Redesign erfahren.



Das BattleTech Regelwerk

Endlich, so werden viele sagen, werden auch die deutschen BattleTech-Spieler mal wieder mit einem aktuellen Regelwerk bedacht. Nachdem FanPro die "Rules of Warfare" ausgelassen hat, können nun auch diejenigen, die dem englischen eher ablehnend gegenüber stehen, wieder bei allen Regeldiskussionen mitreden. Doch nun zum eigentlichen Werke:

Die 160 Seiten der deutsche Ausgabe sind sehr nahe am englischen Original. Selbst die Seitenzahlen sind größtenteils kompatibel, was die Nachschlagerei über Sprachgrenzen hinweg sehr vereinfachen wird. Eine Ausnahme bilden die FASA-Datenbögen, die FanPro durch die schon von den Record-Sheet-Bänden bekannten deutschen Versionen ersetzt hat. Das Buch beginnt, wie schon aus anderen Regelwerken gewohnt, mit einer kurzen Übersicht über die Geschichte des BattleTech-Universums. Danach folgen die einzelnen Regelsektionen.

Bei der Überarbeitung der Regeln wurde bei dieser Ausgabe sehr viel Wert auf eine bessere Verständlichkeit gelegt. Man hat sich der Hinweise vieler Spieler angenommen und zeigt wesentlich detailliertere Beispiele, die durch Illustrationen verständlicher gemacht werden. So wird z.B. die Angreifer / Verteidiger - Problematik bei der Schußlinienbestimmung geregelt oder die genaue Schadensabwicklung an einer idiotensicheren Schritt - für - Schritt - Anleitung erklärt.

Neu hinzugekommen sind Regeln für alle Arten von Gefechtsrüstungen wie Longinus oder Infiltrator. Ergänzt und überarbeitet wurde auch der Teil, der den Miniaturregeln gewidmet ist. Von den diversen schon erhältlichen Field Manuals wurden die Regeln für die Selbstkreierung von Szenarien übernommen. So kommen wenigstens auch die deutschen Spieler mal an diese Regeln, die eigentlich gar nicht so schlecht sind.

Es schließen sich eine Auflistung aller Komponenten sowie die Regeln zur Konstruktion eigener Mechs und Fahrzeuge an. Die Ausrüstungsliste wurde natürlich auf den neuesten Stand gebracht, die diversen Level-2-Erweiterungen der Field Manuals sind jetzt auch hier enthalten, so z.B. das Schwert Haus Kuritas oder die Heavy Laser (alias Laserkanonen) der Clans.

Zum Schluß gibt es noch auf drei Seiten zusammengefaßt alle wichtigen Änderungen gegenüber den "Rules of Warfare" (auch in der TP unter Regeln zu finden). Jeder Punkt wird knapp erläutert und es wird eine Begründung für die jeweilige Änderung gegeben.

Ein recht guter Index und leere Datenblätter für Mechs, Fahrzeuge und Infanterie ergänzen das Werk.

Ich denke, FanPro hat den deutschen Spielern nach "Erstschlag" wieder ein erstklassig übersetztes und gestaltetes Produkt verfügbar gemacht (sieht man einmal von Titel ab). Endlich kann sich jeder Spieler frei entscheiden, ob er lieber das Original oder die deutsche Übersetzung benutzt, ohne damit auf dem Stand von vor fünf Jahren zu stehen. Die knapp fünfzig Mark ist dieses Regelwerk auf jeden Fall wert.



Anschrift des Vereins:

MechForce Germany e.V.
Rellinghauserstraße 104
45128 Essen
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Adressen der Vereinsführung:

Vorsitzender der MFG:

Trach Cuong Loi
Dellstr. 12
47051 Duisburg
Tel.: 0203/362811
email: tcloi@mechforce.de

stellv. Chefredakteur

Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Esen
Handy: 0177/5020689
email: msommermann@mechforce.de

Finanzen:

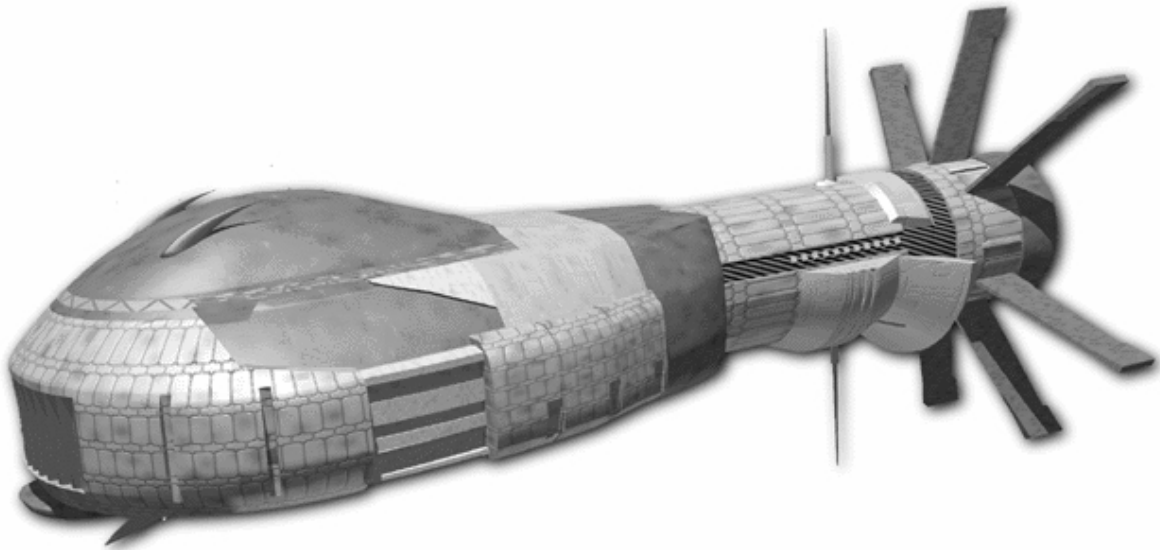
Chear Taing
Kammerstr. 206
47057 Duisburg
Tel.: 0203/354126
email: ctaing@mechforce.de

Chefredakteur:

Rene Kriest
Sindlinger Str. 50
65795 Hattersheim
Handy: 0172/6642098
email: rkriest@mechforce.de

Projektleiter:

Michael Beck
Maxstr. 1
52070 Aachen
Tel.: 0241/536459
D2: 0172/2158733
email: mbeck@mechforce.de



Adressen der Akademien / Spielcenter

Innere Sphäre

Wolfs Dragoner

Akademieleiter:

Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@gmx.net

Haus Steiner

Akademieleiter:

Michael Rieck
Hinterfeld 57
41564 Kaarst
Tel.: 02131/64180
Fax.: 02131/603106

ComStar

Akademieleiter:

Marco Fichtner
Weissgasse 14
90562 Kalchreuth
Handy: 0172/8119756
email: marco.fichtner@fen.baynet.de

Clans

Clan Ghost Bear

Akademieleiter:

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

Clan Wolf

Akademieleiter

Franek Kruber
Berlinerstr. 16
45966 Gladbeck
Tel.: 02043/43971

Stellvertreter:

Johannes Lazar
Horsterstr. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/30996

Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3028

Marik

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

Kurita

2nd Sword of Light
2nd Batallion
Stefan Bortscher
Deutz-Kalkerstr. 66
50679 Köln
Tel.: 0221/817512

2nd Sword of Light

1st Batallion

Marco Sommerman

Preisstr. 18

45355 Essen

Tel.: 0177/5020689

email: marco.sommermann@uni-essen.de

8th Sword of Light, The Jade Dragon

1st Batallion, 1st Company

"Silent Caracals"

Thomas Neumann

Hügelstr. 64

45968 Gladbeck

Tel.: 02043/73770

email: t.neumann@ob.kamp.net

Liao

2nd Ariana Fusiliers
Detlef Hove
Quellenstr. 65
45481 Mülheim
Tel.: 0208/489776
Fax.: 0208/4669761
email: detlef.howe@home.ins.de

Steiner

32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"
Michael Rieck
Hinterfeld 57
41564 Kaarst
Tel.: 02131/64180

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

Wolfs Dragoner

"Black Widows",
Black Widow Battalion
Rene Kriest
Sindlinger Str. 50
65795 Hattersheim
Handy: 0172/6642098
email: rkriest@yahoo.com

Söldner

"Hamburg Husaren"
Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350

"Infernal Warriors"
Eridani Light Horse
Yvonne Breitfeld
Teichacker 12
46562 Voerde
Handy: 0177/3510434
email: eridani@gmx.de

Northwind Highlanders
Sterling Fusiliers
1st Batallion, 1st Company
Marco Fichtner
Weissgasse 14
90562 Kalchreuth
Tel.: 0172/8119756
email: marco.fichtner@fen.baynet.de

Innere Sphäre 3058**ComStar**

"Der Erste Kreis"
Chapter des Vorstands
Trach Cuong Loi
Dellstr. 12
47051 Duisburg
Tel.: 0203/362811
email: tcloi@uni-duisburg.de

Marik

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

Ritter der Inneren Sphäre
1st Batallion, 1st Company
Marco Fichtner
Weissgasse 14
90562 Kalchreuth
Tel.: 0172/8119756
email: marco.fichtner@fen.baynet.de

Kurita

First Genyosha
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0177/5020689
email: marco.sommermann@uni-essen.de

Wolfs Dragoner

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

Wolf Spider Battalion
"The Spider's Web"
Rene Kriest
Sindlinger Str. 50
65795 Hattersheim
Handy: 0172/6642098
email: rkriest@yahoo.com

Gray Death Legion

"Death Bringer"
2nd BattleMech Battalion
Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350

1st Battalion, 1st Company
Holger Matschuk
Bergstr. 179
46119 Oberhausen
Handy: 0172/9565897

Söldner

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

Clan

Ghost Bear

2nd Line Provisional Cluster
"Natural Born Killers"
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0177/5020689
email: marco.sommermann@uni-essen.de

"The Steel Bears"
304th Assault Cluster,
Beta Galaxy
Sebastian Schommer
Jupiterstr. 18
41564 Kaarst
Tel.: 02131/605494
Handy: 0172/2520543
email: schomms@fh-niederrhein.de

Gamma Galaxy
Marco Fichtner
Weissgasse 14
90562 Kalchreuth
Tel.: 0172/8119756
email: marco.fichtner@fen.baynet.de

Wolf

"Red Death"
Delta Galaxy,
4th Striker Cluster
Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman@hamburg-online.de

13. Wolfsgarde
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
Tel.: 0201/333989

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

279th Battle Cluster, Trinary First,
Alpha First Star, "Hot Iron"
Franek Kruber
Berlinerstr. 13
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/47319

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



MechForce wants you!

Auf der letzten Vorstandssitzung wurde mit Bedauern festgestellt, daß es der MechForce Germany eindeutig an Chapters mangelt. Nur ungefähr 30% der Mitglieder sind in Chapters organisiert. Daher dieser Aufruf:

Leute, gründet Chapter oder tretet schon bestehenden bei

Nur so kann ein flächendeckender und vor allem abwechslungsreicher Spielbetrieb in Deutschland aufrechterhalten werden. Ein Problem bisher war die Konzentration auf das Ruhrgebiet, doch hat sich dies bis Ende des Jahres 1998 im großen und ganzen gelöst und die Mitglieder der MFG verteilen sich auf ganz Deutschland, sogar in Österreich sind wir vertreten.

Und wenn wir schon beim Thema BattleTech - Spielen sind. Auch die Großkampagne Vierter Nachfolgekrieg kann noch engagierte Mitspieler gebrauchen. Der Spielbetrieb ist zeitlich unbegrenzt, d.h. man kann sich jederzeit anmelden.

Wie finde ich Spieler in meiner Umgebung? - Nichts leichter als das. Einfach unseren Mitgliedsbetreuer Marco Sommermann ansprechen, er gibt euch gerne Auskunft über Mitglieder in eurer Umgebung und ist erreichbar unter

Tel.: 0177/5020689 oder email: msommermann@mechforce.de

Trennseite
(ließ sich leider nicht vermeiden)

Wolf's Corner

In dieser Ausgabe von Wolf's Corner werde ich euch den Heimatplaneten von Wolf's Dragonern, Outreach, etwas näher vorstellen. Schließlich sollte man wenigstens in etwa wissen, wo man zu hause ist.

Ein kurzer Überblick:

Planet: Outreach

Koordinaten: -3.13, -34.95 (in Lichtjahren, relativ zu Terra 0, 0)

Nächster Sprungpunkt: erreichbar in drei Tagen

Aufladestation: Zenith, Nadir

Aufladedauer: Sieben Tage

ComStar-Abgesandter: Botschafter Mark Bremmer, Präsentor der Station Outreach

Regent: Commander Jaime Wolf

Die erste Besiedlung Outreachs fand im 22. Jahrhundert durch terranische Kolonisten statt. Da der Planet ein mediterranes Klima und große Flächen an landwirtschaftlich nutzbarem Land bot sowie reich an Bodenschätzen war, wurde Outreach sehr schnell zu einem großen Agrarexporteur.

Als Outreach dann zum Gastgeber der Star-League-Martial-Olympics wurden, bei der die besten Kräfte aus den SLDF gegeneinander antraten, wurde die Landwirtschaft als ökonomische Haupteinnahmequelle durch den Tourismus abgelöst. Outreach erlebte nun seine Blütezeit.

Doch mit dem Ende des Sternenbundes zeichnete sich auch der Niedergang Outreachs ab. Diesem wirtschaftlichen Ruin fielen viele Existenzen zum Opfer, und viele Menschen zogen es vor, zu anderen Welten zu emigrieren. Im Jahre 2786 fiel der Planet der Konföderation Capella zu, was den wirtschaftlichen Niedergang noch weiter begünstigte.

Der erneute Aufstieg Outreachs folgte, als Hanse Davion den eroberten Planeten im Jahre 3030 Jamie Wolfs Dragonern für ihre Verdienste im Vierten Nachfolgekrieg überlies. Vorher war der Planet im Auftrag des FedCom - Oberkommandos von Snord's Irregulars auf Hinterlassenschaften der Sternenbundära überprüft worden. Zu dieser Zeit war jedoch noch nichts über die Verbindungen zwischen beiden Söldnerereinheiten bekannt. Als Wolfs Dragoner dann schließlich auf ihrem neuen Heimatplaneten eintrafen, wurden sofort mit Hilfe der ihnen zur Verfügung stehenden Technologie, die alten unterirdischen Sternenbundanlagen wieder in Betrieb genommen, über die Cranston Snord absichtlich kein Wort gegenüber Hanse Davion verloren hatte. Somit konnte Blackwell Industries, sozusagen die Hoflieferanten der Dragoner, sofort auf Produktionsstätten und Reparatureinrichtungen aus Sternenbundzeiten zugreifen. Zum augenblicklichen Zeitpunkt ist Outreach einer der wenigen ruhigen Pole in der sogenannten Chaos March. Den Kampf mit den Dragonern scheidend, vermied es Kanzler Sun-Tzu Liao Herr der Welt mit kriegerischen Mitteln zu werden und proklamierte Outreach als ein "unabhängiges Herrschaftsgebiet der Konföderation Capella."



Geographisch gesehen besteht Outreach aus zwei großen Landmassen, den Kontinenten Romulus und Remus. Ersterer beherbergt die Hauptstadt Harlech mit der sechsstürmigen Wolf Hall, dem Hauptquartier der Dragoner. Auch die Vertretungen großer Konzerne sowie Hiring Hall und Outreach University kann man hier finden. Der Outreach Interplanetary DropPort, einer der größten Raumhäfen der Inneren Sphäre liegt etwas außerhalb. Eine Bergkette, bekannt als The Ridge, trennt die Industriegebiete vom landschaftlich genutzten Teil Romulus'.



Remus, auch bekannt als The Other Side Of The Mountain (übrigens von FanPro richtig aber unglücklich mit JWD, ganz weit draußen, übersetzt) ist das private Trainings- und Testgelände der Dragoner. Hier haben nur Auserwählte Zutritt. Landungsschiffe, die Kurs auf Remus nehmen, werden freundlich aber bestimmt gebeten, ihren Kurs doch zu ändern.

So, das war's auch vorerst wieder mit Wolf's Corner. Wenn Fragen bestehen, oder ihr einfach einen guten Themenvorschlag habt, schreibt uns einfach.

Militäreinheiten der Peripherestaaten

Die Herrschaftshäuser der Inneren Sphäre und ihre Militärmaschinerie ist einhellig bekannt. Doch außerhalb dieses Raumes gibt es noch unzählige, kleinere Peripherestaaten, die ihrerseits ständige Machtkämpfe austragen. Von den Nachfolgefürsten meist wenig beachtet, mischen sie aber hin und wieder auch in der großen Politik mit, man denke nur an die Sezession Anduriens mit Hilfe des Magistrats von Canopus oder die länger zurückliegenden Wiedervereinigungskriege der Sternenbundzeit. Erhöhte Gefahr für die Nachbarreiche geht auch von der neuen, aggressiven Politik der Marian Hegemony aus.

Dieser Text soll einen kurzen Einblick und eine Übersicht über das Militär der größten Peripherestaaten geben.

Das Militär des Taurian Concordats

Die Taurian Defense Force gehört zu den am besten ausgebildeten und erfahrensten Armeen der Peripherie. Angelehnt an die Organisation der Napoleonischen Armee im 19. Jahrhundert sind die BattleMech

Regimenter in sogenannte Corps organisiert. Raumkampfschiffe stehen unter dem direkten Befehl des Corps Commanders, wobei jede Flotte wiederum in zwei Halbschwadronen untergliedert ist. Die Concordat Constabulary, eine paramilitärische Truppe, die normalerweise für die innere Sicherheit verantwortlich ist, kann zusätzlich zu den regulären Streitkräften in Kriegszeiten mobilisiert werden.

Protector Jeffrey Calderon hat seit dem Tod seines Vaters die Ausgaben für "die Vorbereitung auf die Davion - Invasion" stark zurückgenommen. Die eingesparten Gelder wurden hauptsächlich zur Verstärkung eigener BattleMech - Produktion eingesetzt, ein Schachzug, der der Industrie sehr gelegen kam. Außer der erhöhten Produktion setzt Protector Calderon auch alles daran, an soviel neue Technologie wie möglich zu kommen. Die Methoden hierfür reichen von Kaufen über Handel bis hin zu einigen nicht ganz legalen Wegen.

Die Verbesserung der Militärakademien des Taurian Concordats sind ebenfalls als hohe

Priorität eingestuft worden. Die Taurian Ecole Militaire ist zu einer der besten Akademien aufgestiegen und hat einen ständigen Ausstoß an fähigen und hoch motivierten Offizieren. Andere Trainingsprogramme, obwohl gleichfalls erfolgreich und respektiert, jedoch nicht ganz so berühmt, akzeptieren einen höheren Prozentsatz an Bewerbern. Alle Ausbildungsstätten akzeptieren nun auch Bewerbern von außerhalb des Concordats, eine Strategie, die für ein zusätzlich Einkommen sorgt.

Das größte Problem für die Truppen des Concordats ist die Größenzunahme des Reiches. Die TDF sind noch nicht stark genug, um alle Welten der New Colony Region zu beschützen. Das Problem wird derzeit durch eine erhöhte Anzahl Söldner und eine erhöhte BattleMech - Produktion angegangen. Weil Panzer und andere konventionelle Fahrzeuge wesentlich billiger und schneller zu produzieren sind, ist dies auf vielen Welten die einzige Präsenz der TDF.

Uniformen

Die Standarduniform des Concordatsmilitärs besteht aus marineblauem Stoff mit silbernen Knöpfen und Besatz. Mitglieder der Special Forces und Mechkrieger tragen ein schwarzes Barett. Offiziere tragen die gleiche Uniform, allerdings mit goldenen Knöpfen und Besatz. Ausgehuniformen ähneln den Standarduniformen, haben aber zusätzlich weiße Handschuhe und eine silberne Schärpe für die Mannschaftgrade bzw. eine goldene Schärpe für die Offiziere. Marshals des Concordats tragen außerdem noch goldene Schulterklappen.

Im Feld werden natürlich standardmäßig Tarnfarben getragen. Die Rangabzeichen werden am Revers befestigt.

Die Magistracy Armed Forces

Das Magistrat hatte traditionell eine der kleinsten Truppen der Peripherie. Man verließ sich in der Verteidigung gegen eine feindliche Übernahme hauptsächlich auf Söldner und lokale Milizeinheiten. In den Jahren vor dem Wiedervereinigungskrieg jedoch begann die Canopische Regierung

ein schnelles Aufbauprogramm um diesen Mangel an qualifizierten Soldaten zu bekämpfen. Doch die Einsicht kam zu spät. Das Aufbäumen gegen die besten Truppen der Inneren Sphäre brachte nicht mehr als eine Verzögerung. Während der Jahre als Territorialstaat des Sternenbundes wurde das Militär auf einen symbolischen Kader von Veteranen reduziert, die ihren Dienst als Palastwache versahen. Nach den Unabhängigkeitserklärung wurde das Militär zwar wieder aufgebaut, doch wurde das Programm durch die Verluste mehrerer industrieller Schlüsselwelten stark gehemmt.



Doch das ständige wirtschaftliche Wachstum seit dem Ende des 4. Nachfolgekrieges hat den Magistracy Armed Forces (MAF) den Sprung auf den Platz als zweitstärkste Armee in der Peripherie gebracht. Man verdoppelte die Größe auf nunmehr fast 13 Regimenter. Obwohl die schiere Größe selbst nach den Standards der Inneren Sphäre recht beeindruckend erscheint, leiden die MAF unter der schlechten Ausbildung ihrer Soldaten - ein Mangel, der auch durch einen hohen Grad an Willen und Motivation schwer zu beseitigen ist. In der

letzten Zeit wurde ein massives Trainingsprogramm entwickelt und 3057 konnte die Regierung die Eröffnung des Canopian Institute of War bekanntgeben. Diese Universität, die nach dem Vorbild der Sun Zhang MechWarrior Academy des Draconis Kombinati aufgebaut ist, soll den chronischen Mangel an guten Offizieren beheben. Dem Institut gehören einige fähige Kommandeure an, doch die genauen Auswirkungen werden sich noch zeigen.

Zusätzlich zu den Trainingsprogrammen hat die Canopische Regierung ihr Militär auch durch einige kampferprobte Söldner verstärkt. Zu diesen erst kürzlich verpflichteten Einheiten gehören z.B. die Dragonslayer sowie Ethan Allen's Green Mountain Boys.

Die Vielfältigkeit der Canopischen Wirtschaft und verbesserte Beziehungen zu anderen Reichen haben die Zahl der BattleMechs, Panzer und Luft/Raum - Jäger in der Magistracy Armed Forces zwar deutlich erhöht, jedoch kommt der Hauptanteil an Kriegsmaterialien noch immer von Majesty Metals auf Canopus IV und Duncanshire. Die Waffenindustrie ist der zweite Nutznießer des "Kulturaustauschs", der von der Magestrix initiiert wurde. Die Zahl der qualifizierten Techniker und Experten hat eindeutig zu einer Anhebung der Produktionsstandards und des Ausstoßes geführt.

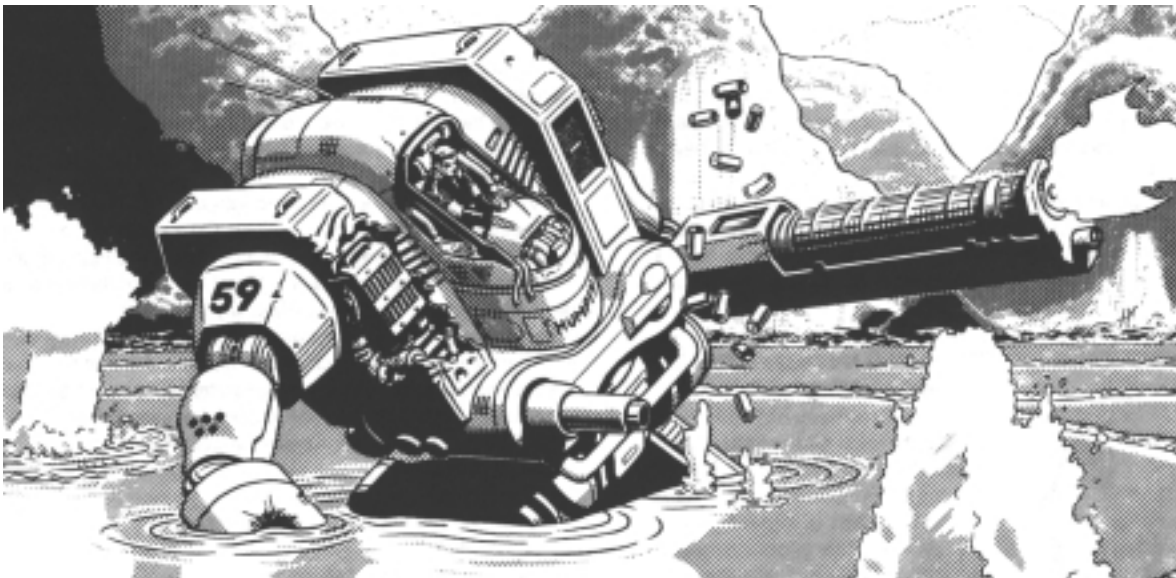
Uniformen

Die Standarduniformen der Magistracy Armed Forces sind Variationen eines gemeinsamen Themas. Die Bodentruppen tragen kugelsichere schwarze Westen, Helme, Stiefel und Handschuhe über einem enganliegenden türkisen Kampfanzug. An Bord der Sprung- und Landungsschiffe wird ein schwarzer Overall mit türkischem Besatz getragen. Diese Standarduniform wird sowohl im Feld als auch sonst getragen, obwohl natürlich bei Bedarf auch Tarnanzüge an die kämpfenden Truppen verteilt werden. Support Personal wie Techniker und andere tragen die gleiche Uniform wie ihr Regiment allerdings mit blauem Besatz. Der Kampfdress der Mechkrieger ähnelt denen der Inneren Sphäre, jedoch sind die verwendeten Neurohelme längst nicht so weit entwickelt und daher wesentlich klobiger.

Die Ausgehuniformen haben das gleiche türkis - schwarze Farbschema wie die Standarduniformen, sind jedoch nicht so enganliegend und es wird ein leichter Stoff benutzt. Offiziere tragen zusätzlich silbernen Besatz an den Hosenbeinen und Manschetten.

Die Truppen der Outworlds Alliance

Wie von einem Sternenreich mit pazifistischen Ursprüngen zu erwarten war, haben die Bürger der Outworlds Alliance traditionell wenig Interesse an einem



stehenden Heer gezeigt. Sowohl die konventionellen Truppen als auch die BattleMech - Regimente leiden unter fehlendem Training und alter Ausrüstung. Diese zwei Faktoren führen zu nahezu ständigen Niederlagen gegen angreifende Piraten. Die relative geringe Größe behindert das Militär zusätzlich, da die Truppen ausschließlich auf industriell oder politisch wichtigen Planeten stationiert sind, mit Befehl, ihren Standort unter keinen Umständen aufzugeben. Obwohl eine Zusatzklausel zur Alliance Charter Präsident Avellar die Möglichkeit gibt, Söldner zur Unterstützung anzuheuern, ziehen die geringen Gehaltsaussichten nur die verzweifeltsten und heruntergekommensten Exemplare an, die sich oft als wenig besser als die zu bekämpfenden Piraten entpuppen.

Der allgemeinen Meinung derjenigen folgend, die sich mit den tatsächlichen Bedürfnissen von jeder Art Militär nicht auskennen, daß Luft/Raumjäger billiger zu unterhalten sind als BattleMechs, erklärten sich die Bürger der Allianz bereit, eine solche Truppe aufzubauen. Diese Fehleinschätzung erlaubte der Regierung eine der schlagkräftigsten Luft/Raum - Truppen im bekannten Weltraum aufzubauen. Gut ausgerüstet und erstklassig ausgebildet, genießt dieser Teil des Alliance Military Corps weit größere Freiheiten wenn es um die Erfüllung ihrer Aufgaben geht. Das Ansehen ist sogar so hoch, daß sich andere Peripheriestaaten regelmäßig um Ausbilder aus der Outworlds Alliance für ihre eigenen Truppen bemühen.

Obwohl die Fabriken der Allianz genug Jäger produzieren, um ihre eigenen Bedürfnisse zu befriedigen und eine geringe Zahl in den Export zu schicken, fehlt ihnen doch die Sternbündentechnologie. Die Regierungen der Canopus - Concordats - Allianz haben zwar versprochen, mit neuentdeckten Technologien auszuhelfen, doch konnten ihre Versprechungen bisher nicht einhalten. Mitchell Avellar hat die Beschaffung von Technologie zum Staatsziel erklärt, würde diese doch die Schlagkraft seiner Truppen

erheblich erhöhen und auch einen besseren Preis im Außenhandel bringen.

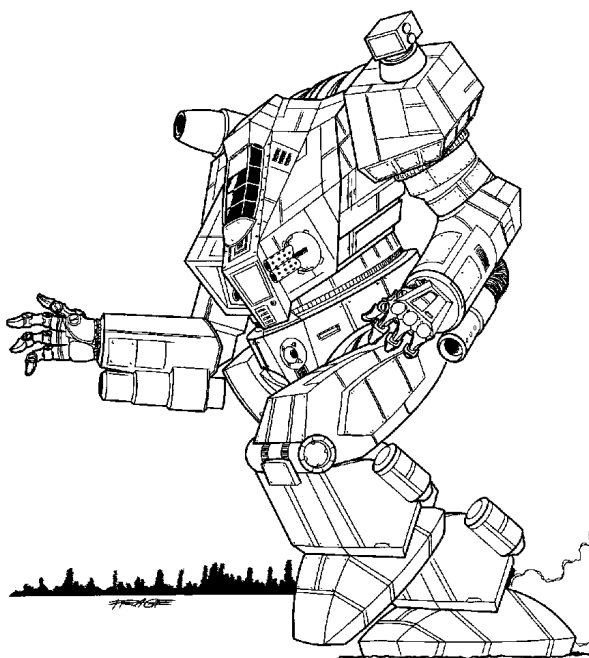
Uniformen

Da das Militär keinen hohen Stellenwert innerhalb der Gesellschaft der Outworlds Alliance hat, sind die Uniformen eher unscheinbar und wenig differenziert. Mechkrieger, Mitglieder der Milizen und Unterstützungseinheiten tragen alle die gleiche Uniform: dunkelgrüne Tarnanzüge mit goldenem Besatz.

Mitglieder der prestigeträchtigen Luft/Raum - Truppen hingegen tragen Uniformen von höherer Qualität, weiße Hemden mit grünem Besatz und dunkelgrüne Hosen. Bei kälterem Wetter gesellt sich noch eine dunkelbraune Fliegerjacke hinzu. Während eines Einsatzes tragen die Piloten olivgrüne Fliegermonturen sowie grün - goldene Helme.

Die Navy der Allianz besteht aus wenigen zivilen Landungsschiffen, die notdürftig mit Waffen ausgestattet sind um in Kriegszeiten als Freibeuter zu agieren. Eine Standarduniform gibt es nicht, stattdessen bestimmt jeder Captain die angemessene Kleidung für seine Crew.

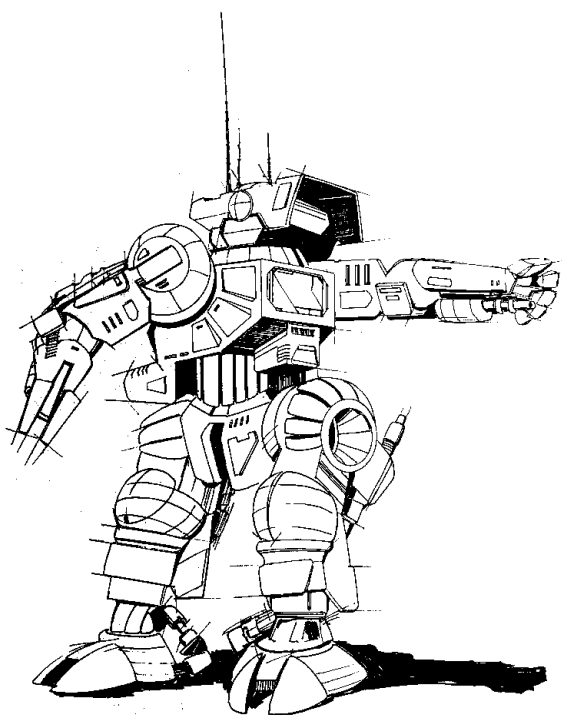
In der Allianz sind die lokalen planetaren Regierungen für die Versorgung ihrer Truppen zuständig und nur wenige sehen den Nutzen dieser Ausgaben. Infolgedessen



sind viele Einheiten schlecht ausgerüstet und die Ausrüstungsgegenstände sind ein Mix aus Kurita und Davion. Besonders die Mechkrieger leiden darunter.

Das Militär der Marian Hegemony

Obwohl die Marianischen Legionen einige Verluste in den Schlachten um die Lothian League haben einstecken müssen, sind sie schon fast wieder auf Sollstärke. Aufgrund von Caesar O'Reillys Umorganisation sind zwar keine absolut genauen Angaben möglich, jedoch beläuft sich die Zahl der Mech - Regimenter der Marian Legions



wohl im Augenblick auf drei mit der dreifachen Zahl an konventionellen Truppen. Kompetent und aggressiv, sind die Legionen eine furchteinflößende, mächtige Waffe. Die meisten der Legionäre sind loyal zu ihrem Caesar, verdanken sie ihm doch ihren Einfluß und ihr Prestige.

3059 wurde die Flight Academy of Alphard fertiggestellt, und verfügt über drei Ausbilder aus den Reihen der Outworlds Alliance. Durch diese Maßnahme will Caesar O'Reilly auch mit der letzten Schwäche seiner Legionen aufräumen.

Ursprünglich war die First Marian Legion wie andere Einheiten der Inneren Sphäre organisiert. Nach der Erweiterung seines

Militärs, führte Caesar O'Reilly jedoch eine Reorganisation entlang antiker römischer Vorbilder durch. Die Grundeinheit ist das Manipel, das aus fünf Mechs oder Fahrzeugen besteht. Zwei Manipel bilden eine Centurie und fünf Centurien ergeben eine Kohorte. Legionen bestehen aus zwei oder mehr Kohorten mit ihren jeweiligen Unterstützungseinheiten. Außerdem gehören zu jeder Legion die zwei- oder dreifache Anzahl konventioneller Einheiten.

Nicht - BattleMech - Einheiten folgen dem selben Schema mit einigen Unterschieden im Detail. Infanterie - Manipel bestehen aus 50 Soldaten, die wiederum in fünf Zehnertrupps organisiert sind. Luft/Raumjäger operieren in Zwei - Mann - Teams, fünf dieser Teams bilden ein LuftManipel und zwei Manipel ergeben einen Flügel. Fünf Flügel bilden ein Schwadron, obwohl diese große Gruppe bei der mageren Anzahl an Jägern in den Marianischen Truppen selten gesehen wird. Trotz ihres Namens operieren die Marian Legions meistens in Einheiten der Kohortengröße. Jede Einheit wird separat stationiert und funktioniert völlig unabhängig, ähnlich wie ein Söldnerregiment.

Eine typische Kohorte ist eine höchst flexible Einheit, die aus zwei leichten Centurien, aufgebaut aus schnellen Mechs, zwei mittleren und einer schweren Centurie besteht.

Die übliche Angriffstaktik beläßt die mittleren Centurien nah beieinander im Zentrum des Schlachtfeldes, mit der schweren Centurie dicht dahinter. Die beiden leichten Einheiten flankieren die Hauptstreitmacht als Scouts, greifen den Feind jedoch nie direkt an. Haben die mittleren Centurien Feindkontakt, schließen die beiden leichten Centurien auf und umschließen den Feind. Dies hält den Feind in Position bis die schweren Einheiten eintreffen und den Todesstoß ausführen können. Die schweren Truppen halten danach die Position bis Infanterie eintrifft und die Hauptstreitmacht zieht weiter.

Uniformen

Die übliche Uniform besteht aus einer Tunica und Hosen aus grauem, kugelsicherem Stoff. Verschiedene Ausrüstungsgürtel vervollständigen die Uniform, sowie ein schweres Rüstungsstück auf der linken Schulter, auf welchem das Rangabzeichen aufgemalt ist. Die Uniformen der verschiedenen Truppenteile verändern nur einige Details an der Grunduniform.

Ausgehuniformen sehen ähnlich aus, sind aber aus leichterem Stoff gefertigt und verfügen über eine purpurne Schärpe anstelle der Ausrüstungsgürtel.

Das Militär der Circinus Federation

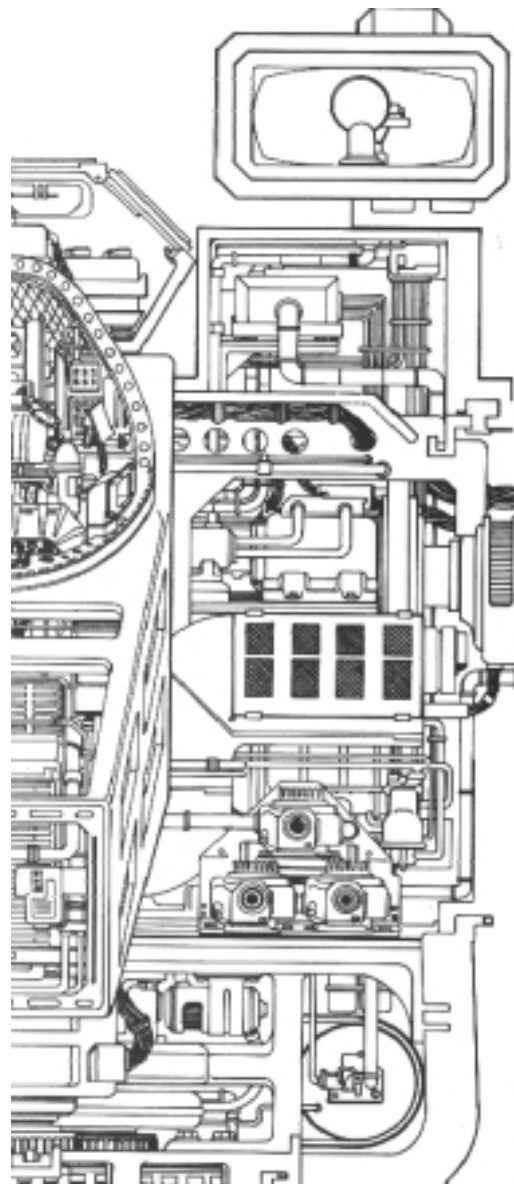
Die Black Warriors, eine ehemalige Söldnereinheit, plus einige andere Einheiten, dienen der Föderation als Militär. Die augenblickliche Truppenstärke beläuft sich auf eine Kerneinheit der Black Warriors in Battailonsgröße sowie einige Lanzen des Hauses McIntyre sowie anderer Söldnereinheiten. Niemals eine homogene Truppe, wechseln die Loyalitäten der Soldaten hin und her. Die größte Fraktion, geführt von Major Fritz Donner, besteht aus Einheiten loyal zu Präsident McIntyre. Jedoch bildet sich langsam eine Gegenbewegung nahezu gleicher Stärke, die Commander Michael Cirion, Erbe des Kommandos der Black Warriors, unterstützt. Wegen der konstanten Rivalität zwischen beiden Fronten, ergreifen die Söldner der Circinus Federation selten Partei für die eine oder andere Seite.

Uniformen

Die militärische Führer der Circinus Federation haben niemals einen ernsthaften Versuch unternommen, standardisierte Uniformen einzuführen, und so hat jede Einheit ihren eigenen Stil. Dieses System wurde von den Black Warriors eingeführt, als sie begannen, andere Truppen anzuwerben, ursprünglich um die Individualität und die Moral zu fördern. Kritiker sehen darin einen weiteren Grund für die ständigen Streitereien in der Föderation.

Wie auch immer, die Führer haben

immerhin durchgesetzt, daß das Symbol der Circinus Federation irgendwo oberhalb der Hüfte an der Uniform angebracht werden muß. Dieser Zusatz wurde eingeführt, nachdem die Fighting Shamrocks gesehen wurden, als sie große Abzeichen der Föderation an ihrem Allerwertesten befestigt hatten. Obwohl die gleichen Ränge für alle Kampfeinheiten gelten, variieren die Einheitsabzeichen doch beträchtlich.



Wolf Spirit

Die Zeit ist gekommen. Clan Wolf ist zum Kampf bereit.

Seit begrüßt Krieger des Wolf Clan.

Hiermit eröffnet sich in der Mechforce Germany e.V. die Möglichkeit innerhalb des Wolf Clan seinen Rang in einem Positionstest oder Bestätigungstest zu verbessern. Die Wolf Clan Akademie ist seit dem 01.01.1999 bereit Mechkrieger zu testen.

Akademieleiter

Galaxycommander
Franek Kruber
Berlinerstr. 16
45966 Gladbeck
Tel.: 02043/47319

stellv. Akademieleiter

Starcolonel
Johannes Lazar
Horsterstr. 94
45968 Gladbeck
02043/30996

Kurze Info zu den Personen; wir haben schon in der alten MFG den Wolf Clan geleitet. Bei unserer Mitgliedschaft in der neuen MFG, haben wir uns um die Akademie - Leitung beworben. Nach Gesprächen mit den zuständigen Stellen und der Vorlage eines Konzeptes haben wir die Leitung bekommen.

Wir hoffen, daß sich das Geschehen rund um die Akademie zu einer festen Einrichtung aller Krieger des Wolf Clan entwickelt. Denn wir sind das Erbe Kerenskys und der Clan, dessen Siegeswille alle anderen erschauern läßt.

Auf dieser Seite in der Terra Post werden in losen Abständen, die Belange des Wolf Clan sowie der Akademie beschrieben.

Als erstes wird die Rubrik der Krieger eröffnet, die den Positionstest bestanden haben.

Namentlich sind dies:

Franek Kruber
Holger Matschuck

Beides nun Starcommander des:

279th Battle Cluster, Trinary First, Alpha First Star, "Hot Iron"

Damit keine Unklarheiten entstehen, möchten wir noch einmal feststellen, daß wir unsere Ränge (Galaxycommander u. Starcolonel) nur in der Funktion als Akademieleitung tragen. In unserem Wolf Clan Chapter hat jeder den Rang und den Mech, den er bei einem Posi - bzw. Bestätigungstest erwirbt. Wir wollen schließlich auch unseren Spaß am Spiel haben.

Wenn ein Krieger des Wolf Clan einen Test ablegen möchte, kann er sich unter den oben genannten Telefonnummern melden und einen Termin vereinbaren.

Dies für den Anfang, alles weitere später. Noch etwas in eigener und hoffentlich auch eurer Sache!

Auf der Platte gegeneinander, hinter der Platte miteinander!

Seyla

PS.: Wie lautet der kürzeste Jade Falcon Witz aller Zeiten ?
Ein Jade Falcon greift an !!!

Timewarp 8 - Terra Post Ausgabe 3

Militär Today – The Best of

Lt. Commander Jameston:

“Hey, wer geht denn draußen die ganze Zeit drauf, he?”

Ihr Mechfuzzies oder wir Schlammkriecher? Habt ihr überhaupt eine Ahnung wie hoch das Durchschnittsalter von ´nem echten Soldaten ist? Laß mich raten, du hast keine Ahnung!

Laß es mich mal mal so ausdrücken: Wenn einer meiner Jungs schon direkt nach der Geburt im Kampfeinsatz wäre, dann könnte die Hälfte von denen froh sein, wenn sie überhaupt den ersten Geburtstag erleben würden. Und von dieser Hälfte kann nur jeder Zweite behaupten noch alle Gliedmaßen zusammen zu haben!”

Mechkrieger Gerard Lenoir:

“Dafür brutzelt ihr aber nicht langsam im Cockpit vor euch hin, wenn ihr merkt, daß ein Millionen C-Noten teurer Fusionsreaktor unter eurem Arsch langsam den Geist aufgibt! Und daß Gefühl von verbranntem Fleisch ist auch echt super, vor allem wenn du weißt, daß es dein Fleisch ist, daß da so nach Hölle stinkt!”

Lt. Commander Jameston:

“Na super. Hab ich ja fast vergessen, daß meine Kameraden, die neben mir halb verkohlt liegen, nach “*Eau de Steinér*” riechen. Mann, in was für ´ner Welt lebst du eigentlich? Meinst´de etwa, ein Typ der von `ner PPK getroffen wurde, ist an der Kälte gestorben oder was? Und mein Partner, der gerade vom Flammer entzündet wurde. Der wünscht sich bestimmt auch gerade, daß jemand die Heizung aufdreht!”

Mechkrieger Gerard Lenoir:

“Hey wenn ihr im Feld eingesetzt werdet, erwartet von euch aber auch keiner, daß ihr lange dabei seid! Bei uns ist das an....”

Lt. Commander Jameston:

“Jetzt reicht´s, du eingebildetes Mistschwein!!!”

Moderatorin Sandra Fulton:

“Sicherheit!!! Schafft die beiden Raufbolde auseinander!

Ich hab doch gesagt, man kann keinen Mechkrieger und einen von der Infanterie in einer Talkshow nebeneinander plazieren! Wer ist hier bloß Programmmanager?”

Auszug aus der Talkshow “Militär Today”

13. Oktober 3036, Tharkad Television

Zeit: 15.36 TNZ

Trennseite
(ließ sich leider nicht vermeiden)

Crusader Battle Armor

Die ersten Versionen von Clan Battle Armor wurden für spezifische Umwelt- oder Kampfsituationen entwickelt. Clan Wolf perfektionierte später den Kampfanzug, der jetzt als Elementarrüstung bekannt ist. Diese stellte einen Kompromiß zwischen den bis dahin gebräuchlichen Typen dar und lies sich für verschiedenste Missionstypen verwenden. Keine der früheren Versionen kam hinsichtlich der Vielseitigkeit an die Rüstung der Wölfe heran, so daß nach und nach alle anderen Typen verschwanden und durch Elementare ersetzt wurden.

Die Invasion der Inneren Sphäre veränderte diesen Standpunkt. Am Anfang konnte die Innere Sphäre nichts gleichwertiges gegen die Elementare der Clans aufbieten, man hielt sie sogar für Außerirdische. Doch als die großen Häuser ihre eigenen Versionen der Kampfrüstungen entwickelten, begann der Vorsprung der Clans zu schwinden. Besonders in den letzten Jahren, mit der Einführung der Kanazuchi des Draconis Kombinati und der Achileus der Liga Freier Welten, zeichnete sich eine Wende auf diesem Gebiet ab. Als Antwort auf diese Entwicklungen haben einige Clans begonnen, wieder missionsspezifische Rüstungen zu entwickeln. Zwei davon werden hier näher beschrieben: Gnome Armor von Clan Hell's Horses und Clan Fire Mandrills "brandgefährliche" Salamander Battle Amor.

Gnome Battle Armor

Ab 3054 drangen Gerüchte zu den Heimatwelten der Clans, daß die Innere Sphäre mit der Entwicklung von Assault Battle Armor begonnen hat, um den Elementaren der Clans endlich contra bieten zu können. Besonders Clan Hell's Horses, der schon immer größeren Wert auf Infanterie und konventionelle Fahrzeuge legte, glaubte, daß ihr Vorsprung in diesem Gebiet ernsthaft gefährdet sein könnte. Nachdem die Wissenschaftlerkaste bestätigte, daß Assault Battle Armor ein durchaus erfolgversprechendes Konzept war, ordnete Khan Malavai Fletcher die Entwicklung eines solchen Systems mit Clan Technologie an. Fletcher bestand darauf, daß die neue Rüstung die Beweglichkeit der Elementare behalten, ihre Feuerkraft erhöhen und selbst den



stärksten Waffen widerstehen sollte.

Als Basis wurden Prototypen genutzt, die vor dem Durchbruch der Elementarrüstung in der Entwicklung waren, doch damals aufgrund technischer Probleme verworfen wurden. Doch mit den Fortschritten in der Metallverarbeitung sowie in der Elektronik und Myomertechnologie konnten diese Probleme gelöst werden.

Die Designer nannten die Rüstung "Gnome" nach einem Elementarwesen, das die Erde bewohnt. Die neuesten Entwicklungen in Sachen ferro-fibrid Panzerung nutzend, kann die neue Rüstung locker zwei Treffer eines Clan Medium Lasers wegstecken. Die Hauptbewaffnung ist ein leichter Extremreichweitenlaser im rechten Arm, unterstützt von einer voll artikulierten Klaue im linken. Der abwerfbare Raketenwerfer der Elementarrüstung wurde zu einem vollwertigen Streak-2-Werfer aufgerüstet, der verbesserte Reichweite und Treffsicherheit bietet. Die Gnome Rüstungen verzichten auf 33% der Geschwindigkeit zugunsten von mehr Panzerung und Feuerkraft verglichen mit Elementaren. Sie sind aber bei weitem nicht so klobig wie die Kanazuchi von Haus Kurita.

Die ersten Modelle traten im Frühjahr 3056 ihren Dienst in der Alpha Keshik von Clan Hell's Horses an und schlugen die konventionellen Modelle der Omega Keshik beim alljährlichen Sparring zwischen den beiden

Keshiks vernichtend. Obwohl der Kampf keine wirkliche Kampfsituation war, zeigte sich Khan Fletcher sehr beeindruckt von den Möglichkeiten und ordnete eine erhöhte Produktion an.

Salamander Battle Armor

Die Wissenschaftler von Clan Fire Mandrill waren ebenfalls fasziniert vom Konzept der schweren Kampfrüstungen, stellten aber fest, daß Clan Hell's Horses ihnen zuvorgekommen war. Anstatt Ressourcen für etwas zu verschwenden, daß man auch durch einen Trial of Possession erringen kann, entschied eine Gruppe von Wissenschaftlern der Kindraa Faraday-Tanaga ein völlig anderes Design zu entwickeln.

Eine der alten Elementar-Versionen war speziell für den Stadtkampf und für anti-Infanterie Operationen entwickelt worden. Diese Salamander-Rüstung, so genannt nach dem Elementar des Feuers, wurde als Basis für den neuen Typ ausgewählt. Das Ziel der Wissenschaftler war die Verbesserung der anti-Mech Fähigkeiten.

Als psychologische wie als physische Waffe hat der Salamander ein bedrohliches Äußeres und sein Waffenarsenal bricht den Willen jeder Infanterieeinheit, die ihm im Weg steht. Die Hauptwaffe ist der Flammer, der eine verwüstende Wirkung gegen Infanterie hat und auch dazu benutzt werden kann, das Hitzelevel eines gegnerischen Mechs in bedrohliche Bereiche steigen zu lassen. Jeder Salamander trägt unter jedem seiner, in Klauen endenden, Arme einen anti-Mech Laser. Um die Schwarm-Attacken gegen BattleMechs noch zu erleichtern sind die Füße ebenfalls modifizierte Klauen, ausgerüstet mit starken Magneten, um leichter Halt an der Panzerung des Gegners zu finden. Als Krönung schließt sich ein Infernowerfer, der auf den Schultern montiert ist, an.

Um diese Bewaffnung und Mobilität zu ermöglichen, mußte auf einen Teil der ursprünglichen Panzerung verzichtet werden. Trotzdem ist der Rüstungsschutz eindrucksvoll, vor allem wenn man bedenkt, daß eine fast vollständige Immunität gegen Feuer erreicht werden konnte. Ein enormer Sicherheitsgewinn, bedenkt man das Waffensortiment des Salamander.

Obwohl von Anfang an mit Designproblemen und den üblichen Kämpfen zwischen den

einzelnen Kindraa geplagt, bestand der Salamander seine letzten Tests 3058 mit Erfolg, rechtzeitig für eine neue Invasion, sollte sie denn kommen.

Regeln für BattleTech.

Falls nicht gegenteiliges erwähnt wird, gelten die Regeln für Elementare.

Gnome Einheiten könne nur 2 Felder springen, Jede Rüstung hat einen Panzerungswert von 14 plus 1 zusätzlichen Punkt. Obwohl sie durch Mechs in den Kampf getragen werden können, ist es ihnen nicht möglich, Bein- oder Schwarmangriffe gegen Mechs durchzuführen.

Die Waffen der Gnomes sind nicht modular. Jede Rüstung trägt einen leichten ER Laser und einen Streak-2-Werfer mit zwei Salven, der die Reichweiten eines Clan Modells verwendet. Bei der Überprüfung, wie viele Raketen treffen, wird auf der normalen Rakatentreffertabelle für Elementare gewürfelt. Tritt eine ungerade Zahl an treffenden Raketen auf, wird eine hinzugezählt. Beispiel: Wenn fünf Mitglieder des Stern aktiv sind und eine 3 gewürfelt würde, treffen normalerweise 3 Raketen. Doch aufgrund der verbesserten Werfer, wird das Resultat auf 4 erhöht. Es treffen nicht wie bei den Streak-Werfern de Mechs alle Raketen automatisch.

Salamander sind mit zwei Flammern ausgerüstet. Die Attacke wird normal ausgeführt, die Anzahl der ausgewürfelten Treffer wird jedoch verdoppelt, um zu bestimmen, wie viele Flammer ihr Ziel finden. Jede Rüstung trägt einen One Shot SRM2 Inferno Werfer, es ist nur ein Schuß möglich.

Die Panzerung beträgt 7 Punkte, plus 1 Punkt für den Krieger. Salamander sind immun gegen alle Arten von Feuerangriffen (Infernos, Flammer, Waldbrand etc.)

Durch die speziellen Klauen sind anti-Mech Attacken einfacher durchzuführen. Der Mindestwurf wird mit -1 modifiziert. Der Mindestwurf für den Mechkrieger, der versucht, Salamander abzuschütteln (egal ob Schlag oder Sprung) ist um 1 erschwert.

1. offizielles Solaris VII Championat der MechForce Germany

wo: 33330 Gütersloh in der "Weberei"

wann: 15. + 16.5.1999, Beginn Samstag 14 Uhr,

weiter geht's am Sonntag um 11 Uhr. Ende wird ca. 18 Uhr sein.



1. Platz: Solaris Champion Urkunde + Pokal + Sachpreis + Eintrag in die Ewige Bestenliste Walhallas
2. - 3. Platz: Teilnahmeurkunde + Sachpreise
4. - 6. Platz: Teilnahmeurkunde

Technologie: 3025-31. Alle verfügbaren FASA-Mechs dieser Zeitschiene sind zugelassen, keine Eigenbauten. Nur FASA bzw. FanPro-Record Sheets sind zulässig.

Regeln: Alle offiziellen Solaris 7 Regeln bis auf Rammen (wird nach Standard-BT gespielt) und "Doppeleins" (wird mit fließendem Crit gespielt). Bewegung wird mit W10 angelegt, erweiterte Initiative + Fuerinitiative. Kein K.O.- sondern Punktesystem.

Die Arenen werden an Gewichtsklassen gebunden bespielt.

Eine schriftliche Anmeldung ist bei diesem Turnier um die Ehre des Deutschen Solaris VII Champions zwingend erforderlich. Anmeldungen sind bis zum 30.4. möglich, der Eingang der Teilnahmegebühr zählt. Die Startgebühr zuzüglich 30 DM Übernachtungsgebühr (Restbeträge werden zurückerstattet) ist auf folgendes Konto zu überweisen:

Deutsche Bank Gütersloh

BLZ: 48070040

Konto: 330099360

Verwendungszweck: Sol 7

Kosten: 7,50 DM für Mitglieder der MFG

10 DM für Nichtmitglieder

Zuschauer kostenlos

Schriftliche Anmeldung (mit frankiertem Rückumschlag) und Rückfragen an:

Andre Jansen

Westerwaldstr. 16

33332 Gütersloh

Tel.: 05241/49261

Fragen bezüglich der Übernachtung an:

Peter Henkenjohann

Buchenweg 23a

33397 Rietberg

Tel.: 05244/928023

Anmeldung bitte in Druckbuchstaben ausfüllen

Name:	Vorname:	Telefon:
Ort:	Straße:	MFG-Nr. (falls vorhanden):
Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten):		
Unterbringung (bitte unterstreichen)	Zelt (Campingplatz) / Gasthof / Pension / Jugendherberge	

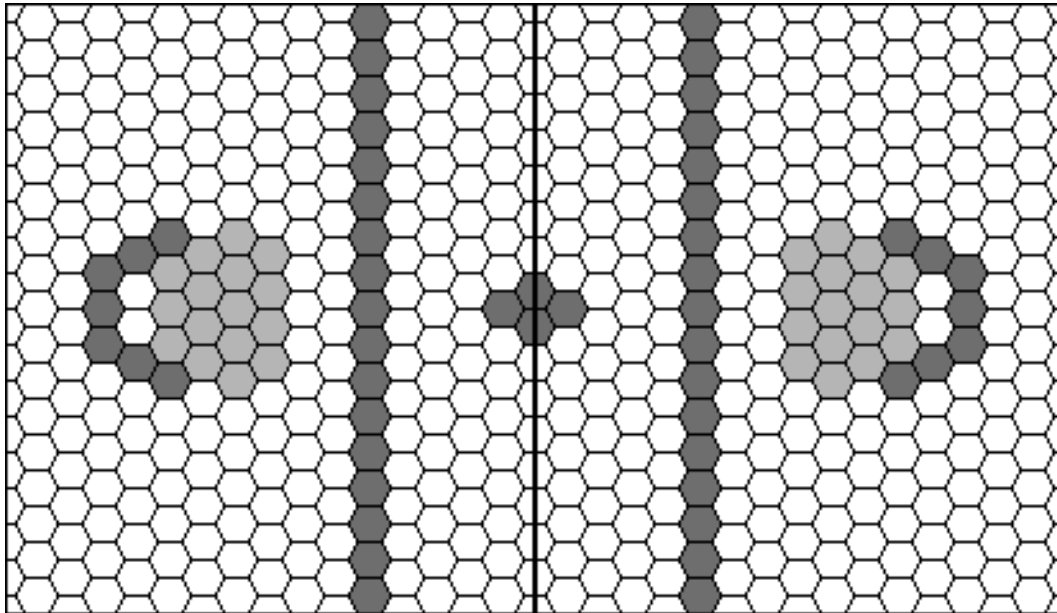
Elemental Hockey League

Als ich vor einiger Zeit im Internet unterwegs war, bin ich über eine Webseite gestolpert, deren Inhalt ich einfach genial fand: Die Elemental Hockey League. Entworfen wurde das ganze von Camille Klein, als sie nach eigener Aussage frustriert war, daß sie nicht Gretzky's letztes Spiel gegen die Carolina Hurricanes sehen konnte. Heraus kam eine Hockey-Umsetzung für das BattleTech - Universum, in der Mechs die Spieler sind und Elementare als Pucks eingesetzt werden. Hört sich ziemlich krank an? - Ist es auch. Doch lest weiter. Die ursprünglichen Regeln waren etwas unklar, daher habe ich das ganze leicht abgeändert und einige Erweiterungen eingebaut.

Die Arena

Als Spielfläche werden zwei Rückseiten von BattleTech - Karten verwendet, die an ihren langen Seiten aneinandergelegt werden. der Aufbau der Eishockey - typischen Gegebenheiten sollte nach der Grafik erfolgen. An beiden Enden sieht man die Tore mit dem Bereich für den Torhüter, die beiden blauen Linien teilen das Feld ungefähr in drei Teile.

Die Arena ist natürlich eisbedeckt. Alle Regeln der Master Rules bezüglich Rutschen etc. greifen hier.



Die Spielgeräte

Als Pucks werden Elementare benutzt. Für ein Spiel stehen 15 Elementare zur Verfügung, sind diese verbraucht, endet ein Match. Die Elementare sind unbewaffnet, können die üblichen 11 Schadenspunkte einstecken aber keine anti-Mech-Attacken (Swarming etc.) durchführen. Ist ein Puck zerstört, gibt es einen neuen Anstoß.

Die Spieler

Jedes Team hat 12 Mechs mit einer Gesamttonnage von 700 Tonnen zur Verfügung. Jeder Mech muß zwei Hände besitzen und darf kein Kampfbeil in der Hand oder eine Handwaffe mitführen. (Orientiert euch an den Illustrationen, ein Rifleman hat keine Hände und ein Wolverine muß halt ohne AK/5 antreten!). Diese werden benötigt, um den Stock zu führen.

Ein Team muß entweder komplett aus Clan oder Inner Sphere Mechs aufgebaut werden. Die Teams sind dadurch in zwei Konferenzen (Clan und IS) aufgeteilt und können nur innerhalb dieser Konferenzen gegeneinander antreten.

Spieldauer und Auswechslungen

Ein Spiel ist in drei Drittel zu je 15 Runden aufgeteilt. In jedem der Drittel dürfen maximal zwei Spieler ausgewechselt werden. Auswechslungen dürfen nur an der Bande des jeweiligen Teams in der neutralen Zone ausgeführt werden. Der auszuwechslende Spieler wird direkt an die Bande gezogen und in der Endphase gegen einen anderen Spieler von der Bank ausgetauscht.

In den Drittelpausen darf der halbe Panzerungsschaden eines Spielers repariert werden. Schaden an der internen Struktur und Bauteile können nicht repariert werden.

Face Off

Ein Spieler aus jedem Team stellt sich am Anstoßkreis auf und es wird um die Initiative gewürfelt. Wer die Initiative gewinnt, hat den Puck und darf ziehen. Im ganzen Spielverlauf wird die Initiative umgedreht, d.h. das Team mit der höheren Ini zieht zuerst.

Bewegung mit Puck

Der Puck wird mit Hilfe der Stöcke übers Eis bewegt. Er befindet sich immer im Feld direkt vor den Füßen des jeweiligen Spielers. Bewegung wird wie üblich immer abwechselnd abgehandelt (springen ist für den puckführenden Spieler verboten).

Stehlen des Pucks

Wenn ein Spieler in Reichweite des Puck ist, d.h. im benachbarten Feld ist oder die Schußbahn eines Passes kreuzt, kann er versuchen, den Puck zu stehlen. Der Mindestwurf ist 8, modifiziert durch die Differenz zwischen den Pilotenwerten beider Spieler. Bei einer Doppeleins, kann der Puck versuchen sich wie unten beschrieben davonzumachen.

Schüsse

Ein Mech kann den Puck entweder normal spielen, oder einen Schlagschuß versuchen.

Ein normaler Schuß hat eine Reichweite von $(\text{Tonnage des Spielers}) / 10$ Feldern. Der Puck bekommt keinen Schaden. Ein Schlagschuß kommt doppelt so weit, verursacht aber 3 Punkte Schaden beim Puck. Wichtig ist auch die Einbeziehung von Banden ins Spiel, Einfallswinkel = Ausfallswinkel und so. Triple-Strength-Myomer kann übrigens verwendet werden. Beide Reichweiten verdoppeln sich hier.

Passen, Paßempfang

Ein Paß wird in der Schußphase ausgespielt: Der passende Spieler macht einen normalen Trefferwurf auf den Spieler, der den Puck erhalten soll. Je nach Entfernung kann dies ein normaler oder Schlagschuß sein. Der empfangende Spieler versucht den Puck durch einen Trefferwurf, modifiziert durch die Anzahl Felder, die sich der Puck bewegt hat, zu fangen. Schlägt einer der beiden Würfe fehl, wird ein Fehlschuß ausgewürfelt. Man nehme 1W6 und würfle. 1-3 bedeutet, der Puck geht links am Empfänger vorbei, bei 4-6 läuft der Puck rechts vorbei.

Torhüter

Um den Puck vom Tor fernzuhalten, kann der Torhüter sich entweder gehend in die Schußbahn bewegen (auch außerhalb der Initiativreihenfolge, falls er sich diese Runde noch nicht bewegt hat) und den Puck versuchen zu fangen (s.o. allerdings um 1 erleichtert), oder er kann den Puck in seine Einzelteile zerlegen (sprich abschießen). Erreicht der Puck eines der zwei weißen Felder im Tor, ist ein Punkt erzielt worden und es gibt einen neuen Anstoß.

Icing (Abseits)

Wenn der Puck von einem Spieler über die Blaue Linie geschossen wird, ohne daß sich dort ein Teampartner befindet, der diesen empfangen kann, handelt es sich um Icing. Es gibt ein neues Face Off an der Blauen Linie.

Eigenleben des Pucks

Bei jedem Paß, Schuß oder einer Doppeleins bei der Puckabnahme, kann der Puck versuchen sich davonzumachen. Um dies darzustellen, würfelt man beim hierbei jedesmal 2W6. Ist das Ergebnis größer als 8, haut der Puck ab. Er bewegt sich mit seiner Bewegungsrate von 3 in eine zufällige Richtung, die mit 1W6 ausgewürfelt wird. 1 bedeutet ursprüngliche Schußrichtung, 2 bedeutet eine Hexseite nach rechts usw. Ist die Flucht einmal gelungen, wird die Flucht solange in dieser Art fortgeführt, bis der Puck durch einen Spieler wieder eingefangen wird. Ein Wurf auf Bordschütze+2 bedeutet einen gültigen Fang.

Fouls und Sperren

Waffenattacken aller Art sind erlaubt, Nahkampfattacken sind allerdings verboten und werden als Fouls gewertet. Der Stock zählt hierbei als Kampfbeil. Die Sperren für Fouls sehen wie folgt aus:

Cross-Check (Rammen): 2 Runden

Stockschlagen (Stock als Kampfbeil verwendet): 2 Runden

Ellenbogenschlag (Schlag mit der Faust in das Seitenschußfeld): 3 Runden

Spearing (Zustechen mit dem Stock von hinten, macht 1/2 Schlagschaden): 5 Runden

Unnötige Härte (Schlagen, Treten etc.): 5 Runden

Der bestrafte Spieler wird je nach Strafzeit in der "Kühlbox" aufbewahrt.

Das ganze ist natürlich noch nicht vollständig ausgebaut und bis in alle Einzelheiten in Regeln gefaßt, im Notfall muß halt etwas improvisiert werden. Bisher macht das Spiel jedenfalls Laune.

Contermine

5. - 12. April 99

Spiele-Treff in Oberhof

Spielertreffen im Hotel, mit Spieleautoren und Kleinverlagen.

Info:

Hotel Panorama,
Theodor-Neubauer-Str. 29,
98559 Oberhof (Thüringen),
Tel.: 036842/500,
Fax: 036842/5551.

Mitglieder frei. Verkaufsstand von Dragon's Cave.

Info:

Stephan Babatz,
Bühlstr. 3,
92727 Waldthurn,
Tel.: 09657/91162 ab 20.30 Uhr,
Fax: 09657/91161
eMail: Stephan.Babatz@Oberpfalznetz.de

10. April 99

10. Weidener Spieletag - Merkur-Frühjahrs-Con

Gaststätte Postkeller,

Leuchtenbergerstr., 92637 Weiden.

Gespielt werden Gesellschaftsspiele aller Art, unter anderem Trading-Card-Games, Rollenspiele und Tabletops. Inferno-Turnier, Siedler von Catan-Turnier, Dragon Dice-Turnier
Eintritt: DM 3,- Vorangemeldete Spielleiter und

10. & 11. April 99

AURYN

Jugendhaus Süd, Schwertstraße 11, Sindelfingen.
Rollenspiele aller Spielarten (von High Fantasy über Modern Gothic bis SF und Cyberpunk),
Tabletop- und Brettspiele, CCGs mit Turnieren,
eine Spieletauschbörse und vieles mehr.

Für Essen und Getränke ist gesorgt.

Info: eMail: aurn99@gmx.de

17. & 18. April 99

Strategie- und Tabletopspiele Con

Jugendhaus Schweinfurt,
Franz-Schubert-Straße.

Sa. 12.00 - So. 17.00 Uhr nonstop.

Siedler - Brettspiel-Turnier am Samstag ab 16.00 Uhr. Großflächige Konfliktsimulationen (z. B. Warhammer, WH40k, Space Hulk, Battle Tech), Taktische und strategische Brettspiele (z.B. Risiko, Britannia, El Grande, Junta), historische Schlachten (z.B. Napoleons Battles und DBA), Diplomacy-Großrunden mit riesen Spielplan. Zahlreiche Brettspiele stehen zum Ausleihen bereit. Getränke und Snacks zu Jugendhaus-Preisen bietet die Veranstaltungsküche. Preis: DM 5 pro Tag.

Info:

Michael Wagner,
Ludwigstr.29,
97421 Schweinfurt,
Tel.: 09721/201490
eMail: 1081-420@online.de

24. April 99

Unicon 23

Uni Kiel,

Leibnitzstr. 10 (neben der Mensa II).

Rollen-, Brettspiele, Tabletops, Turniere,
Verkaufsstand, keine Trading Cards.

Kosten: 3 oder 1w6 DM, Gewandete frei.

Info:

Marcel
Tel.: 0431/8950476

24. & 25 April 99

LA MAGICIA

3. Lampertheimer Rollenspielertreffen

Jugendcafe Trichter, Lampertheim.

Gespielt wird alles was ihr möchtet und mitbringt, unter anderem ist folgendes geplant: AD&D Turnier, Warhammer Turnier, Magic Cards Wettbewerb, Man-to-Man Turnier, Zinnfigurenwettbewerb, Wirtshausschlagerei und mehr. Kosten: keine.

Info:

eMail: la.magicia@gmx.de
<http://www.la.magicia.utech.de>

1. & 2. Mai 99

14. MUROCO

Jugendtreff,

Ludwigshafener Str. 3,
Mutterstadt.

Sa. 12.00 bis So. 18.00 Uhr.

Rollenspiele, Tabletops, Trading Cards,
Verkaufsstand, Tombola. Kosten: DM 5

Info:

Tel.: 06234/83217

8. - 9. Mai 99

Battletechturnier in Gronau-Epe.

Alle Interessierten können sich möglichst mit Voranmeldung, muß aber nicht, im STOP ab 12.00 Uhr einfinden. Turnierbeginn ist 16.00 Uhr mit open end. Im Haus bestehen Übernachtungsmöglichkeiten und für Getränke und Essen ist auch gesorgt. Zudem befinden sich von FANPRO Info- und Verkaufsstände im Haus. Zur Unterhaltung werden Fantasyfilme in Kinoformat gezeigt. Den Siegern winken Geldpreise und Sachpreise aus dem Battle-Techprogramm von FANPRO.

Info:

Jugendzentrum STOP,
Laurenzstraße 65,
Tel.: 02562/12-453.
eMail: jugendzentrumstop@netside.de
oder
Tel.: 0177/5247409

26. - 27. Juni 99

FeenCon Bonn

Leider noch keine genauen Infos verfügbar.
MFG wird präsent sein.

16. - 18. Juli 99

Fantasy Spiel Fest

Innenstadtbereich, Rothenburg ob der Tauber.
Rollenspiele, LARPs, Tabletops, Trading Cards,
Turniere, Workshops, Brett- und Kartenspiele,
Ehrengäste. Deutsche BattleTech-Meisterschaft
am 17.-18. Juli

Schon mal vormerken:

* Rat-Con 21. - 22. August DORTMUND

Deutsche Battletech-Meisterschaft

Die deutsche Battletech-Meisterschaft 1999 findet dieses Jahr auf dem

**Fantasy Spiel Fest in
Rothenburg ob der Tauber am
Samstag, 17.Juli, und Sonntag, 18.Juli,**

statt.

Die Teilnehmerzahl ist auf 64 begrenzt, bei mehr Anmeldungen entscheidet das Los.

Die Teilnehmer werden von uns benachrichtigt.

Sollte jemand trotz Startplatz nicht teilnehmen wollen, muß er/sie das der MFG bis spätestens zum 21.Juni mitteilen. Sollte er/sie das nicht tun, wird er/sie für die nächsten 2 Jahre von der Teilnahme an der deutschen Meisterschaft ausgeschlossen !!

Anmeldeschluß ist der 30. April 1999 (Datum des Poststempels).

Teilnehmen kann jeder, eine Mitgliedschaft in der MFG ist nicht notwendig.

Die Startgebühr beträgt einheitlich 5,- DM.

Sollten wider Erwarten weniger als 32 Anmeldungen eingehen, kann die Deutsche Meisterschaft in diesem Jahr nicht stattfinden.

Für Eure Anmeldungen benutzt bitte das Formular auf dieser Seite.

Also, meldet Euch; und möge der Beste gewinnen.

HIERMIT MELDE ICH MICH VERBINDLICH FÜR DIE DEUTSCHE BATTLETECH-MEISTERSCHAFT AN. MIT DEN OBEN GENNANTEN BEDINGUNGEN BIN ICH EINVERSTANDEN.

Name:

Vorname:

Strasse:

Ort:

Telefon:

e-mail:

MFG-Nummer (falls vorhanden):

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Anmeldungen und Anfragen gehen an:

Michael Beck

Maxstr. 1

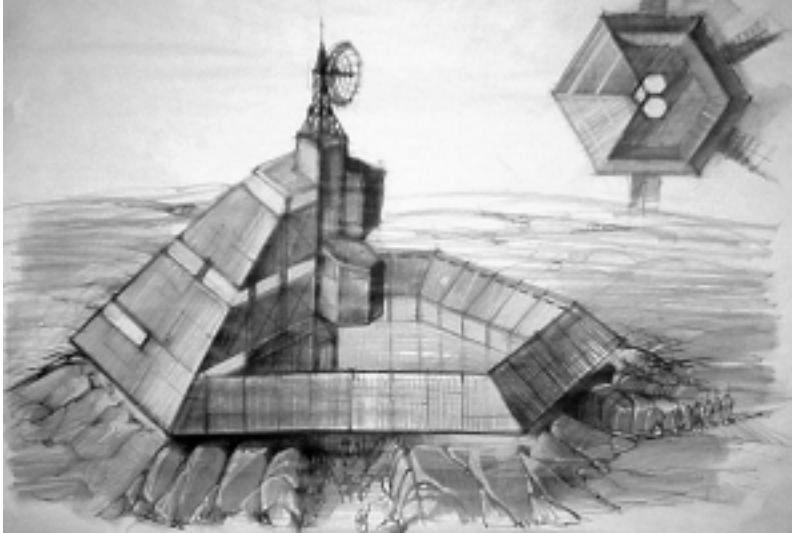
52070 Aachen

Tel.: 0241/536459

Handy: 0172/2158733

Vorabinfos zu MechWarrior 3

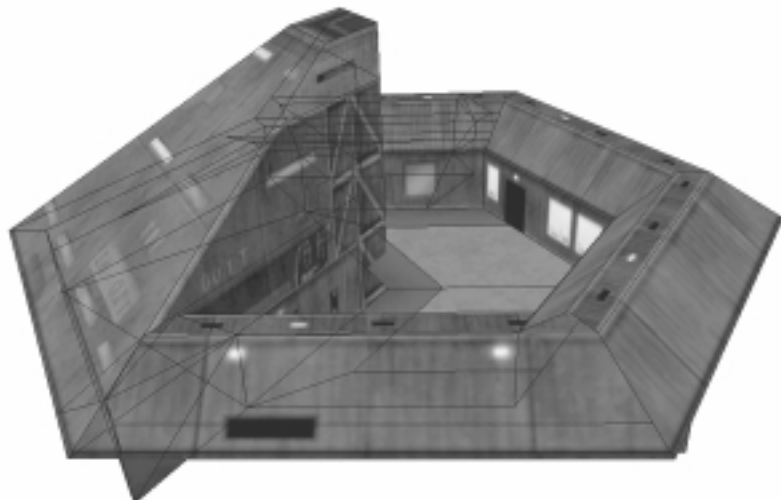
Die Kommentare diverser Spielmagazine zu den Vorabversionen von MechWarrior 3 hörten sich sehr vielversprechend an, doch bei den üblichen Neuankündigungen im PC-Bereich muß man immer skeptisch sein. Als ich dann jedoch die Artwork - CD von Microprose zu sehen bekam, mußte ich mich dem ganzen Vorablob anschließen. Die Mechs, Fahrzeuge und Gebäude, die auf den Screenshots zu sehen sind, zeigen alle einen sehr hohen Detailreichtum. Zeitgemäße Lichteffekte, Nebel und andere Witterungseinflüsse lassen einen die trostlosen Mondlandschaften der anderen MW - Teile vergessen, man hat endlich das Gefühl durch belebte Gegenden zu marschieren. Interessant sehen auch die Gebäude aus, die die Landschaft "verzieren". Nicht die üblichen 3D - Klotzbauten, sondern



Die Rohzeichnung und...

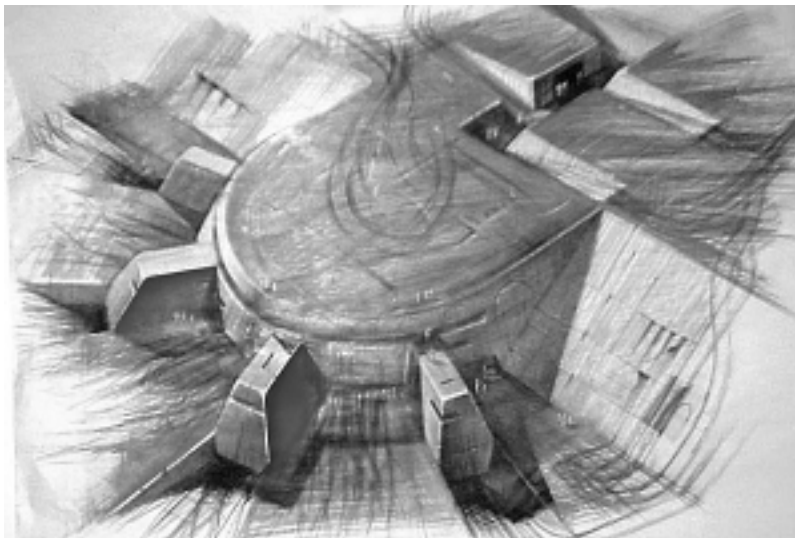
richtig schön designte Bauwerke. Ein weiterer Pluspunkt ist laut Zipper Interactive die verbesserte Künstliche Intelligenz. Gegner reagieren flexibler auf das Spielgeschehen, sie können z.B. den taktischen Rückzug beschließen oder einfach Verstärkung anfordern wenn sie sich in Unterzahl befinden. Auf der Seite des Spielers gibt es nun mehr Möglichkeiten, seinen Lanzenkameraden Befehle zu erteilen. Formationswechsel und andere taktische Möglichkeiten stehen einem offen. Man kann das Gelände ausnutzen, um Hinterhalte zu legen oder die vorher durch Artilleriebeschuß erzeugten Krater als Deckung benutzen. Im allgemeinen kann man seine Umwelt viel besser in das Spiel einbeziehen, z.B. indem man eine Brücke zum Einsturz bringt, die dann den Gegner unter sich begräbt. Lläuft man durch Stromleitungen, reißen diese unter einem Funkenregen ab, Fischerboote, die im Wasser dümpeln können nach bester Godzilla-Manier zum kentern gebracht werden.

Doch stehende Bilder sind ja auch wieder so eine Sache. Was hilft die beste Grafik, wenn es ruckelt oder die Animation furchtbar ist. Aber auch hier gibt es Abhilfe. Seit kurzem ist ein Preview-Trailer im Internet zu finden, der Elemente aus dem Intro sowie dem eigentlichen Spiel kombiniert. Und die Mechanimationen sind einfach erstklassig, leichtes Schaukeln eines Daishi beim marschieren bis hin zum handfesten Schwanken eines Puma im Sprint.



...das gerenderte Modell des Kommandostandes

Die Storyline: Das Game spielt in der Zeit der "Twilight of the Clans" - Serie, in der Victor Steiner - Davion sich auf Strana Mechty aufhält. Der Sternenbund schickt eine kleine Eingreiftruppe los, um eine letzte Enklave der Smoke Jaguars auf der Clan - Welt Tranquill anzugreifen. Unschwer zu erraten, ist der Spieler ein Mitglied dieser Truppe.



Ein Bunker der Nebelparder

SRM2, Streak SRM4, Streak SRM6, Small Laser, Medium Laser, Large Laser, Small ER Laser, Medium ER Laser, Large ER Laser, LBX2, LBX5, LBX10 Auto-Cannons, AC2, AC5, AC10, Ultra AC2, Ultra AC5, Ultra AC10, Gauss Rifle, PPC and ERPPC.

Laut Zipper Interactive werden diese Mechs und Waffen im fertigen Spiel verfügbar sein: Firefly, Bushwacker, Champion, Orion, Annihilator, Owens, Strider, Black Hawk-KU, Avatar, Sunder, Puma, Shadow Cat, Mad Cat, Cauldron-Born, Thor, Vulture, Daishi, Super Nova. Jeden Mech gibt es in allen verfügbaren Konfigurationen. Den Screenshots nach zu urteilen, sind jedoch auch Elementare im Spiel zu finden. An Waffen steht folgendes Potential zur Verfügung: LRM5, LRM10, LRM15, LRM20, SRM2, SRM4, SRM6, Streak

Umgestaltung der MFG-Homepage

Mit Beginn des neuen Jahres wechselte der Leiter des Arbeitskreises Homepage. Damit wurde auch gleich die oft gewünschte Umgestaltung der Homepage der MechForce Germany in Angriff genommen. Ihr findet nun die Informationen in einem neuen, graphisch verbesserten Design wieder, die bisherigen Kommentare hierzu waren allesamt positiver Art.

Der Besucher wird durch eine Startseite mit den jeweils aktuellsten Schlagzeilen begrüßt. Gäste, die zum ersten mal das Wort MechForce hören, können sich über die Arbeit des Vereins sowie BattleTech im allgemeinen informieren. Bei Interesse kann man sich natürlich auch gleich online anmelden. Neu eingerichtet sind die Frequently Asked Questions, wo die häufigsten Fragen an die MechForce beantwortet werden.

Weiter geht es zu den News im gleichnamigen Teil, wo Neuerscheinungen von FASA, FanPro, Heyne etc. aufgelistet werden, Presseveröffentlichungen der relevanten Firmen erscheinen und andere Neuigkeiten zu finden sind.

Der Bereich 'Arbeitskreise' ist mit Abstand am umfangreichsten. Jeder AK wird vorgestellt und die Ergebnisse ihrer Arbeit werden präsentiert. Beispielsweise findet man hier Contermine, die kompletten Chapterlisten, Regeln der Großkampagnen und vieles mehr. Ab dem Sommer werden natürlich auch die aktuellen Ergebnisse der Deutschen Meisterschaft aufgeführt.

Der Bereich Downloads ist natürlich auch vorhanden, wartet aber noch auf etwas mehr Material.

Die Links runden das Angebot schließlich ab. Falls ihr auf unseren Seiten nicht das gesuchte findet, könnt ihr von hier aus weiter in die Tiefen des Webs vorstoßen. Auch diese Sammlungen, vor allem die Liste zu den Homepages der Chapter wartet noch auf eure Einträge.

Ihr findet die Homepage unter: www.mechforce.de

emails bezüglich der Seite gehen an: webmaster@mechforce.de

Regeländerungen in den Master Rules

Die BattleTech Master Rules sind jetzt seit geraumer Zeit in englisch erhältlich und die deutsche Ausgabe steht jetzt auch in den Regalen. Für alle, die erst einmal sehen wollen, was sich denn alles ändert, ist diese Aufstellung aller Änderungen zum bisherigen 3. Kompendium gedacht (ich weiß, das dritte Kompendium gab's nur in Englisch, aber dessen Regeln sind, denke ich, doch größtenteils bekannt). Einige der Regeln sind nur Klarstellungen, manches ist für den Standardspieler auch unwichtig, aber trotzdem hat sich auch wichtiges geändert. Ich denke nur an die Waldrodung oder die Regeln zu Sekundärzielen. Die Seitenzahlen gelten für beide Ausgaben, stehen zwei Zahlen da, ist die erste fürs englische, die zweite für die deutsche Ausgabe gedacht.

Reaktionsphase

Die Reaktionsphase wurde gestrichen, Torso- und Turmdrehungen werden nun mit der Feuerdeklaration angesagt. (S. 13)

Fertigkeitsverbesserungen

Die Regeln zur Fertigkeitsverbesserung werden wohl eher selten genutzt, sind aber trotzdem geändert worden. Kills werden gestrichen, ab sofort erhält jeder MechKrieger, der ein Szenario überlebt, einen Erfahrungspunkt. Für 4 Punkte kann der Pilotenwert um einen Punkt gesenkt werden, die Senkung des Bordschützenwertes kostet 8 Punkte. (S. 15/14)

Rutschen

Ab sofort bewegt sich eine rutschende Einheit in einer geraden Linie, ohne sich vorher noch ein Feld in die neue Richtung zu bewegen. Außerdem werden die zu-rutschenden Felder halbiert. Will heißen: Wenn ich meinen Mech z.B. 4 Felder auf Beton geradeaus bewege und ihn dann um eine Hexseite drehe, um ihn nochmals 6 Felder zu bewegen, muß ich wie bisher auf dem Feld, wo ich die Richtung ändere, einen Pilotenwurf machen. Scheitert dieser, rutsche ich 2 Felder in die ursprüngliche Richtung weiter.

Außerdem war es bisher recht beliebt, Rutschen als Rammen zu mißbrauchen. Ab sofort können alle Einheiten, die sich im Weg der rutschenden Einheit befinden und noch nicht gezogen haben, versuchen auszuweichen. Hierfür ist ein Pilotenwurf fällig. Scheitert dieser, wird die Einheit gerammt, gelingt der Wurf, zieht diese Einheit noch vor der rutschenden Einheit. (S. 21)

Mehrere Ziele in einer Runde

Beschießt ein Mech mehrere Ziele in einer Runde, müssen diese nicht mehr alle im Frontfeld liegen. Sekundärziele im Frontschußfeld werden +1 modifiziert, alle übrigen mit +2. Beispiel: ein Mech feuert eine PPK primär auf das erste Ziel im Frontschußfeld, einen Medium-Laser sekundär auf ein weiteres Ziel im Frontschußfeld und zu guter Letzt ein MG auf eine Einheit im Rückenschußfeld. Die PPK erhält keinen weiteren Aufschlag, der Medium-Laser schießt +1, das MG schießt +2. (S. 30)



Gezielte Schüsse

Gezielte Schüsse auf den Kopf eines Mechs werden wie bisher mit +3 statt -4 für stillgelegte Maschinen modifiziert. Um zu bestimmen, ob der Schuß nun auch wirklich den Kopf trifft, wird jetzt jedoch, wie bei anderen gezielten Schüssen, auf 6, 7, 8 gewürfelt. (S. 33)

Kritische Treffer

Kritische Treffer in eine Zone, die vorher bereits zersört worden ist, werden nun weitergeleitet. (S. 35)

Auswirkungen kritischer Treffer

Treffer in die Munition zerstören nur diese eine Zeile. Die Kettenreaktion durch die ganze Lokation wurde abgeschafft. (S. 36)

Wird ein Arm oder Bein mit einer 12 abgetrennt, sind die Komponenten darin nicht zerstört. (S. 36)

Treffer der Lebenserhaltung wirken sich nun im Wasser oder Vakuum aus. In jeder Endphase erhält der Pilot einen Schadenspunkt. (S. 37)

Stöße

Es können nur noch Mechs direkt vor den eigenen Füßen gestoßen werden. (S. 40)

Treten

Ein Kick wird nun genau wie ein Schlag durch defekte Aktivoren beeinflusst. (S. 40)

Rammen

Gegen liegende Mechs können keine Rammangriffe mehr durchgeführt werden. (S. 41)

Todessprung

Auch diese Nahkampfatacke wird nun, wie ein Rammangriff, durch einen Vergleich der Pilotenwerte modifiziert. (S. 42)

Außerdem hat nicht mehr automatisch jede Einheit auf dem Feld Sichtlinie zum Mech, der den Todessprung ausführt. Dieser wird jetzt behandelt, als würde er 1 Level über dem angesagten Ziel schweben. (S. 43)

Hitze

Hitzepunkte oberhalb der 30 müssen weiterhin notiert werden. D.h. es macht einen Unterschied, ob der Mech 40 oder 50 Punkte Hitze hat. (S. 46)

Schaden an Einheiten in Gebäuden

Ein Gebäude absorbiert nun bei jedem einzelnen Schuß einen Teil des Schadens. (S. 51-52)

Einsturz

Jedes Multihex-Gebäude (auch Brücken) erhält für jedes Hex CF-Punkte. Falls man also ein CF80-Gebäude mit drei Feldern Ausdehnung zerstören will, muß man 320 Schadenspunkte reinpumpen. (S. 52)

Schiffsbewegung

Klarstellung: Schiffe dürfen sich natürlich im Wasser mit Höchstgeschwindigkeit bewegen. (S. 56)

VTOLs

Ab sofort genießen Hubschrauber die gleichen Bewegungsmodifikatoren für den Angriff wie andere Einheiten, anstelle der bisherigen +3 für springende Einheiten. (S. 56)

Infanterie

Infanterie-Einheiten haben jetzt auch einen "Bordschützenwert". Außerdem gibt es eine neue Reichweitentabelle. (S. 60)

Waffe	Entfernung in Hexfeldern						
	0	1	2	3	4	5	6
Gewehr	-2	0	+2				
MG	-2	0	+2	+4			
Flammer	-1	0	+2				
Laser	-2	0	+2	+4			
KSR	-1	0	0	+2	+2	+4	+4

Infantrietransporter

Das Gewicht eines Elementars ist auf 1 Tonne herausgesetzt worden. (S. 59)

Infiltrator Battle Armor

Infiltrator-Einheiten sind nicht mehr auf vier Schuß begrenzt. (S. 66)

Anti-BattleMech Infanterie

Ein von Infanterie gestürmter Mech kann sich absichtlich fallen lassen um Infanterie abzuschütteln. Allerdings erfordert dies einen gelungenen Pilotenwurf. Scheitert dieser, nimmt der Mech Fallschaden. (S. 67/85)

Artillerie

Jede Artillerie-Einheit, die mehr als 17 Felder vom Ziel entfernt ist, wird als off-board bezeichnet, auch wenn sie auf der Karte steht oder eine Sichtlinie besitzt. (S. 70/68)

Keller

Stürzt ein Gebäude mit Keller ein, erzeugt es einen Krater der Tiefe des Kellers. (S. 53)

Waldfelder roden

Will man ein Waldfeld roden, muß man es wie bisher treffen doch dann zusätzlich mit 2W6 unter dem Schadenswert des Angriffes würfeln. Gelingt dies, ist das Feld gerodet. Gerodet werden kann nun mit allen Waffen. Raketenwaffen zählen als ein Angriff. Beispiel: ein Mech feuert ein KSR 2 und einen Medium-Laser auf ein Waldfeld. Beide Waffen treffen. Bei den nun folgenden 2W6-Würfen werden eine 6 und eine 4 gewürfelt. Die KSR rodet den Wald nicht, doch zum Glück trifft der Medium-Laser. (S. 72/87)

Munitionsabwurf

Jede Zeile Munition kann einzeln abgeworfen werden. (S. 73)

Feuer

Fehlschüsse gegen Einheiten, die im Wald stehen, können den Wald in Brand setzen, aber nicht mehr roden. (S. 74/77)
Rauch ist ab sofort 2 Level hoch. (S. 75/78)

Vierbeinige BattleMechs

Aufstehen erfordert keinen Pilotenwurf mehr. Vierbeiner können keinen Torso-Twist durchführen. (S. 75/88)

Rutschen auf Eis

Rutschen auf Eis wird genauso behandelt wie Rutschen auf Beton. (S. 78/80)

Reparaturregeln

Es wurden die Regeln des Maximum-Tech übernommen. (S. 82/71)

Konstruktion

Mechs unter 20 Tonnen können nicht mehr gebaut werden. (S. 109)

Die Innere Sphäre kann Omnis konstruieren (S. 120)

Fahrzeugkonstruktion

Ab sofort gibt es OmniFahrzeuge. (S. 120)



Level-2-Ausrüstung

Wie schon in früheren Ausgaben der Terra Post vorgestellt, gibt es diverses neues Level-2-Zeugs, wie z.B. MRMs oder Heavy Laser.

Raketen-Abwehr-System

Ein System der IS holt 1W6 Raketen vom Himmel, Clan-Systeme schießen 2W6 Raketen ab. Der Würfelwurf gibt auch gleichzeitig den Munitionsverbrauch an.

Außerdem kann sich der Spieler aussuchen, welche auf ihn gefeuerte Raketen salva er attackieren will. (S. 122/129)

Anti-Personnel-Pods

Gibt's jetzt auch in der IS. (S. 123/133)

Infernos

Infernoraketen passen in jeden normalen KSR Werfer. Streak (oder Blitz) - Infernos gibt es nicht. (S. 131/130)

MASC

Das System wird erst aktiviert, wenn sich die Einheit auch bewegt, nicht zu Beginn der allgemeinen Bewegungsphase. (S. 132/127)



Ob du dich als Commander...

MECH WARRIOR 3

...oder als einfacher Mechkrieger in den Kampf stürzt...

...bleibt dir überlassen

Hauptsache, die Mission endet erfolgreich.

MICRO PROSE

Seriously Fun Games

MechCommander

MechWarrior 3

Enforcer ENF-4X
 Experimentalmodell aus dem Jahr 3041

Geschichte:

Um gegen die permanenten Überfälle kleiner Piratengruppen, die oft größtenteils aus Infanterie bestanden, besser gewappnet zu sein, wurde der Enforcer ENF-4X entworfen. Ziel war ein kostengünstiger, sprungfähiger Mech, dessen Hauptziel die Bekämpfung von Infanterie sein sollte.

So wurde der Enforcer ausschließlich mit Maschinengewehren und Flamern ausgerüstet.

Bereits nach kurzer Zeit wurden die Schwächen des Modells überdeutlich. So hatte er selbst im Kampf gegen deutlich leichtere Mechs nicht den Hauch einer Chance.

Dies führte dazu, daß die Produktion nach dem Bau von 150 ENF-4X wieder eingestellt wurde. Die wenigen noch existierenden Modelle sind nur noch auf Randwelten im Einsatz und wurden zum Teil stark modifiziert.

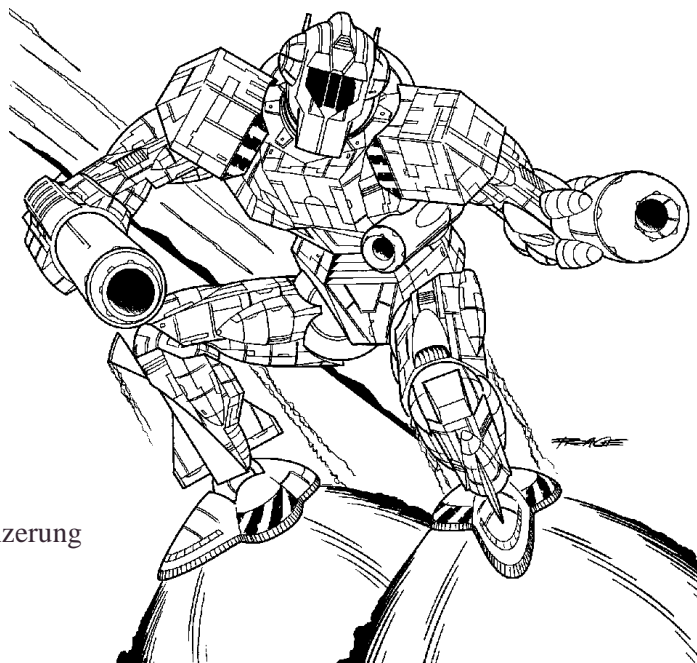
Varianten:

Es existieren diverse Umbauten, von denen die bekannteste der ENF-4XP ist. Bei diesem Modell wurde eine PPK eingebaut. Dafür wird auf die Sprungdüsen, die 4 Flamer und eine halbe Tonne Panzerung (4 PP pro Bein) verzichtet.

Typ: Enforcer
 Technologie: Innere Sphäre
 Tonnage: 50

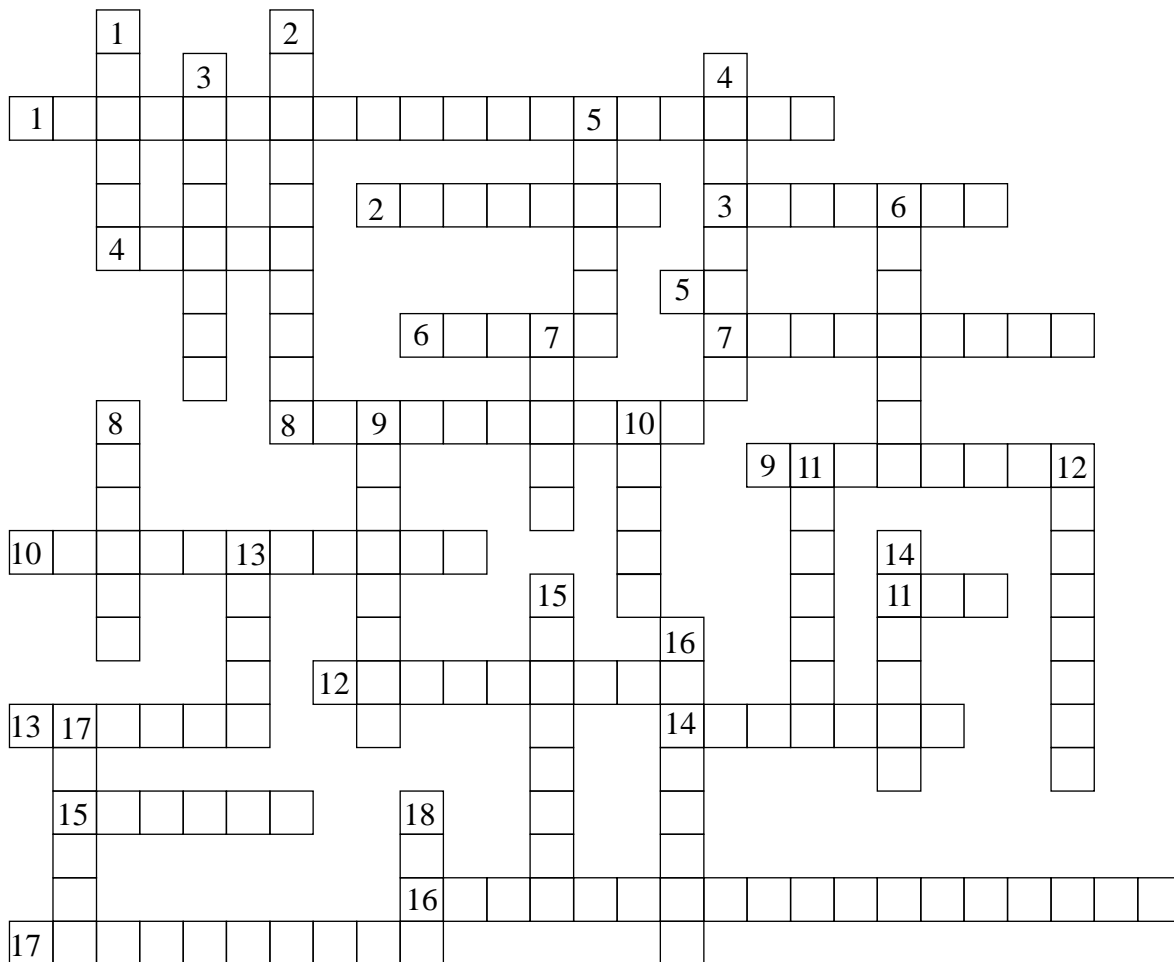
Equipment Gewicht
 Interne Struktur: 5
 Reaktor 250 12.5
 Gehen BP 5
 Rennen BP 8
 Springen BP 5
 Wärmetauscher:12 2
 Gyroskop: 3
 Cockpit: 3
 Panzerung: 160 10

	IS	Panzerung
Kopf	3	9
Center Torso	16	24
Center Torso (hinten)		7
R / L Torso	12	19
R / L Torso (hinten)		5
R / L Arm	8	16
R / L Bein	12	20



Waffen & Munition	Location	Zeilen	Tonnage
1 MG	CT	2	1
2 MG	RT	2	1
2 MG	LT	2	1
Munition(MG) 100	LT	1	0.5
Munition(MG)100	RT	1	0.5
4 Flamer	RA	4	4
7 MG	LA	6	3
Munition(MG)200	LA	1	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüse	CT	1	0.5

Das BattleTech Rätsel



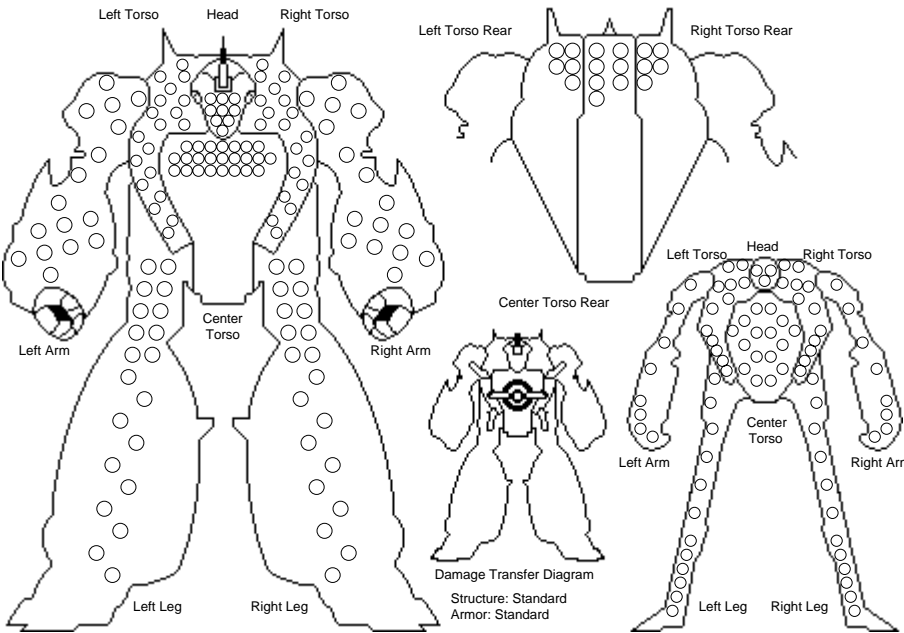
Waagrecht:

- 1) Nachfolger von Anastasius Focht als Präsentor Martial
- 2) Hauptwelt Haus Steiners
- 3) Ehrenkodex Haus Kuritas
- 4) Inoffizielle Bezeichnung eines schlechten Mechdesigns
- 5) Abkürzung für Hauptquartier
- 6) Vier Mechs
- 7) Hauptstadt des Sternenbundes
- 8) Schnellfeuergeschütz
- 9) Schneller Scoutmech
- 10) Splittersekte ComStars
- 11) ComStars Geheimdienst
- 12) Problem vieler Mechs
- 13) Vorname des regierenden Mariks (3058)
- 14) Leichter Liao OmniMech
- 15) Vorname Blakes
- 16) Oft der letzte Weg aus dem Mech
- 17) Einer der ursprünglichen Invasionsclans

Senkrecht:

- 1) Erster Mech
- 2) Geheimdienst Haus Liaos
- 3) Peripherie-Basis des Explorer Corps
- 4) Berühmter "Bierplanet"
- 5) Symbol des Draconis-Kombinats
- 6) Hauptwelt des Illyrian Palatinates
- 7) Einer der beiden "normalen" Sprungpunkte
- 8) Der Usurpator
- 9) Berühmtestes Schlachtfeld der Clan-Invasion
- 10) Der andere "normale" Sprungpunkt
- 11) Die Spielwelt
- 12) Vorname des Gründers der Clans
- 13) Spitzname Hanse Davions
- 14) Bevorzugter Mech von Jaime Wolf
- 15) Standort von Defiance Heavy Industries
- 16) Clan-Bezeichnung des Thors
- 17) Clansprache: Rückzug ohne Ehrenverlust
- 18) Führer eines Clans

Tech Base: Inner Sphere - Level 1
 Mech Type: Biped
 Tonnage: 50



Damage Transfer Diagram
 Structure: Standard
 Armor: Standard

Weapon Range Data

Weapon	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
Flamer	3	2	-	1	2	3
Machine Gun	0	2	-	1	2	3

Movement:

Walking: 5
 Running: 8
 Jumping: 5

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
7	Machine Gun	LA
2	Machine Gun	LT
2	Machine Gun	RT
4	Flamer	RA
1	Machine Gun	CT

Ammo

Machine Gun Ammo (200)
 Machine Gun Ammo (1/2 ton) (200)

Max weapon heat: 12
 Max heat dissipation: 12
 Heat sink type: Single
 OOOOOOOO
 OO

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

1st 2nd 3rd 4th 5th 6th
 (3) (5) (7) (10) (11) (Dead)

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Machine Gun
- Machine Gun

- Machine Gun
- Machine Gun
- Machine Gun
- Machine Gun
- Machine Gun
- @MG (200)

Left Torso

- Machine Gun
- Machine Gun
- @MG (100)
- Heat Sink
- Roll Again
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Engine
- Engine
- Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- Engine
- Engine
- Engine
- Machine Gun
- Jump Jet

Engine hits: OOO
 Gyro hits: OO
 Sensor hits: OO
 Life Support hits: O

Battle Value: 681
 Cost: 4.061.000

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Flamer
- Flamer

- Flamer
- Flamer
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- Machine Gun
- Machine Gun
- @MG (100)
- Heat Sink
- Roll Again
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Heat Scale

- _ [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
- _ [09]
- _ [08] +1 Modifier to fire
- _ [07]
- _ [06]
- _ [05] -1 Movement points
- _ [04]
- _ [03]
- _ [02]
- _ [01]
- _ [00]