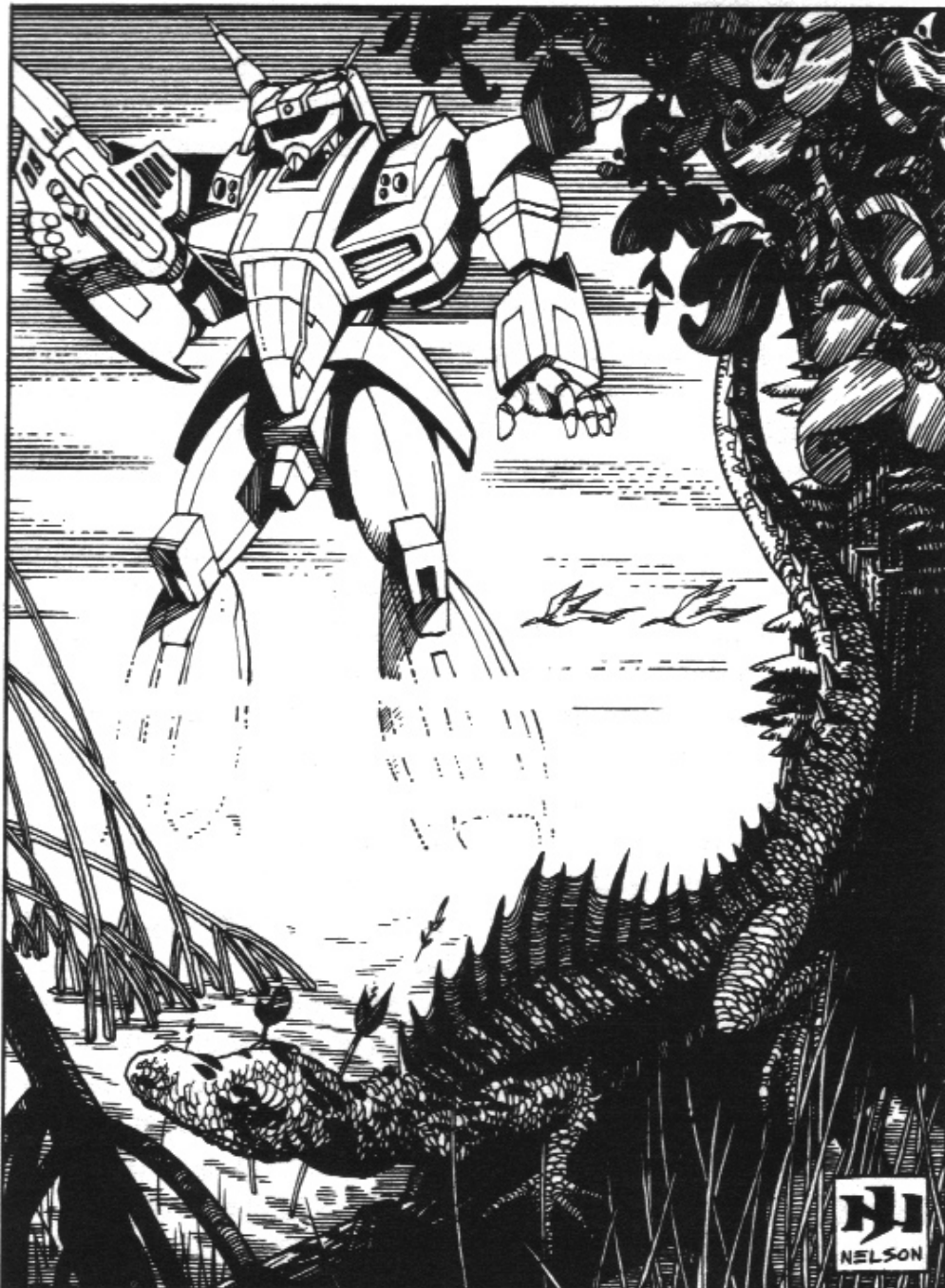


Ausgabe 14

Verkaufspreis 2,50 EUR

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo BattleTech - Fans!

Das Warten hat bald ein Ende - am 7. August ist der Erstverkaufstag von MechWarrior: Dark Age, dem mit Spannung erwarteten neuen Spielsystem von Wizkids. Viel wurde schon über "KlickTech" geschrieben, nicht wenig davon war abschätzig und negativ polarisiert. Doch nach den ersten Previews der Einheiten (die übrigens auch in dieser Ausgabe zu finden sind), denkt man inzwischen etwas positiver. Auch die ersten Demos auf dem Origins-Con wurden sehr positiv aufgenommen - überhaupt ist man jenseits des großen Teiches dem neuen System etwas offener eingestellt. Nun gut, in der nächsten Terra Post können wir endlich über Fakten berichten.

Als Einstimmung auf die neue Storyline haben sich Wizkids mit ComStar zusammengetan und auf präsentieren auf ihrer Website nun die INN, das Inner Sphere News Network. Hier werden Fakten und Gerüchte rund um die Republik der Sphäre zusammengetragen. Ein paar Auschnitte aus dieser Sammlung habe ich in dieser Ausgabe einmal übersetzt, hoffentlich begeistert euch das genauso wie mich.

Ein Highlight dieser Ausgabe ist sicherlich auch das Interview mit Randall Bills, in dem wieder etwas mehr Licht in die Zukunft von Classic BattleTech gebracht wird. Obwohl demnächst ein komplett neues Spielsystem erscheint, ist das von den Fans geliebte CBT aktiver denn je. Gerade sind mit dem Technical Readout und den dazugehörigen RecordSheets neue Spielgeräte erschienen, die auch in den passenden Turnieren wie Monte Diablo und den folgenden Martial Olympics eingesetzt werden können. Und auch die Zukunft sieht gut aus, vor allem auch Dank der Initiative von IronWind Metals, die das Vertrauen der Fans mit erstklassigen Minis erobert haben.

Ich hoffe, dass die Themenzusammenstellung dieser Ausgabe gut ankommt und kann mal wieder dazu aufrufen, mir eure Beiträge und Artikel zuzusenden, egal, wie kurz oder lang sie auch sind. Viel Spaß beim Lesen der Terra Post 14.

Christian Waidner

www.mechforce.de

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



Inhaltsverzeichnis

Interna		Fiction	
Vorwort	3	Ritter	16
Impressum	4	zu viel BattleTech	19
Vereinsadressen	5	Clan Ultra-Short-Story	20
Adressen der Akademien	6		
Akademieabsolventen	8	Background	
Spielcenter der MechForce	9	Timeline der IS und der Republik	12
Chapterliste	29		
Chapterrangliste	33	Mechs	
		Hot Girl	36
News & Reviews		Jaguar	37
Neues von AK Technik & Design	22	Magua	40
Newsticker	26	Record Sheets	42
Infos			
Mechklassifizierung	20		
MechForce-Mech Teil 2	21		
Interview mit Randall Bills	22		
MWDA-Einheiten	27		
Cons & Turniere	35		

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Christian Waidner

Wiesbadener Str. 51

55252 Mainz-Kastel

Tel.: 06134/188703

email: cwaidner@mechforce.de

Layout:

Susanne Neubecker

Versand:

Markus Kerlin

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

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

Jaguar - Reinhard Auer

Hot Girl - Alex Gehrlein, Wolfgang Rudolph

Magua - Sven Fuhrken

Mechklassifizierung, Clan Ultra-Short-Story, MechForce-Mech, neues vom AK Technik - Wolfgang Rudolph

Zu viel BattleTech, Interview - Michael Wandrei

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 25.6.2002

© MechForce Germany 2002



Anschrift des Vereins



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

Vereinsadressen

Vorsitzender:

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

Mitgliederbetreuer:

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

Finanzen:

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

Projektleiter:

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

Öffentlichkeitsarbeit:

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



Adressen der Akademien

Wolfs Dragoner

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

Haus Steiner

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

Haus Davion

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

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

Haus Liao

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

Haus Marik

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

Gray Death Legion

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

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

Kell Hounds

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

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

Söldnerakademie

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

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

Peripherie

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

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

Clan Blood Spirit

Olaf Heins



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

Clan Diamond Shark

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

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

Clan Ghost Bear

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

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

Clan Hell's Horses

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

Clan Ice Hellion

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

Clan Jade Falcon

Daniel Albrecht

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

Clan Nova Cat

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

Clan Smoke Jaguar

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

Clan Snow Raven

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

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

Clan Star Adder

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



Die Absolventen

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

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

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

Absolvent	Punkte	neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Alexander Eppler	93,7	Lanzenführer	Marik	3028
Christian Blau	58	Lanzenführer	Marik	3028
Götz Hasenmüller	51	Lanzenführer	Davion	3058
Jörg Wille	80	StarCaptain	Nova Cat	Clan
Benjamin Thiel	61,5	Leutnant	Marik	3058
Malte Tombers	53	Hauptmann	Steiner	3028
Jörg Wille	51	Kompanieführer	Marik	3058
Paul Heinrich	77,5	StarCommander	Ghost Bear	Clan





Spielcenter der MechForce Germany

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

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

Das Drachenei

Lübecker Strasse 127

22087 Hamburg

Tel: 040 - 227 86 28

Homepage: www.drachenei.de

Termin: jeder letzte Freitag im Monat momentan eine

Kampagne: Liao und St. Ives um 3060

Turniere: entsprechend der Aushänge entnehmen.

Kontaktperson:

Markus Kerlin

email: mkerlin@mechforce.de

JFH "Die Burg"

Friedrich-Wilhelm-Platz 11

12161 Berlin

Homepage:

www.nexus.phantasia.org

Termin: Hier findet jeden 2ten Sonntag ab 15 Uhr eine Solaris VII Liga in statt.

Kontaktperson:

Dirk Zelwis

030 / 453 19 77

email: DZelwis@01019freenet.de

Gazometer A

Gugglgasse 10

1110 Wien

TOP 3/5/1

Österreich

Termin: jeden ersten Sonntag im

Monat, 12 Uhr

Kontaktperson:

Johann Haderer

Pater-Theresius-Siedlung 18

A-2433 Margarethen am Moos

Tel.: (+43)2230/3656

email: jhaderer@hotmail.com

Gandalph/Kiel

Schloßstr. 16 - 18

24103 Kiel

Homepage: www.gandalph.de

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

Kontaktperson:

Michael Wandrei

email: tankster@babylon6.de und

Daniel Albrecht

Tel. 0431/8866620

eMail : SC@Kelsor.de

BT-Treff Hannover

Studentenwohnheim

Dorotheenstraße „Silo“,

Dorotheenstraße 5-7

30419 Hannover

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

Termin: Einmal im Monat, jeweils 3. Sonntag im Monat, treffen sich hier Battletechspieler,

um ein wenig zu zocken.

Unter Anderem haben wir ein Einzelrankingsystem, zu dem Gefechte auch außerhalb des Treffs stattfinden können, und spielen eine größere Kampagne. Jeder BT-Spieler, und jeder, der es werden will, kann vorbeigucken. Material ist in ausreichender Menge vorhanden.

Kontaktperson:

Michael Brockhaus

Quantelholz 33

30419 Hannover

email: sc_michael@battletech-hannover.de

Homepage: www.battletech-hannover.de

Spieletreffs

Auenland

Gutenbergstr. 38

44139 Dortmund

Tel.: 0231-529855

FAX: 0231-529859

email: mail@auenland.de

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



Kontaktperson:
André Bronswijk vom Auenland

Staralm (Pizzatreff)

Ludwigstr. 20
87600 Kaufbeuren

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

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

Haus der Fantasie

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

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

Kontaktperson:
Camo vom HDF

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1
63741 Aschaffenburg

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

Kontaktperson:
Michael Kullmann

Kinzigstr. 16
63741 Aschaffenburg
Tel.: 06021/920561
email: cpt.ultra@gmx.net

Gamers Guide

Stifstraße 21
44135 Dortmund

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

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

WTB von 1861

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

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

Kontaktpersonen:
Volker Simon oder Jens
Koopmann
Telefon: siehe oben

Ladenlokal neben dem Games- In (wird immer ausgeschildert)

Karlsstrasse 43 (Innenhof)
80333 München

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

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

BurningHands

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

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

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

Haus der Jugend

Nordstr. 15
58452 Witten

Programm: Ab November
findet im Haus der Jugend jeden



ersten Sonntag im Monat ein Battletechspieler-Treff statt, in der Zeit von 15.00 bis 20.00 Uhr. Ausreichend Kartenmaterial und Platz ist vorhanden, alles andere muß mitgebracht werden. Der Treff findet im Rahmen des Wittener Spielecafés statt. Turniere mit Preisen gibt es auch regelmäßig.

Kontaktperson:
Holger Schmidt
email: HolgerSchmidt@knuut.de

Mystery Land

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

Programm: Hallo Alle zusammen
Wir bieten als Rollenspiel-Internetladen auch die Möglichkeit BT bei uns zu Spielen.

Es besteht eine kleine Gruppe die alle 4 Wochen BT spielt.
Jeder der gerne BT spielt ist willkommen und eingeladen mal

reinzuschauen.

Wir haben eine selbstgebaute Karte (styropor) die mit Hexagonfelder ausgestattet ist.

Kontaktpersonen:

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



Die Regierung der Republik der Sphäre

Die Republik der Sphäre (Republic of the Sphere) wird von einem Herrscher, dem Exarch, und zwei formalen Gremien, den Ritter der Sphäre und dem Senat regiert. Die Ritter sind der militärische Arm, der Senat – der politische Arm der Regierung.



Der Exarch ist der Herrscher der Republik, alle vier Jahre von den 17 Paladinen gewählt. Obwohl der Exarch Vorschläge, Rat und Petitionen sowohl vom Senat als auch von den Rittern der Sphäre annimmt, ist er die letzte Autorität,

wenn es um Entscheidungen geht, die die Republik betreffen. Der Exarch kann nicht zwei Regierungsperioden aufeinander regieren.



Die Ritter der Sphäre (Knights of the Sphere) sind die Bundestruppen der Republik. Durch sie übt der Exarch seine Macht und seinen Einfluss in der Republik aus und stellt sicher, dass Gouverneure und Legaten ihre Macht nicht missbrauchen.



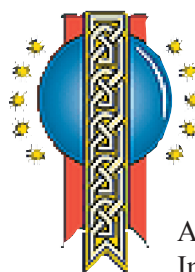
Die Fahrenden Ritter (Knights Errant) erledigen jede Mission, die ihnen aufgetragen wird. Sie kehren selten nach Terra, dem Sitz der Ritter der Sphäre zurück. Jeder Ritter pflegt wichtige Kontakte auf seiner Heimatwelt, so dass die Ritter großen Einfluss quer durch die Republik haben. Diese Kontakte sind von unschätzbarem Wert, wenn es darum geht, Frieden und Ordnung aufrechtzuerhalten oder Informationen über den Zustand der Republik zu sammeln.



Sobald ein Fahrender Ritter seinen Wert bewiesen hat, kann ihn ein Paladin für eine höhere, zentralere Rolle in der Organisation vorschlagen. Die Auswahl geschieht über zwei Wege: Der Kandidat kann eine Serie von harten Tests durchlaufen und seine Fähigkeiten zu beweisen, oder im Felde eine dermaßen außergewöhnliche Leistung vollbracht haben, die eine Promotion nach sich zieht. Der letztere Fall ist eher selten und kommt nur in extremen Umständen vor. Die Ritter sind das Rückgrat der Bundespolizeitruppen und mit Unterstützung der gesamten Republik kann nur ihre bloße Anwesenheit politische oder militärische Unzufriedenheit ausräumen.



Der Exarch wählt die Paladine aus den Ritter der Sphäre aus, so dass die Spitze der Ritterlichkeit darstellen. Die Kandidaten müssen ihre uneingeschränkte Loyalität zur Republik beweisen und müssen über jeden Tadel erhaben sein. Weiterhin müssen sie eine Serie von intensiven militärischen und psychologischen Tests durchlaufen. Einmal gewählt, agieren die Paladine als Berater für den Exarch und als Führer für die Ritter; da die kommenden Exarchen aus ihren Reihen gewählt werden, sind Weisheit und Voraussicht nicht nur Tugenden, sondern Voraussetzungen. Durch sein hohes Ansehen und die Macht, die er trägt, löst die Anwesenheit eines Paladins nahezu jeden Konflikt zu seinem Vorteil.



Der Senat ist ein Gremium von dreißig bis vierzig Individuen, die die politischen Aspekte der Regierung überwachen. Der Senat befasst sich mit allen präfekturüberschreitenden Angelegenheiten – Handel, Immigration, Grenzkonflikte usw. Er agiert auch als Überwachungskomitee für die Gouverneure um sicherzustellen, dass sie ihre Macht nicht missbrauchen.



Die Bürger jeder Präfektur wählen drei bis vier Senatoren – abhängig von der Anzahl Welten in der Präfektur. Diese Individuen sind immer Mitglieder des Adels. Innerhalb der Clan-Bevölkerung wird die „Adelsschicht“ jedes Jahr durch Positionstests neu bestimmt. Ein Senator dient im Senat, bis er abgewählt wird.

Ritter der Sphäre können in den Senat gewählt werden. Wenn dies passiert, muss der Ritter alle seine Macht und Verantwortlichkeiten innerhalb der Ritter der Sphäre in dieser Zeit abgeben. Sollte er nach seiner Dienstzeit im Senat alle notwendigen Tests bestehen, steht es ihm frei, wieder den Rittern beizutreten.





Timeline der Inneren Sphäre und der Republik

2108

Das Schiff der Terranischen Allianz, die TAS Pathfinder benutzt den Kearny-Fuchida-Antrieb, um den ersten Hyperraumsprung durchzuführen. Das erste Mal sind Menschen in der Lage, nahezu ohne Zeitverlust vom Sol-System zum 3.46 Parsecs entfernten Tau-Ceti-System zu springen. Die Kolonisierung des Weltraums beginnt.

2271

Der Vertrag von Marik wird unterzeichnet. Damit gründet sich die Liga Freier Welten und erklärt ihre Unabhängigkeit von Terra. Die Liga ist das erste der Großen Häuser, von denen jedes einmal über Hunderte von Sternensystemen herrschen wird. Innerhalb eines Jahres erklären vier andere mächtige planetare Allianzen ihre Unabhängigkeit von Terra und der Regierung der Terranischen Hegemonie. Diese Staaten werden als Draconis Kombinat, Vereinigte Sonnen, Capellanische Konföderation und Lyranische Allianz bekannt.

2398

Das Zeitalter der Kriege beginnt, als ein territorialer Disput zwischen der Capellanischen Konföderation und der Liga Freier Welten in einen Schusswechsel eskaliert und damit weitere Konflikte in der Inneren Sphäre auslöst. Um die Gewalt in Grenzen zu halten, einigen sich die Hausführer auf die Ares Konventionen, die die Mittel des Krieges definieren und Massenvernichtungswaffen ächten. Ironischerweise führt gerade diese Begrenzung dazu, dass jeder noch so kleine Konflikt jetzt mit Waffengewalt ausgetragen wird.

2439

Die Terranische Hegemonie verändert mit der Einführung des BattleMechs das Antlitz des Krieges nachhaltig. Als Weiterentwicklung des IndustrieMechs zeigt der BattleMech außergewöhnliche Mobilität und Anpassungsfähigkeit an unterschiedlichste Geländetypen. Die Möglichkeit, eine große Anzahl verschiedenster Waffen zu tragen, fördert die Verwendung zusätzlich. Innerhalb von dreißig Jahren sind die anderen Häuser ebenfalls an die Pläne des BattleMechs gelangt und er wird zum unbestrittenen

König des Schlachtfeldes.

2571-2751

Ian Cameron, der Herrscher der Terranischen Hegemonie, schafft es nach jahrzehntelangen Anstrengungen – durch Diplomatie und Versprechungen – mit dem Sternenbund eine politische und wirtschaftliche Allianz aller Häuser und der Hegemonie herzustellen. Truppen des Sternenbundes beginnen sofort mit den 20 Jahre andauernden Vereinigungskriegen, die die Peripheriestaaten mit Gewalt in den Sternenbund bringen sollen.

In den nächsten zwei Jahrhunderten erlebt die Menschheit ein Goldenes Zeitalter von Frieden und Reichtum, in der die Technologieforschung aufblühte. Der Sternenbund wurde dennoch weiterhin durch interne Konflikte immer wieder zu bewaffneten Auseinandersetzungen gezwungen, so dass die größte stehende Armee der Menschheitsgeschichte ausgehoben wurde.

2766-2785

2766 startet Stefan Amaris der Republik der Randwelten einen Coup, indem er sich nach dem Mord an der kompletten Herrscherfamilie Cameron selbst zum neuen Ersten Lord ausruft. General Aleksandr Kerensky, der Kommandant der Sternenbundstreitkräfte beginnt einen dreizehn Jahre dauernden Krieg, um den Usurpator zu bezwingen. Kerensky gewinnt, die Herrscher der fünf Häuser können sich allerdings nicht auf einen neuen Ersten Lord einigen. Der Rat des Sternenbundes wird 2781 aufgelöst.

Anstelle dem Zerfall des Sternenbundes, für den er so hart gekämpft hatte, zuzusehen, verlies Kerensky mit 80% der Sternenbundstreitkräfte 2784 die Innere Sphäre. Dieses Ereignis, was später als Exodus bezeichnet wurde, war der Versuch das Herz und den Geist des Sternenbundes zu retten. Innerhalb eines Jahres begannen die Großen Häuser, sich gegenseitig anzugreifen und damit den Ersten Nachfolgekrieg zu beginnen. Diese Konflikte dauerten die nächsten 200 Jahre an.

**3028**

Die Hochzeit des Ersten Prinzen Hanse Davion des Vereinigten Sonnen mit dem designierten Archon Melissa Steiner der Lyranischen Allianz vereinigt die beiden größten Reiche der Inneren Sphäre. Das neugeborene Vereinigte Commonwealth beginnt sofort mit dem Vierten Nachfolgekrieg, in dem es mehr Welten einnimmt, als in den Konflikten der vorherigen Jahrhunderte.

3050

Mysteriöse Invasoren attackieren den kernwärtigen Sektor der Inneren Sphäre und damit das Vereinigte Commonwealth, die Republik Rasalhaag sowie das Draconis Kombinat. Die Invasoren, die sich selbst die Clans nennen, sind die Nachfolger von Kerenskys Sternenbundstreitkräften. Als Gesellschaft, die den Krieger über alles Ehrt, ist ihr Ziel die Einnahme Terras und die Wiederherstellung des Sternenbundes. Mit weit überlegener Technologie nehmen sie eine Welt nach der anderen ein bis ComStar – die quasi-religiöse Organisation, die alle Kommunikation der Inneren Sphäre kontrolliert – ihren Vormarsch in der Entscheidungsschlacht auf Tukayyid stoppt. Der Friedensvertrag hält die Clans für 15 Jahre auf.

3059

Um die Clans zu bekämpfen, gründen die Führer der Inneren Sphäre einen neuen Sternenbund. Nach jahrhundertelangen Streitigkeiten anscheinend wieder vereint, versuchen die Mitglieder dieser zerbrechlichen Organisation die Clan-Gefahr ein für allemal zu beseitigen. Der neue Sternenbund nimmt sich mit den Smoke Jaguars den aggressivsten der Clans vor. Nachdem man ihn aus der Inneren Sphäre vertrieben hat, wird er verfolgt und total zerstört. Nachdem sich die Innere Sphäre auf dem Schlachtfeld bewiesen hat, treffen die Sternenbundtruppen auf Strana Mechty, der Heimatwelt der Clans, auf die vereinigten Truppen der Clans und gewinnen ein Trial of Refusal (ein Clan Ritual, um Entscheidungen durch militärische Auseinandersetzungen zu treffen). Die Clans verlieren.

3063

Nachdem die Gefahr durch die Clans gebannt ist,

konzentrieren sie die Häuser der Inneren Sphäre wieder auf alten Feindschaften und die Konflikte brechen erneut aus. Die Capellanische Konföderation erobert den abgespaltenen St. Ives Pakt zurück und verbündet sich mit den beiden größten Peripheriestaaten – dem Magistrat von Canopus und dem Taurian Konkordat. Das erste mal in der Geschichte wird die Capellanische Konföderation mit ihren Alliierten zu einem ernstzunehmenden Gegner. Einheiten des Draconis Kombinati greifen Clan Ghost Bear an und lösen somit einen Krieg aus. Gleichzeitig bricht das Vereinigte Commonwealth zusammen und ein großflächiger Bürgerkrieg bricht aus. Zwischen dem Vereinigten Sonnen und der Lyranischen Allianz sind ca. 800 Welten in einem Radius von 1000 Lichtjahren umkämpft.

3067

Mit dem Ende des FedCom Bürgerkrieges müssen sich die Herrscher der Inneren Sphäre eingestehen, dass der Sternenbund nur ein politisches Manöver war, um gegen die Clans anzutreten. Der Sternenbund wird aufgelöst. Nahezu gleichzeitig schlägt Word of Blake – eine reaktionäre Splittergruppe von ComStar – zu und beginnt den Jihad gegen die gesamte Inneren Sphäre.

**3071-3081**

Devlin Stone entkommt aus einem Umerziehungslager des Word of Blake und beginnt langsam eine Armee gegen die Unterdrücker aufzubauen. Die Kämpfe sind schwer und Stones Kräfte erreichen einen Sieg nach dem anderen. Mit jedem neuen Erfolg reihen sich mehr Leute hinter seinem Banner ein und beschleunigen so den Erfolg. Die Ehre und der Respekt, die Stone entgegengebracht werden sind unerreicht in der Inneren Sphäre.

Mit einer neuen Vision wie sich die Innere Sphäre wieder aufbauen kann – und einer riesigen Gefolgschaft von Militär und Zivilisten – bittet und erhält Stone die Kontrolle aller Welten im Radius von 120 Lichtjahren um Terra, sei es durch Verträge oder Gewalt. Splittergruppen innerhalb der Capellanischen Konföderation weigern sich, Welten zu übergeben und es gibt einige Jahre Konflikte um diese Systeme. Ansonsten setzt sich langsam der Frieden durch.

**3081-3129**

Unter der Führung von Devlin Stone wird die Republik der Sphäre geboren. Hass und Animositäten früherer Jahrhunderte können auf ein größeres Ziel gelenkt werden und es werden weiterhin Umsiedlungsprogramme angestoßen, die eine größere Vermischung der Bevölkerung erreichen sollen. Jahrzehnte vergehen und eine neue Generation wird mit dieser neuen Philosophie indoktriniert – eine ganze Generation, die nur Frieden kennt und vom Rest der Inneren Sphäre isoliert lebt.

Einer der Hauptgrundsätze dieser neuen Gesellschaft ist die Abschaffung des Großteils der BattleMechs und die Umstrukturierung der Kriegsindustrie. Die Leute werden dazu motiviert, ihre Kriegsgeräte

gegen erweiterte Bürgerrechte und finanzielle Hilfen einzutauschen. Als der Reichtum der Republik zunimmt, gehen die anderen Großen Häuser den gleichen Weg und BattleMechs werden außerhalb des Militärs zu raren Gütern. Da die Nachfrage nach den spezialisierten Fusionsaggregaten abnimmt, nimmt auch die Kenntnis, sie zu bauen ab.

3130

Devlin Stone gibt bekannt, dass er sich aus dem öffentlichen Leben zurückziehen wird. Er schwört, dass er zurückkommen wird, wenn die Republik oder der Rest der Inneren Sphäre ihn brauchen sollte – dann verschwindet er.

Ritter

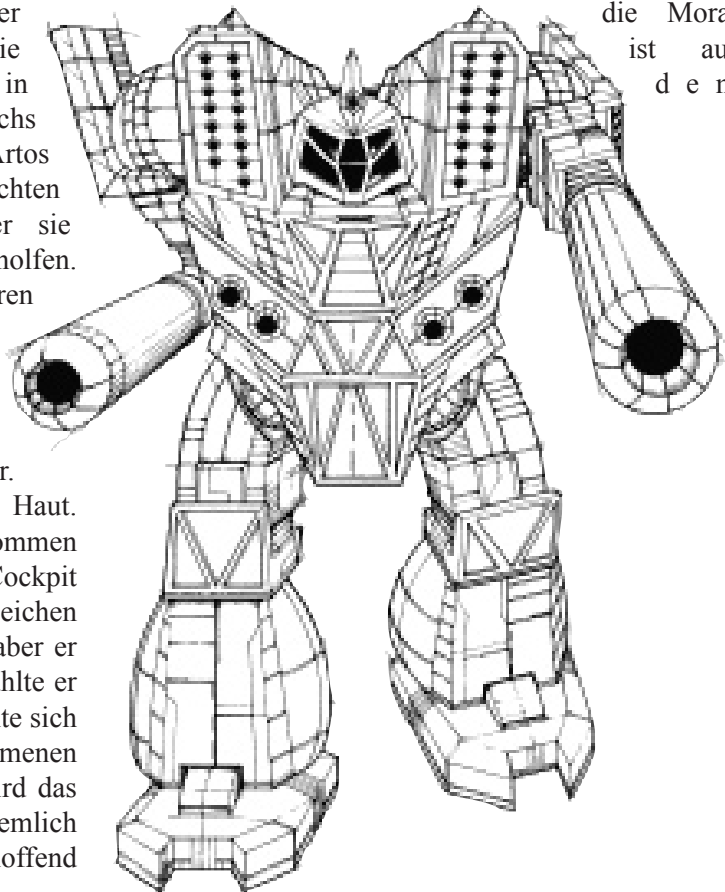
... Mit einem „LAAAANCE“ dokumentierte Storm den kritischen Cockpit Treffer den Lance sein Waldwolf einstecken musste. Er sah wie der Waldwolf in Zeitlupe zusammensackte, keine Rettungskapsel. „Ihr verfluchten BASTARDE“ brach es aus Storm hervor. Zornerfüllt drehte Storm seinen Atlas in die Richtung aus der der Schuss kam. Genau in diesen Moment kamen 2 Argus und ein Mauler hinter einem zerstörten Gebäude hervor. Sofort eröffnete Storm das Feuer. Heulend flogen die AC-Geschosse mit ihrer tödlichen Ladung auf den Mauler zu und senkten sich in ein Gewitter aus Explosionen auf ihn herab. Dabei sprengten sie grosse Teile von seiner Torsopanzerung weg. Dieser Akt der Aggression blieb natürlich nicht unbeantwortet denn sofort erwiderten die Piratenmechs das Feuer. Wieder flogen Raketen, Ac-Granaten und ein paar Lichtlanzen durch die Luft und pflügten den Boden in Storms unmittelbarer Umgebung um, richteten zum Glück jedoch nur geringen Schaden an den Beinen an. Storm wusste dass wenn er eine solche Salve abbekommen würde hinüber wäre. Der nächste Feindbeschuss könnte sein letzter sein und er spielte mit dem Gedanken auszusteigen. In den Augenwinkeln jedoch sah er das zerschossene Wrack des Waldwolfs und welches Opfer Lance gebracht hatte. Erneut entzündete sich die Flamme des Zornes in seinem Herzen und er richtete seine Autokanonen auf die Gegner. Flammenzungen schossen aus den Mündungen seiner Acs welche ihre explosive Ladung in Richtung

eines Argus spuckten. Ein Großteil der Geschosse verfehlte ihr Ziel aber dafür sprengten die Treffenden um so mehr Panzerung in 1000 Stücke. Seine Gegner nahmen Aufstellung zum alles vernichtenden Schlag. Dieser Schuss würde nicht daneben gehen das wusste er. Sein Leben lief da er dem Tode so nah war noch einmal vor seinem inneren Auge ab. Kühler Schweiß tropfte von seiner Stirn als er in die Waffenläufe seiner Feinde starrte. Er fühlte das sein Ende gekommen war und das aufblitzen der Feindlichen Acs, LRM werfer und Laserwaffen schien ihm dies zu bestätigen. Adrenalin füllte seine Adern fast vollkommen aus und er sah das Geschehen wiederum in Zeitlupe ablaufen. Er sah wie aus dem Nichts ein Thanatos aus einer Gebäuderuine genau in die Schussbahn sprang. Geradezu wütend krachten die Geschosse und Laser in den Mech und hinterliessen eine Spur der Verwüstung auf dessen nun noch Hauchdünne Panzerung. Qualm behinderte die Sicht aber man konnte deutlich sehen wie ein schwarzer Schatten die Kraft der ankommenden Geschosse nicht Standhalten konnte und nach hinten über kippte. Nun erkannte Storm die Insignien des Thanatos ... es waren Ritter Aries seine. Storm wollte grade den Com-Kanal öffnen um Aries zuzubrüllen das er austreten solle als auch schon die 2. Salve der Gegner sich ihr Ziel suchten. Sie bedeckten den am Bodenliegenden Thanatos mit einer Wolke aus Explosionen und Rauch aus deren Mitte gleissende Lichtstrahlen purer Energie hervorbrachen. Aries Mech war vernichtet



und ... wieder keine Rettungskapsel in Sicht. Haßerfüllt von der Hitze im Cockpit jedwedigem Selbserhaltungstriebes beraubt stürmte Storm los. Er trat volle Wucht in die Pedale und rannte sich den Haß aus der Seele brüllend auf den Mauler zu. Storm beschleunigte seinen Mech auf 60 Kmh und drehte und beugte den Torso des Atlas so dass dieser mit der Schulter voran auf seinen Gegner zurannte. Mit der vollen Wucht des auf 60 Kmh beschleunigten noch 81 Tonnen wiegenden Stahlkolosses senkte sich die Schulter des Atlas in den Ct und Cockpitbereich des Maulers. Die Gegner welche von den Angriff so überrascht waren gerieten in eine Art Schockzustand und sahen mit an wie ihr Führungsmech durch den Aufprall fast völlig zerquetscht wurde und nach hinten rutschte um den Mech mit der ganzen Kraft horizontal in einem Berg zu „parken“. Immernoch im Zustand wilder Raserei feuerte er seine verbleibenden Acs auf den angeschlagenden Argus und liess von der ganzen Torsopanzerung nicht einen Krümmel übrig. Plötzlich wurde Storms Atlas von mehreren kleinen und dann einer Großen Druckwelle erfasst und durchgerüttelt. „Feindbeschuss“ dachte er jedoch blieb das Niveau der Schadenanzeige auf den gleichen Level. Er wendete den Atlas und sah wie der 2te Argus in einem Feuerball purer Energie verglühte. Entgeistert bemerkte er wie sich in der Entfernung die Schatten 2 weiterer Mechs abzeichneten Die Insignien waren eindeutig. Artos und Gareth waren zurück. Ihre Mechs machten einen sehr angeschlagenen Eindruck aber sie lebten und hatten Storm aus der preduille geholfen. Storm schaute auf sein Radar „keine weiteren Feindkontakte“ gab er durch den Com kanal durch. Er hockte den Atlas hin und öffnete die Luke zum Cockpit. Mit aller Kraft die er aufbringen konnte kletterte er den Mech hinab und rannte zu Lances Wrack hinüber. Der Eisige Wind brante auf seiner erhitzten Haut. Bei dem Kampfunfähigen Waldwolf angekommen sah er dass die Cockpitluke offen war. Das Cockpit selber war Blutverschmiert aber nirgends ein Zeichen von Lance. Verwirrt schaute sich Storm um aber er fand keinerlei Spuren von Lance. Plötzlich fühlte er eine kräftige Hand auf seiner Schulter. Er drehte sich um und sah Aries in einer ziemlich mitgenommenen Uniform vor ihm stehn. „Keine Sorge er wird das schon überlebt haben diese Claner sind ziemlich zäh“ Ungläubig betrachtete Storm, Aries , hoffend

das dies kein Traum war. In der Zwischenzeit waren auch Gareth und Artos angekommen und gesellten sich zu ihnen. Jetzt da der Adrenalinpiegel sank wurden Storms Sinne wieder frei. Die 4 Ritter standen mitten in ihrer völlig zerstörten Basis. Die Luft stank bestialisch nach verbrannter erde und verbranntem Fleisch. Das Feld war Leichenübersäht und nur wenige Techs versorgten die noch wenigeren Verwundeten. Der Wind brauste über die Ruinen der Basis und bedeckten die Leichen mit Schnee „Das baun wir wieder auf , größer, besser wir werden Stärker sein als zuvor. Doch ich brauche eure Hilfe Wer ist dabei?“ begann Gareth die Stille zubrechen. Artos war der erste der seine Stimme wieder fand. „Ich stehe euch zur Verfügung.“ Nun wanderte Gareths Blick zu Aries. „Und ihr Sir Aries?“ Die Böhen verursachten ein pfeifendes Geräusch wie sie durch die zerstörte Basis fegten. „Die 5.te Basis in diesem Monat.“ Begann Aries zu sprechen, sein Blick über das Trümmerfeld schweifen lassend. „Wo soll das noch hinführen? Was nützt es alles neu aufzubaun wenn wir nicht in der Lage sind dies zu schützen und zu verteidigen? Sieh in die Augen unserer Soldaten. Keine Siege seit etlichen Monaten die Moral ist auf dem

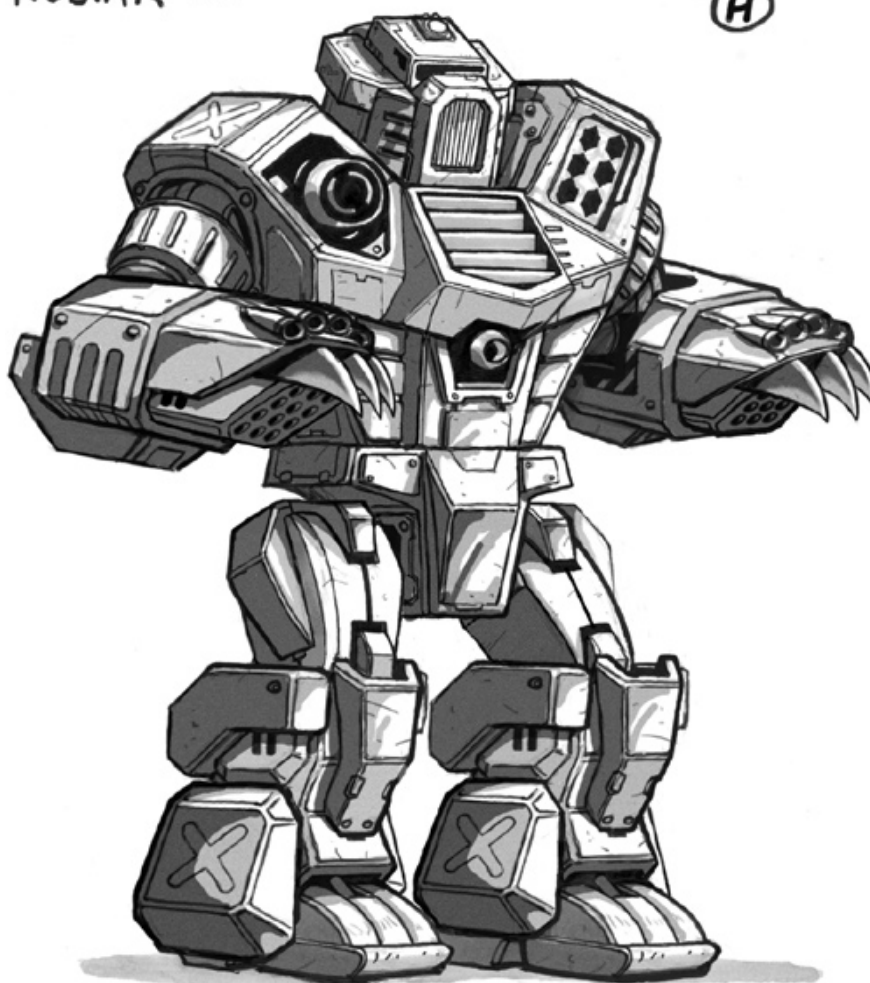




Tiefstpunkt angelangt. Ihr beschwert euch dass die Trainingsmethoden uneffektiv sind und seit doch selbst nie Anwesend. Nein tut mir leid Gareth ich hänge den Job an den Nagel und werde gehen. Wohin wird sich zeigen aber mein Weg ist nicht mit dem der Ritter kompatibel ... nicht mehr“ ... Stille ... „Was ist mit Fenris?“ warf Artos ein. „Fronturlaub aber wenn Aries geht wird er auch gehen, die beiden sind seit ihrer Akademiezeit zusammen und werden es auch bleiben.“ Schien Gareth mehr zu sich selbst als zu Artos zu sagen. Nun wanderte sein Blick auf Storm. Dieser gab in seiner zerissenen Uniform ein erbärmlichen Anblick ab aber war nachdem was er durchgemacht hatte in einer erstaunlich guten Verfassung. „Und sie Knappe Storm?“ Storm schaute

Garteh in die Augen und wandte seinen Blick danach zu Aries. Schliesslich nickte er mit seinem Kopf zu seinem fast zerstörten Atlas hinüber und sprach „Knappe Storm der RdIS ist heute ... hier auf diesen Schlachtfeld gestorben. Diesen Storm gibt es nicht mehr Von heute an gibt es nur noch Steven Armstrong und sein Weg ist der Weg von Aries. Dort wo er hingeht werde auch ich sein ...“ eine weitere Pause folgte. Gareth stand ungläubig und von Zorn erfüllt da. Aries wandte sich um und ging , mit Storm an seiner Seite. Gareth und Artos blieben allein zurück und von Lance fehlte jede Spur ...

KODIAK 160TON





Du weißt, dass Du zuviel Battletech spielst, wenn...

- ...du jeden Morgen vor dem Aufstehen einen Mechpilotenwurf machst und sofort wieder ins Bett fällst, wenn er misslingt.
- ...du den Typen, der Dir eben auf die Lippe geboxt hat, darauf aufmerksam machst, dass die Nahkampfrunde noch gar nicht angefangen hat.
- ...du nach einem Kneipenbesuch in dein Auto steigst, in den nächsten See fährst und Dich dann bei der Polizei beschwerst, jemand hätte das Hubsystem Deines Luftkissenfahrzeugs sabotiert.
- ...du Dich im Sommer bis zur Hüfte ins Schwimmbad stellst, weil Du dann angeblich mit den Wärmetauschern in den Beinen mehr Wärme abbauen kannst.
- ...du als neueste Disko-Anmache den Satz „Meine Liebe, ich schenke Dir die Konföderation Capella“ ausprobierst.
- ...du einem Typen bei einer Schlägerei das Nasenbein plättest und dann anfängst, die kritischen Treffer auszuwürfeln.
- ...wenn du von A,B oder C waffen hörst rufst, die seien seit der Ares-Konferenz verboten.
- ...du dich beim Wehrdienstberater über die Karriere als MechKrieger beraten lassen willst.
- ...du dich weigerst, deinen neugeborenen Sohn in der Babyabteilung des Krankenhauses zu besuchen, weil dort lauter Freigeborenenbabys liegen.
- ...du deine freunde auf der straße anmeckerst weil sie nicht in formation laufen.
- ...du glaubst, „Familie“ und „Sex“ sein die neuesten Clan-Mech Designs.
- ...du die Spezifikationen von allen BattleMechs auswendig kennst.
- ...du nicht einschlafen kannst es sei denn du verschlingst noch das eine oder andere Sourcebook.
- ...du bei einer längeren Autofahrt des öfteren anhältst, um zu schauen ob sich nicht ein Elementar auf dem Dach festgesetzt hat.
- ...du neg anstatt nein sagst, du pos anstatt ja sagst, du Seyla einen schwur mit Seyla bestätigt.
- ...du deine örtliche Wehrsportgruppe davon überzeugen willst den Mechabwehrkampf mit Bündelladungen zu trainieren.
- ...du Dich bei der Planung des nächsten Urlaubs im Reisebüro nach der günstigsten Verbindung ins Magistrat Canopus erkundigst.
- ...du bei einem Herzinfarkt einen kritischen Reaktortreffer in der Torsomitte diagnostizierst.
- ...du beim ansehen eines Kriegsfilms losbrüllst „Scheiß IS Tech, taugt doch nichts...“.
- ...du beim Truppenbesuch beim Heer laut loslachst als dir der Unteroffizier stolz die Bewaffnung eines Leo 2 aufzählt.
- ...du dich auf dem Gehweg nur 8 Betonplatten bewegst, weil du Bewegung 5/8 hast und dann verzweifelt auf die nächste Runde wartest.
- ...einer mit nem Beil auf dich zuläuft, und du nur lachst, weil du ja ein Torsomounted Cockpit hast.
- ...du vor ner Gruppe Schlägern wegläufst und dich wenn sie dich kriegen darüber Ärgerst dein MASC nicht eingesetzt zu haben.
- ...du bei deinem Battletech Händler alles als Kriegswichtiges Material beschlagnahmen lässt.
- ...du etwas von Tchetchnienkrieg hörst und nur fragst ob die Wolfs Dragooners da auch mitkämpfen.
- ...du beim Autohändler verzweifelt nach denn Luftkissenpanzern suchst.
- ...du dich beim bericht über 10 weitere gekaufte Eurofighter gedanken machst warum Deutschland denn keine Clan Luftraumjäger importiert.
- ...du durch ein Kiesbett läufst, für jeden Schritt einen Mechpilotenwurf absolvierst.
- ...du deinen lehrer zu einem kampf im kreis der gleichen heraufoderst weil du mit deinen noten nicht zufrieden bist
- ... wenn du dir mehrere Augen einpflanzen lässt um die 360° Rundumsicht zu haben...
- ...wenn du deinem Kollegen bei ner pause vorwirfst er solle auf seine hitze achten,bzw den veto schalter drücken soll
- ...wenn du versuchst mit deinem auto zu twisten
- ...wenn du denkst das sich ppk auslösen wenn du das fernlicht anmächst
- ...wenn du bei der telekom anrufst und nach Comstar verlangst



Mechklassifizierung

Mechart: Scout

Merkmale: Schnelle, meist sprungfähige Aufklärer
Beispiele: Spider, Locust, Charger

Mechart: Striker

Merkmale: schnell, aber mehr Waffen als Scout, Plänkler
Beispiele: Jenner, Commando

Mechart: Skirmisher

Merkmale: schnell, gute Panzerung und Bewaffnung (oft Laser)
Beispiele: Grasshopper, Black Hawk Prime

Mechart: Brawler

Merkmale: langsamer, aber Langstreckenwaffen und gute Panzerung
Beispiele: Enforcer, Mad Cat Prime

Mechart: Missile Boats

Merkmale: Vorrangig LRM-Bewaffnung, Langstreckenunterstützer
Beispiele: Archer(Schütze), Catapult, Dervish

Mechart: Sniper

Merkmale: Langstreckenunterstützer mit Direktschusswaffen (AKs, Laser, PPKs)
Beispiele: Panther, Jagermech, Awesome, Kampfschütze

Mechart: Juggernaut

Merkmale: langsam, gute Nahkampfbewaffnung
Beispiele: Hunshback, Atlas(3025)

Clan Ultra Short Story

Der Sterncolonel stoppte die Battlerom-Aufzeichnung. Der Holoprojektor zeigte einen seltsam aussehenden Mech. Deutlich zu erkennen war der Abgasstrahl, der über dem Mech in die Höhe stieg. Dies zeigte, dass es sich bei dem Mech um ein ziviles Modell mit Verbrennungsmotor handelte.

„Gegen DAS da haben sie verloren, Sterncaptain, FRANEG?“ Der junge Sterncaptain, bis vor kurzem noch ein Ristar in seinem Clan, wand sich unter den Blicken des Sterncolonel: „Pos, Sterncolonel, pos.“ Den Blutnamen konnte er vergessen. Er konnte froh sein, wenn er nicht sofort Solahma wurde.





MechForce-Mech Teil 2

...und weiter geht's...

Hier sind weitere Fragen zum Mechdesign. Zuvor noch einmal eine kleine Information:

Dieser Mech, der hier entworfen wird, ist ausschließlich nur für Mitglieder der Mechforce Germany e.V. gedacht. Nachdem das Design, per Abstimmung, übernommen wurde, können nur Mitglieder der Mechforce Germany e.V., gegen Vorlage der Mitgliedsnummer, einen Mech dieses Typs erwerben.

Für genauere Informationen einfach noch mal die Ausgabe 13 der Terra Post lesen oder an die Adresse am Ende dieses Beitrages die entsprechenden Fragen richten.

Da der Einsendeschluss für die letzte Umfrage etwas „knapp“ war, haben wir die Fragen vom letzten mal noch einmal dazu gesetzt.

1. Welcher Zeitlinie soll der Mech zugeordnet sein ?
Es stehen die Zeitlinien

IS 3031
IS aktuell
Clan

der Mechforce Germany e.V. zur Auswahl.

2. Welche Gewichtsklasse ist dein Favorit ?

leicht (20 t – 35 t)
mittelschwer (40 t – 55 t)
schwer (60 t – 75 t)
überschwer (80 t – 100 t)

Hier nun die weiteren Fragen:

3. Welche Mechart bevorzugst du ?

- Scout
Merkmale: Schnelle, meist sprunghafte Aufklärer
Beispiele: Spider, Locust, Charger

- Striker
Merkmale: schnell, aber mehr Waffen als Scout, Plänkler
Beispiele: Jenner, Commando

- Skirmisher
Merkmale: schnell, gute Panzerung und Bewaffnung (oft Laser)
Beispiele: Grasshopper, Black Hawk Prime

- Brawler
Merkmale: langsamer, aber Langstreckenwaffen und gute Panzerung
Beispiele: Enforcer, Mad Cat Prime

- Missile Boats
Merkmale: Vorrangig LRM-Bewaffnung, Langstreckenunterstützer
Beispiele: Archer(Schütze), Catapult, Dervish

- Sniper
Merkmale: Langstreckenunterstützer mit Direktschusswaffen (AKs, Laser, PPKs)
Beispiele: Panther, Jagermech, Awesome, Kampfschütze

- Juggernaut
Merkmale: langsam, gute Nahkampfbewaffnung
Beispiele: Hunshback, Atlas(3025)

4. Welches Haus / Clan ist dein Favorit ?

IS 3031
Davion
Kurita
Steiner
Marik
Liao
St. Yves Compact
ComStar

IS Aktuell
Davion
Kurita
Steiner
Marik
Liao



St. Yves Commonality
ComStar
Rasalhague
Word of Blake

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

5. Welcher Reaktor-Typ sollte in deinem Mech eingebaut sein ?

Standard
XL
Light

Bitte schreibt bei euren Antworten auch ein kleines Kommentar dazu, warum ihr euch so entschieden habt.

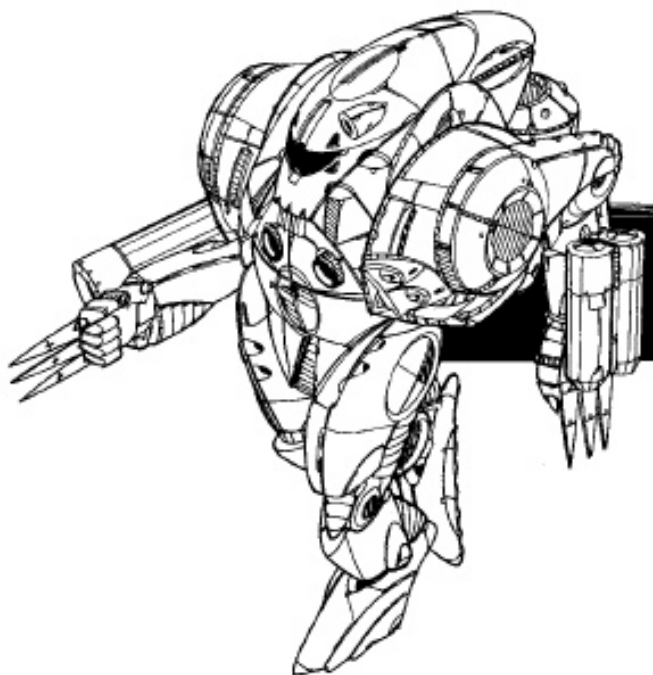
Wir suchen auch noch ein „Gesicht“ für den Mech. Wie wäre es, wenn ihr euren Traummech einmal zeichnet und uns diese Zeichnung zukommen lasst. (Bitte Name des Programms dazuschreiben)

Die Antworten sendet ihr bitte an:

Per Brief:

Frank Roloff
Hünfelder Straße 1
34127 Kassel
Email: frank.roloff@epost.de
Tel.: 0561 / 475 47 68
Fax: 0561 / 86 19 08 10

Der Einsendeschluß ist dieses mal der 31.10.2002.





Neues vom AK Technik und Design

Konstrukteursmeisterschaft

Aufgrund der geringen Beteiligung ist der Turnierteil der Konstrukteursmeisterschaft ersatzlos gestrichen. Der Sieger des Konstruktionswettbewerbs wird in der nächsten Terra Post bekanntgegeben. Die eingereichten Designs werden in der nächsten Zeit von der Mechforce veröffentlicht.

Mechformular

Wer in Zukunft beim AK ein eigenes Design einreichen will, sollte das Mechformular nutzen. Es ist grundsätzlich komplett auszufüllen (Beispiel gefällig? => siehe Mechs in dieser Ausgabe). Einzige Ausnahme: die Rubriken „Kampfgeschichte“,

„Varianten“ und „Berühmte Mechs und Mechkrieger“ müssen nicht unbedingt ausgefüllt werden.

Eingereichte Designs in anderer Form werden nur nachrangig veröffentlicht.

Alternativ kann man auch sein Design als HEAVY METAL PRO oder VEE-File einreichen, natürlich mit kompletten Fluff-Text.

Designs können auch per E-Mail bei wolfgangrudolph@web.de eingereicht werden.

Interview mit Randall Bills

Michael Wandrei führte dieses Interview mit Randall Bills, dem Line Developer von BattleTech per email. Ich denke, ihr werdet hier so einiges an Infos zur Zukunft von BattleTech finden.

Was können Sie uns zur Zukunft von BattleTech sagen?

Sie sieht ziemlich gut aus. Ich mochte die Zeit, die ich bei FASA verbracht habe und bin sehr stolz auf die Produkte, die erschienen solange ich dort war. Andererseits denke ich – wie ich es auch schon zu vielen Leuten gesagt habe – dass die aktuellen Ereignisse sehr zum Wohle der Fans waren. Beispielsweise finde ich die CBT-Website einfach unglaublich und sie wächst von Tag zu Tag. Es gibt zahlreiche Artikel von Fans; ich habe ein eigenes Forum, in dem ich die Fragen direkt beantworten kann; es gibt oft Previews für neue Produkte; nahezu jede Woche gibt es neue Grafiken und Motive für den Desktop; ein riesiger Download-Bereich bietet von Record Sheets bis zu Einheitslogos alles für den Fan. Dann ist da auch noch Monte Diablo, ein Szenario, das in 62 Fights weltweit ausgespielt wurde und an dem über 700 Spieler teilgenommen haben, die damit direkt die Ereignisse im BattleTech-Universum (und speziell die im FedCom Sourcebook) beeinflussen konnten. Und mit der jetzt angekündigten Martial

Olympiad heben wir das ganze auf ein neues Level. Mit neuen Produkten und Iron Wind Metals als Partner für die Figuren sehe ich die Zukunft wie gesagt als sehr hell an.

Gerüchte besagen, dass Classic BT die nächsten 60 Jahre in der Timeline abdeckt, danach wird MWDA übernehmen. Ist das korrekt?

Zuallererst, ja, MechWarrior: Dark Age ist die Zukunft von BattleTech. Aber wie ich es schon zu vielen Leuten sagte: FASA brauchte zehn Jahre um von 3050 bis 3062 vorzustößen, also haben auch wir jetzt noch Jahre zur Verfügung, die wir mit Produkten und Storyline füllen können, bevor irgendjemand sich Sorgen um den Link machen muss.

Wie ist ihre Meinung zu den BattleTech Clubs in der ganzen Welt. Sind sie notwendig, oder sind die Fans damit zu sehr zerstreut?

Ich halte sie für großartig. Ich kann mit jeder Organisation, die dem Spiel hilft und neue Leute dazu bringt, leben.

Jetzt, da MWDA erscheinen wird scheint es, als ob CBT neue Energie zu haben scheint. Spieler, die seit Jahren nicht mehr aktiv waren, fangen



auf einmal wieder an zu spielen, um CBT leben zu lassen. Wie ist ihre Meinung dazu?

Exzellent (Tippt die Finger zusammen und spricht mit der Stimme von Monte Burns) Wie schon gesagt, meiner Meinung nach kann ich mit allem Leben, was neue Spieler zu Classic BattleTech bringt.

Was können Sie uns über MWDA erzählen?



Ich denke, es wird ein Spiel werden, das wieder einen Haufen Aufmerksamkeit von Spielern, Läden, Computergames und den Medien in das BattleTech-Universum zurückbringt. Wird es das BattleTech-Tabletop sein? Nicht mehr als die Erweiterungen Succession Wars, BattleForce 2 oder Solaris VII. Aber machen diese Spiele Spaß und haben das „feeling“ des BattleTech-Universums? Absolut (Ich hoffe immer noch, ein Succession Wars 2 herausbringen zu können). Ich denke, dass sich

MWDA für die meisten Classic-Spieler genau so anfühlt. Einfach ein weiteres Spiel in einem Universum, das wir alle lieben.

Wenn die Romane den Bürgerkrieg beenden... wird es danach noch weitere für Classic BattleTech geben oder werden die nächsten Bücher MWDA als Basis haben?

Wenn Endgame im September erscheint, wird das der letzte Roman der Classic-Serie sein. Die neue Reihe wird in der MWDA-Ära von 3132 an angesiedelt sein. Wird das nun bedeuten, dass wir niemals einen neuen Classic-Roman sehen werden? Ich denke nicht. In der nahen Zukunft nach Endgame wird es keine neuen Romane geben, allerdings denke ich, dass auf lange

Sicht wieder eine Classic-Romanreihe erscheinen wird. Ich denke auch über Fortsetzungsgeschichten auf der Classic-Website nach, die von etablierten Autoren geschrieben werden. Aber wie gesagt ist das alles Langzeitplanung und im Augenblick kümmerge ich mich eher darum, die Produktlinie erst einmal in Gang zu bringen.

Aber nebenbei, nur weil es im Augenblick keine weiteren Romane geben wird, heißt das nicht, dass die Storyline nicht fortgesetzt wird. Viele der Sourcebooks, die FASA herausgebracht hat, haben die Storyline weitergeführt und Informationen enthalten, die man in keinem Roman findet: Shattered Sphere, The Clans: Warriors of Kerensky, Field Manual: Capellan Confederation und Field Manual: Periphery fallen mir da spontan ein. In ähnlicher Weise enthält auch das Technical Readout 3067 Informationen, die das Universum voranbringen. Ich plane, diese Sache so weit es geht weiterzuführen.

Mit Loren Coleman und dem zurückgekehrten Michael Stackpole, gibt es zwei Top-Autoren bei Wizkids. Wer wird der führende Autor?

Michael Stackpole

Was ist Ihre persönliche Meinung zum MechForce-System von FASA. Denken Sie, dass FanPro und Wizkids das weiterführen sollten?

Das ist eine harte Frage. Die Idee dahinter war definitiv gut, aber leider wurde das System aus verschiedenen Gründen schlecht gehandhabt. Soll es weitergeführt werden...Ich bin ehrlich und kann nur sagen, dass ich es nicht weiß. Wie gesagt, meine Energie richtet sich derzeit auf die neue Produktlinie. Ich hatte Diskussionen mit mehreren Leuten über die Zukunft der MechForces und ich bleibe dran, aber auch hier heißt es Langzeitplanung.

Welche Informationen können Sie uns über das BattleMaster-System von MWDA geben?

Leider nicht viel. Im Augenblick müsst ihr die Augen einfach auf die MWDA-Website gerichtet halten, dort wird es Infos geben.



Was können wir vom geplanten FedCom Sourcebook erwarten?

Oh, ich denke, die Fans werden es lieben. Es gibt nicht nur Aufstellungslisten und Grafiken der verschiedenen Angriffswellen, sondern auch eine exakte Timeline der Ereignisse und ein Atlas, der Informationen und ein sozial-industrielles Rating zu Dutzenden von Welten enthalten wird

Randall N. Bills
Precentor Martial





BattleTech Newsticker

WizKids / FanPro / Heyne

Wizkids halten die Spieler mittlerweile mit wöchentlichen Sneak Peaks auf die neuen Einheiten bei Laune. Neben neuen Figuren wie beispielsweise dem Legionaire-BattleMech wurden auch schon bekannte Einheiten wie Hatchetman, Spider oder Gnome BattleArmor gezeigt. Die Reaktion der Fans ist bisher sehr gemischt, da die Redesigns doch sehr von den Originalen abweichen. Man darf gespannt sein, wie viele Classic-Fans den Weg zum neuen System finden.

Laut Christoph Nick von battletech.de soll das Technical Readout 3067 auf jeden Fall ins deutsche übersetzt werden. Allerdings konnte noch kein Release-Datum genannt werden.

Im BattleChat hat Randall Bills nach dem Erfolg von Monte Diablo jetzt die Martial Olympics angekündigt. Weltweit treten BT-Spieler in Lanzengefechten gegeneinander an. Der Gewinner erhält einen Platz in der offiziellen Storyline von FanPro.

Wichtig ist außerdem, dass das TR 3067, das Field Manual Periphery und die Master Rules Ende diesen Jahres wieder in Druck gehen.

Map Set 7 - 2. Quartal 2002 (nach hinten verschoben)

Endgame - vorerst letzter CBT-Roman von Loren Coleman - August 2002

Die Welt des 31. Jahrhunderts - Hintergrundband für Romanleser - August 2002

AeroTech 2 Record Sheets - Sommer 2002

FedCom Civil War Sourcebook - der Quellenband mit allen Informationen über den Davion/Steiner-Bürgerkrieg - August 2002

MechWarrior: Dark Age - Das neue Spielsystem mit Klickbases - 7.8.2002

In die Pflicht genommen - Ein Roman von Blaine Lee Pardoe - Oktober 2002

MW:DA Erste Erweiterung - Mehr Mechs, mehr Figuren - November 2002

MechWarrior Companion - Zusatzregeln für das Rollenspiel - Dezember 2002

Ghost War - Erster Roman für MW:DA von Michael Stackpole - Ende 2002

Call to arms - Roman für MW:DA von Loren Coleman - Ende 2002

Ral Partha / Ironwind Metals

Ironwind Metals haben anscheinend vor, den Classic-Fans ganz ordentlich mit Nachschub an Figuren zu dienen. Inzwischen ist ein Release-Fahrplan angekündigt sowie ein paar sehr vielversprechende Bilder im Web erhältlich. Dabei sind u.a. auch Sagittaire und Zeus-X, die beide wirklich genial aussehen.

www.ralparthaeurope.co.uk

www.ironwindmetals.com

www.lordsofthebattlefield.com

Microsoft

FASA Studio hat wieder eine eigene Website bekommen. Gut gestylt werden hier die News zu allen SpinOffs des BattleTech-Universums gezeigt.



In Sachen Spiele wurde jetzt auch für MechWarrior4 eine Mercenaries Expansion ähnlich wie für MW2 angekündigt. Nun wird man auch hier durch Handel und Aufträge seinen Weg als Söldner machen können.

MechPak IS - enthält Zeus, Highlander, Hunchback und Dragon - erschienen

MechPak Clan, mehr Mechs für alle Clan-Fans (Masakari, Kodiak, Cauldron Born und Arctic Wolf) - Sommer 2002



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

www.mechwarrior4.com

www.mechassault.com

www.fasastudio.com

RCW Enterprises

Heavy Metal Aero - Der Designer für alles was fliegt, kommt im Juli 2002

www.heavymetalpro.com

Preview der MechWarrior: Dark Age - Einheiten

Wizkids stellen wie gesagt im Augenblick jeden Mittwoch eine neue Einheit aus MechWarrior: Dark Age auf ihrer Website vor. Neben den Bildern erhält man auch ein paar Infos über den Hintergrund, die Einsatzmöglichkeiten und auch Kommentare der Spieleentwickler. Ich habe hier einmal die letzten Veröffentlichungen im Bild zusammengetragen.



Gnome BattleArmor



Legionnaire



Mining Mech Conversion



M1 Marksman



Shandra Scout Vehicle



Hatchetman



Mining Mech Conversion



SM1 Tank Destroyer



Mobile HQ



Spider



Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

ComStar

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

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

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

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

Davion

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

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

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

Kurita

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

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

Liao

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

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

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

Marik

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

Steiner

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

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

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

Kell Hounds

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



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

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

Wolf's Dragons

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

andere Söldner

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

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

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

email: rollo.witte@t-online.de

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

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

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

Periphery

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

Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

ComStar

"Der Erste Kreis"
Waidner, Christian

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

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

Davion

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

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

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

Kurita

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



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

Liao

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

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

Marik

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

Gray Death Legion

"Death Bringer"
2nd BattleMech Battalion
Kerlin, Markus
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: graydeath-
legion@kerlin.de
website: <http://www.kerlin.de>

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

Kell Hounds

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

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

Wolf's Dragons

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

andere Söldner

"Jaffrays Hussars"
Northwind Highlanders,
Northwind Hussars
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg
Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

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

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

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

Clan

Blood Spirit

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

Diamond Shark

Flashing Ivory
27th Cluster, Alpha Galaxy
Thomschke, Rene
Hinrick-Thieß-Str. 50b
22844 Norderstedt
Tel.: 040/53530438

Ghost Bear

Cave Bears
2. Angriffscluster
Omega Galaxy
von Müller, Alexander
Uhlandstraße 68
10717 Berlin



Tel.: 030/8618553
email: freakjr@team-gamestar.de

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

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

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

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

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

Tel.: 05126/8139
Stone(d) Cold Bears
68th Striker Cluster
Auer, Reinhard
Grötzingerstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0174/6004757
email: GhostBearTCR@web.de

Hell's Horses

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

Jade Falcon

Bloodclaw
5th BattleCluster
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Nova Cat

489th Assault Cluster
“The Third Eye”
Dierking, Peter
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
email: 9910@01019freenet.de
website: home.t-online.de/~novacats

Smoke Jaguar Renegades

1st Renegade Cluster, Alpha Galaxy
„The Scourge of Edo“

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

Snow Raven

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

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

Steel Viper

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

Wolf

Smiling Rats,
Alpha Galaxy; 1st Wolf Assault Cluster
Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

“The Reivers”
Alpha Galaxy
4th Striker Cluster
Schmetz, Norbert



Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de
website: http://www.kerlin.de

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

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

Klauen Kerensky's
Gamma Galaxy, Beta Cluster
Farion, Georg
Grasiger Weg 29
89340 Leipheim
Tel.: 08221/273586
email: Georg.Farion@t-online.de

Wolf-in-exile

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

Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	McCormacks Fussiliers	1st Battalion; McCormack's Fussilisers; Northw Highl.	Söldner	MechForce	30	3
2	1. Davion Claymores	1. Davion Claymores	Davion	MechForce	15	3
3	Return to Serenity	6th Army V-Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu	ComStar	MechForce	10	2
	Doompatrons	Leichte Eridani Reiterei, 151st Light Horse, Able	Söldner	MechForce	10	1
	1st Argyll Lanciers		FedCom	Sternenbund	10	1
6	Smiling Rats	1st ,Mech Battalion, 2nd Company	Kell Hounds	MechForce	5	2
	Die schwarzen Schafe	3. Konföderations Reserve Kavallerie	Liao	MechForce	5	2
	1. Sturmfalken von Heide	Eiserne Wache; Zweites Batallion	Marik	MechForce	5	2
9	Das Dreckigige Dutzend	McCarron's Armored Cavalry	Söldner	MechForce	-5	2
	Hamburg Husaren	Hamburg Husaren	Söldner	MechForce	-5	1
	Das Telekommando		ComStar	Sternenbund	-5	1
	Killing Shadows	32.te Lyranische Garde „Red Arrows“	Steiner	MechForce	-5	1
	Die Prätorianer	CCCXII Einsatzregiment	ComStar	MechForce	-5	1
14	Hanover Regulars	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion	Steiner	MechForce	-15	4



Chapterrangliste IS Aktuell

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	Killing Shadows	Able Battalion; Alpha Regiment	Wolf's Dragoons	MechForce	20	2
2	The Steel Beasts	Davion Assault Guards RCT, 2nd Battalion	Davion	MechForce	10	1
	Eagle of Atreus	1st Marik Legionaires	Marik	MechForce	10	1
	Todeskommandos	Todeskommandos	Liao	MechForce	10	1
	Smiling Rats	The Wild Hunters, 2nd Battaillion	Kell Hounds	MechForce	10	1
6	The Sword	2nd New Ivaarsen Chasseurs	Davion	MechForce	5	2
7	Desperados	4th Company, 17th Recognition RKG	Söldner	MechForce	-5	1
8	Kriegerhaus Ma-Tsu Kai	Kriegerhaus Ma-Tsu Kai	Liao	MechForce	-10	2
	Shark Bait IV-phi	2nd Army V-Mu, 301st Division, Focht Gladiators	ComStar	MechForce	-10	2
	1. Davion Claymores	1. Davion Claymores	Davion	MechForce	-10	1

Chapterrangliste Clan

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	Stormbringers	Omega Galaxy, 5th Bear Guards	Ghost Bear	MechForce	30	3
2	The Black Bears	50th Striker Cluster; Alpha Galaxy	Ghost Bear	MechForce	20	2
3	Bloodclaw	5th BattleCluster	Jade Falcon	MechForce	10	2
	The Thirdeye	489th Assault Cluster	Nova Cats	MechForce	10	1
	Flashing Ivory	27th Cluster, Alpha Galaxy	Diamond Shark	MechForce	10	1
6	79th Blood Hussars	Omega Galaxy, 79th Blood Hussars	Blood Spirit	MechForce	5	3
	Hell's Inferno	Omega Keshik	Hell's Horses	MechForce	5	2
8	The Golden Marauders	Beta Galaxy, 16th Wolf Guard Battle Cluster	Wolf	MechForce	-5	1
	Pryde's Pride		Jade Falcon	Sternenbund	-5	1
	Cave Bears	2. Angriffscluster, Omega Galaxy	Ghost Bear	MechForce	-5	1
	The Scourge of Edo	1st Renegade Cluster	Smoke Jaguar	MechForce	-5	1
	The Ghost Raven	100th Battle Cluster	Snow Raven	MechForce	-5	1
	The Talon		Wolf-in-Exile	MechForce	-5	1
14	Black Claws	Beta - Galaxy; 14th Battle Cluster	Ghost Bear	MechForce	-10	2
	Smiling Rats	Alpha Galaxy; 1st Wolf Assault Cluster	Wolf	MechForce	-10	2



Cons & Turniere

Datum: 20.Juli 2002 bis 21.Juli 2002

Convention: FeenCon 2002, Bonn, Bad Godesberg

Ort: Stadthalle Bonn Bad Godesberg

Programm: Nachdem sehr guten Erfolg mit dem TableTop Szenario im letzten Jahr und der guten Zusammenarbeit mit dem Sternenbund e.V. wird sicher wieder dort was mit BattleTech passieren.

Zeit: von Sa 10:00 bis So 18:00 NONSTOP Eintritt: Ein

Tag 5 € / 2 Tage 9 € / GFR-Mitglieder, Gewandete und

angemeldete Vereine: 2,50 bzw. 4,50 €

Kontakt: Tore Herr

Tel.: 0228 / 6897971

Homepage: www.gfrev.de/feencon/index.php

E-Mail: gildengrossmeister@gfrev.de

Datum: 27.7.2002 10 - 22 Uhr

Convention: Unicon 29; Kiel

Ort: „Ehemalige PH“, Olshausenstraße 75, Uni Kiel; 24106 Kiel

Programm: Was soll ich sagen. Na klar findet wieder BattleTech durch die MechForce in Kiel statt. Was genau steht noch nicht fest. Laßt euch einfach überraschen.

Eintritt: 1W6 € oder 3 € - Gewandete frei

Kontakt: Arbeitskreis Fantasy

Homepage: www.uni-con.de

E-Mail: fantasy@uni-con.de

Datum: 6.September 2002 bis 8.September 2002

Convention: RatCon 2002, Dortmund

Ort: Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Str. 33-37

Programm: Tja.. was soll man sagen. Der HausCon von Fanpro. Ein lohnender Besuch, vorallem in Hinblick auf das neue Spielsystem. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist die MechForce wieder vertreten und wird sicher BattleTech „Classic“ präsentieren.

Kontakt: Fanpro

Homepage: www.fanpro.de

E-Mail: arnfried@fanpro.com

Datum: 7.9.2002 bis 8.9.2002, ab 12.00

Convention: Catcon

Ort: 89075 Ulm/Donau

Baden-Württemberg

Catcafe Prittwitzstraße 36 Nähe Frauenklinik

Kontakt: www.udoboysen.de

[www: http://www.udoboysen.de](http://www.udoboysen.de)

Eintritt: 2.50 Euro, Spielleiter + Gewandete frei!

Infos: Rollenspielcon in alter Festungsanlage. Gespielt werden alle aktuellen Systeme (DSA, D&D, Vampire, Shadowrun und andere), aber auch eigene Systeme und Exoten. Daneben auch noch einzelne Runden für BattleTech und andere Tabletops. Übernachten im Schlafsack möglich, Durchspielen kein Problem. Spiel auf 2 Ebenen. Gutes Angebot auch an Getränken + Essen während des Cons.

Datum: 23. und 24. November 2002

Convention: 12. Dreieicher Rollenspieltreffen, Dreieich (bei Frankfurt am Main)

Ort: Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen, Fichtestraße 50

Programm: Mal wieder der Dreieich Con. Ob dort BT präsentiert wird, steht noch nicht fest. Interessenten können sich ja bei Markus Kerlin melden.

Detaillierte Infos zu dem Con findet ihr in dieser Word-Datei (gezippt, 4 kb)

Kontakt: Folker Naumann

Homepage: www.dreieichcon.de

E-Mail: dreieichcon@gmx.de





Neue Mechs

Typ: **PXH-HGX Hot Girl**

Einsatzgebiet: Pyromech

Erstes Baujahr: 3054

Masse: 45t

Rumpf: Orguss Stinger

Reaktor: Hermes 270 XL

Reisegeschwindigkeit: 64,8 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97,2 km/h

Sprungdüsen: Pitban 9000

Sprungreichweite: 180m

Panzerung: Durallex Light Standard

Bewaffnung:

2 Holly SRM 2

10 Coventry Volcano Flamers

Hersteller: Coventry Metal Works

Hauptherstellungsort: Coventry

Funksystem: Tek BattleCom

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Tek Tru-Trak

Beschreibung:

Übersicht:

Der „Hot Girl“ genannte Mech war ein Experimentalmodell von Coventry Metal Works.

Er wurde kurz nach der Clan-Invasion entwickelt und basiert auf dem Konzept des Firestarters (ebenfalls ein CMW-Produkt) Mechs mit Flammern durch Überhitzen zu bekämpfen.

Jedoch ging die Konstruktion nicht in Produktion, offensichtlich war sie den Verantwortlichen bei CMW zu extrem. Erst im FedCom-Bürgerkrieg wurde das Design populär und meist wurden schwer beschädigte Feuerfalken auf diese Konfiguration umgebaut.

Möglichkeiten:

Das „Hot Girl“ basiert auf der bekannten Feuerfalken –Baureihe, jedoch wurde die Bewaffnung komplett geändert. 10 Flammer und 2 kleine Kurzstreckenraketenlafetten ersetzen

Laser und MGs. Infernoraketen verstärken die Hitzewirkung der Flammer zusätzlich.

Kampfgeschichte:

Der Prototyp wurde 3058 während des „Battle of Coventry“ zum erstenmal im Gefecht gegen die

Jadefalken eingesetzt. Hier zeigte sich deutlich die Effizienz der Konstruktion und bereitete den angreifenden Clannern einen heißen Empfang.

Varianten:

CMW entwickelte eine nahezu identische Konfiguration für den Firestarter-Omnimech.

Bemerkenswerte Mechs und Mechkrieger:

Harriet „Hot Girl“ McKenzie ist die Pilotin des Prototypenmechs von 3054. Seit Ende ihrer Dienstzeit bei den Skye Rangern arbeitet die rothaarige Mechkriegerin als Testpilotin bei CMW.

Boris „Chefkoch“ Dakovich ist der Pilot eines Firestarter-Omnimechs in der „Hot Girl“-Konfiguration. Der Katrina-loyale Mechkrieger wurde nach Ende des Bürgerkrieges mehrerer Kriegsverbrechen beschuldigt und verschwand daraufhin mit seinem Mech in der Peripherie.

Er soll sich „King“ Hopper Morrisons Extractors angeschlossen haben.

Einsatz:

Im FedCom-Bürgerkrieg wurden auf beiden Seiten derartige Mechs eingesetzt, jedoch haben nur wenige den Krieg überstanden.

Spielwerte:

Typ: PXH-HGX Hot Girl

Technologiebasis(IS oder Clan): IS

Techlevel(1,2 oder 3): 2

Battle Value: 547

Interne Struktur: Standard

Reaktor: 270 XL

BP Gehen: 6

BP Laufen: 9

BP Springen: 6

Wärmetauscher: 13 (26)

Gyroskop: Standard, 3t

Cockpit: Standard, 3t

Panzerwert: 128, 8t

Kopf: 9

CT: 19

CT(R): 6



R/LT: 15
R/LT(R): 4
R/LA: 12
R/LL: 16

Gewichts- und Platzverteilung:

Kopf:

CT: 2 Sprungdüsen
RT: 3 XL-Reaktor, 1 Wärmetauscher
LT: 3 XL-Reaktor, 1 Wärmetauscher
RA:
LA: 1 Wärmetauscher
RL: 2 Sprungdüsen
LL: 2 Sprungdüsen

Bewaffnung und Munition :

1 SRM 2 RA
1 SRM 2 LA
Munition SRM 2 (1t) H
5 Flamers RT
5 Flamers LT
mit Handaktivatoren

Typ: JAG-1Z Jaguar

Einsatzgebiet: Panther-Ersatz
Erstes Baujahr: 2783

Masse: 40t
Rumpf: Alshain 57-Carrier
Reaktor: Nissan 200
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: Lexington Lifters
Sprungreichweite: 150m
Panzerung: Maximilian 43
Bewaffnung:
ein leichtes Lord's Partikelstrahlgeschütz
vier mittelschwere Agra 3L-Laser
Hersteller: Alshain Weapons
Hauptherstellungsort: Alshain
Funksystem: Sipher CommCon CSU-1
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Katzaug 2

Beschreibung:

Übersicht:

Bei Alshain Weapons, die den Panther-8Z im Jahr 2759 vorgestellt hatte, bemerkte man nach zwei

FS9-O Hot Girl Konfiguration:

7 Flammer RA
1 Flammer RT
1 Flammer LT
1 SRM4 RT
Munition SRM (1t) RT
1 leichter Laser H
1 Wärmetauscher LA
Unterarm- und Handaktivatoren nur LA
BV: 588

Jahrzehnten harten Einsatzes einige Schwachpunkte in der Konstruktion dieses Mechs: Da war zunächst die Neigung zum Hitzestau, der immer dann eintrat, wenn die empfindlichen Kühlmittelschläuche der PPK abgeklemmt wurden, was leider recht häufig geschah. Als zweites stellten die Ingenieure fest, daß die Kurzstreckenbewaffnung des Panther völlig unzureichend ist, sobald ein Gegner die Minimalreichweite der PPK unterschritten hatte. Das dritte und vielleicht wichtigste Problem stellte die für einen leichten Mech sehr niedrige Geschwindigkeit dar, auch wenn dieses durch die Sprungfähigkeit etwas entschärft wird. Der Panther war und ist nicht in der Lage, mit vielen mittelschweren Mechs mitzuhalten, geschweige denn, sie auszumanövrieren.

Mit der Vorgabe, diese Nachteile zu beseitigen, machte man sich bei Alshain an die Arbeit und präsentierte 2783 stolz den Nachfolger des Panther, den Jaguar. Den VSDK wurden in kürzester Zeit einige Testmaschinen zur Verfügung gestellt und ungeduldig auf die ersten Kritiken gewartet. Diese kamen dann auch prompt und fielen noch besser aus, als erwartet: Die Testpiloten waren nicht nur zufrieden, sie waren begeistert! So schnell sie konnte stellte Alshain weitere Jaguars her, damit die



Streitkräfte mit den Feldtest beginnen konnten.

Möglichkeiten:

Bei diesem Mech wurde das Skelett des Panther etwas am Torso und an den Beinen verstärkt, damit es die Belastung des schwereren Reaktors aushält. Der neue „Panther“ hatte eine reine Energiewaffenbestückung, was sich vor allem bei langen Erkundungsmissionen ohne Nachschub auszahlt. Ein Konzept, das sich vor allem bei langen Erkundungsmissionen ohne Nachschub auszahlt, andererseits natürlich die Gefahr eines fatalen Hitzestaus mit sich bringt, und was ist schon ein stillgelegter Mech auf dem Schlachtfeld wert? Da jedoch die empfindliche Kühlung der PPK komplett überarbeitet wurde, gibt es keine Probleme, solange diese nicht zusammen mit den Lasern abgefeuert wird. Jetzt war der „Panther“ auch in der Lage, viele schwerere Mechs mit seiner Beweglichkeit auszubooten oder ihnen aus dem Weg zu gehen wenn es sein musste. Die Panzerung erlaubte sogar einen kurzen Schusswechsel mit einem Steiner-Zeus oder einem Davion-Kampftitan, auch wenn sie gegenüber dem Vorgänger nur leicht verstärkt wurde. Zusätzlich behielt der Jaguar die beiden vollmodellierten Hände des Panther, die im Nahkampf zwar wenig nützen, beim Aufheben und Transportieren von Lasten jedoch gute Dienste leisten.

Nach dieser positiven Bilanz sollte man eigentlich annehmen, dass der ältere Panther längst von seinem kampfstärkeren Nachfolger abgelöst wurde. Doch wie wir alle wissen, ist der Panther auch weiterhin im Einsatz und wird in großen Mengen produziert, während vom Jaguar weit und breit nichts zu sehen ist. Wie kommt das? Nun, schon zum Zeitpunkt der Vorstellung dieses Mechs waren die kommenden Konflikte, die wir als Nachfolgekriege bezeichnen, absehbar. Obwohl die VSDK den Panther liebend gern sofort durch den Jaguar ersetzt hätten, konnten sie nicht monatelang auf die Umrüstung der vorhandenen Produktionsstraßen warten, denn der Panther war ein zu wichtiger Teil der Kurita-Mechtruppen. Die andere Lösung

war der Neubau von Fabriken für den Jaguar, doch die vorhandenen Ressourcen wurden dringender an anderen Stellen benötigt und das Hauptaugenmerk des Kombinati lag auf schwereren Mechs wie dem Dragon.

Kampfgeschichte:

Die einzigen Kampfberichte über den Jaguar stammen aus den Feldtests der VSDK. Auch wenn heute kein Mech dieses Typs mehr existiert - zumindest ist nichts darüber bekannt - hat er doch ein paar bemerkenswerte Einsätze hinter sich. Der Jaguar wurde sozusagen als Abschlusstest an einige Frontregimenter ausgegeben, um zu sehen, wie er sich im harten Gefechtsalltag schlägt. Dabei kam ihm vor allem seine gegenüber dem Panther deutlich gesteigerte Beweglichkeit zugute. Eine Aktion bewies dies auf dramatische Weise:

Die Standardtaktik gegen einen Panther sieht vor, unter die Minimalreichweite seiner PPK vorzustößen und damit seine wesentlich schwächere

Kurzstreckenbewaffnung auszunutzen.

Bei einem der vielen Grenzgeplänkel vor

dem ersten Nachfolgekrieg wurde genau diese Taktik einer Scoutlanze Haus Davions, die hauptsächlich aus Feuerfalken bestand, zum Verhängnis.

Im Bewußtsein weit überlegener Beweglichkeit und

Kurzstreckenbewaffnung

rückte sie gegen die

fälschlicherweise als Panther

eingestuften Jaguars vor. Der

junge Kurita-Kommandeur,

Chu-i Sarek Dagan, ließ den

Gegner bis auf nächste Nähe

herankommen und antwortete so

lange nur mit den PPKs. Dann

endlich gab er den Befehl, die Laser

einzusetzen, und das Ergebnis war

verheerend: Im Kreuzfeuer der 16

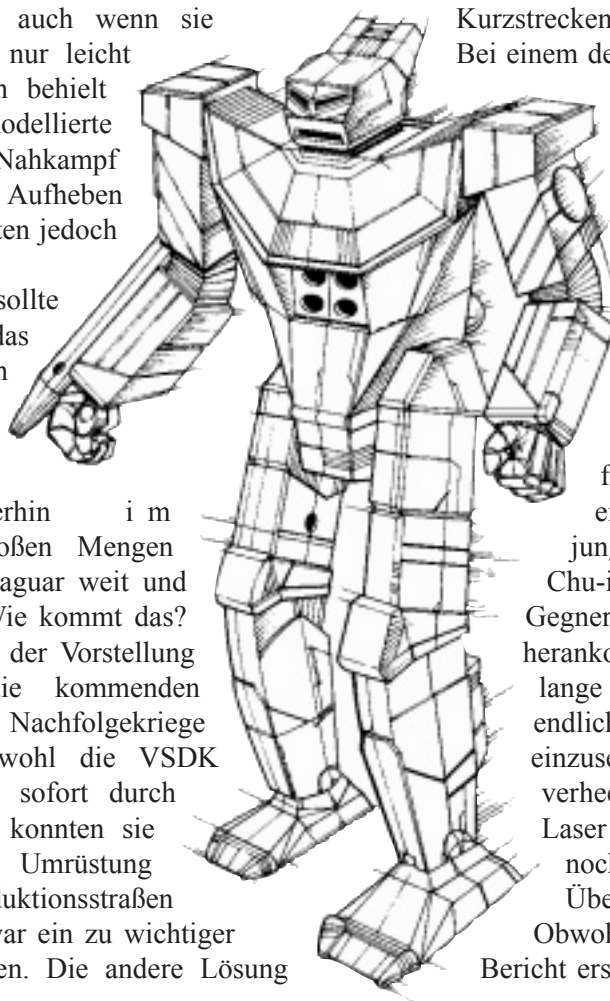
Laser fielen die Davion-Mechs

noch bevor sie sich von der

Überraschung erholt hatten.

Obwohl die Überlebenden sofort

Bericht erstatteten, blieb eine Reaktion





des Oberkommandos aus. Das heißt, reagiert hat es schon, nämlich mit der Degradierung der betroffenen Mechpiloten. Der Bericht über den neuen „Wunder-Panther“ jedoch wurde als übertrieben und unglaublich abgetan, da keine Beweise vorhanden waren. Die Aufzeichnungen waren leider mit den Mechs zerstört worden. Hätten die Verantwortlichen damals gewusst was da beinahe auf sie zugekommen wäre, wäre ihnen das Lachen sicher im Halse steckengeblieben.

Bemerkenswerte Mechs und Mechkrieger:

Chu-i Sarek Dagan, der Kommandeur der oben genannten Lanze. Nachdem er auf diese Weise sein Können deutlich unter Beweis gestellt hatte, sagten ihm viele eine glänzende Zukunft bei den VSDK voraus. Doch stattdessen verliert sich seine Spur schon kurz nach diesem Ereignis. Sein Verbleib ist bis heute nicht geklärt und die Vermutung, er habe die Innere Sphäre mit Kerensky verlassen kann durchaus stimmen.

Einsatz:

Heute existiert kein Mech dieses Typs mehr - zumindest ist nichts darüber bekannt.

Die Konstruktionspläne sind bis heute im Besitz von Alshain Weapons. ISA-Freigabe für weitere Informationen erforderlich.

Spielwerte:

Typ: JAG-1Z

Technologiebasis(IS oder Clan): IS

Techlevel(1,2 oder 3): 1

Battle Value: 902

Interne Struktur: Standard

Reaktor: 200

BP Gehen: 5

BP Laufen: 8

BP Springen: 5

Wärmetauscher: 12 Single

Gyroskop: Standard, 2t

Cockpit: Standard, 3t

Panzerwert: 112, 7t

Kopf: 9

CT: 15

CT(R): 6

R/LT: 13

R/LT(R): 5

R/LA: 10

R/LL: 13

Gewichts- und Platzverteilung:

Kopf: 1Wärmetauscher

CT: 1Wärmetauscher, 1Jump Jet

RT: 1Wärmetauscher

LT: 1Wärmetauscher

RA:

LA:

RL: 2Jump Jet

LL: 2Jump Jet

Bewaffnung und Munition :

PPK RA

2 M-Laser LT

2 M-Laser RT

mit Händen



Typ: **MAG-A6 Magua**

Einsatzgebiet: Nahkampf-/Stadtkampf-Mech

Erstes Baujahr: 3060

Masse: 75t

Rumpf: Earthwerh Archer

Reaktor: 300 Light

Reisegeschwindigkeit: 43,2km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h (81,5 km/h mit MASC)

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: 0m

Panzerung: New Samarkand Royal-Ferrofibril mit CASE

Bewaffnung:

2 Shigunga 20fach-Mittelstreckenraketenwerfer

6 Diverse Optics Type 20 Mittelschwere Laser

1 Yori Fliegenpatsche-Raketenabwehrsystem

Hersteller: Cosby BattleMech-Entwicklungsfirma

Hauptherstellungsort: Wega

Funksystem: Sipher Security Plus

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

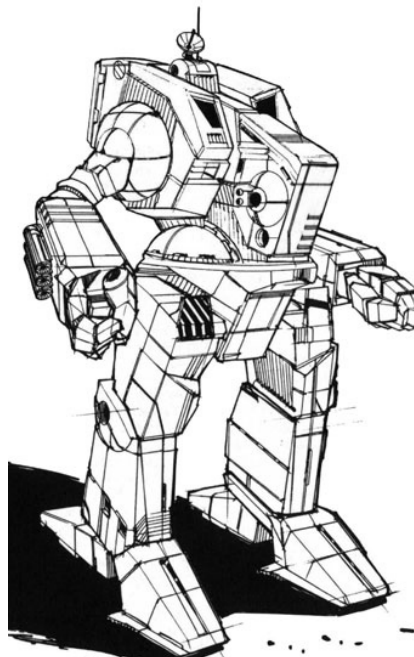
Beschreibung:

Übersicht:

In der Sprache der Huronen, einem Indianerstamm der alten Erde, bedeutet der Name Magua soviel wie „Schlauer Fuchs“. Tatsächlich hat der MAG-A6 im Einsatz Eigenschaften bewiesen, die diesen Namen durchaus gerechtfertigt erscheinen lassen. Hohe Geschwindigkeit und eine enorme Schlagkraft auf kurze und mittlere Distanz machen diesen Mech vor allem bei Stadtgefechten zu einem tödlichen Gegner.

Möglichkeiten:

Nachdem man bei Cosby bereits erfolgreichen den NDA-1K *No-Dachi* für die 11. Legion Wega gebaut hatte, beschloß man die gute Zusammenarbeit mit einem weiteren Modell zu vertiefen. Um die Entwicklungskosten möglichst gering zu halten benutzte man als Basis für das neue Modell den altherwürdigen *Schütze*, der trotz einiger Verbesserungen nicht mehr mit den moderneren Konstruktionen mithalten kann. Nachdem die Mittelstreckenraketenwerfer schon im *No-Dachi* ihren Wert unter Beweis gestellt hatten, sollte dieses kostengünstige Waffensystem auch die Grundlage des neuen Modells werden. Mit den sechs



mittelschweren Lasern steht dem *Magua* über kurze Distanz eine beachtliche Feuerkraft zur Verfügung, die sich nicht nur gegen feindliche Mechs, sondern auch hervorragend bei der Bekämpfung von Elementaren einsetzen läßt. Da sich die ungelenkten Mittelstreckenraketen wegen ihrer inhärenten Zielungenauigkeit am besten für Ziele in bis zu 100 Metern Entfernung eignen, muß sich der MAG-A6 seinem Gegner rasch nähern, um sein gesamtes Arsenal voll zur Geltung zu bringen. Dies wird durch das MASC-System gewährleistet, mit dem der *Magua* auf über 80 Km/h beschleunigen kann. Da bei MASC-Einsatz die Gefahr einer Beschädigung der Hüftgelenke besteht, hat man bei Cosby auf die Verwendung besonders zuverlässiger Bauteile geachtet.

Einsatz:

Aufgrund des Direktvertrages mit Cosby versehen die bisher produzierten *Maguas* ihren Dienst bei der 11. Legion Wega. Der MAG-A6 hat seine Bewährungsprobe im Kampf zwar noch vor sich, Analysten wagen allerdings schon jetzt die Prognose, daß sich der Mech erfolgreich schlagen dürfte.

Spielwerte:

Typ: MAG-A6 Magua

Technologiebasis(IS oder Clan): IS

Techlevel(1,2 oder 3): 2

Battle Value: 1436



Interne Struktur: Standard

Reaktor: 300 Light

BP Gehen: 4

BP Laufen: 6

BP Springen: 0

Wärmetauscher: 13 (26)

Gyroskop: Standard, 3t

Cockpit: Standard, 3t

Panzerwert: 224, 12,5t

Kopf: 9

CT: 34

CT(R): 11

R/LT: 23

R/LT(R): 6

R/LA: 34

R/LL: 32

Gewichts- und Platzverteilung:

Kopf:

CT:

RT: 2Light Engine, CASE

LT: 2Light Engine, CASE, 4MASC

RA:

LA:

RL:

LL:

Bewaffnung und Munition :

MSR 20 RT

Munition (MSR) 24 (2t) RT

MSR 20 LT

Munition (MSR) 24 (2t) LT

3 M-Laser RA

3 M-Laser LA

AMS RT

Munition (AMS) 24 (1t) TM

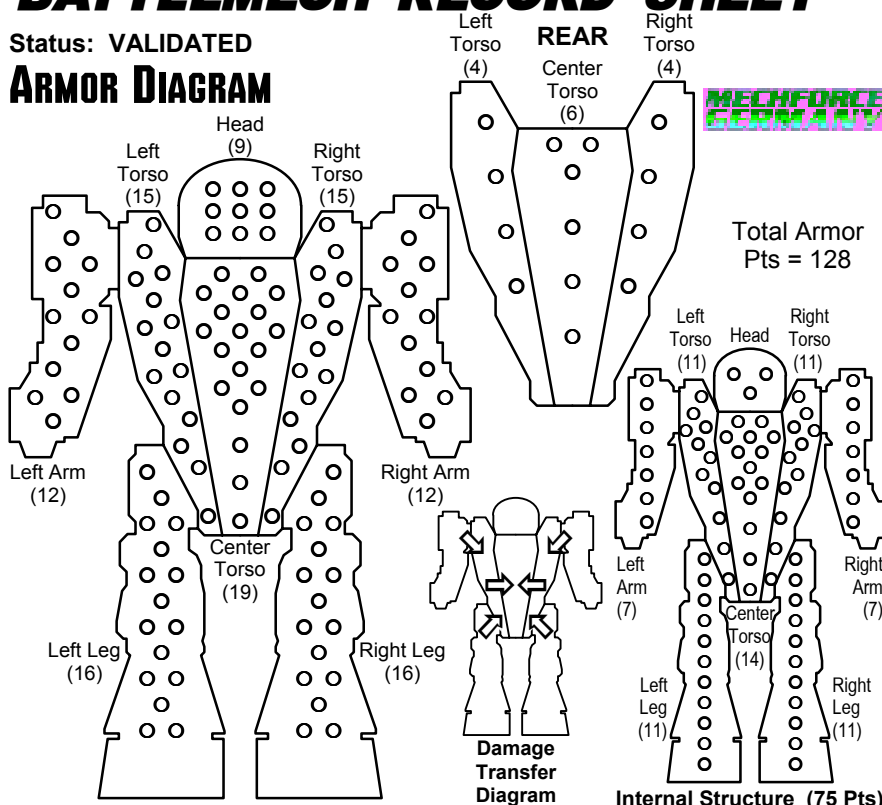
mit Händen

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: VALIDATED

ARMOR DIAGRAM



CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, SRM 2
- 6, Double Heat Sink
- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, Flamer
- 5, Flamer
- 6, Flamer
- 1, Flamer
- 2, Flamer
- 3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ammo (SRM 2) 50
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 547
Weapon Value: 221 / 221
Cost, C-Bills: 7.604.090

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, SRM 2
- 6, Roll Again
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, Flamer
- 5, Flamer
- 6, Flamer
- 1, Flamer
- 2, Flamer
- 3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

'MECH DATA

Type: Hot Girl PXH-HGX

Mass: 45 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 6 Inner Sphere

Running: 9 Biped 'Mech

Jumping: 6 Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	SRM 2	RA	2	2/hit	-	3	6	9
1	SRM 2	LA	2	2/hit	-	3	6	9
5	Flamer	RT	3	2	-	1	2	3
5	Flamer	LT	3	2	-	1	2	3

Ammo Type: SRM 2 Rounds: 50 BV: 7

Total Heat Sinks: 13 Double (26)

oooooooooooo ooo

Auto Eject: Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled (34)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

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
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Points
4	
3	
2	
1	
0	

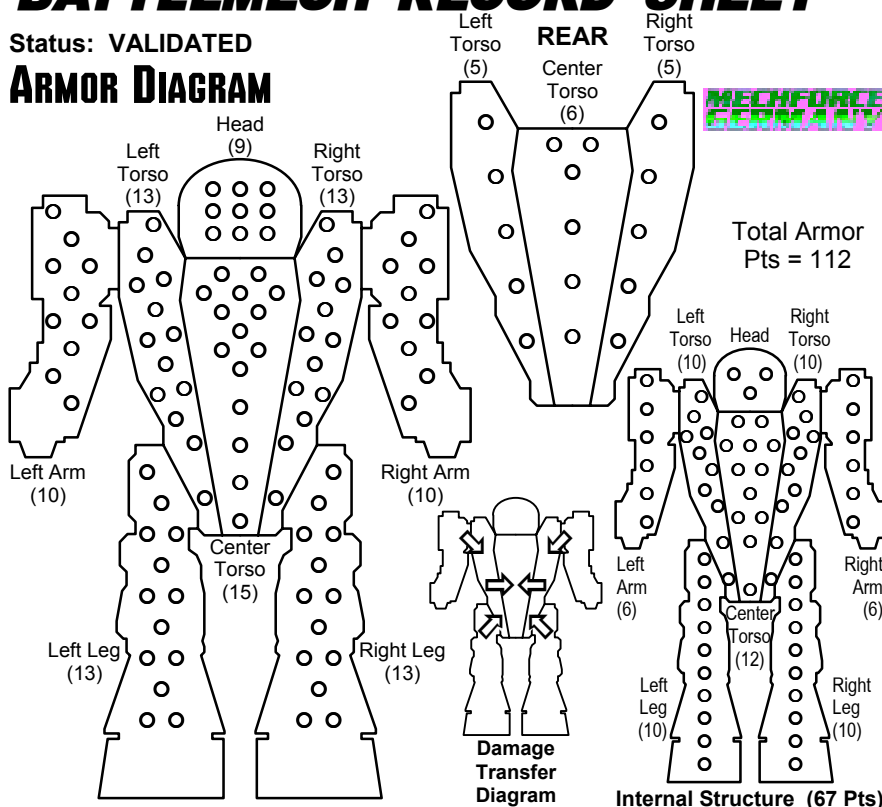
WIZKIDS

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Jaguar JAG-1Z**

Mass: **40 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5** Inner Sphere

Running: **8** Biped 'Mech

Jumping: **5** Level 1 / 3025

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	PPC	RA	10	10	3	6	12	18
2	Medium Laser	RT	3	5	-	3	6	9
2	Medium Laser	LT	3	5	-	3	6	9

Total Heat Sinks: **12 Single**

oooooooooooo oo

Auto Eject: _____ Weapon Heat: _____

☐ Operational ☐ Disabled (22)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

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
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Points
4	
3	
2	
1	
0	

WIZKIDS

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Roll Again
- Roll Again

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

Left Torso

- Medium Laser
- Medium Laser
- Single Heat Sink
- Roll Again
- 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
- Single Heat Sink
- Sensors
- Life Support

Center Torso

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

- Gyro
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Jump Jet
- Single Heat Sink

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **902**
Weapon Value: **490 / 490**
Cost, C-Bills: **3.135.626**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- PPC
- PPC

- PPC
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- Medium Laser
- Medium Laser
- Single Heat Sink
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

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

Right Leg

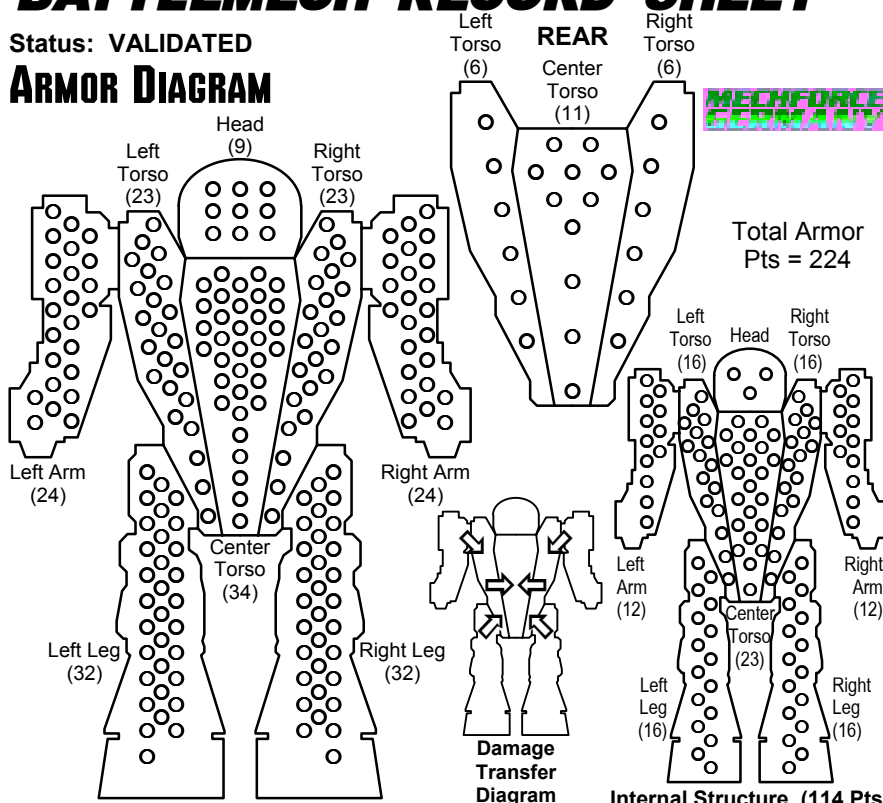
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 224

Internal Structure (114 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Medium Laser
- 6, Medium Laser

- 1, Medium Laser
- 2, Ferro-Fibrous
- 3, Ferro-Fibrous
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

Left Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 3, MRM 20
- 4, MRM 20
- 5, MRM 20
- 6, Ammo (MRM 20) 12

- 1, Ammo (MRM 20) 12
- 2, MASC
- 3, MASC
- 4, MASC
- 5, MASC
- 6, CASE

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Light Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1, Gyro
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Light Fusion Engine
- 4, Light Fusion Engine
- 5, Ammo (AMS) 12
- 6, Ammo (AMS) 12

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.436**
Weapon Value: **2.178 / 2.178**
Cost, C-Bills: **14.540.750**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Medium Laser
- 6, Medium Laser

- 1, Medium Laser
- 2, Ferro-Fibrous
- 3, Ferro-Fibrous
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

Right Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 3, MRM 20
- 4, MRM 20
- 5, MRM 20
- 6, Ammo (MRM 20) 12

- 1, Ammo (MRM 20) 12
- 2, Anti-Missile System
- 3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, CASE

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

'MECH DATA

Type: **Magua MAG-A6**

Mass: **75 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4** Inner Sphere

Running: **6 [8]** Biped 'Mech

Jumping: **0** Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
3	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
3	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	MRM 20	RT	6	1/hit	-	3	8	15
1	Anti-Missile System	RT	1	1d6	-	-	-	-
1	MRM 20	LT	6	1/hit	-	3	8	15

Ammo Type: Rounds: BV:

MRM 20 48 69

Anti-Missile System 24 29

Total Heat Sinks: **13 Double (26)**

oooooooooooo ooo

Auto Eject: Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled (31)

WARRIOR DATA

Name: _____

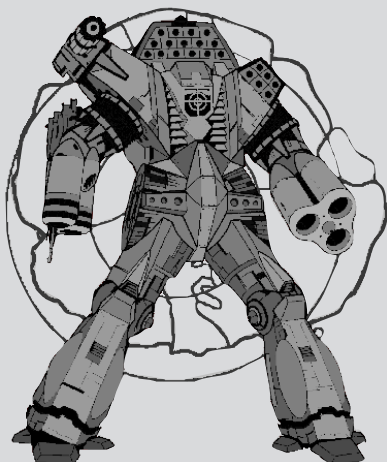
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

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
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Points
4	
3	
2	
1	
0	

WIZKIDS



Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

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

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

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

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

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

Vorname: _____

Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

email: _____

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

Ich bezahle den Beitrag nach Erhalt der Rechnung

☐ bar

☐ per Scheck

☐ per Überweisung: Deutsche Bank 24 Neuss

Kontonummer: 9036286

BLZ: 30070024

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

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

Aktuelle Zeitschiene IS

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

Zeitschiene Clan

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

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)