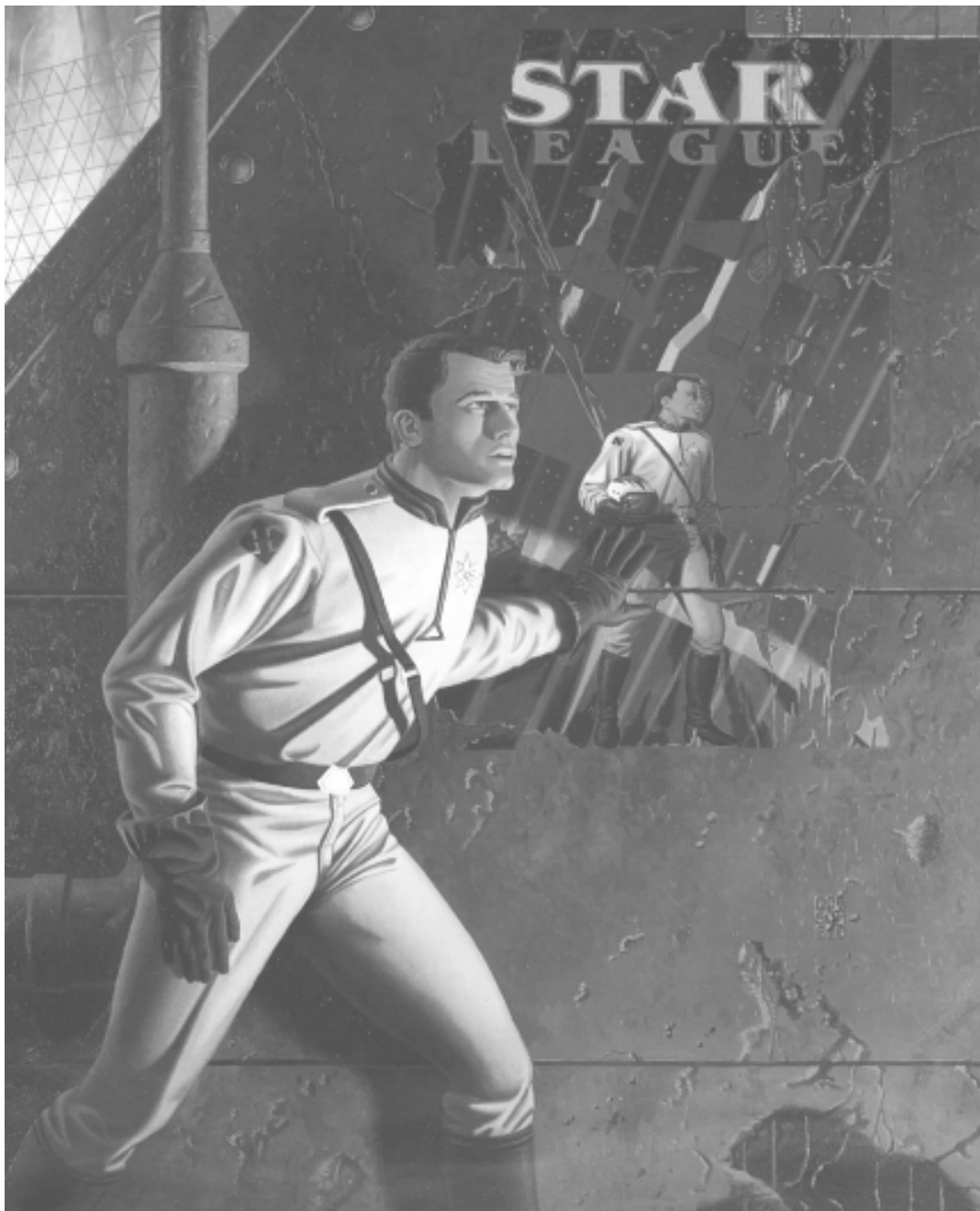


Ausgabe 5
Verkaufspreis DM 5,00

TerraPost

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Und wieder ist eine Terra Post fertig. Wie ihr hoffentlich seht, hat sich beim Layout so einiges getan. Ich dachte, es wurde einfach mal Zeit für ein paar kleinere Änderungen. Daraus ergibt sich auch eine weitere Frage an alle Mitglieder: Es würde mir die Arbeit an der TP wesentlich erleichtern, wenn die bisherigen Kapiteleinteilungen abgeschafft werden würden. Es gibt einfach immer Artikel, die nicht eindeutig zuzuordnen sind oder Kategorien, die beim besten Willen einfach nicht in jeder Ausgabe vorhanden sind. Außerdem kenne ich persönlich kein Mitglied, das die Terra Post nach Kapiteln getrennt abheftet. Soll heißen: Wenn bis zur nächsten Ausgabe kein eindeutiger Widerspruch der Mehrheit der MFG - Mitglieder bei mir ankommt, werde ich die Kapiteleinteilung in der bisherigen Form aufgeben. Abstimmen könnt ihr entweder per Postkarte an die Redaktionsadresse (Kapitel Ja / Kapitel nein genügt) oder über das Formular auf der MFG - Homepage. So, genug organisatorisches...

In dieser Ausgabe gibt es nun endlich die Details zum neuen Akademiesystem der MechForce, das das alte Positionstest - System ersetzen wird. Ich hoffe, daß durch diese neue Möglichkeit noch mehr Spielspaß aufkommt und die Kommunikation unter den Mitgliedern noch etwas mehr in Gang kommt.

Ansonsten findet ihr in dieser Ausgabe ein kleines Bücher - Special, das, so denke ich, sowohl für die BattleTech - Einsteiger als auch für die alten Hasen interessant sein könnte: Eine chronologische Auflistung aller bisher erschienenen Bücher plus Inhaltsangaben und Hauptpersonen. So gelingt es vielleicht dem einen oder anderen, der noch nicht alle Romane sein eigen nennt (und vielleicht auch garnicht alles lesen will), die Bücher mit den für ihn interessanten Informationen zu finden und einige Wissenslücken zu schließen. Außerdem wird den Einsteiger so eine Orientierung in der scheinbar unendlichen Bücherflut des BattleTech - Universums möglich: Welche Bücher muß ich lesen, um einigermaßen einen Überblick zu bekommen?

Als historischen Rückblick gibt es diesmal etwas zum Krieg von '39 zwischen dem Vereinigten Commonwealth und dem Draconis Kombinat.

Rein spieltechnisch kann man noch vermelden, daß es jetzt in der MechForce offiziell möglich ist, sich mit den Chapters des Sternenbundes, eines anderen BattleTech - Vereins, zu messen. Die Gefechte werden in beiden Vereinen in die Wertung genommen. Die ausführliche Chapterliste habe ich nicht abgedruckt, da es dann zusätzlich zu den MFG - Chapters doch vielleicht etwas viele Daten werden. Informationen bekommt ihr entweder über die Homepage des Sternenbundes unter www.sternenbund.de oder auch durch Marco Sommermann, unseren Mitgliedsbetreuer. Fragt einfach mal nach.

So, nun wünsche ich noch viel Spaß beim Durchstöbern dieser Ausgabe und weiterhin viel Glück beim Würfeln.

Christian Waidner
(Chefredakteur)

Die aktuellsten News findet ihr unter

www.mechforce.de



Inhaltsverzeichnis

Interna		Timewarp	
Vorwort	2	Söldnervertrag	1
Impressum	3	Das letzte Gefecht	2
Mitgliedsantrag	4	Der Krieg von 3039	4
		Büchertimeline	7
News & Reviews		Chronologische Bücherliste	9
Review: Field Manual ComStar	1	Kein guter Tag	14
Review: MechWarrior 3 RPG	2		
Review Hardware Handbuch 3060	4	MechBattle	
Decipher kauft FASA ?	5	Chapterfightips	1
BattleTech News Ticker	6	Warrior Cup Informationen	3
		Hamburg Husaren vs. Davion	6
HPG		Contermine	9
Vereinsadressen	1		
Adressen der Akademien	2	Record Sheets	
Spielcenter der MechForce	3	Raptor	1
Chapterliste	3	Mosquito	2
		Wolverine	3
Regeln			
Akademieprogramm	1		

Impressum

Verleger:

MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

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

Layout:

Susanne Neubecker

Vervielfältigung:

Marco Sommermann

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

Kein guter Tag - Andre Füssel
Hamburg Husaren vs. Davion Heavy Guards - Markus Kerlin
Das letzte Gefecht - Alois Berzl
Bücherliste, Büchertimeline - Susanne Neubecker
Warrior Cup - Marco Sommermann

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 31.10.99
Redaktionsschluß der nächsten Ausgabe: 20.12.99

© MechForce Germany 1999

Die Zeitschrift Terra Post dient dem MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird an die ordentlichen Mitglieder des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt. Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben. Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 5 DM.

Mitgliedsantrag

Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

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

Für deinen Beitrag erhältst du

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

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

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

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten):

Zeitschiene 3028

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

Zeitschiene 3058

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

Zeitschiene Clan

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

Mein Wunschmech ist: _____

Hauptzeitschiene: _____

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

- bar
- per Scheck
- per Überweisung
- per Einzugsermächtigung

BLZ, Bank: _____

Kontonummer: _____

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

Review: Field Manual ComStar

Von vielen lange erwartet, gibt es nun endlich das Field Manual: ComStar. Präsentiert wird es diesmal als Report des neuen Präsentor Martial Victor Steiner-Davion an den Ersten Lord des Sternenbundes Theodore Kurita. Victor beschreibt in diesem Report den augenblicklichen Stand der Armeen des Sternenbundes und von Word of Blake. Da die Kopie des Textes auch diverse Word of Blake HPG-Stationen passiert hat, sind in den Text immer wieder kurze Kommentare Blakes eingefügt worden, die den "Heiden" als Mahnung dienen sollen.

Die ersten 60 Seiten konzentrieren sich zuerst auf ComStar und danach auf Word of Blake. Die Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Organisationen werden vorgestellt und ausführlich inklusive der üblichen Regimentsübersicht präsentiert. Interessant finde ich vor allem die Seiten über Word of Blake, da man bisher außer den üblichen Gerüchten wie Hardcore-ComStar oder Fanatiker eigentlich kaum etwas über den genauen Aufbau wußte. Für ComStar wie WoB werden auch die diversen Akademien kurz beleuchtet,

wie z.B die Sandhurst Royal Academy oder das neue Focht War College auf Tukayyid.

Nach gut einem Drittel ist Ende mit ComStar. Es folgt die Freie Republik Rasalhaag, der 15 Seiten gewidmet sind. Eigentlich eine gute Entscheidung, die Daten hier unterzubringen, steht sie doch sowieso fast schon als ComStars Protektorat dar. Ein eigenes Manual lohnt sich halt nicht. Die Informationen sind trotz der Kürze recht brauchbar, vor allem, da es bisher auch recht wenig an Hintergrundmaterial über das nordische Volk gab.

Als letztes in Sachen Hintergrund kommt nun die neue Armee des Sternenbundes dran. Zuerst wird die militärische Organisation beschrieben (als sehr

sinnvoll erweist sich hier eine Tabelle, die die unterschiedlichen Ränge der Nachfolgestaaten auflistet und vergleicht), danach kommen ausgewählte wichtige Einheiten zum Zuge. Den Anfang machen hierbei die Eridani Light Horse, ein Söldnerregiment mit einer langen Bindung zu den Traditionen des Sternenbundes. Wer die Einheit im Field Manual: Mercenaries vermißt hat, kann hier die fehlenden Informationen nachlesen.

Als nächstes wird die Royal Black Watch, die Leibwache des Ersten Lords des Sternenbundes unter die Lupe genommen und ihre Hintergründe und Motivation beschrieben.

Die letzte beschriebene Einheit ist Clan Nova Cat. Auf gut 20 Seiten wird ein detailliertes Bild des Clans gezeichnet, der von den anderen Clans geächtet wird, da er dem Sternenbund kampfflos beigetreten ist. Im gleichen Stil wie in den beiden Clan Field Manuals erfährt man vieles über die Hintergründe des Beitritts. Auch der nächste Konflikt bahnt sich schon an: Theodore Kurita hat dem Clan eine eigene Präfektur in seinem Reich gegeben; nun sehen ihn viele

Draconier als Verräter am eigenen Volk, und beginnen offen gegen eine "Okkupation" ihrer Welten durch Clanner zu rebellieren. Ich bin ja mal gespannt, wie viele Romane wir noch abwarten müssen, bis es wieder losgeht...

Der Rest des Field Manuals jedenfalls ist mit dem üblichen Inhalt gefüllt: Würfeltabellen für die verschiedenen Fraktionen sowie Sonderregeln für die einzelnen Regimenter. Regeln für den Selbstbau von Szenarien gibt es diesmal nicht, dafür ein bißchen neues Equipment:

Purifier Battle Armor von Word of Blake - Eine recht nette Erfindung, die ursprünglich von ComStar begonnen wurde doch nun von WoB eingesetzt wird.



Eine Kampfrüstung, deren Oberfläche sich in einer Art Chamäleon-Effekt der Umgebung anpaßt. Je langsamer sich das Teil bewegt, desto schwerer ist es zu treffen.

Improved C3 - ComStar setzt ein neues C3-System ein, bei dem alle sechs Maschinen eines Level II miteinander verbunden sind. Es gibt keine Master/Slave-Unterscheidung mehr.

Improved Narc - Ebenfalls eine Erfindung ComStars. Die Reichweite steigt, außerdem gibt's einige nette neue Munitionsarten, wie z.B. Homing Narcs, die zusätzlich zum Bonus auf die Anzahl Raketen, noch eine Verringerung ECM-Pods, wenn sie an

gegnerischen Mechs mit TAG kleben bleiben.

Um die neuen Systeme auch einsetzen zu können, gibt es am Ende des Buches noch einige Varianten bekannter ComStar-Maschinen.

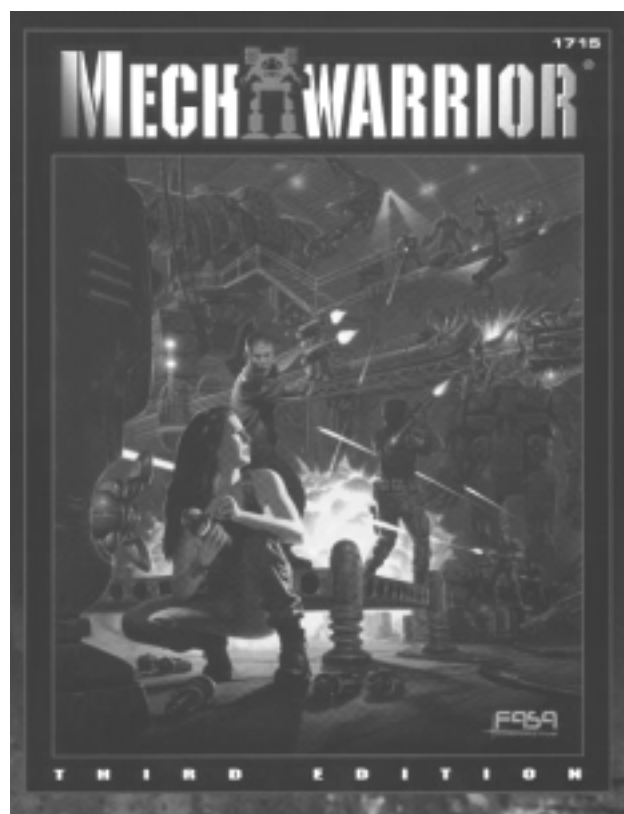
Im großen und ganzen halte ich das Field Manual für einen lohnenden Kauf. Alleine die Hintergrundinformationen über WoB und die diversen Sternbundeinheiten sind doch neu und nicht die x-te Wiederholung wie in anderen Sourcebooks. Wer die üblichen Einheiten-Aufstellungen verwendet, kann sowieso nichts verkehrt machen.

Review: MechWarrior 3 - The RPG

Zeitlich mit dem Computerspiel abgestimmt, erschien jetzt auch die dritte Auflage des Rollenspiels im BattleTech - Universum. Komplett neu bearbeitet, teilweise mit kräftigen Änderungen am Regelsystem will FASA jetzt auch im Rollenspielmarkt mit BattleTech fester Fuß fassen. Die bisherigen Versuche, ein Rollenspiel in der Inneren Sphäre anzusiedeln, scheiterten mehr oder weniger. Doch mit der dritten Auflage soll nun alles anders werden.

Das knapp 220 Seiten starke Werk beginnt, wie man es schon von anderen FASA-Spielen gewohnt ist, mit einer Kurzgeschichte, die dem Spieler das Geschehen im Spiel näherbringen soll. Dann geht's los mit den Konzepten des Spiels und der Charaktererstellung. Letztere stellt sich als ein Mix aus Shadowrun und GURPS dar. Zuerst sucht man sich die Geburtsstätte des Charakters aus (z.B. Draconis Kombinat oder Freigebohrer Clan Wolf Krieger), die die Grundvoraussetzungen wie Sprache oder erlernte Fähigkeiten beeinflusst. Der weitere Werdegang des zukünftigen Charakters wird durch den sogenannten Lebensweg bestimmt. Für frühe und späte Kindheit, Erziehung und "Real Life" wählt man sich nun passende Umgebungen aus. In jedem dieser Abschnitte, die man teilweise auch mehrmals durchlaufen kann, bilden sich Fertigkeiten, Eigenschaften und Macken des Charakters aus. Weiterhin gibt es für jeden Teil eine Tabelle mit Zufallsereignissen, die das Leben noch

weiter im Guten oder Schlechten beeinflussen können. Beispielsweise könnte man als Kind in der Peripherie geboren worden sein und die Eltern auf einem abgelegenen Planeten gelebt haben. Später arbeitete man auf einer Farm und trat dann der Armee bei. Dem Militär diente man im Medic Corps, verpflichtete sich dreimal erneut und machte



zwischendurch einen ausgedehnten Urlaub in der IS. Diese grob ausgewürfelte Geschichte muß man nun natürlich noch zu einer richtigen Hintergrundgeschichte ausarbeiten, sie kann allerdings besonders für Anfänger sehr gut als Orientierung dienen. Dieser Lebensweg stattet einen Charakter wie gesagt mit einigen grundlegenden Fähigkeiten aus, die übrigen Punkte können dann danach frei verteilt werden. Garnieren kann man seinen Charakter nun noch mit den aus den Vor- und Nachteilen, die schon aus Steve Jacksons GURPS bekannt sind.

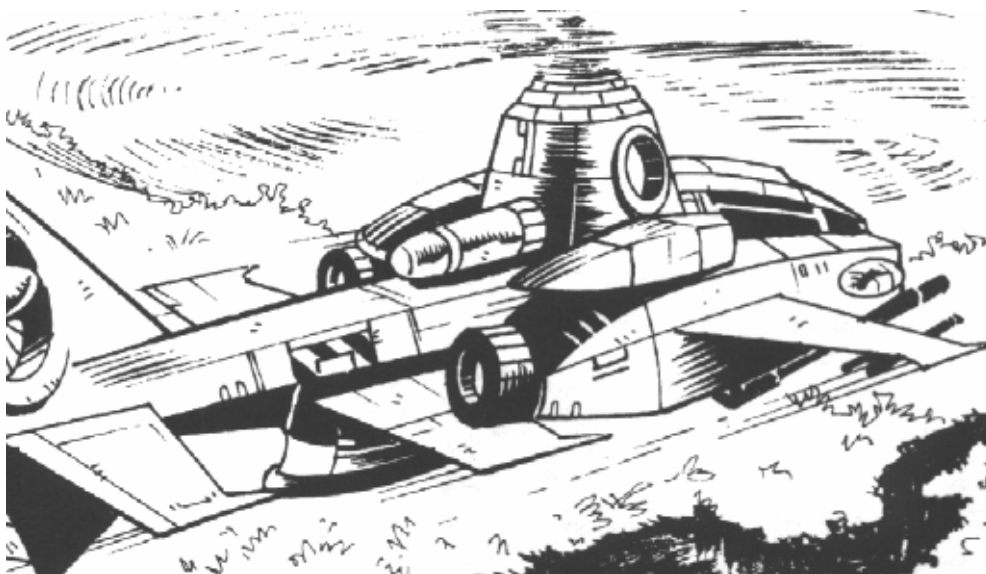
Im Regelwerk folgen dann natürlich die üblichen regeltechnischen Feinheiten sowie ein im Gegensatz zu älteren Ausgaben sehr ausführlicher und brauchbarer Abschnitt mit Ausrüstung aller Art. Um auch Einsteigern aus dem Computerspiel oder ganz im allgemeinen nicht-BattleTech-Spielern die Möglichkeit zu bieten, das Buch zu nutzen, folgt von Seite 160 an eine kurze, aber sehr gut geschriebene Geschichte der Inneren Sphäre und der Clans. Es gibt Abschnitte über Kultur und Regierungen, Beschreibungen einzelner Planeten und Städte sowie den technischen Stand 3062.

Zuletzt findet sich noch ein kleiner Abschnitt mit dem Titel "Wie mastere ich ein Rollenspiel", der ebenfalls knapp gehalten, aber gut gemacht ist. Aufgelockert wird das Teil mit größtenteils sehr gut gezeichneten schwarz-weiß-Bildern sowie einigen Farbtafeln (Trotzdem traure ich noch hin und wieder meinem Lieblingszeichner Jeff Laubenstein hinterher).

Meiner Ansicht nach ist das neueste FASA-Werk in Sachen Rollenspiel ein diesmal sehr gelungener Ansatz, um ein Rollenspiel mit Thema BattleTech zu etablieren. Die Charaktererschaffung ist leicht genug, um auch als Anfänger schon Charaktere mit sehr großer Storytiefe zu erstellen und bietet andererseits auch reichlich Möglichkeiten für erfahrenere Spieler, um aus den Zwängen des Lebensweges auszubrechen. Endlich wird auch mehr Wert auf das Leben außerhalb eines BattleMechs gelegt, was einer der großen Kritikpunkte an älteren Ausgaben von MechWarrior war.

Das Regelsystem sieht sehr durchdacht und einfach aus, wobei wie bei BattleTech selbst mehr Wert auf schnelle Spielbarkeit als auf Realismus gelegt wird. Das Kapitel über Kampf ist, wie nicht anders zu erwarten, etwas länger ausgefallen. Allerdings sind auch hierbei ein Großteil der Regeln optional und somit nicht unbedingt notwendig zum Spiel.

Alles zusammengenommen gefällt mir persönlich MechWarrior 3 sehr gut. Geeignet ist das System sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene, egal ob Neuling in BattleTech oder schon seit 10 Jahren dabei. Ich freue mich auf jeden Fall auf die dazu angekündigten Erweiterungen wie das Solaris-Set (das übrigens auch die kompletten Duellregeln für Mechs enthalten soll). Der Preis von 25\$ ist auch nicht unbedingt überteuert, die neueste Shadowrun-Auflage kostet z.B. auch rund 65 DM.



Review: Hardware Handbuch 3060

Endlich schafft auch Deutschland den Zeitsprung ins Jahr 3060. Seit kurzem ist die Übersetzung des Technical Readout 3060 in den Läden erhältlich. Das Werk beginnt, wie üblich, mit einem kurzen Vorwort, das die Lage in der Inneren Sphäre zum Zeitpunkt des Erscheinens beschreibt. Nach diesen zwei Seiten geht es dann los mit den aktuellen konventionellen Fahrzeugen der Inneren Sphäre. Beschrieben wird wieder die ganze Palette von Kampfpanzern über Hubschrauber bis hin zu einfachen Transportern, jeweils komplett mit Historie und Varianten. Auffallend ist die starke Aufrüstung der Peripheriestaaten mit Conventionals, so z.B. die schwere LSR-Selbstfahrlafette (4 x LSR 20!) oder der Luftkissenpanzer Gladius der Marian Hegemony. Insgesamt 13 Fahrzeuge finden sich hier.

Erstmals werden dann die Fahrzeuge der Clans beschrieben. Besondere Ausstattungsmerkmale finden sich eigentlich nicht, wenn man von den Clanwaffen mal absieht. Als einziges Omni-Vehikel wird der Epona, ein Schwebepanzer, vorgestellt. Kein Clan mit Ausnahme der Höllenrösser scheint Energien in die Herstellung solcher Fahrzeuge zu stecken. Für mich wirft sich allerdings bei Clanfahrzeugen noch die Frage auf, sind die so

lustig gestaltet, weil sie keiner mag, oder mag sie keiner, weil sie so abartig aussehen?

Nun ja, ab Seite 72 geht's dann mit den Mechs weiter. Die innere Sphäre legt hier einen gewaltigen Technologieausstoß vor. Alle Häuser mit Ausnahmen von Davion warten mit OmniMechs auf, die meisten der Designs sehen sogar zusätzlich zu ihrer Effektivität noch ansprechend aus. Hier geht ein klares Lob an die FASA-Designer.

Bei den folgenden ClanOmnis zeichnet sich für mich ein gemischtes Bild ab. Einerseits gibt es die mit viel Liebe zum Detail entworfenen und konstruierten Totem-Mechs wie den Mandrill für den gleichnamigen Clan, andererseits gibt es Mechs wie den Matador, den jedes Kleinkind aus seinen Bauklötzchen zusammgebaut haben könnte. Auch werden für meinen Geschmack wieder zu viele recyclete Mechs der Inneren Sphäre präsentiert. UrbanMech IIC, neuer Wyvern, neuer Orion, usw. Das muß eigentlich 3060 nicht mehr sein.

Am Ende des Bandes findet sich dann endlich die neue Wunderwaffe der Clans: der ProtoMech. Dieser ist eine Mischung aus Elementar und Mech und wiegt zwischen 2 und 9 Tonnen. Gesteuert wird er von einem Piloten, der in Embryostellung im





oberen Torsobereich kauert und über ein EI-System mit der Maschine kommuniziert. Zuerst eingesetzt wurden die ProtoMechs von Clan Smoke Jaguar bei der vergeblichen Verteidigung von Huntress. Inzwischen geht man davon aus, daß jeder Clan Zugang zu dieser Technologie hat.

Acht dieser Maschinen mit ihrer kurzen Einsatzgeschichte befinden sich im HH 3060. Über die Konstruktionsregeln hat der Spieler die Möglichkeit, weitere Designs zu erschaffen. Durch die geringe Tonnage der Protos mußten die von BattleMechs bekannten Konstruktionsregeln etwas abgewandelt werden. So gibt es nun z.B. auch LSR-3 Lafetten und die Munition wird in Kilogramm eingekauft.

Im großen und ganzen ist FanPro bzw. FASA wieder eine Steigerung in Sachen Graphik und Aufmachung gelungen. Die letzten beiden Exemplare der Gattung Hardware Handbuch trafen

nicht so meinen persönlichen Geschmack. Über die Gestaltung der Clan-Fahrzeuge kann man sich streiten, in der amerikanischen Newsgroup (rec.games.mecha) läuft im Augenblick ein Wettbewerb über passendere Namen wie Traktor oder Schubkarre. Einzig die ProtoMechs kann man sich eigentlich schenken. Die Dinger sind einfach zu schlecht bewaffnet und gepanzert, um einem Mech Schaden zu machen und größtenteils zu langsam, um diesen Nachteil auszugleichen. Da stelle ich doch für den gleichen Preis oder BattleValue doch lieber einen Trupp Elementare aufs Schlachtfeld.

Für 45 DM erhält der Spieler schlicht und einfach ein 207 Seiten starkes Hardware Handbuch. Nicht mehr, nicht weniger.

FASA von Decipher gekauft?

Im Internet kursierten diesen Sommer diverse Gerüchte über einen geplanten Verkauf von FASA an den amerikanischen Hersteller von Trading Card Games, Decipher. Nachdem dann schließlich auch auf den beiden Firmenseiten im Internet Artikel dazu auftauchten, war die Sache eigentlich für viele klar.

Auch ich habe diese Artikel gelesen und bin wie viele andere Deutsche auch auf eine bestimmte Formulierung hereingefallen. Es wurde ein unterschriebener "Letter of intent" erwähnt und gleich danach auf die möglichen Auswirkungen dieses Kaufs auf die BattleTech - Produktlinie eingegangen. Da nach dieser Presseerklärung nichts weiter aus Richtung FASA bzw. Decipher zu vernehmen war, wartete ich bis zur Spiel 99 in Essen, wo ich mit Jill Lucas persönlich sprach. Diese klärte mich dann endlich auf:

FASA ist nicht gekauft worden. Das ganze war einfach ein großes Mißverständnis. Lediglich dieser sog. "Letter of intent" wurde unterzeichnet, wobei es sich ausschließlich um eine Erklärung handelt, daß man miteinander in Verhandlungen steht und in dieser Zeit keine Gespräche mit anderen Firmen führt. Die Presseerklärung war einfach dermaßen unglücklich formuliert, so daß der Anschein eines schon abgeschlossenen Geschäftes aufkam. Mir wurde versichert, daß FASA weiterhin eigenständig ist und wohl auch auf absehbare Zeit bleiben wird.



BattleTech News Ticker

FASA

AeroTech 2 - BattleSpace und AeroTech werden mit diesem Werk zusammengefaßt zu einem völlig neuen Spielerlebnis - Januar 2000

MechWarrior's Guide to Solaris VII - Material für das Rollenspiel MechWarrior. Enthält außerdem die kompletten Solaris VII Regeln für BattleTech - Dezember 1999

Field Manual: Capellan Confederation - Februar 2000

Field Manual: Federated Suns - Nein, der Titel ist kein Druckfehler. Auch das Titelbild wird nur vom Wappen der Vereinigten Sonnen eingenommen. Wahrscheinlich entwickelt sich der in der "Capellan Solution" angesprochene Konflikt auf Solaris doch etwas weiter - April 2000

Field Manual: Lyran Alliance - Gleicher Kommentar wie oben. Mal sehen, was wird - Juni 2000

Dagger Point (Roman) - Der neue Roman von Thomas Gressman. Er spielt wohl fast zeitgleich mit "Killing Fields" - Februar 2000

Lostech Equipment Guide - Eine komplette Ausrüstungsübersicht der Inneren Sphäre und der Clans. Als Bonus gibt es Konstruktionsregeln für Battle Armor - 2. Hälfte 2000

FANPRO

Sternenbrand - Arbeitstitel für die Übersetzung von "Shattered Sphere"

HEYNE

Schatten der Vernichtung - Januar 2000

Die Natur des Krieges - Januar 2000

Die Spitze des Dolches - März 2000

RAL PARTHA

Blitzkrieg BTZ-3F

Yeoman YMN-6Y

Chevalier Light Tank

Arctic Wolf

MICROPROSE

MechWarrior 3 Pirate's Moon - endlich gibt es die Erweiterung zu MechWarrior 3. Die Grafikengine wurde nochmals verbessert, es gibt einen neuen Turniermodus und natürlich neue Missionen. Diesmal geht es, wie der Titel schon sagt, gegen Piraten.

ARMORCAST

Vulture Omnimech - Armorcast bringt nun nach der Mad

Cat auch ein Modell der Vulture heraus. Die Details sind mal wieder überwältigend, der Preis leider auch.





Anschrift des Vereins

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

Adressen der Vereinsführung

Vorsitzender der MFG:

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

Mitgliederbetreuer:

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

Chefredakteur:

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

Finanzen:

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

Projektleiter:

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



Adressen der Akademien

Wolfs Dragoner

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

Haus Steiner

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

Haus Kurita

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0177/5020689
email: msommermann@mechforce.de

ComStar

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

Gray Death Legion

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

Söldnerakademie

Andreas Hövermann
Am Pfingstanger 4
37412 Herzberg
Tel.: 05521/5169
email: ahoevermann@lh-computertechnik.de
homepage: <http://www.01019freenet.de/stalker>

Clan Ghost Bear

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

Clan Wolf

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

Johannes Lazar
Horsterstr. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/30996
email: madcat_lazar@yahoo.com

Coyote

Sascha Scherhak
Ingerweg 1
40670 Meerbusch
Tel.: 02159/910070 (Firma)
Fax.: 02159/910073
email: webmaster@scherhak.de

Pierre Drynda
Graf-Bernadotte-Str. 15
47228 Duisburg
Tel.: 02065/89475
email: wolfskrieger@yahoo.de



Spielcenter der MechForce Germany

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

Das Drachenei

Lübecker Strasse 127

22087 Hamburg

Tel: 040 - 227 86 28

Termin: jeder letzter Freitag im Monat

Gemeindezentrum Okriftel

Am Kirchplatz 1

65795 Hattersheim

Termin: jeder 1., 3. und 5. Mittwoch im Monat ab 19 Uhr

Kontakt:

Christian Waidner

Tel.: 06190/4452

email: cwaidner@mechforce.de

Weitere Spielkontakte können euch auch die Akademieleiter oder unser Mitgliedsbetrauer vermitteln. Fragt' einfach mal nach. Falls ihr selbst einen regelmäßigen BT-Treff veranstaltet und ihn hier gelistet sehen wollt, setzt euch einfach mit der Dragoner-Akademie in Kontakt. Gleiches gilt für die Gründung von Akademien.

Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3028

Davion

Davion Heavy Guards RKG

“Stärke der Davions”

Peter Dierking

von Graffen Str. 12

20537 Hamburg

Tel.: 040/2205331

Marik

Duncal Guards,

“Enlightened Valor”

Kai Lange

Heßlerstr. 105

45329 Essen

Tel.: 0201/333989

**Liao****2nd Ariana Fusiliers**

Detlef Howe
Quellenstr. 65
45481 Mülheim
Tel.: 0208/4669761
Fax.: 0208/4669761
email: detlef.howe@home.ins.de

Kurita**8th Sword of Light, The Jade Dragon
1st Battalion, 1st Company
"Silent Caracals"**

Thomas Neumann
Hügelstr. 64
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/73770
email: t.neumann@ob.kamp.net

**2nd Sword of Light,
1st Battalion**

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0177/5020689
email: msommermann@mechforce.de

**22nd Dieron Regulars
"Vengeance of Dieron"**

Christian Schmitt
Steckengasse 36
55276 Oppenheim
Tel.: 06133/925918

**2nd Sword of Light,
2nd Battalion**

Stefan Bortscher
Deutz-Kalkerstr. 66
50679 Köln
Tel.: 0221/817512

Steiner**32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"**

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

15. Lyranische Garde

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

andere Söldner**"Hamburg Husaren"**

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: hamburg-husaren@kerlin.de

"Infernal Warriors"**Eridani Light Horse**

Yvonne Breitfeld
Teichacker 12
46562 Voerde
Handy: 0177/3510434
email: eridani@gmx.de

Northwind Highlanders**Sterling Fusiliers****1st Battalion, 1st Company**

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

Thor's Hammer

Deborah Hövermann
Am Pfingstanger 4
37412 Herzberg
Tel.: 05521/5169
email: ahoevermann@lh-computertechnik.de

**Innere Sphäre 3058****Comstar****“Der Erste Kreis”**

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

Davion**Davion Heavy Guards RKG
“Stärke der Davions”**

Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205331

Kurita**22nd Dieron Regulars
“Vengeance of Dieron”**

Christian Schmitt
Steckengasse 36
55276 Oppenheim
Tel.: 06133/925918

**First Genyosha
“Legacy of Yorinaga”**

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0177/5020689
email: msommermann@mechforce.de

Marik**Duncal Guards,
“Enlightened Valor”**

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

**Ritter der Inneren Sphäre
1st Batallion, 1st Company**

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

Wolfs Dragoner**Alpha Regiment,
Able Battalion
“Killing Shadows”**

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

Gray Death Legion**“Death Bringer”
2nd BattleMech Battalion**

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

1st Batallion, 1st Company

Holger Matschuk
Bergstr. 179
46119 Oberhausen
Handy: 0172/9565897

andere Söldner**Legion of doom**

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

**Clan 3058*****Ghost Bear*****“Natural Born Killers”
2nd Line Provisional Cluster**

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0177/5020689
email: msommermann@mechforce.de

**“The Steel Bears”
304th Assault Cluster,
Beta Galaxy**

Sebastian Schommer
Jupiterstr. 18
41564 Kaarst
Tel.: 02131/605494
Handy: 0172/2520543
email: schomms@fh-niederrhein.de

Gamma Galaxy

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

Wolf**“Red Death”
Delta Galaxy,
4th Striker Cluster**

Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180

13. Wolfsgarde

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

1. Grauwölfe

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

**279th Battle Cluster, Trinary First,
Alpha First Star, “Hot Iron”**

Franek Kruber
Berlinerstr. 13
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/47319

**1st Wolf Assault Cluster
“The Inquisitors”**

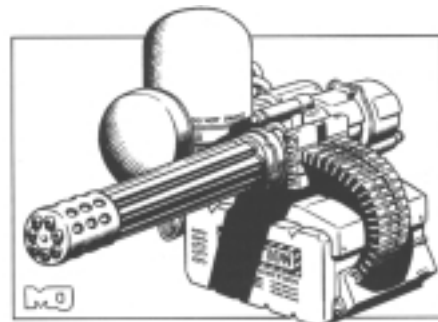
Stephan “Vickers” Bortscher
Deutz-Kalkerstr. 66
50679 Köln
Tel.: 0221/817512

Nova Cat**489th Assault Cluster
“The Third Eye”**

Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205331

Jade Falcon**Turkina Keshik, Trinary Alpha,
Alpha Talon 3, “Turkina Assaulters”**

Christian Schmitt
Steckengasse 36
55276 Oppenheim
Tel.: 06133/925918



Das Akademieprogramm der MechForce Germany

In der Terra Post 3 wurde das Akademieprogramm zum ersten Mal vorgestellt. Ursprünglich war das Konzept nur als Ergänzung zur Großkampagne Vierter Nachfolgekrieg / Claninvasion gedacht. Doch so wie es aussieht, stößt diese auf nicht allzu große Resonanz. Da wir das Konzept der Akademien aber nicht ebenfalls zu den Akten legen wollen, haben wir über folgendes nachgedacht:

Derzeitig ist es jedem Clanspieler möglich, alle zwei Monate einen Positions- oder Bestätigungstest abzulegen und damit einen höheren Rang sowie eine andere Maschine zu erreichen. Für die Innere Sphäre gibt es nichts vergleichbares. Diese Ungerechtigkeit soll nun ausgeräumt werden. Mit Erscheinen dieser Ausgabe werden die Positions- und Bestätigungstests abgeschafft. Die damit verbundenen Rangprivilegien gelten nur noch bis zum 31.12.99, danach werden alle durch Positionstests erreichten Ränge wieder auf Mechkrieger heruntergesetzt.



Stattdessen übernehmen nun die Akademien die Funktion der Tests, und zwar sowohl für die Clans als auch für die Innere Sphäre. Jedes Mitglied der MechForce kann jederzeit bei einer Akademie antreten und versuchen, seinen Rang zu verbessern; die genauen Regeln hierfür findet ihr untenstehend. Wer aus den Positionstests schon einen höheren Rang als Mechkrieger hat, erhält auf die erste Prüfung, die er bis Ende diesen Jahres ablegt, einen Punktebonus.

Was habe ich nun von einem erfolgreichen Besuch einer Akademie? - Jeder erfolgreiche Teilnehmer erhält eine Urkunde für den erreichten

Rang. Außerdem wird ihm auf Wunsch ein neuer Mech ausgewürfelt, wobei es hier sowohl für die Innere Sphäre als auch für die Clans einen Bonus auf den Würfelwurf gibt.

Wir denken, damit die MechForce noch ein Stück interessanter zu gestalten und vor allem dazu beizutragen, daß fähige Spieler auch die verdiente Belohnung erhalten. Da die Akademietests aufwendiger als Positionstests sind, fällt auch der Glückfaktor wesentlich weniger ins Gewicht. Da auch ein theoretischer Teil dazugehört, wird die Verbreitung des Quellenwissens über BattleTech in Deutschland etwas vorangetrieben.

Ich hoffe, ihr habt Spaß am neuen Konzept und nehmt es zahlreich in Anspruch. Die bisherigen Teilnehmer waren jedenfalls begeistert:

Erfolgreich waren bisher:

Franek Kruber
Holger Matschuk
Benjamin Hohne
Andi Stöhler
Björn Drewes
Michael Rieck

An einer Akademieprüfung kann jedes Mitglied der MechForce Germany teilnehmen. Man meldet sich für die Prüfung an, macht einen Termin aus und spielt den Test durch. Ist man erfolgreich, erhält man die oben angegebenen Privilegien, fällt man durch, kann man den Test nach 2 Monaten wiederholen.

Anmeldung:

Da für jede der drei Zeitschienen unabhängig voneinander Prüfungen abgelegt werden können, muß man sich natürlich zuerst eine auswählen. Beispielsweise 3058 Haus Liao. Dann sieht man in der Akademieliste nach, ob eine passende Akademie existiert und wie weit es bis dahin ist. Im einfachsten Fall ist die passende Akademie gleich um die Ecke und man setzt sich mit dem Leiter direkt in Verbindung.

Ein kleineres Hindernis bietet sich, wenn die gesuchte Akademie hunderte von Kilometern entfernt ist, und man nicht unbedingt durch die halbe Republik fahren will, oder die Akademie noch gar nicht existiert. Ausweg: die nächste Clan oder



IS-Akademie kontaktieren. Beispielsweise stellt man fest, daß die Liao-Akademie zu weit entfernt ist, man aber eine Clan Diamond Shark und eine Haus Marik Akademie in der Nähe hat. Um die Prüfung abzulegen, kontaktiert man den Marik-Chef, da keine Überschneidung IS/Clan bei den Tests erlaubt ist. Also: Clan ersetzt Clan, IS ersetzt IS. Die Formalitäten werden dann von der Ersatz-Akademie geklärt und der Test findet standardmäßig statt.

Der Test:

Die Prüfung besteht aus drei Teilen. Es gibt einen theoretischen Test, der das Hintergrundwissen des Kandidaten testet. Teilweise sind die allgemeine Hintergrundfragen, teils speziell auf das Haus / den Clan zugeschnittene. Die Schwierigkeit variiert von extrem einfach bis zu ziemlich schwer.

Für die Clans folgt nun ein Positionstest, die Innere Sphäre sieht sich dem ersten Szenario gegenüber. Der dritte Teil ist nochmals ein Szenario.

Bonuspunkte gibt es übrigens auf pünktliches Erscheinen bzw. das Mitbringen der passenden Figuren. Zuverlässigkeit soll ruhig belohnt werden.

Der Abschluß:

Am Ende wird Bilanz gezogen. Hat der Kandidat mehr als die Hälfte der benötigten Punkte erreicht, ist die Prüfung geschafft, ansonsten kann das ganze

Prozedere in zwei Monaten wiederholt werden. Bei Erfolg kann sich der Kandidat daraufhin einen neuen persönlichen Mech auswürfeln lassen.

Verlust des Ranges:

Der einmal durch eine Akademieprüfung erreichte Rang gilt solange, wie der entsprechende Pilot lebt. Ein Pilot stirbt, wenn in einem Kampf

- a) alle internen Punkte des Kopfes zerstört werden, oder
- b) bei einem kritischen Treffer auf den Kopf eine 12 fällt, oder
- c) das Cockpit zerstört wird, oder
- d) alle internen Strukturpunkte des Center Torso zerstört werden, oder
- e) eine Munitionsexplosion den Mech zerstört (auch linker / rechter Torso bei XL Engines) und das Auto-Eject-System abgeschaltet ist, oder
- f) der Reaktor nach einem Würfelwurf mit 2W6 wie in den Chapterfightregeln erklärt explodiert, oder
- g) der Pilot selbst Schaden bis zum Tode einsteckt.

Der Spieler muß in diesem Fall das Akademieprogramm erneut von Anfang an durchlaufen. Der Tod eines Piloten muß also von nun an zusätzlich zum Reparaturlevel auf dem Chapterfightbogen vermerkt werden.

Söldnervertrag

Diese Übereinkunft zwischen _____ (nachstehend als Auftraggeber bezeichnet) und _____ (nachstehend als Einheit bezeichnet) stellt die militärischen und Unterstützungskräfte in Dienste des Auftraggebers. Diese Übereinkunft definiert sich durch die untenstehenden Bedingungen.

I. Mission: Die Einheit ist für die Ausführung einer vom Auftraggeber geplanten und zugewiesenen Mission, die als _____ Mission unter Verwendung der üblichen militärischen Bezeichnungen gekennzeichnet ist, angeheuert worden. Besagte Einheit wird alle Aufgaben, die mit der Mission zu tun haben gewissenhaft erfüllen, sowie generell im Interesse des Auftraggebers handeln.

II. Einheiten: Die Einheit verpflichtet sich, Kampf- und Unterstützungstruppen bis maximal _____ Infantriezüge, _____ Lanzen, _____ Kompanien, _____ Battalione und _____ Regimenter mit Beginn dieses Vertrages zur Verfügung zu stellen. Der Auftraggeber behält sich das Recht vor, den Vertrag für nichtig zu erklären, wenn weniger als 75 % der vereinbarten Truppen eingesetzt werden können, oder die Vereinbarung um mehr als 10 % überschritten wird. Werden die zusätzlichen Truppen ohne eine Erhöhung der im Vertrag vereinbarten Summe eingesetzt, gilt dies nicht.

III. Laufzeit: Dieser Vertrag gilt für _____ Monate, beginnend am _____ und endend am _____. Die Einheit wird mit Vertragsbeginn auf _____ stationiert. Bei verspätetem Eintreffen werden 5% der Vertragssumme einbehalten. Nach Erlöschen des Vertrages wird die Einheit von allen Diensten und Verantwortlichkeiten entbunden, außer der Vertrag wird verlängert.

IV. Bezahlung: Der Auftraggeber verpflichtet sich _____ C-Noten pro Monat zu zahlen. Diese Summe wird der Mercenary Review and Bonding Commission übergeben und wird nach den Standardtarifen behandelt. Die Auszahlung erfolgt folgendermaßen:

Nicht mehr als 30 % als Vorschuß für Ausgaben im direktem Missionszusammenhang.
Der Restbetrag wird nicht später als 72 Stunden nach Vertragsende überwiesen.

V. Kommando: Die Einheit handelt für die Dauer des Vertrages unter dem militärischen Oberkommando des Auftraggebers. Dieser wird der Einheit _____ zuweisen, um seine Rechte durchzusetzen. Der Einheit wird garantiert, daß ihre interne Kommandostruktur nicht durchbrochen wird.

VI. Transport: Der Auftraggeber erklärt sich einverstanden, interstellaren und / oder interplanetaren Transport für die Einheit zur Verfügung zu stellen. _____ % der Einheit beanspruchen interstellaren und _____ % der Einheit beanspruchen interplanetaren Transport. Der Auftraggeber zahlt _____ C-Noten, falls die Einheit selbst für den Transport sorgen kann.

VII. Nachschub: Der Auftraggeber verpflichtet sich, _____ für den logistischen Support der Einheit bereitzustellen. Der Auftraggeber entschädigt die Einheit bis zu einer Höhe von _____ C-Noten, falls diese selbst dafür sorgen kann. Nachschub für Munition und andere Kampfverluste nach jeder größeren Kampagne bestehen aus _____ zusätzlich zu den oben genannten Werten.

VIII. Bergungsrechte: Alle Ausrüstungsgegenstände, Fahrzeuge, Mechs und andere Kriegsmaterialien, die von der Einheit aus Lagern, Garnisonen industriellen und / oder militärischen Zentren, Gefangenen oder anderen Quellen sichergestellt wurden sollen folgendermaßen zwischen Auftraggeber und Einheit aufgeteilt werden:

XI. Weitere Übereinkünfte: Zusätzliche Vereinbarungen, über die eine Einigung erzielt wurde, werden unterschrieben und beglaubigt als Anlagen zu diesem Dokument hinzugefügt.

Unterzeichnet von _____ am _____._____ für _____ (Einheit)
Unterzeichnet von _____ am _____._____ für _____
(Auftraggeber)

Bezeugt von _____

Das letzte Gefecht

In der Nähe von Meggido, Israel, Terra, 16. Juli 3058, 14.24 Uhr

“Ein guter Ort für ein letztes Gefecht, oder?” sagte Akolyth Alois Berzl, als er sich die Gegend betrachtete.

“Was meinst du damit?” fragte Demi-Precentor Stephen Boyd, der nur mit einem Ohr hinhörte. “Ich meine hier ist ein guter Ort für das letzte Gefecht, wenn man bedenkt, wo wir hier sind!”

“Was hat das damit zu tun, wo wir hier sind, wenn uns die Blakisten gleich in Stücke reißen werden?” kam die Antwort des Demi-Precentors. Nach über zwei Wochen auf der Flucht vor den Blakisten war er nur sehr wenig an philosophischen Überlegungen interessiert.

“Du weißt es nicht? Sieh doch mal dort drüben,“ der Arm des Black Knight zeigte auf einen Hügel, auf dem einige Ruinen zu sehen waren, “dort ist Meggido, oder auch Armageddon, der Ort des letzten Kampfes zwischen Gut und Böse aus der Bibel, der Apokalypse!”

“Du sollst keine solchen Bücher lesen, das schlägt zu sehr auf den Kampfgeist, und...”

“Laßt das Geschnatter!” fuhr die Stimme von Precentor Lisa Powell dazwischen, “Hanson meldet eine Kompanie der Blakisten aus dem Norden; mit dem Bataillon der Lanciers sitzen wir hier in der Falle, und ich bezweifle, daß wir uns diesmal den Weg mit unseren restlichen Mechs freikämpfen können!”

Wahrscheinlich hatte sie Recht damit, denn der Rest ihrer Kompanie bestand nur noch aus ihrem Marauder II, Berzls Black Knight, Boyds Hussar, Jonesys Crab, Mitchells Griffin und Hansons Mercury. Alle waren mehr oder weniger angeschlagen, und keiner hatte mehr Munition. In den zwei Wochen ihrer Flucht waren sie ihren Verfolgern immer einen Schritt voraus geblieben, aber die Hälfte der Kompanie war dabei verloren gegangen. Was schlimmer war als der Verlust der Maschinen, war die Tatsache, daß die Blakisten keine Gefangenen machen, auch wenn der Mechkrieger sich ergab.

“Precentor, ich glaube ich habe eine Idee”, sagte Hanson. “Die Blakisten scheinen sehr scharf darauf zu sein uns fertig zu machen, sie rücken mit

Höchstgeschwindigkeit vor und werden uns etwa fünf Minuten vor den Söldnern erreichen. Außerdem sind es in der Hauptsache leichte und mittelschwere Maschinen, nur eine Lanze hat schwere Mechs!”

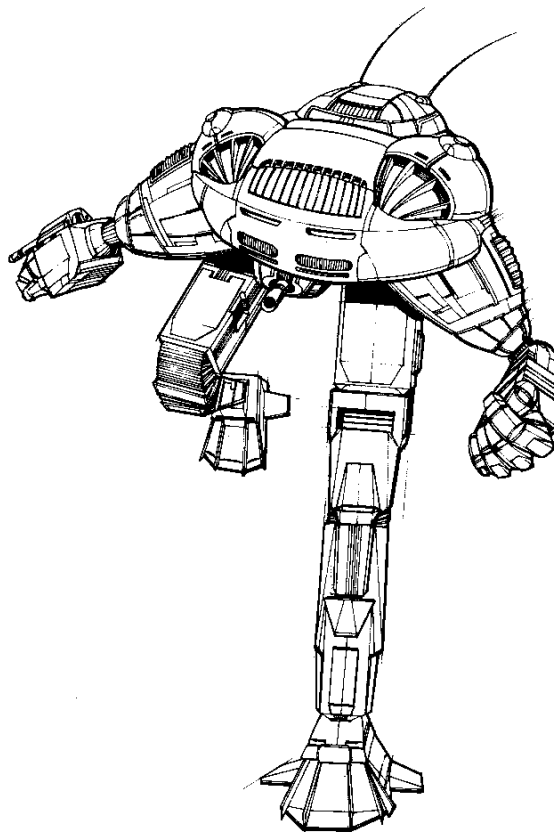
“Also gut! Hanson, Jonesy und Boyd, ihr drei zieht euch in dieses Tal zurück und legt euch dort auf die Lauer, bis die schweren Mechs der Blakies vorbei sind und mit uns im Gefecht stehen. Dann seht ihr zu, daß ihr das Weite sucht!”

“Aber Precentor...!”

“Kein aber Mr. Boyd! Wir sind zu langsam um ihnen zu entkommen, aber wir können sie lange genug beschäftigen, damit ihr wegkönnt. Vor allem muß noch jemand da sein, der von uns berichten kann, wenn wir befreit werden.”

“Precentor, ich habe die Mechs auf meinem Schirm!” kam die Stimme Berzls über Funk. “Sie sollten in etwa drei Minuten hiersein!”

“Alles klar dann! Ihr wißt alle, was ihr zu tun habt! Berzl, Mitchell mir nach!”





Der Angriff der drei ComStar-Mechs schien die Blakisten im ersten Moment völlig zu überraschen. Als die Scoutlanze um den Ruinenhügel stürmte, wurde sie auf kürzeste Entfernung förmlich in Stücke gerissen. Precentor Powells Marauder II spießte eine Valkyrie mit seinen PPCs auf und warf sie mit zerschmettertem Torso zu Boden., Mitchells Griffin stürzte sich auf eine Stinger und griff sie mit seinem schweren Impulslaser und seinen Fäusten an. Berzls Black Knight köpfte mit seinem riesigen Schwert einen verdutzt aussehenden Phoenix Hawk. Danach stürmte die schwere Kommandolanze los.

“Verdammt, was macht er da!” knirschte Powell, als sie sah, daß er das Feuer der mittelschweren Lanze ignorierte und weiter auf die schweren Mechs loslief. Allerdings hatte sie keine Zeit mehr, sich weiter umzuschauen, denn die zweite Lanze und der überlebende Locust der Scoutlanze griffen jetzt sie und Mitchell mit vereinten Kräften an. Schließlich waren sie gezwungen, sich Rücken an Rücken gegen die feindlichen Mechs zu verteidigen, als plötzlich der Shadowhawk, der auf den Rücken von Mitchells Griffin feuern wollte, nach vorne taumelte und kopfüber zu Boden krachte.

“Was zum...” dachte Powell, als sie den Shadowhawk fallen sah. Plötzlich sah sie ihre drei leichten Mechs auf die letzten Mechs der Blakisten, einen Crusader und einen Scorpion zustürmen.

“Was soll das, ihr hattet Befehl euch zurückzuziehen!” rief sie über Funk an.

“Sorry, Precentor. Unsere Funkgeräte hatten wohl eine Störung, wir haben nicht alles verstanden. Kommen sie jetzt, der Weg nach Norden ist frei!”

“Was ist mit Berzl?”

“Dem hilft keiner mehr.” Als sie sich umsah, entdeckte sie nur mehr die rauchenden Überreste eines Goliath, aber von den restlichen Mechs der Kommandolanze und Berzls Black Knight keine Spur.

Nachdem sie einen sicheren Lagerplatz gefunden hatten, berichtete Adept Hanson was vorgefallen war. Bei seinem Sturmloch hatte der Black Knight zuerst den Goliath mit einer vollen Breitseite seiner Frontalwaffen und seines Schwertes eingedeckt. Dabei wurde wahrscheinlich eine der Munitionskammern des Goliath getroffen, den die rechte Seite des Mechs löste sich buchstäblich auf. Der Black Knight, der auf Infrarot weiß aufglühte,

wurde dann von den restlichen Mechs der Kommandolanze, einem Battlemaster, einem Awesome und einem Marauder-M in Stücke geschossen. Der rechte Arm mit der PPC wurde abgetrennt und die rechte Flanke aufgerissen. Dennoch hielt er sich aufrecht und griff mit erhobenem Schwert den Awesome an und grub das Schwert tief in die linke Schulter des Mechs, knapp unterhalb des Cockpits. Die beiden anderen Mechs feuerten nicht, sondern stellten sich in Position um ihm den Todesstoß zu versetzen. Als sie ihre Waffen hoben, erstarrte der Black Knight plötzlich, und sein Torso blähte sich unförmig auf. Dann explodierte in einem blendenden Feuerschein der Reaktor und riß die umstehenden Mechs in einen Strudel der Vernichtung.

“Er muß etwas geahnt haben,” sagte Boyd später zu Precentor Powell, “vor dem Gefecht erzählte er mir etwas über die Bibel”

“Du meinst über Armageddon und den letzten Kampf zwischen Gut und Böse?”

“Ja, Precentor, woher...?”

“Ich hatte selbst ähnliche Gedanken, aber ich wollte euch damit nicht kopfscheu machen.”

“Nun ich denke”, sagte Hanson, “er muß gewußt haben, daß heute sein persönlicher Kampf zwischen Gut und Böse stattfindet.”

“Das glaube ich auch, ich hoffe nur, er hat gesiegt!” mit diesen Worten wandte sich Powell um und ging zurück zum Lager.

Anm.: Drei Tage nach dem Gefecht bei Meggido gelang es Precentor Powell, sich einer Raumfähre zu bemächtigen und damit unerkannt ein Sprungschiff der Blakisten zu kapern und damit nach Dieron in den Kurita-Raum zu springen. Von dort aus sprangen sie weiter nach Tukayyid und schlossen sich dort den ComStar-Einheiten an.

Precentor Powell und die Überlebenden ihrer Einheit dienen z.Zt. in der Invader-Galaxy ComStars.

Der Krieg von 3039

[vorbereitet von Major Deena Trandel, WolfNet-Commander, Abteilung Militärische Aufklärung, Siebtes Kommando]

Im April 3039 begann das Vereinigte Commonwealth eine massive Invasion des Draconis Kombinati mit dem Ziel, einen Feind zu vernichten und Welten, die man im Vierten Nachfolgekrieg verloren hatte, zurückzugewinnen. Entlang von vier Achsen, drei aus den Vereinigten Sonnen und eine aus dem Commonwealth, planten die Steiner-Davion Kommandeure so schnell und mit solch überwältigender Wucht zuzuschlagen, daß das Kommat wie ein Kartenhaus zusammenfallen würde.

Die Invasion sollte eigentlich schon viel früher stattfinden, um größeren Nutzen aus der militärischen Schwäche Haus Kuritas zu ziehen, doch andere Ereignisse in der Inneren Sphäre verschoben Hanse Davions Zeitplan. Die Davion-Steiner Allianz war noch frisch, und der Prinz wollte seine Position stärken, bevor er einen solchen Zug machte.

Direkt nach dem Vierten Nachfolgekrieg schwappte eine Welle des Sezessionismus durch die Innere Sphäre. Den Anfang machte 3030 das Herzogtum Andurien. Danach folgte 3034 die Freie Republik Rasalhague, was einen ähnlichen Versuch der Skye Separatistenbewegung auslöste, die sich von Steiner lossagen wollten. Ein unabhängiges Skye würde die Vereinigten Sonnen und die Lyranische Allianz voneinander trennen und die Lyraner eines Großteils ihrer Industrie berauben. Bevor er sich dem Angriff auf das Draconis Kommat widmen konnte, mußte Hanse Davion diesen internen Unruheherd ruhigstellen.

3039 war die Innere Sphäre wieder ein Ort relativer Ruhe. Die Skye Krise hatte sich gelegt, nachdem Herzog Ryan Steiner die Vermittlung übernommen hatte. Thomas Marik hatte gleichzeitig die Regierung der zerrütteten Liga Freier Welten an sich genommen und regierte nun mit starker Hand. Zu diesem Zeitpunkt war die Integration von AFFS und LCAF nahezu komplett.

Die Skye-Krise als Vorwand nutzend, hatte Hanse Davion mit der Umpostierung seiner Truppen begonnen. Er rüstete in Skye auf und verlegte Eliteregimenter. Im April 3039 waren alle Truppen

in Stellung und der Angriffsbefehl wurde gegeben.



Erste Welle

Die F-C Invasion des Draconis Kombinati sollte in zwei Angriffswellen stattfinden. In der ersten Welle sollten die Angreifer die meisten Grenzplaneten umgehen und direkt die dahinterliegenden Welten mit logistischer oder kommunikationstechnischer Wichtigkeit angreifen. Währenddessen sollten Söldner und Davion-unterstützte Unruheherde die Grenzeinheiten beschäftigen.

Feldmarschall Nondi Steiner befehligte den Vorstoß Richtung Kessel, Konstance, Vega, Ainasi und Altai. Feldmarschall Vanessa Bisla kommandierte den Dieron-Vorstoß mit Athenry, Pike IV, Telos IV, Nashira, Biham, Halstead Station, Ancha und Sadachbia. Die Befehlsgewalt über den Vorstoß in den Benjamin Distrikt hatte Herzog James Sandoval, der auf Fellanin II, Sadalbari, Matar, New Mendham und Marduk zuschlug. Feldmarschall Ardan Sortek befehligte den Galedon Vorstoß in Richtung Elidere IV, Thestria, Huan, An Ting, Capra und Delacruz. Auf Grenzwelten und mehreren Welten hinter den Linien kaperten die Davion-Truppen Nachschub und Kommunikationseinrich-

tungen, um die Kurita-Truppen zu verunsichern und zu isolieren.

Da die Steiner-Davion Einheiten am Anfang nur auf leichten Widerstand stießen, glaubten sie den Drachen schlafend erwischt zu haben. Im Juni lief die erste Welle nach Plan, nur leicht hinter dem Zeitplan, da das Kombinat nun etwas mehr Gegenwehr lieferte. Die Kuritisten waren immer noch ausschließlich in der Defensive, doch das sollte sich bald ändern.

Das Ziel der zweiten Welle für die Davion und Steiner Angreifer war der Zusammenschluß ihrer Linien, um Dieron zu isolieren. Die Benjamin und Galtor Vorstöße sollten sich treffen um Galtor zu umkreisen. Zu diesem Zeitpunkt sollten Davion-inszenierte Rebellionen auf Galtor III, McComb, Royal, Lima, Harrow's Sun, Bergman's Planet und New Aberdeen sich ebenfalls dazugesellen. Söldner sollten diese Revolten unterstützen.

Am 12. Juli 3039, am selben Tag, an dem Feldmarschall Nondi Steiner den Befehl erhielt, die zweite Welle zu starten, attackierten DEST Kommandos eine

Versammlung des Steiner-Oberkommandos auf Vega. Neben vielen Toten trug auch Feldmarschall Steiner ernsthafte Verletzungen davon.

Gegenoffensive

Im Gegensatz zum Glauben der FC-Kommandeure wurde das Draconis Kombinat nicht vom Blitzkrieg überrascht. Kanrei Theodore Kurita mußte den Angriff seit Jahren erwartet haben, da er besser als Hanse Davion vorbereitet gewesen war. In den letzten 10 Jahren war die Umstellung und Umstrukturierung der DCMS die Nummer eins auf Theodores Prioritätenliste. Er hatte zusätzlich einige Geheimverträge mit ComStar abgeschlossen, die ihm Zugriff auf Personal, Material und Geheimdienstressourcen gab. Ebenso wichtig für seine Strategie im Krieg von 3039 war seine Allianz mit der Yakuza, einer Verbrecherorganisation mit einigen legalen Ablegern.

Während die DEST-Kommandos Vega angriffen, attackierten andere Kombinatstruppen Klathandu IV, Breed, Xhosa VII, Exeter, Doneval II, Dobson, Le Blanc und Rochester. Um diese Angriffe gegen FedCom-Welten und ehemalige Kurita-Planeten zu ermöglichen, hatten die Kuritisten eine ad hoc Kommandokette zusammengestellt, die ihren Truppen erlaubte, ins Herz der Draconis March vorzustoßen. Die Schiffe, die in den vielen unkolonisierten Systemen zwischen den Vereinigten Sonnen und dem Kurita Raum operierten, bestanden zu einem weit größeren Teil aus Yakuza Handelsschiffen denn aus militärischen Schiffen.

Es war ein betäubender Schlag. Mitten in einer Großinvasion der FedCom-Truppen begannen die Kurita-Truppen mit einer eigenen Offensive. Die Einheiten auf Davion-besetzten Welten wie Fellanin II, Sadalbari und Matar fielen dem Gegenschlag ziemlich schnell zum Opfer. Viele von ihnen wurden mitten in den Vorbereitungen für die zweite Angriffswelle erwischt.

Von da an gewannen die Kämpfe einiges an Härte, als die Kuritisten noch einige



Überraschungen mehr präsentierten. Sie besaßen nicht nur mehr Equipment als erwartet, sondern führten auch viele Mechs ins Feld, die mit Technologie ausgerüstet waren, die man seit den Zeiten des Sternenbundes nicht mehr gesehen hatte. Mit dem Kampfwillen und der überlegenen Technik vertrieben die DCMS die First Guards unter dem Kommando von Ardan Sortek im August 3039 von An Ting. Ohne dieses Schlüsselsystem, konnte der FC-Vorstoß Richtung Galedon nicht standhalten.

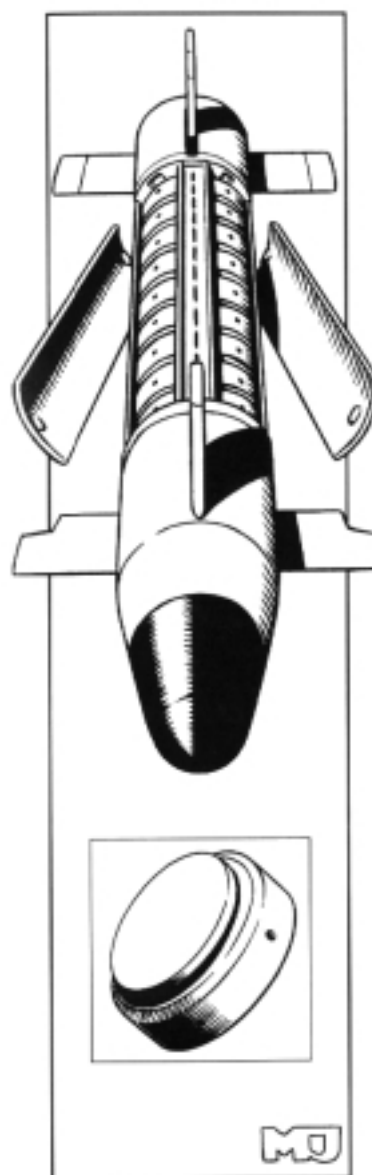
Die mächtige Armee des Vereinigten Commonwealth fand sich auf einmal in der Defensive wieder. Kurita-Truppen griffen eine Welt nach der anderen an. Sie setzten vorher unbekannte Truppen ein und schienen überall auf einmal zu sein. Zwischenzeitlich hatte der Vorstoß auf Vega die Lyraner dermaßen in Panik versetzt, daß sie alle Vorstöße einstellten.

Im Oktober, gerade sechs Monate nach Beginn der FedCom Blitzinvasion, führte Theodore Kurita persönlich den Angriff auf Exeter, der ihn in Schlagdistanz auf Robinson, die Hauptwelt der Draconis March bringen sollte. Um dieser Bedrohung zu begegnen, blies Hanse Davion die zweite Welle ab und begann mit der Umstrukturierung seiner Truppen, um verlorene Welten zurückzuerobern bzw. gefährdete zu schützen. Mitte Dezember, nur acht Monate nach Beginn der Attacken, hatten sich die FedCom-Truppen von den meisten Kurita-Welten zurückgezogen. Grenzscharmützel und gelegentliche Überfälle waren alles, was von dieser massiven Operation übrig blieb.

Theodore Kurita hatte ein gewagtes Spiel gespielt. Zur Zeit des Angriffes auf Exeter waren seine Truppen gefährlich dünn gestreckt. Seine Armee kämpfte gut, sogar extrem gut, aber es war Theodore Kuritas einzigartiges taktisches Geschick, das sein Reich rettete. Die Kampfkraft seiner Truppen, das Auftauchen bisher dem Vereinigten Commonwealth unbekannter Truppen und die Hit-and-Run-Taktiken seiner Truppen gaukelte eine weit größere Zahl an Einheiten vor, als er wirklich besaß. Hanse Davion wollte die

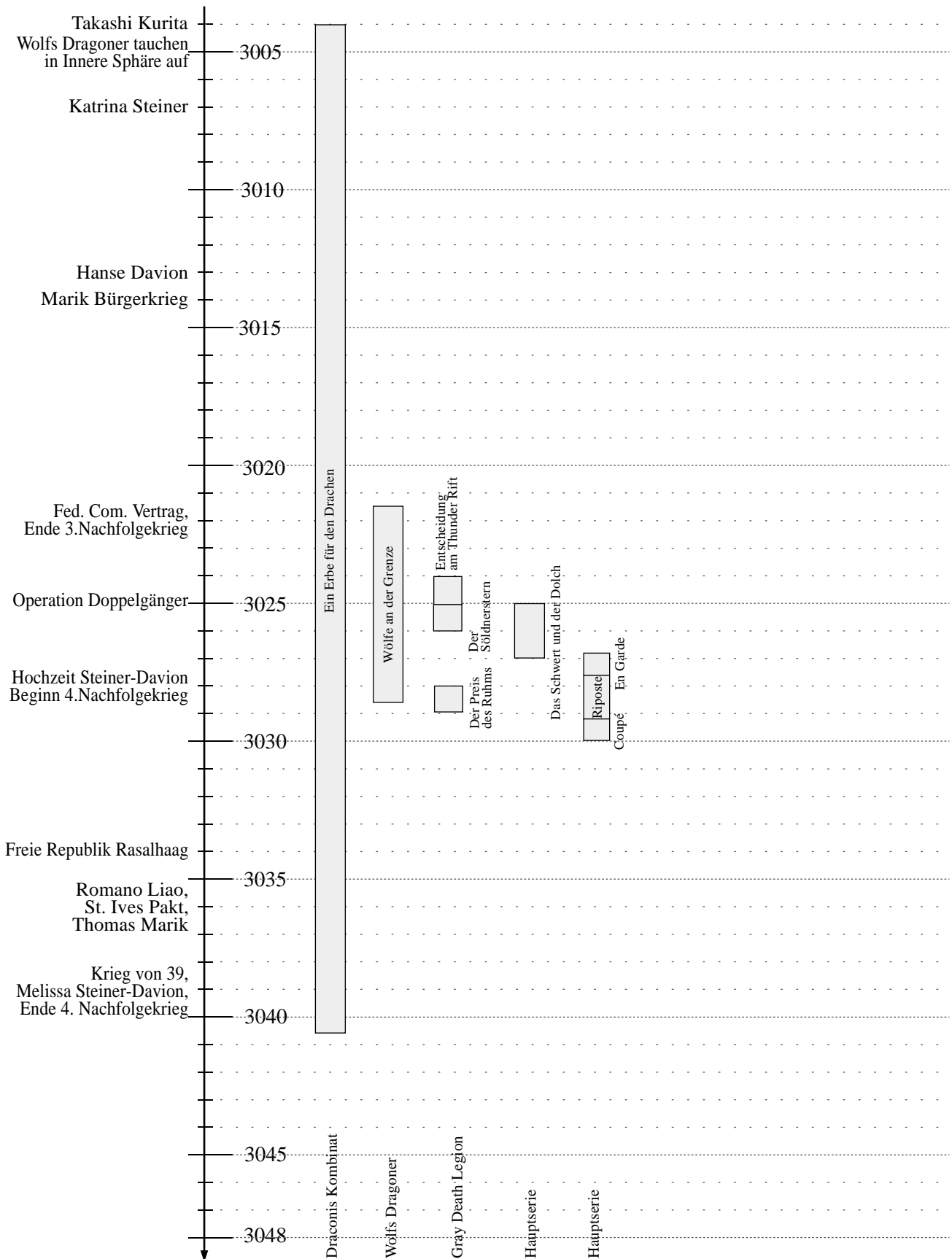
Bedrohung des Vereinigten Commonwealth nicht riskieren und entschied sich für den Rückzug. Hätte Davion jedoch den Bluff Theodore Kuritas durchschaut, wäre diese Gegenoffensive wohl schnell in sich zusammengefallen.

Als sich der Staub gelegt hatte, lag der Gewinn für Davion aus dem 3039er Krieg in den Welten Royal, Lima, McComb, Murchison, Skat, Cylene und Markab. An der Steiner-Front ergaben sich keine Veränderungen. Haus Kurita hatte sich erfolgreich selbst verteidigt und gewann Saffel, Formalhaut und Quentin.



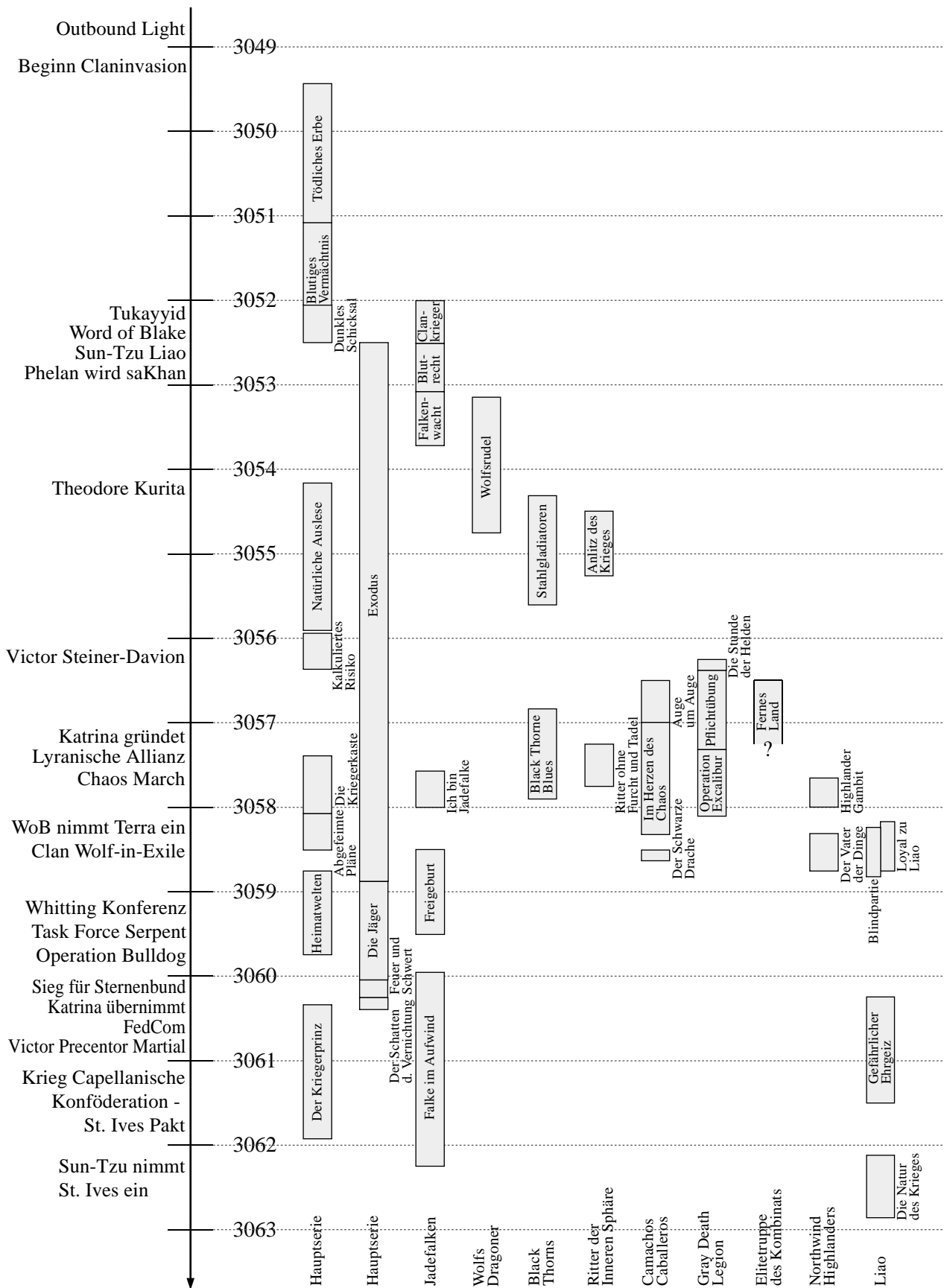


Bücher-Zeitschiene 3004-3048





Bücher-Zeitschiene 3049-3063





Chronologische Bücherliste

Autor: Robert Charette
 Serie: keine (Wolfs Dragoner)
 dt. Titel: **Wölfe an der Grenze**
 engl. Titel: Wolves on the Border
 Jahr: 1988
 Wo? Draconis Kombinat
 Wer? Wolfs Dragoner, Takashi Kurita, Minobu Tetsuhara
 Was? Haus Kurita versucht erfolglos Wolfs Dragoner zu absorbieren. Ein Teil des 4. Nachfolgekrieges wird gezeigt.
 Wann? 14.09.3021 - 17.08.3028

Autor: Ardath Mayhar
 Serie: keine (Hauptserie)
 dt. Titel: **Das Schwert und der Dolch**
 engl. Titel: The Sword and the Dagger
 Jahr: 1987
 Wo? Vereinigte Sonnen
 Wer? Hanse Davion, Arden Sortek
 Was? Maximilian Liao will Hanse Davion durch einen Doppelgänger ersetzen und löst dadurch den 4. Nachfolgekrieg aus.
 Wann? 3025 - 3026

Autor: William H. Keith Jr.
 Serie: Die Gray Death-Trilogie (Gray Death Legion)
 dt. Titel: **Entscheidung am Thunder Rift**
 engl. Titel: Decision at Thunder Rift
 Jahr: 1986
 Wo? Trelwan, Galatea, Verthandi
 Wer? Gray Death Legion, Grayson Death Carlyle, Lori Kalmar
 Was? Die Entstehung der Gray Death Legion auf Trelwan während des 3. Nachfolgekrieges.
 Wann? ca. 3024

Autor: William H. Keith Jr.
 Serie: Die Gray Death-Trilogie (Gray Death Legion)
 dt. Titel: **Der Söldnerstern**
 engl. Titel: Mercenary's Star
 Jahr: 1987
 Wo? Verthandi
 Wer? Gray Death Legion, Grayson Death Carlyle, Lori Kalmar
 Was? Die erste Mission der Gray Death Legion als Trainingskader für Rebellen auf Verthandi.
 Wann? ca. 3024

Autor: William H. Keith Jr.
 Serie: Die Gray Death-Trilogie (Gray Death Legion)
 dt. Titel: **Der Preis des Ruhms**
 engl. Titel: The Price of Glory
 Jahr: 1987
 Wo? Helm
 Wer? Gray Death Legion, Grayson Death Carlyle, Lori Kalmar
 Was? Gray Death Legion wird verraten und findet einen Sternenbund Speicherkern.
 Wann? ca. 3028

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: Die Warrior-Trilogie (Hauptserie)
 dt. Titel: **En Garde**
 engl. Titel: En Garde
 Jahr: 1988
 Wo? Innere Sphäre
 Wer? Justin Allard, Melissa Steiner, Hanse Davion, Kell Hounds, Wolfs Dragoner, Yorinaga Kurita, Genyosha, Morgan Kell
 Was? Justin Allard wird nach Solaris VII verbannt. Melissa Steiner soll Hanse Davion heiraten und wird beinahe entführt.
 Wann? 27.11.3026 - 10.06.3027

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: Die Warrior-Trilogie (Hauptserie)
 dt. Titel: **Riposte**
 engl. Titel: Riposte
 Jahr: 1988
 Wo? Innere Sphäre
 Wer? Justin Allard, Melissa Steiner, Hanse Davion, Kell Hounds, Wolfs Dragoner, Yorinaga Kurita, Genyosha, Morgan Kell
 Was? Während des 4. Nachfolgekrieges: Justin Allard arbeitet für Maximilian Liao, Morgan Kell und Yorinaga Kurita duellieren sich, Melissa Steiner und Hanse Davion heiraten.
 Wann? 15.07.3027 - 14.02.3029

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: Die Warrior-Trilogie (Hauptserie)
 dt. Titel: **Coupé**
 engl. Titel: Coupé
 Jahr: 1989
 Wo? Innere Sphäre
 Wer? Justin Allard, Melissa Steiner, Hanse Davion, Kell Hounds, Wolfs Dragoner, Yorinaga Kurita, Genyosha, Morgan Kell
 Was? Der 4. Nachfolgekrieg geht zu Ende, Maximilian Liao stirbt, Justin Allard kehrt zurück.
 Wann? 27.02.3029 - 15.12.3029

Autor: Robert Charette
 Serie: keine (Draconis Kombinat)
 dt. Titel: **Ein Erbe für den Drachen**
 engl. Titel: Heir to the Dragon
 Jahr: 1989
 Wo?: Draconis Kombinat
 Wer?: Theodore Kurita, Takashi Kurita, die Yakuza, ComStar
 Was? Theodore Kuritas Aufstieg zur Macht vom jungen Mechkrieger zum Militärlord. Der Krieg von 3039.
 Wann? 03.02..3004 - 18.07..3040



Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: Das Blut der Kerensky (Hauptserie)
 dt. Titel: **Tödliches Erbe**
 engl. Titel: Lethal Heritage
 Jahr: 1989
 Wo? Innere Sphäre, Clan Wolf
 Wer? Phelan Kell, Kai Allard-Liao, Victor Steiner-Davion, ComStar, Kell Hounds, Clan Wolf, Natascha Kerensky, Wolfs Dragoner
 Was? Die Clans fallen in die Innere Sphäre ein. Phelan Kell wird von Clan Wolf gefangen genommen.
 Wann? 19.05.3049 - 12.01.3051

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: Das Blut der Kerensky (Hauptserie)
 dt. Titel: **Blutiges Vermächtnis**
 engl. Titel: Blood Legacy
 Jahr: 1990
 Wo? Innere Sphäre
 Wer? Phelan Kell, Kai Allard-Liao, Victor Steiner-Davion, ComStar, Kell Hounds, Clan Wolf, Natascha Kerensky, Wolfs Dragoner
 Was? Die Herrscherhäuser schließen sich auf der Konferenz von Outreach zusammen, um sich gegen die Clans zu verteidigen. Die Schlacht von Luthien findet statt.
 Wann? 31.01.3051 - 17.03.3052

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: Das Blut der Kerensky (Hauptserie)
 dt. Titel: **Dunkles Schicksal**
 engl. Titel: Lost Destiny
 Jahr: 1991
 Wo? Innere Sphäre
 Wer? Phelan Kell, Kai Allard-Liao, Victor Steiner-Davion, ComStar, Kell Hounds, Clan Wolf, Natascha Kerensky, Wolfs Dragoner
 Was? Victor Steiner befreit Hohiro Kurita. Die Clan Invasion wird zurückgeschlagen. Schlacht von Tukayyid findet statt. Comstar Schisma.
 Wann? 05.01.3052 - 17.06.3052

Autor: Robert Thurston
 Serie: Die Phönix-Jade Trilogie (Jadefalken)
 dt. Titel: **Clankrieger**
 engl. Titel: Way of the Clans
 Jahr: 1991
 Wo? Clan Jadefalken
 Wer? Aiden Pryde, Joanna, Horse, Clan Jadefalken
 Was? Aiden Pryde versucht in die Kriegerkaste aufgenommen zu werden. Darstellung des Trainingssystems der Clans.
 Wann? 3052

Autor: Robert Thurston
 Serie: Die Phönix-Jade Trilogie (Jadefalken)
 dt. Titel: **Blutrecht**
 engl. Titel: Blood Name
 Jahr: 1991
 Wo? Clan Jadefalken
 Wer? Aiden Pryde, Joanna, Horse, Clan Jadefalken
 Was? Aiden versagt beim Blutsnamentest, er tarnt sich als Freigeburt, um eine zweite Chance zu haben.
 Wann? 3052

Autor: Robert Thurston
 Serie: Die Phönix-Jade Trilogie (Jadefalken)
 dt. Titel: **Falkenwacht**
 engl. Titel: Falcon Guard
 Jahr: 1991
 Wo? Clan Jadefalken
 Wer? Aiden Pryde, Joanna, Horse, Clan Jadefalken
 Was? Aiden erlangt einen Blutnamen und nimmt an der Invasion der Inneren Sphäre teil. Er stirbt dabei.
 Wann? 3053



Autor: Robert Charette
 Serie: keine (Wolfs Dragoner)
 dt. Titel: **Wolfsrudel**
 engl. Titel: Wolfpack
 Jahr: 1992
 Wo? Wolfs Dragoner
 Wer? Jaime Wolf, Wolfs Dragoner, Elson Novacat
 Was? Jaime Wolf muß gegen eine Rebellion in den eigenen Reihen kämpfen.
 Wann? Feb. 3053 - Sep 3054

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: keine (Hauptserie)
 dt. Titel: **Natürliche Auslese**
 engl. Titel: Natural Selection
 Jahr: 1992
 Wo? Vereinigtes Commonwealth
 Wer? Victor Steiner-Davion, Phelan Ward, Kell Hounds, Nelson Geist, Rote Korsarin
 Was? Eine Clan-Renegatin bedroht den Waffenstillstand, Melissa Steiner wird ermordet
 Wann? 15.02.3054 - 13.11.3055



Autor: James Long
 Serie: keine (Black Thorns)
 dt. Titel: **Stahlgliedern**
 engl. Titel: Main Event
 Jahr: 1993
 Wo? Solaris VII
 Wer? Jeremiah Rose, Black Thorns
 Was? Der ComGuardist Jeremiah Rose gründet auf Solaris die Söldnereinheit Black Thorns.
 Wann? 23.04.3054 - 19.07.3055

Autor: Chris Kubasik
 Serie: keine (Ritter der Inneren Sphäre)
 dt. Titel: **Das Anlitz des Krieges**
 engl. Titel: Ideal War
 Jahr: 1993
 Wo? Liga Freier Welten
 Wer? Paul Masters, Thomas Marik, Rebellen
 Was? Ritter Paul Masters wird von Thomas Marik ausgeschickt eine Rebellion zu beenden.
 Wann? 19.05.3054 - 03.03.3055

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: keine (Hauptserie)
 dt. Titel: **Kalkuliertes Risiko**
 engl. Titel: Assumption of Risk
 Jahr: 1993
 Wo? Vereinigtes Commonwealth, Solaris
 Wer? Kai Allard-Liao, Victor Steiner-Davion, Tormano Liao, Katherine Steiner-Davion, Ryan Steiner, Deirdre Lear
 Was? Kai Allard-Liao versteckt sich auf Solaris, sein Onkel Tormano Liao erpresst ihn, Ryan Steiner wird ermordet, Katherine beginnt ihren Aufstieg zur Macht.
 Wann? 19.12.3055 - 29.04.3056

Autor: Andrew Keith
 Serie: keine (Gray Death Legion)
 dt. Titel: **Die Stunde der Helden**
 engl. Titel: Blood of Heroes
 Jahr: 1993
 Wo? Vereinigtes Commonwealth, Glengarry
 Wer? Gray Death Legion
 Was? Gray Death Carlyle wird von Victor Steiner zum Baron ernannt. Skye-Mark-Rebellen greifen Glengarry an.
 Wann? 31.03.3056 - 13.04.3056

Autor: William H Keith Jr.
 Serie: keine (Gray Death Legion)
 dt. Titel: **Pflichtübung**
 engl. Titel: Tactics of Duty
 Jahr: 1995
 Wo? Vereinigtes Commonwealth
 Wer? Gray Death Legion
 Was? Rebellion auf Caledonia: man versucht die Gray Death Legion zu zerstören und ihren Planeten zu übernehmen.
 Wann? 17.04.3056, 10.03.3057 - 21.04.3057

Autor: Victor Milan
 Serie: keine (Camacho's Caballeros)
 dt. Titel: **Auge um Auge**
 engl. Titel: Close Quarters
 Jahr: 1994
 Wo? Draconis Kombinat

Wer? Cassie Suthorn, Camacho's Caballeros
 Was? Die Caballeros müssen Chandrasekhar Kurita vor einem Attentat schützen.
 Wann? 30.06.3056 - 02.11.3056

Autor: Peter Rice
 Serie: keine (Draconis Kombinat)
 dt. Titel: **Fernes Land**
 engl. Titel: The Far Country
 Jahr: 1993
 Wo? Draconis Kombinat
 Wer? Yubari Takuda, Elite Kommando des Kombinat
 Was? Eine Söldnertruppe landet nach falschem Hyperraumsprung auf einer fremder Welt, wo sie eine außerirdische Rasse finden.
 Wann? 11.07.3056 - ???

Autor: James Long
 Serie: keine (Black Thorns)
 dt. Titel: **Black Thorn Blues**
 engl. Titel: D.R.T.
 Jahr: 1994
 Wo? Draconis Kombinat
 Wer? Jeremiah Rose, Black Thorns
 Was? Die Black Thorns gehen nach Wolcott um von dort Angriffe gegen die Nebelparder zu starten.
 Wann? 01.10.3056 - 06.11.3057

Autor: Victor Milan
 Serie: keine (Camacho's Caballeros)
 dt. Titel: **Im Herzen des Chaos**
 engl. Titel: Hearts of Chaos
 Jahr: 1996
 Wo? Draconis Kombinat
 Wer? Cassie Suthorn, Camacho's Caballeros
 Was? Die Caballeros sollen Towne vor einer Invasion der Black Dragon schützen und werden selber für die Invasoren gehalten.
 Wann? 24.12.3056 - 23.04.3058

Autor: Donald Phillips
 Serie: keine (Ritter der Inneren Sphäre)
 dt. Titel: **Ritter ohne Furcht und Tadel**
 engl. Titel: Starlord
 Jahr: 1996
 Wo? Liga Freier Welten
 Wer? Ritter der Inneren Sphäre, Thomas Marik
 Was? Ein Nachfahre von Stefan Amaris will die Herrschaft über die Innere Sphäre. Eine zusammengewürfelte Truppe versucht ihn zu stoppen.
 Wann? 01.04.3057 - 30.08.3057

Autor: William H Keith Jr.
 Serie: keine (Gray Death Legion)
 dt. Titel: **Operation Excalibur**
 engl. Titel: Operation Excalibur
 Jahr: 1996
 Wo? Vereinigtes Commonwealth
 Wer? Gray Death Legion
 Was? Ein weiterer Versuch Glengarry, den Heimatplaneten der Legion, zu übernehmen.
 Wann? 26.04.3057 - 03.01.3058



Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: keine (Hauptserie)
 dt. Titel: **Die Kriegerkaste**
 engl. Titel: Bred for War
 Jahr: 1995
 Wo? Vereinigtes Commonwealth,
 Wer? Clan Wolf, Victor Steiner-Davion, Katherine Steiner, Clan Wolf, Thomas Marik, Clan Jedefalken, Attentäter
 Was? Thomas Marik entdeckt den Tod seines Sohnes und beginnt einen Krieg. Clan Wolf verliert seinen Widerspruchstest. Katherine Steiner übernimmt die Lyranische Allianz.
 Wann? 20.05.3057 - 01.01.3058

Autor: Robert Thurston
 Serie: keine (Jadefalken)
 dt. Titel: **Ich bin Jedefalke**
 engl. Titel: I am Jade Falcon
 Jahr: 1995
 Wo? Clan Jedefalken, Clan Wolf
 Wer? Joanna, Natascha Kerensky, Clan Jedefalken, Clan Wolf
 Was? Joanna soll eine Verschwörung bei den Jedefalken und den Wölfen aufdecken. Widerspruchstest der Wölfe. Joanna tötet Natasha Kerensky.
 Wann? 01.07.3057 - 31.12.3057

Autor: Blaine Pardoe
 Serie: keine (Northwind Highlanders)
 dt. Titel: **Highlander Gambit**
 engl. Titel: Highlander Gambit
 Jahr: 1995
 Wo? Capellanische Konföderation
 Wer? Loren Jaffray, Victor Davion, Sun-Tzu Liao, Northwind Highlanders
 Was? Loren Jaffray soll die Söldnereinheit Northwind Highlanders im Auftrag von Sun-Tzu Liao zerstören, doch sein Großvater war einst ein berühmter Highlander.
 Wann? 08.08.3057 - 06.12.3057, 01.01.3058

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: keine (Hauptserie)
 dt. Titel: **Abgefeimte Pläne**
 engl. Titel: Malicious Intent
 Jahr: 1996
 Wo? Vereinigtes Commonwealth, Clanraum
 Wer? Vlad Ward, Clan Wolf, Clan Jedefalken, Katherine Steiner-Davion, Victor Steiner-Davion
 Was? Vlad Ward will die Wölfe wieder auferstehen lassen. Die Jedefalken bedrohen die Lyranische Allianz, Katrina Steiner-Davion will ihren Bruder entmachten.
 Wann? 11.12.3057 - 17.06.3058

Autor: Loren Coleman
 Serie: keine (Liao)
 dt. Titel: **Loyal zu Liao**
 engl. Titel: Binding Force
 Jahr: 1997
 Wo? Capellanische Konföderation
 Wer? Kali Liao, Sun-Tzu Liao, Aris Sung, Haus Hiritsu
 Was? Kali Liao versucht die Elitetruppen der capellanischen Kriegerhäuser auf ihre Seite zu

ziehen, scheitert jedoch an der Loyalität von Aris Sung.
 Wann? 21.02.3058 - 09.08.3058

Autor: Loren Coleman
 Serie: keine (Liao)
 dt. Titel: **Blindpartie**
 engl. Titel: Double Blind
 Jahr: 1997
 Wo? Peripherie
 Wer? Avanti's Angels, Demona Aziz, Word of Blake, Sun-Tzu Liao
 Was? Demona Aziz versucht die Peripheriestaaten zu einem neuen Machtfaktor zu machen, Avanti's Angels verteidigen die Magistry of Canopus.
 Wann? 17.03.3058 - 27.08.305



Autor: Blaine Pardoe
 Serie: keine (Northwind Highlanders)
 dt. Titel: **Der Vater der Dinge**
 engl. Titel: Impetus of War
 Jahr: 1996
 Wo? Draconis Kombinat
 Wer? Stirling's Fusiliers, Northwind Highlanders, Loren Jaffray
 Was? Die Fusiliers sollen einen Depotplaneten der Clans zurückerobern.
 Wann? 30.04.3058 - 09.09.3058

Autor: James Long
 Serie: keine (Camacho's Caballeros)
 dt. Titel: **Der Schwarze Drache**
 engl. Titel: Black Dragon
 Jahr: 1997
 Wo? Draconis Kombinat
 Wer? Cassie Suthorn, Camacho's Caballeros
 Was? Die Caballeros schützen Theodore Kurita vor einem Attentat der Black Dragon.
 Wann? 10.06.3058 - 01.07.3058



Autor: Blaine Pardoe
 Serie: Twilight of the Clans (Hauptserie)
 dt. Titel: **Exodus**
 engl. Titel: Exodus Road
 Jahr: 1997
 Wo? Clan Nebelparder
 Wer? Trent, Judith, Nebelparderclan
 Was? Sterncaptain Trent zweifelt an seinem Clan, er verläßt ihn zusammen mit der gefangenen Com-Guardistin Judith und zeichnet dabei die Exodus Road der Clans auf.
 Wann? 03.10.3037, 02.05.3052 - 15.11.3058

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: Twilight of the Clans (Hauptserie)
 dt. Titel: **Heimatwelten**
 engl. Titel: Grave Covenant
 Jahr: 1997
 Wo? Sternenbund, Draconis Kombinat
 Wer? Victor Davion, Katrina Steiner, Vlad Ward, Phelan Kell, Herrscherhäuser, Clans
 Was? Die Herrscherhäuser gründen auf der Whitting Konferenz eine neue Sternenbundarmee und beschließen Clan Smoke Jaguar zu vernichten und einen Angriff auf die Clan-Heimatwelten zu starten.
 Wann? 30.09.3058 - 01.09.3059

Autor: Thomas S. Gressman
 Serie: Twilight of the Clans (Hauptserie)
 dt. Titel: **Die Jäger**
 engl. Titel: The Hunters
 Jahr: 1997
 Wo? Sternenbund, Exodus Road, Clanraum
 Wer? Sternenbundarmee, Morgan Hasek-Davion, Michael Ryan, Ariana Winston
 Was? Task Force Serpent schließt sich zusammen und folgt der Exodus Road um einen Angriff auf Huntress zu starten.
 Wann? 12.08.3058 - 03.01.3060

Autor: Robert Thurston
 Serie: Twilight of the Clans (Hauptserie)
 dt. Titel: **Freigeburt**
 engl. Titel: Freebirth
 Jahr: 1998
 Wo? Huntress
 Wer? Jade Falken, Smoke Jaguars, Horse, Russou Howell
 Was? Jedefalke Horse geht nach Huntress, dort wird er von den Smoke Jaguars gefangen genommen und muß sich befreien.
 Wann? 18.06.3058 - 09.05.3059

Autor: Thomas S. Gressman
 Serie: Twilight of the Clans (Hauptserie)
 dt. Titel: **Feuer und Schwert**
 engl. Titel: Sword and Fire
 Jahr: 1998
 Wo? Huntress
 Wer? Ariana Winston, Task Force Serpent, Smoke Jaguars
 Was? Task Force Serpent will Clan Smoke Jaguar auslöschen.
 Wann? 03.01.3060 - 13.03.3060

Autor: Thomas S. Gressman

Serie: Twilight of the Clans (Hauptserie)
 dt. Titel: **Schatten der Vernichtung**
 engl. Titel: Shadow of War
 Jahr: 1998
 Wo? Huntress
 Wer? Ariana Winston, Task Force Serpent, Smoke Jaguars
 Was? Task Force Serpent gelingt es Clan Smoke Jaguar auszulöschen.
 Wann? 13.03.3060 - 09.04.3060

Autor: Michael A. Stackpole
 Serie: Twilight of the Clans (Hauptserie)
 dt. Titel: **Der Kriegerprinz**
 engl. Titel: Prince of Havoc
 Jahr: 1998
 Wo? Huntress, Strana Mechty, Innere Sphäre
 Wer? Victor Steiner-Davion, Katrina Steiner, Sternenbundarmee
 Was? Task Force Serpent hat Clan Smoke Jaguar zerstört. Mit dem Rest der Truppen der Inneren Sphäre dringen sie nach Strana Mechty vor. Sie siegen und kehren zurück in eine Innere Sphäre im Chaos.
 Wann? 09.04.3060 - 15.12.3061

Autor: Robert Thurston
 Serie: Twilight of the Clans (Hauptserie)
 dt. Titel: **Falke im Aufwind**
 engl. Titel: Falcon Rising
 Jahr: 1999
 Wo? Clanraum
 Wer? Marthe Pryde, Diana, Horse
 Was? Clan Jedefalken füllt seine Kriegerreihen mit Freigeburten auf. Freigeburt Diana muß sich beweisen.
 Wann? 31.12.3059 - 18.04.3062

Autor: Loren Coleman
 Serie: The Capellan Solution (Liao)
 dt. Titel: **Gefährlicher Ehrgeiz**
 engl. Titel: Threads of Ambition
 Jahr: 1999
 Wo? Capellanische Konföderation, St. Ives Pakt
 Wer? Sun-Tzu Liao, Aris Sung, House Hiritsu, Candace Liao, Cassandra Allard-Liao
 Was? Sun-Tzu Liao greift den St Ives Pakt an.
 Wann? 03.03.3060 - 01.07.3061

Autor: Loren Coleman
 Serie: The Capellan Solution (Liao)
 dt. Titel: **Die Natur des Krieges**
 engl. Titel: The Killing Fields
 Jahr: 1999
 Wo? Capellanische Konföderation, St. Ives Pakt
 Wer? Sun-Tzu Liao, Aris Sung, House Hiritsu, Candace und Cassandra Liao, Kali Liao
 Was? Sun-Tzu nimmt St. Ives Pakt ein.
 Wann? 21.02.3062 - 02.10.3062

Kein guter Tag

Als neuer Starcommander habe ich die Aufgabe bekommen, eine Ladung Erzkristalle, welche zur Herstellung von schweren Impulslaser benötigt werden, in einem Besitztest gegen die Geisterbären zu verteidigen

Nachdem der Batchall beendet war, standen sich auf jeder Seite noch ein Binärstern gegenüber.

Als ranghöchster Offizier und Pilot der schwersten Maschine unserer Seite, mit meinem Waldwolf-A stand ich dem schwersten gegnerischen OmniMech gegenüber, einen Henker-B, der meinen Waldwolf um gut 2m überragt und 20t mehr Gewicht hat. Es wird mir eine Ehre sein diesen Gegner auseinanderzunehmen, obwohl ich mit zwei Problemen zu kämpfen haben werde: zu einem darf ich ihn nicht auf Effektivreichweite seiner schweren Ultra-Autokanone rankommen lassen, außerdem funktioniert mein Raketenzielerfassungscomputer nicht richtig. Dies wird eine große Herausforderung.

Genug der vielen Worte, die Geisterbären betreten gerade das Schlachtfeld und ich beschleunige auf maximale Laufgeschwindigkeit um eine Sicht- und damit auch Schußlinie zu bekommen.

Die ersten Augenblicke vergehen damit, daß beide Seiten aufeinander zulaufen. Nach etwa einer halben Minute Dauerlauf kann ich endlich seine Silhouette ausmachen. Gleich darauf zucken zwei blaue Lichtblitze von meinen Armen auf das Ziel, schlagen aber in den Hügel ein, hinter dem sich der Henker versteckt. Fast im selben Augenblick zuckt ein dritter Lichtblitz nur knapp über meinem Cockpit hinweg. Nun weiß er also wo ich bin und es kann losgehen. Ich beschleunige wieder, um eine höhere Position einzunehmen und der Computer zeigt mir eine Distanz von 325m bis zum Henker an.

Während die PPKs noch aufladen, ziehe ich mit den Impulslaser über die breiten Schultern des Henker, der den Lasern aber durch einen plötzlichen Sprung entgeht. Die Zielerfassung meiner Raketen war nicht in der Lage, auf dieses plötzliche Verschwinden zu reagieren und versucht weiter aufzuschalten. Auch die wiederaufgeladenen PPKs verfehlen ihr Ziel weit, doch der Henker hat auch nicht viel mehr Glück, sein PPK-Blitz schlägt wirkungslos neben mir in den Boden und bestätigt,

daß es auch nicht einfacher ist aus einem springenden Mech zu feuern. Das Dauerfeuer meiner Maschine macht sich langsam bemerkbar und es wird wärmer im Cockpit. Langsam kommt mir der Henker ziemlich nahe und ich kreuze seinen Weg um wieder Abstand zwischen uns zu bringen. Durch seine Sprungdüsen gelingt mir das aber leider nicht so richtig. Beim nächsten Schußwechsel gehen wieder beide PPKs und zwei Impulslaser daneben (der dritte macht ne Pause um abzukühlen), aber auch der Henker zielt wieder zu hoch. Langsam werde ich das Gefühl nicht los, daß er es auf meinen Kopf abgesehen hat.

Rückwärts gehend behalte ich den Henker im Frontalschußfeld meiner Waffen, lasse ihn aber auch Entfernung gutmachen. Die Distanz zwischen unseren Maschinen beträgt nur noch 270m und der Henker kommt langsam in U/AK-Reichweite. Obwohl der Henker genau im Fadenkreuz war, verfehlen einmal mehr beide PPKs und beide Impulslaser und die Raketen haben immer noch nicht aufgeschaltet.

Auf einmal fliegt ein blauer Lichtblitz genau auf meinen Kopf zu. Reaktionsschnell bleibe ich stehen und gehe in die Hocke un kurz darauf die Myomer-Muskel voll anzuspannen. Durch diesen unglaublichen Kraftakt hebt sich mein Wolf etwa 2m vom Boden ab und der PPK-Blitz geht unter meinem Cockpit vorbei. Wie knapp das war kann man an einer verkohlten Spur unter meiner Kanzel sehen. Nicht das der Boden nach dieser Aktion schon genug zittert, nein, auf einmal fängt er an zu beben als der Henker auf seine unglaubliche Höchstgeschwindigkeit von fast 90km/h beschleunigt ! Von diesem Anblick beeindruckt verziehe ich das Fadenkreuz und beide PPKs sowie alle drei Impulslaser verfehlen dieses Ungetüm. (Das die Raketen noch nicht aufgeschaltet haben brauche ich wohl nicht zu erwähnen.)

Da die Distanz zwischen uns nur noch 210m beträgt, spricht auch die schwere Autokanone zum erstenmal, das Geschoß geht aber nur knapp über meinem Kopf (!) vorbei und die PPK verfehlt mich um Längen. Ich gehe weiter rückwärts und der Henker springt hinter mir her in einen kleinen Wald. Mein Waffenfeuer verfehlt den springenden Koloß und für die Raketen ist der Henker immer noch zu

schnell. Im Gegenzug verfehlt mich die PPK, die der Henker hoch aus der Luft abfeuert.

Plötzlich in die Ecke gedrängt haben ich keine andere Wahl als voll zu beschleunigen und am Henker vorbeizulaufen, um einen kleinen See zwischen uns zu bringen, an dessen Südufer wir uns gerade befinden. Durch dieses plötzliche nachvornestürmen sichtlich überrascht, verfehlen mich sowohl die PPK als auch die AK. Doch im Gegenzug kann auch ich keinen Treffer erzielen. Es ist wie verhext, noch hat keiner von uns beiden getroffen ! Was ist bloß los heute ?

Mittlerweile sind etwa eineinhalb Minuten verstrichen und wir haben erste Verluste auf unserer Seite zu vermelden.

Der Henker versucht schwerfällig mich zu verfolgen, aber ich laufe mit Höchstgeschwindigkeit am Westufer des Sees entlang, um wieder etwas Abstand zwischen uns zu bringen. Aus dieser Position hat nur meine rechte Arm-PPK den benötigten Winkel. Sie verfehlt, meine Maschine ist aber wieder vollständig abgekühlt. Da der Henker durch seine Drehung genug Zeit zum Zielen hatte trifft mich sein Laser am rechten Bein und beschädigt das Kniegelenk.

Ich bleibe weiter auf maximaler Geschwindigkeit und erreiche das Nordufer des Sees während der Henker am Ostufer hinter mir herläuft. Die Entfernung beträgt wieder 210m und der Henker ist auf freier Fläche. Ich ziehe das Fadenkreuz direkt über den Koloß und bestätige alle Abzüge. Bis auf die Raketen treffen alle Waffen ins Ziel ! Die PPKs schlagen in beide Arme ein und die Impulslaser brennen sich quer über die rechte Torsoseite bis in den Arm. Durch diesen Verlust von 3t Panzerung kommt der Henker ziemlich ins Wanken und der Laser und die AK verfehlen mich nur knapp. Nur die PPK schmilzt mir einen guten Teil meiner rechten Armpanzerung weg. Jetzt wirds langsam ernst.

Der Erdanziehungskraft trotzend hebt sich der Henker auf zwei riesigen Feuersäulen in die Luft und dreht sich dabei in meine Richtung. Das war sein Fehler. In Sekundenbruchteilen übermannt mich ein gefährlicher Plan und ich beschleunige auf Maximum. Die nächsten Sekunden erscheinen mir wie Stunden und auf einmal bebt die Erde. Ein Blickt auf die Rundumsicht zeigt mir, daß der Henker etwa 5m hinter mir gelandet ist ! Mit dem

Rücken zu mir ! Ich stoppe sofort und drehe meinen Waldwolf, um mich auf meine Beute zu stürzen. Mit meinen Gegner direkt vor mir feuere ich alle Waffen ab. Auf diese Entfernung haben sogar die Raketen aufgeschaltet. Eine PPK verfehlt aber der Rest trifft. Die zweite PPK schmilzt sich durch die rechte Hüfte während ein Impulslaser eine Schweißnaht über den linken Arm zieht. Die anderen beiden Impulslaser brennen sich tief in die rechte Torsopanzerung und der leichte Laser trifft genau den Rücken. Zu guter letzt reißen noch die Raketen sechs weitere Löcher in die Panzerung. Da der Henker genau wie ich über keine Unterarmaktivatoren verfügt, flippt er seine Arme nach hinten und feuert. Das AK-Geschoß bohrt sich zwischen meinen Beinen in die Erde aber



die PPK trifft meinen linken Torso, der aber noch genug geschützt ist, um diesen Treffer wegzustecken. Da durch mein Dauerfeuer der letzten Sekunden die Wärmetauscher überlastet sind, schlage ich auf den rot aufblinkenden Veto-Schalter um eine Reaktorstilllegung zu verhindern. Diese zweite Breitseite hat den Henker weitere 3t Panzerung gekostet und obwohl er fast vornüberkippt schafft der Pilot es doch, den Koloß auf den Beinen zu halten. Was für eine Leistung.

Durch die Überhitzung auf fast halbe Geschwindigkeit reduziert schleppe ich meinen glühenden Waldwolf in den nächste Wald um etwas abzukühlen. Der Pilot des Henkers braucht nicht lange um die Maschine wieder unter Kontrolle zu bekommen und folgt mir.

Dies ist jetzt die Nähe, in die ich den Henker

nicht kommen lassen wollte: ich stehe in einem lichten Wald etwa 90 m vor ihm und kann mich kaum bewegen. Das dies ein fataler Fehler war bewieß er mir jetzt! Sein Laser bohrt sich in mein linkes Bein und hat anscheinend auch da das Kniegelenk beschädigt und meine Beine verharren für ein paar Sekunden bewegungslos! Auf einmal fliegen zwei riesige Geschosse auf mich zu. Die gefürchtete schwere Autokanone im Doppelmodus! Das erste Geschöß trifft genau den Center Torso und mein Waldwolf wird durch die Wucht des Aufpralls und die blockierten Kniegelenke zu Boden geworfen, was mich weitere Panzerplatten kostet, aber auch vor dem zweiten Geschöß rettet, welches knapp über mich rüberfliegt. Bevor ich am Boden aufkam, konnte ich noch zwei Impulslaser und den leichten Laser in der linken Seite des Henkers versenken, während die PPK wegen der Wucht des AK-Treffers weit verfehlte.

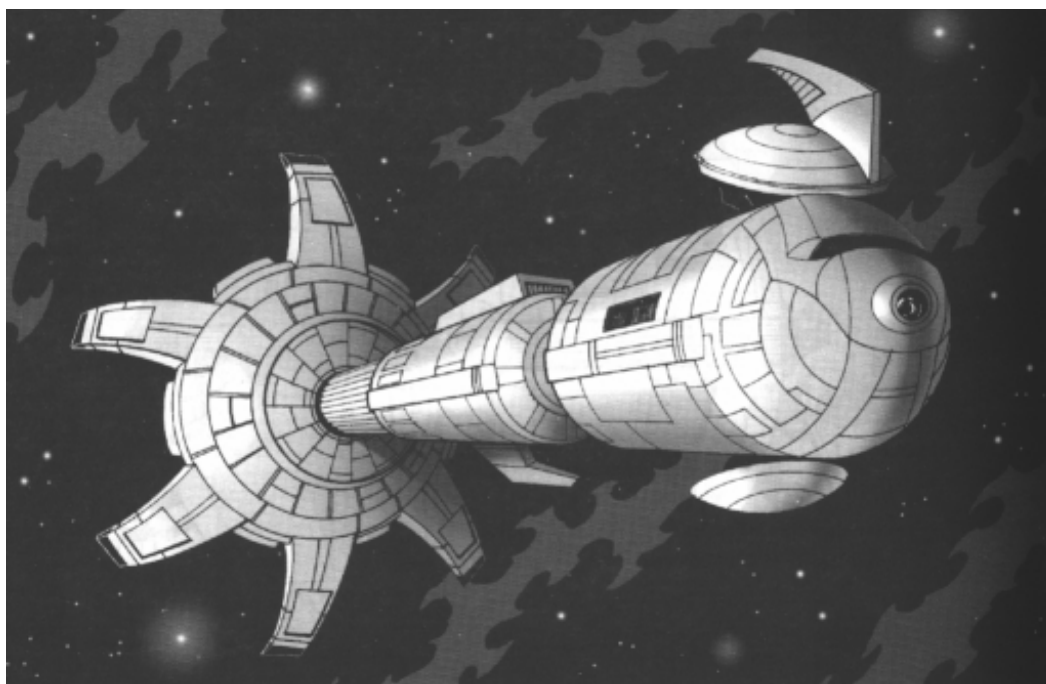
Mit dem Aufstehen und der Hitze kämpfend, beobachtete ich den Henker genau. Er wartete darauf, was ich machen würde. Ich zögerte nicht lange, stand auf und bewegte mich rückwärts vom Henker weg.

Ich riskierte die völlige Überhitzung und feuerte alle Waffen ab, die ich an Bord hatte. Alles(!) hat sein Ziel gefunden. Die PPKs trafen ins linke Bein und in den linken Arm. Die Impulslaser brannten

sich über den rechten Torso in den rechten Arm und schmolzen dort die restliche Panzerung, nur um keinen Internen Schaden anzurichten. Der leichte Laser hat das linke Bein getroffen und von den Raketen wurden drei vom Raketenabwehrsystem zerstört. Diese dritte und letzte Breitseite hat den Henker fast weiter 3.5t Panzerung gekostet.

Ich wollte gerade auf den Veto-Schalter schlagen, doch dazu würde ich nicht mehr kommen. Von meinem Feuer unbeeindruckt richtet der Henker alle Waffen auf mich und feuert. Das Ergebnis war katastrophal: die schwere Autokanone trifft 2(!) mal in den Center Torso und verursacht einen Treffer am Gyro und zerstört fast völlig die Reaktorabschirmung. Die PPK läßt den letzten Rest meiner rechten Armpanzerung schmelzen und der Laser trifft mein nun offengelegtes Herz und zerstört den letzten Zusammenhalt meiner Maschine, welche in einem phänomenalem Feuerwerk auseinanderbricht.

Für mich war das Gefecht vorbei und wenig später wurde uns Hegira angeboten, welches wir annahmen.



Kleine Chapterfightcheckliste für Anfänger

Ich dachte mir, vielleicht ist es ganz nützlich, den Neueinsteigern etwas Hilfestellung bei der Aushandlung und der Vorbereitung zu Chaptergefechten zu geben. Vielen Anfängern fehlt einfach die Regelkenntnis oder die Routine, um Profispielern Paroli bieten zu können. Deswegen gibt es hier ein paar Tips, um die nächsten Kämpfe besser zu überleben. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Solltet ihr irgendetwas vermissen, schreibt mir einfach.

- 1) Oberste Regel bei der Aushandlung von Gefechten: Ihr müßt keine Herausforderung annehmen. Schlagt Kämpfe aus, bei denen euch die Bedingungen nicht gefallen. Wenn der Gegner darauf besteht, daß ihr auf einige eurer Möglichkeiten verzichtet, versucht im Gegenzug etwas für euch herauszuholen.
- 2) Schaut euch eure und die Maschinen des Gegners vor dem Spiel genau an und versucht, die Schwächen und Stärken zu erkennen. Stellt sicher, daß jedes Chaptermitglied diese kennt.
- 3) BattleTech ist nicht 3028 stehengeblieben. Munition ist nicht gleich Munition. Soll heißen: Nutzt alle technischen Möglichkeiten der Munitionierung aus, der Gegner wird es auch tun. Schreibt zu Beginn zu jeder Tonne Munition den Typ dazu. LB-X Autokanonen können Cluster-Munition verwenden, bei Raketenwaffen sollten mit NARC oder Artemis ausgerüstete Sprengköpfe auf dem Sheet markiert werden. Für LSRs gibt es reichlich Auswahl wie z.B. Swarm-Raketen, Thunder-Sprengköpfe oder ähnliches.
- 4) Denkt daran, daß ihr euch zusätzliche Maschinen vom Mitgliedsbetreuer auswürfeln laßt, wenn ihr einen geringeren BattleValue als der Gegner bieten könnt.
- 5) Auto-eject auf jedem Sheet deutlich als enabled oder disabled markieren. Mechs, die mit CASE geschützt sind, können eine Munitionsexplosion durchaus überleben.
- 6) Waffentreffer in intelligenter Weise auf Mechs verteilen: Erst die dicken Waffen wie PPK oder Gauss plazieren, LB-X Cluster und Raketenwaffen zuletzt eintragen lassen. So erhöht man die Chance auf kritische Treffer.
- 7) Waffenfeuer wenn möglich konzentrieren (natürlich nur bei IS). Es bringt überhaupt nichts, wenn der Gegner lauter leicht beschädigte Maschinen auf dem Feld hat.
- 8) Laßt euch keine Regeln aus dem Kopf zitieren. Wofür gibt es das BattleTech-Regelwerk mit einem erstklassigen Inhaltsverzeichnis.



Um die Aushandlung von Gefechten schriftlich festzuhalten, könnt ihr auch die folgende Checkliste benutzen. Sie enthält die häufigsten Streitpunkte mit den üblichen Ansätzen zur Lösung.



Karten

beteiligte Einheiten:

Angreifer:

Verteidiger:

Regelwerk

- Regelwerk 3rd C. **Master R.**
- Beutemechs **ja** nein
- Infanterie ja **nein**
- Artillerie ja **nein**
- Gebäude mit Keller **ja** nein
- Roden **ja** nein
- in Brand setzen
- absichtlich ja **nein**
- unabsichtlich ja **nein**
- "Einstellen der Munition" **ja** nein
- Schleudersitz **ja** nein
- Varianten **ja** nein
- Eigenbauten ja **nein**
- Flammer **Hitze** Schaden
- Flipping Arms **ja** nein
- Vierbeiner-Sonderregeln **ja** nein
- Versteckte Einheiten ja **nein**
- Infernos ja **nein**
- indirektes LSR-Feuer **ja** nein
- Minenfelder ja **nein**
- Leere Ammo Slots eject **roll again**

- Zeitschiene 2750 **3025** 3050 3055 3058
- Aufstellung 3 Felder vom Rand direkt am Rand **reinziehen**
- halbe Felder nicht benutzen **durchbewegen** stehenbleiben
- "Doppel-Eins" **Chance auf critical** normaler Treffer "Floating Crit."

Unterschrift Angreifer

Unterschrift Verteidiger



1. Warrior-Cup des MechForce Germany e.V.

“Anlässlich der Eroberung von Huntress und der weiter steigenden Bedrohung des falschen “Sternenbundes”, den die Barbaren der Inneren Sphäre gegründet haben um uns, die Clans, zu irritieren, findet demnächst ein Test statt. Dieser Test soll die Fähigkeiten der Krieger jedes einzelnen Clans testen. Hiermit werden alle Mechkrieger aller Clans aufgerufen, sich auf dem Feld der Ehre die Stirn zu bieten. Nur die besten werden siegreich sein...”

Star Captain Shiro bei der Verkündung der “Warrior-Trials”

Nun haben alle Clankrieger die Möglichkeit, sich in einem Turnier zu messen!

Die Vorausscheidungen für dieses Turnier beginnen am 1.1.2000 pünktlich zum Jahreswechsel. Der Anmeldeschluß ist der 19.12.1999.

Auf der Rückseite findet Ihr den Anmeldebogen! Und wie meldet Ihr Euch an? Ganz einfach!

Schickt Eure Anmeldung einfach an:

Marco Sommermann

Stichwort: Warrior Cup

Preisstr. 18

45355 Essen

Die Teilnahmegebühr beträgt 10,- DM , bzw. 8,- für alle Mechforce Germany e.V., sowie Sternenbund e.V. Mitglieder!

Bei entstehenden Fragen, könnt Ihr Euch unter 0177/5020689 zusätzliche Informationen holen!

Nachdem Ihr Eure Anmeldungsbestätigung erhalten habt, überweist Ihr das Geld dann auf die beigelegte Kontonummer & los geht's!

Doch nun einiges zum Spielablauf:

1. Nachdem Ihr Euch angemeldet habt bekommt Ihr in der Zeit vom 15.12.1999 bis zum 30.12.1999 Eure Gruppeneinteilung zugewiesen! Hier werden auch noch einige Regeln für den Spielablauf beigelegt sein.
2. Ihr spielt in der vorgegebenen Zeit für die Vorausscheidungen Eure Gruppenspiele aus, jeder gegen jeden (die Gruppen werden durchschnittlich 4 Spieler umfassen, diese Zahl kann jedoch variieren und hängt von der Zahl der Anmeldungen ab!). Das heißt, Ihr spielt einmal gegen jeden Gegner in Eurer Gruppe.
3. Anhand der Spielergebnisse wird eine Rangfolge innerhalb der Gruppen erstellt.
4. Nach der Vorausscheidungsphase werden den Spielern die Ergebnisse zugesandt.
5. Der erste und der zweite aus jeder Gruppe spielt dann in den Finalrunden am 3./4.03.2000 im Großraum Essen, im K.O. System um den ersten Platz!



Regeln:

1. Jeder Spieler wählt 5 Mechs mit einem Maximalgewicht von 260 Tonnen. Es darf jeder Clan Omnimech genommen werden, der in den Record Sheets 3050, 3055, 3058, 3060, sowie den beiden Hintergrundbüchern Crusader Clans und Warden Clans veröffentlicht wurde. Second Liner sind komplett ausgeschlossen! Desweiteren darf von jedem Omnimech nur je ein Typ pro Spieler angemeldet werden; unterschiedliche Versionen des Mechs zählen trotzdem als gleicher Mechtyp (ein Mad Cat (a), sowie ein Mad Cat (primary) wären somit eine ungültige Zusammensetzung, da es trotz unterschiedlicher Versionen 2 Mechs des Typs Mad Cat sind)!
2. Folgende Mechversionen sind zusätzlich ausgeschlossen: Masakari (c), Turkina (b)
3. Diese Mechs sind unwiderrufflich gewählt, nachdem sie auf der Anmeldung eingetragen und eingereicht wurden! Ein späterer Wechsel der Mechs ist nicht möglich! Die gewählten Maschinen müssen bis zum Ende des Turniers eingesetzt werden (es sollte also gut überlegt werden, welcher Mech eingesetzt wird).
4. Gespielt wird nach den Regeln des Regelwerks "Master Rules".
5. Vor jedem Spiel sucht sich jeder der beiden Kontrahenten zwei Karten aus, auf welchen gespielt wird. Jeder Kampf findet also auf insgesamt vier Karten statt. Danach wird mit 2W6 gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis sucht sich seine Seite des Spielfelds aus, auf welcher er anfängt. Der Gegner beginnt auf der gegenüberliegenden Seite. Die Mechs werden hineingezogen!
6. Gespielt wird nach den Ehrenregeln Level 1! (Erklärungen gibt's bei der Anmeldebestätigung)
7. Sondermunition für LSR's, sowie Arrow IV und KSR's darf nicht angewandt werden, da diese generell auch Auswirkungen auf gegnerische Mechs haben kann.
8. Jeder Mechpilot hat den Bordschützenwert 3 und den Mechpilotenwert 4.
9. Weitere Zusatz- und Ergänzungsregeln bekommt Ihr mit der Anmeldebestätigung.

Allgemeine Informationen:

1. Das Turnier findet unter der Schirmherrschaft des Mechforce Germany e.V., sowie mit der zusätzlichen Unterstützung des Sternenbund e.V. statt.
2. Der "Warrior Cup" ist relevant für die "Deutsche BattleTech© Meisterschaft".
3. Die Teilnahme am Turnier erfolgt auf eigene Verantwortung!



1. Warrior Cup des MechForce Germany e.v.

Anmeldung

Name, Vorname:

Adresse:

Telefonnummer:

Bist Du mobil?: Ja Nein Teilweise

Mechforce Germany

Mitglied

I.D.Nr.:

Sternenbund

Mitglied

I.D.Nr.:

Kein Vereinsmitglied

Mechaufstellung:

Mech1:

Mech2:

Mech3:

Mech4:

Mech5:

Hiermit bestätige ich die Richtigkeit meiner Angaben (Unterschrift): _____

Die hier gemachten Angaben dürfen nur zum Zweck der Turnierausführung weitergeleitet werden. Jegliche geschäftliche Nutzung oder Weitergabe ist untersagt.



“Hamburg Husaren” vermöbeln die “Davion Heavy Guards”

Dieser für uns sehr ungewöhnlich harter Titel zeigt schon das Ergebnis des für die Umstände sehr sonderbaren Kampfes an. Trotzdem möchte ich darauf hinweisen, daß dieser Kampf tatsächlich eine schöne und lehrreiche Lektion für unsere vielgerühmten (und das nicht ohne Grund) als stark bezeichneten Davion-Einheiten war. Das diese Lektion für uns eigentlich noch glimpflich ausgelaufen ist, liegt eher an der strategischen Fehlplanung der Capellaner als an den Leistungen unserer militärischen Einheiten.

Aber nun zum eigentlichen dieses Berichtes, dem Kampf zweier Einheiten unter ungewöhnlichen Bedingungen. Der Kampf selbst fand auf dem Planeten Redfield statt, welcher bekannt ist für seine schlechten Verteidigungsmöglichkeiten gegen Überfälle. Aus diesem Grund wird der Planet des häufigeren durch Überfälle aus dem capellanischem Sektor angegriffen. Deshalb hat der Planet auch keine richtige wirtschaftliche, wie auch aufs Bevölkerungswachstum bezogene Entwicklung machen können. Diese Gründe sorgen für ein Ideales Trainingsgelände für Einheiten des Hauses Davion, die sich vorrangig auf die Abwehr von Invasionen vorbereiten und daraufhin trainieren wollen.

Aus diesem Grund befand sich zu diesem Zeitpunkt das dritte Bataillon der Eliteeinheit “Davion Heavy Guards” auf Redfield und aus diesem Grund war ich ebenfalls dort und bekam die Möglichkeit diesen Artikel zu schreiben. Der eigentliche Auftrag war, einen Artikel über das Training der “Heavy Guards” zu verfassen. Aber am 03.07. wurde ich durch einen Informanten früh morgens geweckt, der mir etwas von feindlichen Landungsschiffen erzählt. Sofort mache ich mich auf dem Weg und höre gleichzeitig den Militär Funk ab. Dabei erfahre ich das eine kleine Söldnerinheit, die den Namen “Hamburg Husaren” trägt und erst seit kurzem ihren ersten Kontrakt hat, einen Angriff in Namen des Hauses Liaos durchführt. So wie es scheint, wollten Sie mit den schnellen Mechs das Miliz-Hauptquartier zerstören (Ich vermute das ganze war eigentlich nur ein Test für die “Hamburg Husaren”). Auf jedenfall waren Sie überrascht und gerieten leicht in Panik, als Sie den ersten Kontakt mit den “Davion Heavy Guards” hatten. Sie zogen

sich fluchtartig zurück. Sofort setzen die schnellen Mechs der “Heavy Guards” den Husaren nach, wobei die Hauptstreikräfte aufgrund ihrer geringeren Beweglichkeit nicht schnell genug nachkommen konnten. Dadurch entstand die Befürchtung, daß die in erster Linie nur leichten Mechs vielleicht in eine Falle laufen könnten. Diese Überlegungen sorgten dafür, das zwei Landungsschiffe der Leopard-Klasse mit schweren Mechs als Verstärkung beschleunigt nachgeführt werden.

Mittlerweile habe ich die Position der feindlichen Landungsschiffe erfahren und konnte selbst feststellen, daß die Husaren 2000m vor ihren Landungsschiffen mit ihren schweren Mechs eine Abfangstellung aufgebaut haben. Gerade als ich dort angekommen bin siehe ich die feindlichen leichten Mechs zurückkommen, zuerst einen Commando und danach einen Thorn. Abzuschließen scheint diesen sieben Mechs umfassenden leichten Verband einer der seltenen Husaren. Kurz darauf tauchen auch die ersten “Heavy Guards” auf (fast alles nur leichte Mechs) und entdecken die Stellung der “Hamburg Husaren”. Sie zogen sich auf ca. 3000m zurück und warteten bis die zwei eigenen Landungsschiffe angekommen sind. Die “Heavy Guards” haben nicht viel Zeit zum warten, den die “Hamburg Husaren” sind schon beim verstauen ihrer Materials in die Landungsschiffe. Es war ca 11:30 Standardzeit als die Davions angriffen!

Hier nun eine kurze geografische Beschreibung des Kampfgebietes:

Die “Heavy Guards” mußten ein ca. 1000m breites und ca. 1300m langes Tal von Norden nach Süden durchqueren. Sie hatten die Wahl über einem umfangreichen Flußdelta und einem dichte Wald anzugreifen. Sie entschieden beides zu tun. Dazu bildeten Sie zwei Stoßkeile. Der Stoßkeil 1, bestehend aus einem Awesome; einem Battlemaster; zweier Crusader ; einem Jägermech; einem Thunderbolt; einem Rifleman und einem Ostsol; sollten als Hauptangriff über das Flußdelta die Hauptverteidigungsstellung der “Hamburg Husaren” angreifen. Der Stoßkeil 2, bestehend aus einer Cicade; einem Locust; einer Spider; einem Commando und einer Javelin, soll über den schweren Wald angreifen, damit der Feind schwere



Einheiten zur Unterstützung seiner schwächeren leichten Einheiten senden muß und somit die Hauptverteidigung geschwächt wird.

Nun zu mir selbst: Ich hatte vollen Überblick über das ganze jetzt folgende Geschehen, denn ich befand mich auf einen ca. 60m hohen Hügel knapp 300m vom Schlachtfeld entfernt.

Die Gesamtsituation für diesen Kampf war folgende:

Die Husaren mußten die Speerspitze aufhalten, damit die Landungsschiffe inklusiv der Mechs sicher starten können.

Das Vorauskommando der "Heavy Guards" hatte den Befehl die Verteidigungsstellung zu durchbrechen und zu den feindlichen Landungsschiffen zu stoßen um diese am Start zu hindern.

Wie ich schon erwähnte, begann der Kampf ca. 11:30 Standardzeit mit dem Angriff durch die "Heavy Guards", indem Sie sich der gegnerischen Stellung bis auf ca. 1400m nähern. Indem Moment beziehen die "Hamburg Husaren" ihre Positionen von wo Sie sich aus verteidigen wollen. Schon in den ersten 20 sek. des Kampfes erringen die Husaren kampfflos die, wie es sich erweisen wird, wichtigste Position des Geländes mit Hilfe eines Warhammers und einer Crab, die sich in der Mitte



der Verteidigungsstellung befindet. Gleichzeitig sorgen Sie mit Hilfe eines taktischen Tricks dafür, daß der gegnerische Ostsol die nächsten wichtigen 1,5 Minuten eigentlich nicht ins Gefecht kommt. Zuerst läuft der Ostroc der Husaren in die Mitte um im nächsten Augenblick zur rechten Flanke sich zu bewegen. Damit gerät der Stoßkeil 2 der Davions zahlenmäßig ins Hintertreffen, denn bisher standen Sie nur dem Husar (scheinbar der Kommandeur der "Hamburg Husaren"), einer Mongoose und einem Commando gegenüber. Auf einmal ist dort ein Ostroc aufgetaucht und sofort mußte der eigene Ostsol zur Verstärkung hinbeordert werden. Weil er sich durch dichten Wald bewegen muß, kommt er erstmal nicht ins Gefecht und der Stoßkeil 1 wird dadurch geschwächt.

Dem Stoßkeil 1 der Davions steht der Kern der Husaren in Form eines Crusaders; eines Archers; einem Cyclops(!); einem Thorn und einem Catapult gegenüber. Nicht zu vergessen befindet sich dort ein UrbanMech indem scheinbar (wirklich!!) der stellvertretender Kommandeur sitzt. Die einzigen beiden Mechs die gegen beide Stoßkeile der Davions aus ihrer Stellung heraus angreifen können sind die Mechs in der Mitte (Warhammer und Crab). Nach ca. 30 sek. befand sich der Stoßkeil 2 im Gefecht mit der Mongoose, indem die nächsten 40 sek. sehr viel passiert. Nachdem dort zuerst nur Panzerung zerstört wird, gelingt es der Cicade durch einen Treffer mit dem Laser und einem Tritt ein Bein des Husars zu zerstören. Kurz danach wird der Husar durch eine Javelin der Davions mit Hilfe mehrfacher Reaktortreffer zerstört (damit war der Kommandeur der Husaren außer Gefecht). Kurze Zeit später höre ich ihn über Funk Befehle an seine Husaren zu geben und wie er über die misserablen Schußleistungen seine Soldaten flucht (scheinbar hat er sich ein Funkgerät besorgt). Man kann ja nicht sagen ,daß die Husaren nicht treffen aber Sie schaffen es nicht die Davions auf der rechten Seite in Bedrängnis zu bringen. Auf jedenfall verloren Sie kurz nach dem Husar ihren Commando durch eine selbstverschuldete Munitionexplosion. Bis zu diesem Zeitpunkt sah es für die Davions sehr gut aus.

Beim Stoßkeil 1 währenddessen gelingt es den Husaren ein wenig Panzerung bei den schweren Mechs zu zerstören, während die Davions beim Vormasch nur den Warhammer etwas ankrazen.



Nach ca. 1,5 Minuten seit Beginn des Gefechts konnte die Husaren ihren ersten Erfolg verzeichnen, als die Crab den Davion Commando durch eine Mutionsexplosion zerstörte. Währenddessen verlieren die Cicade und der Locust durch Nahkampfattacken und Schüssen jeweils ein Bein und beide Arme. Danach geht es Schlag auf Schlag. Noch als der Pilot der Crab seinen Erfolg über Funk meldet, zerstört das Catapult der Husaren den Crusader der Davions mit einem Treffer in einen Munitionsbunker im Torso. Gleichzeitig wird durch den Ostroc ebenfalls mit ein Munitionstreffer die vor ihm stehende Javelin zerstört. Den Kommandeur der Husaren hört man jubeln und weiter schwachsinnige Befehle geben. Scheinbar war es dem Stellvertreter zuviel und er sprang mit seinem UrbanMech vor einem gegnerischem Thunderbolt und einem Crusader und verliert durch diese Tat mit einem PPK-Treffer den Kopf (dumm gelaufen!).

In diesem Augenblick des Gefechts macht der Davion-Kommandeur einen entscheidenden Fehler. Aufgrund der Tatsache, daß der Stoßkeil 2 fast zerstört wurde und die Crab wie der Warhammer noch immer in ihrer guten Position sind, schickt er zwei weitere Mechs vom Stoßkeil 1 in Form von dem Rifleman und des zweiten Crusaders gegen diese hin um Sie dort zu vertreiben. Dies zersplittert die Angriffskraft des Stoßkeils 1 entscheidend.

Durch ihre hervorragende Beweglichkeit der Spider gelingt es ihr den Spotter der Husaren (der Thorn) zu zerstören. Mittlerweile bedrängen die Davions den Warhammer so sehr, das er sich von der aktuellen Position zurückziehen muß. Dabei zieht er fast das ganze Feuer der Davions auf sich und verlor dabei viel Panzerung. Um endlich die Stellung in der Mitte (mittlerweile durch einen Ostroc verstärkt) aufzubrechen greifen der Ostsol; Rifleman und der Crusader CRD-3L die Stellung an. Dabei wird der Rifleman durch eine Explosion im Munitionsbunker, ausgelöst durch einen Treffer der Crab (der Pilot wird langsam ein Spezialist dafür), beim Ansturm zerstört. Die LSR-Träger der Husaren konzentrieren ihr Feuer auf den Thunderbolt der dadurch fast seine gesamte Außenpanzerung verliert. Nachdem der Rifleman zerstört war, konzentrierten der Warhammer, der Ostroc und die Crab ihr Feuer auf den Ostsol der mit einem Gyrotreffer sowie einem Bein- und Armverlust außer Gefecht gesetzt wurde.

In diesem Moment dreht der letzte Crusader Pilot der Davions völlig durch und will endlich den Ostroc zerstören der ganz am Anfang schon einen Gyrotreffer erhielt. Dies gelingt ihm nicht und die berühmte Crab der Husaren nimmt ganz genau Maß und zerstört den Crusader durch was? Natürlich mit einen Treffer in die Munition! Nachdem die Davions innerhalb 60 sek. fast 40% ihrer Kampfkraft verloren haben, ohne den Gegner entscheidend zu Schwächen zu können, verlassen Sie fluchtartig das Gelände in Richtung Norden.

Man muß anerkennen: Die "Hamburg Husaren" bleiben als Sieger zurück!

Das Ergebnis war:

"Hamburg Husaren": vier leichte Mechs verloren

"Davion Heavy Guards": zwei leichte und drei schwere Mechs verloren, sowie ein leichten Mech und zwei schwere Mechs an die Husaren als Beute verloren

Nach dem Kampf zogen die siegreichen Husaren sich schnell zu ihre Landungsschiffen zurück, wo Sie ihre Beute verstauen und schnell vom Planeten abheben, um in einen capellanischen Raumsektor zu springen.

Was war eigentlich die entscheidende Lektion des Gefechts. "Immer einen einmal gefaßten Plan so gut wie möglich durchführen und das zersplittern des Angriffskeils vermeiden!!" Am Beispiel der "Hamburg Husaren" kann man sehr erfolgreich sehen, wie diese Strategie funktioniert als Sie sich durch ihr anfängliches Unvermögen nicht von ihrem Plan abweichen ließen und somit den Grundstein ihres Erfolges damit legten.



Contermine

Datum:

19. - 21.11.99

Convention:

14. Karlsruher Spieletage

Ort:

NCO-Club
Delawarestr. 21
Karlsruhe

Was geht - Freitag 18 Uhr bis Sonntag 18 Uhr 48 Stunden Spiele nonstop. Wie jedes Jahr veranstaltet der Brett- und Rollenspielverein Thoule die Karlsruher Spieletage. Wir erwarten wieder mehr als 1000 Brett-, Rollen-, Tabletop- und Tradingcardspieler aus ganz Deutschland. Für's leibliche Wohl ist gesorgt, Übernachtungsmöglichkeiten (mit Schlafsack und Isomatte) stehen zur Verfügung. Der Eintritt kostet 5 DM für einen oder 10 DM komplett.

Kontakt:

email: thouleev@thoule.de
homepage: www.thoule.de

Datum:

20.11.99

Convention:

Troisdorf Con

Ort:

Gemeindehaus St. Gerhard
Gerhardstr.
Troisdorf

Was geht - Gespielt wird DSA, Warhammer 40.000, Hero Games, Talislanta, BattleTech und vieles mehr. 10-22 Uhr, Kosten 5 DM.

Kontakt:

Lutz Priebe
Am Strandbad 14
53840 Troisdorf
email: lutzpriebe@mailcity.com

Datum:

20. - 21.11.99

Convention:

13. Osnabrücker Rollenspieltreffen

Ort:

Haus der Jugend
Grosse Gildewart 6
49074 Osnabrück

Was geht - Rollenspiellunden für Anfänger und Fortgeschrittene, LARP Einführung Spielrunden: AD&D, DSA, Shadowrun, Cyberpunk, Cthulu, Vampire. Eintritt: 1 Tag 3DM, 2 Tage 5 DM. Vorangemeldete Spielleiter frei.

Kontakt:

Lars Stremmler
Tel.: 0541/2026845 oder
Spiel(t)raum 0541/21152
email: hasheider@cip.biologie.uni-osnabrueck.de

Datum:

27.11.99

Convention:

Asgard Con 3

Ort:

Ernst-Ludwig-Schule
Bad Nauheim

Was geht - Rollenspiele aller Art von SciFi bis Fantasy. Vampire Live Runde, Worldbatte BattleTech-Turnier, Joschi RPGA Turnier, Tradingcards und Tabletops, gigantische Tombola. Der einzige Con mit eigener Pizza! Ab 9 Uhr, Eintritt 5 DM, vorangemeldete Spielleiter frei.

Kontakt:

Till Kuske
Luisenstraße 1
Bad Nauheim
Tel/Fax.: 06032/35825
email: asgard_rsv@hotmail.com
homepage: www.spoilie.de/asgard



Datum:

4. - 5.12.99

Convention:

MART 24

Ort:

Forum der Jugend

Neckarpromenade, Mannheim

Was geht - Thema: Kraft der Elemente. Brett-, Rollen- und Computerspiele, Tabletops, Trading-Cards, Turniere. Sa. 11-24 Uhr, So. 10-19 Uhr, Eintritt frei.

Kontakt:

Fantasy Unlimited

homepage: members.tripod.de/MART

Datum:

18.12.99

Convention:

Weihnachtscon 2

Ort:

Jugendzentrum Bonn-Ippendorf

Röttgener-Str. 71

Was geht - GFR-Con, Großer Brettspielverleih, Warzone, Bloodrace, Doomtrooper, ... Eintritt 5DM, ab 10 Uhr

Kontakt:

Winfried Heep

Alfterstr. 43

50389 Wesseling

Tel.: 02236/46843

email: skotnik@aol.com





Raptor (Leichter Kreuzer)

Tech: Clan (Cloud Cobra)

Introduced: 3055

Mass: 725.000 tons

Length: 854 meters

Sail Diameter: 1.095 meters

Fuel: 2.000 tons (1000)

Tons / Burn-day: 39,52

Safe Thrust: 6

Maximum Thrust: 9

Sail Integrity: 4

KF-Drive Integrity: 15

Heat Sinks: 2.212 (4.424)

Structural Integrity: 60

Armor:

Fore: 81

Fore-Sides: 78

Aft-Sides: 75

Aft: 75

Cargo: 36.000 tons

Bay 1: Fighters 1 Star (10) 5 Doors

Bay 2: Small Craft (5) 5 Doors

Bay 3: Cargo 5 Doors

Marines: 1 Star (125 Points)

DropShip Capacity: 2

Gravdeck: 1 (125 m)

Escape Pods: 10

Life Boats: 10

Crew: 200

Passengers: 50

Armament:

20 Medium Naval PPC

16 Barracuda Missile Tubes

64 ER-PPC

64 ER-Large-Lasers

64 ER-Med-Lasers

64 Large-Pulse-Lasers

64 Med-Pulse-Lasers

64 Anti-Missile-Systems

320 Barracuda Missiles

640 tons AMS ammunition

Targeting Computer for Anti-Fighter-Weapons

Notes: Equipped with Lithium Fusion Battery and Hull Sealing Unit



Weapon Type	Heat	Range Values				FTR
		S	M	L	Extreme	
NPPC	270	18	18	18	18	-
Barracuda	20	4	4	4	4	Y
PPC	120	12	12	12	-	Y
Pulse	112	14	14	8	-	Y
Laser	136	14	14	8	8	Y
Point	8	4	-	-	-	Y

Der leichte Kreuzer der Raptor-Klasse stellt die Antwort der Cloud Cobras auf ein Problem dar, dem schon viele Kampfschiffe zum Opfer gefallen sind: Schwärme von Luft/Raumjägern. Seine Bewaffnung ist vor allem zur Jägerabwehr entworfen, während seine schweren Waffen eher in der Lage sind, sich gegen Landungsschiffe durchzusetzen als gegen andere Kampfschiffe. Seine hohe Geschwindigkeit sollte ihm aber helfen, diesen Gegnern aus dem Weg zu gehen und gleichzeitig seine Hauptziele, Luft/Raumjäger, zu verfolgen. Dennoch sind seine schweren Waffen nicht zu verachten, unter anderem auch deshalb, weil sie keine Munition benötigen und auch genügend Wärmetauscher vorhanden sind um einen längeren Einsatz zuzulassen.

Einzig sein geringes eigenes Jägerkontingent könnte ein Problem darstellen. Es ist aber geplant diese Schiffe mit Jägerträgern zu kombinieren. Ein Leichter Kreuzer und ein Jägerträger der Titan-Klasse, vor allem eine Clan-Titan, können insgesamt 40 Jäger ins Gefecht schicken. Ganz zu schweigen von der kombinierten Bewaffnung der beiden Trägerschiffe.

Typ: MOS-1Q Mosquito

Technologie: Innere Sphäre (Level 2)

Masse: 25t

Rumpf: MSX-4 Endo

Reaktor: GM 175 XL

Reisegeschwindigkeit: 74.2 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 116.6 km/h

Sprungdüsen: Weightlifter 25

Panzerung: Protectas 98

Bewaffnung: 5 Starlighter ER Medium Laser

1 Starlighter ER Small Laser

Hersteller: Miller Light MechWorks

Funksystem: Miller ComTech 3

Ortung/Zielerfassung: WatchOut (12)

Geschichte:

Der Mosquito ist die erste Eigenentwicklung von Miller Light MechWorks, einer Tochterfirma von General Motors. Bisher beschränkte man sich auf Umbauten bekannter Designs. Mit dem MOS-1Q gelang jetzt allerdings der Durchbruch in der leichten Gewichtsklasse. Hohe Geschwindigkeit kombiniert mit einer außergewöhnlich guten Bewaffnung machen dieses Model zu einem Anwärter auf den Spitzenplatz in der Kategorie "klein aber gemein".



Typ: WVR-9S Wolverine

Technologie: Innere Sphäre (Level 2)

Masse: 55t

Rumpf: Crucis-A

Reaktor: Nissan 275 XL (MASC)

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86.4 km/h

Sprungdüsen: Northrup 12000

Panzerung: Kallon Unity Weave Ferro-Fibrid mit CASE

Bewaffnung: 2 Diverse Optics Medium Pulse Laser

1 Shigunga Streak SRM 6 Rack

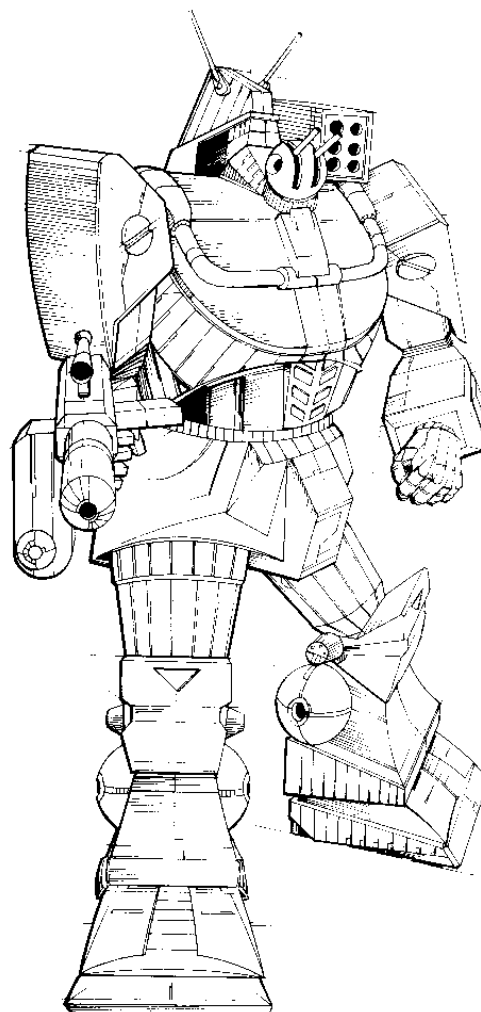
Hersteller: Kallon Industries (customized)

Funksystem: Garret T11-b

Ortung/Zielerfassungssystem: Sync Tracker (39-42071)

Geschichte:

Der Wolverine 9S ist eine reine Solaris-VII-Variante, die alleine zum Kampf in der Arena konfiguriert wurde. Daher ist es auch im strengen Sinne kein offizielles Design von Kallon Industries, sondern eine Feldmodifikation, die von einigen Ställen gerne durchgeführt wird. Die beiden mittelschweren Pulse Laser ersetzen die Autokanone, deren Mindestreichweite in der Arena nur hinderlich ist. Der neuentwickelte Streak-6er-Werfer von Shigunga ersetzt das alte Modell und erhöht die Munitionseffizienz beträchtlich. Einer der ersten Piloten, die dieses Design in die Arena führten war Hai-Tzung aus dem Stall Dragon's Fire.





Intel has received information of undetermined Clan activity in the New Belt area. A group of highly organized and ruthless Pirates have taken the world Veil. Comprised of some of the most skilled MechWarriors to ever pilot a BattleMech, these pirates have proven to be a significant strategic risk to vital Inner Sphere supply lines. YOUR ORDERS - DESTROY THE NEW BELT PIRATES!

LISTEN UP MECHWARRIOR

Locked and loaded:

- 20 brandneue Missionen und eine komplett neue Kampagne
- 6 neue BattleMech Typen
- 5 neue Waffentypen
- verbesserte künstliche Intelligenz erlaubt neue Kampfmanöver
- neue Umgebungen inklusive Nachtmissionen
- zwei neue Multiplayer-Modi
- Tag- und Nachtkämpfe
- Aufregende neue Effekte wie Nebel und "ambient lighting"

Battle-Ready:

- 6 neue Mechs erwarten dich, unter ihnen auch der Atlas
- Zoombare Grafik mit oder ohne 3D-Beschleunigung lassen dich den Kampf hautnah spüren
- Feel the Force, MW3 unterstützt Force - Feedback - Joysticks
- Durch das neue Multiplayer - Turnier kannst du Kampagnen erschaffen
- Spiel' über LAN, Internet oder die MSN Gaming Zone mit hunderten anderer Mechkrieger

MechWarrior 3 Pirate's Moon Expansion Pack

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
 Mech Type: Biped
 Tonnage: 25

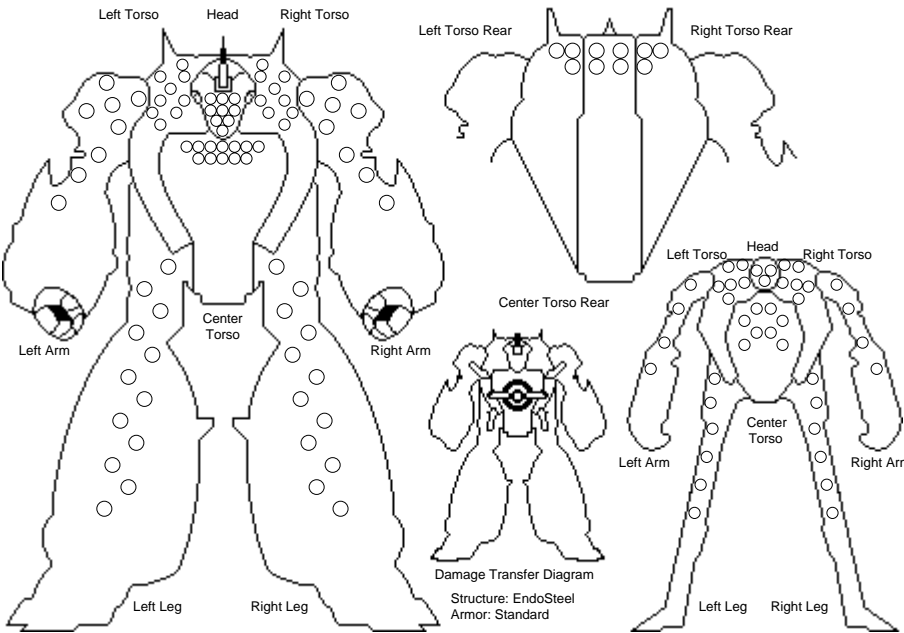
Movement:
 Walking: 7
 Running: 11
 Jumping: 7

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
5	ER Medium Laser	LT
1	ER Small Laser	CT

Max weapon heat: 27
 Max heat dissipation: 20
 Heat sink type: Double
 OOOOOOOOO

Pilot Name:					
Gunnery:	Piloting:				
Hits Taken:					
1st (3)	2nd (5)	3rd (7)	4th (10)	5th (11)	6th (Dead)



Weapon Range Data

Weapon	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER Medium Laser	5	5	-	4	8	12
ER Small Laser	2	3	-	2	4	5

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

- Jump Jet
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser

Left Leg

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

Head

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

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Jump Jet
- ER Small Laser

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

Battle Value: 938
 Cost: 3.702.396

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Sensors
- EndoSteel

- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- Roll Again

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Jump Jet
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

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

Heat Scale

- _ [30] Shutdown
- _ [29]
- _ [28] Ammo Explosion, avoid on 8+
- _ [27]
- _ [26] Shutdown, avoid on 10+
- _ [25] -5 Movement points
- _ [24] +4 Modifier to fire
- _ [23] Ammo explosion, avoid on 6+
- _ [22] Shutdown, avoid on 8+
- _ [21]
- _ [20] -4 Movement points
- _ [19] Ammo explosion, avoid on 4+
- _ [18] Shutdown, avoid on 6+
- _ [17] +3 Modifier to fire
- _ [16]
- _ [15] -3 Movement points
- _ [14] Shutdown, avoid on 4+
- _ [13] +2 Modifier to fire
- _ [12]
- _ [11]
- _ [10] -2 Movement points
- _ [09]
- _ [08] +1 Modifier to fire
- _ [07]
- _ [06]
- _ [05] -1 Movement points
- _ [04]
- _ [03]
- _ [02]
- _ [01]
- _ [00]

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
 Mech Type: Biped
 Tonnage: 55

Movement:
 Walking: 5 [10]
 Running: 8
 Jumping: 5

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	Streak SRM 6	LT
1	Medium Pulse Laser	RA
1	Medium Pulse Laser	H

Ammo

Streak SRM 6 Ammo (15)

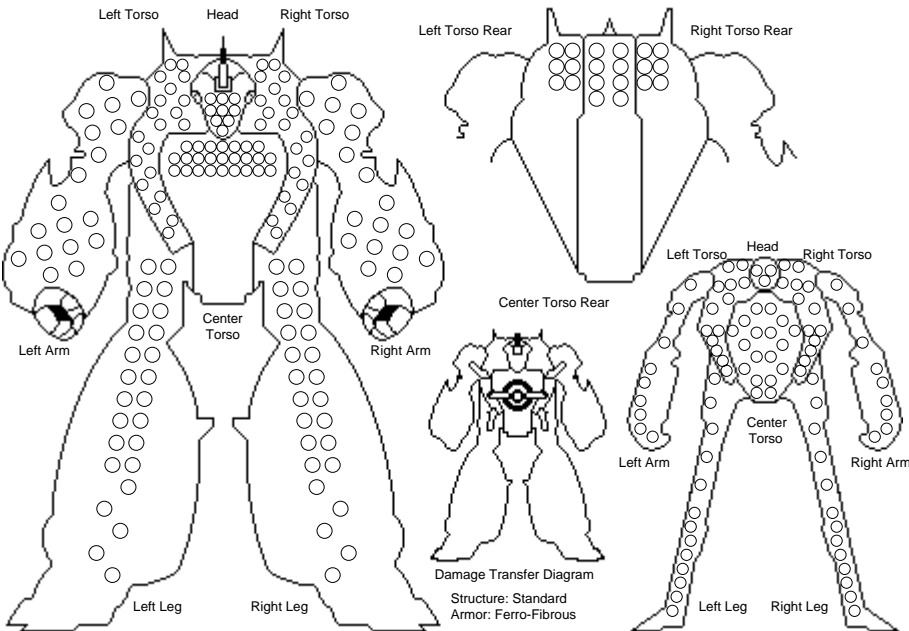
Max weapon heat: 12
 Max heat dissipation: 26
 Heat sink type: Double
 OOOOOOOOOO
 OOO

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

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



Weapon Range Data

Weapon	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
Medium Pulse Laser	4	6	-	2	4	6
Streak SRM 6	4	2	-	3	6	9

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

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

- Streak SRM 6
- Streak SRM 6
- @Streak SRM 6 (15)
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor

Left Leg

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

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Medium Pulse Laser
- Sensors
- Life Support

Center Torso

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

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

Battle Value: 1167
 Cost: 6.411.006

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Medium Pulse Laser
- Ferro-Fibrous Armor

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

Right Torso

- MASC
- MASC
- MASC
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor

- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor

Right Leg

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

Heat Scale

- _ [30] Shutdown
- _ [29]
- _ [28] Ammo Explosion, avoid on 8+
- _ [27]
- _ [26] Shutdown, avoid on 10+
- _ [25] -5 Movement points
- _ [24] +4 Modifier to fire
- _ [23] Ammo explosion, avoid on 6+
- _ [22] Shutdown, avoid on 8+
- _ [21]
- _ [20] -4 Movement points
- _ [19] Ammo explosion, avoid on 4+
- _ [18] Shutdown, avoid on 6+
- _ [17] +3 Modifier to fire
- _ [16]
- _ [15] -3 Movement points
- _ [14] Shutdown, avoid on 4+
- _ [13] +2 Modifier to fire
- _ [12]
- _ [11]
- _ [10] -2 Movement points
- _ [09]
- _ [08] +1 Modifier to fire
- _ [07]
- _ [06]
- _ [05] -1 Movement points
- _ [04]
- _ [03]
- _ [02]
- _ [01]
- _ [00]