

Ausgabe 7

Verkaufspreis DM 5,00

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

This is not a drill!

Ja, man mag es kaum glauben, aber diese Ausgabe enthält als Anhang endlich die lange erwartete Einladung zur ordentlichen Mitgliederversammlung 2000. Nach zwei vergeblichen Versuchen von Cuong und Marco breiteten sich ja schon Gerüchte aus, es würde überhaupt nichts mehr stattfinden oder vielleicht noch schlimmeres. Ich bessere eigentlich nicht gerne die Fehler anderer Leute aus und hänge es dann auch noch an die sprichwörtliche große Glocke, doch ich denke, in diesem Fall sollen die Schuldigen doch bitte auch die Konsequenzen ziehen. Es kann einfach nicht sein, daß die Mitglieder des Vereins nicht oder falsch über derart wichtige Ereignisse informiert werden. Deshalb von mir die Aufforderung, bitte recht zahlreich zur Mitgliederversammlung zu erscheinen und vom Stimmrecht auch Gebrauch zu machen. Es geht hierbei nicht um belanglose Inhalte, sondern um die Zukunft der MechForce, eures Vereins. Wir brauchen Mitglieder, die sich aktiv am Vereinsleben beteiligen, Cons organisieren, Artikel für die Terra Post schreiben, aber auch einige Verwaltungsaufgaben übernehmen. Das kann durchaus für den einzelnen etwas Arbeit bedeuten, doch im großen und ganzen macht es einfach nur Spaß, bringt einem gute Kontakte und hin und wieder auch eine kleine Entschädigung ein.

Die vorliegende Terra Post enthält diesmal ein kleines ComStar / Word of Blake - Special, wobei auch die im Field Manual vorgestellten Waffensysteme mal auf deutsch präsentiert werden. Gleiches gilt für das Equipment Haus Liaos. Für FanPro scheint sich die Übersetzung nicht mehr zu rentieren.

Die üblichen Sparten wie News, Contermine, Chapterlistings und so weiter brauche ich ja eigentlich nicht mehr zu erwähnen.

Ich würde auch gerne wieder Kurzgeschichten oder überhaupt Beiträge anderer BattleTech-Begeisterter präsentieren, doch bis Redaktionsschluß blieben sowohl mein Briefkasten als auch mein mail-in-Verzeichnis leer. Ich kann daher nur immer wieder aufrufen, mir euer Zeug zu schicken, ich veröffentliche nahezu alles, was irgendwie mit BattleTech zu tun hat. Die Redaktionsanschrift findet sich im Impressum.

Ach ja, ganz so nebenbei noch das. Falls wider Erwarten irgend jemand seine Terra Post 6 noch nicht bekommen hat, soll er sich doch bitte bei Björn Drewes (siehe Vereinsadressen) melden.

**Die aktuellsten News gibt es immer auf
www.mechforce.de**



Inhaltsverzeichnis

Interna		Regeln	
Vorwort	2	Equipment für Haus Liao	10
Impressum	3	Equipment für ComStar / WoB	31
Mitgliedsantrag	49		
Vereinsadressen	4	Background	
Adressen der Akademien	5	Viererdrax	14
Akademieabsolventen	7	Vergleichende Zeitlinie	18
Spielcenter der MechForce	8	Columbus	25
Chapterliste	36	Word of Blake	29
Ranking	41		
		Mechs	
News & Reviews		Exterminator	43
Newsticker	9	Lao Hu	44
Rezension FM: Federated Suns	13	Raven	45
Rezension Guide to Solaris	15	Sha Yu	46
Rezension Illusions of Victory	16	Tessen	47
		Vanquisher	48
Infos			
Contermine	34		

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

Versand:
Markus Kerlin

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.

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Christian Waidner verfaßt. Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:
Viererdrax - Übernommen aus „Mächte der Inneren Sphäre“
Equipment der Konföderation Capella - Übersetzung aus „FM: Capellan Confederation“
Equipment von ComStar - Übersetzung aus „FM: ComStar“
Columbus - Übersetzung aus „Explorer Corps“
Word of Blake - Übersetzung aus „FM: ComStar“

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 18.9.2000

© MechForce Germany 2000



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:

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

Finanzen:

übergangsweise von Cuong

Chefredakteur:

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

Projektleiter:

Michael Beck
Maxstr. 1
52070 Aachen
Tel.: 0241/536459
Handy: 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
Kampstr. 6
41564 Kaarst
Tel.: 02131/64180
Fax.: 02131/603106

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

Haus Kurita

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843
email: marco.sommermann@de.dreamcast.com

Haus Marik

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

ComStar

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

Gray Death Legion

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

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

Söldnerakademie

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

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

Peripherie

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

Clan Blood Spirit

Olaf Heins
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
Fax.: 040/72811058
email: olaf_heins@t-online.de



Clan Ghost Bear

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

Malte Tombers
Forbacher Straße 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: tombers@drei-id.de

Clan Star Adder

Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
Tel.: 0201/333989
email: eismardder@gmx.de

Clan Wolf

Holger Matschuk
Bergstr. 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0177/8068681
email: hmatschuk@hotmail.com

Johannes Lazar
Horsterstr. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/30996
email: khan_clan_wolf@yahoo.de

Clan Coyote

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

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

Clan Nova Cat

Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2505351
Handy: 0177/4498415
email: 9910@01019freenet.de

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

Clan Snow Raven

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

Andreas Dommen
Auf dem Goldberge 7
27777 Ganderkesee
Tel.: 04222/400821
Fax.: 04222/400822
email: adommen@aol.com





Die Absolventen

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

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

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

Absolvent	Punkte	neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Dustin Bracker	61	Oberleutnant	Gray Death Legion	3058
Rene Thomschke	62	Leutnant	Söldner	3028
Arne Jürgensen	73,5	Oberleutnant	Gray Death Legion	3058
Olaf Heins	75	Leutnant	Söldner	3028
Christian Schreiber	57	StarCommander	Snow Raven	Clan
Dustin Bracker	64,5	StarCommander	Wolf	Clan
Malte Tombers	71	StarCommander	Ghost Bear	Clan
Jens Brouwer	51	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Norbert Schmetz	66	StarCommander	Wolf	Clan
Markus Kerlin	65	StarCaptain	Wolf	Clan
Oliver Deusch	51	1st Leutnant	Steiner	3028
Marco Sommermann	56	StarCommander	Ghost Bear	Clan
Malte Tombers	71	1st Leutnant	Steiner	3058
Sascha Drynda	70	StarCommander	Coyote	Clan
Rene Wenzel	66,5	1st Leutnant	Steiner	3028
Oliver Wolter	58	StarCommander	Coyote	Clan
Paul Heinrich	36	StarCommander	Wolf	Clan
Norbert Schmetz	65,25	StarCaptain	Wolf	Clan
Paul Heinrich	54	1st Leutnant	Steiner	3058
Roger Witte	69	StarCommander	Nova Cat	Clan
Jörg Witte	63,5	StarCommander	Nova Cat	Clan
Peter Tomkowitz	73	StarCommander	Nova Cat	Clan
Christian Schreiber	50,5	StarCommander	Snow Raven	Clan



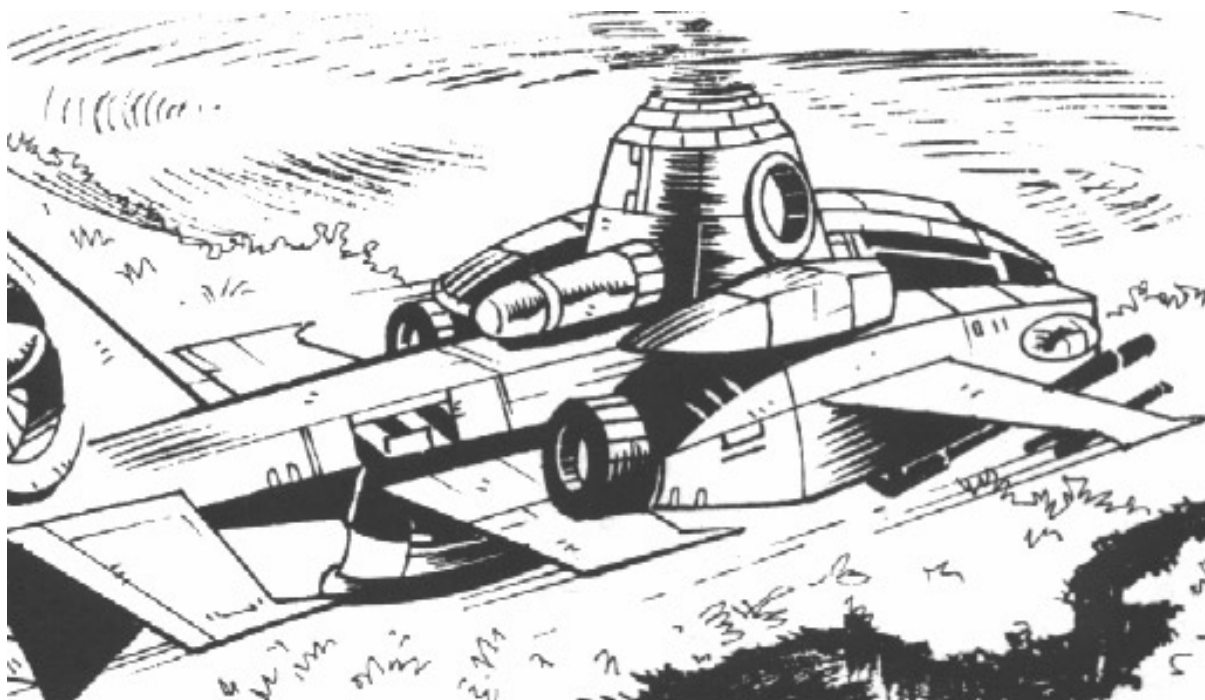
Spielcenter der MechForce Germany

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

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 Mitgliedsbetreuer 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.





BattleTech Newsticker

FASA

Field Manual: Lyran Alliance - inzwischen erschienen

Operation: Flashpoint - Ein Szenarioband in der Art von Operation: Stiletto, inzwischen erschienen

Measure of a hero - inzwischen erschienen

Lostech Equipment Guide - Ein Ausrüstungsbuch für das MechWarrior Rollenspiel (August 2000)

BattleTech Map Set 6 - Neue Karten inklusive der aus BattleForce 2 und BattlePack: Fourth Succession War.

Auf FASAs Website gibt es auch ein Forum für Vorschläge (Oktober 2000)

BattleTech: The Universe - Ein Hintergrundband, der für das MechWarrior 3 Rollenspiel gedacht ist. Es gibt eine komplette Zusammenfassung aller wichtigen Ereignisse aller Häuser und Clans des BattleTech - Universums. Auch die Informationen der längst vergriffenen Hausbücher werden hier wieder zu finden sein. (November 2000)

Path of glory - Roman (November 2000)

Die für viele traurige Nachricht zuletzt: Michael Stackpole zieht sich aus dem BattleTech-Universum zurück. Aufgrund von Problemen mit FASA sowie ständigen Kürzungen seiner Romane durch den Verleger ROC gibt er die Arbeit an der Hauptzeitschiene auf. Seinen Part wird Loren Coleman übernehmen, der auch das letzte von Stackpole begonnene Werk zu Ende bringen wird.

Auch Brian Nystul hat BattleTech den Rücken gekehrt um sich, wie er selbst sagt, neuen Aufgaben zuwenden zu können. Mal sehen, was dies für das BattleTech-Universum bedeuten wird.

FanPro

Sternenbrand - Ist im Internet zum Download erhältlich und wird nicht als Buch erscheinen

MechWarrior 3 Rollenspiel - Die Übersetzung der 3. Auflage des BattleTech - Rollenspielsystems ist im Augenblick im Erstlektorat, verzögert sich aber wohl noch etwas.

Armorcast

Trotz der hohen Preise von umgerechnet 250 DM, die Armorcast für ihre Resign-Modelle von BattleMechs verlangen, scheint das Geschäft bestens zu laufen. Jetzt sind auch separate Waffenpods erhältlich, um die verschiedenen Konfigurationen der Omnis nachzubauen. Neu angekündigt sind Thor und Loki.

ReSaurus / Palisades

In der letzten Ausgabe berichtete ich über Auslieferungsschwierigkeiten der neuen Actionfiguren-Serie von Palisades. Inzwischen zeichnet sich ein anderes Bild ab. Palisades hat die Entwicklung eingestellt und ReSaurus, bekannt für Figuren wie Streetfighter oder Sonic wird die Serie überarbeiten und neu herausbringen. Einen definitiven Termin gibt es auch hier nicht, allerdings nehmen die Designer wenigstens im eigenen Forum Stellung.

www.resaurus.com

Microsoft

Die Redmonder haben noch für dieses Jahr MechWarrior 4 und Mechcommander 2 angekündigt. Wie in der Spielebranche üblich, gibt es inzwischen die ersten Screenshots, Filmchen usw. Einfach mal im Internet unter www.microsoft.com/games schauen.



Neues Equipment der Konföderation Capella

Die Entwicklungsabteilung des Capellanischen Militärs war eigentlich noch nie für ihre großen Innovationen bekannt. Der Raven ScoutMech ist eine der wenigen militärischen Neuerungen und selbst er verdankte seinen Erfolg dem ausgesprochen guten Design und weniger dem Einsatz brandneuer Technologie. Selbst in den letzten Jahren wurden mit Mechs wie dem Men Shen oder Ti Ts'ang eigentlich nur ältere Ideen wiederaufgegriffen und verbessert. Man gab das Geld lieber für andere Dinge aus, als es in unnötige Entwicklungsarbeit zu stecken, die dann doch zu nichts führt.

Wenn man das im Hinterkopf behält, verwundert es nicht allzu sehr, dass auch das neue Equipment, das die CCAF jetzt erhalten, aus Weiterentwicklungen von anderen Häusern oder Clans stammt. Selbst das neue Stealth Armor System, das von Shegli Arms auf Victoria produziert wird, ist den Archiven des StarLeague Mech Manufacturing Center entsprungen.

Alle diese Ausrüstungsteile sind Level 2 Technologie und können, solange es die Regeln nicht explizit verbieten, in allen Turnieren eingesetzt werden. Im Augenblick stehen sie allerdings nur Haus Liao zur Verfügung.

Stealth Armor System

Stealth Armor ist die Umsetzung eines ehemaligen Sternenbundsystems. Das original Nullsignatursystem bestand aus mehreren Subsystemen, die zusammengekommen, die Anwesenheit eines Mechs auf dem Schlachtfeld verschleierten und einen versteckten Mech so gut wie unsichtbar machten. Leider konnte die Konföderation die Technik des lange verlorenen Systems nicht exakt kopieren und musste daher einige Zugeständnisse machen, um wenigstens nahe heranzukommen. Der wichtigste Kompromiss ist die Zusammensetzung und Größe der Panzerung. Der Eckstein des Systems ist ein Guardian ECM System. Ursprünglich im Raven getestet um den Erfolg des Konzeptes zu prüfen, sind Zeit und Ressourcen, die in dieses Projekt gesteckt wurden nicht mit anderen derartigen Projekten zu vergleichen. Wie auch immer, vielleicht erklärt die Capellanische Vorliebe für verdeckte Kriegsführung diese Anomalie.

BattleTech Regeln

Das Stealth Armor System benötigt in jeder Trefferlokation mit Ausnahme des Kopfes und des Center Torso zwei Zeilen. Kritische Treffer auf diese Zeilen werden neu gewürfelt.

Ein Mech mit Stealth Armor muss außerdem ein Guardian (Wächter) ECM System tragen. Wenn das Stealth System deaktiviert ist, funktioniert das ECM wie gewohnt. Sobald das Stealth jedoch aktiviert ist, funktioniert das ECM zwar weiter wie gewohnt, zusätzlich erleidet der Mech allerdings die gleichen Modifikatoren, wie wenn er unter dem Einfluss eines gegnerischen ECM stehen würde. Ist das Guardian zerstört, kann das Stealth System nicht mehr aktiviert werden.

Der Spieler kann das Stealth System in jeder Endphase einer Runde an oder aus schalten. Ein Mech kann das Spiel auch mit eingeschaltetem Stealth System beginnen; der Zustand muss auf dem Sheet vermerkt werden. Wenn das System aktiviert ist, ist der Mech auf größere Distanz schwerer zu treffen. Angriffe auf mittlere Entfernung werden mit +3, auf weitere Entfernung mit +6 modifiziert. Weiterhin können Einheiten mit Active Probes eine versteckte Einheit mit aktiviertem Stealth System nicht orten. Zu guter letzt kann ein Mech mit Stealth Armor System nicht als Sekundärziel angegriffen werden; das System macht es einer gegnerischen Einheit dermaßen schwer, als Ziel erfasst zu werden, dass ein Angriff gegen einen Stealth Mech, der einzige Angriff in dieser Runde ist, den dieser Mech ausführen kann.

Außerdem maskiert das Stealth System die Wärmetauscher eines Mechs und reduziert dessen Infrarotsignatur. Das Problem dabei ist, dass auch der Wärmeaustausch behindert wird und ein Mech mit aktiviertem Stealth Armor System 10 Punkte Hitze pro Runde zusätzlich aufbaut.

Arrow IV System Munition

Durch den überwältigenden Erfolg des Teams Raven - Catapult angespornt, wurde ein großer Teil der Entwicklungsarbeit in neue Munitionstypen für das Arrow Artilleriesystem gesteckt. Wenn nicht anders notiert, sind die folgenden Munitionstypen nur in vollen Tonnen zu erhalten. Außerdem nutzen sie die Standardregeln für Arrow IV Munition wie im



BattleTech Regelwerk angegeben.

FASCAM

Wie die Clan-Version, legt diese Spezialmunition ein 30-Punkte Minenfeld in das Zielfeld wie in den Regeln für Thunder Langstreckenraketen system beschrieben.

Inferno-IV

Diese riskante und gefährliche Munition ist ein Versuch, die Infernomunition für Kurzstreckenraketen mit der Kapazität der Arrow-Raketen zu kombinieren. Durch die größere Munition - im Vergleich zur KSR - konnten zusätzliche Chemikalien verwendet werden, die die Verbrennungstemperatur deutlich steigern.

Inferno-IV Munition folgt allen Infernoregeln wie im BattleTech Regelwerk beschrieben; die folgenden Ausnahmen gelten. Wie die anderen flächenwirksamen Munitionstypen trifft die Inferno-IV das Zielfeld und die umgebenden 6 Hexe und setzt alle in Brand. Zusätzlich zur Hitze des Feuers erhält jeder Mech, der in einem dieser Felder steht, 10 Punkte Hitze in der Wärmephase. Wurde der Mech vorher schon von Infernos getroffen, ersetzen die 10 Punkte die 6 der KSR-Infernos. Wie Standard-Infernos brennen die Inferno-IV drei Runden lang.

Vibrabomb-IV

Entwickelt, um die Platzierung von Minenfeldern zu erlauben, die der augenblicklichen Kampfsituation angepasst werden können, gibt die Vibrabomb-IV Munition dem Befehlshaber die Möglichkeit, auch mitten im Gefecht taktische Minenfelder zu legen.

Vibrabomb-IV Munition folgt den Regeln für Thunder Langstreckenraketen wie im BattleTech Regelwerk beschrieben. Das resultierende Minenfeld ist allerdings ein 20-Punkte Vibrabomben-Minenfeld und gehorcht auch allen Regeln dazu, anstelle denen der FASCAM Munition. Die Sensitivität der Minen wird beim Abschuss festgelegt und sollte verdeckt notiert werden.

Raketenmunition

Die engen Beziehungen der Capellanischen Konföderation mit Haus Marik erlaubten Haus Liao den Zugriff auf mehrere neue Arten von Raketenmunition. Mit einem Auge auf die Verbesserung der Möglichkeiten zum Minenlegen,

versuchte die Konföderation die Forschung auf diesem Gebiet voranzutreiben. Da Minenfelder jedoch in ihrer Zerstörungskraft nicht selektiv sind, verbot der Captain-General weitere Entwicklungen in dieser Richtung. Die Konföderation arbeitete jedoch im geheimen alleine weiter und benutzte ihre Erfahrung auf dem Gebiet der Arrow-IV Munitionen. Dabei kamen einige interessante Entwicklungen zustande.

Wenn nicht anders notiert, sind die folgenden Munitionstypen nur in vollen Tonnen erhältlich. Außerdem werden die Regeln für Raketenmunitionen, wie im Regelwerk beschrieben, verwendet.

Thunder-Augmented

Dieser Munitionstyp wurde entwickelt, um wesentlich größere Minenfelder als mit der bisherigen Munition zu legen (Thunder-LRM = Donner-LSR).

Thunder-Augmented Munition folgt den Regeln für Thunder-LRM wie im BattleTech-Regelwerk beschrieben. Allerdings werden nicht nur im Zielfeld Minen gelegt, sondern auch in den sechs angrenzenden Hexfeldern. Da die Minen über ein größeres Gebiet verteilt sind, richten sie auch weniger Schaden an. Eine LSR-5 legt ein 3-Punkte-Felde, LRM-10 legt 5 Punkte, LRM-15 18 Punkte und eine LRM-20 ein 10-Punkte-Feld. Wie bei Standard-Thunder können auch mehrere Raketen in ein Feld einschlagen und den Schadenswert entsprechend erhöhen. Der Maximalschaden kann 20 jedoch nicht überschreiten.

Da die Raketengröße bei Thunder-Augmented deutlich ansteigt, kann eine Tonne nur halb so viele Raketen fassen, wie bei Standard-Thunder.

Thunder-Inferno

Nach dem Erfolg der Inferno-IV-Munition war die Thunder-Inferno eine logische Weiterentwicklung. Die Thunder-Inferno explodiert jedoch nicht direkt auf dem Ziel, sondern legt ein Minenfeld. Wenn das Minenfeld ausgelöst wird, explodiert es und bedeckt das Ziel mit einem brennenden Gel.

Thunder-Infernos folgen den Regeln für Thunder-LRM wie im BattleTech-Regelwerk beschrieben. Das Minenfeld selbst richtet keinen Schaden an, deckt den Angreifer allerdings mit so vielen Infernos ein, wie der Wert des Werfers angibt. Eine LSR-15 Thunder-Inferno-Salve legt ein Minenfeld, das das Ziel mit 15 Inferno-Raketen trifft. Das Hex wird außerdem in Brand gesetzt.



Mit den oben genannten Ausnahmen folgen Thunder-Infernos allen Regeln für Infernoraketen wie im BattleTech-Regelwerk beschrieben.

Da die Geschossgröße auch bei den Infernos zunimmt, können in einer Tonne Munition nur noch halb so viele Raketen untergebracht werden wie bei Standard-Munition.

Thunder-Vibrabomb

Wie schon bei der Thunder-Inferno wurde die Technologie hier von der Vibrabomb-IV übernommen und funktioniert ähnlich.

Thunder-Vibrabomb folgen den Regeln für das legen eines Minenfeldes wie im BattleTech-Regelwerk beschrieben. Das Minenfeld ist allerdings ein Vibrabomb-Minenfeld und folgt mit Ausnahme des Schadens - der wie bei den Standard-Thunder-Raketen durch die Werfergröße festgelegt wird - allen Regeln für Vibrabomb-Minenfelder wie im Regelwerk beschrieben. Die Empfindlichkeit des Minenfeldes wird beim Abschuss festgelegt und sollte verdeckt notiert werden.

Auch hier nimmt die Geschossgröße zu und eine Tonne Munition fasst nur die Hälfte der Raketen von Standardmunition.

Thunder-Active

Thunder-Active Munition wurde entwickelt, um die Gefährlichkeit von Minenfeldern zu erhöhen. Minenfelder sind zwar effektiv gegen Bodeneinheiten, sprungfähige Mechs und Infanterie - besonders BattleArmor - können sie allerdings leicht umgehen. Jahre der Forschung wurden aufgewendet, um eine Munition zu entwickeln, die sowohl am Boden explodieren kann, als auch einen Feind in der Luft erkennen und vernichten kann. Mit der Verwendung einer miniaturisierten Form der Beagle-Active-Sonde, die ständig die Gegend scannt, und einer Sekundärsprengladung, die die Minen in die Luft katapultiert hat die Capellanische Entwicklungsabteilung das Problem gelöst.

Thunder-Active Munition folgt allen Regeln für Minenfelder wie unter Thunder-LRM Munition im BattleTech Regelwerk beschrieben. Zusätzlich muss jede Bodeneinheit (BattleMech oder Infanterie, Freund oder Feind), die ein solches Minenfeld im Sprung überquert einen Würfelwurf machen, genau wie wenn die Einheit das Feld am Boden betreten hätte. Bei einem Ergebnis von 9 oder höher explodiert

das Minenfeld und richtet Standardschaden an. Alle Pilotenwürfe, die durch Beschädigungen eventuell fällig werden, werden im Zielfeld des Sprunges ausgeführt. Thunder-Active wird nicht gegen VTOLs.

Aufgrund der größeren Munition enthält eine Tonne Thunder-Active-Munition nur halb so viele Raketen wie Standardmunition.



Rezension Field Manual: Federated Suns

Als neuestes Werk der langsam anwachsenden Reihe der Field Manuals ist nun die Ausgabe zu den Vereinigten Sonnen erschienen. Ja, richtig gelesen, trotz des ehemaligen Zusammenschlusses anno irgendwann zum Vereinigten Commonwealth werden beide Sternreiche wie schon bei den Hausbüchern getrennt behandelt. Angesichts der sich langsam formierenden Unruhen sollte uns das ja auch nicht wundern. Nun also los mit dem Inhalt.

Auf mehr als 170 Seiten, damit etwas dicker als der Vorgänger zu Haus Liao, wird der Hintergrund zu Haus

Davion ausgebreitet. In einem, im Vergleich zu den älteren Büchern leicht überarbeiteten, netten Design beginnt dieser Bericht von Ardan Sortek mit der Historie der Vereinigten Sonnen und dem Aufstieg zu einer Supermacht der Inneren Sphäre. Auf 10 Seiten erhält man einen Abriss der Geschichte, der dann gleich weitaus ausführlicher der Bericht über den Fuchsbau, die militärische Kommandostruktural, folgt. Die Kommandostruktur vom ersten Prinz bis hinunter zu den Mannschaftsrängen wird genauestens erläutert, auch ein Abschnitt über den berühmten Geheimdienst MI6. Dem kurzen

Teil über die „Haussöldner“ folgt dann die Zusammensetzung der regulären Truppen sowie die Ränge des Militärs. Ganz praktisch ist die vergleichende Tabelle zwischen Federated Suns und Lyran Alliance. Nach einer Übersicht über die zahlreichen militärischen Auszeichnungen und die wichtigsten Persönlichkeiten folgt ein meiner Meinung nach vor allem für das Rollenspiel eines FedSun-Kriegers sehr nützlicher Teil: Ausführliche Informationen über den Werdegang in den AFFS bis hin zu den verschiedenen Akademien. Schon nach gut 42 Seiten ist dann aber erst mal Schluss mit den allgemeinen Informationen und es folgt das, wozu ein Field Manual eigentlich gedacht ist: Truppenübersichten ohne Ende. Ich persönlich überlese diese Kurzbeschreibungen der Einheiten eigentlich ziemlich schnell, die umgekehrte Einteilung

mehr Story, wenig Militär der Hausbücher war mir einfach lieber. Aber was soll's, so findet der eine oder andere vielleicht seine Lieblingseinheit für die Chaptergründung in der MechForce. Ach so, bevor ich das vergesse; aufgelockert wird diese Beschreibung durch ein paar Farbseiten mit Bildern von Kriegern und ihrem Arbeitsgerät, vor allem der neue Infiltrator Mk. II macht eine ausgesprochen gute Figur.

Ab Seite 137 geht's dann mit den spielrelevanten Daten weiter. Zuerst wie immer die Würfeltabellen für zufällige Einheiten. Kann man schließlich immer gebrauchen.

Dann die speziellen Fertigkeiten der verschiedenen Einheiten (hat damit schon mal jemand gespielt?). Ziemlich gut gelungen finde ich die zusätzlichen Lebenspfade für das MechWarrior Rollenspiel. Die zusätzlichen Fertigkeiten, die man über den Besuch einer Akademie erlangen kann, sind eigentlich nicht übel. Je mehr Auswahl da ist, desto kreativer kann man einfach spielen.

Neue Ausrüstung gibt's natürlich auch noch. Das NAIS hat einmal die Infiltrator gewaltig überarbeitet, so dass die Gefechtsrüstung ihren Namen

nun auch verdient. Die Stealth-Eigenschaften wurden deutlich verbessert, die Einheit hat Sprungtornister und einen optionalen Fallschirm und als nettes Geschenk ein Mini-Gauss. Ist zwar nicht ganz so durchschlagsstark wie das Mechmodell, für Fußtruppen aber ganz nett. Weiterhin gibt es noch die Cavalier BattleArmor, die allerdings genau wie die Raiden des Draconis Kombinati eher durch modischen Schick als durch besondere Kampffähigkeiten auffällt.

Schon seit Jahren geistert das Schreckgespenst der MechForce UK - Ausrüstung durch die BT-Szene: Mehr Kopfpanzerung, Waffen mit ewig Schaden und nur einer Andeutung von Hitze usw. Eines dieser Ausrüstungsgegenstände hat man nun in etwas abgewandelter Form übernommen. Die Rotary Autocannon ist die neueste Waffenentwicklung,





sozusagen eine Ultra-Ultra-Autokanone. Macht recht ordentlichen Schaden, geht aber noch schneller kaputt. Da die Vereinigten Sonnen sowieso reichlich Autokanonen einsetzen, wurde der Ruf nach Spezialmunition laut. Daher wurden drei neue Arten, nämlich Armor-Piercing, Incendiary und Precision Ammunition entwickelt, um die Waffen noch mehr auszureizen und an verschiedene Aufträge anzupassen. Der richtige Knaller ist allerdings der Inner Sphere Targeting Computer. Schon immer führend in Sachen Technologie stellt das NAIS ihre neueste Entwicklung vor. Das Gerät funktioniert genau wie die Clanversion, benötigt allerdings etwas mehr Platz. Damit sollte die

Innere Sphäre dann endgültig aufgeschlossen haben.

Das Field Manual: Federated Suns folgt der Reihe des bisherigen Ausgaben. Relativ wenig generelle Informationen über das Reich, ziemlich ausführliche Vorstellung der Hauseinheiten und zum Abschluss ein bisschen Ausrüstung. Ich denke, das Werk ist eigentlich ganz gelungen, auch wenn es, ich kann es nur immer wieder sagen, nicht an die Qualität der Hausbücher herankommt. Für ca. 45 DM bekommt man 173 Seiten Information über das Haus, nicht mehr und nicht weniger. ein Field Manual halt.

Viererdrax

Die Verwicklungen des Marik-Lebens werden auch im beliebtesten Kartenspiel der Freien Welten, dem Viererdrax, auch kurz Drax genannt, offenbar. Selbst in der Höhle, dem berühmtesten Glücksspielpalast der Liga, auf Kyeinnisan, einer unabhängigen Welt zwischen dem Protektorat und Regulus, gibt es Draxtische. Drax ist ein Ableger des immer noch beliebten Poker und entstand bereits vor der Gründung der Freien Welten. Gespielt wird mit 52 Karten in vier Farben: Marik, Steiner, Kurita und Davion. die Rangfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Lancier, Kampfschütze, Regent.

Die erste Karte wird verdeckt ausgeteilt. Nachdem jeder Spieler eine zweite offene Karte erhalten hat, werden die ersten Einsätze getätigt. Danach erhält jeder Spieler eine weitere Karte, gefolgt von einer Wettrunde und so weiter, bis alle Spieler vier Karten haben.

Die Hand eines Spielers wird nach ihrem Rang (siehe unten) bewertet. Die drei Bildkarten - Lancier, Kampfschütze und Regent - haben keinen Wert, verändern aber die Werte der übrigen Karten in der Hand des Spielers wie folgt:

Regent - Der Wert aller Karten steigt um eins

Kampfschütze - Der Wert aller Karten sinkt um eins

Marik- oder Kurita-Lancier - Der Wert aller Karten der betreffenden Farbe steigt um eins

Steiner- oder Davion-Lancier - Der Wert aller Karten der betreffenden Farbe sinkt um eins

Erhält ein Spieler eine verdeckte Bildkarte, behält er sie und lässt sie verdeckt; sie hat den beschriebenen

Effekt auf seine Hand. Erhält er eine offene Bildkarte, legt er sie beiseite und erhält eine neue Karte. Dies setzt sich fort, bis er eine Ziffernkarte erhält. Die beiseitegelegten Bildkarten beeinflussen den Wert seiner Hand; er muss sie so ablegen, dass die anderen Spieler sie sehen können.

Der Effekt der Karten ist additiv. Erhält ein Spieler also zwei Regenten, steigt der Wert aller Karten in seiner Hand um zwei. Wird eine Karte durch eine Bildkarte über 10 oder unter 1 gedrückt, geht ihr Wert „um die Ecke“, von 1 auf 10 bzw. von 10 auf 1.

Rangfolge der möglichen Kombinationen
(vom niedrigsten zum höchsten)

Nichts

Ein Paar

Zwei Paare

Drei gleiche Kartenwerte

Viererstrasse, verschiedene Farben

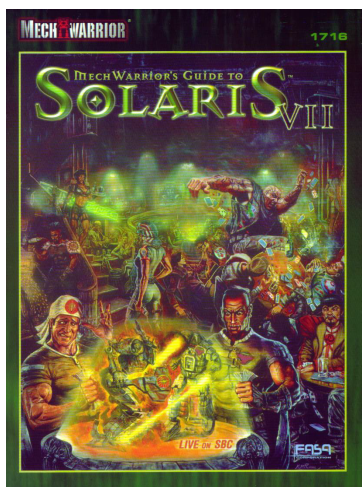
Drax (Viererstrasse in einer Farbe)

Vier gleiche Kartenwerte

Haben zwei oder mehr Spieler eine Hand vom selben Rang, gewinnen die höheren Karten. Vier Neunen schlagen z.B. vier Dreien. Hat kein Spieler wenigstens ein Paar, gewinnt die höchste Einzelkarte.

Die Möglichkeit, dass das Spielglück plötzlich umschlägt, wenn als letzte Karte ein Regent ausgeteilt oder ein Lancier aufgedeckt wird, macht Drax zu einem spannungsgeladenen Spiel, das höchste Konzentration erfordert.

Rezension: MechWarrior's Guide to Solaris VII



Das erste Sourcebook für die neu erschienene Auflage drei des MechWarrior-Rollenspiels ist der Guide to Solaris VII. Ein Quellenbuch, das sich um den berühmten Planeten mit seinen Arenen, Mechduellen und Intrigen dreht. Das Buch soll alles enthalten, was man

für eine gelungene Kampagne auf der Spielewelt braucht.

Den Einstiegspunkt in das 136 Seiten starke Werk bildet eine Kurzgeschichte, die einem gleich das „Feeling“ auf Solaris näher bringt. Weiter geht es mit den Grundlagen des Rollenspiels, der Charaktererschaffung. Auf den nächsten 20 Seiten werden neue Traits vorgestellt, die speziell für Charaktere auf Solaris bzw. aus der Chaos March gelten. Reputation wurde zum Beispiel deutlich ausgebaut, Ruhm ist auf Solaris ja bekanntlich alles. Ein paar neue Fertigkeiten gibt es auch, am genialsten hierbei sind „BattleMech Martial Arts“, neue Kampftechniken für Mechs, darunter z.B. auch die berühmte Sprungdüsenattacke, die so wirksam gegen Natasha Kerensky eingesetzt wurde. Es folgen noch neue Lebenspfade für Chaos March, ComStar und WoB und einige Beispielcharaktere, deren Stories auch recht unterhaltsam zu lesen sind.

Von den Amerikanern mit Spannung erwartet wurde das nächste Kapitel, Regeln für den Mechkampf. Die Solaris-Box ist ja leider nicht mehr im Laden erhältlich. Gerüchteweise sollte das Werk alle Regeln nochmals in neu aufbereiteter Form bringen, doch leider wurde nichts daraus. Das Regelsystem, das auf den folgenden Seiten beschrieben wird, passt die Mechkämpfe auf die Kampfregeln von MechWarrior 3 an. Auf 30 Seiten werden alle Regeländerungen beschrieben, inklusive einer Beschreibung aller bis dato erhältlichen Waffen- und Ausrüstungssysteme. In meinen Augen völlig überflüssig, da man hier nun genau den Weg geht,

der bisher alle MechWarrior-Rollenspielausgaben ziemlich uninteressant und unspielbar machte: Die Konzentration auf den MechKrieger. Mit Freude las ich die dritte Ausgabe des Grundregelwerkes und war ziemlich glücklich, dass FASA endlich davon abkam und entdeckte, dass wohl kaum ein Spieler seine wertvollen Charaktere in BattleTech-Kämpfen nach MW-Regeln verheizt bzw. umgekehrt. Die Übersicht über die Waffensysteme ist, denke ich, auch ziemlich überflüssig, da sie in dieser Form schon im BattleTech Regelwerk zu finden ist. Schade eigentlich, die original Duellregeln hätte ich lieber überarbeitet gesehen.

Wenn man das Kapitel überlesen hat, kommt dann wieder richtig interessanter Stoff, nämlich die geschichtliche Entwicklung von Solaris VII und seiner Mechkämpfe. Hier wird unter anderem beschrieben, wie die Duelle von Solaris sich aus einem Wettstreit zwischen Orguss und Defiance Industries entwickelten, die beide mit ihren neuen Mechdesigns (Phoenix Hawk und Sentinel) das Oberkommando der Sternenbundstreitkräfte beeindrucken wollten. Weiter geht es mit einer Planetentour und dem unvermeidlichen Rundgang durch die Bezirke von Solaris City. Man erfährt etwas über Sehenswürdigkeiten und Ecken, die man eher meiden sollte. Die großen Arenen haben ihren Platz, genau wie die kleinen Kneipen, in denen sich die Möchtegern-Champions aufhalten. Alles in allem ein gelungenes Kapitel.

Eingeleitet von ein paar generellen Bemerkungen über Kampagnen aus Solaris VII gibt es hinten im Buch noch ein ziemlich langes Abenteuer, das sich gut spielbar in mehrere Sessions aufteilt. Die Storyline liest sich eigentlich recht gut, doch leider kommen für meinen Geschmack wieder zu viele Mechkämpfe vor, die einfach auch zu viel Zeit kosten. Klar, Solaris City lebt von den Spielen, doch muss man denn immer als Charakter einen ruhmreichen oder ruhmSuchenden MechKrieger spielen? Wie wäre es mit ROM-Agenten, die sich mit Word of Blake herumschlagen müssen? Oder angeheuerte Söldner, die zusehen müssen, dass einige Kämpfe so ausgehen, wie ihr Auftraggeber es gerne hätte? Mafiafehden zwischen den verschiedenen Banden in Cathay und Kobe?...

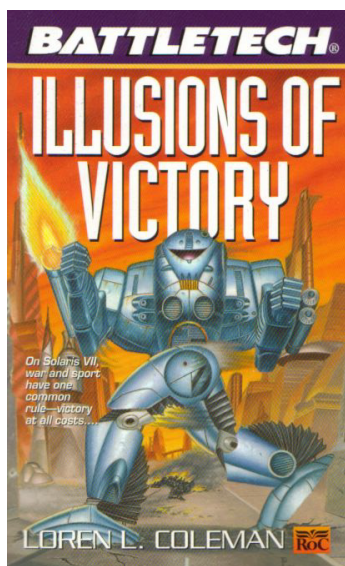


Alles zusammengefasst erhält der Spieler für ca. 36 DM einen guten Hintergrundband zur Spielwelt und neue Möglichkeiten für das Rollenspiel. Die Kapitel über Geschichte, Hintergrund und die zusätzlichen Möglichkeiten für Charaktere sind sehr gelungen und lassen sich gut lesen. Negativ fällt der Teil mit den Regelkonversionen für MW3 auf, in meinen Augen, wie oben dargestellt, ziemlich überflüssig. Doch das könnt ihr wahrscheinlich besser selbst entscheiden. Man muss das Buch nicht unbedingt haben, doch richtig schlecht ist es auch nicht.



Rezension: Illusions of Victory

Nach längerer Zeit wird die Spielwelt Solaris VII wieder einmal ins Rampenlicht der Ereignisse des BattleTech - Universums gerückt. Michael Searcy, der gerade unehrenhaft aus den Diensten der Streitkräfte des Vereinigten Commonwealth entlassen wurde, landet auf Solaris. Dort, an der Grenze der Lyranischen Allianz, wo sich Angehörige aller Nationalitäten zu den martialischen Spielen treffen, hofft er, seine Ehre wiedergewinnen zu können. Er hat nur ein einziges Ziel: Champion von Solaris zu werden, koste es was es wolle.



Der Roman steigt drei Jahre nach Michaels Ankunft richtig in das Geschehen ein. Searcy ist inzwischen unter die Top 20 der besten Kämpfer vorgedrungen und wird als Stormin' Michael Searcy als einer der Favoriten für das Grand Tournament gehandelt, das in den nächsten Tagen beginnt. Der Sieger

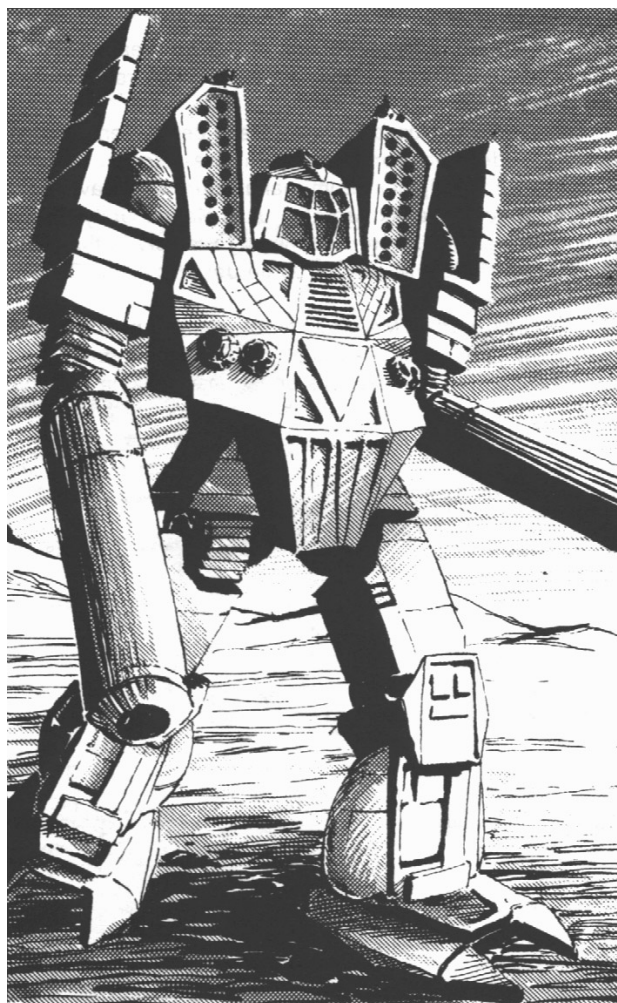
dieses Turniers wird Champion von Solaris. Bezugnehmend auf die Thronübernahme von Katherine (oder Katrina für die Steiner-Loyalisten) werden auch auf der Spielwelt die Auseinandersetzungen zwischen Davion und Steiner hoch gehandelt, die Emotionen sind überall am überkochen.

In diesem Hexenkessel versucht Drew Hasek-Davion, Besitzer der Blackstar Stables und damit Chef von Michael Searcy, seinen eigenen Profit herauszuschlagen. Er arrangiert Tumulte in den Straßen und versucht damit Unruhe in Solaris City zu erzeugen. Beim Kampf Searcy gegen Victor Vandergriff, Davion gegen Steiner im Steiner Colosseum lässt er dann im wahrsten Sinne des Wortes die Bombe platzen: Ein Team von Terroristen legt die Stromversorgung der Arena lahm, was natürlich zu einem Ausfall des Detonator Grids, einer Schutzvorrichtung für die Zuschauer, führt. Genau in diesem Moment befindet sich Stormin' Searcy mit seinem Mech im Sprung und ein Treffer Vandergriffs erzeugt eine Fehlfunktion der Sprungdüsen, worauf der Pillager direkt in die Zuschauer stürzt. Doch Vandergriff denkt nicht im Traum daran, sich seinen sicheren Sieg nehmen zu lassen. Das Gefecht geht weiter, durch das Tunnelsystem der Arena ins Freie.



Während die beiden Gladiatoren den Parkplatz angefeuert durch die Menschenmenge verwüsten, haben auch andere Mechkrieger die Reportage von Julian Nero, DEM Reporter auf Solaris vernommen und machen sich nun ihrerseits bereit, für ihren Stall bzw. ihren Stadtteil in den Kampf zu ziehen. Innerhalb weniger Stunden brandet ein Bürgerkrieg durch Solaris City als mehrere Regimenter an Arenakämpfern beschließen, den Champion dieses Jahr auf etwas andere Weise zu ermitteln...

Loren Coleman hat es auf knapp 270 Seiten mal wieder geschafft, mich so richtig für einen BattleTech - Roman zu begeistern. Mit Searcy, Vandergriff, Hasek-Davion und dem ehrgeizigen Reporter Julian Nero hat er Hauptpersonen geschaffen, denen man ihre Motivation glaubhaft abnehmen kann. Keiner der Konflikte wirkt aufgesetzt oder künstlich herbeigeführt. Man ist immer wieder zwischen den Parteien hin und hergerissen. Die Story selbst wechselt zwischen dem Intrigenspiel des Blackstar-Besitzers und den actiongeladenen Mechkämpfen in den Straßen, wobei Coleman recht häufig auf sogenannte Cliffhanger zurückgreift: Eine Szene endet mitten in einem Wortduell und die nächste Szene völlig woanders in der Stadt, greift genau diese Worte wieder auf. Damit erzeugt er eine Geschwindigkeit beim Lesen, der man sich kaum entziehen kann. Es gibt einfach keine wirklichen Haltepunkte, an denen man das Buch einfach mal in die Ecke legt. Für mich, ein rundum gelungener Roman, den man gelesen haben sollte.





Vergleichende Zeitlinie

2766

(27. Dezember) Amaris Coup

2767-79

Die SLDF erobern Terranisches Territorium zurück

2779

(30 September) Amaris wird exekutiert

2780

(Oktober) Kerensky wird von Posten des Protektors enthoben

2781

(12. August) Der Sternenbund wird aufgelöst

2784

(14. Februar) Kerensky enthüllt seinen Exodus-Plan
(5. November) Die SLDF verlassen die Innere Sphäre

2785

(Juli) Revolte auf der Prinz Eugen
(August) Zwischen dem Lyranischen Commonwealth und dem Draconis Kombinat brechen die ersten Kämpfe aus.

2786

(24. August) Die Exodus-Flotte erreicht die Pentagon-Welten
(Dezember) Minoru Kurita erklärt sich selbst zum Ersten Lord. Der Anspruch wird zurückgewiesen und in den nächsten sechs Monaten machen die anderen Hausfürsten ähnliche Proklamationen.

2787

Offizieller Ausbruch des Ersten Nachfolgekrieges. Jedes der großen Häuser startet ausgedehnte Angriffe auf seine Nachbarn; häufig werden Massenvernichtungswaffen eingesetzt. ComStar erklärt sich neutral
(Januar) Kerenskys Truppen kapern ein Schiff der Randwelten und erfahren so etwas über die Situation in der Inneren Sphäre

2788

Im Chaos des Krieges nimmt Jerome Blake Terra mit „Söldnertruppen“ in der Operation Silberschild Terra ein. In Wirklichkeit benutze er Soldaten der SLDF, die nicht am Exodus teilnahmen.

2796

Aleksandr Kerenskys Frau Katyusha stirbt an einer mysteriösen Krankheit.
(Juli) Minoru Kurita wird von einem Heckenschützen auf Kentares IV getötet.

2797

(Februar) Nach dem Ketares Massaker sind 90% der Bevölkerung tot. Die Moral Haus Kuritas bricht zusammen und erlaubt den Vereinigten Sonnen, eine Offensive zu starten.

2800

(28. November) Auf den Pentagon-Welten brechen Unruhen aus

2801

Truppen des Kombinati legen einen Hinterhalt und vernichten die Tamar Tiger
(5. Mai) Die Pentagon-Unruhen verwandeln sich in einen Bürgerkrieg.
(14. Mai) General Aaron DeChevilier wird in einem Hinterhalt getötet. Das DeChevilier Massaker findet statt.
(11. Juni) Aleksandr Kerensky stirbt. Die SLDF verweigern seinem Sohn Nicholas Kerensky die Unterstützung.
(Herbst) Nicholas Kerensky führt den zweiten Exodus nach Strana Mechty an.

2802

(Januar) Die letzten Schiffe von Nicholas' Exodus verlassen die Pentagon-Welten.
(Februar) Ausbruch der Exodus-Kriege

2808

Ilsa Liao bietet an, Paul Davion als Ersten Lord zu akzeptieren, wenn dieser ihr die Kontrolle über die Chesterton Welten überläßt. Er weigert sich und attackiert Liao Territorium



2810

Nicholas Kerensky gründet die Clans

2811

ROM wird gegründet

2815

(9. Juni) Nicholas Kerensky erklärt sich zum ilKhan

2819

Nicholas Kerensky beginnt mit dem „Zuchtprogramm“ für Clanner

(15. Mai) Jerome Blake stirbt. Conrad Toyama wird sein Nachfolger.

2821

Der Erste Nachfolgekrieg geht zu Ende.

(2. Juli) Die Clans kehren auf die Pentagon-Welten zurück und beenden den Widerstand mit der Operation Klondike.

2822

(26. Mai) Die Clans besiegen die letzten rebellischen Kräfte im Pentagon

2823

(Juli) Clan Jade Falcon beginnt das „Culling“

(Oktober) ComStar spricht ein Regionalinterdikt gegen Tharkad aus, nachdem die Lyraner ComStar zu einem zu steuernden Unternehmen erklärt hatten.

(Oktober) Clan Wolverine erklärt seine Unabhängigkeit von den Clans. Der Clan wird vernichtet, nachdem er eine taktische Nuklearwaffe gegen ein Gendepot eingesetzt hat. Es wird vermutet, daß einige entkamen.

2824

Nach und nach in den Wahnsinn abgleitend, initiiert Jinjiro Kurita die „Chain Gang“ Missionen, um einen Krieg mit dem Lyranische Commonwealth zu beginnen.

Clan Burrock fordert die Absorption von Clan Blood Spirit

2825-26

Der „Minnesota Tribe“ taucht in der Inneren Sphäre auf. Sie befreien Gefangene von Richmond und verschwinden in die Peripherie. Es wird vermutet, daß dies Überlebende von Clan Wolverine sein könnten.

2828

Der Zweite Nachfolgekrieg beginnt.

2834

Der Angriff der Vereinigten Sonnen auf die Tikonov Region bleibt stecken, nachdem das Draconis Kombinat die Aufmarschgebiete angreift.

Nicholas Kerensky wird getötet; Clan Widowmaker wird von Clan Wolf absorbiert.

2837

(22. März) Überzeugt, daß ComStar ihn betrogen hat, ordnet Charles Marik die Zerstörung des HPGs auf Oriente an. ComStar antwortet mit einem Interdikt gegen die gesamte Liga Freier Welten.

2838

Clan Ice Hellion entdeckt ein Lager von Clan Wolverine, was eine Fehde mit den Clans Fire Mandrill und Goliath Scorpion auslöst.

(9. November) Marik beugt sich den Forderungen ComStars; das Interdikt wird aufgehoben.





2850

Schneefeu, ein Agent der LCAF ermordet Koordinator Yoguchi Kurita.

2854

Clan Coyote entwickelt den OmniMech.

2858

Truppen des Draconis Kombinati erobern Robinson.

2864

Der Zweite Nachfolgekrieg endet.

2866

Der Dritte Nachfolgekrieg beginnt.

2868

Clan Wolf setzt Gefechtsrüstungen ein, um einer Herausforderung von Clan Nova Cat zu begegnen. Clan Mongoose wird von Clan Smoke Jaguar absorbiert.

2870

Clinton's Halsabschneider verschwinden von Verlo. Es wird vermutet, daß sie Spione des Sternenbundes im Exil sind.

Clan Hell's Horses führt genetisch modifizierte Elementare ins Feld.

2872

Die Kindraa Smythe-Jewell von Clan Fire Mandrill wird von einer gemeinsamen Streitmacht der Clans Hell's Horses und Coyote vernichtet.

2897

Die Trials zwischen Steel Viper und Snow Raven um Hellgate beginnen. Die Raben verlassen die Welt zwei Jahre später.

2905

Start einer 25-jährigen Feuerpause zwischen den Vereinigten Sonnen und der Capellanischen Konföderation.

2906

In der Liga Freier Welten tritt der „Home defense Act“ in Kraft, der später militärische Operationen behindern wird.

2921

Koordinator Shinjiro unterzeichnet den Davarapala Vertrag, der das Verhältnis von Koordinator und ISF regelt.

Clan Ghost Bear übernimmt die Kontrolle über Tokasha MechWorks von Clan Hell's Horses. Khan Kilbourne Jorgenson stirbt in diesem Kampf, der eine noch andauernde Fehde zwischen den Clans auslöst.

2931

(November) ComStar droht dem Draconis Kombinat mit einem Interdikt und dem Einsatz von Gewalt, nachdem Koordinator den Austritt von Hugai Kurita aus dem Orden fordert. Das Kombinat gibt nach.



2933

Formierung der „ComStar Guards and Militia“, später bekannt unter dem Namen ComGuards.

2935

IlKhan Corian Tchernokov stirbt bei einem „Unfall“

2947

Ermordung von Primus Hollings York; Aufstieg von Adrienne Sims.

IlKhan Tobias Katib wird für seine Verwicklungen in den Tod von ilKhan Tchernokov hingerichtet.

2959

(November) Primus Sims gründet den Explorer Service, später bekannt unter dem Namen Explorer Corps.

2965

Clan Cloud Cobra stößt auf die Tanite Zivilisation



2977

Clan Blood Spirit führt die Rolle des ilChi für Clan Snow Raven wieder ein und beginnt Verhandlungen. Die Cloud Cobras vollenden ihre Eroberung der Taniten.

2979

Die Tripitz Affäre findet statt, als Truppen der ComGuards einen Black Lion Zerstörer des Sternenbundes nahe New Vandenberg zerstören. Dieser Vorfall führt zur Legende der „Vandenberg White Wings“.

Die Clans Snow Raven und Blood Spirit schließen einen Handel „WarShips gegen Mechs“ ab.

2980

Clan Jade Falcon ruft nach einer Invasion der Inneren Sphäre. Sie scheitern, allerdings führt dies zur Spaltung der Clans in Kreuzritter und Bewahrer.

2983

Ein Versuch des Clans Snow Raven, die Ölfelder von Clan Sea Fox auf Priori zu erobern, scheitert.

2984

Khan Howell von Clan Snow Raven läßt den genetisch veränderten Diamanthai in den Gewässern Strana Mechtys frei. Der Seefuchs wird dadurch ausgerottet, was dazu führt, daß Clan Sea Fox seinen Namen ändern will.

Durch Intelser erfahren die Clans von den Nachfolgekriegen

2985

(September) Nach unzähligen Trials wird auf Clan Sea Fox Clan Diamond Shark.

2982

Die ECV Fortitude und Discovery beginnen ihre 1600 Lichtjahre lange Reise in den Orion-Nebel.

3000

Zwölfte Schlacht um Hesperus.

(11. November) Die Kreuzritter forcieren eine Abstimmung zur Invasion, was letztendlich zum Dragoner-Kompromiß führt. Khan Norizuichi der Ice Hellions wird von ihrem saKhan, Ernest Wick, in einem Trial of Annihilation gegen den Kompromiß getötet.

3004

Wolfs Dragoner verlassen den Clan-Raum. Sie kommen 3005 in den Vereinigten Sonnen an.

3015

(8. März) Anton Marik nimmt Angehörige von Wolfs Dragonern als Geiseln. Als Jaime Wolf sich weigert zu kapitulieren, tötet Marik die Geiseln.

(22. März) Wolfs Dragoner greifen Mariks Basis auf New Delos an. Sie töten ihn und seinen Truppen, was den Bürgerkrieg beendet.

3028

(20. August) Hanse Davion heiratet Melissa Steiner. Der Vierte Nachfolgekrieg beginnt. Er dauert bis Januar 3030.

3029

Ulric Kerensky zögert die Invasion erneut heraus.

3034

Die Freie Republik Rasalhaag wird gegründet. Die Ronin Kriege folgen.

3039

(April) Der Krieg von ,39 beginnt (er endet im Dezember).

3046

Ein Angriff von Clan Ghost Bear auf Niles tötet Khan Lair Seidman von den Hell's Horses. Sein Nachfolger, Malavai Fletcher, ist ein Kreuzritter, der seinen Clan in das andere Lager bringt.

3048

(27. September) Clan Smoke Jaguar kapert die Outbound Light, ein Schiff des Explorer Corps, im Huntress System.

(21. November) Die Kreuzritter gewinnen die Abstimmung um die Invasion.

(12. Dezember) Leo Showers wird zum ilKhan gewählt.



3049

(Februar) Die ersten Einheiten der Clans machen sich auf den Weg in die Innere Sphäre.

(Juni) Der Großteil der Clantruppen fliegt in die Innere Sphäre.

(August) Erste Kontakte zwischen den Clans und Peripherietruppen.

3050

(7. März) Die Clans starten die Erste Welle der Invasion gegen Ziele in der Inneren Sphäre.

(7. Mai) Die Smoke Jaguars verwüsten die Stadt Edo auf Turtle Bay.

(Jahresmitte) Die Kampagne „Hellion's Fury“ wird gestartet.

(10. September) Die AFFC erobern Twycross von den Clans zurück. Dies ist der erste Sieg der Inneren Sphäre.

(2. Oktober) Truppen des Kombinats halten Wolcott gegen Clan Smoke Jaguar.

(31. Oktober) Die Clan Invasion wird gestoppt, nachdem der ilKhan von einem Rasalhaager Selbstmordangriff getötet wird.

3051

Natasha Kerensky kehrt zu Clan Wolf zurück.

(Januar) Die Führer der Inneren Sphäre versammeln sich auf Outreach.

(28. Februar) Begräbnis von Leo Showers.

(19. Juni) Ulric Kerensky von den Wölfen wird zum nächsten ilKhan gewählt. Er aktiviert die Steel Vipers, Nova Cats und Diamond Sharks als Verstärkung für die Invasionstruppen.

(29. Oktober) Die Clans nehmen die Invasion wieder auf.

3052

(5. Januar) Kampf um Luthien.

(1. - 21. Mai) Die Schlacht um Tukayyid beginnt ebenso wie Operation Scorpion. Die Auseinandersetzung endet mit einem Sieg für ComStar und einem 15jährigen Halt der Invasion.

3054-55

Bürgerkrieg der Dragoner.

Der Pakt zwischen Falken und Raben zerbricht.

3055

(Februar) Clan Truppen getarnt als Rote Korsaren dringen über die Linie von Tukayyid vor. Truppen des Clans Wolf und die Kell Hounds stoppen sie.

(Februar) Clan Ghost Bear komplettiert die Schiffe der Leviathan-Klasse und beginnt die Umsiedelung in die Innere Sphäre.

(April) Star Captain Trent der Smoke Jaguars läuft zu ComStar über. Er reist die Exodus-Route entlang und erreicht Ende 3058 die Innere Sphäre.

(19. Juni) Melissa Steiner wird ermordet.

(11. September) Der Rote Korsar wird auf Arc Royal besiegt.

(25. - 26. Oktober) Der Rote Korsar wird auf der Peripheriewelt Elissa gefaßt.

3057

(10. Juni) ilKhan Ulric Kerensky wird Verrat vorgeworfen.

(18. September) Der lyranische Teil des Vereinigten Commonwealth tritt aus dem Bund aus und gründet die Lyranische Allianz.

(8. August) Ulric wird für schuldig befunden und verlangt einen Widerspruchstest. Der „Refusal War“ beginnt und wütet im Territorium der Jedefalken. Clan Jade Falcon tötet Kerensky und erklärt ein „Trial of Absorption“ gegen Clan Wolf.

(September – Dezember) Der Tod Joshua Mariks löst einen Krieg zwischen dem Vereinigten Commonwealth und der Liga aus.

(14. Dezember) Star Captain Vladimir aus dem Hause Ward geht gegen die Forderung der Falken vor, tötet deren saKhan und erreicht die Freiheit für die restlichen Wölfe, die nun als Jade Wolves bekannt sind.

3058

(2. Januar) Vlad Ward der Jade Wölfe tötet den neuen ilKhan Elias Crichton und verkündet die Geburt eines neuen Clans Wolf.

(15. März – 10. Mai) Um die Stärke ihres Clans zu beweisen, führt Khan Marthe Pryde die Jedefalken gegen mehrere Ziele in der Lyranischen Allianz. Sie besetzen einige Planeten, darunter Coventry.

(1. Oktober – 21. November) Gesandte der Whitting Konferenz einigen sich auf die Gründung eines neuen Sternenbundes.

(15. November) Sun-Tzu Liao wird Erster Lord des Sternenbundes.



(19. November) Lincoln Osis vom Clan Smoke Jaguar wird zum neuen ilKhan gewählt. Sein Ziel ist die Wiederaufnahme der Invasion.

3059

(Februar) Clan Star Adder absorbiert Clan Burrock. Clan Blood Spirit will eingreifen und wird hart getroffen.

(März) Die Blood Spirits ziehen sich nach York zurück. Sie vertreiben die Jade Falcons; Clan Snow Ravens zieht sich zurück.

(1. Mai) Task Force Serpent beginnt ihre Reise nach Huntress.

(20. Mai – 18. September) Truppen des neuen Sternenbundes attackieren die Besatzungszone von Clan Smoke Jaguar. Der Clan flieht nach heftigen Kämpfen nach Huntress. Victor Steiner-Davion und Precentor Martial Focht führen die Verfolgungsruppen an.

(15. Dezember) Task Force Serpent liefert sich ein Gefecht mit WarShips von Clan Ghost Bear.

3060

(3. Januar) Morgan Hasek-Davion wird unter mysteriösen Umständen ermordet.

(9. Februar) Der letzte Transport von Clan Ghost Bear verläßt Arcadia.

(März) Nachdem Sun-Tzu Liao die Abwesenheit von Victor Steiner-Davion bemerkt hat, beginnt er seine verlorenen Gebiete in der Chaos March zurückzuerobern.

(1. März) Task Force Serpent, befehligt von Ariana Winson, beginnt ihren Angriff auf Huntress.

(24. März) Truppen von Clan Smoke Jaguar, geführt von Hang Mehta, beginnen den Gegenangriff. Eine zweite Truppe unter dem Kommando von Lincoln Osis erreicht das System.

(30. März) Der Widerstand der Jaguars ist gebrochen und ein verletzter ilKhan Osis zieht sich nach Strana Mechty zurück. Ariana Winson stirbt im Gefecht, kurz bevor Prinz Victors Truppen auf Huntress eintreffen.

(5. April) Die letzten Jaguar-Truppen auf Huntress werden ausgelöscht.

(18. April) Victor Steiner-Davion führt eine Einsatztruppe der SLDF nach Strana Mechty und fordert das Große Konklave zu einem „Trial of

Refusal“ heraus.

(23. April) Das „Great Refusal“ wird zwischen den acht Kreuzritter-Clans und Einheiten der SLDF ausgefochten. Die Truppen der Inneren Sphäre gewinnen fünf der Gefechte. Clan Nova Cat kämpft auf der Seite der Inneren Sphäre.

(25. April) Victor Steiner-Davion spricht vor dem Großen Konklave und verkündet das Ende der Invasion. Er lädt die Clans ein, zurückzukehren und dem Sternenbund beizutreten, doch droht mit hartem militärischen Auftreten, sollten die Clans diesem Beschluß keine Beachtung schenken.

(27. April) Das Große Konklave erklärt Clan Nova Cat für nicht mehr zu den Clans gehörig. Einige Bewahrer-Clans, besonders die Diamond Sharks und Snow Ravens, decken den Rückzug der Katzen aus dem Clanraum.

(Mai – heute) Trials um die vorherigen Besitztümer der Clans Smoke Jaguar, Nova Cat und Ghost Bear werden ausgetragen.

(Juli – April) Clan Steel Viper verlagert Material und Eliteeinheiten in die Innere Sphäre.

(18. Juli) Die SLDF bereiten den Rückflug vor. Lootera, die Hauptstadt von Huntress, wird als Stadt unter Sternenbund-Kontrolle verwaltet. Sir Paul Masters bleibt als Militärgouverneur und Botschafter der SLDF zu den Clans zurück.

(22. September) Truppen des St. Ives Paktes versuchen Sun-Tzu Liao auf Hustaing gefangen zu nehmen oder zu töten. Sie werden von Haus Hiritsu besiegt.

(Oktober) Die letzten Novakatten verlassen den Clanraum um sich im Kombinat anzusiedeln.

(November – Dezember) Katherine Steiner-Davion überredet ihre Schwester Ivonne als Regent des Vereinigten Commonwealth zurückzutreten. Sie übernimmt dann die Kontrolle und führt die Wiedervereinigung mit dem Lyranischen Commonwealth durch.

(1. Dezember) Der Erste Lord Sun-Tzu Liao beordert SLDF-Truppen in den St. Ives Pakt, um eine Pufferzone zu schaffen. Der Versuch, die Truppen des Paktes auf Grenzwelten zu entwaffnen, scheitert am Widerstand der Soldaten.



**3061**

(Januar) Die Situation in St.Ives verschlechtert sich. Ende des Monats befinden sich der Pakt und die Konföderation Capella offiziell im Krieg.

(1. Januar) Marthe Pryde verläßt mit einem großen Teil ihrer Truppen den Clanraum und nimmt Kurs auf ihre Besatzungszone.

(15. März) Die Reste der Task Force Serpent erreichen das Draconis Kombinat.

(1. April) Clan Steel Viper startet seine erste Angriffswelle gegen Ziele in der Besatzungszone des Clans Jade Falcon. Sie greifen 13 Welten an und nehmen alle Ziele nach 6 Wochen ein.

(16. Mai) Die zweite Welle startet, wird aber schon nach zwei Wochen aufgehalten.

(1. Juni) Die Truppen der Jedefalken unter dem Kommando von Marthe Pryde erreichen die Besatzungszone und starten vernichtende Gegenangriffe von Wolf Clan Territorium aus. Zusätzlich zu den besetzten Welten werden auch Ziele der Steel Vipers angegriffen.

(6. Juni) Precentor Martial Trent Arian wird ermordet. Cameron St. Jamais wird neuer Precentor Martial.

(4. Juli) Die Jedefalken besiegen die Steel Viper. In den Kämpfen erleidet Khan Zalman eine persönliche, peinliche Niederlage. Clan Steel Viper akzeptiert Hegira und zieht seine Truppen aus der Inneren Sphäre zurück.

(November) Der Wahlprinz Haakon Magnusson der Freien Republik Rasalhaag tritt zurück. Ragnar Magnusson, der von den Clans gefangen genommen wurde, wird neuer Wahlprinz. Bis zu seiner Rückkehr wird General Christian Månsdotter die Amtsgeschäfte übernehmen.

(1. – 5. November) Die zweite Whitting Konferenz wird auf Tharkad abgehalten. In einem dramatischen Schachzug wird Victor Steiner-Davion zum neuen Precentor Martial von ComStar und Kommandierendem General der SLDF erklärt. Theodore Kurita wird neuer Erster Lord.

3062

(Januar) Clan Steel Viper erreicht die Heimatwelten.



Columbus - die Operationsbasis des Explorer Corps

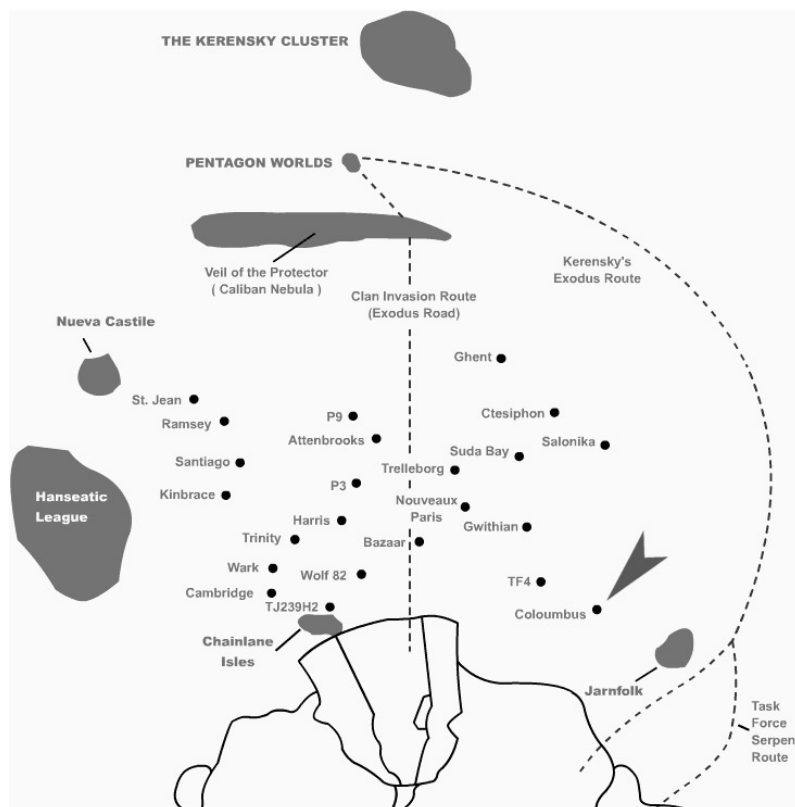
Eine der interessantesten und mysteriösesten Einheiten der Inneren Sphäre ist das Explorer Corps von ComStar. Primus Adrienne Sims, der neunte Primus von ComStar, beschloss 2959, von Alpträumen über Pferde aus der Hölle, smaragdfarbene Falken und Vipern aus Metall, die die Innere Sphäre bedrohen geplagt, die Gründung einer Einheit, die der Erforschung des tiefen Weltraumes jenseits der Peripherie dienen sollte. Das Explorer Corps war geboren und dessen Schiffe waren von nun an, getarnt als Händler, Piraten oder Söldner in den Weiten des Weltraumes unterwegs, um Gefahren von außerhalb rechtzeitig zu erkennen und vor allem den Verbleib der Sternbundtruppen um Aleksandr Kerensky zu klären.

Doch dieser Auftrag ging gehörig nach hinten los. Im Jahre 3048 sprang die Outbound Light, ein Schiff des Explorer Corps in ein unbekanntes System. Nicht in der Lage die Angreifer abzuwehren, wurde das Schiff gekapert und die Crew gefangen genommen - das unbekannte System gehörte den Smoke Jaguars, die Hauptwelt war Huntress. Khan Leo Showers nutzte die Situation geschickt aus, erklärte, dass die Heimatwelten der Clans kurz vor der Entdeckung durch die Innere Sphäre stehen und erklärte die Invasion.

Inzwischen sind Jahre vergangen, die Hauptaufgabe des Explorer Corps bleibt jedoch bestehen. Die Erkundung des Raumes jenseits der Inneren Sphäre mit besonderem Blick auf die Aktivitäten der Clans.

Auf den nächsten Seiten findet ihr ein Dossier des Geheimdienstes von Wolfs Dragonern, WolfNet, der die Operationsbasis des Explorer Corps etwas genauer vorstellt. Vielleicht schlägt es den einen oder anderen Rollenspieler ja mal dorthin. Eine Kampagne mit einem Besuch auf der Station ist sicherlich lohnend. Columbus bietet sich als Operationsbasis in Richtung Clanraum einfach an.

WOLFNET ARCHIVE FILE COL-26342,
access level delta,
low security



Die Entdeckung von Columbus

Die Entdeckung der verlassenen Sternbunanlage Columbus im Jahre 3023 ist bis heute der größte Erfolg des Explorer Corps. Die Anlage wurde von einem Team der ECV Von Braun während eines Scans des Epsilon Pegasus Systems, ca. 780 Lichtjahre kernwärts von Terra, entdeckt. Kurz nachdem man in das System gesprungen war, entdeckte man Anzeichen für Leben auf einem der beiden nördlichen Kontinente von Pegasus IV. Man startete eine Robotersonde, die die Existenz von Landebahnen, Gebäuden und Strassen bestätigte, aber keine Lebenszeichen fand. Im Glauben, eine verlassene Kolonie gefunden zu haben, machte sich das Team für die Erkundung bereit.

Nachdem man ungefähr 50 Kilometer entfernt gelandet war, begann man die vorsichtige Annäherung. Erste Eindrücke bestätigten, dass die Einrichtung



von Menschen geschaffen war, mit Gebäuden und Straßen aus Beton, und wohl lange verlassen war. Die Vegetation überwucherte einen großen Teil und verbarg damit die wirkliche Ausdehnung der Anlage. Nachdem das Team sich einen Weg durch die dichten Pflanzen gebahnt hatte fand man schnell Hinweise auf den wirklichen Zweck: Die Gebäude gehörten zu einer alten Forschungsstation des Sternenbundes.

Da die Anlage weit jenseits des bewohnten Weltraums errichtet worden war und deshalb von üblichen Störfunk einer technologischen Gesellschaft verschont war, dachte man zuerst, dass die Anlage ein Radioobservatorium ist. Allerdings war die Ausdehnung dafür eigentlich zu groß und man fand nach einer Untersuchung der nach 250 Jahren noch funktionsfähigen Computer schnell heraus, dass diese Basis mit Namen Columbus das Sternenbundequivalent zum Explorer Corps beherbergte und von einer ansehnlichen Garnison geschützt wurde.

Die Computer enthielten allerdings wenig Informationen über die Expeditionen, die von Columbus aus gestartet wurden, allerdings enthielten sie einen Bericht von einer mysteriösen Begegnung mit einem Sprungschiff im Jahre 2755. Das Schiff sprang wohl in das System und blieb dort mehrere Tage, um das Pegasus System zu scannen. Als die Garnison allerdings einen Erkundungstrupp lossendetet, verschwand es ebenso spurlos, wie es aufgetaucht war. Nach den Computeraufzeichnungen war das Schiff unbewaffnet, entfaltete kein Sprungsegel und war mit einem Design aus gewundenen Linien und anderen Motiven bedeckt.

Unsicher über die Absichten des Schiffes, ging ein Teil der Garnison an Bord ihrer Schiffe und setzte zur Verfolgung an. Das Ziel war nicht gespeichert, allerdings kann man aus den Logfiles des HPG-Transmitters schließen, dass eine größere Anzahl Nachrichten spinwärts von Epsilon Pegasus gesendet wurde - vielleicht zu den Truppen. Diese Übertragungen endeten 2756, allerdings konnte man den Inhalt ohne den fehlen Nachrichtenrecorder des HPGs nicht rekonstruieren.

KOMMENTARE:

I.Chandra: Nach der Lage der Basis und der Verzerrungen auf dem Schiff erscheint es plausibel, dass der Besucher ein Sprungschiff des JärnFölk gewesen sein könnte. Das JärnFölk ist eine relativ

friedliche Gruppe skandinavischer Siedler, die irgendwann im 24. Jahrhundert eine Welt ungefähr 250 Lichtjahre spinwärts von Columbus besiedelten. Die Clans erbeuteten 2981 eines ihrer Sprungschiffe, stuften sie dann allerdings als harmlos ein. Die Informationen, die wir besitzen, deuten nicht darauf hin, dass sie in der Lage sind, ein Regiment des Sternenbundes zu vernichten.

Nach der Katalogisierung und Reinigung des Komplexes, begann das Explorer Corps mit der Einrichtung der Basis als weiteren Stützpunkt für Vorstöße in den Raum.

Columbus

Als größte Basis des Explorer Corps dient Columbus als Ausgangspunkt für die meisten Schiffe des kernwärtigen Einsatzgebietes. Ursprünglich im Jahre 2549 gegründet, begann Columbus als eine kleine Wegstation in der Mitte eines 25-Kilometer Kraters auf dem Planeten Columbus im Epsilon Pegasus System. Schiffe der Hegemonie nutzten die Basis als Versorgungspunkt und als letzte Anlaufstelle, bevor sie ihre Expeditionen in die tiefe Peripherie fortsetzten. Die Lage der Basis nahe am planetaren Äquator sorgte für ein einigermaßen angenehmes Klima, war doch der Rest des Planeten fest im Griff der Eiszeit.

Nach der Gründung des Sternenbundes begann eine Welle der Kolonisation in der Peripherie. In den nächsten 50 Jahren wuchs die Basis von der Größe eines Lagerhauses auf die einer kleinen Stadt an. Landebahnen und eine permanente Garnison wurden gebaut ebenso wie Unterkünfte für Schiffsbesatzungen und Personal. Auch Freizeitanlagen wuchsen bald rund um die Anlage.

Doch am wichtigsten war, dass Ingenieure des Sternenbundes zwischen 2620 und 2641 Trockendocks und Reparatureinrichtungen für Landungsschiffe errichteten. Ähnliche Anlagen wurden auch im Orbit in Betrieb genommen unter anderem auch ein Trockendock für Sprungschiffe im höhlenreichen Mond von Columbus.

Der Sternenbund nutzte die fertiggestellte Anlage für die nächsten 130 Jahre ausgiebig, doch gab sie im Jahre 2780, kurz vor Kerenskys Exodus endgültig auf. Sie blieb bis zur Entdeckung durch die Von Braun im Jahre 3023 unbenutzt.



Stationsbeschreibung

Die zwei 500-meter Landebahnen sind das markanteste Zeichen von Columbus. Sie schneiden durch den dichten Wald um die Basis und wurden von der Crew der Von Braun als erstes gesichtet. Die beiden Bahnen und die anderen Landepads sind in der Zwischenzeit natürlich von Bewuchs befreit worden, allerdings lies das Corps die Vegetation ansonsten gewähren, um die Basis etwas vor feindlichen Beobachtern zu schützen.

Die eigentlich Basis sowie die Aufsetzpunkte für spheroide Landungsschiffe befindet sich am Kreuzungspunkt der Landebahnen. Dutzende von Lagerhallen umgeben die Landezone und ständig sind Tieflader und CargoMechs damit beschäftigt, Güter zwischen ihnen und den Landungsschiffen hin- und herzutransportieren. Andere Gebäude beherbergen Ausrüstung, unter anderem auch die sogenannten FireTenders - waffenlose Mechs, ausgerüstet mit großen Löschmitteltanks. Um einiges mobiler als konventionelle Löschfahrzeuge, hat sich diese Umrüstung schon bezahlt gemacht.

Die anderen Gebäude wie Kontrollturm und die Bürogebäude legen ebenfalls im Zentrum der Basis. Sie beherbergen u.a. auch die Analyseabteilung (obwohl Fort Cameron auf Tukayyid die offizielle Zentrale des Explorer Corps ist, wird die eigentlich Arbeit doch hier erledigt). Der Leiter der Basis benutzt die Büros im vierten Stock des Administrationsgebäudes und hat damit direkten Kontakt zum Analyseteam.

Eines der entlegeneren Gebäude des Columbus Komplexes beherbergt die Kommunikations- und Kryptographie Abteilung. Das Gebäude bezieht seinen Strom aus einem eigenen Fusionsgenerator, der zahlreiche Funk und Laserkommunikationssysteme sowie den massiven HPG-Transmitter der Basis speist. Die Sendeschüssel des HPG ist vier Kilometer außerhalb der Basis gelegen, um die Interferenz mit den Systemen der Landungsschiffe zu minimieren. Obwohl er nicht Teil des DRUM-Netzwerkes ist, ist der HPG in Reichweite eines primären Transmitters, von dem er in regelmäßigen Abständen Daten empfängt.

Wohngebäude und Erholungseinrichtungen nehmen den Rest der Basis ein. Ungefähr 1100 Menschen sind permanent auf der Basis stationiert, allerdings haben die Quartiere Platz für weitere 17000 Personen, sollte Bedarf bestehen. Die Größe

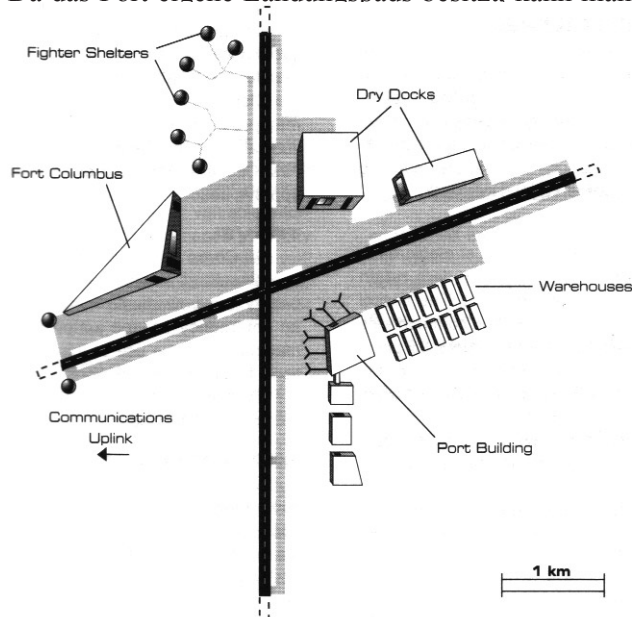
und Ausstattung der Wohnräume variiert deutlich untereinander. Normalerweise bewohnen Offiziere die dem Kommandozentrum am nächsten gelegenen Gebäude während einfaches Wartungspersonal bis zu zwei Kilometer außerhalb wohnen kann.

Die Auswahl an Freizeitangeboten auf Columbus kann sich sehen lassen. Es gibt Kinos, Sportbars, Clubs und Sporteinrichtungen. Die Erholungseinrichtungen werden vom Kommandeur der Basis und der Militärpolizei des Corps regelmäßig überwacht.

Die Gemeinschaft der Wissenschaftler auf Columbus hat ihre eigene Enklave ungefähr zehn Kilometer von der eigentlichen Basis entfernt. Hier gibt es Dutzende optische und Radioteleskope, die unabhängig voneinander funktionieren können, allerdings auch mit anderen Radioteleskopen im System zu einem sogenannten VLBA (Very Long Baseline Array) zusammengeschaltet werden können.

Die Trockendocks nördlich der Landebahnen sind über zahlreiche Taxi Lanes erreichbar. Zwei riesige mobile Plattformen können Landungsschiffe bis zu 20000 Tonnen zwischen den Landepunkten und den Docks transportieren. Größere Schiffe werden in der orbitalen Reparaturbasis versorgt.

Die Garnison befindet sich ebenfalls im Norden der Landebahn in einem Komplex bekannt als Fort Columbus. Die LuftRaumjäger, die in ihren eigenen Bunkern untergebracht sind, haben natürlich direkte Verbindung zu den Landebahnen. Mech, Panzer und Infanterie sind näher am Hauptgebäude zu finden. Da das Fort eigene Landungspads besitzt, kann man





das Fort auch als einen Raumhafen im Raumhafen betrachten.

Das Gebiet im Süden des Hauptkomplexes dient als Farmgelände und versorgt die Basis mit einem Minimalangebot an frischen Gütern. Das frische Obst und Gemüse ist rationiert; der Großteil der Versorgungsgüter für die Basis wird importiert.



Epsilon Pegasus System

NSC L 3-1222, 903

Stern: Epsilon Pegasus

Typ: G2V

Entfernung von Terra: 786 Lichtjahre

Planetensysteme: 6

Planet 1: Scorch

Typ: Lebloser Felsen

Durchmesser: 4220 km

Planet 2: Persephone

Typ: Lebloser Felsen

Durchmesser: 7130 km

Anzahl Satelliten: 2 (Freedom, Liberty)

Planet 3: Kew

Typ: Felsen

Durchmesser 12080 km

Gravität: 1.1 g

atmosphärischer Druck: 1700 Millibar

atmosphärische Zusammensetzung:

Kohlendioxyd, Sauerstoff, Stickstoff

höchste Lebensform: Säugetiere

durchschnittliche Oberflächentemperatur: 45 C

Planet 4: Columbus

Typ: Felsen

Durchmesser: 11200 km

Gravität: 0.9 g

atmosphärischer Druck: 800 Millibar

atmosphärische Zusammensetzung: Sauerstoff,

Stickstoff

höchste Lebensform: Säugetiere

durchschnittliche Oberflächentemperatur: 13 C

Anzahl Satelliten: 1 (Amor)

Planet 5: Mallory

Typ: Gasgigant

Durchmesser: 120000 km

Anzahl Satelliten: 11, 2 Ringe

Planet 6: Ophelia

Typ: Gasgigant

Durchmesser: 132000 km

Anzahl satelliten: 17, 1 Ring



Word of Blake

Während der Reformation ComStars nach der Schlacht von Tukayyid gegründet und von vielen als harmloser Haufen Fanatiker abgetan, hat Word of Blake seine wahre Macht mit der Eroberung Terras und dem gesamten Sol System gezeigt. Jetzt, wo die Wiege der Menschheit in unserer Hand liegt, haben uns die Menschen der Inneren Sphäre endlich wahrgenommen und viele schließen sich uns an. Im Geiste der Kooperation und dem Wunsch unseres Primus-im-Exil Thomas Marik folgend, haben wir dieses Dokument für den Ersten Lord des Sternenbundes zusammengestellt und hoffen, dass wir bald als vollwertiges Mitglied anerkannt werden. Wir erwarten die Anerkennung, die uns gebührt.

- Alexander Kernoff, Präsentor ROM des Word of Blake

17. März 3062

Historische Daten

Bis zur Schlacht von Tukayyid, ist unsere Geschichte die gleiche wie die von ComStar. Ich nehme an, dass sie diese Informationen von ComStar bekommen können, da man dort ja eine Verbreitung von Wissen so hoch schätzt.

Reformation und Abspaltung

Die Geschichte von Word of Blake beginnt während der Schlacht von Tukayyid. Der selige Primus Myndo Waterly hatte die Operation Skorpion in Gang gesetzt, einen Plan, der die Innere Sphäre vor dem Hinabsinken in die Barbarei bewahren sollte. Der Verräter Anastasius Focht und seine Marionette Sharilar Mori entschieden sich für den Mord an Primus Waterly, eine Tat, für die sie noch bezahlen werden. Focht setzte Mori als neuen Primus ein und der Abstieg ComStars begann.

Die Reformation begann, als der Teufel Focht ein Dokument veröffentlichte, dass angeblich von Jerome Blake geschrieben sein sollte. Dieser Text sprach davon, dass es das eigentliche Ziel von ComStar sei, Wissen zu verbreiten anstelle es zu verbergen und zu schützen. Mori benutzte diese Blasphemie als Basis für weitreichende Reformen, die alles missachteten, für was der Namen Jerome Blake steht. Viele, unter ihnen auch Präsentor Demona Aziz, jedoch waren außer sich aufgrund dieser Missinterpretation der

heiligen Ideen. Aziz war Präsentor von Atreus und ein Mitglied des Ersten Kreises, also folgten ihr viele auf ihrer Flucht in die Liga Freier Welten. Einmal dort, richtete Aziz eine Petition um Asyl an Captain-General Thomas Marik, ein ehemaliges Mitglied von ComStar und Verfechter des wahren Glaubens des heiligen Blake. Er stimmte zu.

Schier unglaubliche Zahlen von ComStar Flüchtlingen flüchteten nun in den Marik-Raum und spalteten sich bei der Ankunft in verschiedene Fraktionen auf. Sie nannten sich selbst Word of Blake (Blakes Wort). Marik traf sich mit den Führern der verschiedenen Fraktionen, um die Flüchtlingsfrage zu diskutieren; sie entschieden, dass der Planet Gibson der Liga Freier Welten die neue Heimat von Word of Blake werden und die HPGs im Marik-Raum von Word of Blake administriert werden, nachdem ComStar dieses Dienstes nicht länger für würdig befunden wurde. Eine dankbare Aziz ernannte ihn zum Primus-im-Exil von Word of Blake und die anderen folgten ihr.

Das regierende Konklave wurde ebenfalls auf dieser Versammlung ernannt. In Ermangelung eines echten Primus und ohne genug Kooperation, einen eigenen zu wählen, entschied man sich für diese Regierungsform. Das Konklave besteht aus den Führern der vier größten Fraktionen, mit dem hoch geschätzten Präsentor William Blane als Vermittler. Dem Präsentor Martial wurde ebenfalls ein Platz zugesprochen. Obwohl die Fraktionen gewechselt haben, besteht das Konklave noch immer aus vier Hauptmitgliedern.

Von Gibson nach Terra

Die Einwohner von Gibson waren von der Massenokkupation Word of Blakes nicht sonderlich begeistert und Guerillaaktivitäten nahmen stetig zu. 3053 brach dann ein waschechter Guerillakrieg aus, den die Gibson Befreiungsliga initiierte. Der Krieg dauerte bis Ende 3055, als eine konfuse große Schlacht zwischen der Word of Blake Miliz, den Rittern der Inneren Sphäre, der Gibson Befreiungsliga und Einheiten der Prinzipalität von Regulus ausbrach. Der Kampf endete mit dem Einsatz einer taktischen Nuklearwaffe durch die Befreiungsliga; dieser Schock beendete den Krieg. Wir übergaben den Initiator dieser Konfusion zur weiteren Befragung an ROM.



Der nukleare Zwischenfall, ein Anzeichen für die Unzufriedenheit der Einwohner Gibsons, beschleunigte den weiteren Zeitplan für das weitere vorgehen von Word of Blake: die Befreiung Terras von ComStar.

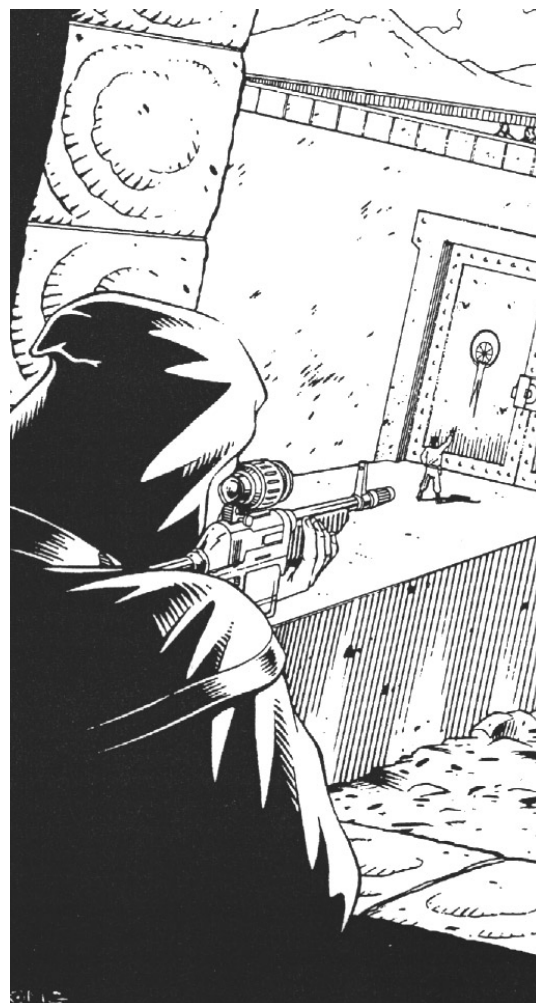
Der Plan, Terra zu befreien, nahm im Jahre 3057 während der Liao-Marik Invasion der Mark Sarna Formen an. Obwohl militärische Hilfe zu dieser Zeit für uns unmöglich war, unterstützten wir die rechtmäßigen Invasoren in der Kommunikation. Im Tumult konnte die Word of Blake Miliz einige HPG-Stationen in diesem Gebiet einnehmen und brachte unbemerkt drei volle Divisionen in Schlagdistanz Terras. Das Schicksal brachte den nächsten Schritt: Brion's Legion, die Söldnereinheit, die von ComStar angeheuert war um Terra zu beschützen, entschied, ohne Zweifel durch Unzufriedenheit mit ComStar, ihren Vertrag nicht zu verlängern. Die Offiziere der ComGuards entschieden sich als Ersatz für die Twenty-First Centauri Lancers, einer Elitesöldnereinheit.

Milizeinheiten landeten auf der Heimatwelt der Lancers und überzeugten die Lancer, dass der Dienst für ComStar eine schlechte Wahl ist. Die Lancers baten an, für ein paar Monate „eine ruhige Kugel zu schieden“, um der Miliz zu erlauben, ihre Identität anzunehmen und die Erlösung Terras zu beginnen. Wir achten die Lancers für ihre Taten, obwohl die Lügen, die sie über uns verbreitet haben, um ihre Reputation zu retten, deutlich übertrieben waren. Word of Blake reorganisierte zwei Divisionen, um der Zusammenstellung der Lancers zu gleichen und flog, als diese Einheit getarnt, nach Terra.

Am 28. Februar 3058 begannen wir die Operation Odysseus, wie die Befreiung genannt wurde. Ein Computerspezialist, der dir Wahrheit über ComStars Perversionen kannte, benutzte einen Hintereingang in ComStars Computersystemen, um eine große Anzahl ComGuards in ihren Garnisonen zu halten und änderte die Sicherheitscodes. Er wurde später von heidnischen Truppen erschossen, wir ehren jedoch sein Andenken. Gleichzeitig begann die getarnte Milizeinheit ihren Vormarsch gegen ComStar Einrichtungen weltweit. In dieser Nacht erreichte der Rest der ComGuards, mit Ausnahme der nicht-Offiziere der Toyama, die andere Aufgaben zu erledigen hatten, das System und setzte Verteidigungseinrichtungen, unter anderem das ComStar Space Defense System, der Ketzer außer Gefecht. In einer Woche war Terra unter der Kontrolle

des Word of Blake, dem es rechtmäßig gehört.

Es gab natürlich einige lose Enden. Kleine ComStar Widerstandszellen und Guerilla Aktivität hielten sich für fast drei Jahre, inzwischen haben wir sie jedoch ruhiggestellt. Die Wiederöffnung aller Basen, die der Computerspezialist verschlossen hatte, nahm Zeit in Anspruch; alle diese Basen sind jetzt wieder in Betrieb, einschließlich alle zwanzig Castle Brian. Die Flotte von Word of Blake war bisher allerdings nicht in der Lage die Titan Schiffswerften zu übernehmen, was den Verrätern einen Fuß in der Tür zum System lies. Dieses Problem wurde vor zwei Monaten gelöst, als Präzentor Klaus Hettig, der verantwortlich für die Werften war, seine Verirrung aufgab und in unseren Schoß zurückkehrte. Er säuberte die Einrichtung von Ungläubigen und verschaffte uns so die Zeit, die wir brauchten, bevor ComStar den Verrat bemerkte. Im Augenblick gehört das gesamte Sol System zu Word of Blake. Alle Milizeinheiten wurden von Gibson hierher verlegt sowie das meiste nicht-militärische Personal.





Neues Equipment für ComStar und WoB

Seit seiner Gründung stand ComStar immer an der Spitze der technischen Entwicklung. In der Tat hatte ComStar bis zur Ankunft der Clans im Jahre 3050 das höchste Technologielevel der Inneren Sphäre seit dem Zerfall des Sternenbundes erreicht. Sie behielten diesen Vorsprung durch aggressive Programme, die die Verbreitung von Technologiewissen verhinderten, die berühmteste davon war Operation Holy Shroud (Heiliger Schleier).

Es wird keinen überraschen, dass ComStar selbst neue Ausrüstungsgegenstände entwickelt. Bisher hat es gereicht durch ihr weitgespanntes Informationsnetz Erfindungen anderer Mächte zu „borgen“ und diese dann selbst zu verwenden. Doch nach dem Verlust von Terra an Word of Blake im Jahre 3058 wurde der Ruf nach weiterer Innovation lauter. Die Ergebnisse aus der Kommunikationsforschung nutzend, entwarfen die ComStar-Wissenschaftler zwei neue Systeme, die sie wieder an die Spitze bringen sollten: Der verbesserte K3-Computer und der verbesserte Narc-Werfer.

Verbesserter K3 Computer (C3i)

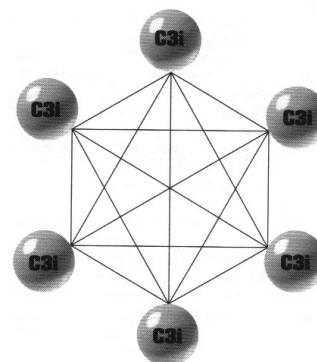
ComStar und das Draconis Kombinat haben seit dem Krieg von 3039 einen steten Austausch von Technologie betrieben. Beide Seiten behielten natürlich die neuesten Entwicklungen für sich, doch im Zuge des Clankrieges waren die Kuritisten bereit, Pläne ihres Kommando/Kontrolle/Kommunikations (K3/C3) Computers an ihre Alliierten abzugeben.

Da ComStar jahrhundertlang die Kommunikationsbranche dominierte, dauerte es nicht lange, bis ComStar-Techniker das C3-System verbesserten. Das verbesserte C3 System wurde einerseits entwickelt, um es besser an die Sechserstruktur der ComGuards anzupassen und teilweise um die Effektivität und Reichweite zu erweitern.

Nach ausgiebigen Tests wurde festgestellt, dass es keinen Weg für einen einzigen Master gab, sechs Einheiten gleichzeitig zu koordinieren. Die Lösung war so naheliegend, dass man sie zuerst übersah: Das ComStar-System beruht nicht auf einem zentralen Master, sondern erzeugt eine Art zelluläres Netzwerk, in dem jede Einheit unabhängig ist. Dieser Vorteil wurde mit einem Größen- und Preiszuwachs bezahlt, sowie dem Verlust der Fertigkeit, mehrere Lanzen zu

koordinieren. Allerdings kann da Netzwerk nun nicht mehr durch den Verlust einer einzigen Einheit deaktiviert werden.

Natürlich dauerte es auch nicht lange, bis ROM-Agenten von Word of Blake Wind von der Entwicklung bekamen und die Erfindung stahlen. Im Augenblick wird es von beiden Fraktionen in ungefähr gleichen Prozentwerten eingesetzt.



Regeln

Das verbesserte C3 System (C3i) ist Level 2 Ausrüstung und kann in Turnieren verwendet werden, wenn es die Regeln nicht ausdrücklich verbieten. Der verbesserte C3 Computer folgt allen Regeln des Standard C3 Computers wenn es unten nicht anders erwähnt wird.

Der C3i Computer verwendet das diesem Artikel folgende Ausrüstungsprofil.

Es gibt keinen Master. Jede Einheit eines C3i Netzwerkes muss einen C3i Computer besitzen. Bis zu sechs Einheiten können in einem Netzwerk zusammengeschlossen werden. Mehrere Netzwerke können nicht untereinander verbunden werden.

Da es keinen Master gibt, kann das Netzwerk nicht durch den Verlust einer Einheit lahmgelegt werden. Nur die Einheiten, die in Reichweite eines feindlichen ECM stehen oder deren Computer durch kritische Treffer zerstört wurden, sind aus dem Netzwerk ausgeschlossen.

C3i Computer sind nicht mit dem Standardsystem kompatibel und haben nicht die TAG(ZES)-Fähigkeiten des normalen C3 Systems.

Verbesserter Narc-Werfer

Trotz des Vorteils, den eine gutplatzierte Narc-Boje verschaffen kann, war sie bisher nicht gerade beliebt bei MechKriegern. Der Grund ist die kurze Reichweite; eine mit NARC ausgestattete Einheit muss gefährlich nahe an den Gegner heran. Im Fall von mit NARC ausgerüsteten LSRs haben diese



locker die doppelte Reichweite des Narc-Werfer, d.h. es muss ein Beobachter eingesetzt werden oder die LSR-Einheit muss nahe an ihren Gegner heran, um sich dann wieder auf Idealreichweite zurückzuziehen - nicht gerade vorteilhaft.

Schon kurz nach Fochts ersten Treffen mit den Clans, wurde den ComStar-Wissenschaftlern die Aufgabe gegeben, das alte System zu verbessern um die Reichweite zu erhöhen. Verbesserungen an Sternenbundtechnologie sind nie einfach und so brauchten selbst die besten Kommunikationsspezialisten der Inneren Sphäre mehr als 10 Jahre, um den verbesserten Narc-Werfer (iNARC) zu entwickeln. Dies bedeutete natürlich, dass die ComGuards ohne diese neue Technologie auf Tukayyid antreten mussten, aber zum Glück war die Hilfe nicht nötig.

Obwohl viele Kompromisse während der Entwicklung eingegangen wurden, ist das Endprodukt doch ein Meisterwerk der Elektronik und sollte den ComGuards auf jeden Fall einen Vorteil auf dem Schlachtfeld schaffen. Die offensichtlichste Verbesserung gegenüber dem Originalsystem ist eine Reichweitenerhöhung um mehr als 50%. Dies bedeutet, dass Narc-Beobachter nicht mehr unbedingt auf kleine, leichte Maschinen angewiesen sind; außerdem können schwerere Einheiten nun endlich auch den Narc-Werfer selbst zu ihrem Vorteil einsetzen.

ComStar gab sich jedoch nicht alleine mit der Reichweitenverbesserung zufrieden. Ihr spezielles

Wissen nutzend, entwickelten sie eine Reihe von Spezialpods, jeder mit seinem eigenen Nutzen im Kampf.

Berichte zeigen, dass keine Einheit des Word of Blake bisher iNarc verwendet hat. Ob dies bedeutet, dass die Blakisten die Technologie noch nicht besitzen oder einfach nicht einsetzen, ist unbekannt.

Regeln

Der verbesserte Narc-Werfer (iNarc) ist Level 2 Ausrüstung und kann in Turnieren verwendet werden, wenn es die Regeln nicht speziell verbieten. Er folgt, mit den nachfolgenden Ausnahmen, den Standard-Narc-Regeln wie im BattleTech Regelwerk beschrieben.

Das iNarc benutzt das Waffenprofil am Ende dieses Artikels.

Die verbesserten Narc-Pods sind größer als die Standardmodelle. Somit können sie im gleichen Maße wie Anti-Mech-Infanterie abgeschüttelt werden (siehe BattleTech Regelwerk). Ein erfolgreicher Würfelwurf zerstört einen Pod nach Wahl des Ziels. Im Gegensatz zu Anti-Mech-Infanterie kann man Narc-Pods jedoch nicht durch Springen oder hinfallen loswerden. Da sie keine Arme haben, können Fahrzeuge Narc-Pods nicht abstreifen, allerdings kann eine Crew, die bei Bewusstsein ist und deren Fahrzeug sich in einer Runde nicht bewegt in der Endphase alle iNarc-Pods entfernen. Dies funktioniert nicht mit Standard-Narc-Pods.

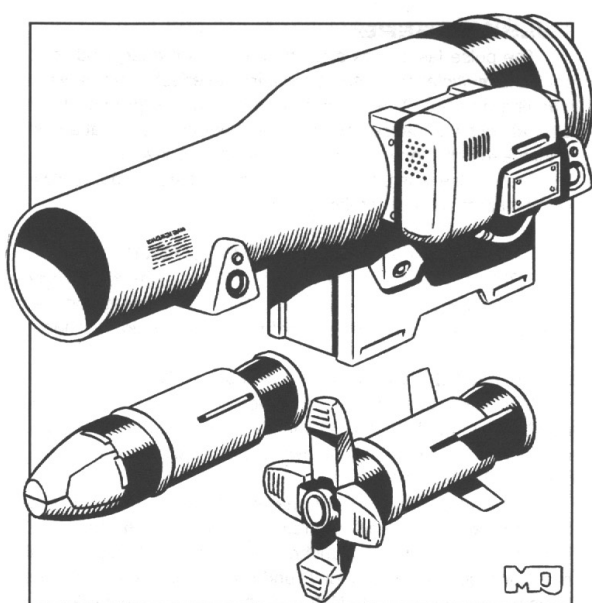
Für das iNarc-System sind einige Spezialmunitionen erhältlich, die wie andere Munitionstypen in vollen Tonnen geladen werden müssen. Der verwendete Munitionstyp muss bei der Waffendeklaration angesagt werden. Diese Munitionstypen können ausschließlich im iNarc verwendet werden.

Mehrere Pods des gleichen Typs auf einem Ziel addieren ihre Wirkungen nicht. Dies gilt auch für eine Einheit, die sowohl von Narc als auch einem iNarc getroffen wird. In diesem Fall hat nur das iNarc einen Effekt.

Kritische Treffer: Wenn eine Zeile, die iNarc Munition enthält, kritisch getroffen wird, gibt es eine Munitionsexplosion mit einem Schadenswert von 3 pro verbliebenem Schuss.

Homing Pods

Der standard iNarc Homing Pod kann mit Narc





ausgerüstete Raketen besser leiten als das Standard Narc. Zusätzlich zu dem +2 Modifikator auf der Raketentreffertabelle gibt es eine Erleichterung des Trefferwurfes um 1 Punkt. Mit Narc ausgestattete Raketen funktionieren sowohl mit Standard Narc als auch mit iNarc.

Explosive Pods

Das iNarc kann größere und damit auch stärkere Explosivpods als das Standard Narc abfeuern. Diese funktionieren wie die des Standard Narc, machen jedoch 6 Punkte Schaden.

Kritische Treffer: Wird eine Zeile mit iNarc Explosivmunition getroffen, erzeugt dieser 6 Punkte Schaden pro verbliebener Rakete.

ECM Pods

Entworfen, um hochentwickelte Waffensysteme zu stören, erzeugt ein ECM Pod ein Störfeld um das Ziel.

So lange das Ziel den ECM Pod nicht abstreift, leidet es unter den gleichen Auswirkungen, wie wenn es unter dem Einfluss eines feindlichen ECM stehen würde. Der ECM Pod hat keinen Wirkungsradius und wirkt somit nur auf der Einheit, an der er hängt.

Haywire Pods

Als eine spezialisierte Version des ECM Pods erzeugt ein Haywire Pod ein statisches und elektromagnetisches Störfeld, die die Ziel- und Waffensysteme des Ziels beeinflusst.

Solange ein Haywire Pod an einer Einheit hängt, erleidet diese einen Modifikator von +1 auf den Trefferwurf aller Waffen. Zusätzlich kann die Einheit nicht mehr als Beobachter für indirektes LSR Feuer eingesetzt werden. Die Einheit kann jedoch für Arrow IV beobachten, erleidet jedoch auch den +1 Modifikator auf den TAG (ZES) Wurf.

Nemesis Pods

Das Konzept des Nemesis Pods ist elegant und tödlich: verwende die feindlichen Narc-Signale für deine eigenen Narc-Raketen. Ursprünglich war dieses System nur gegen mit Narc ausgestattete Raketen effektiv, aber die Frequenzen wurden bald so eingestellt, dass es auch gegen Artemis, gelenkte LSR und Arrow IV verwendet werden kann.

Wenn ein Angriff mit Narc, Artemis IV oder

gelenkten LSRs stattfindet, gibt es eine Chance, dass die Raketen eine eigene Einheit mit einem Nemesis-Pod (Nemesis-Einheit) treffen, wenn diese in der Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel steht und eine Sichtlinie zwischen Angreifer und Nemesis-Einheit besteht.

Um herauszufinden, ob die Raketen die Nemesis-Einheit anstelle des eigentlichen Ziels treffen, wird der Angriff so durchgeführt, als wäre er gegen die Nemesis-Einheit gerichtet. Zusätzlich zu allen Modifikatoren wird noch eine +1 hinzugezählt. Wenn dieser Angriffswurf gelingt, treffen die Raketen die Nemesis-Einheit, ansonsten wird der Angriff auf das eigentlich Ziel normal ausgeführt.

Falls sich mehrere Nemesis-Einheiten zwischen Angreifer und Ziel befinden, werden erst diese der Reihe nach „als Ziel verwendet“ bis der Angriff eventuell beim eigentlichen Ziel ankommt.

Nemesis-Pods können auch Arrow IV Raketen „anziehen“, allerdings wird das etwas anders ausgeführt. Wenn eine Nemesis-Einheit neben dem eigentlichen Ziel des Arrow-Angriffes steht, gibt es eine 50 prozentige Chance, dass die Raketen in der Nemesis-Einheit einschlagen. Es wird 1W6 geworfen; bei einer 4-6 trifft die Attacke das eigentliche Ziel. Falls neben dem eigentlichen Ziel mehrere Nemesis-Einheiten stehen, wird der Prozentwert entsprechend angeglichen. Bei zwei Nemesis-Einheiten würde bei einer 1-2 das Ziel, 3-4 die eine Nemesis-Einheit und bei einer 5-6 die andere Nemesis-Einheit getroffen werden.



Contermine

Datum: 30.9. - 1.10.2000

Convention: Asgard Con IV

Ort: Ernst Ludwig Schule

Bad Nauheim

(zw. Frankfurt und Gießen)

Was geht? Samstag 10 Uhr bis Sonntag Open End

NON-STOP! Sa. 6,- So. 4,- Beide: 8,-; Spielleiter erhalten freien Eintritt und mehr!

Rollenspiele aller Welten, Zeiten und Genres.

Autorenrunden, D&D 3e Demo, RPGA-Runden,

WH40K- und Battletechturnier, Valhalla und

Tombola mit zahlreichen Preisen, Vampire-Live,

bis zu 23 Räume + Aula also reichlich Platz,

Stände, Verpflegung zu humanen Preisen. Für

Übernachtungsgelegenheiten nur Schlafsack und

Isomatte mitbringen.

Kontakt: Asgard Rollenspielverein e.V.

Postfach 1570

Bad Nauheim

homepage: www.asgard-ev.de

email: info@asgard-ev.de

Datum: 30.9. - 1.10.2000

Convention: SparrenCon

Ort: LUNA Sennestadt

Reichowplatz 1

33689 Bielefeld-Sennestadt

Was geht? Sa. 10.00 Uhr bis So. 18.00 Uhr NON-STOP! Für einen Tag 5,- DM, für beide Tage 8,- DM

Für Essen und Getränke ist gesorgt. Wer übernachten möchte, sollte seinen Schlafsack mitbringen. Übernachtung im Haus. Geboten wird unter anderem: Spielleiter Wettbewerb,

Workshop für Spielleiter, Rollenspiele aller Art

Kontakt: homepage: www.aventurium.de/sparrencon
email: anspielbar@poempel.com

Datum: 30.9. - 1.10.2000

Convention: 5. Helden Con

Ort: Volkshaus Marchtrenk

Österreich

Was geht? Samstag, 30. September von 10 Uhr bis

22 Uhr Sonntag 1. Oktober von 12 Uhr bis 18

Uhr Eintritt frei!

Rollenspielrunden, Brettspiele, Tabletops, Magic-

Turnier, Info-Stand, Gewinnspiel und allerlei

rund ums Rollenspiel

Kontakt: Roland Ernst

Volksgartenstr. 15a

A-4600 Wels

0676/5308324

email: ernst.roland@liwest.at

homepage: www.merlin.at/~hdh

Datum: 7. - 8.10.2000

Convention: Merkur Con

Ort: Jugendzentrum Fantasy

Konradsiedlung, Taunusstr.

93055 Regensburg

Was geht? Sa. 11.00 bis So. 16.00 Uhr NON-STOP!

DM 5 für einen Tag, DM 8 für beide Tage

inkl. Frühstück. Vorangemeldete Spielleiter und

Mitglieder des Merkur e.V. haben freien Eintritt.

Rollenspiele aller Art, TabTops z.B. Warhammer

Fantasy Kampagne Tohrkinssons Insel,

Gesellschaftsspiele. Das genaue Programm steht

noch nicht fest. Verkaufsstände: Dragon's Cave

und Handelskontor Luginsland.

Kontakt: Reinhard Hankofer

Tel.: 0941/4615314

homepage: www.dragons-net.de/regensburger-spieletage

Datum: 14.10.2000

Convention: Dragon Inn the second Age

Ort: Rieckhof

Hamburg Harburg

(Wegbeschreibung auf der HP)

Was geht? Auf dem Dragon-Inn werden

verschiedene Turniere ausgetragen, wie z.B.

BT, Warhammer, Disc Wars. Es wird

verschiedene Workshops und Rollenspielrunden

mit verschiedenen Systemen angeboten. Ein Live

Indoor Rollenspiel wird stattfinden.

Kontakt: email: dracoons@dragon-inn.de

homepage: www.dragon-inn.de

Datum: 26. - 29.10.2000

Convention: Spiel 2000

Ort: Messe Essen

Was geht? Im Augenblick noch nichts, ich

kümmere mich noch drum. Die MechForce wird

wahrscheinlich wieder einen Stand haben.



Kontakt: Friedhelm Merz Verlag

Postfach 210 250

53157 Bonn

Tel. 0228/342273

Fax. 0228-856312

Homepage: www.messe-essen.de

Datum: 11. - 12.11.2000

Convention: 10. Dreieicher Rollenspieltreffen

Ort: Bürgersaal Dreieich-Buchschlag

Was geht? Wir erwarten erfahrungsgemäß 500 bis

600 Besucher. Auch in diesem Jahr werden einige Spielverlage durch ihre Teams und Rollenspielvereine aus ganz Deutschland durch Gäste und Specials vertreten sein.

Als Programmpunkte wird es u.a. Workshops mit Autoren und Redakteuren, Autorenrunden und diverse andere Specials geben.

Natürlich sind aber auch einige Stände auf dem DRT zu finden. Traditionell Rollenspielläden, Science Fiction- und Verlagsstände. Und die Hauptsache, Rollenspiele wie AD&D, DSA, Shadowrun, Vampire, Star Wars, Paranoia, Asimaster, Rune Quest, Midgard, CoC, Space Gothic, GURPS, Mythos, Silbermond u. v. a. Aber auch einen eigenen Table Top und Cosim-Bereich am Sonntag.

Die MechForce wird zusammen mit dem Sternenbund ein Szenario anbieten, genauer Tag und Einzelheiten werden noch bekannt gegeben.

Voraussichtlicher Eintritt: Samstag: 8,- DM;

Sonntag: 5,- DM; beide Tage: 10,- DM

(vorangemeldete Meister haben wie immer freien Eintritt).

Kontakt: WIRIC

Postfach 301103

63274 Dreieich

email: dreieich.con@gmx.de für Spieler

wiric@gmx.net für Vereine und Verlage

Homepage: www.wiric.de

Datum: 11. - 12.11.2000

Convention: KlingenCon XI

Ort: Altes Hallenbad (jetzt Jugendzentrum)

Remscheid-Lennep

Was geht? Sa 10 Uhr bis So 18 Uhr NON-STOP!

6,- DM für einen, 10,- DM für beide Tage,

angemeldete Spielleiter bis zum 04.11.2000 frei

Übernachtungen möglich, Iso-Matten und

Schlafsäcke nicht vergessen; es gibt extra

Schlafräume! Wie immer wird auch dieses Mal

unser Küchenhobbit tolles für euch zaubern.

Dieses Mal wird's eine Überraschung geben!

Folgende Rollenspiele werden angeboten:

DSA, Deadlands, AD&D, Shadowrun, Paranoia,

Vampire, Gurps, Star Wars, Fading Suns und

vielleicht auch Opus Chaos! Wir stehen noch

in Verhandlungen mit dem Autor! Metaplanes,

RSP - Händler aus Wuppertal, wird mit

einem Stand vertreten sein. Als besonderes

Programmhight wird - wie jedes Mal - das

große Warhammer Fantasy Turnier (größer denn

je!) stattfinden. Dazu wird es denn 4. Teil der

Abenteuerserie "Die Burg" geben!

Kontakt: Andreas Schmitz

Tel.: 02192 / 83448

email: news@klingencon.de



Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

ComStar

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

"Madness with Met"

2. Division, II-pi
Arne Jürgensen
Gerlingweg 43
25335 Elmshorn
Tel.: 04121/5640
email: jürgensen-arne@t-online.de

Marik

Duncal Guards,
„Enlightened Valor“
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
Tel.: 0201/333989
email: eismardder@gmx.de

Davion

1. Davion Claymores
Thorsten Matz
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06336/94654
email: tmatz1234@aol.com

Liao

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

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

Kurita

2nd Sword of Light,
1st Battalion
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843

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

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



22nd Dieron Regulars
Vengeance of Dieron
Christian Schmitt
Steckengasse 36
55276 Oppenheim
Tel.: 06133/925918

Steiner

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

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

30. Lyranische Garde
"Bloodhunter"
Andre Füssel
Herman Löns Strasse 25
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

Wolfs Dragoner

Alpha Regiment,
Baker Battalion
"Red Devils"
Richard Cole
Ginnheimer Straße 18a
60487 Frankfurt
Tel.: 069/70794930
email: rcole@gmx.net

andere Söldner

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

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

1. Armee V-kappa "The Bear Maulers"
103rd Division IV-nu "Kimmelry's Raiders"
III-alpha "The Roadrunners"
Guido Günther
Bewerungstr. 17
45276 Essen
Tel.: 0201/504405
email: overburn@cityweb.de

Marik

Duncal Guards,
"Enlightened Valor"
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
Tel.: 0201/333989
email: eismardder@gmx.de



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

1st Marik Legionaires
"The Eagles of Atreus"
Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
Handy: 0177/4498415
email: 9910@01019freenet.de

Kurita

First Genyosha
"Legacy of Yarinaga"
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843

22nd Dieron Regulars
"Vengeance of Dieron"
Christian Schmitt
Steckengasse 36
55276 Oppenheim
Tel.: 06133/925918

1st Sword of Light "Ivory Dragon"
3rd Battalion
1st Company
"Fudo Myoo"
Richard Cole
Ginnheimer Straße 18a
60487 Frankfurt
Tel.: 069/70794930
email: rcole@gmx.net

St. Ives Compact

St. Ives Lanciers
Christian Bruns
Theodor-Heuss-Str. 2a
37412 Herzberg
Tel.: 05521/5364

Wolfs Dragoner

Alpha Regiment,
Able Battalion
"Killing Shadows"
Björn Drewes
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Gray Death Legion

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

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

Kell Hounds

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

**andere Söldner**

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

Northwind Highlanders
Jaffray's Hussars
Andre Füssel
Herman Löns Strasse 25
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

Clan 3058**Ghost Bear**

"Natural Born Killers"
2nd Line Provisional Cluster
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843

"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-net.de

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

"Stormbringers"
Thorsten Matz
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06336/94654
email: tmatz1234@aol.com

Wolf

"Red Death"
Delta Galaxy
4th Striker Cluster
Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de

13. Wolfsgarde
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
Tel.: 0201/333989
email: eismardder@gmx.de

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

179th Assault Cluster
"The Talons"
Andre Füssel
Herman Löns Strasse 25
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

Wolf in exile

Beta Galaxy "The Wolf Marauders"
2nd Wolf Strike Grenadiers "The Maulers"
2nd Binary
Richard Cole
Ginnheimer Straße 18a
60487 Frankfurt
Tel.: 069/70794930
email: rcole@gmx.net

Nova Cat

489th Assault Cluster
"The Third Eye"
Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
Handy: 0177/4498415
email: 9910@01019freenet.de
homepage: home.t-online.de/~novacats

Jade Falcon

Turkina Keshik, Trinary Alpha,
Alpha Talon 3, "Turkina Assaulters"
Christian Schmitt
Steckengasse 36
55276 Oppenheim
Tel.: 06133/925918

Coyote

Golden Keshik,
"Guardians of the prophecy"
Sascha Scherhak
Ingerweg 1
40670 Meerbusch
email: coyote.akademie@scherhak.de
homepage: www.scherhak.de/coyote

Snow Raven

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

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

Steel Viper

4th Viper Guards
"The Deadly Venom"
Dominik Speidel
Pfingstanger 2
37412 Herzberg
Tel.: 05521/3055
email: white.raven@t-online.de
homepage: home.t-online.de/home/white.raven

Blood Spirit

Omega Galaxy,
79th Blood Hussars
Olaf Heins
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
email: ohc@gmx.de



Gewinner des Chapterrankings (1.8.1999 - 31.7.2000)

Innere Sphäre 3031

Hamburg Husaren
Silent Caracals
Killing Shadows / Heavy Guards

Innere Sphäre aktuelle Zeitschiene

Bravehearts
Killing Shadows
Deathbringer

Clan

The Steel Bears
Red Death
The Black Bears

Nebenbei sei mal angemerkt, daß die Gewinner der aktuellen Zeitschiene ein Chapter des Sternenbundes sind (Glückwunsch Stefan und Co.). Ich denke mal, das sollte Ansporn genug für alle MFG-Chapter sein, in der nächsten Saison mal etwas aktiver zu werden.

Eine aktuelle Rangliste gibt es derzeit nur für die Clan-Zeitschiene, auch hier führt wieder der Sternenbund die Liste an.

Chapterrangliste Clan

Platz	Chapter	Clan	Verein	Punkte	Kämpfe
1	The Lone Wolves	Wolf-in-exile	Sternenbund	10	1
2	Golden Keshik	Coyote	MechForce	5	2
3	The Steel Bears	Ghost Bear	MechForce	-5	1

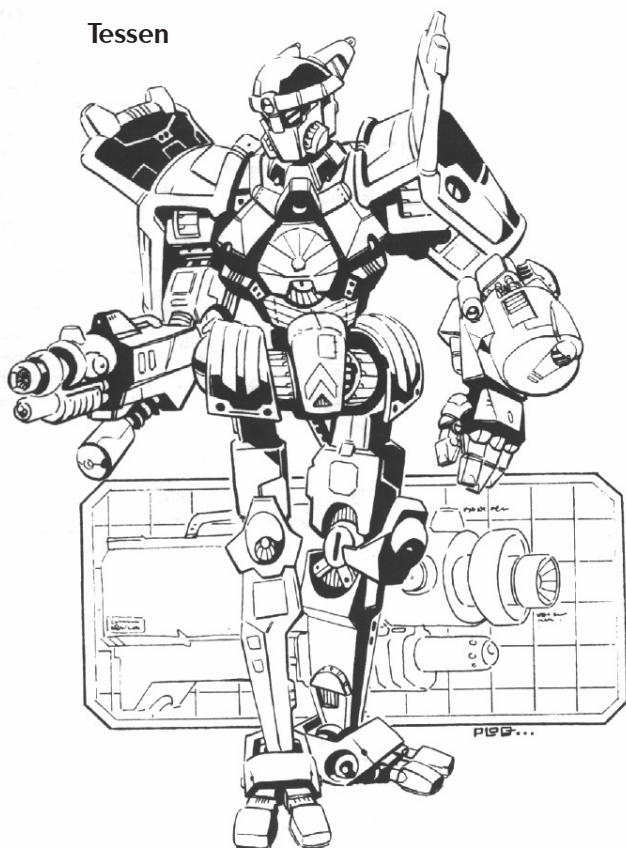


Neue Mechs

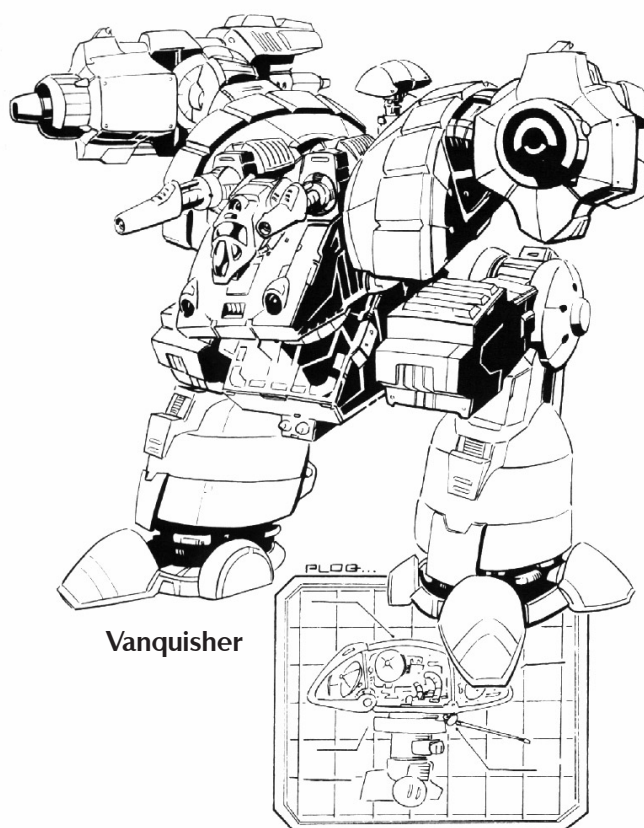
Ergänzend zu den beiden Ausrüstungsartikeln dieser Ausgabe gibt es auf den folgenden Seiten die jeweils passenden Mechs dazu. Drei Mechs für die Capellanische Konföderation sowie drei Designs für ComStar / Word of Blake. Die hier abgedruckten Exemplare sind aus den Field Manuals übernommen, sind durchgehend Level 2 Technologie und dürfen somit auch in offiziellen Kämpfen eingesetzt werden.

Wenn ihr am Ende einer Terra Post Ausgabe mehr Eigenbauten sehen wollt, seid ihr gefordert. Schickt mir eure Kreationen mit Geschichte und ich veröffentliche sie gerne. Die Redaktionsadresse findet sich im Impressum.

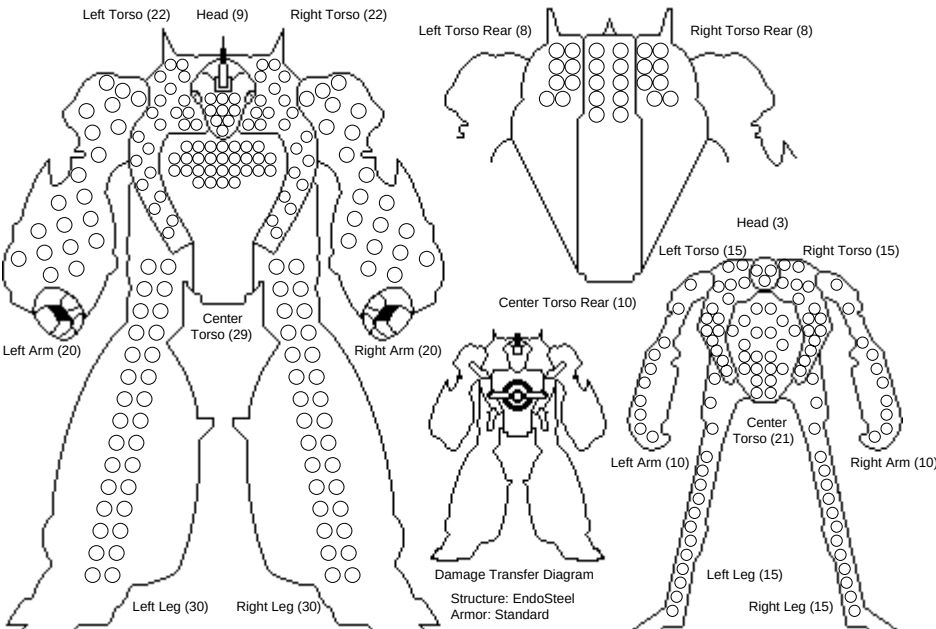
Tessen



Vanquisher



BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v2.0.7
Blackstone Interactive



Weapon Range Data (hexes)

Weapon	BTH mod	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER Medium Laser (x4)	-	5	5	-	4	8	12
iNarc Missile Beacon	-1	0	0	-	4	9	15

EXT-5E Exterminator

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
Mech Type: Biped
Tonnage: 65

Movement:

Walking: 6 [12]
Running: 9
Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
2	ER Medium Laser	LA
1	iNarc Missile Beacon	LT
2	ER Medium Laser	RA
1	C3i Computer	CT

Ammo

iNarc Ammo (16)

Max weapon heat: 20

Max heat dissipation: 20

Heat sink type: Double
OOOOOOOOOO

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

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

Critical Hit Table

Left Arm

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

Head

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

Right Arm

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

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- iNarc Missile Beacon
- iNarc Missile Beacon
- iNarc Missile Beacon

Center Torso

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

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- @iNarc (4)
- @iNarc (4)
- @iNarc (4)

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

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

Right Leg

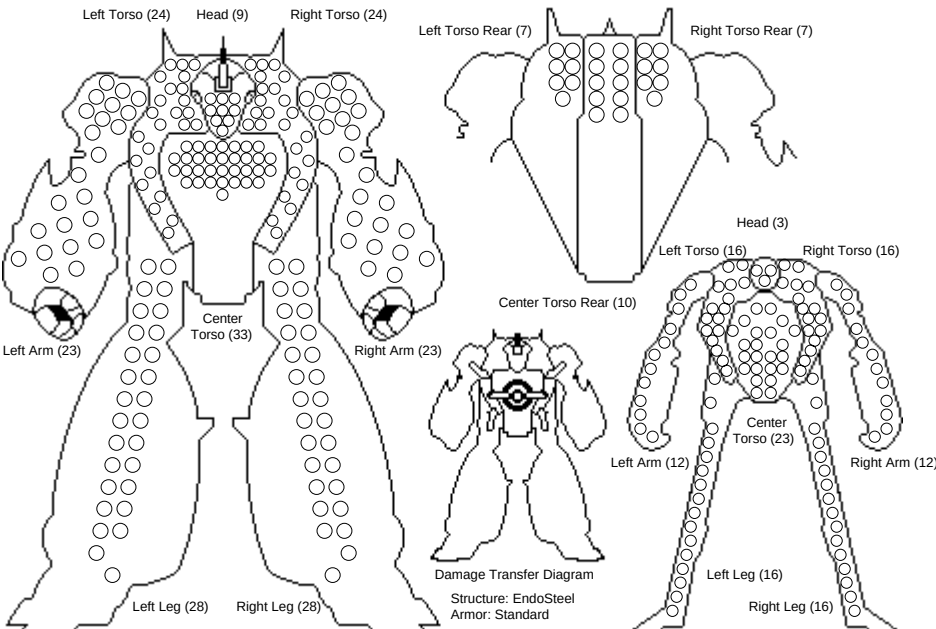
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

Battle Value: 1309
Cost: 18.743.010

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]

BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v2.0.7
Blackstone Interactive



Weapon Range Data (hexes)

Weapon	BTH mod	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER Large Laser	-	12	8	-	7	14	19
LB 20-X AC	-1	6	1	-	4	8	12
LRM 15	-	5	1	6	7	14	21

LHU-2B Lao Hu

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
Mech Type: Biped
Tonnage: 75

Movement:

Walking: 5
Running: 8
Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	ER Large Laser	LA
1	LRM 15	LT
1	LB 20-X AC	RA/RT

Ammo

LB 20-X AC Ammo - Cluster (15)
LRM 15 Ammo (16)

Max weapon heat: 23
Max heat dissipation: 20
Heat sink type: Double
OOOOOOOOOO

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

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

Critical Hit Table

Left Arm

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

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

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- LRM 15
- LRM 15
- LRM 15

- @LRM 15 (8)
- @LRM 15 (8)
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- EndoSteel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

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

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

Battle Value: 1410
Cost: 18.853.188

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC

- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- LB 20-X AC
- @LB 20-X AC [Cluster] (5)
- @LB 20-X AC [Cluster] (5)

- @LB 20-X AC [Cluster] (5)
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel

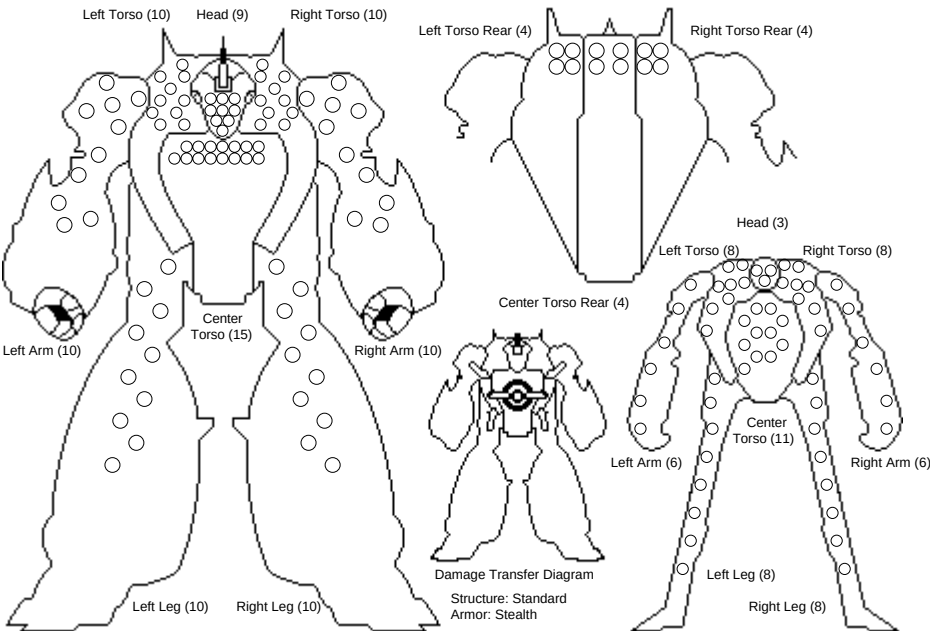
Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

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]

BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v2.0.7
Blackstone Interactive



Weapon Range Data (hexes)

Weapon	BTH mod	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER Medium Laser (x2)	-	5	5	-	4	8	12
Narc Missile Beacon	-	0	-	-	3	6	9
SRM 6	-	4	2	-	3	6	9

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Narc Missile Beacon

- Narc Missile Beacon
- Stealth Armor
- Stealth Armor
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Guardian ECM Suite
- Guardian ECM Suite
- @SRM 6 [Narc] (15)

- @Narc (6)
- @Narc (6)
- Stealth Armor
- Stealth Armor
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

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
- Beagle Active Probe
- Beagle Active Probe

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

Battle Value: 694
Cost: 6.090.525

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- Stealth Armor
- Stealth Armor

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

Right Torso

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

- SRM 6
- SRM 6
- TAG
- Stealth Armor
- Stealth Armor
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

RVN-4L Raven

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
Mech Type: Biped
Tonnage: 35

Movement:

Walking: 6
Running: 9
Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	Narc Missile Beacon	LA
1	Guardian ECM Suite	LT
1	SRM 6	RT
1	TAG	RT
2	ER Medium Laser	RA
1	Beagle Active Probe	CT

Ammo

SRM 6 Ammo - Narc (15)
Narc Missile Beacon Ammo (12)

Max weapon heat: 14
Max heat dissipation: 20
Heat sink type: Double
OOOOOOOOOO

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

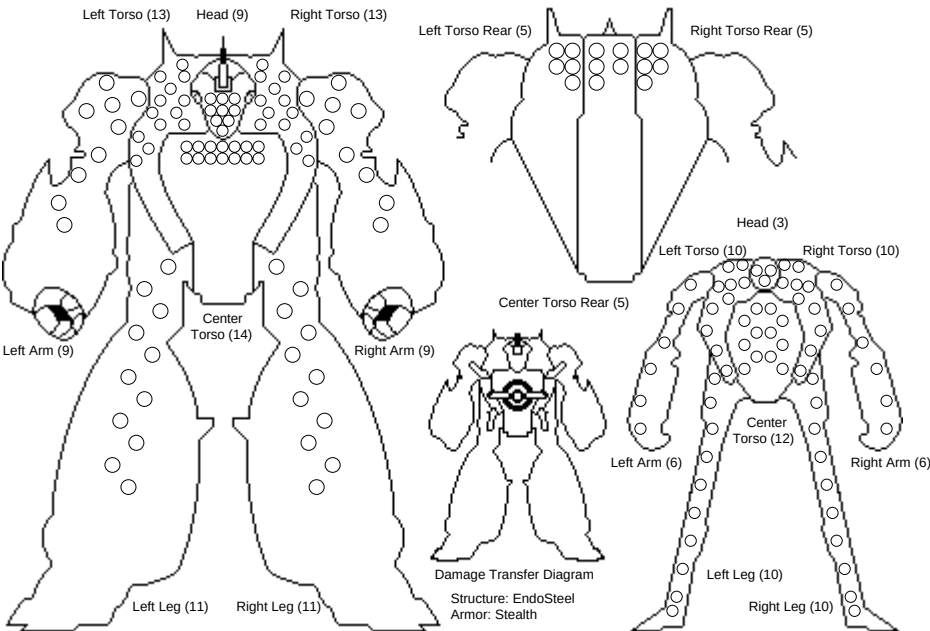
Hits Taken:

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

Heat Scale

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

BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v2.0.7
Blackstone Interactive



Weapon Range Data (hexes)

Weapon	BTH mod	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER Large Laser (x2)	-	12	8	-	7	14	19
ER Medium Laser (x2)	-	5	5	-	4	8	12

SYU-2B Sha Yu

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
Mech Type: Biped
Tonnage: 40

Movement:

Walking: 7
Running: 11
Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	ER Large Laser	LA
1	ER Medium Laser	LT
1	ER Medium Laser	RT
1	ER Large Laser	RA
1	Guardian ECM Suite	CT
1	TAG	H

Max weapon heat: 34
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)

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- EndoSteel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- TAG
- Sensors
- Life Support

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- EndoSteel

Center Torso

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

Right Torso

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

Left Torso

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

- ER Medium Laser
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- Stealth Armor
- Stealth Armor

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

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

Right Leg

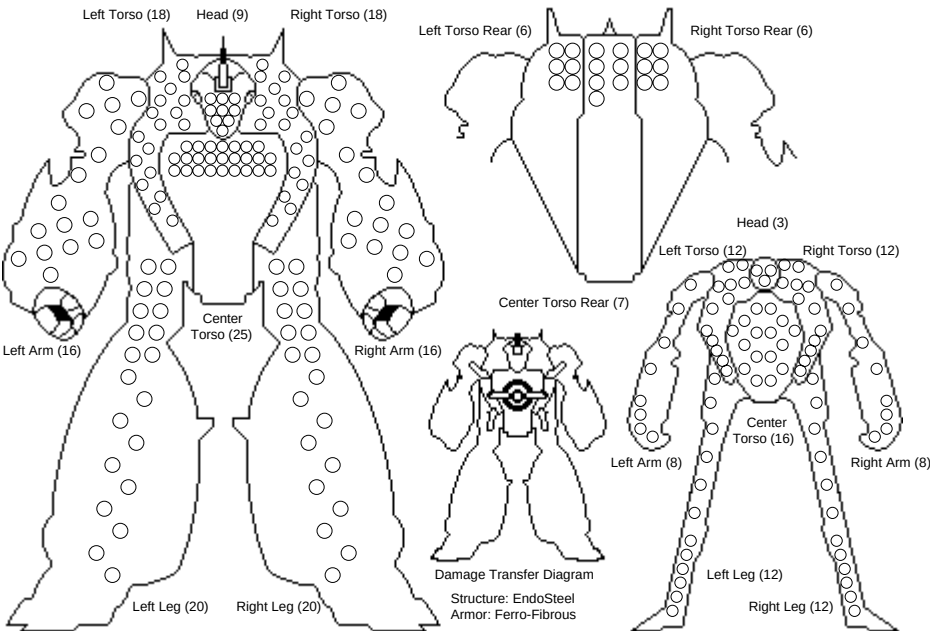
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

Battle Value: 1141
Cost: 7.859.134

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]

BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v2.0.7
Blackstone Interactive



Weapon Range Data (hexes)

Weapon	BTH mod	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER PPC	-	15	10	-	7	14	23
Medium Pulse Laser	-2	4	6	-	2	4	6
iNarc Missile Beacon	-1	0	0	-	4	9	15

TSN-1C Tessen

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
Mech Type: Biped
Tonnage: 50

Movement:

Walking: 6
Running: 9
Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	iNarc Missile Beacon	LA
1	ER PPC	RA
1	Medium Pulse Laser	RA
1	C3i Computer	CT
1	TAG	H

Ammo

iNarc Ammo (16)

Max weapon heat: 19
Max heat dissipation: 22
Heat sink type: Double
OOOOOOOOOO
O

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

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

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- iNarc Missile Beacon
- iNarc Missile Beacon
- iNarc Missile Beacon

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- TAG
- Sensors
- Life Support

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- ER PPC
- ER PPC
- ER PPC

Center Torso

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

Right Torso

- Medium Pulse Laser
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor
- EndoSteel
- EndoSteel

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel

Right Torso

- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- C3i Computer
- C3i Computer

- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- CASE

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

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 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
- Ferro-Fibrous Armor
- Ferro-Fibrous Armor

Left Leg

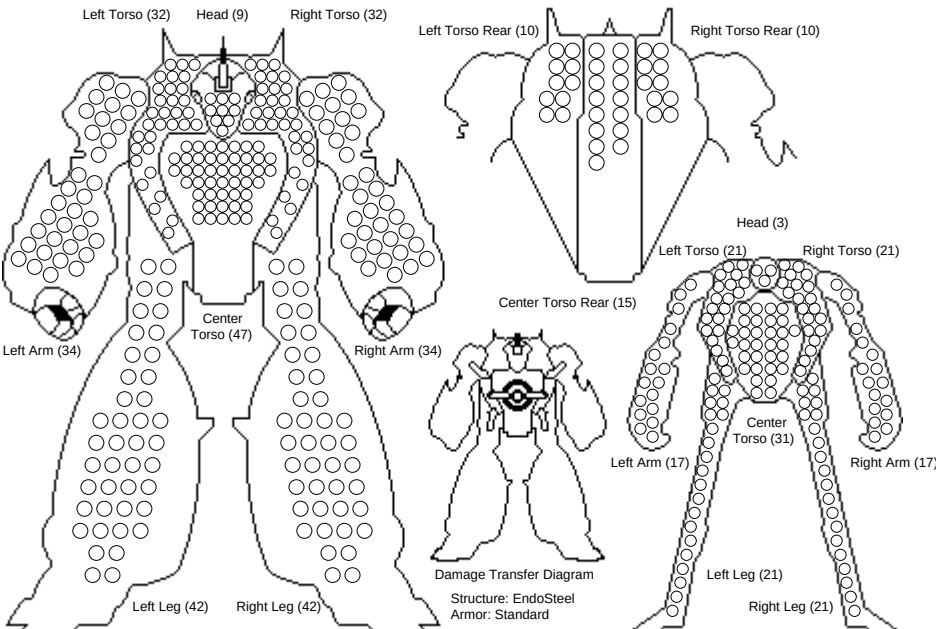
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

Battle Value: 1254
Cost: 10.824.000

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]

BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v2.0.7
Blackstone Interactive



Weapon Range Data (hexes)

Weapon	BTH mod	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER Large Laser (x2)	-	12	8	-	7	14	19
ER Medium Laser (x3)	-	5	5	-	4	8	12
Light Gauss Rifle (x2)	-	1	8	3	8	17	25

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Light Gauss Rifle

- Light Gauss Rifle
- Light Gauss Rifle
- Light Gauss Rifle
- Light Gauss Rifle
- @Light Gauss Rifle (16)
- @Light Gauss Rifle (16)

Left Torso

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- ER Medium Laser

- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- CASE

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- ER Medium Laser
- Sensors
- Life Support

Center Torso

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

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Light Gauss Rifle

- Light Gauss Rifle
- Light Gauss Rifle
- Light Gauss Rifle
- Light Gauss Rifle
- @Light Gauss Rifle (16)
- @Light Gauss Rifle (16)

Right Torso

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- ER Medium Laser

- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- CASE

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

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

Battle Value: 1834
Cost: 12.422.000

VQR-2A Vanquisher

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
Mech Type: Biped
Tonnage: 100

Movement:

Walking: 3
Running: 5
Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	Light Gauss Rifle	LA
1	ER Large Laser	LT
1	ER Medium Laser	LT
1	ER Large Laser	RT
1	ER Medium Laser	RT
1	Light Gauss Rifle	RA
1	C3i Computer	CT
1	ER Medium Laser	H

Ammo

Light Gauss Rifle Ammo (64)

Max weapon heat: 41
Max heat dissipation: 32
Heat sink type: Double

OOOOOOOOOO
OOOOOO

Pilot Name:

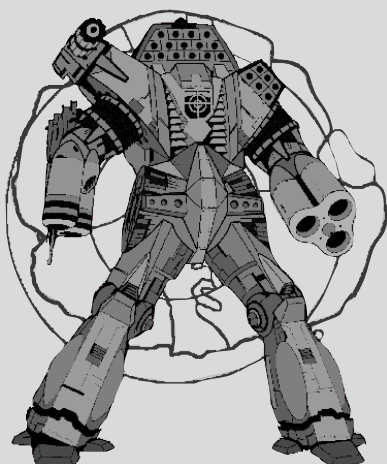
Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

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

Heat Scale

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



Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

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

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

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

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

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

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

Der Jahresmitgliedsbeitrag beträgt 48 DM zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 12 DM. Die Mitgliedschaft verlängert sich 3 Monate vor Ende eines Jahres automatisch um ein weiteres Jahr, wenn keine schriftliche Kündigung bei uns eintrifft. Der Antrag wird erst bearbeitet, wenn der vollständige Mitgliedsbeitrag bei uns eingegangen ist.

Ich bezahle den Beitrag

- ☐ bar anbei
☐ per Scheck anbei
☐ per Überweisung: Deutsche Bank 24
 Kontonummer: 4957676
 BLZ: 35070024

☐ per Einzugsermächtigung: Bank: _____
 Konto: _____
 BLZ: _____

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

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

Aktuelle Zeitschiene IS

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

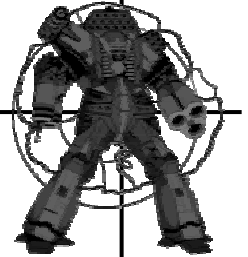
Zeitschiene Clan

- ☐ 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

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



MechForce Germany e.V.
Rellinghauser Str. 104
45128 Essen

Hattersheim, den 19.09.00

Einladung zur ordentlichen Mitgliederversammlung 2000

Hallo,

endlich ist es doch geschafft, der Termin für die Mitgliederversammlung 2000 steht nun nach einigen Versuchen endgültig fest. Am Samstag, dem 14.10.2000 ab 18.00 Uhr findet die ordentliche Mitgliederversammlung des MechForce Germany e.V. statt. Veranstaltungsort ist der Löwensaal, Hofheimer Str., 65719 Hofheim-Lorsbach.

Mit der Bahn steigt man vom Frankfurter Hbf kommend in die S2 Richtung Niedernhausen, Haltestelle ist Lorsbach. Vom Bahnhof aus die Straße runter und die Hauptstraße ein Stück nach links gehen, schon ist man da. Die Anreise per Auto geht über die A66, Ausfahrt Hattersheim. Dort der Beschilderung Richtung Eppstein folgen und immer geradeaus bis Lorsbach fahren. In Lorsbach erscheint irgendwann rechts die "Nassauische Schweiz", direkt daneben, kurz vor einem scharfen rechts-links-Knick der Straße ist der Löwensaal.

Die jährlich einzuberufende Mitgliederversammlung dient dem Informationsaustausch und zur Aussprache über die Aktivitäten der einzelnen Gremien (Vorstand und Arbeitskreise). Sie bietet den Mitgliedern die Möglichkeit, sich ein Bild über die finanzielle Lage des Vereins zu machen und ist die Plattform, um wichtige Entscheidungen zu treffen. Dieses Jahr steht unter anderem die Wahl eines neuen Vorsitzenden an. Alle Mitglieder sind herzlich eingeladen, bitte denkt an eure Mitgliedsausweise. Auch Nichtmitglieder sind willkommen, verfügen jedoch über keine Stimmrechte.

Tagesordnung

- Begrüßung, Überblick u.ä.
- Tätigkeits- und Finanzbericht
- Entlastung des Vorstandes, Ernennung der Kassenprüfer
- Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder
- Wahl des neuen Vorsitzenden und des Restvorstandes
- Vereinsprogramm 2000/2001
- Sonstiges

Für Essen und Trinken zu zivilen Preisen ist übrigens gesorgt.

Mit freundlichen Grüßen,

Christian Waidner (Vorstand)