

Ausgabe 9

Verkaufspreis DM 5,00

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo MechKrieger!

Das Jahr 2001 begann mit einem Schock am 25. Januar, als FASA angekündigte, seine Pforten zu schließen. Als Retter in der Not für BattleTech ist allerdings zum Glück recht schnell WhizKids eingesprungen, unser Lieblingsspiel wird also mit ziemlicher Sicherheit kompetent durch Jordan Weisman weitergeführt. Weiteres hierzu findet ihr in den News.

Weiterhin will ich diese Terra Post mit einem Aufruf beginnen: Da ich in der MechForce inzwischen durch diverse Aufgabengebiete ziemlich ausgelastet bin, habe ich mit dem Vorstand zusammen beschlossen, dass ein neuer Chefredakteur für die Terra Post gesucht wird. Da wir uns einig sind, dass die Zeitschrift eines der Standbeine unseres Vereins ist, entschlossen wir uns zu einer Ausschreibung.

Wer also von sich glaubt, für den Job des ChefRed geeignet zu sein, möge sich doch bitte bei mir schriftlich oder per email melden. In der „Bewerbung“ würden wir gerne ein paar Worte zur Person lesen, sowie eine Probe seines / ihres Schaffens in Form von vielleicht drei, vier layouteten DIN A4-Seiten. Ihr werdet natürlich nicht ins kalte Wasser geschmissen, sondern in einer Übergangsphase von vielleicht zwei Ausgaben langsam eingearbeitet. Also traut euch, wir brauchen fähige Mitarbeiter.

Ansonsten stehen auch dieses Jahr wieder die Deutschen Meisterschaften im BattleTech an, die vom Sternenbund in Zusammenarbeit mit der MechForce organisiert werden. Dieses Jahr gibt es auch endlich einmal die geplanten Vorausscheidungsturniere, die dann zum Finale auf dem RatCon in Dortmund führen werden. Aktuelle Infos hierzu findet ihr auf unserer Homepage, der Website des Sternenbundes oder auch direkt bei Markus Kerlin oder mir. Wir freuen uns auf eure rege Teilnahme.

Also, zeigt der Szene in Deutschland, dass BattleTech noch lange nicht zum alten Eisen gehört und macht kräftig Werbung für das Spiel.

Viel Spaß beim Schmökern in dieser Ausgabe,

Christian Waidner

www.mechforce.de

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



Inhaltsverzeichnis

Interna		Infos	
Vorwort	2	Ergebnis BattleTech-Umfrage	49
Impressum	3	Produktliste FASA	18
Vereinsadressen	4	2. Warrior-Cup	35
Adressen der Akademien	5		
Akademieabsolventen	7	Regeln	
Spielcenter der MechForce	7	MechWarrior-Konzept	32
JHV 2001	25	Ranking-Vorschlag	38
Chapterliste	40		
Mitgliedsantrag	50	Fiction	
		Das Ende der Vernunft	8
News & Reviews		Geschichte eines Champions	16
Newsticker	23	Endre Morsorske	31
Rezension: LosTech	20		
Rezension: Guide to the Clans	21	Mechs	
Rezension: Record Sheets Upgrades	21	CityKing	44
		Tschakan	45

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:

Das Ende der Vernunft - Heiko Petersen

Die Geschichte eines Champions - Roger Witte

Endre Morsorske, MechWarrior-Konzept - Markus Kerlin

Ranking-Vorschlag - Johann Haderer

Warrior-Cup - Marco Sommermann

Mechs - Sven Fuhrken

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 28.2.2001

© MechForce Germany 2001



Anschrift des Vereins



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

Adressen der Vereinsführung

Vorsitzender der MFG:

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

Mitgliederbetreuer:

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

Finanzen:

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: mrieck@mechforce.de

Projektleiter:

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

Öffentlichkeitsarbeit:

Frank Siewert
Rethwischer Str. 3
25566 Lägerdorf
Tel.: 0177/2319337
email: fsiewert@mechforce.de



Adressen der Akademien

Wolfs Dragoner

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

Haus Steiner

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: mrieck@mechforce.de

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

Haus Kurita

Marco Sommermann
Hurterstr. 18
45144 Essen
Tel.: 0201/8140867

Haus Marik

Roger 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

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

Clan Blood Spirit

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

Ronny Nätsch
Benebeker Chaussee 124
24848 Kropp

**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: mtombers@gemstar-ebook.de

Clan Star Adder

Marco Sommermann
Hurterstr. 18
45144 Essen
Tel.: 0201/8140867

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
Bernd Kraemer	62	StarCaptain	Coyote	Clan
Yorck Gleitsmann	68	StarCommander	Coyote	Clan
Dustin Bracker	54	Hauptmann	Söldner	3028
Daniel Albrecht	67	1st Leutnant	Steiner	3058
Oliver Senkel	68,5	1st Leutnant	Steiner	3058
Michael Rieck	55,3	Kompanieführer	ComStar	3058
Michael Rieck	98	Kompanieführer	Wolf's Dragoons	3028
Robert Witte	67	Leutnant	Marik	3058

Spielcenter der MechForce Germany

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

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

Das Drachenei

Lübecker Strasse 127
22087 Hamburg
Tel: 040 - 227 86 28
Homepage: www.drachenei.de
Termin: jeder letzte Freitag im Monat
Turniere: entsprechend der Aushänge entnehmen.

JFH "Die Burg"

Friedrich-Wilhelm-Platz 11
12161 Berlin
Homepage: www.nexus.phantasia.org
Termin: jeden 2ten Sonntag ab 15 Uhr (siehe HP)

Kontaktperson:
Dirk Zelwis
030 / 453 19 77
DZelwis@01019freenet.de

Albertkeller

Schottenfelddgasse 65
1070 Wien
Österreich
Termin: jeden letzten Sonntag im Monat, 12 Uhr

Kontaktperson:
Johann Haderer
Pater-Theresius-Siedlung 18
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com



Das Ende der Vernunft - Teil 2

Mit schmerzenden Gliedern robbte Mike Becker näher an die Abbruchkante, um einen Blick auf das sich unter ihm im Tal abspielende Gefecht zu werfen. Angst, noch einmal unter Feuer genommen zu werden, hatte er nicht mehr. Dafür war die Zerstörung zu gründlich gewesen. Mühsam hob er das noch intakte Nachtsichtgerät und spähte hindurch.

Die vier Angreifer hatten sich zu einer Linie formiert und stürmten auf die MilizMechs los. Diese versuchten eine Verteidigungsformation einzunehmen, was ihnen aber mehr schlecht als recht gelang. Schon auf große Entfernung eröffneten die Angreifer das Feuer.

PPK-Schüsse, Laser- und Raketensalven zuckten durch die Nacht, doch bis auf die Schüsse der Clan-Maschinen trafen wenige ihr Ziel.

Mike runzelte die Stirn, als ihm einige Details auffielen. Erstens bestand die Lanze der schwarzen Mechs aus Maschinen der IS und der Clans. Zweitens umfaßte die Lanze der Angreifer nur vier Mechs, während ein Stern der Clans immer aus fünf Maschinen bestand.

„Das sind keine Clanner, auch wenn sie OmniMechs besitzen“, überlegte Mike. „Vielleicht Piraten oder Söldner.“ Aber Piraten würden solche hoch komplizierten Maschinen wahrscheinlich niemals unterhalten können. Und von Söldnern, die schwarze Mechs benutzten, hatte er noch nie gehört. Und das Angriffsverhalten war erst recht merkwürdig. Statt aus der Ferne, mit den Distanzwaffen des *Katamarans* und der *Vulture*, die alten und klapprigen Mechs der Miliz in Stücke zu hauen, stützten sie sich in einen Nahkampf. Und damit war einer der größten Vorteile der OmniMechs nutzlos; ihre extreme Waffenreichweite.

Aber Mike wußte, daß sie trotzdem gefährlich genug waren. Zwar sah er heute zum ersten Mal solche Mechs live, aber er hatte schon genug über sie gehört. Über ihre Technologie, die sich sogar noch weiterentwickelt hatte, anstatt in den jahrhundertelangen Nachfolgekriegen der Inneren Sphäre verloren zu gehen.

Gespannt starrte er weiter durch das gesprungene Glas, das aber noch funktionierte.

Die Angreifer konzentrierten ihr Feuer auf die beiden schweren Maschinen, den *Dunkelfalken* und den *Kampfschützen*. Die beiden waren manchmal

kaum noch zu sehen vor lauter Feuer und Rauch.

Laserstrahlen nagten an ihnen und ließen große Panzerstücke in hohem Bogen davonfliegen. Verflüssigtes Metall rann in großen Strömen weißglühend an ihnen herab und pladderte auf dem Boden. „Lange können die das nicht mehr aushalten“, dachte Mike. Beide Mechs waren zwar schwer gepanzert. Aber ein so heftiges Angriffsfeuer war über kurz oder lang tödlich.

Währenddessen versuchten die beiden *Heuschrecks* sich links und rechts an den schwarzen Mechs vorbei zu schleichen, um in deren Rücken zu gelangen und sie so in die Zange zu nehmen. Doch es klappte nicht. Noch bevor sie auf etwa der gleichen Höhe waren, lösten sich der *Atlas* und die *Vulture* um die beiden leichten Mechs abzufangen. Laserstrahlen und Raketensalven flogen hin und her, zerstörten Panzerung, Waffen und Zusatzgeräte.

Die beiden *Heuschrecks* waren jetzt in einer tödlichen Sackgasse gefangen, jeder mit einem Gegner konfrontiert, der weit über die eigene Panzerung und Bewaffnung hinausging. Und den einzigen Vorteil ihrer hohen Geschwindigkeit konnten sie im Nahgefecht nicht ausspielen.

Der *Heuschreck*, der versucht hatte, sich an der rechten Flanke vorbei zu schleichen, konnte sogar nur noch humpeln. So schwer hatte ihn das Eröffnungsfeuer getroffen. Aus seinem linken Bein stieg eine dünne Rauchfahne auf, und manchmal leckten Flammen aus den Öffnungen, wo die interne Struktur bloßgelegt war. Der *Atlas* wandte sich ihm zu und ließ die schwere Autokanone in seinem rechten Arm donnern.

Mit vernichtender Gewalt schlug die Serie großkalibriger, panzerbrechender Geschosse in das Gelenk des *Heuschrecks* ein. Sie zerfetzte den kläglichen Rest Panzerung, zerschlug die Knochen aus Titanlegierung und riß das Bein schließlich komplett aus der Hüfte ab. Der Pilot des *Heuschrecks* schaffte es gerade noch, seinem schweren Laser ein letztes Mal abzufeuern, bevor er mit einer fast schon komisch wirkenden Drehung hinstürzte und hell brennend liegenblieb.

Doch jetzt bemerkte Mike einen Fehler des *Katamaran*-Piloten. Anstatt sich weiter auf den *Kampfschützen* zu konzentrieren, ließ er einen Augenblick von ihm ab, und schaute zu wie der *Atlas*



den *Heuschreck* auseinandernahm. Wahrscheinlich ging er davon aus, daß die *Vulture* sich ebenfalls um den *Kampfschützen* kümmerte. Doch die war immer noch mit dem zweiten *Heuschreck* beschäftigt, der sich nun schleunigst zu seinen beiden schwereren Kameraden zurückzog.

„Wie kann man nur so arrogant sein“, dachte Mike und schüttelte den Kopf. „Zu glauben, man sei unbesiegbar.“ Dabei wußte er, erst wenn der Gegner kapituliert hatte oder tot am Boden lag, war die Schlacht gewonnen. Niemals vorher.

Dieser kurze Augenblick der Unaufmerksamkeit genügte dem *Kampfschützen*, um sich näher an den *Katamaran* heran zu bewegen. Dieser wendete sich wieder seinem eigentlichem Gegner zu und feuerte einen seiner schweren Laser und eine Salve Raketen ab. Die meisten Raketen schlugen harmlos neben und hinter dem *Kampfschützen* ein, da für sie die Entfernung zu kurz war. Erdfontänen sprangen in die Luft, und bedeckten die Beine des Mechs mit einer dicken Schicht aus Dreck. Dieser feuerte als Antwort eine Salve von Raketen aus seinem 6-KSR-Werfer auf der Schulter ab, wovon die meisten trafen. Eigentlich hätte dies keine ernsteren Schäden nach sich gezogen, da der *Katamaran* noch beinahe über die komplette Panzerung verfügte. Doch diesmal genügte es.

Ungläubig ließ Mike das Fernglas sinken und starrte den nun hell brennenden *Katamaran* an, der sich hervorragend von seiner Umgebung abhob.

„Infernos“, dachte er und schüttelte den Kopf. Das konnte nur der Mut der Verzweiflung sein, wenn ein MechKrieger freiwillig Infernos anstatt normaler Raketen lud.

Das heimtückische an ihnen war, das Infernos vor ihrem Aufprall praktisch zerfielen. Ihr Inneres bestand aus einer Ladung sehr leicht entzündlichem, extrem klebrigen Gels, welches sich auf der Oberfläche des Mechs festsetzte und seine Wärmetauscher überlastete. Außerdem lies es sich nur sehr schwer löschen.

Die möglichen Folgen waren vielfältig. Sie reichten von einer schlichten Abschaltung des Reaktors über interne Munitionsexplosionen bis hin zum durchschmelzen des Fusionsreaktors. Auf jedem Fall waren Infernos der Alptraum eines jeden MechKriegers. Die Angst, in einem brennenden Mech eingeschlossen zu sein, und jämmerlich zu verbrennen, stellte jedem Piloten die Nackenhaare auf. Deshalb fand sich auch selten jemand bereit,

wenn überhaupt mehr als eine dieser hochexplosiven Waffen mitzuführen. Schon normale Infanteristen sträubten sich gegen tragbare Infernowerfer. Aber für einem MechKrieger war es, als ob er seinen eigenen Sarg mitnehmen sollte.

Nun, da er die Aufmerksamkeit der übrigen Angreifer auf sich gezogen hatte, zog sich der *Kampfschütze*, aus allen ihm noch verbliebenen Rohrenfeuernd, so schnell wie es nur ging, zu seinen Kameraden zurück.

Die übrigen drei schwarzen Mechs, zornig über den Verlust ihres Kameraden, setzten ihnen hart nach. Sie hatten scheinbar nicht die Absicht, die MilizMechs für den Verlust eines unglaublich wertvollen OmniMechs entkommen zu lassen. Was auch verständlich war.

Schließlich stand nur noch der brennende *Katamaran* bewegungslos auf der ehemals grünen Lichtung, welche nun einem frisch gepflügten Acker glich. Mühsam rappelte sich Mike auf und ging zu dem brennenden Trümmern seines Geländewagens zurück, um zu sehen, ob noch irgend etwas Brauchbares an Ausrüstung das Feuer überlebt hatte.

Die Luft war inzwischen so heiß, daß jeder Atemzug unglaublich schmerzte. Sandra Garill hörte das Blut in den Ohren rauschen und ein roter Schleier lag über ihren Augen.

„Wenn ich nicht bald hier raus komme, ist es vorbei“, schoß es ihr durch den Kopf.

Sie griff nach dem Auslösemechanismus für den Schleudersitz, doch dann zögerte sie kurz. Das Bild wie sie, unfähig sich zu bewegen, in ihrem Schleudersitz durch die Flammenwand geschossen wurde, erschien vor ihren Augen. Wenn sie überhaupt so weit kam. Die Luke konnte sich inzwischen durch die Hitze und das Feuergefecht völlig in ihrer Halterung verzogen haben. Wenn sie versuchte auszusteigen und die Luke klemmte, würde es den gleichen Effekt haben, wie wenn jemand versucht, aus einem verstopften Gewehr einen Schuß abzugeben. Die nach innen explodierenden Sprengbolzen würden





sie in ihrer Pilotenliege komplett zerfetzten. Schnell wischte sie diese Gedanken beiseite.

„Tot bin ich sowieso. Also ist es egal ob ich hier drin verbrenne, explodierte oder mir beim Aussteigen das Genick breche.“ Energisch langte sie nach den Kontrollen und zog an den Griffen. Einem Donnerschlag gleich, zündeten die Sprengbolzen und schleuderten die beiden Hälften der Ausstiegsluke im hohen Bogen davon. Mit einer unglaublichen Macht wurde sie in die Polsterung gepreßt, als die Raketentriebwerke ihres Sitzes sie mit der mehrfachen Erdbeschleunigung aus der Kanzel Herausschossen. Daß sie sich Verbrennungen an den Flammen holte, als sie das Kanzeldach passierte, merkte sie nicht mehr. Um sie herum wurde alles schwarz.

Vorsichtig spähte Mike hinter einem Felsblock hervor, um zu sehen, ob die Angreifer zurückgekommen waren. Die letzten Stunden hatte er damit verbracht, mit dem kümmerlichen Rest seiner Ausrüstung, die er vor dem Feuer hatte retten können, an der Felswand herunter ins Tal zu klettern. Wie oft er dabei fast abgestürzt war, wußte er nicht mehr. Auf jeden Fall mehr als einmal.

Der *Katamaran* stand noch immer auf der Lichtung, von den Beinen an aufwärts schwarz verbrannt und völlig regungslos. Die ersten Strahlen der Morgensonne, die jetzt langsam über die Berge kroch, tauchten ihn in ein unwirkliches, friedliches Licht. Daß er nicht explodiert war, faszinierte Mike unglaublich.

Schon 2-3 Infernoraketen konnten einen normalen Mech in arge Schwierigkeiten bringen, je nach Größe und vorheriger Belastung. Aber dieser hier hatte mindestens 4, wenn nicht sogar noch mehr abbekommen. Dazu kam noch, daß die Wärmetauscher schon durch das Feuergefecht extrem belastet gewesen sein mußten. „Was für eine Technologie“, dachte er.

Schnell schaute er sich noch einmal nach links und rechts um, bevor er geduckt zu einem näherem Felsbrocken lief. Dort angekommen, schmiß er sich der Länge nach hin und blickte wachsam um sich. Die feindliche Infanterie war zusammen mit den Panzern schon vor einer ganzen Weile hier hindurch gezogen, um stets knapp hinter den Mechs zu sein. Doch wer konnte ihm garantieren, daß sie nicht doch eine Wache zurückgelassen hatten?

Als er näher an den Mech heran robbte, fiel ihm auf, daß die Ausstiegsluke des Cockpits fehlte.

Anscheinend war der Pilot ausgestiegen. Wenn nicht eine Fehlfunktion ihn in seiner Kanzel getötet hatte.

Neugierig schlich er sich weiter heran, bis er direkt neben den gewaltigen Stahlbeinen lag. Die mattschwarze Lackierung war vielerorts großflächig verbrannt, an ihrer Stelle klebte nun eine dicke Schicht fettiger, schwarzer Ruß. Die Panzerung war am ganzen Mech vom Gefecht verbeult und an vielen Stellen oberflächlich aufgerissen. Doch nirgends schien ein Treffer sie auch nur annähernd durchschlagen zu haben.

Schnell löste er sein Koppel und legte es zusammen mit seiner Waffe auf den Boden. Prüfend blickte er an dem riesigen Pylonen empor. Die aufgerissene Panzerung bot eine Menge Griffe zum festhalten. Zügig kletterte er an dem Bein empor.

„Freeclimbing für Fortgeschrittene“ dachte er, ständig darauf achtend, sich nicht die Hände, Arme oder Beine an den Unzähligen scharfen Vorsprüngen aufzuschlitzen. Schließlich erreichte er das Kanzeldach und zog sich herauf. Nach einem sichernden Blick robbte er vorsichtig näher an die Öffnung heran und spähte hinein.

Das Innere des Cockpits war völlig verwüstet. Wo einmal die Pilotenliege gewesen war, gähnte nun ein riesiges, schwarzes Loch. Die Sichtschirme waren zersprungen, ganze Konsolen zerschmettert oder zu einem einzigen Klumpen Plastik und Metall zusammengeschmolzen. Die Scheiben waren komplett schwarz vor Ruß, und der Geruch von verbranntem Kunststoff, zusammen mit etwas undefinierbarem anderem, lag in der Luft.

Wenn er hier noch irgend etwas Brauchbares gab, wußte er nicht, wo er suchen sollte. Zumindest auf ein halbwegs intaktes Funkgerät hatte er gehofft. „Irgendwo mußte doch eine der Überlebensausrüstungen des Piloten sein“, dachte er. Nur wo diese war, konnte er nicht erkennen. Enttäuscht machte er sich wieder an den Abstieg.

„Ich muß tot sein“, dachte Sandra, als sie langsam die Augen öffnete. Einen kurzen Augenblick später kamen die Schmerzen, und erinnerten sie daran, daß sie noch lebte. Stöhnend versuchte sie einen Arm zu heben, lies es aber ganz schnell bleiben. Ihre ganze Haut brannte wie Feuer. Zumindest kam es ihr so vor.

Mühsam öffnete sie die Augen und blinzelte in die blasse Morgensonne. Das Bild, das sich ihr bot,



war irgendwie komisch, so unwirklich verzehrt. Alles schien ein wenig kleiner zu sein, als es eigentlich sein sollte. Je weiter sie zu Bewußtsein kam, um so mehr Einzelheiten fielen ihr auf.

Außerdem schien sie in der Luft zu schweben, da sie keinen Boden mehr unter den Füßen spürte. Schließlich bemerkte sie auch den drückenden Schmerz in ihren Schultern, und erst da erkannte sie, daß sie in einem Baum hing. Vorsichtig hob sie ein wenig den Kopf und starrte nach oben. Ihr dunkelgrüner Fallschirm hatte sich bei der Landung in einem der wenigen Bäume verfangen, und sie hing nun knapp 1,5m über dem Boden.

„Prima, im Umkreis von einem halben Kilometer ebenes Land. Und ich muß in dem einzigen Baum weit und breit landen.“ Zerknirscht überlegte sie noch, wie sie heil herunterkommen sollte, als sie hinter sich ein Schnappen hörte, welches sie instinktiv erstarren lies.

In der Zwischenzeit war Mike Becker weiter geschlichen und hatte noch den zerstörten *Heuschreck* untersucht. Doch der war noch schlimmer zugerichtet als der *Katamaran*. Hinter dem noch verbliebenem Bein in Deckung gegangen, hatte er das Gelände mehrmals mit dem Fernglas nach verdächtigen Hinweisen abgesucht, als ihm ein Baum ins Auge fiel. An und für sich nichts besonderes, doch dieser schien von einer grünen Plane bedeckt zu sein. Und das war schon etwas Interessantes. Schnell hatte er sich ihm genähert, geschickt das Gelände wie kleine Felsen, Senken oder Büsche ausnutzend.

Als er nah genug dran war, bemerkte er, das die „Plane“ in Wirklichkeit ein Fallschirm war. Und sein Eigentümer hing noch, ihm den Rücken zugewandt, daran.

„Entweder ist er tot oder zu schwer verletzt, um sich zu befreien“, dachte er. Die Landung mußte alles anderes als bequem gewesen sein. So wie der Pilot dort hing, war er dabei voll durch das dichte Kronendach gebrochen.

Schnell war Mike an den Baum heran gekrochen und richtete sich an der dem Piloten abgewandten

Seite mit dem Rücken zum Stamm auf. In dieser Lage konnte er ihn nicht sehen, aber das beruhete auf Gegenseitigkeit.

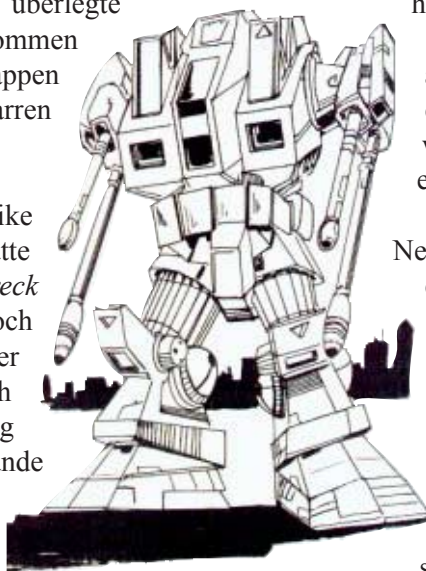
„Wenn der nicht schon beim Ausstieg gestorben ist, dann garantiert bei der Landung. Aber man kann ja nie wissen“. Vorsichtig nahm er sein Gewehr von der Schulter und überprüfte das durchsichtige Magazin. Randvoll. Mit der rechten Hand ergriff er den Spannhebel, riß ihn nach hinten und lies ihn los. Mit einem leichten Schlag wurde die erste Patrone von dem nach vorn schnellenden Verschluß aus dem Magazin in das Patronenlager geschoben und dort verriegelt. Mit dem Daumen legte er noch den Sicherungshebel auf Einzelfeuer, bevor er mit der Waffe im Anschlag vorsichtig um den Baum herumging.

Erst jetzt bemerkte er das der ausgestiegene Pilot in Wirklichkeit eine Frau war. Auf den ersten Blick war kein Lebenszeichen an ihr zu erkennen.

Sie trug noch den klobigen Neurohelm, der es erst ermöglichte, einen BattleMech zu steuern, sowie eine dicke Kühlweste und Shorts. Schwere Stiefel komplettierten den Anzug. Dazu kamen noch ein großes Messer, welches sie an der Außenseite ihres rechten Unterschenkels umgeschnallt hatte, und ein Holster mit einer schweren Pistole, soweit er das auf die Entfernung erkennen konnte.

Vorsichtig trat er näher heran und musterte sie genauer. Ihre Gesichtsfarbe war dunkelrot, ebenso der Rest der Haut, die er sehen konnte. Und das war eine ganze Menge.

Seit BattleMechs vor über 500 Jahren die Herrschaft über das Schlachtfeld übernommen hatten, waren sie ständig größer und gefährlicher geworden. Nur eines hatte man in dieser ganzen Zeit nicht geschafft; die Wärmeentwicklung halbwegs in den Griff zu bekommen. Und durch den Verlust großer Teile Hochtechnologie in der Zeit der Nachfolgekriege hatte sich dieser Zustand noch weiter verschlimmert. Die Temperatur in der Kanzel konnte einem Piloten leicht das Bewußtsein rauben, besonders wenn sich der Mech schnell bewegte und über längere Zeit seine Waffen abfeuerte. Um das zu verhindern, trugen die





Piloten eine Weste durch die ein Kühlmittel zirkulierte und so die Hitze von dem Piloten fernhielt. Zumindest einen Teil. Deshalb trugen MechPiloten im Gefecht normalerweise nur sehr leichte Bekleidung, meistens nur Shorts und ein T-Shirt. Wenn überhaupt.

„Das ist der heftigste Sonnenbrand der Geschichte. Die muß ja in ihrer Kanzel förmlich gegrillt worden sein“. Erst jetzt bemerkte er einige Stellen auf ihren Armen und Beinen, die böse verbrannt waren. Was das für Schmerzen gewesen sein mußten, konnte er sich gar nicht vorstellen. Vorsichtig trat er näher und berührte einige Brandverletzungen. Die Haut war noch warm, also konnte sie noch nicht allzu lange tot sein. Er gab ihr mit dem Gewehrlauf einen kleinen Schubs. Doch sie rührte sich nicht, während sie sacht in ihren Gurten hin und her schwang.

„Entweder tot oder ohnmächtig“, überlegte er. „Auf jeden Fall kann ich sie nicht so einfach im Baum hängen lassen.“ Entschlossen sicherte er sein Gewehr und legte es wieder über den Rücken. Skeptisch blickte er nach oben, und überlegte wie er sie da runter kriegen sollte.

„Am besten einfach die Schulterverschlüsse lösen und runterfallen lassen“.

Er machte sich so lang er konnte und sprang schließlich, bis er die Verschlüsse greifen konnte. Doch statt wie erwartet einfach herunter zu fallen, riß der Fallschirm unter dem zusätzlichen Gewicht und beide stürzten zu Boden. Fluchend versuchte er sich zu befreien, doch dabei verwickelte er sich nur noch mehr in den Leinen des Fallschirms. Mühsam griff er nach seinem Messer, doch das Gewicht der auf ihm liegenden Pilotin und des Fallschirms machten das fast unmöglich. Schließlich schaffte er es doch noch irgendwie und begann die Stricke durchzuschneiden. Das ging schneller als erwartet, da die meisten Leinen schon stark angeschmorrt waren und nur noch wenige Fasern zusammenhielten. Mit einem letzten energischen Schnitt zerteilte er die letzte Leine, bevor er es schaffte, sich unter dem zusätzlichen Gewicht hervor zu wühlen. Wütend über sich selbst, verstaute er sein Messer und holte erst einmal tief Luft.

„Ich hätte einfach auf den Baum steigen und die Gurte durchschneiden sollen“, dachte er. „Hätte mir viel Arbeit erspart. Na egal, jetzt ist sie unten.“ Mühsam zerrte er sie unter dem Rest des Fallschirms hervor und legte sie auf den Rücken. Prüfend legte er seinen Zeige- und Mittelfinger an ihren Hals.

„Puls hat sie noch. Also nur ohnmächtig.“ Zufrieden

löste er ihren Kinngurt und schmiß den schweren Neurohelm zur Seite. Den würde sie in nächster Zeit nicht mehr brauchen.

Erst der Neurohelm ermöglichte es überhaupt einen Mech zu steuern. Indem er die Gehirnströme und den Gleichgewichtssinn des Piloten registrierte und in den Computer einspielte, sorgte der Neurohelm dafür, daß der Mech nicht gleich beim ersten Schritt der Länge nach hinfiel, sondern sich flüssig und schnell bewegen konnte. Überspitzt betrachtet war ein Mech ohne Neurohelm eigentlich nur ein riesiger Brocken Stahl und Elektronik mit dem Gefahrenpotential eines wassergefüllten Luftballons. Doch da ihr Mech zerstört war, war ihr Neurohelm nutzlos geworden. Vorsichtig beugte er sich über sie, um ihre Atmung zu überprüfen, als sie plötzlich ihre Augen öffnete und ihn geradewegs anstarrte. Gleichzeitig spürte er das widerliche Gefühl kalten Stahls an seiner Schläfe.

„Wenn du mich auch nur noch einmal berührst, bist du Geschichte“, zischte sie böse und verstärkte den Druck ihrer schweren Automatikpistole. „Und jetzt runter von mir“.

Verblüfft lies Mike sich nach hinten fallen. Mit allem hatte er gerechnet, nur nicht damit. Normalerweise waren Leute, die aus dem Koma erwachten, zumindest ein kurze Zeit lang verwirrt. Aber so wie sie reagierte, schien sie schon immer da gewesen zu sein.

„Was sie vermutlich auch gewesen ist“, dachte er.

Mühsam rappelte sie sich auf und ging in die Hocke, die Waffe stets auf Mike gerichtet und ihn ständig beobachtend. Während sie sich nervös umschaute und ihre Verletzungen untersuchte, setzte sich Mike ins Gras und betrachtete sie eingehend.

Sie war groß, das fiel ihm jetzt fast sofort auf. Über 1,85m schätzte er und kräftig gebaut. Ihre Schläfen waren rasiert, ein Markenzeichen von MechKriegern. Die bloße Haut gestattete eine bessere Verbindung mit dem Neurohelm und somit ein sichereres Steuern ihrer Maschine. Der Rest ihres ehemals wahrscheinlich langen blonden Haares war größtenteils verkohlt. Nur wo sie den Helm getragen hatte, war noch ein Rest vorhanden.

Bis auf die Verbrennungen schien sie soweit unverletzt. Erstaunlich, wenn man sich ihren Ausstieg und die Landung anschaute. „Mehr Glück als Verstand“ dachte er. Und dann kam ihm eine Idee. Mit einem Ratschen öffnete er die rechte Beintasche und suchte darin.



„Ich würde nicht einmal daran denken“, knurrte sie und hob die Mündung ihrer Pistole, so daß er direkt in den Lauf blicken konnte. Kein sehr schöner Anblick.

Langsam schob er seine Hand weiter in die Tasche, um sie schließlich wieder mit einer kleinen weißen Tube und einem grünen Päckchen hervorzuziehen.

„Für die schlimmsten Verbrennungen.“ Er warf ihr die Salbe und den Brandwundenverband lässig herüber und machte es sich wieder bequem. Argwöhnisch schielte sie auf die Tube, ihn niemals aus den Augen lassend. Dann murmelte sie etwas, das man großzügig als Danke auslegen konnte. Mit dem Daumen ihrer rechten Hand sicherte sie ihre Pistole und steckte sie wieder ins Holster. Schnell hatte sie die Tube geöffnet und den Inhalt großzügig verteilt.

„Die Hälfte genügt locker. Ist sehr ergiebig das Zeug“, sagte er und grinste. Sie starrte ihn mit ihren rauchgrauen Augen einen kurzen Augenblick lang an und er konnte förmlich sehen, wie sie nachdachte. Doch dann wandte sie sich wieder ihren Wunden zu und verteilte sparsam den Rest der Salbe. Achtlos warf sie die leere Tube weg und riß das Verbandspäckchen auf.

„Warte, ich helfe dir,“ meinte Mike und rutschte zu ihr herüber. Innerhalb eines Sekundenbruchteils hatte sie die Pistole wieder gezogen und zielte zwischen seine Augen.

„Finger weg hab ich gesagt!“ bellte sie ihn an.

„Gleich platzt mir der Kragen“ dachte Mike. „Der Verband ist nicht ganz einfach anzulegen. Wenn man ihn nur falsch anfaßt, ist er ruiniert.“ meinte er. „Und wenn ich dir schon Teile meiner persönlichen Erste-Hilfe-Ausrüstung überlasse, möchte ich wenigstens, daß sie korrekt benutzt werden. Das ist doch verständlich, oder!?!“

Wieder blickte sie ihn geradewegs an, doch diesmal funkelte schon wesentlich weniger offener Haß in ihren Augen. Schließlich steckte sie die Waffe wieder weg.

„Na gut, komm her und hilf mir.“ Während sie sich mit dem Rücken an den Baum lehnte, riß er das Päckchen auf und entrollte vorsichtig den Verband.

„Wo soll er denn hin?“ fragte er. Wortlos deutete sie auf eine Stelle an ihrem linken Oberschenkel, wo sich das Napalm tief in das Gewebe gefressen hatte.

„Dann beiß mal die Zähne zusammen. Der Verband ist mit einer desinfizierenden Lösung getränkt. Wird jetzt wahrscheinlich ein klein wenig brennen.“ Sie

nickte nur. „Mach schon.“

Vorsichtig drückte er die Wundauflage auf das zerstörte Gewebe. Sie hatte sich bemerkenswert gut unter Kontrolle. Nur daran, daß sie ihre Muskeln anspannte und ihr Blick leicht glasig wurde, konnte man erkennen, daß sie das Brennen spürte. Rasch wickelte er das Halteband ein paarmal um ihr Bein und fixierte es mit einer Sicherheitsnadel.

„So, war doch gar nicht so schlimm, oder?“

Ihr Blick war noch immer verschwommen als sie ihn anblickte, doch der Schleier verschwand schnell. Schließlich zog sie ein in Plastik eingeschweißtes Röhrchen hervor, das sie um den Hals getragen hatte, und entfernte die Folie und eine Schutzkappe. Noch bevor Mike irgend etwas tun konnte, hatte sie sich die Morphium-Spritze knapp oberhalb des Verbandes injiziert. Die Wirkung setzte beinahe schlagartig ein. Ihre Muskeln entspannten sich, und ihr Atem ging nicht mehr stoßweise sondern wesentlich ruhiger.

„Ist anders wohl auch nicht auszuhalten“ überlegte Mike, während er sich aufrichtete und die Gegend betrachtete. Er wollte so schnell wie möglich von der freien Fläche runter und wieder in den Gebirgszügen verschwinden.

„Hast du irgend etwas aus dem Mech bergen können?“

Die Frage traf ihn völlig unvorbereitet. Ihre Stimme war unter dem Einfluß von Morphium leicht zitterig, aber wenigstens nicht mehr erfüllt von abgrundtiefem Haß. Er blickte sie an und bemerkte ihre leicht unkoordinierten Bemühungen aufzustehen. Entschlossen packte er ihr Handgelenk und zog sie hoch.

„Nein, nichts zu machen“, meinte er enttäuscht. „Dein Mech ist komplett zerstört.“

„Glaub ich erst, wenn ich ihn gesehen habe.“ Sie lächelte wissend, während sie mühsam auf ihn zu gehumpelt kam.

„Kannst du laufen?“ fragte er besorgt. Wenn nicht, hätten sie ein Problem.

„Geht schon. Bin nur noch ein wenig beduselt.“ Entschlossen ging sie an ihm vorbei in Richtung Mech.

„Komm schon, worauf wartest du?“ fragte sie ungeduldig. „Ich hab noch was vor.“

Seufzend trabte er hinter ihr her.

Der *Katamaran* stand noch immer so da, wie Mike ihn in Erinnerung hatte. Schwarz verbrannt und völlig



regungslos. Aus den Augenwinkeln konnte er sehen, wie es ihr immer schwerer fiel weiter zu gehen, je näher sie der Maschine kamen.

„Vor ein paar Stunden wäre sie fast darin umgekommen. Kein Wunder daß sie sich innerlich sträubt“, dachte er.

„Siehst du, nur noch Schrott.“ Auch ihm widerstrebte es, zu der Maschine zurückzukommen. Allerdings aus anderen Gründen als sie. Es würde bald wieder dunkel werden. Immerhin war es Spätherbst. Und die Nächte würden hier auf dem nördlichen Kontinent ziemlich kalt werden. Schon jetzt konnte er sehen, wie sie fröstelte.

„Kein Wunder, außer einer Kühlweste hat sie ja auch so gut wie nichts an.“ Außerdem konnte keiner sagen, wann die Angreifer zurückkommen würden.

„Hast du ihn komplett durchsucht?“ fragte sie zweifelnd.

„Die Kanzel ist nur noch Schlacke. Da ist nichts mehr.“ Langsam wurde es ihm zu blöde.

„Und was ist mit den äußeren Staukästen unter dem Cockpit?“

„Äußere Staukästen? Jetzt wurde es interessant.“ „Wo sind die denn?“

Den Kopf in den Nacken legend, deutete sie auf die rechte Seite der Kanzel.

„Dort, von hier unten nicht sichtbar. Zwischen unterer Kanzelhälfte und der Basisplatte.“ Sie grinste ihn an. „Na?“

Entschlossen kletterte er wieder an dem Laufpylonen empor, bis er die Basisplatte erreicht hatte. Die Verschlussluke sprang ihm förmlich ins Auge. „Wie konnte ich die vorhin nur übersehen haben?“ Bis ihm einfiel, daß er das letzte Mal auf der anderen Seite hochgeklettert war. Entschlossen zog er am Verschuß, doch die Luke rührte sich keinen Millimeter.

„Sie klemmt. Wahrscheinlich von der Hitze komplett verzogen.“ Bevor sie etwas erwidern konnte, hatte er schon das Gewehr in der Hand und gab einen Feuerstoß auf das Schloß ab. Jaulend prallten die Querschläger von der Panzerung ab und fetzten in alle Richtungen davon. Vor Schreck wäre er fast abgestürzt, während sie hastig hinter dem Bein in Deckung ging.

„Bist du verrückt?“ schrie sie zornig. „Das ist BattleMechPanzerung. Da kannst du genauso gut mit Steinen gegen schmeißen.“

Mißtrauisch betrachtete er die Luke. Tatsächlich,

nicht der kleinste Kratzer. Frustriert trat er gegen den Verschuß, als der plötzlich aus seiner Vertiefung hervorsprang.

„Nanu, geht doch“. Von neuem gepackt, zerrte er wie wild an dem Verschuß, bis der Deckel auf einmal mit einem Knirschen aufsprang. Vor Verblüffung paßte Mike einen Moment nicht auf und stürzte von seinem schmalen Platz auf dem Hüftaktivator. Er schaffte es gerade noch, sich an einem Vorsprung festzuhalten, bevor er gegen den Oberschenkel des Mechs knallte. Fluchend und mit schmerzverzogenem Gesicht zog er sich wieder hoch und setzte sich hin.

„Alles klar?“ Ihre Stimme klang leicht besorgt.

Schwer atmend schaute er nach unten. „Mir geht’s gut. Nur ein paar Kratzer.“ Ächzend rappelte er sich auf und blickte in die offene Luke. Tatsächlich, dort war ein mittelgroßer Kasten. Er war mattgrün gestrichen und mit einer langen Seriennummer beschriftet. Unter der Nummer stand ein Name.

02 - Garill, Sandra – MechKrieger – Katamaran IV

„Aha, jetzt weiß ich wenigstens schon mal ihren Namen.“ Die Kiste war erstaunlich schwer, wie er nach einem kurzen Ruck gemerkt hatte.

„Einfach runter schmeißen. Das hält die aus.“ Er konnte die Spannung in ihrer Stimme förmlich spüren. Entschlossen zog er die Kiste hervor.

„Sandra, was ist da alles drin? Die ist verflucht schwer.“ Noch bevor sie etwas erwidern konnte, hatte er die Kiste herunter gestoßen. Mit einem dumpfen Schlag landetet sie im feuchten Gras. Schnell kletterte er wieder an dem Bein herunter.

In der Zwischenzeit hatte Sandra die Kiste bereits geöffnet und durchsuchte sie. Neugierig warf er einen Blick herein. Es war eine typische Überlebensausrüstung, wenn auch von der gehobenen Sorte. Neben einem fertig gepackten Rucksack mit Schlafsack enthielt die Kiste noch einige Verpflegungsrationen, Munition für die Automatikpistole, eine Taschenlampe mit Batterien, Verbandsmaterial und ein paar Medikamente. Dazu kam noch ein fertig bestücktes Koppel und unendlich viel Kleinkram. Und was Mikes Sicht das wichtigste war – ein kleines Funkgerät!

Verstohlen blickte er in Sandras Richtung, um zu sehen, ob sie sein Interesse an dem Funkgerät bemerkte. Die hatte sich inzwischen ihrer klobigen Kühlweste entledigt und suchte das Oberteil ihres Tarnanzuges hervor. Sie bemerkte seinen Blick und



interpretierte ihn falsch.

„Noch nie eine nackte Frau gesehen?“ fragte sie sichtlich verärgert und streifte sich das dunkelgrüne T-Shirt des Anzuges über. Schnell wandte sich Mike ab und untersuchte das Funkgerät weiter.

Es bestand aus einem Ohrstecker mit einem Bügelmikrofon, das über ein dünnes Kabel mit einem Batteriepack verbunden war, das auch die komplette Sende- und Empfangselektronik beherbergte. Auf der Oberseite waren einige kleine Drehknöpfe und ein kleines Display eingebaut. Insgesamt war das Ding nicht viel größer als ein kleines Taschenbuch. Schnell lies er das Gerät in seiner Tasche verschwinden, als er ihre Schritte näherkommen hörte.

„Und, fertig zum Abmarsch?“ hörte er sie fragen. Er drehte sich um.

Ihr Anzug glich stark dem seinem, wenn auch das Tarnmuster wesentlich komplexer war.

„Wenn sie sich jetzt noch Tarncreme ins Gesicht schmiert, ist sie unsichtbar!“ dachte er.

„Bist du sicher, daß du deine Ausrüstung tragen kannst?“

Wie als Antwort hatte sie sich das Koppel umgehängt, wobei sie doch sichtbar die Zähne zusammenbeißen mußte. Dann stopfte sie sich die Taschen mit soviel Ausrüstung voll, wie sie kriegen konnte. Am Ende war die Kiste bis auf dem Rucksack fast leer.

„Den trägst du. Sollst dich ja nicht unterfordert fühlen.“ Bevor er noch irgend etwas erwidern konnte, war sie schon losmarschiert. Hastig schulterte er den Rucksack und machte sich daran, sie einzuholen. Obwohl der ziemlich schwer war, spürte er das Gewicht kaum, so gut verteilten die Gurte das Gewicht. Schnell hatte er sie eingeholt.

„Und wohin wollen wir jetzt? Zu dir oder zu mir?“ fragte er und konnte sich einen sarkastischen Unterton nicht verkneifen. Sie sprang nicht darauf an.

„Ich zurück zu meiner Einheit und du zu deiner. Und da ich mich hier nicht auskenne, brauche ich deine Hilfe. Als Gegenzug benötigst du mich, um nicht sofort von meinen Leuten abgeknallt zu werden, sobald sie zurückkommen. Alles klar?“

Während sie sprach bemerkte er, wie sie sich immer wieder verkrampfte.

„Das Morphium läßt nach. Naja, mir egal.“ Inzwischen waren sie bis auf wenige hundert Meter an die großen Geröllfelder an den Füßen des Gebirges herangekommen, als sie auf einmal wie angewurzelt

stehenblieb.

„Was ist los?“ wollte Mike wissen. „Ruhe!“ zischte sie.

Aufmerksam lauschte Mike und da konnte er es auch hören: ein leises, hohes Sirren gemischt mit einem dumpfen Grollen.

„Sie kommen zurück.“ Noch bevor er den Gedanken überhaupt zu Ende gedacht hatte, war Sandra schon losgesprintet und versuchte in die Deckung der massiven Felsblöcke zu kommen. „Auf was wartest du?“ hörte er sie rufen. „Willst du da Wurzeln schlagen?“

So schnell er konnte, rannte er los und sprang mit einem gewaltigen Satz in Deckung. Gerade noch rechtzeitig, bevor ein schwerer Schwebepanzer um die Ecke des Tals gebogen kam. Einen Augenblick später folgten ihm der schwarze Rest der Angriffslanze. Das dumpfe Stampfen der langsam marschierenden Mechs war inzwischen deutlich zu spüren. Vorsichtig spähte er um den Felsbrocken herum.

„Wenn die ihren Kurs beibehalten, kommen die ziemlich nah an uns vorbei“, überlegte er.

„Und das kommt mir gar nicht gelegen.“ Inzwischen war das Tal erfüllt von Panzern, Infanterie und BattleMechs. „Ganz und gar nicht.“

Fortsetzung folgt...





Geschichte eines Champions - Teil 2

Solaris VII (Die Spielwelt)

Rahneshire, Lyrannisches Commonwealth

05.12.3060

Wow, ist's schon wieder so voll? Ich sollte mir mal ne' neues Stammlokal aussuchen. Chem guckte sich um, ob nicht doch noch irgendwo ein Platz frei wäre. Aber er konnte nichts erkennen, schließlich war es relativ dunkel.

„Hey, Chem hier drüben ist noch ein Platz für dich frei.“ Chem erkannte die Stimme Tanja Cherkows eine seiner Pilotinnen. Lässig schlenderte er auf den Tisch zu. Als er angekommen war sah er, dass sie nicht allein war. Neben ihr saß ein gut aussehender Mann. Er musterte den Fremden, irgend etwas gefiel ihm an ihm nicht. Doch was war es?

„Ich hoffe ich störe euch nicht?“ fragte Chem.

„Nein, gar nicht, Chem darf ich dir Frank Houston vorstellen, er ist ein Reporter von Channel 1.“

Jetzt wusste Chem, was ihm an der Person vor ihm nicht gefiel, er war ein Schnösel vom Trivid.

„Hey, sind sie nicht der Chem Yang, der diesen glücklosen Stall besitzt, der letztes Jahr beinahe abgestiegen wäre?“ fragte der Reporter.

„Ja, der bin ich...“ Eigentlich wollte Chem noch was sagen, aber eine Kellnerin kam vorbei und fragte ob er etwas bestellen möchte. Er bestellte sich eine Schale Yuonjangs. Yuonjangs waren Früchte ähnlich den Mandarinern des früheren Terras, nur ihr Fruchtfleisch war grün und hatte einen besseren Geschmack. „Was ich sie mal fragen wollte Chem, ich darf sie doch Chem nennen, oder?“

„Ja.“ antwortete Chem.

„Also, was ich sie mal fragen wollte, suchen sie eigentlich neue Piloten oder wollen sie unverändert in die neue Saison gehen. Ich meine wenn sie sich nicht verstärken, könnte ihr Stall in den Gruppenwettbewerben absteigen und das wollen sie doch nicht, oder?“

„Wollen sie mir sagen, wie ich mein Stall leiten soll?“

Frank dreht sich zu Tanja um: „Wenn dein Chef so denkt solltest du dir einen neuen Arbeitgeber suchen. Natürlich kannst du auch bleiben, aber in die Zweitklassigkeit folge ich dir nicht.“

„Was soll dass denn heißen?“ fragte Tanja.

„Dass heißt, dass es dann mit uns aus wäre!“ sagte

Frank.

„Wenn du mich nicht willst, kannst ja gleich abhauen.“

„Heißt das, dass du mich vor die Tür setzt?“

„Ja, ich will niemanden in meiner Umgebung haben, der mich oder meinen Stall beschimpft!“

In dem Moment kommen Damon Bailey und Phillip herein.

„Ach, wenn du so willst, dann bleib' doch bei deinen Chinesischen Zuhälter. Irgendwann wirst du dass noch bereuen.“ Mit diesen Worten steht der Reporter auf und geht zum Ausgang.

Damon, der die Szene mitbekommen hat, wendet sich zu Phillip: „Hey, ich muss noch mal jemanden anrufen, ich komm' gleich wieder. Du kannst ja schon mal zu Chem gehen, ich hab' dir ja von ihm erzählt.“ Daraufhin verlässt nun auch Damon wieder das „Pink Panther“. *Na toll ich soll mich jemanden vorstellen, und der einzige der mir sagen könnte, wie ich dass richtig mache ist gerade wieder gegangen.* Langsam geht Phillip zu dem Tisch, an dem sein zukünftiger Chef sitzen könnte.

„Es tut mir Leid Tanja, dass du wegen mir jetzt so viel Ärger hast, wie kann ich dass bloß wieder gutmachen?“ Chem war immer noch erregt über diesen Kerl, der ihn und eine seiner Pilotinnen beschimpft hatte. „Hey, Chem wie wär's wenn du die Rechnung übernehmen würdest, denn die wird saftig ausfallen, bei dem was Frank verdrückt hat.“

Phillip, der endlich den Tisch erreicht hatte, war nicht sehr begeistert sich so vorzustellen. „Entschuldigung, ich möchte sie eigentlich nicht stören, doch ich möchte mich vorstellen. Mein Name ist Phillip.“ „Na und? Was geht uns dass an?“ wurde er von Tanja angefahren.

Jetzt war es an Chems Reihe sich zu entschuldigen: „Entschuldigen sie, meine Pilotin. Sie hat sich soeben von ihren Freund getrennt. Was kann ich für sie tun?“

„Eigentlich bin ich mit Herrn Bailey hier, doch er musste kurz mal weg.“

„Ah, D-Day hat mich dir empfohlen. Und wenn ich fragen darf, was soll dein Job hier werden?“

„Mechkrieger!“ sagte Phillip. Es entstand eine kurze Pause. Phillip kam die Pause wie sein ganzes Leben vor. Doch dann brach die Frau, die mit Chem



am Tisch saß, das Schweigen: „Wir brauchen keine Mechkrieger mehr.“

„Tanja hat recht Mister, alle unsere Mechs sind mit Piloten besetzt, und wir nehmen nur Krieger mit Mechs. Also haben sie einen Mech, oder nicht?“ fragte Chem.

„Pos, ich habe einen Mech...“

„Dann ist ja alles Gut, wenn sie möchten können sie nächste Woche mit dem Training anfangen.“

„Vielleicht hat ihnen Herr Bailey nichts gesagt, aber mein Mech befindet sich noch auf einer Kurita Welt, auf der ich zuletzt diente.“

„Ach so, jetzt verstehe ich. D-Day hat mir von ihnen erzählt, er sagte, sie sollen ein Krieger mit großem Potential sein, dass sind sie doch oder?“

„Ich denke schon, jedenfalls habe ich seitdem ich hier bin, keines meiner Duelle verloren...“

Diesmal mischte sich die Frau ein: „Wahrscheinlich Duelle an Spielhallensimulatoren.“

„Neg. Es waren echte, zwar keine guten, aber echte Simulatoren.“

„Wenn sie an echten Simulatoren gearbeitet haben, werden sie nichts dagegen haben, mir und Tanja zu unseren stalleigenen Simulatoren zu folgen?“ fragte Chem.

„Ist es nicht schon zu spät dafür?“

Wieder mischte sich die Frau ein: „Kriegst‘ wohl kalte Füße gegen mich anzutreten.“

„Ich bin noch nie vor einem Gefecht geflohen und dich werde ich auch schaffen.“

„Große Töne für einen Underdog. Weißt du überhaupt wie man einen Mech vorwärts bewegt?“

„Tanja, spar dir deine Kraft für den Kampf auf, sonst verlierst du gegen diesen Elitekrieger.“

Die Ironie in diesem Satz entging Phillip nicht, doch er wollte nicht mehr antworten. Innerlich stellte er sich schon auf das ihm vorstehende Gefecht ein.

Solaris VII (Die Spielwelt)

Rahneshire, Lyrannisches Commonwealth

05.12.3060

Kasai Fuchjimoru lag in seinem Bett, er hatte es sich nach dieser wilden Party wirklich verdient. Eine Party so wie man sie nur auf Solaris findet mit viel Alkohol und vielen neuen Gesichtern. Er war müde und wollte nur noch schlafen.

Als er gerade die Augen geschlossen hatte, klingelte das Telefon.

Verflucht, immer kommen diese scheiss Anrufe zur falschen Zeit!

Als er abnahm hörte er eine unbekannte Stimme: „Ist dort 040527-A?“ kam es aus dem Hörer.

Kasai war sofort hellwach als er die Zahlenfolge hörte, denn er wusste, dass der Anrufer ihm viel Geld bringen würde. „Ja, dass bin ich.“

„Gut, ich habe einen Auftrag, 200.000 C-Noten nach Erledigung“, sagte der Sprecher am anderen Ende des Telefons.

„Wer ist das Ziel“, fragte Kasai.

„Eine Mechkriegerin des Bad Boyz Stall. Ihr Name ist Tanja, sie hat gerade mit ihrem Davion-Freund aufgehört...“

„Ich soll es also als Rache tarnen?“

„Genau, wenn du es heute noch schaffst zahle ich dass doppelte.“ Nach diesen Worten unterbrach der Anonyme Sprecher das Telefonat.

Heute noch dann bleiben mir nur noch 2 ½ Stunden, der hat es aber eilig.

Ein paar kilometer weiter trat Damon aus einer Telefonzelle und grinste dabei.





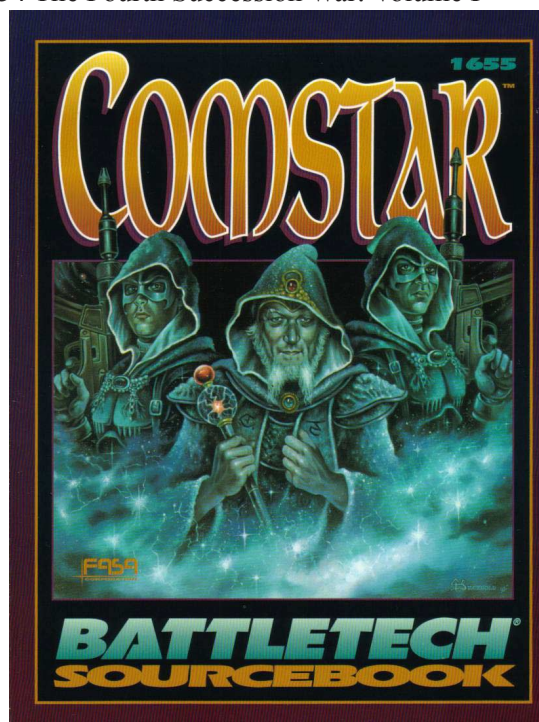
Produktübersicht FASA

Um allen Sammlern unter uns mal eine Hilfe an die Hand zu geben, findet ihr in dieser Ausgabe eine komplette Liste aller BattleTech-Publikationen von FASA. In dieser Liste findet ihr alle Bücher und

Boxen, die offiziell erschienen sind. Gimmicks und Fanartikel wie Schlüsselanhänger, Figuren, Patches usw. gibt es zwar auch einen ganzen Satz, doch würde das unseren Platz wohl sprengen.

1604 Battledroids
1604 Battletech 2nd Edition
1604 Battletech 3rd Edition
1604 Battletech 4th Edition
1605 Tales of the Black Widow Company
1606 The Fox's Teeth
1607 Mechwarrior
1608 CityTech
1608 CityTech 2nd Edition
1609 Aerotech
1610 BattleTech Map Set
1611 BattleForce
1612 The Succession Wars
1613 The Galtor Campaign
1614 Cranston Snord's Irregulars
1615 BattleTech Blueprint Set (Rolled)
1615 BattleTech Blueprint Set (Folded)
1616 Mercenary's Handbook
1617 Gray Death Legion
1618 BattleTech Map Set 2 (Cardboard)
1618 BattleTech Map Set 2 (Paper)
1619 Dropships and Jumpships
1620 House Kurita: The Draconis Combine
1621 House Steiner: The Lyran Commonwealth
1622 House Marik: The Free Worlds League
1623 House Davion: The Federated Suns
1624 House Liao: The Capellan Confederation
1625 Battletech Reinforcements
1626 Battletech Manual
1627 Sorenson's Sabres
1628 -
1629 The Periphery
1630 The Star League
1631 Wolf's Dragoons
1632 Camo Specs
1633 PlasTech
1634 NAIS 4th Succession War Vol. 1
1635 NAIS 4th Succession War Vol. 2
1636 Battletech Reinforcements 2
1637 Battletroops
1638 BattleTech Map Set 3

1639 20 Year Update
1640 The Battletech Compendium
1641 Mechwarrior, 2nd Edition
1642 Wolf Clan
1643 Rhonda's Irregulars
1644 Jade Falcon
1645 Invading Clans
1646 Living Legends
1647 Record Sheets: Light Mechs
1648 Record Sheets: Medium Mechs
1649 Record Sheets: Heavy Mechs
1650 Record Sheets: Assault Mechs
1651 Rolling Thunder
1652 The Kell Hounds
1653 The Battle for Twycross
1654 The Fourth Succession War: Volume I



1655 Comstar
1656 Unbound
1657 More Tales of the Black Widow
1658 -
1659 Solaris: The Reaches



- 1660 Solaris VII
- 1661 OmniMech Blueprints
- 1662 Medium Omnimech TechPrints
- 1663 BattleTech Map Set 4
- 1664 Clan Troops
- 1665 Objective Raids
- 1666 Bloodright
- 1667 Record Sheets: Vehicles
- 1668 Record Sheets: 3055 Mechs
- 1669 McCarron's Armored Calvary
- 1670 Mercenary's Handbook 3055
- 1671 Mechwarrior Companion
- 1672 Null Set
- 1673 Intelligence Operations Handbook
- 1674 BattleMechs: Plastic Miniatures
- 1675 BattleMech Recognition Cards
- 1676 Royalty and Rogues
- 1677 Day of Heroes
- 1678 Luthien
- 1679 Hot Spots
- 1680 Battlespace
- 1681 Explorer Corps
- 1682 -
- 1683 BattleTech Map Set 5
- 1684 The Fall of Terra
- 1685 Tukayyid
- 1686 The Black Thorns
- 1687 1st Somerset Strikers
- 1688 Chaos March
- 1689 The Falcon and the Wolf
- 1690 BattleTech Compendium: The Rules of Warfare
- 1690 BattleTech Compendium: Limited Edition
- 1691 The Battletech Compendium, 2nd Ed.
- 1692 The Periphery, 2nd edition
- 1693 The Battle of Coventry
- 1694 BattleTech Record Sheets 3055 & 3058
- 1695 BattleTech Record Sheets 3025 & 3026
- 1696 BattleTech Record Sheets 3050
- 1697 First Strike
- 1698 Field Manual: Draconis Combine
- 1699 Field Manual: Free Worlds League
- 1700 Maximum Tech
- 1701 Field Manual: Mercenaries
- 1702 Northwind Highlanders
- 1703 BattleForce II
- 1704 The Dragon Roars
- 1705 Battlepack: Fourth Succession War
- 1706 Field Manual: Crusader Clans
- 1707 Battletech Master Rules
- 1708 Record Sheets 3060
- 1709 The Clans: Warriors of Kerensky
- 1710 Twilight of the Clans
- 1711 Field Manual: Warden Clans
- 1712 Shattered Sphere
- 1713 Operation: Stiletto
- 1714 Field Manual: Comstar
- 1715 Mechwarrior, 3rd Edition
- 1716 MechWarrior's Guide to Solaris VII
- 1717 Field Manual: Capellan Confederation
- 1718 AeroTech 2
- 1719 Field Manual: Federated Suns
- 1720 Field Manual: Lyran Alliance
- 1721 Operation: Flashpoint
- 1722 LosTech: The MechWarrior Equipment Guide
- 1723 BattleTech Map Set 6
- 1724 Inner Sphere
- 1725 MechWarrior's Guide to the Clans
- 1726 Field Manual: Periphery
- 1727 -
- 1728 Record Sheet Upgrades
- 8603 Technical Readout 3025
- 8604 The Spider and the Wolf
- 8606 Technical Readout 3026
- 8611 Shrapnel: Fragments from the Inner Sphere
- 8613 Technical Readout 2750
- 8614 Technical Readout 3050
- 8619 Technical Readout 3055
- 8620 Technical Readout 3057
- 8621 Technical Readout 3058
- 8622 Technical Readout 3060
- 8630 Battletech Tactical Handbook

Lostech: The MechWarrior Equipment Guide

Da im MechWarrior Grundregelwerk kaum Ausrüstungsgegenstände aufgeführt sind, und (zumindest bei meinen Spielern) der Sammlertrieb bei Rollenspielern sehr ausgeprägt zu sein scheint, war dieses Buch einfach eine Notwendigkeit. Lostech beschreibt auf 140 Seiten alles, was man Ausrüstung nennen kann und noch ein bisschen mehr.

Los geht's wieder mit einer kurzen Story, der dann noch ein paar zusätzliche Traits für die Charaktergenerierung folgen. Lustig ist hier „Gremlins“: der Spieler scheint von kleinen Geistern besessen mit einem Talent, alles technische irgendwie kaputt zu bekommen. Auch die üblichen neuen Lifepaths sowie ein paar Beispielcharaktere dürfen nicht fehlen. Allerdings nimmt dieser Regelteil, wie es sich für ein ordentliches Ausrüstungsbuch gehört, nicht sonderlich viel Platz ein.

Und dann geht's los: Es werden reichlich Nahkampfwaffen gelistet, denen die diversen Pistolen, Gewehre und Laser folgen. Ganz interessant sind die tragbaren Gaussgeschütze. Danach folgen die Explosivstoffe und Sondermunition wird vorgestellt. Die Unterstützungswaffen und das Zubehör runden diesen ersten Teil ab.

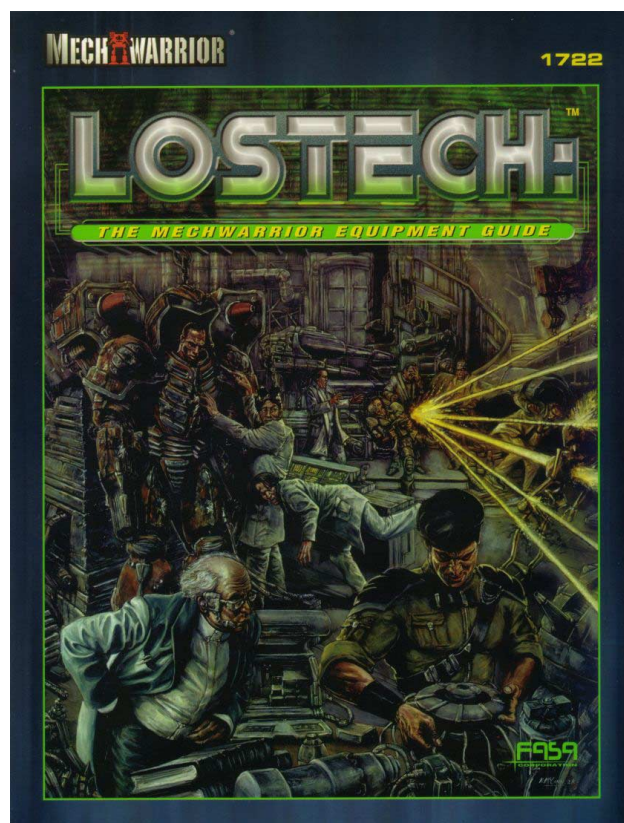
Der nächste Teil stellt die verschiedenen Panzerungsarten vor. Von einfachen Flakwesten über Kendorüstung bis hin zu Regeln für alle Typen von BattleArmor (ja, alle. Gray Death Scout Armor, Elementare, die neuen Fenrir uvm.). Diese werden jeweils sehr ausführlich auf einer Doppelseite vorgestellt.

Damit sind 100 Seiten gefüllt und nun kommen noch die diversen anderen Ausrüstungsgegenstände wie Elektronik und auch einige Implantate zu Ehren. Interessant dürften für einige vielleicht die MechWarrior-Regeln zu Enhanced Imaging (EI) sein oder die Myomer-Implantate.

Zum Schluss wird noch eine kleine Übersicht über verschiedene Fahrzeugtypen gegeben, an die sich dann die Tabellen für die Ausrüstung anschließen. Wie üblich, werden hier noch einmal alle wichtigen Kenndaten zusammengefasst und kompakt mit Preis und Verfügbarkeit gelistet.

Lostech wendet sich hauptsächlich an die Spieler, die technische Ausrüstung suchen. Außer Waffen, Panzerung, Elektronik usw. wird kaum ein anderes Feld beleuchtet. Allerdings braucht man dies als

MechWarrior-Spieler vielleicht auch gar nicht, da sich das generelle technologische Level der Inneren Sphäre ungefähr auf unserem Stand befindet. Für Taschenlampen oder Stiefel kann man sich getrost selbst Preise zurechtlegen oder spieltechnische Werte ausdenken. Damit ist Lostech einfach ein Werk, wie man es erwartet: Ausrüstung in kompakter Form für leider recht happige 50 DM.



Record Sheets: Upgrades

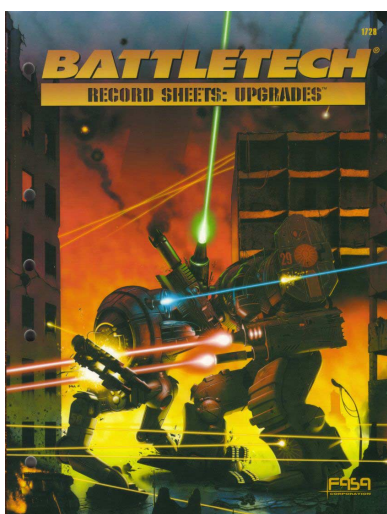
Unter der Produktnummer 1728 bringt FASA noch mal einen neuen Record-Sheet-Band heraus. Normalerweise gab es ja immer erst das Technical Readout, in dem die Designs vorgestellt werden, dem dann die Sheets folgen. Diesmal ist das anders.

Die Bezeichnung des knapp 170 Seiten starken Heftes weist schon in die Richtung: Diesmal gibt es fast keine gänzlich neuen Maschinen, sondern hauptsächlich Refits schon bekannter Designs. Nachdem in den letzten Field Manuals reichlich neue

Waffensysteme vorgestellt wurden, wird es nun Zeit, diese auch richtig ins Spiel zu integrieren. So führen denn auch die meisten Maschinen in diesem Werk Heavy Gauss, Advanced Tactical Missiles, Targeting Computer, iNarc und so weiter ins Feld.

Richtig neue Mechs sucht man vergeblich, auch die vielen Spielern unbekannten Namen wie Thanatos, Uziel oder Chimera sind eigentlich Mechs aus dem Computerspiel MechWarrior 4.

Bei den Fahrzeugen sieht das ähnlich aus, auch



hier finden sich nur Refits. Die von vielen ungeliebten Protomechs wurden ebenfalls noch einmal überarbeitet und stehen hier in teilweise recht interessanten und effektiven Konfigurationen zur Verfügung.

Ansonsten lässt sich über die Record Sheets: Upgrades in meinen Augen nicht wesentlich mehr schreiben. Es ist schlicht und einfach ein Sheet-Band, der uns mit reichlich neuem Material versorgt. Der Großteil der Konfigurationen ist sehr gut an die bestehenden Chassis angepasst,

beispielsweise wird das Catapult mit MRMs ausgerüstet oder dem überarbeiteten Axman eine LB-X-20 spendiert. Auch die Mechs aus MW4 bringen das Spielgewicht nicht mehr als andere Maschinen durcheinander. Da alle Designs ausschließlich auf Level-2-Regeln basieren, sind sie natürlich auch bei Turnieren einsetzbar.

Ob sich die knapp 50 DM lohnen, muss letztendlich jeder selbst entscheiden.

MechWarrior's Guide to the Clans

Mit dem "Guide to the Clans" bringt FASA ein Hintergrundwerk für die dritte Ausgabe des MechWarrior-Rollenspiels heraus, das die Krieger Kerenskys näher beleuchten soll.

Ehrlich gesagt konnte ich mir bei den Clans bisher relativ wenig vorstellen, wie man ein interessantes Rollenspiel aufziehen sollte, ohne wieder in der, von den beiden Vorgängern von MW3 so gepushten, „wirsind-Söldner-und-suchen-Ausrüstung“-Kampagne zu landen. Doch zum Glück besinnt man sich hier eines besseren. Gleich die Kurzgeschichte am Anfang stellt die Person eines Diamond-Shark-Händlers in den Vordergrund, der versucht, sich durchs Leben zu schlagen (hier mal nicht, wie in vielen Kampagnen, wörtlich zu nehmen). Die vier Seiten haben mich gleich in ihren Bann gezogen.

Doch nun zum eigentlichen Werke. Es beginnt mit einem längeren Kapitel über die Charaktergenerierung, wobei Clan-typische Eigenschaften wie Ehre

beispielsweise sehr gut eingeführt werden. Für den historisch interessierten MechWarrior-Spieler gibt es übrigens eine Liste aller Blutnamen aller Clans. Weiterhin findet sich eine sehr ausführliche Fahrzeugzuweisungstabelle sowie ein paar neue Clan-spezifische Fertigkeiten wie z.B. Protomechgeschütze.

Daran angeschlossen darf natürlich der Abschnitt über die Affiliations (Clanzugehörigkeiten) nicht fehlen. Hier werden die Vor- und Nachteile der einzelnen Clans auf das Rollenspielsystem umgesetzt. In meinen Augen ist das Kapitel recht gut gemacht, die wichtigen Eigenschaften der einzelnen Clans sind gut ins Spiel umgesetzt. Als Mitglied des Clans Goliath Scorpion kann man sich sogar die Effekte von Necrosia auf den Charakter auswürfeln (von ziemlich übel bis hin zu verdammt gut). Auch die abgeschworenen Clans und auch die Dunkle Kaste dürfen hier nicht fehlen. Komplettiert wird das Kapitel

durch neue Lifepaths (Lebenspfade), die teilweise auf spezifische Clans zugeschnitten sind (Blood Spirit ProtoMech Training, Cloud Cobra Cloister Training usw.) und acht Beispielcharaktere, die einfach nur nett zu lesen sind und als Ideengeber dienen können.

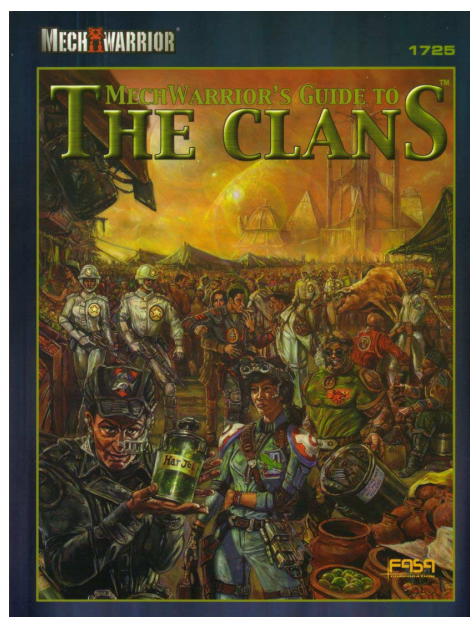
Die nächsten 25 Seiten begannen mit der Überschrift „Clan Life“ sehr vielversprechend. Sucht man doch immer noch neuen Hintergrundinformationen. Doch schon der erste Abschnitt ernüchtert: Die folgenden Seiten sind fast komplett aus dem Sourcebook „Warriors of Kerensky“ übernommen. Man findet zwar eine recht gute Zusammenfassung der allgemeinen Lebensumstände bei den Clans abseits von der Kriegerkaste, neues Material sucht man jedoch vergeblich.

Na gut, dann halt weiter mit den „Clan Campaigns“. Hier hebt sich das Niveau des Buches wieder. Es werden Ansätze und Ideen für Kampagnen mit Clan-Spielern gegeben, die von Abenteuern in der Inneren Sphäre über Spionagemissionen bis hin zu Verwicklungen mit den Dunklen Kaste gehen. Als Meister lassen sich hier einige Vorschläge finden.

Speziell bei den Clans hat der Ehrenbegriff ja eine große Bedeutung und so wird diesem Konzept auch ein eigener Platz in den Regeln eingeräumt. Nahezu jeder Charakter bei den Clans räumt diesem Ehrenkonzept eine große Bedeutung ein, und so kann hoher Einfluss manche normalerweise verschlossene Tür öffnen. In Spielbegriffen gestaltet sich dies recht einfach: Jeder Charakter beginnt mit Glory 0, kann durch positive Ereignisse wie Promotion oder einen Blutnamen aufsteigen bzw. durch die Versetzung zu einer Solahma-Einheit oder ähnlichem auch auf negative Werte fallen. Der endgültige Wert dient dann als Modifikator bei allen SOC-Tests.

Der allgemeine Teil des Buches schließt mit einer Preistabelle, die sich auf „Lostech: The MechWarrior Equipment Guide“ bezieht, sowie ein paar NPC-Templates und Begegnungstabellen.

Im Anschluss an diese gut 100 Seiten Regeln und Hintergrund erhält man noch ein Abenteuer, welches in Katyusha, der Hauptstadt von Strana Mechty spielt. Über den Inhalt will ich nichts verraten, schließlich mag es der eine oder andere vielleicht noch als Spieler genießen. Interessant ist auf jeden Fall der Teil über Katyusha City. Komplette künstlich in Form eines fünfzackigen Sterns angelegt, der die fünf Kasten symbolisieren soll, findet man eine der wenigen Städte im Clanraum, wo sich Mitglieder aller Clans antreffen



lassen. Nachdem Sir Paul Master eine Botschaft etabliert hat, kann man sogar hin und wieder einem Sphäroiden über den Weg laufen.

Mit dem „Guide to the Clans“ hält man ein Werk in den Händen, das man als solides Werk bezeichnen kann. Es gibt keine überraschenden neuen Hintergrundinformationen, aber ein vernünftiges Regelwerk gepaart mit einem guten Schnitt durch die Clangesellschaft. Allen Rollenspielern, die an Clankampagnen oder auch nur am Rollenspiel eines Clanners interessiert sind, kann man dieses Buch eigentlich empfehlen. Wer allerdings erwartet, grundsätzlich neue Erkenntnisse zu finden, wird enttäuscht. Für knapp 50 DM ist man dabei.



BattleTech Newsticker

FASA

Am 25.1.2001 war auf der Website die schockierende Mitteilung für alle Fans der amerikanischen Spieleschmiede zu lesen: Wir hören auf.

Nachdem Mike Stackpole und Bryan Nystul Ende letzten Jahres der Firma den Rücken gekehrt hatten, schien es nach der Spiel 2000 mit einer Reihe von Produktneuankündigungen gut ins neue Jahr zu gehen, doch dann kam der Schock.

FASA ist allerdings nicht Konkurs gegangen, sondern die Firma hört einfach auf. Bis zum 30.4. werden noch regulär alle Aufträge abgewickelt, danach ist Schluß. Die Fans interessiert natürlich, was mit den Spielserien geschieht. Laut den Pressemitteilungen wurden die Rechte an BattleTech und Shadowrun an WizKids, der neuen Firma von ex-FASA-Gründer Jordan Weisman, verkauft. Die Firma ist bislang nur durch MageKnight, ein innovatives, einfaches Tabletop-System bekannt. Man darf gespannt sein, was weiter passiert. Bisher haben wir trotz intensivster Bemühungen weder von FASA, noch von FanPro oder Whizkids genaue Informationen in dieser Richtung bekommen.

Dennoch gibt es wenigstens noch ein paar gute Nachrichten zu vermelden. Da FASA wie angekündigt den Betrieb bis zum 30.4. aufrecht erhalten wird, werden auch noch alle geplanten BattleTech-Produkte erscheinen.

MechWarrior's Guide to the Clans - gerade erschienen

Record Sheets Update - gerade erschienen

Field Manual: Periphery - Das Werk über die Kleinstaaten der Inneren Sphäre (Anfang 2001, kommt definitiv)

Test of Vengeance - Roman von Loren Coleman (war für das 1. Quartal 2001 angekündigt, wir haben keine gegenteiligen Infos)

BattleTech Master Rules revised - Das Update der Master Rules, das auch alle Regeln aus den bis dahin veröffentlichten Field Manuals enthält (2. Quartal 2001, kommt ebenfalls auf jeden Fall)

FanPro

Wie schon oben erwähnt, haben wir von FanPro noch keine definitiven Aussagen über die Zukunft der deutschen BattleTech-Produkte erhalten. Doch da die Verkäufe von BattleTech in deutsch in letzter Zeit eher rückläufig waren, ist kaum anzunehmen, daß man wie bei Shadowrun das Heft selbst in die Hand nehmen wird. Also abwarten.

RCW Enterprises

Nach dem überwältigenden Erfolg des offiziellen Mechdesigners für PC in Deutschland, wird auch Heavy Metal Vee, der Fahrzeugdesigner, wieder über die Homepage der MechForce angeboten.

Offizielle Updates für beide Programme finden sich ebenfalls regelmäßig im Internet.

Microsoft

Die Firma aus Redmond arbeitet fieberhaft am Nachfolger zu MechCommander und alle paar Tage kann man auf den einschlägigen Websites neue Bilder oder Trailer bewundern. Das komplett in 3D-gehaltene Spiel ist bisher für Sommer 2001 angekündigt.

-> www.microsoft.com/games



ReSaurus

Auf der ToyFair hat ReSaurus endlich die ersten Prototypen seiner Mechmodellfiguren präsentiert. Wie man erkennen kann, haben sich die Designer deutlich an Microsofts Vorgaben aus MechWarrior 4 und MechCommander 2 orientiert. Vor allem der Vulture weicht doch etwas vom bekannten Design ab.



Cheat-Codes für MechWarrior 4

Während des Spiels kann man [Strg] + [Alt] + [Shift] drücken und folgende Codes eingeben, um den zugehörigen Cheat zu aktivieren:

ERGEBNIS	CHEAT CODE
Unverwundbarkeit	iy
Unbegrenzte Munition	uo
Wärmeskala deaktivieren	hf
Gegnerischen Mech zerstören	ib
Mission überspringen	ml



Mitgliederversammlung 2001

2001 begann für die MechForce mal wieder mit einer Jahreshauptversammlung, doch diesmal war sie pünktlich.

Als Versammlungsort war Hamburg veranschlagt, was trotz der doch recht nördlichen Lage dank einer starken Präsenz an MFG-Mitgliedern im hohen Norden mehr Besucher als beim letzten Mal anzog. Nichtsdestotrotz reichte die Zahl der anwesenden, stimmberechtigten Mitglieder mal wieder nicht aus, um alle Beschlüsse direkt als wirksam anzuerkennen. Die Versammlung hat sich also das Beschlußrecht selbst zugestanden. Alle dann gemachten Beschlüsse sind schwebend unwirksam, bis diese allen Mitgliedern bekannt gemacht werden.

Also, wenn niemand innerhalb von zwei Wochen nach Erscheinen dieser Terra Post bei der MechForce schriftlich einen begründeten Widerspruch einreicht, sind alle Beschlüsse gültig. Ansonsten wird auf der kommenden JHV neu verhandelt.

Generell möchte ich zu dieser JHV noch bemerken, dass die Stimmung allgemein sehr gut war und vor allem die Beteiligung der Mitglieder positiv vermerkt werden muss. Es gab nicht nur für alle Posten genügend Wahlvorschläge; man konnte sich auch bei Meinungsverschiedenheiten in sachlichen Diskussionen einigen. Einen herzlichen Dank an alle Mitglieder, die den Weg nach Hamburg gefunden haben.

Allen anderen sei (mal wieder) gesagt, dass die JHV ein wichtiges Ereignis im Jahr ist. Nur hier können beispielsweise Vorschläge für Arbeitskreise gemacht werden, Vorstandsposten besetzt werden usw. Ausserdem habt ihr hier auch immer die Gelegenheit, uns einmal direkt kennenzulernen und mit uns ins Gespräch zu kommen. Schliesslich ist das euer Verein, den ihr auch mitgestalten müsst.

Protokoll der Mitgliederversammlung des MechForce Germany e.V. im „Bobby Reich“, Hamburg

- Begrüßung, Überblick u.ä.
- Tätigkeits- und Finanzbericht
- Entlastung des alten und aktuellen Vorstandes, Ernennung der Kassenprüfer
- Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder
- Satzungsänderungen
- Vereinsprogramm 2001
- Sonstiges

Beginn: 10.2.2001, 12.15 Uhr

28 ja – 0 nein – 0 Enthaltungen

TOP 1: Begrüßung

4 stimmberechtigte Mitglieder (STM) betreten den Raum : 32

Feststellung der Beschlussfähigkeit:

Es sind 28 stimmberechtigte Mitglieder anwesend. Beschlussfähigkeit ist somit nicht gegeben. Es wird der Antrag gestellt, die Versammlung für beschlussfähig zu erklären, wobei jedoch jedem nicht anwesendem Mitglied das Recht eingeräumt bleibt, nach Zugang des Protokolls innerhalb von 2 Wochen schriftlich den Beschlüssen der Jahreshauptversammlung zu widersprechen. Der Antrag wird angenommen:

Bekanntgabe der Tagesordnung

Der erste Vorsitzende Christian Waidner verliest die Tagesordnung

Genehmigung der Tagesordnung:

32 ja – 0 nein – 0 Enthaltungen

Die Tagesordnung wurde genehmigt



Wahl eines Protokollführers:

Es stellt sich Frank Siewert zur Wahl. Abstimmung:
30 ja – 0 nein – 2 Enthaltungen

Damit wird Frank Siewert zum Protokollführer gewählt.

TOP 2: Tätigkeitsberichte des Vorstandes

Die einzelnen Vorstände stellen sich auf Wunsch noch einmal vor und berichten anschließend zur allgemeinen Lage des Vereines und ihren speziellen Tätigkeiten im Besonderen.

Christian Waidner berichtet über die Ereignisse in Bezug auf die angekündigte Schließung der FASA Corporation und den aktuellen Aussagen der Firma Whizkids und FanPro zu diesen Themen. Die allgemeine Haltung des Vorstandes wird erst einmal abwartend sein, bis man konkrete Stellungnahmen über die zukünftige Entwicklung von BattleTech von den o.a. Firmen erhält. Bis dahin sollte man vorsichtig mit Gerüchten sein. Was die Lizenzvergabe zur Namensgebung unseres Vereines angeht, so steht noch nicht eindeutig fest, ob sich in dieser Richtung Änderungen ergeben werden.

Michael Rieck gibt einen Überblick über die Finanzlage des Vereins. Das Vereinskonto weist momentan einen Kontostand von DM 19795,09 auf. Es sind von diesem Geld jedoch noch die Terra Post-Ausgaben Nr. 7 und 8 zu bezahlen, da Christian für diese erst einmal in Vorleistung getreten ist. Ebenso sind für die TP's in diesem Jahr ca. DM 2.500,-- pro Ausgaben zu veranschlagen. Die Zahlungsmoral der Mitglieder ist im allgemeinen gut, jedoch musste auf das Lastschriftverfahren verzichtet werden, da die Gebühren für die geplatzten Lastschriften in keinem gesunden Verhältnis stehen.

1 STM betritt den Raum: 33

Markus Kerlin berichtet über die Fortschritte der Projekte, welche er zu Zeit betreut: Am BT-Kurzfilm geht es immer weiter, leider war der Programmierer verhindert, an der JHV teilzunehmen und die neuesten Bilder vorzustellen. Das BT-Computerspiel Warfare ist jetzt über das Alpha-Stadium hinaus und es wird demnächst auch die neuere Version auf der Homepage veröffentlicht. Für den AK Cons und Turniere gibt Markus ebenfalls einen Bericht ab, wo die Mechforce

dieses Jahr tätig sein wird, bzw. wo noch Aktivitäten in Planung sind. Für die Zukunft ist auch noch die Erstellung eines Kartenspieles (Vierer-Drax) geplant. Für die Lego-Mechs hat Markus bereits Kontakt mit Lego-Deutschland aufgenommen, um Möglichkeiten für Steine-Sets und Preise zu klären. Zuletzt berichtet Markus noch über die Idee, einen Index für alle Fasa & FanPro-Produkte zu erstellen, soweit keiner vorhanden ist.

Björn Drewes gibt Auskunft über die Mitgliedersituation des Vereines. Demnach hat der Verein im Moment 364 Mitglieder. Seit der letzten JHV (349 Mitgl.) gab es 18 Kündigungen und 33 Neuanmeldungen. Zu bemerken sind auch noch 36 neue Anmeldungen, bei denen nur noch die Bezahlung des Mitgliedsbeitrages fehlt. Somit hat sich die Mitgliederzahl sehr positiv entwickelt. Beim AK Chapter und Ranking ist zu bemerken, dass die Chapter-Kämpfe in letzter Zeit sehr dünn gestreut sind und hauptsächlich im norddeutschen Raum stattfinden. Die aktualisierten Würfellen stehen kurz vor der Fertigstellung, es fehlen nur noch einige wenige IS-Mechs und die Clan-Listen. Björn stellt auch die neuen Record-Sheets vor. Band 1 mit den Warships 3057 ist bereits fertig gestellt.

Frank Siewert gibt Auskunft über die Kontakte mit dem Heyne-Verlag und Microsoft Deutschland. Der Heyne Verlag befindet sich momentan im Umbruch, da der Verlag Ende letzten Jahres kurz vor dem Tode von Wilhelm Heyne verkauft worden ist. Die Fortsetzung der Übersetzungen wird aber weitergehen, wenn auch mit der gewohnten Zeitverschiebung von einigen Monaten. Mit Microsoft Deutschland wurde Kontakt aufgenommen, um Infos aus erster Hand zu bekommen. Besonders in Hinblick auf Mech-Commander 2 hofft die Mechforce über den neuesten Stand direkt die Informationen zu bekommen und Screenshots oder Previews veröffentlichen zu können. Erfreulich ist, dass Microsoft bereits Werbematerial und Preise zugesagt hat, die voraussichtlich bei Cons und Turnieren als Gewinne ausgesetzt werden.

Zum Abschluss gibt Christian Waidner noch einen Überblick über die Entwicklung der TerraPost und die Homepage. Bei der TP ist zu bemerken, dass nun auch mehr Beiträge von außen dazukommen. Über kurz oder lang möchte Christian jedoch die Leitung der TP abgeben, so dass für die Zukunft nach einem



geeignetem Nachfolger gesucht werden muss. Die Homepage hat sich in letzter Zeit zu DER deutschen Seite über BattleTech im Internet entwickelt. Waren zur letzten JHV noch 120.000 Hits und 36.000 Pageviews Stand der Dinge, so stehen wir im Moment bei 285.000 Hits und 80.000 Pageviews im Monat.

1 STM betritt den Raum: 34

Top 3: Bericht/Ernennung der Kassenprüfer

Leider sind beide Kassenprüfer nicht zur JHV erschienen und es wurde dem Vorstand auch kein schriftliches Protokoll zugesandt. Somit gibt es keinen Bericht der Kassenprüfer. Eine Entlastung des Vorstandes kann deshalb auch nicht vorgenommen werden und wird auf die JHV im nächsten Jahr verschoben. Statt dessen wird der Antrag gestellt, die bisherigen Kassenprüfer wegen Nichterfüllung Ihrer Pflichten abzulösen und neue Prüfer zu wählen. Diesen soll dann die Aufgabe übertragen werden, sowohl die zukünftigen Prüfungen vorzunehmen, als auch eine nachträgliche Prüfung vorzunehmen. Abstimmung: 25 ja – 1 nein – 7 Enthaltungen. Damit werden die bisherigen Kassenprüfer abgelöst.

Zur Wahl für die Kassenprüfer werden vorgeschlagen: Mirko Nottelmann, Dustin Bracker, Frank Roloff und Jens Mohrmann. Auf allgemeinen Wunsch stellen sich alle Kandidaten kurz vor.

Die Abstimmung ergibt folgendes Ergebnis:

Mirko Nottelmann:	12 Stimmen
Jens Mohrmann:	12 Stimmen
Dustin Bracker:	2 Stimmen
Frank Roloff:	2 Stimmen

Damit werden Mirko Nottelmann und Jens Mohrmann zu neuen Kassenprüfer gewählt. Einvernehmlich übernimmt Mirko das Amt für 1 Jahr und Jens für 2 Jahre.

Top 4: Gründung/Auflösung von Arbeitskreisen

Der Arbeitskreis Solaris 7 Liga wird aufgelöst:
20 ja – 1 nein – 13 Enthaltungen

Der Arbeitskreis Allgemeines soll aufgelöst werden, da in diesem Arbeitskreis keine Themengebiete enthalten sind. Es gibt eine kurze pro/contra Erläuterung. Abstimmung: 5 ja – 17 nein – 12 Enthaltungen. Somit bleibt der AK erhalten, um in der Zukunft anfallende Projekte aufnehmen zu können.

Der Arbeitskreis Technik & Design soll gegründet werden. Ihm obliegt u.a. die Gestaltung von eigenen Mechs der Mechforce inklusive Hintergrundstories für die jeweiligen Designs.

Abstimmung: 30 ja – 2 nein – 2 Enthaltungen.

Es wird ein Arbeitskreis Technik & Design gegründet.

Wahl des AK-Leiters: Es stellen sich zur Wahl Michael Rieck, Frank Roloff und Robert Witte.

Die Abstimmung ergibt folgendes Ergebnis:

Michael Rieck:	7 Stimmen
Frank Roloff:	12 Stimmen
Robert Witte:	3 Stimmen
Enthaltungen:	10 Stimmen

Damit wird Frank Roloff Leiter des AK Technik & Design.

Ein STM verlässt den Raum: 33

Der Arbeitskreis Computerspiel soll gegründet werden. In diesem AK soll die Unterstützung der Spieler gewährleistet werden, die sich ebenfalls mit den Computerspielen beschäftigen.

Abstimmung: 17 ja – 6 nein – 10 Enthaltungen.

Damit wird ein AK Computerspiel ins Leben gerufen.

Als Leiter stellt sich Leonhard Bracker zur Wahl und wird mit: 17 ja – 3 nein – 13 Enthaltungen zum Leiter gewählt.

2 STM verlassen den Raum: 31

Desweiteren wurde noch über verschiedene Arbeitskreise diskutiert:

Markus Kerlin stellt für die Cons die Regeln für das neue Ranking System vor sowie das Battle Scoring



System. Markus fordert auch noch mal auf, dass sich mehr Mitglieder zur Mitarbeit melden mögen und erläutert daraufhin die Arbeitsweise des AK's.

Der AK Homepage berichtet über die Entwicklung der Homepage. Die Kritik am Aufbau des Forums wird diskutiert, es wird der momentane Aufbau der Homepage jedoch beibehalten. Die Umfrage-Ergebnisse werden in der nächsten TP veröffentlicht.

Zum AK Terra Post gibt Christian bekannt, dass er auf lange Sicht als Chefredakteur aufhören möchte. Da es sich jedoch um ein wichtiges Amt handelt, soll ein neuer Chefredakteur nicht auf einfachen Vorschlag hin bestellt, sondern vielmehr per Bewerbung gesucht werden. Dieser Vorschlag findet allgemeine Zustimmung.

Beim AK Spielecenter und Akademien weist Markus auch hier auf das Problem hin, dass noch viel mehr Mitarbeit nötig ist. Grundsätzlich regen einige Mitglieder die Trennung des AK's in zwei Einzelbereiche an, jedoch wird dazu nach einer kurzen pro/contra-Diskussion kein Antrag gestellt.

Zum Abschluß des TOP's wird noch über die Gründung eines AK für Übersetzungen von BT-Produkten diskutiert. Aufgrund der rechtlichen Unklarheiten wird sich jedoch erst einmal der Vorstand mit diesem Thema auseinandersetzen.

1 STM verlässt den Raum: 30

Top 5: Satzungsänderungen

Wie auf der letzten JHV besprochen, sollten im AK Satzung verschiedene Änderungsvorschläge für Satzung ausgearbeitet werden, um diese eindeutiger und rechtmäßiger zu gestalten. Die ausgearbeiteten Änderungsvorschläge sind mit der Einladung zur JHV in der letzten Terra Post bekannt gegeben worden.

Abstimmung zu §7 Abs. 8:
30 ja – 0 nein – 0 Enthaltungen

Abstimmung zu §8 Abs. 1e:
30 ja – 0 nein – 0 Enthaltungen

Abstimmung zu §8 Abs. 2:
28 ja – 0 nein – 2 Enthaltungen

Abstimmung zu §9 Abs. 3:
27 ja – 0 nein – 3 Enthaltungen

Abstimmung zu §10 Abs. 2:
30 ja – 0 nein – 0 Enthaltungen

Die Änderungen zu §10 Abs. 1 wurden nicht zur Abstimmung gestellt, da die Neuformulierung ebenfalls nicht eindeutig ist. Daher wird diese Änderung noch einmal überarbeitet werden. Alle anderen Änderungen wurden beschlossen.

Top 6: Vereinsprogramm 2001

Viele Dinge sind schon in den Tätigkeitsberichten bzw. AK-Berichten angekündigt worden. Hinzuzufügen ist, dass die Mechforce versuchen will, an möglichst vielen Conventions dieses Jahr teilzunehmen, um auch weiterhin die anhaltend positive Stimmungsentwicklung zu erhalten und neue Mitglieder für den Verein und das BattleTechspiel allgemein zu bekommen.

Das neue MechWarrior-Konzept, basierend auf den steigerungsfähigen Pilotenwerten wird auf diesen Cons ebenfalls verstärkt seine Anwendung finden.

Die Deutsche BattleTech-Meisterschaft wird dieses Jahr vom Sternenbund e.V. ausgerichtet, wobei die Mechforce zur Unterstützung mit einbezogen ist. Für das kommende Jahr ist das Ziel jedoch, dass unser Verein die Meisterschaft ausrichtet.

1 STM betritt Raum: 31

Top 7: Sonstiges

Der Vorstand unterbreitet das Konzept der Produktion von eigenen Marketing-Artikeln. So sollen einerseits Produkte exklusiv für Mitglieder angefertigt werden, andererseits aber auch Produkte für den Verkauf zur Finanzierung von Vereinsaktivitäten gesucht werden. Michael Rieck gibt einen kurzen Ausblick über die Kosten für derartige Produktionen und was man herstellen könnte (z.B. Aufnäher, Buttons in Form unseres neuen Logos o.Ä.). Grundsätzlich ist die Stimmung der Versammlung einstimmig positiv darüber. Es sollte dabei versucht werden,



unser Vereinslogo für die Mitglieder, wenn möglich, kostenlos abzugeben.

Die Abstimmung ergibt:
30 ja – 0 nein – 1 Enthaltung

Aufgrund der Währungsumstellung zum Jahreswechsel wird auch der Mitgliedsbeitrag ab 2001 in Euro zu zahlen sein. Damit es bei einer übersichtlichen Struktur bleibt, schlägt der Vorstand folgende Beitragskosten vor:

Mitgliedsbeitrag für 1 Jahr:	24 Euro
Ausl. Mitgliedschaft für 1 Jahr:	24 Euro
Aufnahme-Gebühr einmalig:	6 Euro
Ausl. Aufnahme-Gebühr einmalig:	12 Euro

Damit werden die Beiträge ab 2002 geändert.

Der Vorsitzende Christian Waidner schließt die Sitzung um 17.10 Uhr.

Satzungsänderung

Auf der diesjährigen Mitgliederversammlung sind die oben erwähnten Satzungsänderungen beschlossen worden. Der Einfachheit halber, sind die zugehörigen Paragraphen hier nochmals abgedruckt.

§ 7 Mitgliederversammlung

8. Die Mitgliederversammlung wird vom Versammlungsleiter geleitet. Dieser wird vom Vorsitzenden bestellt. Die Beschlüsse der Mitgliederversammlung sind in einem Protokoll festzuhalten, welches vom Versammlungsleiter und Protokollführer zu unterzeichnen ist. Der Protokollführer wird vom Versammlungsleiter bestimmt.

§ 8 Vorstand

1. Der Vorstand des Vereins besteht aus dem:

- a. dem Vorsitzenden
- b. dem Geschäftsführer
- c. dem Projektleiter
- d. dem Mitgliedsbetreuer
- e. dem Leiter für Öffentlichkeitsarbeit

Der Vorsitzende und der Restvorstand wird von der Mitgliederversammlung direkt gewählt. ~~((Die Besetzung der vier anderen Funktionen regelt der Vorstand durch demokratische Wahlen selbst.)))~~
Wählbar für einen Vorstandsposten ist nur ein ordentliches Mitglied, welches das 18. Lebensjahr bereits vollendet hat und das zugleich eine natürliche Person ist. Zudem kann zu Vorsitzenden nur gewählt werden, wer zuvor mindestens zwei Geschäftsjahre als aktives Beiratsmitglied erfolgreich tätig gewesen ist. Ein

Falls innerhalb der zwei Wochen Frist keine schriftlichen Widersprüche gegen die Beschlüsse eingelegt werden, wird diese Satzung dem Notar vorgelegt.

Vorstandsmitglied wird für zwei Geschäftsjahre gewählt. Es bleibt bis zur nächsten Neuwahl ~~((solange)))~~ im Amt, falls es sich nicht vereinschädigend im Sinne des § 27 Abs. 2 BGB verhält. Beim vereinschädigenden Verhalten kann das jeweilige Vorstandsmitglied mit sofortiger Wirkung durch einen einstimmigen Beschluß der restlichen Vorstandsmitglieder aus seinem Amt enthoben werden. Scheidet ein Vorstandsmitglied während der zwei Geschäftsjahre aus, ergänzt sich der Restvorstand selbst durch Zuwahlen.

2. Dem Vorstand obliegt die Führung der laufenden Geschäfte des Vereins. Er hat insbesondere folgende Aufgaben:

- a. Ausführung der Beschlüsse der Mitgliederversammlung
- b. Einberufung der Mitgliederversammlung
- c. Organisation zweckbezogener Veranstaltungen und Projekte
- d. Verwaltung des Vereinsvermögens
- e. Budgetierung, Buchführung und Erstellung der Jahresbilanz
- f. Betreuung der Mitglieder

Der Vorstand ist ehrenamtlich tätig und darf keinerlei Mittel für vereinsfremde Zwecke aus dem Vereinsvermögen entnehmen. Er bestimmt seine



Aufgabenverteilung in der Geschäftsordnung selbst. Die Kompetenz des Vorstandes umfaßt alle Angelegenheiten des Vereins, falls die Satzung sie nicht an andere Organe des Vereins zuteilt.

(3) Der geschäftsführende Vorstand im Sinne des § 26 BGB besteht aus dem Vorsitzenden und dem Geschäftsführer. Jeder von ihnen kann den Verein allein vertreten.

(4) Hinreichend für die Beschlußfähigkeit des Vorstandes sind mindestens drei anwesende Vorstandsmitglieder und eine einfache Mehrheit. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden. Über Beschlüsse des Vorstandes ist ein Protokoll zu führen, das vom Vorsitzenden und dem Protokollant zu unterzeichnen.

(5) Satzungsänderungen, die von Aufsichts-, Gerichts- und Finanzbehörden aus formalen Gründen verlangt werden, kann der Vorstand von sich aus vornehmen. Beschlüsse des Vorstandes

können bei Eilbedürftigkeit auch schriftlich oder fernmündlich gefaßt werden, wenn kein Vorstandsmitglied ausdrücklich widerspricht.

§ 9 Beirat

3. Der Beiratsvorsitzender muß ein Ehrenmitglied sein, das zugleich eine natürliche Person sein. Er kann zu jeder Zeit Einsicht in die Vereinsunterlagen nehmen.

§ 10 Satzungsänderung, Vereinsauflösung und Vermögensbildung

2. **(Bei Auflösung des Vereins oder bei Wegfall seines bisherigen Zwecks fällt das Vermögen des Vereins an das Diana Memorial Fund, Großbritannien.))**

Bei Auflösung des Vereins oder bei Wegfall seines bisherigen Zwecks fällt das Vermögen des Vereins an die SOS Kinderdörfer





Endre „Glücksritter“ Morsorske

Alter: 25

Größe: 1,76 m

Gewicht: 80 kg

Stall: Steilshooper Ghetto Fighter

BattleMech: Hunchback

Bisherige Kämpfe: 3

Erfolge: 3 Siege – 0 Unentschieden – 0 Niederlagen

Taktik:

Endre bevorzugt Gelände, wo er die Power seiner AK gut einsetzen kann. Diesbezüglich nutzt er seinen Mech, um den Gegner durch den Einsatz der AK vernichtend zu schlagen. Unter gewissen Umständen verstärkt er die Wirkung durch die M-Laser. Sein aggressives und glückliches Vorgehen dabei brachte ihn in den Ruf eines Vabanque-Spielers. Er ist sich der brachialen Gewalt dieser Taktik sehr bewusst und verhält sich entsprechend auf dem Kampfgelände. Er ist infolge seines Glücks und seines Könnens ein gefährlicher Gegner.

Kommentar:

Endre hat seinen Hunchback, den er „Matilda“ nennt, bei einer Wette vor zwei Jahren gewonnen. Seine Mechkriegerausbildung erhielt er hier auf Solaris VII, wo er in einer Vielzahl von Ställen als Tech tätig war. Seine Stärke liegt in der Tatsache, dass er fast jede größere Arena auf Solaris kennt. Sein typisches Auftreten entspricht dem eines Glücksritters und er hat sogar damit seit Jahren Erfolg. Wir können gespannt sein, wann seine Glückssträhne reißt.





MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V.

Das MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V. ist entwickelt worden, um den rollenspezifischen Hintergrund von BattleTech mehr zu fördern. Aus diesem Grund ist beim MechWarrior Konzept ein anderer Ansatz vorhanden als beim Konzept der HausMechs. Um es gleich richtig klarzustellen .. es geht hier um den MechKrieger nicht um die BattleMechs!!!!

Aus diesem Grund hat die MechForce Germany e.V. vor dieses Konzept erst einmal auf Conventions und anderen Großveranstaltungen anzuwenden.

Des weiteren ist dieses Konzept in Ihrer Wirkung ausschließlich auf Mitglieder der MechForce Germany e.V. begrenzt.

Regeln:

Jedes Mitglied der MechForce Germany e.V. hat für Szenarios einen MechKrieger der Innere Sphäre und einen MechKrieger für Clans zur Verfügung. Sobald einer seiner Piloten stirbt, erhält er einen neuen MechKrieger. Zur Verwaltung der Piloten erhält jeder Spieler je MechKrieger einen DIN A4 Formular, welches zu den Szenarien mitzubringen ist!!

Zuständiger für die Verwaltung des MechWarrior Konzept ist der Arbeitskreisleiter für Cons und Turniere. Dieser besitzt immer die gültige und aktualisierte Liste der MechKrieger mit Ihren Erfahrungspunkten und Änderungen.

Der Innere Sphäre MechKrieger kann in Szenarios der alten (also 3031er) wie auch neuen Timeline eingesetzt werden.

Ein IS MechPilot startet mit einem Gunnery von 5 und einem Pilot von 6. Ein Clanner startet mit einem Gunnery von 4 und einem Pilot von 5.

Die Steigerung der Werte wird nach den Zusatzregeln aus dem BattleTech Regelwerk (Seite 15) durchgeführt. Siehe auch unten.

Das Erhalten der "Erweiterten Fähigkeiten" aus dem Maximum Tech (Seiten 45 bis 47) ist möglich!! Siehe ebenfalls weiter unten.

Die Erfahrungspunkte sowie deren Ausgabe für Wertesteigerung bzw. Erhalten einer Erweiterten Fähigkeit wird durch den Organisator des jeweiligen Szenarios auf dem Formular des jeweiligen Spielers festgehalten und bestätigt. In einem Änderungsformular wird diese Änderung

vom Organisator an den Arbeitskreisleiter für Cons und Turniere gesendet.

Erfahrungspunkte können momentan nur auf Szenarios, welche auf Convention oder ähnlichen Großveranstaltungen von der MechForce Germany e.V. durchgeführt werden, gesammelt werden.

Ein MechKrieger wird getötet, wenn die auf Seite 15 im BattleTech Regelwerk beschriebene Situation eintritt, sowie durch eine völlige Zerstörung des Kopfes und durch einen Kritischen Treffer im Cockpit.

a) Es kommen die Zusatzregeln für Steigerung der Werte aus dem BattleTech Regelwerk von FanPro (Seite 15) zur Anwendung.

Steigerung der Werte:

"... Jeder überlebende Krieger erhält grundsätzlich 1 Erfahrungspunkt. Außerdem muss jeder Spieler einen zusätzlichen Erfahrungspunkt an einen Krieger der gegnerischen Partei vergeben, der ebenfalls das Szenario überlebt hat (vorausgesetzt, es gab Überlebende). Er darf den so bedachten Krieger dabei nach beliebigen Kriterien auswählen; je nach dem, wer seiner Meinung nach zum Beispiel am mutigsten war oder den meisten Schaden verursacht hat.

Nach jedem Szenario können Krieger ihre angesammelten Erfahrungspunkte verwenden, um damit ihre Spielwerte zu steigern. Eine Verbesserung des Pilotenwerts kostet 4 Punkte, während man zur Steigerung des Schützenwerts 8 Punkte einsetzen muss. Jede Steigerung senkt den betreffenden Spielwert um 1....

Spielwertbegrenzung: Spielwerte können nicht auf einen Wert unter 0 verbessert werden."

Wichtig: Für das MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V. kommt zusätzlich folgende Sonderregel zu Anwendung. Ein Spieler kann ebenfalls für seine Erfahrungspunkte auch eine der Erweiterte Fähigkeiten aus dem MaximumTech (Seite 45 bis 47) erwerben. Er muss für jede "Erweiterte Fähigkeit" 12 Erfahrungspunkte ausgegeben werden.

b) Es kommen die Zusatzregeln für Erweiterte Fähigkeiten aus dem Maximum Tech von FanPro (Seiten 45 bis 47) zur Anwendung.



Erweiterte Fähigkeiten:

Ducken

...Ducken wird anstelle eines eigenen Nahkampfangriffes angekündigt und führt dazu, dass sämtliche Nahkampfangriffe gegen die sich duckende Einheit um zusätzliche +2 modifiziert werden.

Fahrkünstler

Jede Einheit, die über diese Fähigkeit verfügt, kann Seitschritte ausführen, die normalerweise ausschließlich vierbeinigen BattleMechs vorbehalten sind (Seite 88-89, BattleTech Regelwerk). Zudem kommen solche Einheiten auch noch in den Genuss eines Pilotenwert-Modifikator von -1 für alle ihre Pilotenwürfe, mit denen Rutschen verhindert werden muss.

Geschwindigkeitsfanatiker

Solange die Einheit in derselben Runde keine Schusswaffen- oder Nahkampfangriffe durchführt, darf sie 1 zu ihrer Bewegungsrate für Laufen/Höchstgeschwindigkeit addieren.

Massel

Ein Pilot bzw. eine Besatzung, die Massel hat, darf pro Szenario einen Würfelwurf mit einem einzelnen Würfel wiederholen. Hierfür eignet sich jede Art von 1W6-Wurf - egal, ob er nun Bestandteil eines Angriffswurfes, Pilotenwurfes oder eines Wurfes auf der Trefferzonentabelle ist. Das Ergebnis des Neuversuchs muss dann aber auf jeden Fall akzeptiert werden.

Anstatt einen eigenen 1W6-Wurf zu wiederholen, kann eine Einheit mit der Fähigkeit "Massel" auch ihren Gegner zur Wiederholung eines 1W6-Wurfes zwingen; zum Beispiel wenn bei einer Trefferzonenbestimmung ein Kopftreffer droht. Dabei kann der Gegner jedoch nur zur Wiederholung eines Wurfes gezwungen werden, der direkt mit der Einheit zu tun hat, die über die Fähigkeit "Massel" verfügt. Eine einzelne Einheit kann auch mehr als nur eine einzige "Massel"-Fähigkeit erlangen. Falls eine Einheit diese Fähigkeit zum Beispiel gleich dreimal "eingekauft" hat, verfügt sie über "Massel 3", so dass sie pro Szenario dementsprechend drei Wiederholungswürfe ausführen darf. Eine Einheit,

die über mehr als ein "Massel" verfügt, darf als Ausnahme zu der Standardregel dann sogar bereits wiederholte Würfel noch einmal wiederholen.

Meisterschütze

Die Fähigkeit "Meisterschütze" ermöglicht es MechKriegern oder Fahrzeugbesatzungen, eine frei wählbare Zone ihres Ziels zu treffen.

Um die Fähigkeit einzusetzen, muss die Einheit in der betreffenden Runde stehen geblieben sein und darf keine Nahkampfangriffe ausführen. Der Angriff wird dann durchgeführt, als würde die Einheit über einen Feuerleitcomputer verfügen (Seite 125 BattleTech Regelwerk). Eine Einheit kann diese Fähigkeit nur auf eine einzige ihrer Waffen anwenden und sie darf in derselben Phase auch keine anderen Waffen abfeuern.

Die Fähigkeit "Meisterschütze" kann nicht zusammen mit einem Feuerleitcomputer oder der Erweiterten Informationstechnologie eingesetzt werden.

Nahkampfspezialist

Einheiten mit dieser Fähigkeit fügen ihrem Gegner im Nahkampf grundsätzlich 1 Schadenspunkt mehr zu. Außerdem darf diese Einheit bei Nahkampfangriffen 1 von ihrem Modifikator für die Bewegung des Angreifers abziehen (dabei kann dieser Bewegungsmodifikator allerdings nicht einen Wert von unter 0 erreichen). MechKrieger der Clans können die Fähigkeit "Nahkampfspezialist" nicht erwerben.

Schmerzunempfindlichkeit

Einheiten mit diese Fähigkeit dürfen den Ergebnissen ihrer Bewusstseinswürfe jeweils 1 hinzufügen, während der Schaden, den der Pilot bei einer Munitionsexplosion erleidet, um 1 Verwundungspunkt reduziert wird.

Sechster Sinn

Die Fähigkeit "Sechster Sinn" kann nur einmal pro Szenario eingesetzt werden. Zu diesem Zweck muss der Spieler schon zu Beginn der betreffenden Runde ankündigen, dass er die Fähigkeit einsetzen wird. In der Folge darf die Einheit mit dem "Sechsten





Sinn" Ihre Handlungen unabhängig vom Ergebnis des Initiativwurfes stets nach allen anderen Einheiten ausführen. In der Bewegungsphase bewegt sich eine solche Einheit erst, nachdem alle anderen Einheiten sich bewegt haben. In der Waffeneinsatzphase kündigt sie ihre Angriffe einschließlich etwaiger Torsodrehungen erst an, nachdem alle anderen Einheiten ihre Angriffserklärungen abgegeben haben, obwohl der Schaden, den sie eventuell erleidet, auch weiterhin gleichzeitig mit dem der anderen wirksam wird.

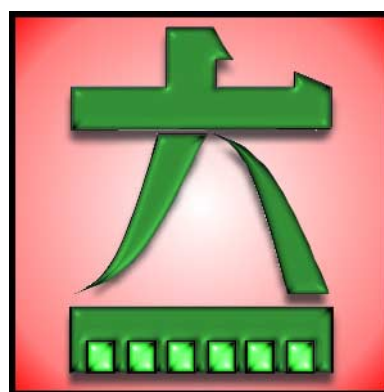
Taktisches Genie

Eine Einheit, die über die Fähigkeit "Taktisches Genie" verfügt, darf einmal pro Runde ihren Initiativwurf wiederholen. Das zweite Ergebnis behält dann auf jeden Fall seine Gültigkeit.

Jeder Pilot und jede Fahrzeugbesatzung kann die Fähigkeit "Taktisches Genie" erwerben, allerdings kommt ihre Auswirkung innerhalb eines Spiels nur dann zum Zuge, wenn diese Einheit den Befehl über alle Truppen ihrer Partei führt. Somit wird sichergestellt, dass man zu einem bestimmten Zeitpunkt immer nur von einer Einheit mit dieser Fähigkeit profitieren kann.

Waffenspezialist

Ein Pilot oder Fahrzeugbesatzung mit der Fähigkeit "Waffenspezialist" hat sich auf einen bestimmten Waffentyp spezialisiert. Man muss in diesem Zusammenhang ein spezielles Waffensystem auswählen, wie zum Beispiel mittelschwerer Laser, LSR 10 oder AK/5. Sämtliche Angriffe, die von dieser Einheit mit dem gewählten Waffentyp ausgeführt werden, kommen in den Genuss eines zusätzlichen Angriffsmodifikators von -2.



Bisherige Teilnehmer

Rang	EPs	Name des Mechwarriors	IS oder Clan	Name des Spielers
1.	5	Forger	IS	Carsten Fegel
1.	5	kommt noch	IS	Norbert Schmetz
3.	4	kommt noch	IS	Rene Thomschke
4.	3	Rainbow	IS	Thomas Bredau
5.	2	Iglesias Gerom	IS	Dustin Bracker
5.	2	kommt noch	IS	Marc Tietgens
5.	2	kommt noch	IS	Mirco Nottelmann
5.	2	kommt noch	IS	Leonard Bracker
9.	1	kommt noch	IS	Tim Gehlert
9.	1	kommt noch	IS	Jens Mohrmann
9.	1	kommt noch	IS	Christian Konarske
9.	1	kommt noch	IS	Frank Siewert
9.	1	kommt noch	IS	Ralf Belling
9.	1	kommt noch	IS	Arne Jürgensen
9.	1	kommt noch	IS	Fabian Svirac



2. Warrior-Cup des Mechforce Germany e.v.

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

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

Mit diesen Worten wurde das 1. Turnier eröffnet und so soll es auch dieses Mal sein!

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

Die Vorausscheidungen für dieses Turnier beginnen am 1.5.2000.

Der Anmeldeschluß ist der 14.05.2001.

In dieser Terra Post findet Ihr den Anmeldebogen! Und wie meldet Ihr Euch an?

Ganz einfach!

Schickt Eure Anmeldung an:

Marco Sommermann

Stichwort: 2. Warrior Cup

Hurterstr. 18

45144 Essen

Die Teilnahmegebühr beträgt 10,- DM ,

bzw. 8,- für alle Mechforce Germany e.V., sowie Sternenbund e.V. Mitglieder!

Bei entstehenden Fragen, könnt Ihr Euch unter 0174/2427856 zusätzliche Informationen holen!

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

Für diejenigen, die schon beim letzten Warior Cup dabei waren, sei noch gesagt, daß ich schon im Vorfeld Vorkahrungen getroffen habe, um möglichst alle organisatorischen Mängel des letzten Cups zu beseitigen!

Doch nun einiges zum Spielablauf:

1. Nachdem Ihr Euch angemeldet habt bekommt Ihr in der Zeit vom 15.05.1999 bis zum 31.05.2001 Eure Gruppeneinteilung zugewiesen! Hier werden auch noch einige Regeln für den Spielablauf beigelegt sein.
2. Ihr spielt in der vorgegebenen Zeit für die Vorausscheidungen Eure Gruppenspiele aus, jeder gegen jeden (die Gruppen werden durchschnittlich 4 Spieler umfassen, diese Zahl kann jedoch variieren und hängt von der Zahl der Anmeldungen ab!). Das heißt, Ihr spielt einmal gegen jeden Gegner in Eurer Gruppe.
3. Anhand der Spielergebnisse wird eine Rangfolge innerhalb der Gruppen erstellt.
4. Nach der Vorausscheidungsphase werden den Spielern die Ergebnisse zugesandt.
5. Der erste und der zweite aus jeder Gruppe spielt dann in den Finalrunden im Zeitraum August, Großraum Essen, im K.O. System um den ersten Platz!

Regeln:

1. Jeder Spieler wählt 5 Mechs mit einem Maximalgewicht von 260 Tonnen. Es darf jeder Clan Omnimech genommen werden, der in den Record Sheets 3050, 3055, 3058, 3060, sowie den beiden Hintergrundbüchern Crusader Clans und Warden Clans veröffentlicht wurde. Second Liner sind komplett ausgeschlossen! Desweiteren darf von jedem Omnimech nur je ein Typ pro Spieler angemeldet werden; unterschiedliche Versionen des Mechs zählen trotzdem als gleicher Mechtyp (ein Mad Cat (a), sowie ein Mad Cat (primary)

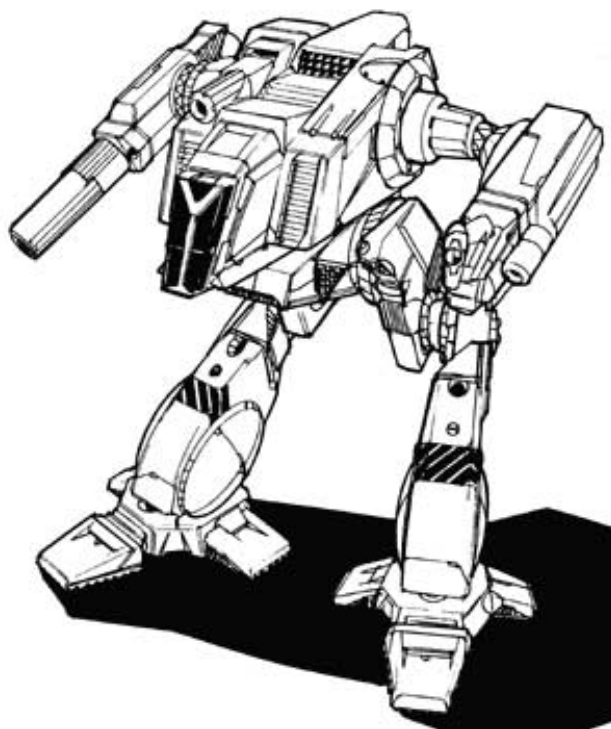


wären somit eine ungültige Zusammensetzung, da es trotz unterschiedlicher Versionen 2 Mechs des Typs Mad Cat sind)!

2. Zusätzlich sind alle Mechs mit folgenden Eigenschaften ausgeschlossen:
 - Zielcomputer in Kombination medium und/oder schwere Puls laser
 - Es darf nur ein Mech in der Einheit sein, der 7 oder mehr Sprungdüsen besitzt, oder maximal zwei Mechs mit 6 Sprungdüsen. Diese Regelung soll ein schnelleres Spiel ermöglichen, welches auch in der vorgegebenen Zeit beendet werden kann.
 - Kein Mech mit Arrow IV Werfern darf eingesetzt werden (da es eine „unehrenhafte“ Waffe ist)
3. Diese Mechs sind unwiderruflich gewählt, nachdem sie auf der Anmeldung eingetragen und eingereicht wurden! Ein späterer Wechsel der Mechs ist nicht möglich! Die gewählten Maschinen müssen bis zum Ende des Turniers eingesetzt werden (es sollte also gut überlegt werden, welcher Mech eingesetzt wird).
4. Gespielt wird nach den Regeln des Regelwerks „Master Rules“.
5. Vor jedem Spiel sucht sich jeder der beiden Kontrahenten zwei Karten aus, auf welchen gespielt wird. Jeder Kampf findet also auf insgesamt vier Karten statt. Danach wird mit 2W6 gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis sucht sich seine Seite des Spielfelds aus, auf welcher er anfängt. Der Gegner beginnt auf der gegenüberliegenden Seite. Die Mechs werden hineingezogen!
6. Gespielt wird nach den Ehrenregeln Level 1! (Erklärungen gibt's bei der Anmeldebestätigung)
7. Sondermunition für LSR's, sowie Arrow IV und KSR's darf nicht angewandt werden, da diese generell auch Auswirkungen auf gegnerische Mechs haben kann (Ausgenommen sind hier alle ATM-Systeme, da diese auf die unterschiedlichen Munitionsarten angewiesen sind, um effektiv eingesetzt werden zu können). Für LB – Autokanonen können natürlich beide Munitionsarten eingesetzt werden.
8. Jeder Mechpilot hat den Bordschützenwert 3 und den Mechpilotenwert 4.
9. Weitere Zusatz- und Ergänzungsregeln bekommt Ihr mit der Anmeldungsbestätigung.

Allgemeine Informationen:

1. Das Turnier findet unter der Schirmherrschaft des Mechforce Germany e.V., sowie mit der zusätzlichen Unterstützung des Sternenbund e.V. statt.
2. Die Teilnahme am Turnier erfolgt auf eigene Verantwortung!





2. Warrior Cup des Mechforce Germany e.v.

Anmeldung

Name, Vorname: _____

Adresse: _____

Telefonnummer: _____

Bist Du mobil?:

Ja

Nein

Teilweise

Mechforce Germany
e. V. Mitglied
I.D.Nr.:

Sternenbund e.V.
Mitglied
I.D.Nr.:

Kein Vereinsmitglied

Mechaufstellung:

Mech1: _____

Mech2: _____

Mech3: _____

Mech4: _____

Mech5: _____

Hiermit bestätige ich die Richtigkeit meiner Angaben (Unterschrift)

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



Projekt für ein Kampagnen-Ranking-System

Hintergrund:

Dieses System wurde entwickelt, um Spielern eine gewisse Abwechslung bzw. neue Herausforderungen zu bieten. Was hier steht sind keine fix festgelegten Regeln, denn dieses System ist sicherlich nicht vollständig ausgereift und bedarf noch einiger Änderungen. Dieses System wird in Wien getestet werden, um etwaige Schwächen festzustellen und auszumerzen. In jeder Terra Post wird dann ein Update drin stehen, wie sich das System weiterentwickelt hat, zusätzlich mit einer Aufstellung sämtlicher Gefechte die gespielt wurden und wie sie ausgegangen sind. Wenn irgendjemand Kritik oder Verbesserungsvorschläge hat soll er sich bitte bei mir melden.

Johann Haderer
Pater-Theresius-Sdlg. 18
Margareten am Moos
A-2433 Niederösterreich
E-Mail: jhaderer@hotmail.com

Regeln:

Fahrzeugwahl:

Jeder Mitspieler hat das Recht sich die Art seines Fahrzeugs bzw. seiner Fahrzeuge selbst auszusuchen, er kann wählen zwischen:

Einem Aerospace Fighter
Zwei Mechs
Drei Vehicles
Vier Armored Infantry Squads
oder
Acht Infantry Platoons

Typbestimmung:

Aerospace-Fighter:

Zuerst bestimmt der Spieler das Gewicht seines Fighters mit Hilfe eines Würfelwurfs:

1-3 Leicht
4-5 Mittel
6 Schwer

Dann wählt er aus welchem Haus bzw. Clan der Jäger kommen soll, wobei er sich an die Vorgaben des Kampfes halten muss d.h. wenn ein IS Kampf angesagt ist kann er keinen Clan-Fighter nehmen bzw. wenn mit 3025 gekämpft wird dann kann er auch keinen 3060er Fighter nehmen. Für die Würfeltabellen würden sich die aus dem Aerotech 2 anbieten. Die Pilotenwerte sind => Pilotenwert: 5
Bordschützenwert: 4

Mechs:

Zuerst bestimmt der Spieler welche Gewichtsklasse seine Mechs haben.

2-4 Leicht
5-7 Medium
8-9 Schwer
10-12 Überschwer

Auch hier gelten dieselben Regeln wie bei den Aerospace Fightern. Als Würfeltabellen würden sich die von der Mechforce anbieten bzw. sehr schöne Tabellen gibt es auch in den Field Manuals, wobei natürlich alle dieselbe Technologie-Stufe nehmen müssen. Die Piloten-Werte für IS sind 5/4 bzw. für Clanner 4/3.

Vehicles:

Auch hier spielt sich dasselbe wie bei den Mechs ab zuerst die Gewichtsklasse dann Haus oder Clan wählen und dann auf der Würfeltabelle würfeln. Als Würfeltabelle würden sich die in den Field Manuals anbieten bzw. die in den Master Rules abgedruckte Tabelle. Die Pilotenwerte sind für IS 5/4 bzw. für Clan 6/5

Armored Infantry:

Am Anfang muss sich der Spieler entscheiden welches Haus oder Clan er wählt. Wenn er Kurita wählt kann er sich aussuchen ob er Kanazuchi, Raiden oder Kage nimmt, er kann auch die Typen mischen, nur darf er nicht welche von einem fremden Haus oder Clan nehmen.

Infantry:

Hier muss der Spieler seine Platoons einzeln auswürfeln.



1-2 Fuß
3-4 Motorisiert
5-6 Sprungfähig

1-2 Gewehre
3 SMG
4 Flammenwerfer
5 Laser
6 SRM

Für jede Platoon muss auch noch gewürfelt werden ob sie Anti-Mech fähig ist.

1-5 Nein
6 Ja

Munition:

Jeder Spieler kann prinzipiell seine Einheiten aufmunitionieren mit was er will aber er darf z.b. keine Spezial AK-Munition von Davion in einem Liao Mech verwenden usw.

Spezial-Regeln:

Es spricht nichts dagegen Spezial-Regeln zu verwenden, man muss nur davon ausgehen das sie alle gleich betreffen und es dürfen auch keine eigenen Spezial-Regeln ins Leben gerufen werden; nur die, die im Master Rules niedergeschrieben sind, dürfen verwendet werden. Des weiteren; wenn jemand Artillerie, Minen und oder Bomben auf seinen Aerospace Fighter verwenden will, muss die andere Seite über das selbe Schadenspotential verfügen bzw. für 40 Schadenspunkte Bomben 2 Arrow IV Raketen oder 2 x 20 Schadenspunkte Minenfelder.

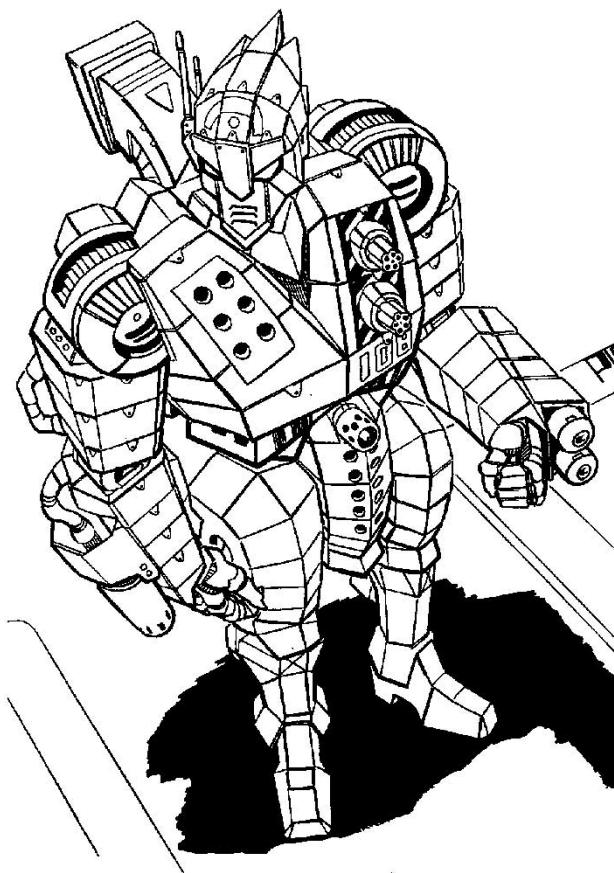
Spielleiter:

Vor Begin dieser ganzen Prozedur wird ein Spielleiter bestimmt. Dieser überwacht das auswürfeln der Ergebnisse, wählt das Gelände, entscheidet über Spezial-Regeln und teilt die Spieler in gleichstarke Teams auf. Wenn das Spiel beginnt, endet seine Autorität, wenn das Spiel beendet ist beginnt seine Autorität wieder, um die Punkte der Spieler festzuhalten.

Punktevergabe:

Für jeden Abschuss wird dem Spieler der BV-Wert der abgeschossenen Einheit auf sein Punkte-Konto gutgeschrieben. Sollten mehrere Spieler auf dieselbe

Einheit in der selben Runde feuern so wird der Wert gleichmäßig geteilt. Sollte eine Einheit ohne Fremdeinwirkung zerstört werden (dazu zählt auch das verlassen der Karte), wird dies dem Spieler von seinem Punktekonto abgezogen. Die Punkte werden dann in einer Rangliste zusammengefasst die nach einem Jahr wieder von vorne beginnt.





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

Davion

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

Kurita

2nd Sword of Light,
1st Battalion
Marco Sommermann
Hurterstr. 18
45144 Essen
Tel.: 0201/8140867

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

Wolf's Dragons

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

Beta Regiment,
"Second to none"
Wulff D. Heiss
Moxwellp. 83/12
1210 Wien
Österreich
Tel.: 0043/0699/10404047
email: btech@reflex.at

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

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

Northwind Highlanders
McCormacks Fusiliers
1st Battalion
Roger Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/5378006
email: rollo.witte@t-online.de

“Doompatrons”
Leichte Eridani Reiterei
151th Light Horses
Daniel Albrecht
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: ler@kelsor.de

Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

ComStar

“Der Erste Kreis”
Chapter des Vorstands
Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@mechforce.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

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

Davion

“The Steel Beasts”
Davion Assault Guards RCT,
2nd Bat.
Martin Helbig
Siedlung 16
37431 Bad Lauterberg, Harz
email: mhelbig@rz-online.de

Kurita

First Genyosha
“Legacy of Yorinaga”
Marco Sommermann
Hurterstr. 18
45144 Essen
Tel.: 0201/8140867

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

Ryukun-Ni
Dutiful Sons
Johann Haderer
Pater-Theresus-Siedlung 18
2433 Margarethen/Moos
Österreich
Tel.: 0043/2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com

Steiner

15te Lyranische Garde
“Thor’s Eiskalter Schatten”
Daniel Albrecht
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: tes@kelsor.de

Wolf’s Dragoons

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 Matschuck
Bergstr. 179
46119 Oberhausen
Handy: 0172/9565897
email: hmatschuck@hotmail.com

“Creeping Death”
Creeping Death Kompanie
Sascha Becker
Schulstraße 1
52388 Nörvenich
Tel.: 02421/770626
email: sasbe@aol.com

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

Peripherie

“Fists of Abaddon”
Sascha Scherhak
Ingerweg 1
40670 Meerbusch
email:
coyote.akademie@ecombat.de
homepage: www.ecombat.de

Clan**Ghost Bear**

“Natural Born Killers”
2nd Line Provisional Cluster
Marco Sommermann
Hurterstr. 18
45144 Essen
Tel.: 0201/8140867

“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.: 06331/94654
email: tmatz1234@aol.com

Wolf

“The Reivers”
Alpha Galaxy
4th Striker Cluster
Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.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

Jade Falcon Guards
Pryde's Pride
Heribert Jüly
Satzgasse 9
2433 Margarethen/Moos
Österreich
Tel.: 0043/2230/71169
email: massiv@crosswinds.net

Bloodclaw
5th BattleCluster
Daniel Albrecht
Bülowsstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de

Coyote

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

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 Uetersen
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: chapter@bloodspirit.de
homepage: www.bloodspirit.de

Hell's Horses

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



Neue Mechs

Cityking CTY-7I

Masse: 60 Tonnen

Rumpf: vermutlich Alshain Typ 56-60H

Reaktor: GM 180

Einsatzgeschwindigkeit: 32,4 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: 6/StarSlab

Bewaffnung:

2 Armstrong Requiem Klasse 20-Autokanonen

1 mittelschwerer Diverse Optics Type 2-Laser

Hersteller: unbekannt

Funksystem: O/P AIR 500

Zielerfassungssystem: O/P 2000 JSA

Übersicht

Der CTY-7I *Cityking* ist bisher nur bei den Streitkräften der Außenweltallianz gesichtet worden und scheint selbst dort nur in sehr kleiner Stückzahl vorhanden zu sein. Es wird angenommen, daß es sich ursprünglich um alte *Dracon-1C* aus dem Draconis-Kombinat handelte, die im Laufe der Zeit so stark modifiziert wurden, daß dies schließlich zu einem ganz neuen BattleMech führte. Dabei wurde nicht nur die alte Bewaffnung mit Klasse 2-Autokanone und 10er LSR-Lafette, sondern auch der größere Reaktor durch einen erheblich kleineren ersetzt. Auch die Panzerung wurde reduziert, um genügend Freiraum für die ehrfurchtgebietende Waffenphalanx des *Cityking* zu schaffen. Der CTY ist ausschließlich für die Verteidigung von Stadtgebieten ausgelegt, um in dem engen Gewirr von Straßen Jagd auf feindliche Banditen-Mechs zu machen. Dieses Aufgabengebiet ist mit dem des leichteren *Stadtkoloß* identisch, doch vermag der *Cityking* auch mit bedeutend schwereren, oder sogar mehreren, Mechs als sein kleiner Verwandter fertig zu werden. Wahrscheinlich kommen die seltenen Modelle dieses Mechtyps nur in den drei Großstädten Famindas, Algomarle und Carolinas auf Alpheratz, der Zentralwelt der Außenweltallianz, zum Einsatz.

Eigenschaften

Der *Cityking* wurde einzig und allein für den

Stadtkampf entwickelt und macht ausschließlich auf diesem Gebiet auf sich aufmerksam. Die beiden Armstrong Requiem Klasse 20-Autokanonen entwickeln auf kurze Distanz eine absolut tödliche Feuerkraft, der selbst die bestgepanzertsten Mechs nur schwer widerstehen können. Allerdings müssen sie mit Bedacht eingesetzt werden, um den Mech trotz seiner 13 Wärmetauscher nicht zu überhitzen. Als Sekundärbewaffnung dient dem CTY nur ein mittelschwerer Laser, der im Falle eines Munitionsmangels jedoch nur unzureichend ein weiteres Verbleiben im Gefecht gestattet. Waffen zur Infanterieabwehr, wie Flammer oder Maschinengewehre, fehlen und machen den *Cityking* so anfällig für die Angriffe von Infanteriezügen. Das Aktivatorsystem soll die Nahkampfmöglichkeiten noch zusätzlich erhöhen, doch ist der CTY aufgrund seiner, für einen Mech dieser Tonnage, geringen Geschwindigkeit nur selten in der Lage sich Gegnern schnell genug zu nähern, um seine Kampffäuste zum Einsatz zu bringen. Das gravierendste Problem des *Cityking* stellt seine vergleichsweise schwache Panzerung dar, die das Risiko eines direkten Treffers in einer der drei Kammern für die Autokanonenmunition, nur sehr unzureichend schmälern kann.

Einsatz

Bisher liegen keine bestätigten Berichte über Kampfhandlungen vor an denen der *Cityking* beteiligt war.

Typ: **CTY-7I *Cityking***

Technologie: Innere Sphäre

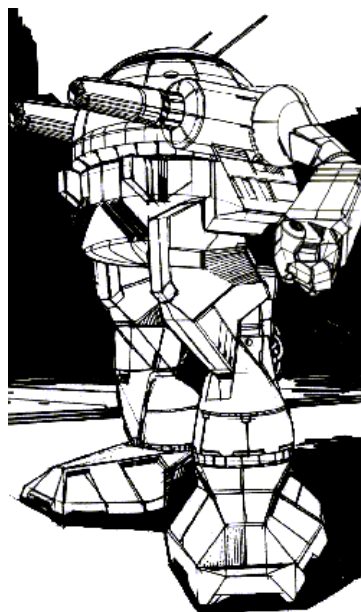
Tonnage: 60

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		6
Reaktor:	GM 180	7
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	13	3
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	112	7



	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	20	16/5
Lk/Rt Torso	14	11/5
Lk/Rt Arm:	10	10
Lk/Rt Bein:	14	15

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/20	RT	10	14
Munition (AK/20) 5	RT	1	1
AK/20	LT	10	14
Munition (AK/20) 5	LT	1	1
Munition (AK/20) 5	TM	1	1
M-Laser	TM	1	1



Tschakan TKN-8B

Masse: 75 Tonnen

Rumpf: Typ unbekannt

Reaktor: VOX 225

Einsatzgeschwindigkeit: 32,4 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Chilton 360

Sprungreichweite: 90 m

Panzerung: 6/StarSlab

Bewaffnung:

1 Armstrong Requiem Klasse 20-Autokanone

1 Holly KSR 4er-Lafette

1 schwerer Lushann Redbeam-Laser

1 Armstrong Minigun-Maschinengewehr

Hersteller: vermutlich Bergwolf BattleMechs

Funksystem: Garret Type 4

Zielerfassungssystem: O/P 3000

Übersicht

Bei dem TKN-8B Tschakan scheint es sich um einen Mechtyp zu handeln, der in sehr geringen Stückzahlen in einem der größeren Peripherie-Staaten, der Außenweltallianz, produziert wird. Hierbei ist nicht nur die Tatsache, daß es sich um ein unbekanntes Design handelt bemerkenswert, sondern auch die hohe Tonnage ist für eine Peripherieproduktion beachtlich. Vermutlich wurde der Tschakan zusammen mit dem MLN Merlin entwickelt, doch zugunsten dieses Typs in der Produktion zurückgestellt. Die

Außenweltallianz selbst setzt diesen Allzweck-Mech jedoch wegen seines schlechten Image nicht ein. Als einer der beliebtesten Peripherie- und Söldnermechs, kennen viele Einwohner die Silhouette des Merlin nur als jene, die kommt, um Verwüstung und Tod über sie zu bringen. Der Tschakan wurde wahrscheinlich als Antwort auf den Vorwurf, die Regierung versorge die Schänder ihrer eigenen Bevölkerung mit Mordwaffen, schließlich doch noch gefertigt. Nur für die Verteidigung von Stadtgebieten entworfen, ist der TKN wohl ausschließlich für den Eigenbedarf gedacht, um bei Angriffen von Piraten und Banditen dem Selbstschutz zu dienen. Deshalb scheint es ausgeschlossen, daß der Tschakan für den Verkauf produziert wird und sich die wenigen Modelle dieses Typs ausnahmslos in den Streitkräften der Außenweltallianz finden lassen werden. Da Alpheratz, die Zentralwelt der Allianz, in der Vergangenheit wiederholt unter Piratenüberfällen zu leiden hatte, werden die wenigen Tschakane voraussichtlich nur in den drei Großstädten Famindas, Algomarle und Carolinas zum Einsatz kommen.

Eigenschaften

Der Tschakan wurde für den Stadtkampf entworfen und zeigt auch nur auf diesem Gebiet eine überdurchschnittliche Leistung. Die Armstrong-Autokanone und die KSR-Lafette zeigen ihre vernichtende Feuerkraft hauptsächlich auf kurze Distanz, während der schwere Laser es immerhin noch ermöglicht Ziele auf etwas größerer Entfernung



zu bekämpfen. Wegen der Überhitzungsgefahr muß der Laser jedoch mit Bedacht eingesetzt werden. Das Maschinengewehr dient der Infanterieabwehr und dürfte sich dabei mehr als bezahlt machen, da zum Beispiel der Victor trotz seiner 80 Tonnen Gewicht schon in Stadtgefechten von Infanteriezügen vernichtet werden konnte, weil diesem Mech Infanterieabwehrwaffen fehlen.

Das Kampfbeil kann im direkten Nahkampf furchtbare Schäden anrichten, doch ist diese einfache Waffe nach nur wenigen Schlägen bereits so stark beschädigt, daß sie praktisch nicht mehr einsatzfähig ist. Hinzu kommt noch, daß das Aktivatorsystem sehr unzuverlässig arbeitet und es denkbar ist, daß dem Mech das Beil während des Kampfes einfach aus der Hand fällt. Trotz seiner, für einen Mech dieser Klasse, geringen Geschwindigkeit ist der Tschakan mit seiner begrenzten Sprungkapazität in der Lage andere Mechs im Stadtkampf auszumäandern und mittels seiner Autokanone schnell für klare Verhältnisse zu sorgen. Als problematisch dürfte sich nur die Tatsache erweisen, daß der größte Teil aller Munitionsvorräte im linken Torso lagert und ein direkter Treffer dort praktisch automatisch das Ende für den Tschakan bedeutet. Die dicke Panzerung bietet dagegen zwar einen nicht zu unterschätzenden Schutz, doch sollte es zu einer starken Überhitzung kommen, kann auch die eine Selbstentzündung nicht verhindern.

Einsatz

Bisher liegen keine bestätigten Berichte über Kampfhandlungen vor an denen ein Tschakan beteiligt war.

Typ: TKN-8B Tschakan

Technologie: Innere Sphäre

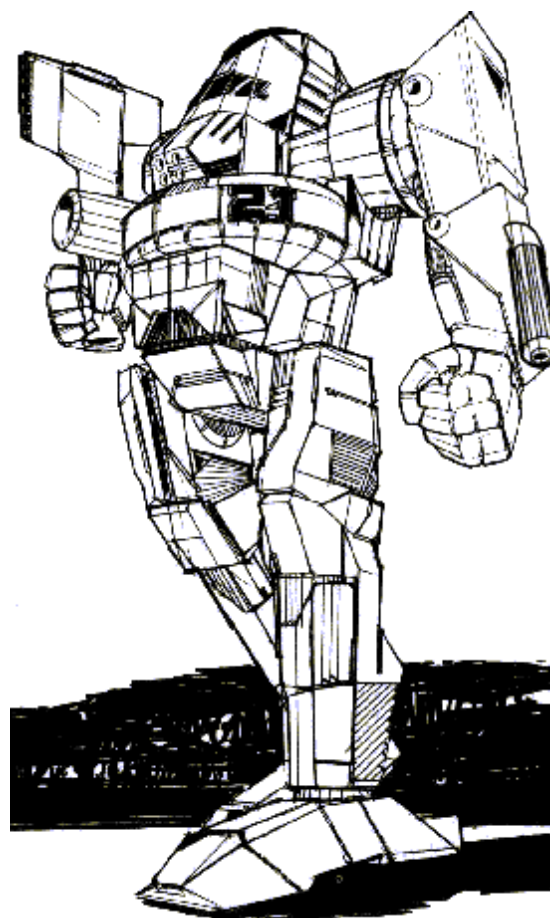
Tonnage: 75

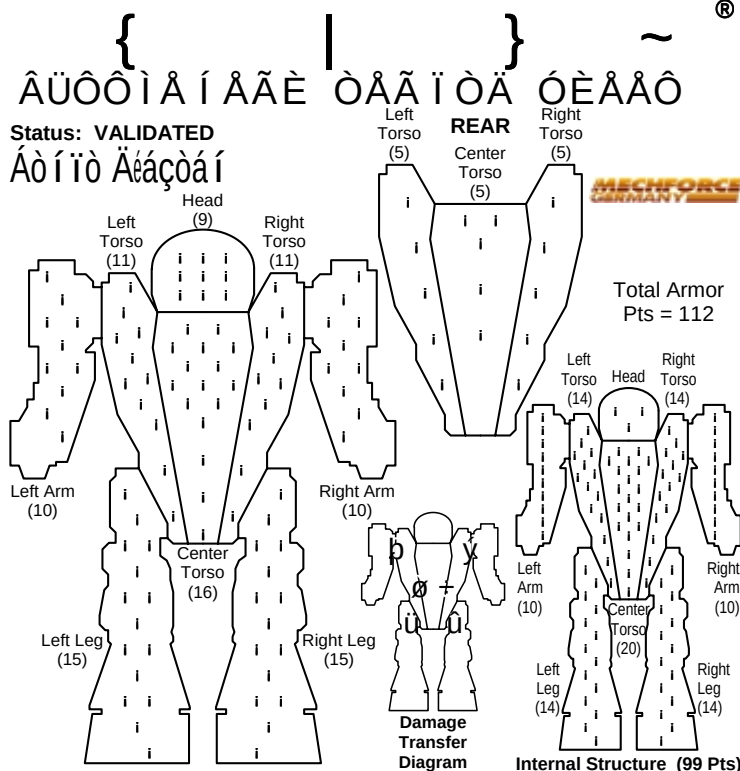
Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	VOX 225	10
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	14	4
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	216	13,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	23	33/10
Lk/Rt Torso	16	23/6
Lk/Rt Arm:	12	23
Lk/Rt Bein:	16	30

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/20	RT	10	14
Munition (AK/20) 15	LT	3	3
KSR 4	TM	1	2
Munition (KSR 4) 25	LT	1	1
S-Laser	LA	2	5
MG	RA	1	0,5
Munition (MG) 100	RA	1	0,5
Kampfbeil	RA	5	5
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	LB	1	1



**Left Arm**

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

Left Torso

- 1, Autocannon/20
- 2, Autocannon/20
- 3, Autocannon/20
- 4, Autocannon/20
- 5, Autocannon/20
- 6, Autocannon/20
- 1-3, Autocannon/20
- 2, Autocannon/20
- 3, Autocannon/20
- 4-6, Autocannon/20
- 5, Ammo (AC/20) 5
- 6, Single Heat Sink

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink

Head

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

Center Torso

- 1, Fusion Engine
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1-3, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4-6, Fusion Engine
- 5, Medium Laser
- 6, Ammo (AC/20) 5

Engine Hits	i	i	i
Gyro Hits	i	i	
Sensor Hits	i	i	
Life Support	i		

Battle Value: 800
Weapon Value: 628 / 628
Cost, C-Bills: 4.239.360

Right Arm

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

Right Torso

- 1, Autocannon/20
- 2, Autocannon/20
- 3, Autocannon/20
- 4, Autocannon/20
- 5, Autocannon/20
- 6, Autocannon/20
- 1-3, Autocannon/20
- 2, Autocannon/20
- 3, Autocannon/20
- 4-6, Autocannon/20
- 5, Ammo (AC/20) 5
- 6, Single Heat Sink

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink

§ Í ääè ÄáóáType: **Cityking CTY-71**Mass: **60 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3** Inner SphereRunning: **5** Biped 'MechJumping: **0** Level 1 / 3025**Weapons Inventory:**

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Autocannon/20	RT	7	20	-	3	6	9
1	Autocannon/20	LT	7	20	-	3	6	9
1	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9

Ammo Type:

Rounds:

BV:

Autocannon/20

15

60

Total Heat Sinks: 13 Single

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(17)

×àòèÏÒ Äáóá

Name: _____

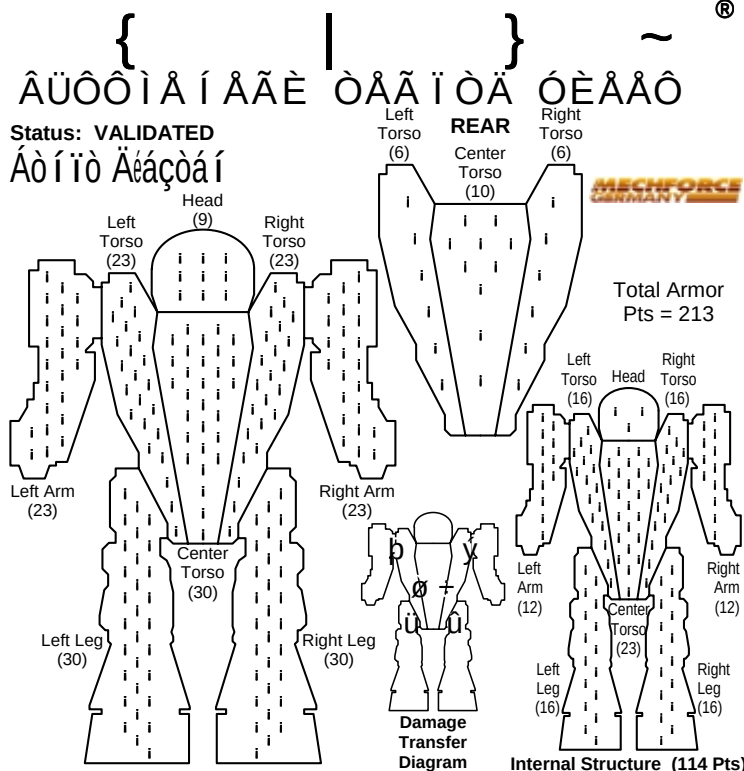
Gunnery Skill: _____

Piloting Skill: _____

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

Èááo Óááíà

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



Left Arm

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

1-3

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

4-6

Left Torso

- Ammo (AC/20) 5
- Ammo (AC/20) 5
- Ammo (AC/20) 5
- Ammo (SRM 4) 25
- Single Heat Sink
- Single Heat Sink

1-3

- Single Heat Sink
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Single Heat Sink

Head

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

1-3

Center Torso

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

1-3

- Gyro
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Jump Jet
- SRM 4

4-6

Engine Hits	i	i	i
Gyro Hits	i	i	
Sensor Hits	i	i	
Life Support	i		

Battle Value: 1.152
 Weapon Value: 989 / 989
 Cost, C-Bills: 6.155.625

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Hatchet
- Hatchet

1-3

- Hatchet
- Hatchet
- Hatchet
- Machine Gun
- Ammo (MG) 100
- Roll Again

4-6

Right Torso

- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20

1-3

- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Single Heat Sink

4-6

§ Í ääè Äáóá

Type: Tschakan TKN-8B

Mass: 75 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 3 Inner Sphere
 Running: 5 Biped 'Mech
 Jumping: 3 Level 1 / 3025

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Machine Gun	RA	0	2	-	1	2	3
1	Large Laser	LA	8	8	-	5	10	15
1	Autocannon/20	RT	7	20	-	3	6	9
1	SRM 4	CT	3	2/hit	-	3	6	9
1	Hatchet	RA	0	15				

Ammo Type: Rounds: BV:

Machine Gun	100	1
Autocannon/20	15	82
SRM 4	25	7

Total Heat Sinks: 14 Single

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: (18)

×àòèÏÒ Äáóá

Name: _____

Gunnery Skill: _____

Piloting Skill: _____

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

Èääò Óääìä

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



Ergebnis der BattleTech-Umfrage

Nachdem wir in der letzten Ausgabe unsere Umfrage gestartet haben, präsentieren wir euch hier die Ergebnisse. Die Teilnehmerzahl war übrigens mit knapp 250 recht ordentlich.

Die Gewinner sind

Christian Triebner - MechWarrior-RPG

Jörn-Henrik Dux - Field Manual: ComStar

Martin Helbig - Jubiläumsausgabe Warrior: Coupe

Die Preise bekommt ihr per Post zugeschickt.

Doch nun zu den Ergebnissen:

Wenig überraschend für mich war die Frauenquote bei genau 0%, das Durchschnittsalter eines BT-Spielers liegt bei 23,5 Jahren. Davon spielt er immerhin schon 6,5 Jahre BT, d.h. die meisten werden wohl so mit 17 angefangen haben.

Bei den Spielsystemen liegt etwas überraschend nicht das Brettspiel mit 82% vorne, sondern die MechWarrior-Computerspiele geben hier mit 85% den Ton an. Auf dem dritten Platz folgt MechCommander mit 76%. Etwa gleichauf folgen das Rollenspiel und 3D-Tabletop mit jeweils 25%, danach die restlichen Systeme wie AeroTech, die Trading-Cards oder Play-by-email.

Wie häufig wird gespielt: Gut die Hälfte aller Spieler ist 1x die Woche mit BattleTech beschäftigt, 1 Drittel spielt immerhin 1x im Monat. Jeweils ca. 10% geben an, 1x pro Tag bzw. nur 1x pro Jahr zu spielen. Durchschnittlich trifft ihr euch mit 3,5 anderen Personen zum Zocken.

Das Vorurteil, daß in Deutschland nur die alte Zeitschiene gespielt wird, kann man wohl auch nicht mehr halten. 33% bevorzugen zwar noch Level 1, jedoch sind 24% immerhin auf die aktuelle IS-Zeitschiene eingeschworen und 14% spielen am liebsten Clan. 29% von euch ist es völlig egal, hauptsache Spaß.

Die Frage nach dem Lieblingshaus / Clan kann man natürlich nicht sehr breit treten. Davion und Steiner führen hier mit jeweils 14%, gefolgt von Kurita mit 11% und Clan Ghost Bear mit 9%. Danach kann man noch Wolfs Dragoner und die Gray Death Legion mit jeweils 8% nennen, der Rest verteilt sich ziemlich

gleichmäßig auf alles andere.

In Sachen Büchern liegen die Romane weit vorne in der Gunst. Der durchschnittliche Spieler besitzt 33,4 deutsche Romane und 3,6 englische Exemplare. Zusätzlich kommen noch 5,3 englische Sourcebooks sowie 6,5 deutsche hinzu.

Wie kaum anders zu erwarten, kommen die Übersetzungen der Planeten / Mechnamen ziemlich schlecht weg. 42% wollen lieber einheitliche Bezeichnungen.

Immerhin 40% der Umfrageteilnehmer waren Mitglieder der MFG, das sind gut 30% der Vereinsmitglieder. 82% hiervon mögen am Verein vor allem die Hintergrundinfos, ein paar interessieren sich noch für Neuigkeiten und Spielpartner.

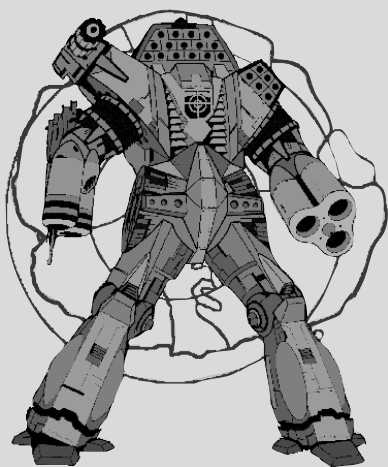
In der Terra Post wollt ihr wohl am liebsten alles haben. Die Spitzenreiter sind News, Stories, neue Mechs und Szenarien.

Auf der Homepage regieren die Downloads vor Hintergrund, News und Projekten. Knapp 60% geben an, die Seiten mindestens 1x wöchentlich zu besuchen.

In Sachen Merchandising führen die Poster knapp vor T-Shirts. Es folgen Aufnäher. Aufkleber und Pins liegen knapp dahinter und die Tassen sind weit abgeschlagen.

In Sachen Cons sieht es bei den BT-Spielern eher düster aus. über 50% haben noch nie eine Convention besucht, obwohl es sich in meinen Augen auf jeden Fall lohnen würde.

Auch die Chaptermitgliedschaften liegen mit 16% der Teilnehmer ziemlich weit unten.



Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

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

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

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

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

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

Vorname: _____

Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

email: _____

Der Jahresmitgliedsbeitrag beträgt 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 nach Erhalt der Rechnung

☐ bar

☐ per Scheck

☐ per Überweisung: Deutsche Bank 24 Neuss

Kontonummer: 9036286

BLZ: 30070024

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

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

Aktuelle Zeitschiene IS

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

Zeitschiene Clan

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

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)