Ausgabe 31
Verkaufspreis 2,50 EUR

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany

MECHFORCE GERMANY

Terra Post 31

Hallo MechForce Mitglieder,

einiges hat sich an der Terra Post verändert.

Wie ihr im letzten Protokoll der Jahreshauptversammlung 2010 (TP30) lesen konntet , habe ich den Posten des Redakteurs von Magnus Knoblauch übernommen. Ich bin 38 Jahre alt und seit 2010 Mitglied des Vereins.

Nachdem ich mir die anderen 29 Ausgaben durchgelesen hatte , kam ich zu dem Entschluss einige Sachen zu ändern . Durch die Umstellung von A4 auf A5 (handlicher) können wir jetzt auch kostengünstig Farbe in die TP bringen. Dadurch verkleinert sich leider auch die Schriftgröße .

Da die Terra Post nicht mit der Aktualität des Internets mithalten kann , (bei 2 Veröffentlichungen im Jahr) wird es einen Mix aus Rückblicken auf ältere Publikationen , Vorschau auf kommende Produkte ,Vereinsinterna und Battletech Szenarien geben. Natürlich wird es auch in Zukunft weiter Zeitlinien geben (dieses Mal Haus Liao)

Da die Battletech Produkte zur Zeit nur auf Englisch veröffentlicht werden , habe ich die Produktbeschreibung im Original abgedruckt.

Meinen Dank an dieser Stelle an Gerd Röling, Markus Kerlin , Michael Arnemann ,Marcel Evers und Kay Schneidewind (Sorry , aber in der nächsten Ausgabe kommt eine Ankündigung zum PhoenixCon 2011)

Leider habe ich es dieses Mal auch nicht geschafft die Terra Post pünktlich herauszubringen, aber ich arbeite schon an der Ausgabe 32 und würde mich sehr freuen wenn ihr mir Artikel , Ideen , Kritiken oder Szenarien schickt , damit die nächste Ausgabe Mitte Mai 2011 erscheinen kann.

Euch viel Spaß mit der TP 31

Andreas Warnatsch

Mehr MechForce Germany auch auf www.mechforce.de

Inhaltverzeichnis

3	Vorwort
4	Inhaltsverzeichnis + Impressum
5	Vereinsadressen
6	Chapterranking
7 – 13	Battletech : A Time of War (Neue Veröffentlichungen)
14	Aufruf MechWarrior Konzeptcharaktere
15-16 +	
25-26	Timeline´Haus Liao
17-24	Chapterliste
27	Ruhmeshalle der verstorbenen Charaktere
28-35	Battledroids
36-39	Battletech Szenario: Der kleine Jihad

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):
Andreas Warnatsch
Fruchtallee 136
20259 Hamburg

Layout:
Andreas Warnatsch
Versand:
Andeas Warnatsch

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird ordentlichen Mitgliedern des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt. Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben.

Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 2,50€.

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Andreas Warnatsch verfasst.

Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter.
Marcel Evers, , Gerd Röling, Markus Kerlin , Michael Arnemann

© MechForce Germany 2010

MECHFORCE GERMANY

MechForce Germany e.V.
c/o Michael Arnemann
Niederhofheimer Straße 41
65812 Bad Soden
Email: info@mechforce.de
Homepage: www.mechforce.de

Vorsitzender:

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

Geschäftsführer:

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel: 040 / 584075
Email: vsimon@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Michael Arnemann
Niederhofheimer Straße 41
65812 Bad Soden
Tel :06196 / 5255755
Email: marnemann@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

Marcel Evers
Koldingstraße 1b
22769 Hamburg
Tel: 040 / 41451221
Email: mordian@gmx.de

Projektleiter AK TerraPost:

Andreas Warnatsch
Fruchtallee 136
20259 Hamburg
Email: Andreas.Warnatsch@gmx.de

Chapterranking der Mechforce Germany e.V. 2010 (November)

IS alt

Rang	Name	Spieleanzahl	Punkte
1.	**1. Norddeutsche Mechbrigade**	**4**	**12**
2.	**Concordats Commandos**	**4**	**11**
3.	**40th Dieron Regulars**	**5**	**8**
4.	Pride of the Chancellor	2	6
5.	21st Centauri Lancers	3	5
6.	McCalls Revenge	2	4
6.	Die Namenlose 13	3	4
8.	2nd Nightstalkers	1	3
8.	Liao Death Commandos	1	3
9.	Gray Death Legion	1	2
9.	Der erste Kreis	2	2
11.	69th Sittenstrolche	1	1
11.	Die Heimatlosen	1	1

IS aktuell

Rang	Name	Spieleanzahl	Punkte
1.	**Kriegerhaus Ma-Tsu-Kai**	**2**	**6**
2.	**11.Lyranische Garde**	**2**	**4**
3.	**1.Kestrel Grenadiers**	**1**	**3**
3.	**6th Ghost 3rd Battalion**	**1**	**3**
3.	**2nd Confederation Reserve Cavalry "Second Sight"**	**1**	**3**
6.	Pharaonische Garde	1	1
6.	Die linke und die rechte Hand des Teufels	1	1
6.	11th Legion of Vega	1	1
6.	13.Donegal Guards	1	1
6.	Der erste Kreis	1	1
6.	Ryuken-Omo	1	1

Clan

Rang	Name	Spieleanzahl	Punkte
1.	**1. NovaCat Guards "Hands of Fate"**	**1**	**3**
1.	**Black Claws**	**1**	**3**
3.	**Wolf Spiders**	**1**	**2**
3.	**21st Cruiser Cluster**	**1**	**2**
5.	911. BattleCluster (Fire Mandrill)	1	1

Terra Post 31

Battletech : A Time of War oder old is the new new

Nach dem schweren Start Anfang 2010, nachdem Catalyst fast den Lizenzvertrag mit Topps über Battletech und Shadowrun verloren hatte, sieht es jetzt , Ende 2010 wieder sehr vielversprechend aus.

Catalyst Game Labs is pleased to announce it has been granted an extension for the *Shadowrun* and *BattleTech* licenses by The Topps Company, Inc. This extension facilitates Catalyst's long-term goals of continuing to support the *BattleTech* and *Shadowrun* brands. Product development continues with every intention to keep a regular publishing schedule into the future and cultivate continued growth of both Intellectual Properties.

"Our ongoing discussions with Topps has created a great sense of partnership surrounding these properties," states Randall Bills, Managing Developer, "and we're extremely excited and proud of this development. Our passion, dedication and promotion of the *BattleTech* and *Shadowrun* brands have taken them to heights of quality and popularity not seen in well over a decade. It's on these strengths that Topps has given us a license extension and are discussing a new long-term contract."

The following are a few of the most notable accomplishments of Catalyst for both brands over the last three years.

BattleTech

- 24 books—including rulebooks, sourcebooks, box sets and novels—published, with 8 additional products already in development and scheduled for publication.
- The previous *Introductory Box Set* sold out in half the time projected, with retailers and distributors constantly asking when the *25th Anniversary Introductory Box Set* will be available (in the fall)
- Expanded the lines to include 32 PDF-exclusive mini sourcebooks, record sheets / misc. published, with more on the way, along with an active, dynamic website and large community
- A fiction-subscription website in operation for over 5 years with well over a million words of fiction in print.
- A host of additional paraphernalia published, from t-shirts to posters, ID Cards to patches, and more
- 8 award nominations and 7 award wins, including 3 En World RPG Awards and 4 Origins Awards (a good chance for 2 more award nominations/wins this August)
- In negotiations with German, French, Spanish and Italian publishers to license *BattleTech* for foreign publication.

Working closely with Iron Wind Metals (the miniatures publisher license holder) to cross promote products across the board

In addition to continuing publication of our high quality books for both *BattleTech* and *Shadowrun*, Catalyst Game Labs is already looking to the future to ensure the longevity of these perennial properties. We hope to see all of you there!

Posted on June 25th, 2010
by Randall Bills |

In den letzten Monaten sind Publikationen als Druck und in letzter Zeit vermehrt als PDFs veröffentlicht worden.

Besonders hervorzuheben sind dabei folgende Produkte.

Terra Post 31

Battletech : A Time of War

Die neue Auflage eines Rollenspiels im Battletech Universum verzichtet diesmal auf den Titel MechWarrior und kommt in zwei Variationen in den Verkauf.

Zum einen die auf 700 Stück limitierte Ausgabe (74.99 $) und die normale Ausgabe (49.99 $) .

Aber auch ein Angebot von 99.99 $ + Porto für beide Ausgaben zusammen gibt es im Internet. Wobei man die Versandkosten aus den USA nach Deutschland nicht vergessen solite.

Natürlich gibt es auch die PDF Version die schon länger verkauft wird und Updates dafür werden den Käufern nachgereicht. Deshalb wird die gebundene Ausgabe wohl erst Anfang 2011 in den Handel kommen , da die letzten Überarbeitungen doch noch in die Druckausgabe kommen.

Da es sich um ein gebundenes Buch von ca. 400 Seiten handelt , können wir nur hoffen, das sich nicht zu viele Fehler eingeschlichen haben.

A Time of War: The BattleTech RPG, Limited Edition ($74.99)

It is the 31st century. Mankind has spread to the stars and spawned titanic stellar empires, each controlling hundreds of worlds across a thousand light years and beyond. Yet the sins of man have followed him from the cradle of humanity.

Political machinations of feudal lords plunge whole sectors into war; unscrupulous merchant starship captains smuggle weapons to their own faction's enemies; greedy military commanders demand tribute from worlds they're protecting; animalistic pirate kings harvest high technologies and human slaves in lightning raids; betrayals from oath-bound allies leave honorable soldiers growing cold on forgotten worlds; death at the tip of knife from a concubine turned assassin to avenge a world and love lost: it is a time of war.

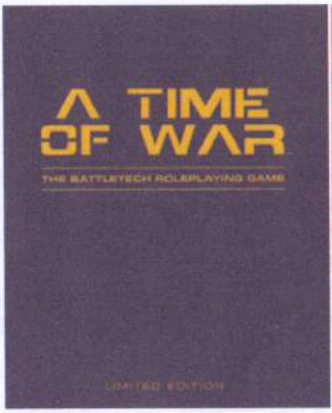
What empire will you swear allegiance to: a warrior merchant of House Steiner; the honorbound samurai of House Kurita; the vat-bred warriors of the Clans; a mercenary that fights only for the highest bidder?

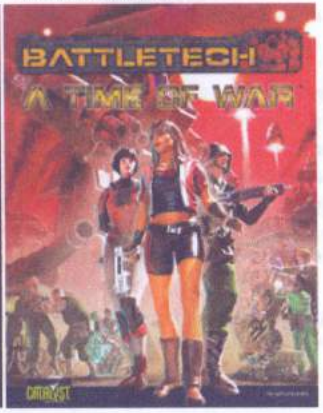
Choose your life in the universe: a MechWarrior piloting the thirty-foot-tall BattleMechs that turn the tide of any battle; a spy deep behind enemy lines discovering critical secrets; a merchant carrying critical supplies; a scientist unleashing the latest cutting edge technologies?

How will YOU become a legend?

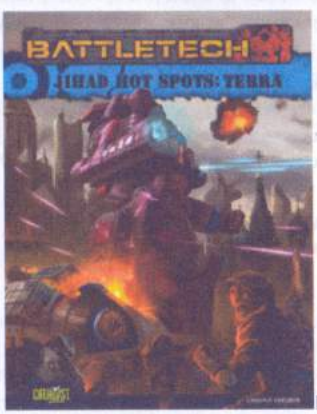
The following additional material has been added to the Limited Edition version:

- Special Edition cover
- Unique page indicating book number (only 700 LEs available)
- An all new, original short story by Michael Stackpole (the beginning of the original Red Corsair as Katrina Steiner, Morgan Kell and Arthur Luvon flee to the Periphery to safeguard Katrina's life and begin plotting to put her on the throne of the Lyran Commonwealth)
- Each LE will include the following signatures (not digital reproductions, but actual signatures): Jordan Weisman, Michael A. Stackpole, Loren L. Coleman, Randall N. Bills, and Herb A. Beas II.
- A double-sided poster map: one side displays the spine image found on the *BattleTech* Core Rulebooks, the other a cascade of faction logos and personalities from the universe.
- Cloth bookmark.





Natürlich wird auch die Jihad Zeitlinie weitergehen.



Mit Jihad Hot Spots :Terra und die Record Sheets 3085

For more than ten years, the Word of Blake's Jihad has engulfed the states of the Inner Sphere and the invading Clans in chaos and fire. Reeling from attacks on all fronts, realms have fought one another while the Word's masters built a powerful Protectorate around humanity's home: Terra. But with the rise of a resourceful rebel leader, Devlin Stone, the collective might of the Great Houses and rival Clans have united for an all-out assault against the Protectorate—one that can only end when humanity's home is free once again!

Jihad Hot Spots: Terra continues the Jihad plot book series started with *Blake Ascending*, bringing readers into the latter years of the war between the Word of Blake and the Inner Sphere. Seen from the eyes of those who fight and die in this epic struggle, this book includes articles and intelligence excerpts from across the Inner Sphere, along with additional rules and campaign tracks for both *BattleTech* campaigns played using the *Total Warfare* and *A Time of War* game rules. This book also provides a rare, in-depth look at the Terran system itself, including the history and varied cultures who live on these most revered worlds. Also included are rules and units for the elaborate defense network the Word of Blake unveiled against Stone and his allied Coalition throughout the Protectorate campaign

Terra Post 31

Immer mehr Record Sheets und Technical Readouts kommen auch als PDF

Record Sheets: 3039 Unabridged

In 2781 the Star League was officially abandoned, ending a two hundred year-long Golden Age. In 2785 the Successor Lords launched a series of massive conflicts that would rage for centuries and become known as The Succession Wars. Such endless warfare has taken its toll and by the Fourth Succession War of 3028, the technology employed on the battlefields is a mere shadow of the height of the Star League. However, the discovery of the Helm Memory Core is beginning to unlock such sought-after secrets, with new BattleMechs and experimental technologies starting to make a debut for the first time in centuries.

BattleTech Record Sheets: 3039 Unabridged offers players the record sheets for all the 'Mechs and Combat Vehicles detailed in *BattleTech Technical Readout: 3039*, over 480 in total, many variants making their debut here.

Record Sheets 3050 Upgrade

You've grasped the tactics involved with the additional units and weapons from *Total Warfare* to defeat your opponents. Now you own *Technical Readout: 3050 Upgrade* and want to deploy some of those 'Mechs and vehicles on your gaming table. Grab your dice and start rolling, because these sheets are for you!

Record Sheets: 3050 Upgrade contains more than 85 pre-printed 'Mech record sheets that will have players firing autocannons, missiles and PPCs at each other in no time. More than a dozen vehicle sheets bring the excitement of combined-arms game play to any table top. Two ready-to-play scenarios focus on the highlights of this volume, while an extensive Rules Addendum introduces fire and artillery, providing a sneak peak of all the advanced rules options provided in *Tactical Operations*.

NOTE: This is a PDF of the print Record Sheet book. All the BattleMech and Combat Vehicle record sheets in this PDF (except p. 119) are included in the Record Sheets: 3050 Unabridged: Clan and Star League *and* Record Sheets: 3050 Unabridged: Inner Sphere *PDFs.*

Record Sheets 3085 Unabrideged und Projekt Phoenix

In December 3076, Devlin Stone marshaled the nations of the Inner Sphere and began Operation SCOUR. The two-year final push to Terra was the bloodiest fighting seen in centuries. In the end, Terra had been freed with the Word of Blake scattered to the darkest corners of the universe. Stepping into that vacuum, Stone forged a new "Terran Hegemony" in The Republic of the Sphere. With the end of the Jihad, the survivors are rebuilding their shattered armies, introducing new machines to replace those whose factories ceased to exist in the fires of the Jihad.

BattleTech Record Sheets: 3085 *Unabridged — Project Phoenix* offers players the record sheets for all the 'Mechs detailed in the corresponding section of *BattleTech Technical Readout: 3085*, nearly 300 in total, many variants making their debut here.

BattleTech Record Sheets: 3085 Unabridged — Old is the New New offers players the record sheets for all the 'Mechs, Battle Armor and Combat Vehicles detailed in the corresponding section of *BattleTech Technical Readout: 3085*, nearly 150 in total, many variants making their debut here.

Terra Post 31

Technical Readout: 3085 Supplemental

Even the most thorough field reports can miss a detail or two. During the eventful times surrounding the end of the Word of Blake Jihad and the rise of The Republic of the Sphere, military factories across the Inner Sphere scrambled to rearm the various realms mauled by a decade of bloody conflict. In the shuffle, a few new developments emerged, overlooked in the grand scheme—but not for long.

Technical Readout: 3085 Supplemental provides details and gameplay statistics for additional infantry, battle armor, vehicles, 'Mechs, and aerospace units that debuted during the Jihad and its immediate aftermath

Experimental Technical Readout: Davion PDF

The Jihad has not been kind to the Federated Suns. The vaunted NAIS has been destroyed, and factories across the realm lie in ruins. But even without their bastion of high tech research, the research and development teams of House Davion have labored to push the envelope for military engineering. Drawing on the resources of the Federated Suns, they have devised powerful new secret weapons in the war against the Word of Blake—but is it too late to make a difference?

Experimental Technical Readout: Davion samples the custom and prototype designs that have begun to turn up in testing labs and top-secret proving grounds of the Federated Suns. Each design featured in this book incorporates some of the latest technologies developed by the realms of the Inner Sphere as the war against the Word of Blake continues. These technologies—first described in *Tactical Operations*—have yet to achieve widespread production, but each has been prototyped and rushed to the field for their desperate consumers. Statistics and Record Sheets are included for 13 new experimental BattleMechs, vehicles, aerospace units, and battle armor designs presented in this book, ready for play in advanced *BattleTech* games.

Experimental Technical Readout: Liao PDF

Assaulted by the Federated Suns, then betrayed by the Word of Blake, and shunned by virtually all others, House Liao's Capellan Confederation stood against the Jihad alone. The Celestial Throne has been pummeled, and entire worlds lie in ruins. But the spirit of the people has never been stronger, and all across the defiant realm, research and development teams continue to hone the state's technological edge. In factories and test sites deep within their borders, powerful new secret weapons are being forged to protect the Confederation against all of her enemies.

Experimental Technical Readout: Liao samples the custom and prototype designs that have begun to turn up in testing labs and top-secret proving grounds of the Capellan Confederation. Each design featured in this book incorporates some of the latest technologies developed by the realms of the Inner Sphere as the war against the Word of Blake continues. These technologies—first described in Tactical Operations—have yet to achieve widespread production, but each has been prototyped and rushed to the field for their desperate consumers. Statistics and Record Sheets are included for 13 new experimental BattleMechs, vehicles, aerospace units, and battle armor designs presented in this book, ready for play in advanced *BattleTech* games.

Old is the new new ?

Diesen Satz : Alt ist das neue Neu kann man zweideutig sehen.

Einerseits führt die aktuelle Zeitlinie direkt zu Dark Age . Und die Mechs der Dark Age Zeitlinie wirken doch sehr alt.

Aber auch bei den zukünftigen Veröffentlichungen von Catalyst ist eine starke Tendenz zum alten erkennbar.

Era Report: 3052

For three hundred years, the nations of the Inner Sphere waged war in the name of the fallen Star League, sending armies of MechWarriors into battle for glory and power. Yet even as BattleMechs clashed over the forgotten ruins of humanity's Golden Age, the descendants of the long-lost Star League Defense Force gathered their might among distant stars.

Then, in 3048, amid reports of a technological renaissance in the Sphere, the leaders of Kerensky's children decided the time for invasion had come. The Clan Invasion would transform the face of warfare and the fate of nations across the Inner Sphere, marking an all new era for all of humankind.

Era Report: 3052 describes the state of the Inner Sphere and the Clans at a pivotal period in *BattleTech* history: the early years of the Clan Invasion. Presented as a general overview of the period, rather than a focused report on a single conflict, this book includes descriptions of every major Inner Sphere and Clan faction. Notable personalities, military forces, and an overview of the technological capabilities of the Inner Sphere and Clan powers of this critical era in history are also provided, along with special advanced-level rules for campaigns set in this era, whether played using the *Total Warfare* core rules or those found in *A Time of War: The BattleTech RPG*.

Quick-Strike: Technical Readout: 3060 Unit Cards

The year is 3060, and mankind is at war. At the pinnacle of military technology is an avatar of armor and weapons: the BattleMech. On the battlefields of a thousand worlds, the warlords who reign supreme fight to reclaim the mantle of the fallen Star League in the name of their House and their honor.

Quick-Strike: Technical Readout: 3060 Unit Cards provides players with the means to create easy-to-handle-and-store data cards featuring all the vehicles, BattleMechs and fighter designs from *Technical Readout: 3060*. Each card includes the units image, manufacturing data, and gameplay stats for use in *BattleTech* miniature wargames using the Quick-Strike Rules set found in *Strategic Operations*, or can be used as reference cards for games using the *BattleForce* rules set found in the same core rulebook.

Aber auch alte Romane werden auf dem englischen Buchmarkt wiederveröffentlicht

The *Blood of Kerensky Omnibus*

The power, speed and ferocity of the Clans are unparalleled. Some of the finest warriors and ablest units have challenged them and failed No force from the Inner Sphere has faced them and won.

Bitter enemies must decide whether to form an alliance or fall one-at-a-time.

The *Blood of Kerensky Omnibus* gathers the trilogy into one book. Read *Lethal Heritage*, *Blood Legacy* and Lost Destiny from beginning to end, and experience the Clan Invasion all over again! A perfect fiction companion to *Era Report: 3052*.

Terra Post 31

Eine Veröffentlichung fehlt noch

Die Jubiläums Battletech Grundbox. In diversen Onlineshops seit Monaten gelistet , aber noch nicht lieferbarm, obwohl auf dem GenCon 2010 vorgestellt.

Strap yourself into the ultimate suit of armor: the BattleMech. Thirty feet tall and weighing up to a hundred tons, this humanoid engine of destruction is a walking arsenal with enough firepower to level a city block. The *BattleTech* game system takes you into the world of the 31st Century, where war has become a way of life. You are a MechWarrior. You are in command of the most powerful machine on the battlefield, and hold the fate of empires in your hand!

The *BattleTech 25th Anniversary Introductory Box Set* thrusts you onto the battlefields of the 31st century. This box contains everything needed to play:

- 24 unpainted, ready-to-play plastic BattleMech minis
- 2 unpainted, premium-quality plastic BattleMech minis
- One 12-page full-color quick-start rulebook will have players into the action in minutes
- 36-page book of pre-generated BattleMech Record Sheets
- One 80-page full-color rulebook
- Inner Sphere at a Glance, a 56-page full-color book of universe background and BattleMech technical data
- One 16-page full-color Painting and Tactics Guide
- Two heavy-duty cards of compiled tables
- Two 18" x 24" game-board quality maps

Leider ist zur Zeit keine Grundbox erhältlich , was den Einstieg in das Battletechspiel sehr erschwert.

Aufgrund der zahlreichen Veröffentlichungen sehen wir aber positiv in das Jahr 2011..

Quelle: www.classicbattletech.com

© 2001-2010 The Topps Company, Inc.
MechWarrior, BattleMech, 'Mech and AeroTech are
registered trademarks of The Topps Company, Inc. All Rights Reserved

Zum Thema Grundbox findet ihr einen Artikel über BattleDroids in dieser TerraPost

Im Bezug auf MechWarrior Konzeptcharaktere:

Ein Aufruf Eures Beauftragten für Öffentlichkeitsarbeit:

Hallo Mitglieder

Schaut bitte einmal auf Eure MechForce Konzeptcharakterbögen und schickt als Vergleich Euren aktuellen Punktestand mit Euren Fähigkeiten bis zum 31.Juli 2011 an unseren Mitgliederbetreuer Michael Arnemann : marnemann@mechforce.de

Damit wir die Karteileichen entsorgen können.

Alle bis zu diesem Datum nicht gemeldeten Charaktere werden dann gelöscht.

Vielen Dank

Marcel Evers

Haus Liao Timeline

2015: Allianz World Parliament gebildet

2177: Planet Tikonov besiedelt

2182: Liao`s "Säuberungsaktionen" beginnen

2188: Elias Liao verlässt Terra, "Säuberungsaktionen" enden

2189: Planet Cynthiana besiedelt

2193: Gründung der Chesterton - Handelsliga

2202: Elias Liao stirbt, der Name des Planeten Cynthiana wird in Liao geändert , Victor Liao wird Gouverneur

2225: Korvin Lehre etabliert

2235: Beginn des Unabhängigkeitskrieges

2237: Die Liberale Partei der Terranischen Allianz kommt an die Macht

2240: Victor Liao stirbt, Irenna Liao wird Präsidentin von Liao

2242: Liberale Partei macht Abgrenzungserklärung

2243: Tikonov Union erweitert sich zur Tikonov.Großunion

2245: St. Ives Wirtschaftsgemeinschaft gegründet

2250: Sian Supremat gegründet

2270: Ausweitung der Capellanischen Wohlstandssphäre, Gründung der Hegemonie Capella

2271: Liga Freier Welten gegründet

2305: Der capellanische Souveränitätskrieg beginnt

2306: Liga Freier Welten verbündet sich mit der Hegemonie Capella

2308: Besetzung des Planeten Arboris scheitert, die Liga Freier Welten kündigt das Abkommen

2309: Der capellanische Souveränitätskrieg endet, Paula Aris begeht Selbstmord

2310: Kommunalität Capella gegründet

2315: Herzogtum Liao gegründet , Terranische Hegemonie gegründet

2317: Vereinze Sonnen gegründet

2319: Draconis-Combinat gegründet

2341: Lyranisches Commonwealth gegründet

2365: Selec Tucas stirbt, Aris Krise beginnt

2366: Liga Freier Welten beginnt mit der Besetzung der capellanischen Grenzwelten , Konföderation Capella gegründet, Franco Liao zum erste Kanzler ernannt

2367: Aris Krise endet, Vereinte Sonnen besetzten Capella, Franco Liao ordnet ein orbitales Bombardement des Planeten an , Konföderation Capella verlegt den Regierungssitz nach Sian

2368: Präfektorat gegründet

2395: Franco Liao tritt zurück , Kurnath Liao wird Kanzler

2396: Maskirovka (Capella`s Geheimdienst)

2398: Krieg gegen die Liga Freier Welten erklärt, das Zeitalter der Kriege beginnt.

2399: Kurnath Liao getötet, Aleisha Liao wird Kanzler

2404: Krieg mit der Liga Freier Welten endet

2412: Vernichtung der Kolonie Tintavel , Ares Konventionen verabschiedet

2415: Aleisha Liao stirbt, Arden Baxter wird Kanzler, Verkleinerung des Militärs

2418: Beginn des Taurischen-Randwärtigen Krieges

2422: Ende des Taurischen-Randwärtigen Krieges

2425: Arden Baxter ermordet, Stephen Liao wird Kanzler

2450: Stephen Liao stirbt, Duncan Liao wird Kanzler

2451: Zeit der Sorgen beginnt

2452: Duncan Liao begeht Selbstmord, Jasmine Liao wird Kanzler

2455: Reform der capellanischen Militärs / Reduzierung der Ränge

2462: Operation Xanthe

2477: Jasmine Liao stirbt, Raxal Liao (14) wird Kanzler, Edmund Salindar bis zur Volljährigkeit Raxals Regent der Konföderation Capella

2480: Erlass vom Prime Verlängerung ausgestellt

2482: Raxal Liao dankt zugunsten seines Zwillingsbruders ab, Hendrik Liao wird Kanzler

2505: Orden des Lorix gebildet

2520: Hendrik Liao tritt zurück , Kalvin Liao wird Kanzler

2521: Philosophische Gerichtshöfe eingerichtet, Hendrik Liao hingerichtet

2523: Dezimierung von Haus der Scions

2524: Haus der Scions geschlossen

2527: Botschafter Liga Freier Welten ausgewiesen

2528: Zweiter Andurienkrieg beginnt

2530: Kalvin Liao ermordet, Mica Liao wird Kanzler

Chapterliste der Mechforce Germany e.V.

IS 3035

A01		Killing Shadows 32.te Lyranische Garde	Björn Drewes Schwalbenplatz 19 22307 Hamburg
A28		1.Norddeutsche Mechbrigarde	Martin Sachse Bei Anfragen ins Mechforceforum bei Javelin
A33		Hell´s Lancers 21st Centauri Lancers Reg.Com.Lance	Volker Simon Friedrich-Ebert-Str.37 22459 Hamburg
A35		Pride of the Chancellor 2. Deathcommandos 1.Reg.; 2. Battalion	Marcel Evers Koldingstr.1B 22769 Hamburg
A38		Namenlose 13	Jens Mohrmann Tannenweg 3 27232 Sulingen
A39		Concordats Commandos	Gerd Röling Maschwiesen 5 31275 Lehrte
A42		Shepard´s Mounted Fusiliers 1.Battlion	Christian Blau Kirchstraße 69 26871 Papenburg
A44		1st Prosperpina Hussars The Blood Suckers	Johannes Heidler Lindauer Str.10a 86399 Bobingen

A45		Hamburg Hussars	Markus Kerlin Cesar-Klein-Ring 22 22309 Hamburg
A46		40th Dieron Regulars The shield of true belief	Frank Bolus Schulteßdamm 16b 22391 Hamburg
A47		Prätorianer	Markus Klein Felderseite 4a 41366 Schwalmbach
A48		Headhunter Bounty Hunter	Stephan Weiß Buschdorferstraße 7 53117 Bonn
A49		2nd Nightstalkers	Mirco Schönstein Ernst-Bergeest-Weg 38C 21077 Hamburg
A50		Die Heimatlosen	Norbert Siggelkow Am Brunnenhof 30 22767 Hamburg
A51		Gray Death Legion	Alexander Nickel Wigandweg 15 22453 Hamburg

A52		Eridani Light Horse 21st Striker Regiment 7th Battalion	Christoph Otto Email: otto.c@gmx.net 37115 Duderstadt
A53		6th Fire Dragon Knights	Jörg Schwedler Gardinenstraße 2 37120 Bovenden - Harste

Wolltest du schon immer mal einen Omni-Mech mit mehreren Konfigurationen oder einen besseren schwereren IS-Mech?

Werde Lanzenführer oder Kompanieführer!

Für jedes Mitglied gibt es die Möglichkeit einer Akademie-Prüfung:

Jeder Akademie-Leiter kann für jedes Haus und jede Timeline eine Prüfung abnehmen. Hierzu braucht Ihr euch lediglich an Carsten Fegel, Harmsweg 11e, 22179 Hamburg (cfegel@freenet.de) wenden und euch anmelden. Alles Weitere werden wir dann veranlassen. Der Prüfer nimmt dann zu euch Kontakt auf und ihr vereinbart Ort und Tag der Prüfung. Dann könnt ihr euer Wissen und eure spielerischen Fähigkeiten in Sachen Davion oder Kurita oder Jade Falke oder was immer ihr spielt unter Beweis stellen.

IS 3067

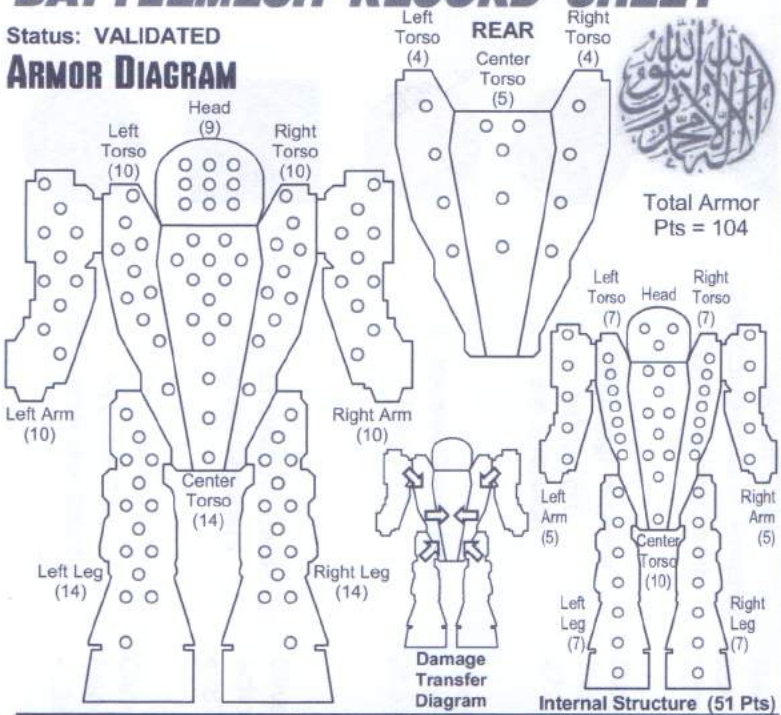
B01		Killing Shadows Able Battalion Alpha Regiment	Björn Drewes Schwalbenplatz 19 22307 Hamburg
B18		Shark Bait IV-phi 2nd Army V-Mu 301st Division Focht Gladiators	Gerd Röling Maschwiesen 5 31275 Lehrte
B29		Startroopers	Volker Simon Friedrich-Ebert-Str.37 22459 Hamburg
B32		Second Sight 2nd Confederation Reserve Cavalry 1. Regiment	Marcel Evers Koldingstr.1B 22769 Hamburg
B34		Life though Service 6th Ghost 3rd Battalion	Jens Mohrmann Tannenweg 3 27232 Sulingen
B36		1. Kestrel Grenadiers Blue Fire	Christian Blau Kirchstraße 69 26871 Papenburg
B38		11. Lyranische Garde Sabres Troopers	Oliver Birkhahn Schottelstraße 83 47877 Willich
B39		Ryuken-Omo Schwerter des Drachen	Christian Bläser Felderseite 4a 41366 Schwalmbach

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: VALIDATED

ARMOR DIAGRAM



Total Armor Pts = 104

'MECH DATA

Type: **Ahadith AH-1MUS**

Mass: **30 tons**

Movement Points:	Tech, Config. & Level:
Walking: 7	Inner Sphere
Running: 11	Biped 'Mech
Jumping: 0	Level 2 / 3062

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min (hexes)	Sht (hexes)	Med (hexes)	Lng (hexes)
1	LB 5-X AC	RT	1	5	3	7	14	21
2	ER Small Laser	RT	2	3	-	2	4	5
2	ER Small Laser	LT	2	3	-	2	4	5
1	ER Small Laser	CT	2	3	-	2	4	5

Ammo Type:	Rounds:	BV:
LB 5-X AC	20	18

Total Heat Sinks: 10 Single ○○○○○○○○○○

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: (11)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

1, Shoulder
2, Upper Arm Actuator
1-3 3, Lower Arm Actuator
4, Hand Actuator
5, *Endo Steel*
6, *Endo Steel*

1, *Endo Steel*
2, *Roll Again*
4-6 3, *Roll Again*
4, *Roll Again*
5, *Roll Again*
6, *Roll Again*

Left Torso

1, XL Engine
2, XL Engine
1-3 3, XL Engine
4, ER Small Laser
5, ER Small Laser
6, Single Heat Sink

1, Single Heat Sink
2, *Endo Steel*
4-6 3, *Endo Steel*
4, *Roll Again*
5, *Roll Again*
6, *Roll Again*

Left Leg

1, Hip
2, Upper Leg Actuator
3, Lower Leg Actuator
4, Foot Actuator
5, *Endo Steel*
6, *Endo Steel*

Head

1, Life Support
2, Sensors
3, Cockpit
4, *Endo Steel*
5, Sensors
6, Life Support

Center Torso

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

1, Gyro
2, XL Engine
4-6 3, XL Engine
4, XL Engine
5, Ammo (LB 5-X) 20
6, ER Small Laser

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

Battle Value: **615**
Weapon Value: **391 / 391**
Cost, C-Bills: **4.436.965**

Right Arm

1, Shoulder
2, Upper Arm Actuator
1-3 3, Lower Arm Actuator
4, Hand Actuator
5, *Endo Steel*
6, *Endo Steel*

1, *Endo Steel*
2, *Roll Again*
4-6 3, *Roll Again*
4, *Roll Again*
5, *Roll Again*
6, *Roll Again*

Right Torso

1, XL Engine
2, XL Engine
1-3 3, XL Engine
4, LB 5-X AC
5, LB 5-X AC
6, LB 5-X AC

1, LB 5-X AC
2, LB 5-X AC
4-6 3, ER Small Laser
4, ER Small Laser
5, *Endo Steel*
6, *Roll Again*

Right Leg

1, Hip
2, Upper Leg Actuator
3, Lower Leg Actuator
4, Foot Actuator
5, *Endo Steel*
6, *Endo Steel*

HEAT SCALE

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

FASA

Printed by HEAVYMETAL PRO V5.03. Copyright 2001 WizKids, LLC. BattleTech®, 'Mech® and BattleMech® are trademarks of WizKids, LLC.

B41		Kriegerhaus Ma-Tsu Kai	Markus Klein Felderseite 4a 41366 Schwalmbach
B42		1st Prosperina Hussars The Blood Suckers	Johannes Heidler Lindauer Str.10a 86399 Bobingen
B43		2nd Hobo Cavalry 11th Legion of Vega	Patrick Klötzke Lindenallee 52a 20259 Hamburg
B44		HEADHUNTER Bounty Hunter	Stephan Weiß Buschdorferstraße 7 53117 Bonn
B45		Ryuken-yon	Mirco Schönstein Ernst-Bergeest-Weg 38C 21077 Hamburg
B46		Haus des Tigers	Norbert Siggelkow Am Brunnenhof 30 22767 Hamburg
B47		Pharaonische Garde	Denis Bläser Felderseite 4a 41366 Schwalmbach
B48		Gray Death Legion	Alexander Nickel Wigandweg 15 22453 Hamburg

B49		Eridani Light Horse 21st Striker Regiment 7th Battalion	Christoph Otto Email: otto.c@gmx.net 37115 Duderstadt
B50		6th Fire Dragon Knights	Jörg Schwedler Gardinenstraße 2 37120 Bovenden - Harste

Möchtest du ein Chapter gründen? Hast du keine oder nur wenige Mitglieder in deiner Nähe zu fighten?

Dann gründe ein eigenes Ein-Mann-Chapter in der Mechforce!

Setze deine Hausmaschine mit einem eigenen Pool gegen deine Gegner ein!

Clans

C01		The Black Bears 50th Striker Cluster Alpha Galaxy	Björn Drewes Schwalbenplatz 19 22307 Hamburg
C17		Black Claws Beta-Galaxy 14th Battle Cluster	Gerd Röling Maschwiesen 5 31275 Lehrte
C33		Dorsai´s Peacemakers	Volker Simon Friedrich-Ebert-Str.37 22459 Hamburg
C37		Wolfs Spiders Beta Galaxy Wolf Marauders 13th Wolf Guard	Magnus Knoblauch Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122 22763 Hamburg
C38		3rd Falcon Talon Cluster The Golden Talons Epsilon Galaxy	Johannes Heidler Lindauer Str.10a 86399 Bobingen
C41		1.NovaCat Guards Hand of Fate	Christian Blau Kirchstraße 69 26871 Papenburg
C43		21th Cruiser Cluster	Mirco Schönstein Ernst-Bergeest-Weg 38C 21077 Hamburg

C44		2nd Renegade Cluster	Markus Klein Felderseite 4a 41366 Schwalmbach
C45		Clan Hell's Horses Zeta Galaxy 27th BattleMech Cluster	Christoph Otto Email: otto.c@gmx.net 37115 Duderstadt

Vorstandschapter

A666		Der Erste Kreis Vorstandschapter	Jens Mohrmann Tannenweg 3 27232 Sulingen
B666		Der Erste Kreis Vorstandschapter	Jens Mohrmann Tannenweg 3 27232 Sulingen

2531: Zweite Andurienkrieg endet

2542: Mica Liao stirbt, Salicia Liao wird Bundeskanzler

2546: Bell-Übereinkunft unterzeichnet

2551: Salicia Liao stirbt, Terrence Liao wird Kanzler, Dritte Andurienkrieg

2556: Dritter AndurienKrieg endet, Konföderation Capella und die Liga Freier Welten verbünden sich

2571: Sternenbund gegründet, Terrence Liao stirbt, Ursula Liao wird Kanzler

2584: Freibeuter-Krieg (Canopus)beginnt

2588: Freibeuter-Krieg (Canopus) endet

2598: Erlass der Nachfolge erteilt

2599: Ursula Liao stirbt, Normann Aris wird Kanzler

2611: Normann Aris stirbt, Sundermann Liao wird Kanzler

2663: Sundermann Liao stirbt, Androsar Liao wird Kanzler

2711: Dekret über die Ausweisung ausgestellt

2719: Androsar Liao stirbt, Warex Liao wird Kanzler

2766: Stefan Amaris überfällt die Terranische Hegemonie

2781: Sternenbund zerbricht

2784: Operation Exodus findet statt

2786: Erste Erbfolgekrieg beginnt

2789: Massaker auf Planet New Delos

2795: Barbara Liao stirbt, Sandol Quinn wird Kanzler

2801: Sandol Quinn zurückgetreten und Ilsa Liao wird Kanzler

2808: Ilsa Liao verzichtet auf den Anspruch als First Lord

2818: Capellanische Science Foundation gegründet

2821: Erste Erbfolgekrieg beendet

2828: Ilsa Liao getötet, Laurelli Liao wird Kanzler

2830: Zweite Erbfolgekrieg beginnt

2837: ComStar verhängt Interdikt auf Liga Freier Welten

2840: Offensive des Draconis_Kombinats gegen das Lyranische Commenwealth

2860: Laurelli Liao stirbt, Dainmar Liao wird Kanzler

2864: Zweiter Erbfolgekrieg beendet

2866: Dritter Erbfolgekrieg beginnt, Dainmar Liao tritt zurück , Otto Liao wird Kanzler

2867: Dainmar Liao begeht Selbstmord

2888: Sian Universität gegründet

2917: Otto Liao zurückgetreten und Merlin Liao wird Kanzler

2942: Merlin Liao stirbt, Tarlak Liao wird Kanzler

2950: Tarlak Liao ermordet, Ingrid Liao Kanzler

2980: Ingrid Liao stirbt, Tormax Liao wird Kanzler

2988:Todescommandos ausgebildet

2990: Tormax Liao abgesetzt, Maximilian Liao wird Kanzler

3005: Ministerium für Entwicklung reorganisiert

3014: Marik Bürgerkrieg

3020: Kontakt mit Michael Hasek-Davion gemacht

3022: Der McCarron- Krieg beginnt, Bündnis von Kapteyn unterzeichnet

3025: Operation Doppelgänger findet statt, McCarron Krieg endet, Dritte Erbfolgekrieg beendet

3028: Vierte Erbfolgekrieg beginnt, , Northwind Abkommen tritt in Kraft ,Operation Riposte beginnt

3029: Freie Republik Tikonov gebildet, , St. Ives Pakt gegründet

3030: Vierte Erbfolgekrieg beendet

3031: Konföderation Capella angegriffen ,Andurien / Canopus Allianz

3034: Freie Republik Rasalhaag gebildet

3036: Maximilian Liao stirbt, Romano Liao wird Kanzler

3052: Romano Liao ermordet, Sun-Tzu Liao wird Kanzler, Sun-Tzu Liao verlobt mit Isis Marik

3056: Vereintes Commonwealth offiziell gegründet

3057: Invasion derKonföderation Capella und Liga Freier Welten gegen das Vereinte Commonwealth, Lyranische Allianz gegründet

3058: Invasion von Coventry

3060: Capella / St. Ives Bürgerkrieg beginnt

Ruhmeshalle der verstorbenen Clan-Charactere

Eps	Charactername	Spielername	
9	Kenny	Sven Boßmann	KIA
9	Bartholomeus	Michael Stermann	KIA
8	Fairy McConnor	Carsten Fegel	KIA
5	Baalrogg	Andreas Baumann	KIA
2	Sven	Andreas Baumann	KIA
2	Namenlos	Stefan Murillo	KIA
0	Namenlos	Marcel Evers	KIA
0	Tim	Andreas Warnatsch	KIA

Ruhmeshalle der verstorbenen IS-Charactere

Eps	Charactername	Spielername	Zeitschiene	
38	Lou Gehrig	Volker Simon	3031	KIA
30	Tros	Gerd Röling		KIA
25	Elric2	Thorsten Elfers	3031	KIA
20	Dorsai	Jens Koopmann	3031	KIA
17	Bob	Björn Reimann	3031	KIA
14	Zinny Yu	Oliver Mundt	3067	KIA
14	Namenlos	Stefan Murillo		KIA
10	Frank "Sin" Atra	Roger Witte		KIA
10	Babe Ruth	Volker Simon	3067	KIA
8	Domingo Chavez	Sven Biermann		KIA
8	Raffnix	Dirk Hömberg		KIA
8	Zed	Björn Reimann	3067	KIA
8	Johnny B. Good	Sven Behrmann	3067	KIA
7	Mr. Key	Thomas Bösener		KIA
7	Blake Kirkpatrik	Olaf Schütte		KIA
7	Valerian Kaminski	Michael Brockhaus		KIA
4	Elric	Thorsten Elfers		KIA
3	Gouki	Michael Stermann		KIA
3	Rampage	Marcel Evers		KIA
1	Kenneth "Angel" McDaunaghh	Daniel Albrecht		KIA

1604
BATTLEDROIDS™
A GAME OF ARMORED COMBAT

BattleDroids : von Markus Kerlin

"A Dark Age has befallen mankind. Where once reigned the United Star League, five successor states now battle for control. Wars' destruction ravaged the once-flourishing worlds and left them in ruins. The advancement of technology has not only ceased, but the machines and equipment of the past cannot be produced by present-day worlds. Now, the Succession Wars are fought over water, ancient machines and spare-parts factories, for control of these elements will lead to the final victory and domination of all known worlds.

The battlefields of the Succession Wars are dominated by the most awesome war-machines in man's history, the BATTLEDROIDS. These huge man-shaped vehicles are faster, more mobile, better armored, and more destructive than a battalion of 20th Century tanks. Now, you can control the BATTLEDROIDS, infantry, and tanks in this exciting game of warfare in the 30th century Successor States. "

Von der Rückseite der BattleDroids Grundbox.

Inzwischen gut 26 Jahre ist es her, da veröffentlichte eine kleine Firma mit dem einfachen Kürzel FASA ein neues "Brettspiel" unter der Bezeichnung "BattleDroids". Eine Grundbox, die im folgenden Jahr unter dem Namen "BattleTech" eine modifzierte Neuauflage erlebte.

Eigentlich als Produkt herausgegeben, das aus der Robotech / Transformer Welle ein wenig Geld für andere ambitionierte Projekte wie z.B. "Renegade Legion" einspielen sollte, entwickelte das neue Spiel eine Dynamik die FASA völlig überraschte.

Mit einem hohen Maß an Flexibilität und Einsatz gelang es in den folgenden Jahren den kurzfristigen Erfolg dieses Produktes auf hohem Niveau zu erhalten und noch zu steigern der dann Ende der 80er / Anfang der 90er mit den Hausbüchern einen ersten Höhepunkt hatte.

Der folgende Artikel beschäftigt sich mit der Grundbox "BattleDroids" und der damals genauso genannten Figurenreihe von Ral Partha.

Warum heißt BattleTech eigentlich nicht mehr BattleDroids?

Als 1984 die Box veröffentlicht wurde nutzte FASA hierzu einige Spielelemente, die sie für ihr kommendes Hauptprodukt "Renegade" entwickelt hatten, für einen schnellen Dollar bei den Mecha-Interessierten abzugreifen.

Die hohe Nachfrage nach BattleDroids ließ auch andere Firmen aufhorchen, unter anderem Lucasfilm Ltd., welcher FASA schnell klarmachte, das auf dem Begriff "Droids" seitens Lucas ein Trademark gibt.

Dieses ließ FASA wenige Optionen und so änderte man dann kurzerhand die Bezeichnung des Spieles von BattleDroids auf BattleTech um.

Ob dabei die bekannte Bezeichnung "RoboTech", als Name der US-Version der Macross-Reihe, Pate stand, bleibt spekulativ.

Die BattleDroid Grundbox

Mit der ersten Grundbox zu dem späteren BattleTech wurde im Prinzip auch der Maßstab für eine lange Reihe von Einsteigerboxen gelegt.

Es enthält praktisch alle Elemente, wie sie auch in der Mehrzahl der Boxen präsent war.

- Ein Heft mit allen Regeln, Datenbogenvorlage, Bauanleitung und Hintergrundinformationen.
- Zwei mehrteilige Plastikfiguren von Dougram im Maßstab 1:144 (Shadow Hawk und Griffen).
- Zwei Spielfelder, die bekannten Grundkarten, in einem leicht anderen Design.
- Vier Seiten mit Papiermarker zum ausschneiden um Mechs, Fahrzeuge und Infanterie darzustellen und lose Hexfelder zum modifizieren des Spielfeldes.
- Zwei sechsseitige Würfel.
- Eine Errata bezüglich der Schadenstabelle.

Die Macher

Der Hauptverantwortliche für die Box war Jordan Weisman, der große alte Mann des BattleTechs.
Patrick Larkin (Hintergrund) und Steve Peterson/Hero Games (Spielsystem) waren die Textschreiber.

Die Coverbilder wurden von Allen Gutierrez (Vorderseite) und Dana Knutson (Rückseite) erstellt.

Weitere Bilder im Werk stammen von: Jordan Weisman, Todd Marsh, Karen Vander Mey, Dana Knutson und Norman Miller.

Das Regelheft aus der Grundbox

Insgesamt besteht das Heft aus 32 Seiten. Hinzu kommen noch eine Seite für Tabellen, sowie sieben Kopiervorlagen für Datenbögen.

Der Inhalt verteilt sich wie folgt:

- Seiten 1 bis 6: Basisregeln
- Seiten 7 bis 13: Erweiterte Regeln
- Seiten 14 bis 20: Expertenregeln
- Seiten 21 bis 25: Optionale Regeln (inklusive Konstruktionsregeln)

Die ersten drei Stufen führen praktisch den Spieler nach und nach zu dem normalen BattleTech Level wie man ihn als Level 2 kennt. Hierbei bauen die Abschnitte nacheinander auf.

Die Optionale Regeln behandeln einige Erweiterung wie z.B. das Roden von Wäldern oder den Einsatz von Infanterie und Fahrzeugen.

Auf weiteren Seiten werden die Technische Daten von zehn verschiedenen Mechdesigns vorgestellt, die als frühe Versionen teilweise andere Profile hatten (siehe dazu weiter unten).

Die Mechs sind Stinger, Wasp, Phoenix Hawk, Griffen, Shadow Hawk, Rifleman, Crusader, Archer, Warhammer und Marauder.

Im Vergleich zu späteren Boxen fehlen die Wolverine und der Battlemaster.

Nach einigen Kopievorlagen von Blanko-Datenbogen / Record Sheets, findet das Heft seinen Abschluss in sechs Seiten zum Hintergrund des BattleTech Universum.

Die von den Nachfolgern bekannten Kapitel sind:

- Waffen der Nachfolgerkriege (Technische Beschreibung eines BattleDroids)
- Soldaten der Nachfolgerkriege (Droidwarrior und personeller Anhang)
- Die Kriegsherren (Davion, Kurita, Steiner, Liao, Marik)
- Die Söldnerkompanien (Hansens Rauhreiter, Eridani, Wolfs Dragooner, 21st Centauri Lancers, Lindons Kompanie)
- Die Banditenkönige (Helmar Valasek – Santander; Hendrik III – Oberon; Redjack Ryan – Butte Hold)
- Organisation von BattleDroid-Regimentern (Lanze, Kompanie, Bataillon, Regiment)
- Battledroid Kriegsführung (Anhand eines Invasionszeitplanes)

Neben einer Bauanleitung von den Plastimechs und den Markern endet das Heft mit einem kleinen Szenario zwischen Davion und den Wolfs Dragoonern, in der bei Davion zwei Lanzen und bei den Wölfen eine Lanze und eine Einheit Fahrzeuge zum Einsatz kommt.

Das Gefecht fand auf Mesa 7 statt.

Unterschiede in den Regeln

Mal abgesehen von den leichteren Sprungdüsen bei den Konstruktionsregeln im Rahmen des Beispiels "MLN-1A Merlin" sind die Regeln faktisch identisch mit denen der Nachfolgerboxen.

Darüber hinaus enthalten sie vereinfachte Regeln zum Einsatz von Infanterie und konventionellen Fahrzeugen.

Datenbogen / Record Sheet

Diese Version des Datenbogens ist meines Wissens nur in der Grundbox angewendet worden.

Primärer Unterschied zu der darauffolgenden Variante ist die Zeichnung und die Panzerplattenverteilung des Droids/Mechs. Während später der Umriss des Crusaders als Rißzeichnung genommen wird, ist es hier ein grobes Schema.

Die Verteilung der Platten ist nach Schema F erfolgt, sprich nach Reih und Glied. Schöne Zehner Blöcke o.ä. sind leider nicht vorhanden.

Die Aufteilung der anderen Sachen (Interne Struktur, MechKriegerdaten, Wärmeleiste, usw.) ist ziemlich gleich zu denen folgenden Datenbögen.

Einzig das die Muni direkt unter der Zeichnung ist, dürfte gewöhnungsbedürftig sein.

BattleDroids

Wie schon oben erwähnt, gibt es zehn (bzw. mit dem Merlin elf) Battledroids.
Diese unterscheiden sich vor allem in der Verteilung der Panzerungspunkte von den späteren veröffentlichten Version.
Hier die Liste mit eventuellen Unterschieden.

- Stinger STG-3R (1 Tonne zu viel. Eigentlich 64 Panzerungspunkte verteilen sich wie folgt: K = 9; TM 10/4; LT bzw. RT = 7/2; LA bzw. RA = 6; LB bzw. RB = 8. Somit kommt man aber auf 69 Punkte)
- SHD-2H Shadow Hawk
- ARC-2R Archer (Panzerung: K = 9; TM 35/10; LT bzw. RT = 30/7; LA bzw. RA = 15; LB bzw. RB = 16.)
- GRF-1N Griffen (Sechs Sprungdüsen, Panzerung: K = 8; TM 20/6; LT bzw. RT = 20/6; LA bzw. RA = 13; LB bzw. RB = 16.)
- WHM-6R Warhammer
- PHX-1K Phoenix Hawk (Panzerung: K = 6; TM 25/5; LT bzw. RT = 18/3; LA bzw. RA = 10; LB bzw. RB = 15. Identisch mit der späteren Variante PHX-1.)
- MAD-3R Marauder (Panzerung: K = 9; TM 35/16; LT bzw. RT = 16/8; LA bzw. RA = 22; LB bzw. RB = 16.)
- CRD-3R Crusader (0,5 Tonnen zu wenig Gewicht. 184 Panzerungspunkte verteilen sich wie folgt: K = 6; TM 30/8; LT bzw. RT = 25/6; LA bzw. RA = 20; LB bzw. RB = 20.)
- WSP-1A Wasp (1 Tonne zuviel. Panzerung: K = 6; TM 10/4; LT bzw. RT = 7/2; LA bzw. RA = 6; LB bzw. RB = 7.)
- RFL-3N Rifleman (Überdimensionierter VOX 260 Fusionsreaktor. Keine M-Laser.)
- Der MLN-1A Merlin wurde wie bei den späteren Grundboxen als Beispiel bei den Konstruktionsregeln eingesetzt. In dieser Box ermöglichen ihm die leichteren Sprungdüsen das führen von 12 Tonnen Panzerung (192 Punkte!) die sich wie folgt verteilen: K = 9; TM 26/13; LT bzw. RT = 19/9; LA bzw. RA = 20; LB bzw. RB = 24.

Panzer / Jeeps

Die Fahrzeuge können bis zu 4 Bewegungspunkte einsetzen, beim Einsatz der Feuerwaffen nur noch 3 (Jeeps: 6/5). Sie rammen mit 3 Schadenpunkt pro bewegten Hexfeld (Jeeps: 1 Punkt / Hex). Im Gegenzug erhalten die Fahrzeuge pro angebrochene zehn Tonnen des Zieles je einen Schadenspunkt (55 Tonnen Shadow Hawk = 6 Punkte).
Alle drei im Regelwerk vorgestellten Panzertypen verfügen über die gleiche Panzerung: Vorne: 20, Linke / Rechte Seite: 10, Hinten: 8, Turm: 5
Es gibt drei verschiedene Panzer:

- SCR-8N Scorpion – Kein Turm, 3 KSR-6 mit 15 Schuss pro Werfer mit vorderen Schussfeld.
- HNT-3R Hunter - Kein Turm, eine LRM 20 nur mit vorderem Schussfeld.
- VDE-3T Vedette - AK/5 mit 40 Schuss und MG mit 200 Schuss, beide im Turm

Jeeps gibt es in zwei Varianten: KSR-2 (5 Schuss) oder MG (10 Schuss) und können in alle Bereiche schießen. Sie sind um +1 schwerer zu treffen und verfügen nur über 5 Schadenspunkte. Sobald die erfüllt sind ist der Jeep zerstört. Sollte sich in dem gleichen Hexfeld ein weiterer Jeep befinden, wird der übrig gebliebene Schaden auf diesen transferiert.

Infanterie

Infanterie wird in Trupps a 9 Mann dargestellt, die je mit einer KSR-2 (12 Schuss) oder MG (25 Schuss) ausgerüstet sind. Es können bis zu 10 Trupps sich in einem Hexfeld befinden.
Trefferwürfe gegen Infanterie wird um +2 modifiziert. Ein Schadenspunkt langt um einen Trupp zu zerstören.

BattleValue / Kampfwerte / Spielpunkte

Gab es nicht. Man musste entweder Szenarien spielen oder über Tonnagegrenzen sich verständigen.

Hintergrund!

In den meisten Sachen entsprechen die Beschreibungen des BattleTech Universums dem in den folgenden Grundboxen. Zwei interessante Unterschiede gibt es aber (identisch mit der 2nd Edition):

1. Es werden keine BattleDroids mehr produziert. Selbst Hesperus II ist nur noch ein ausgeplündertes Teilelager.
2. Comstar wird nirgends erwähnt.

BattleDroids – Die Figuren

Neben den Pappmarkern und die beiden Plastikmodellen in der Grundbox brachte Ral Partha sehr schnell passende Zinnfiguren heraus.
Es handelte sich hierbei in erster Linie um die Erstversionen der später bekannten Unseens-BattleMechs. Hinzu kamen eine ganze Reihe von Figuren die bis auf eine Ausnahme später wegfielen.

Neben der ersten BattleDroids gab es auch noch einige Fahrzeuge.
Kleiner Hinweis: Einige der folgenden Figuren wurden erst 1985/86 produziert. Sie zählen trotzdem noch zu den BattleDroids, da sie designtechnisch in diese Generation gehören. Das betrifft insbesondere die Erstversionen der Unseens.

Folgende BattleDroids-Modelle wurden produziert:

- Archer
- Battleaxe
- Battlemaster
- Behemoth
- Bombardier (ursprünglich Archer genannt, einziges nach 1990 noch produziertes Modell
- Cestus
- Crossbow
- Falcon
- Firebee
- Gladiator
- Griffen
- Hornet
- Locust
- Marauder (Zwei verschiedene Versionen)
- Rifleman
- Shadow Hawk
- Stinger
- Vulcan
- Warhammer
- Wasp
- Wolverine

Fahrzeuge:

Demolisher (handflächengroßes Zinnmodell)
- Hunter
- Pegasus
- Striker
- Vedette

Generell gilt bei allen Figuren, sie sind deutlich größer und schlanker als ihre Nachfolgerversionen.
Wie in vielen Dingen fehlen den ersten Modellen die Ausgewogenheit in der Masseverteilung als auch Details. Insbesondere der kaum vorhandene Größenunterschied irritiert erheblich, vor allem wenn man die Nachfolgemodelle daneben stellt.Sie ähneln halt noch sehr stark ihren Macross-Vorbildern.
Noch mehr BattleDroids?
In den rund zwölf Monaten seiner Existenz erschienen für BattleDroids vor allem Artikel in Hobbyzeitschriften.
Zum Beispiel wurde die Spider in einem Szenario, dem Sakara Skirmish, in der Games News #3 von 1985 vorgestellt. Der Artikel stammte von Patrick Larkin, dem gleichen Autor der schon in der Grundbox für den Hintergrund verantwortlich war

Marktlage

Sowohl die Grundbox als auch die Figuren sind Raritäten mit Sammlerstatus. Nur wenige Inhaber dürften diese noch als reine Spielsachen nutzen.

Nachdem nun viele Jahre vergangen sind gibt es auch nur noch wenig erstklassiges Material auf dem Markt. Diese Seltenheiten werden zumeist zügig für einen guten Preis verkauft.

Bei den Figuren besteht eine hohe Gefahr das man eine Fälschung / Nachguß erhält, da vor einigen Jahren eine erhebliche Menge verkauft wurde. Entsprechend teuer sind inzwischen Figuren im ungeöffneten Blister geworden.

Preistechnisch sind gebrauchte Unseens-Battledroids im normalen Rahmen zwischen 5 und 20 Euro zu finden.
Die Nicht-Unseen-Figuren, bis auf den Bombardier, können recht teuer werden. Insbesondere beim Behemoth wird gerne mitgeboten.

Überraschend teuer sind die Fahrzeuge, da sie wohl damals deutlich seltener verkauft wurden. Vor allem für den Demolisher werden fast Liebhaberpreise gezahlt.

Die Grundbox selbst ist im ungeöffneten Zustand, wenn überhaupt mal Angeboten, zwischen 50 und 70 Euro zu finden. Treffen zwei Sammler aufeinander, wird es vielleicht noch deutlich teurer. Gebrauchte Battledroidboxen kann man schon bis 50 Euro abgreifen. Häufig aber fehlen dann die Plastikmechs.

Nachlese

Als 1985 dann die erste Grundbox unter dem Logo BattleTech veröffentlicht wurde, war die Phase Battledroids schon wieder vorbei.
In mancher Hinsicht lebte sie fort, da vieles aus der ersten Grundbox praktisch identisch in der zweiten Auflage übernommen wurde (z.B. den Hintergrund). Manches findet man noch in den ersten Kurzgeschichten wieder, die zum Beispiel im Shrapnell veröffentlicht wurden.

Einiges überlebte den schnellen Übergang nicht. Viele Mechdesigns wurden überarbeitet, inklusive der Datenbögen. Dabei vielen insbesondere die ganzen "Nicht-Unseens-Designs" weg.

Für die meisten davon wurden im Rahmen der Zeitschrift-Reihe BattleTechnology TROs geschrieben mit neuen Spielwerten. Das in Deutschland bekannteste Beispiel dürfte der Streitaxt (Battleaxe) sein, welcher auch in der WunderWelten veröffentlicht wurde.
In Deutschland hatte man damals kaum etwas von BattleDroids mitbekommen. Die Szene selbst war noch recht klein und Fanpro fing gerade erst an sich für das kommende BattleTech zu interessieren.
Zwar wurden noch eine ganze Reihe von Boxen und Figuren importiert und verkauft, aber der große Durchbruch kam in Deutschland erst mit der deutschen Version der 2nd Edition Grundbox.

Quellen:

- www.sarna.net
- www.brianscache.com
- www.kerlin.de/bt/
- Games News #3 / 1985
- Eigene Sammlung (Markus Kerlin)

Links hinten eine BattleDroid Wasp, rechts daneben die Stinger.

Im Vordergrund eine Unseen Wasp zum Vergleich.

(Bildquelle: Eigene Sammlung)

Einer der beiden Plastikmodelle aus der Box (Sarna.net)

(Bildquelle: sarna.net)

Terra Post 31

BattleTech Szenario : Von Gerd Röling

Der kleine Jihad

Die Fanatischen im Mosiro-Archipel errichten ihren Gottesstaat

(Anmerkung der Redaktion : Das folgende fiktive Szenario beschreibt ein Kampf gegen eine Gruppe fanatischer Muslime .Diese Gruppe kann natürlich gegen jede beliebige Gruppe ausgetauscht werden. Die Redaktion macht keine Zensur und druckt das Szenario so ab , wie es vom Autor verfasst wurde..)

Wir schreiben das Jahr 3053 und die ersten Auswirkungen der Clan-Invasion sind im vollen Umfang in der Liga Freier Welten angekommen. Import-Nahrungsmittel und Luxusgüter werden knapper. Die politische Lage wird durch Sanktionen und Einschränkungen der Meinungsfreiheit zugunsten der Clan-Bekämpfung dominiert. Alles dreht sich um die gefallenen Welten und in der Medienberichterstattung stehen nur Berichte von den gefallenen Soldaten der Inneren Sphäre...

Hier in der Liga gibt es aber noch andere Probleme, die es zu klären gilt: Ein Gruppe von fanatischen Muslimen, die einen Islamischen Gottesstaat im Mosiro-Archipel gründen wollen. Unterstützt von einer technologisch weit fortgeschrittenen Unternehmensgruppe beginnt diese radikale Gruppe einen Sieg nach dem anderen zu erringen. Das Haus Marik sendet eine stark zusammen gewürfelte Eingreiftruppe, um diesem Treiben ein Ende zu setzen.

Das erste Zusammentreffen ging eindeutig an die Muslime, da sie über einen noch unbekannten schnellen Mech verfügen, der in der Inneren Sphäre bis dato unbekannt ist. Dieser Mech wird von den heiligen Kriegern ehrfürchtig Ahadith genannt, was so viel wie „Das gesprochene Wort" bedeutet und die spezielle Auslegung des Korans symbolisiert. Dieser Mech scheint auch der einzige zu sein, über den die Islamisten verfügen. Doch der Planet ist bereits größten Teils in der Hand der Muslime und die nicht-muslimische Bevölkerung leidet bereits. Ein geballter Angriff auf die Basis wurde von Captain O´Bannard als einzige schnelle Lösung gesehen, so dass nun im Raumhafen und in der Basis der Black Muslims die Wende erzwungen werden soll. Zur Not eben mit einer Brechstange.

Den ersten Berichten zufolge ist der Ahadith ein leichtes Chassis mit einer mittelschweren Autokanone und einer Phalanx von leichten Lasern. Doch die enorme Geschwindigkeit machen ihn zu einem schwierigen Ziel, zudem die Piloten gut ausgebildet sind und den Tod nicht fürchten.

Ein MechWarrior-Konzept-Szenario der Mechforce Germany e.V.

Anzahl der Spieler: 4

Es spielen 2 Spieler für die Islamisten und 2 Spieler für die Liga-Eingreiftruppe und es wird nach TW und den Mechforce-Konzept-Regeln gespielt.

Aufstellung der Angreifer: Eingreiftruppe des Captain Jack O´Bannard

1.	Kampflanze:	Cpt. O´Bannard:	UZL-3S Uziel (P: 4, G: 4)
		Ltn. Votes:	FNHK-9K Falcon Hawk (P: 5, G: 4)
		Mw. Convente:	EGL-2M Eagle (P: 4, G: 5)
		Mw. Sundje	D9-G9 Dung Gung (P: 5, G: 4)
2.	Fahrzeuglanze:	#1	Badger F (P: 5, G: 4)
		#2	Badger F (P: 5, G: 4)
		#3	Lightning (P: 5, G: 5)
		#4	Lightning (P: 5, G: 5
		#5	Goblin Infantry Support Vehicle (P: 4, G: 4)
3.	Fahrzeuglanze:	#1	Ripper VTOL (P: 4, G: 5)
		#2	Ripper VTOL (P: 4, G: 4)
		#3	Ripper VTOL (P: 4, G: 4)
4.	Infanterielanze:	#1	1 Zug Sprungtruppen mit MGs
		#2	1 Zug motorisierte Infanterie mit Gewehr
		#3	2 Züge Infanterie mit Gewehr

Terra Post 31

Aufstellung der Verteidiger: Befreiungsarmee des Mosiro-Archipel

1.	Befehllanze:	Achmed Fadu	Ahadith-1MUS (P: 5, G: 3)
		Abdulla Fadu	Ahadith-1MUS (P: 4, G: 3)
		Mohammed Fadu	Ahadith-1MUS (P: 5, G: 3)
		Chem Fadu	Ahadith-1MUS (P: 5, G: 4)
2.	Kampflanze:	Protal Fadu	Ahadith-1MUS (P: 4, G: 4)
		Pow Fadu	Ahadith-1MUS (P: 5, G: 3)
		Gtor Fadu	Ahadith-1MUS (P: 5, G: 4)
		Tashka Fadu	Ahadith-1MUS (P: 5, G: 4)
3.	Kampflanze:	#1	Harasser (SRM-Variante) (P: 4, G: 4)
		#2	Harasser (SRM-Variante) (P: 5, G: 4)
		#3	Harasser (SRM-Variante) (P: 5, G: 4)
		#4	Scorpion (Laser-Variante) (P: 5, G: 4)
		#5	Scorpion (Laser-Variante) (P: 5, G: 4)

Gespielt wird auf der Raumhafenkarte mit der City-Residential-Karte bei Bedarf als angrenzende Stadt. Der Verteidiger darf eine Lanze verdeckt aufstellen und muss zwei Lanzen offen im Raumhafen stellen. Der Angreifer zieht auf der gegenüberliegenden Seite der Haupteinheiten des Verteidigers seine Truppen in das Kampfgebiet.

Anmerkung für den Spieler der Ahadith-Mechs: Die Maschine existiert nicht als Miniatur, daher mit leichten Mechs darstellen und der Spielweise ist zwar nicht selbstmörderisch, doch sollte der Charakter der Befreiungsarmee offensiv und aggressiv sein.

Ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

Als offizieller Mechkrieger bekommt du auf drei Zeitschienen jeweils einen persönlichen Mech nach Hausverfügbarkeit zugeteilt. Schließe dich mit Freunden zu einer Einheit zusammen und trage Chapterfights gegen andere Chapter aus oder trete als Mechwarrior mit anderen bei Konzeptszenarien an. Weiterhin kannst du Akademien absolvieren, um dein Wissen und deine Fähigkeiten zu verbessern, dann kannst du auch einen besseren Mech bekommen. In Bloodname-Turnieren kannst einen der Clan-Blutnamen erringen und ebenfalls einen besseren Mech steuern.

Mechforce-Mitglieder haben

- einen Mitgliedsausweis
- ein Hauszertifikat
- eine halbjährliche Vereinszeitung
- Regelerläuterungen
- Spielhilfen & News
- die Möglichkeit an Bloodname-Turnieren teilzunehmen
- die Teilnahme am Chapterranking und Mechwarrior Ranking der Mechforce
- 10% Preisnachlass auf nicht preisgebundene BT-Artikel

Mitgliedsantrag

Ja, ich möchte Mitglied der Mechforce Germany e.V. werden!

Vorname & Nachname: _____

Anschrift: _____

_____

Telefon: _____

Handy-Nummer: _____

Email-Adresse: _____

Der Jahresmitgliedsbeitrag beträgt 12,-€ zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 6,-€ (entfällt bei Cons und sonst. Veranstaltungen). Erfolgt der Beitritt während des laufenden Geschäftsjahres (1.1. bis 31.12.) so wird der Mitgliedsbeitrag nach Restmonaten berechnet. (Bsp.: Beitritt am 1.8. → 5,-€ Beitrag fürs laufende Jahr).

Die Mitgliedschaft verlängert sich 3 Monate vor Ablauf eines Jahres automatisch um ein weiteres Jahr, wenn keine schriftliche Kündigung bei uns eintrifft. Die Mitgliedschaft wird erst wirksam, wenn der vollständige Mitgliedsbeitrag bei uns eingegangen ist.

Zahlungen an das Konto der Mechforce Germany e.V., Deutsche Bank 24 Neuss(BLZ: 300 700 24), Kontonr.: 90 36 286

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus bzw. deinen Clan:

IS alt	IS aktuell	Clan
○ Davion	○ Davion	○ Wolf
○ Kurita	○ Kurita	○ Wolf-in-exile
○ Steiner	○ Steiner	○ Jade Falcon
○ Marik	○ Marik	○ Ghost Bear
○ Liao	○ Liao	○ Smoke Jaguar
○ St. Yves Compact	○ St. Yves Commonality	○ Diamond Sharks
○ ComStar	○ ComStar	○ Nova Cats
○ Wolf´s Dragoons	○ Wolf´s Dragoons	○ Snow Raven
○ Kell Hounds	○ Kell Hounds	○ Fire Mandrill
○ Gray Death Legion	○ Gray Death Legion	○ Goliath Scorpion
○ Söldnereinheit	○ Söldnereinheit	○ Hell Horses
○ Banditeneinheit	○ Banditeneinheit	○ Coyote
○ Pirateneinheit	○ Pirateneinheit	○ Cluod Cobra
○ Taurus Konkordat	○ Rasalhaque	○ Star Adder
○ sonstige Peripherie	○ Word of Blake	○ Ice Hellion
	○ Taurus Konkordat	○ Blood Spirit
	○ sonstige Peripherie	○ Steel Viper

Meine Hauptzeitschiene: ☐ IS alt ☐ IS aktuell ☐ Clan

Mein Wunschmech ist: _____

Bankeinzugsermächtigung:

Kontonummer: _____ Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____ Bank: _____

Hiermit ermächtige ich die Mechforce Germany e.V. gemäß den internationalen Zahlungsverkehrsregeln bis auf schriftlichen Widerruf den Jahresvereinsbetrag vom oben genannten Konto abzubuchen.

Unterschrift: _____

(für Mitgliedschaft und Bankeinzug, bei Minderjährigen Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

MechForce Germany e.V – C/O Michael Arnemann
Niederhofheimer Straße 41– 65812 Bad Soden
www.mechforce.de – Email: marnemann@mechforce.de