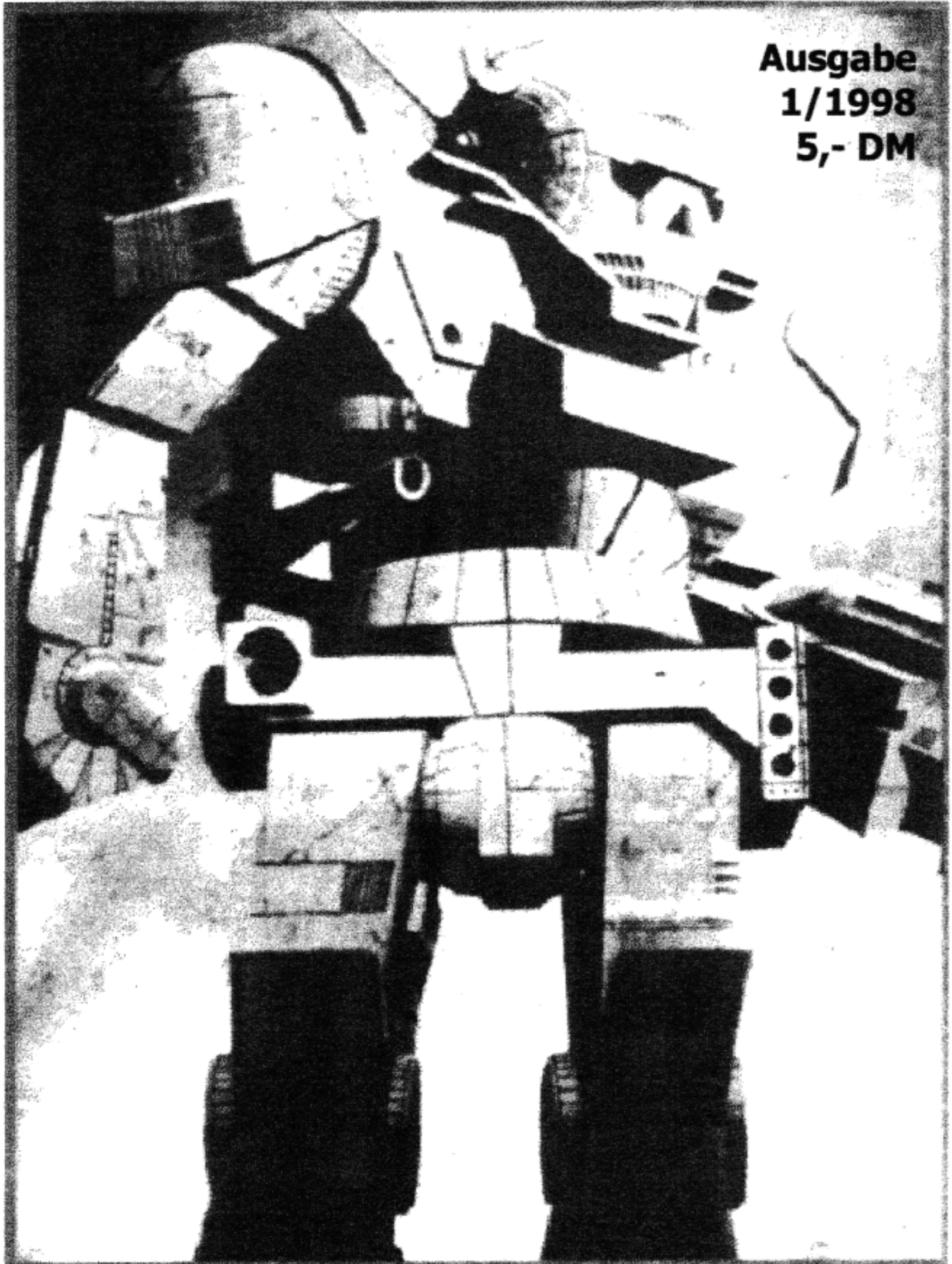


Terra Post

News from the Homeworld

**Ausgabe
1/1998
5,- DM**



Interna Übersicht

Terra Post-Ausgabe 1/1998	
Vorwort	Seite 3
Vorstellung der Vereinsführung	Seite 4
Warum Photokopien?	Seite 7
Aufbau und Gliederung der Vereinszeitung Terra Post	Seite 9

Hallo Mechkrieger!

Dies ist sie nun, die lang erwartete Zeitung der neuen Mechforce Germany. Wir von der Vereinsleitung hoffen, daß euch die neue Zeitung zusagt, sowohl inhaltlich als auch optisch. Am augenfälligsten dürfte sicherlich die Verwendung von Photokopien als Informationsträger sein, hierzu wird der geneigte Leser in einem umfassenden Artikel ausführlich informiert. In dieser Ausgabe und den folgenden Zeitungen wird natürlich umfangreich auf die Programme und Ideen der Mechforce Germany eingegangen werden. Wir, das heißt die Vereinsleitung und teilweise auch schon die AG-Mitglieder haben uns sehr viel Mühe gegeben, für die Battletechspieler Deutschlands ein ansprechendes Programm zu entwerfen, als Beispiel seien hier nur die 4th Succession War- und die Clan-Kampagne erwähnt. Auch ist die Mechforce mittlerweile im Internet vertreten, so daß die Vernetzten unter euch nun aktuelle Informationen direkt von der Quelle abzapfen können. Es versteht sich von selbst, daß die Mechforce Germany bei einem solch großen Angebotsspektrum noch die eine oder andere Kinderkrankheiten mit sich herumträgt, welche wir aber bemüht sind abzustellen. Hierzu gehörte auch die verspätete Auslieferung der Terra Post. Angekündigt war die Ausgabe der ersten Zeitung für den 20. April 98, die Arbeit der Redaktion war auch auf dieses Datum ausgerichtet, diesmal war jedoch nicht der Faktor Mensch schuld, ausnahmsweise (?) spielte die Technik in Form eines Computers komplett verrückt. Zu diesem Problem kann ich nur einen Mitarbeiter der Terra Post zitieren: "Manche Rechner sind halt kompatibler als andere." Es bleibt zu hoffen, daß wir von der Redaktion vor weiteren Ausfällen dieser Art für die kommende Zeit gefeit bleiben.

In diesem Sinne wünsche ich euch stellvertretend für die gesamte Redaktion erst einmal viel Spaß mit der ersten Ausgabe der Terra Post!

René Kriest, Chefredakteur

Vorstellung des Vorstandes

Ein Verein hat notwendigerweise eine Führungsspitze, die sich um all die unangenehmen Dinge kümmern muß, die abseits der Battletech-Karten anfallen. Damit die Mechkrieger der Mechforce eine Vorstellung davon haben, wer sich um die einzelnen Geschicke des Vereins kümmert, möchten wir in Form einer individuellen Personenvorstellung hier für ein wenig Transparenz sorgen. Es ist vorgesehen, mit der Zeit sämtliche Arbeitskreise und deren Mitarbeiter mittels einer Kurzcharakteristika bekanntzumachen. Dies soll den Umgang untereinander fördern, denn alle vorgestellten Personen werden mit Photo abgedruckt, so daß man auf Cons vielleicht das eine oder andere bekannte Gesicht antrifft, und so an der passenden Stelle Kritik und Anregungen anbringen kann.

Eröffnet wird diese Serie mit den Portraits der Mitglieder des Vorstandes, der Vereinsführung. Zu dieser gehören fünf nette Jungs. Persönlich hätten wir nichts gegen eine Frauenquote im Vorstand, aber bisher müssen wir noch auf unser erstes weibliches Mitglied warten, und ob dieses dann auch für die Vorstandsarbeit Interesse und Eignung mitbringt sei dahingestellt.

Cuong Loi



Mechforce is back!
Better and bigger!

Na ja, dies ist das, was wir uns alle von der "neuen" Mechforce Germany (e. V.) versprechen. Der Neubeginn war nicht einfach und sehr mühsam. Aber nun haben wir es geschafft. Die neue Organisationsstruktur steht, wir haben genug Mitglieder,

und die Finanzen sind solide.

An dieser Stelle möchte ich mich ganz persönlich bei allen anderen Vorstandsmitgliedern bedanken, da sie viel Arbeit und Zeit geopfert haben, um die Mechforce wieder aufleben zu lassen. Darüber hinaus möchte ich mich auch bei sämtlichen Mitgliedern bedanken, die der Mechforce noch eine Chance gegeben haben. Denn ohne euch würde es jetzt keine offizielle Fanorganisation von Battletech-Spielern für Battletech-Spieler mehr geben. Also, hier noch mal im Namen der Mechforce-Fangemeinde: Herzlichen Dank.

Was meine Person betrifft: Ich spiele seit ca. acht Jahren Battletech. Ich spiele jede Zeitschiene gern. Die 3025er-Zeitschiene, weil sie klassisch ist: Die Fähigkeiten der einzelnen Mechs bleiben aufgrund der konventionellen Technik überschaubar, so daß Spielstrategien besser geplant werden können. Die einzelnen Fürstenhäuser sind durch Tradition und Militärgeschichte

klar abgegrenzt, und viele Romangeschichten schaffen es, den Mechkriegern einen faszinierenden Eindruck vom BT-Universum zu vermitteln. Dabei denke ich insbesondere an die Warrior-Triologie von M. Stackpole, welche auch zu meinen Lieblingsromanen zählt. Ich glaube, wenn man sich einmal mit dieser Zeitschiene identifiziert hat, kommt man von ihr nicht mehr los. Das bedeutet für mich jedoch nicht, daß ich eine Abneigung gegen die 3050er Zeitschiene habe. Was ich an der modernen Zeitschiene faszinierend finde, ist die Vielfalt und die Dynamik der technologischen und historischen Entwicklung des BT-Universums. Oft macht es mir einfach vielmehr Spaß, mit Gauss und Ultras herumzuballern oder gegen Clans anzutreten.

Zum Spielen komme ich aber kaum. Ich bin viel damit beschäftigt, Aufgaben für den Verein



zu erledigen. Als Vorsitzender bin ich vor allem zuständig für amtliche und rechtliche Angelegenheiten, für die Repräsentation des Vereins nach innen und außen, für die Leitung des Vorstandes, für den Auf- und Ausbau der Organisationsstruktur und für die Anregung neuer Projekte. Wer diesbezüglich Fragen hat, kann mich unter der Vereinsanschrift anschreiben (Anm. d. Red.: Stichwort: Loi persönlich). Ich antworte gerne.

Marco Sommermann



Einige von euch werden mich vielleicht schon kennen, sei es durch Briefkontakt, oder durch Telefongespräche. Denjenigen von euch, die mich noch nicht kennen, möchte ich mich nun gerne vorstellen.

Ich bin derjenige, der eure Briefe beantwortet, und sich um das Rankingsystem, sowie um die Mitglieder kümmert (wie es mein Status schon sagt). Ansonsten spiele ich auch manchmal den "Mann für alles", wenn es sich um Aufgaben handelt, die keinem Vorstandsmitglied zugeteilt werden können.

Bevor ich zum Mitgliederbetreuer der Mechforce Germany ernannt wurde, habe ich mich schon als Regionalvertreter NRW bei der Mechforce-Organisation beteiligt. Leider verhinderte der ältere Vorstand, daß ich meine Arbeit richtig aufnehmen konnte. Vielleicht erinnern sich sogar einige Leute noch daran, daß ich versucht habe mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Wenn ich an der Platte sitze, diene ich für gewöhnlich dem Draconis Kombinat. Am liebsten spiele ich die Zeitschiene 3058, 3025 wird von mir aber fast genauso oft gespielt (das liegt vor allem daran, daß ich lieber unter Theodore Kurita als Takashi Kurita diene). Bei Clan bevorzuge ich den Geisterbaren Clan (auch wenn einige von euch jetzt wahrscheinlich sagen werden: "Wieder diese Gummibärchen!"). Eigentlich ist es mir egal, auf welcher Zeitschiene ich spiele, Hauptsache, ich kann zocken!

Meine Lieblingsmaschinen sind 3025 der Steiner-Charger (gibt es nur leider nicht im Kombinat), 3058 der Komodo (mit den vielen Leucht-Meds) und bei den Clans der Kodiak (auch wenn es ein Freigeburtenmech ist).

So, das wäre es dann erst einmal, ich weiß jetzt wirklich nicht, was ich noch über mich

schreiben soll. Ich freue mich über jeden Brief, den ich von euch bekomme, und hoffe auf ein gutes Gelingen. Zum Abschluß kann ich nur noch sagen: "Honor the Dragon!"

René Kriest

Hallo Mechkrieger!

Auch ich möchte die Chance ergreifen, und mich euch etwas näherzubringen. Das Licht der Welt erblickte ich am 7. November 1975 im wunderschönen Bad Soden/Ts, was nach meinen rudimentären Geographiekennntnissen mitten im Herzen



Hessens liegt. Diesem Bundesland bin ich auch zeit meines Lebens treu geblieben, denn es gibt keinen ersichtlichen Grund daran etwas zu ändern. Nach dem Abitur und Bundeswehr (Luftwaffe, JG 73 in Bad Sobernheim) habe ich mich an der Goethe Universität zu Frankfurt am Main in der rechtswissenschaftlichen Fakultät immatrikuliert. Wie man unschwer erkennen kann, gehöre ich also noch nicht zu den alten Säcken des Battletech.

Aus meiner derzeitigen Position heraus zurückverfolgt, begann meine Verquickung mit dieser Materie, die sich Battletech schimpft im Sommer 1994, als mir ein auch heute noch enger Freund "etwas völlig Geniales" zeigen wollte. Auf mich ist der Funke damals nicht überggesprungen. Dies hat aber wohl mehr damit zu tun, daß mir die Geschrei- und Brüllorgien zuwider waren, die einem stereotypen Automatismus folgend jedesmal ihren Höhepunkt fanden, wenn es um die Berechnung des Trefferwurfes ging. Mit der Zeit konnte sich aber auch der harte Kern mit den genauen Wortlauten der Regeln anfreunden, und Routine bemächtigte sich der Kalkulationen und des Spielgeschehens, so daß man mittlerweile auf fundierte Kenntnisse, nicht auf Mutmaßungen und hohe Geräuschpegel bei der Beurteilung der Richtigkeit des Trefferwurfes oder eines Zuges abstellen konnte. Auch förderte das ständige "Mach doch mal wieder mit!", und "Wir brauchen noch einen Mann für unser Chapter!" die Zunahme von Sympathien für das Spielsystem. So kam es dann, daß ich noch die letzten Zuckungen der Mechforce Germany GbR zu spüren bekam, und die mit dem Scheitern einher gehenden Eruptio-

nen, die auch noch den Mechforce Germany e.V. Nr. 1 belasteten, von der Unfähigkeit mancher Personen des Vorstandes mal abgesehen.

Da Kritisieren und Erkennen von Mißständen noch lange keine Abhilfe schafft, sondern nur aktives Handeln, und ich auch über eine Reihe von Cons Kontakt mit "Autoritäten" des Battletech-Universums knüpfen konnte, verfestigte sich bei mir der Wille, selbst aktiv teilzuhaben an der Gestaltung einer Spielerorganisation. Dafür kam allerdings nur die vereinsorganisierte Mechforce in Betracht, da sich nur hier ein zur Umsetzung von innovativen Plänen fruchtbares liberales Umfeld herauskristallisierte, anstatt in einer dem Dogma fiktiver militärischer Heerführer angepaßten Organisation zu einer unmündigen Nummer reduziert zu sein.

Für die Zukunft ist es für mich essentiell, den Anstand im Bereich pünktlicher Auslieferung der Zeitung zu wahren zu versuchen. Hier möchte ich aber auch gleichzeitig für Verständnis werben, denn alle an der Vereinsarbeit beteiligten gehen dieser ehrenamtlich nach, das heißt in ihrer Freizeit und auch das ohne finanziellen Ausgleich, im Gegenteil, man zahlt sogar noch drauf. Darum soll es jetzt aber nicht gehen, das ist jedem selbst überlassen, was man in seiner Freizeit und seinem Geld anstellt. Viel wichtiger ist es, daß auch wir uns erst einmal mit den Prozessen und Abläufen, die eine überregionale Organisation mit sich bringen, zurechtfinden. Zwangsläufig muß dies gemäß des "Learning by doing" geschehen, eine Ausbildung zur Vereinsführung gibt es nicht. Es folgt also ähnlich dem Lernprozeß der Battletech-Anfänger (siehe oben) im Übergang zum Stadium eines "Profis". Daß diese Entwicklung sich möglichst schnell vollzieht, das hoffe und wünsche ich mir für die Zukunft.

Chear Taing



Schöne Grüße an alle Battletech-Fans und -Interessierte:

"Die MfG lebt!"

Mein Name ist Chear Taing. Ich verwalte die Finanzen des Mechforce Germany e.V. Mit Battletech habe ich mich erst Ende 1997 beschäftigt und meine ersten Eindrücke

sind sehr positiv. Zu spezifischen Fragen über Battletech verweise ich hiermit auf unseren ver-

sierten Mitgliedsbetreuer Marco Sommermann.

Seit meiner Abiturzeit habe ich mit meiner Rollenspielgruppe (mit wechselnden Spielern) AD&D gespielt. Mittlerweile haben wir uns von dieser Welt getrennt und spielen seit kurzem ein von unserem Rollenspielmeister selbst entworfenes Rollenspiel mit Namen BAAL. Die Welt von BAAL befindet sich noch erst in der fortgeschrittenen Testphase.

Zu meiner Person:

Ich studiere Wirtschaftswissenschaften im siebten Semester an der Uni Duisburg. Geboren wurde ich in Phnom Penh, Kambodscha. Meine Großeltern stammen aus China.

Meine Hobbys:

Badminton und Volleyball

Meine Lieblingsautoren in Fantasy und SF sind:

1. Terry Brooks (Shannara Series)
2. David Wingrove (Chung Kuo/Eine Chronik in 16 Teilen)
3. Eiji Yoshikawa (Musashi)

Das Buch, das ich vor einigen Monaten gelesen habe und mich sehr beeindruckt hat, ist von Denise Chong: "Die Kinder der Konkubine"

Alles Gute und viel Spaß beim Battletechspielen!

Thorsten Limbeck (auf Probe)

Alter: 19

Hobbys: RPGs, Tabletops, und Programmieren von WWW-Pages im Internet, dazu kommt noch seit Anfang des Jahres die MfG (e.V.), wo ich nun Projektleiter bin.

Als Projektleiter habe ich einen recht großen Aufgabenbereich. Da wären z.B. Cons organisieren, die Regeln für die Turniere und die Deutsche BT-Meisterschaft aufstellen, unsere Teilnahme an Cons abzuklären und das Material zusammenzuhalten. Für weitere Fragen, oder falls ihr Hilfe braucht, bin ich jederzeit zu erreichen unter:

0172-3624470

oder ihr schreibt mir eine Email, und die geht an:
Winger@mailcity.com



Warum Photokopien?

Mitteilung des Ersten Kreises, Terra
3030 - Priorität alpha

Wer diese Zeilen liest, der stellt sich wahrscheinlich zwangsläufig die Frage, weshalb die Jungs von der Mechforce Germany auf die Idee kamen, ihre Vereinszeitung mittels Photokopien zu vervielfältigen und zu verteilen, und des weiteren noch darauf bestanden, daß diese in einem Ordner gesammelt werden sollen. Bei der Benutzung von Photokopien liegt auf der Hand, daß mit dieser Methode gewiß nicht der Druckqualität zugearbeitet wird. Man kann sich aber unschwer ausmachen, daß dies keine Frage des guten bzw. schlechten Geschmacks war, die uns zu einem solchen Schritt genötigt hat. Die Geschichte ist nicht besonders lang, dafür aber um so lesenswerter, aber fangen wir doch von vorne an.

Wesentlich bei den Ausgangsüberlegungen des Vorstandes zur Neugestaltung der Zeitung waren auch finanzielle Aspekte. Wer schon einmal in einem Verein an dessen Arbeit aktiv teilgenommen hat wird festgestellt haben, daß bei solchen Vereinen, die zu Informationszwecken eine eigene Publikation herausbringen, der Löwenanteil der Finanzmittel in diese hineinfließt. Wir, das heißt der jetzige Vorstand, haben uns zusammengesetzt und verschiedene Szenarien der Gesamtfinanzierung des Vereins erstellt. Als größter Faktor in dieser Gleichung erwies sich die schon angesprochene Finanzierung der Zeitung, die wiederum zur Führung des Vereins als unverzichtbar galt. Natürlich wurde auch über ein Hochglanzmagazin räsoniert, für welches namhafte Cartoonisten und Zeichner Graphiken erstellen sollten. Allerdings hätten wir dann auf dem Niveau eines edlen Golfklubs mit unseren Mitgliedsbeiträgen gestanden, was vielleicht auch nicht ideal für die Klasse der jugendlichen und jung gebliebenen Zinnguerilla wäre.

Die Zeitung mußte nun einmal über Fremdmittel, also Mitgliedsbeiträge, erstellt werden. Cons, zumindest deren Organisation und Durchführung, fallen nahezu vollständig in den Bereich der Eigenfinanzierung des Durchführers, wie auch andere Aufgaben im Bereich des Vereins, insbesondere die des Vorstandes, wir leben das Prinzip der Ehrenamtlichkeit im Gegensatz zu manch einem anderen. Bei der Festsetzung der dem Verein anfallenden

Betriebskosten zeigte sich, daß die Ingredienzen der Zeitung nicht für lau zu haben waren, sondern mußten für harte C-Noten erstanden werden (Porto, Verpackung, Papier etc.). Naheliegender schien es also, die Kosten für die Prozesse von der Textverarbeitung bis hin zur Auslieferung an die Mitglieder zu minimieren. Von Essen bis Frankfurt/Main wurden Druckereien noch und nöcher abgeklappert, aber bei allen war man an eine Hürde gebunden: Der Druck wird mittels Folien erstellt, und diese sind teuer. Egal ob man nun 100, 500 oder 2000 Exemplare druckt, 5 oder 50 Seiten, die Rechnung für diese Arbeiten setzt sich in erster Linie aus dem Erstellen der Folien zusammen, einem Grundbetrag also, und der war hoch. Die Auflagensteigerung bewegt sich dann meist nur noch in Marginalien, sprich Pfennigbeträgen. Auch wurde eine Mindestauflage verlangt, ferner war die Anlieferung, bzw. Erstellung des Satzes (Gesamtheit aller Texte und Bilder) eine Wissenschaft für sich. Mal durfte dieser nur Abbildungen ohne Grautöne enthalten, mal durfte die Graphik nicht von Text umgeben sein, oder nur 10% des Satzes



von Zeichnungen belegt sein, "sonst kostet es extra!" usw. Die meisten Firmen waren auf Crapintosh-Basis ausgelegt, mal jedoch mit einer Quark-Express-Version die man selbst nicht hatte, oder die Firma besaß eine eigene spezielle Software-Lösung für den Satz, so das wir diesen hätten auch noch mal gesondert bezahlen müssen.

Wir hatten also die Wahl, für teures Geld ein Zeitung erstellen zu können, die noch nicht einmal unseren Vorstellungen im Bereich des Layout entsprach, oder, tja, was sonst? In den Fällen, in denen fieberhaft nach Lösungen gesucht wird, übersieht man sehr häufig Naheliegendes, in diesem Fall jedoch nicht. Irgendwie kamen wir dann auf die Idee, unsere Ausgangsgleichung mittels des Einsatzes von modernen Photokopierern zu lösen. Zwar wäre das Resultat hinsichtlich seiner Druckqualität eingeschränkt, jedoch könnte man die Druckkosten der Mitgliederanzahl flexibel anpassen, und müßte auch beim Layout kaum Einschränkungen vornehmen. Das früher häufig getätigte Produzieren auf Halde und Vorfinanzieren durch einen kleinen Personenkreis, und das anschließende Gezeter der Refinanzierung konnten somit von Anfang an außen vorgelassen werden. Gesagt und getan also, ihr haltet ja schließlich das Resultat dieser Überlegungen in den Händen, oder habt es vor euch auf dem Tisch liegen. Vielleicht kann der eine



oder andere von euch auch nicht mehr lesen, und läßt sich deshalb von seinen Hausangestellten die Zeitungsinhalte rezitieren. Dann jedoch müßte man ins Grübeln kommen, ob hier nicht die entscheidende Schnittstelle zwischen Rezipienten und Referenten fehlt, und schon allein deshalb zur Erörterung dieser Problematik dieser Typus mangels Eignung ausscheidet. Denn für diese Gruppe entfällt das kommunikative Transportmittel, um deren Form hier gestritten wird. Aber ich glaube, ich komme vom Thema ab.

Eine Überlegung die dem Vorstand schon etwas länger auf der Seele brannte, war die Nutzung eines Ordners zur Aufbewahrung der in der Zeitung angebotenen Materialien. Einer Zwecküberlegung folgend, stellte sich das Hantieren mit Publikationen der Vergangenheit bei genauer Betrachtung als äußerst nachteilig heraus. Meist durfte nach Erhalt einer beliebigen Zeitschrift noch mal der Weg zum Photokopierer antreten werden, um im einen oder anderen Fall vorhandene RecordSheets, Szenarien oder ähnliches zum Spielen auszusondern. Teilweise entstand somit eine Sammlung von Zeitungsbestandteilen, für die man eigentlich doppelt bezahlt hat, in Form der Zeitung und der Photokopie. Der besseren Übersicht halber wurden diese dann auch in gesonderten Ordnern abgeheftet. Warum also nicht gleich aus dieser Gewohnheit eine Tugend machen? Das Gesamtkonzept Zeitung bestand nun folgerichtig aus einer Loseblattsammlung und dem dazugehörigen Ordner, der in Inhaltsabschnitte unterteilt wird. So kann man den Inhalt der Zeitung der Mechforce Ger-

many nun gemäß seinen Bestandteilen nach in Rubriken sammeln. Wer RecordSheets sucht, schaut unter dem Punkt "RecordSheets" nach, wer das so spannende Szenario, was man irgendwann einmal gespielt hatte sucht, braucht nur im Bereich "Szenario" nachzuschlagen.

Es bedarf aber auch bei dieser Erörterung der Frage, warum man einen Ordner anbietet der Hinweis, daß sich die Mechforce Germany mit ihrer Entscheidung auch am Trend am Kiosk legitimieren kann. Auffällig erscheint mir die Zunahme ähnlich gearteter Publikationen des öffentlichen Bereichs. "Star Trek - Fakten und Infos" beispielsweise bedient sich auch eines konventionellen Ordners, um der Sammelgemeinde das Erfassen der einzelnen Ausgaben zu erleichtern. Eine jetzt im Weltbild-Verlag erschienene Inforeihe mit dem Titel "Alles über den FC Bayern München" (Anmerkung: Die ComStar-Enzyklopädie für das zwanzigste Jahrhundert führt unter dem Stichwort FCB auf, daß es sich hierbei "um archaische Frühformen kultivierten Lebens" handele. Beschwerden bitte an 555-ComStar richten!) möchte ebenfalls, daß sich die Bezieher ihre Materialien in einem Ordner einheften. Da wir unsere Planungsphase für die Bereiche Zeitung und Homepage bereits im Oktober letzten Jahres abgeschlossen haben, kann man mit Stolz behaupten, wenn nicht unbedingt einen Trend vorweggenommen zu haben, so dennoch nicht von diesem überrascht worden zu sein.

Wir haben uns die Entscheidung, diesen Weg einzuschlagen nicht einfach gemacht, jedoch waren wir am Ende davon überzeugt, einen sehr guten Kompromiß mit dem Konzept gefunden zu haben, eine Zeitung als Loseblattsammlung in einem Ordner anzubieten. Langfristig haben wir vor, die Vereinszeitung auch wieder bei einer Druckerei in Auftrag zu geben, um die Druckqualität der Loseblattsammlung zu erhöhen. Jedoch kann dies aus den obengenannten Gründen derzeit noch kein Thema sein. Es sei denn, jemand kann die Getty Foundation davon überzeugen, daß die Mechforce Germany großen Anteil an dem Weltkulturerbe hat (hat sie doch, oder?), und daß ihr deshalb schleunigst Mittel bewilligt werden sollten, ihrem Auftrag nachzukommen. Da dies eher die Ausnahme als die Regel ist, bleibt es vorerst dabei, daß die Zeitung im Bereich Druckqualität Abstriche machen muß - an dem Konzept "Zeitung + Ordner" wird sich aber so schnell nichts ändern. Sobald der Verein seine jeder Neustrukturierung anhaftenden Kinderkrankheiten abgelegt hat, und die finanzielle Basis des Vereins sich als groß genug erweisen sollte, um auch aufwendigere Sachen tragen zu können, wird die Zeitung der erste Teil des Vereins sein, der davon profitieren wird. Bis dahin hoffen wir von der Mechforce Germany, daß man über dieses Faktum hinwegsehen kann.



Aufbau und Gliederung der Vereinszeitung Terra Post

Aufbauend auf der Erläuterung darüber, warum die primäre Informationsquelle des Vereins, die Vereinszeitschrift, in Form einer Loseblattsammlung herausgegeben wird, soll an dieser Stelle im einzelnen dargestellt werden, wie das von der Blattsammlung getragene Konzept des Ordners im einzelnen aussieht. Jedem Ordner sind zehn Marker beigelegt, die einen jeweilige Gliederungspunkt repräsentieren. Zu diesen Markern gehören folgende Unterpunkte:

1. Interna
2. News and Reviews
3. HPG-Terminal
4. Timewarp
5. Techtalk
6. MechBattle
7. Internet
8. Regeln
9. Szenario
10. Record Sheets

Dies sind die Gliederungsebenen der Zeitung, aus denen diese sich inhaltlich zusammensetzt und das Themenspektrum abgrenzt, mit dem sich die Mechforce Germany auseinandersetzt. Keine der hier genannten Rubriken ist jedoch isoliert zu betrachten, vielmehr sollen sich die einzelnen Teilbereiche der Zeitung gegenseitig ergänzen. So können zum Beispiel im Bereich "Szenario" dargebotene neue Mechs der Sektion "Record Sheets" entnommen werden, oder im Rahmen des "Techtalk" aufbereitete Waffen enthalten ihre Regeln zur spielerischen Verfahrensweise aus den unter "Regeln" erfaßten Bestimmungen. Dies mag auf den ersten Blick umständlich erscheinen, folgt jedoch der besseren Übersicht, denn Technik hat einen Hintergrund, beides gehört ir-



gendwie zusammen, kann und sollte jedoch auch getrennt betrachtet werden, wie schon das Kompendium vorgemacht hat, indem es die Regeln von den Erklärungen zu den einzelnen Waffen dissoziierte. In solchen Fällen wird

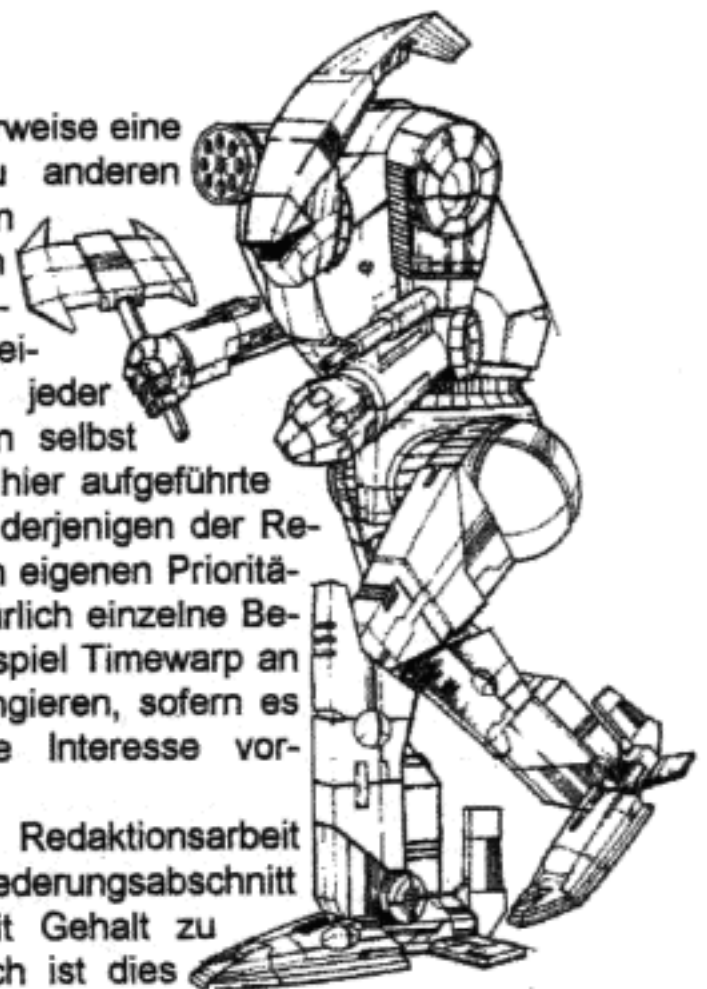
jedoch durch Verweise eine Verquickung zu anderen thematischen Gegenständen deutlich gemacht. Die Reihenfolge kann jeder nach Gutdünken selbst bestimmen, die hier aufgeführte Hierarchie folgt derjenigen der Redaktion. Je nach eigenen Prioritäten können natürlich einzelne Bereiche, zum Beispiel Timewarp an erster Stelle rangieren, sofern es das individuelle Interesse vorsieht.

Ziel der Redaktionsarbeit ist es, jeden Gliederungsabschnitt pro Zeitung mit Gehalt zu versehen, jedoch ist dies keine Generalklausel im Sinne einer allgemeingültigen Regelung, so daß von Ausgabe zu Ausgabe eine differenzierte Gewichtung der einzelnen Themengebiete vorgenommen wird. Dies kann zur Folge haben, daß manche Bereiche in einer Ausgabe der Zeitung nicht behandelt werden, wie es wohl gerade in der Anfangsphase der Zeitung der Fall sein wird. Dies ist unumgänglich, da wir viel Informationen über die Struktur der Mechforce Germany und alle Sekundärfolgen, die diese Organisation mit sich bringt, den Mitgliedern zugänglich gemacht werden müssen. Hierbei muß der Vorzug den Vereinsinterna gelten, bis diese informative Anlaufphase geleistet wurde. Danach wird die Priorität der Redaktionsarbeit auf einem ausgewogenen Verhältnis aller Einzelteile zueinander liegen.

Wir von der Mechforce Germany hoffen, daß die hier vorgenommenen Ausführungen zu den einzelnen Bestandteilen der Zeitung einiges an offenen Fragen beseitigen werden. Sollte dennoch Bedarf an Erörterungen zur Zeitung bestehen, so könnt ihr euer Anliegen direkt bei der Redaktion artikulieren. Im einzelnen folgen die Rubriken jenen nun vorgestellten Ideen:

Zu 1.) Interna

Der Bereich Interna umreißt alle Tätigkeiten des Vereins, in seiner Wirkung beinhaltet er also Neuigkeiten nur für die Mitglieder der Mechforce Germany. Darunter fallen als ständige Bestandteile das Vorwort des Chefredakteurs, und in regelmäßigen Abschnitten auch Berichte aus Sitzungen der Vereinsführung und der Arbeitskreise, um dem Bemühen nach Transparenz der Vereinsarbeit nachzukommen. Werden zum Beispiel Regeländerung im spielerischen Bereich be-



kanntgegeben, so wird der reine Regelkorpus unter Punkt 8 "Regeln" aufgeführt, die Bekanntmachung und nähere Erläuterungen dazu jedoch im Bereich "Interna".

Zu 2.) News and Reviews

Hier werden alle Neuigkeiten aufgeführt, die FA-SA im internationalen und FanPro im nationalen Sektor als primäre Battletech-Rechteverwerter publizieren, oder die in andere Produzenten wie Ral Partha oder ähnliche ihren Ursprung haben. Wir werden uns dabei bemühen, sämtliche Neuerscheinungen einer kritischen Würdigung zu unterziehen, so daß man neben der hübschen Werbung und der Verpackung der jeweiligen Hersteller eine Meinung von Gleichgesinnten über das jeweilige Produkt erhält.

Zu 3.) HPG-Terminal

Mit dem HPG-Terminal bietet die Zeitung sämtliche Angaben an, die man benötigt, um mit den Organen des Vereins in Kontakt treten zu können. Hierunter fallen die Adressen der Vereinsführung, der Arbeitsgemeinschaften und der Chapter. Des weiteren erhaltet ihr hier Auskunft über lokale Zockermöglichkeiten in Deutschland, bei denen Battletech als Spielsystem angeboten wird. Dies können kleine Rollenspielergruppen sein, die auf der Suche nach neuen Bekanntschaften sind, oder von Spieleläden organisierte Spielmöglichkeiten sein. Allen gemein ist, daß diese Treffen regelmäßig stattfinden, für Battletech-Spieler offenstehen, und einer nichtkommerziellen Nutzung unterliegen.

Zu 4.) Timewarp

Timewarp will als Medium dienen, die vielen versprengten und teilweise dem LostTech anheimgefallenen Informationen des Battletech-Universums aufzuarbeiten, und verwertbar darzustellen. Es soll sowohl Aufklärung über speziellere Begebenheit betrieben werden, als auch vertiefend auf Sachverhalte eingegangen werden, die sich schon allgemeiner Beliebtheit erfreuen.

Zu 5.) Techtalk

Den Gegenpol zu geschichtlichen Ausführungen des Battletech-Universums bildet die Rubrik Techtalk. Hier werden technische Begriffe vorgestellt, wie zum Beispiel Waffensysteme, oder andere lebenswichtige, aber nicht vornehmlich bellizi-

stisch verwendete Komponenten, hierunter fallen etwa Vorgänge aus dem Handel und der Wirtschaft. Auch hier sei wieder auf die Ergänzungsmöglichkeiten mit anderen Rubriken verwiesen. Mittels Timewarp kann hier eine geschichtliche Ergänzung getätigt werden, oder in Timewarp thematisierte Gegenstände können eine Ergänzung durch ein Szenario erhalten.



Zu 6.) MechBattle

Im Bereich MechBattle wird alles Verwendung finden und verwertet werden, was Spannung rund um die Platte verspricht. Zum einen werden hier die Ergebnisse aus Chapterfights aufgeführt, und auch tabellarisch ausgewertet, so daß man die Leistung des eigenen Chapters anhand von Siegpunkten detailliert verfolgen kann. Zum anderen wird hier die Tabelle all derjenigen abgedruckt, die sich am Ranking der Mechforce Germany beteiligen. Weitere Bestandteile bilden die Auswirkungen von Gefechten im Rahmen der Großkampagnen "4th Succession War" und "Clan-Invasion". Komplettiert wird diese Rubrik durch die Aufführung von Con-Terminen und Nachträgen zu abgehaltenen Cons.

Zu 7.) Internet

Mit der fortschreitenden Technisierung der Lebensbereiche muß auch die Mechforce Germany die Zeichen der Zeit erkennen, und wird ihr Informationsangebot auch auf das Internet ausdehnen. Dies geschieht einmal über eine Repräsentanz im Internet mittels einer eigenen Homepage, und in Korrespondenz dazu durch Ergänzung über die Vereinszeitung. Es gibt eine Reihe äußerst interessanter und gutaussehender Homepages, die Auskünfte über so ziemlich alles geben, was das Battletech-Universum an militärischen Einheiten und Gesellschaften offeriert. Auch wird teilweise eine Verknüpfung zwischen dem konventionellen Brettspielsystem und dem Internet selbst vorgenommen, was wiederum recht ausgefallene Spielideen zutage fördert, wie zum Beispiel BtPBEm (Battletech - Play By Email). Natürlich gibt es noch viele andere Verwendungsmöglichkeiten des Internet, und über genau jene



möchten wir diejenigen unter euch auf dem laufenden halten, die schon über die Segnungen moderner Technik verfügen dürfen.

Zu 8.) Regeln

Kein Spiel ohne Regeln oder ohne Regeln hat Spielen keinen Sinn. Weil auch Battletech diesem Prinzip folgt, und da von Zeit zu Zeit diese über- oder neubearbeitet werden müssen, haben wir für diese Regularien aufgrund der Dringlichkeit einen eigenen Bereich zur Verfügung gestellt. Unter diesem Gliederungspunkt veröffentlichte Gegenstände sind nicht mit Sonderregeln aus Szenarien zu verwechseln. Diese werden dem jeweiligen Szenario als Anhang beigelegt. Alle hier verkündeten Richtlinien gelten abstrakt-generell, d.h., sie besitzen je nach Regelungsgegenstand entweder in nationaler oder in internationaler Kategorie im Bereich der Mechforce Geltung für das Spielgeschehen jedermann. Werden beispielsweise Sonderregeln zur Handhabung von Level3-Technik erlassen, dann besitzen diese meist nur Gültigkeit in Deutschland. Werden jedoch große Gebiete von Regeln oder komplette Regelwerke geändert, so erlangen diese durch Bekanntmachung in den jeweiligen Mechforces Verbindlichkeit in internationaler Hinsicht. Auch wird es unabdingbar sein, Übergangsregeln aufzustellen, denn aufgrund der demographischen Situation und der finanziellen Ausstattung vieler Spieler kann nur so ein Ausgleich zwischen den Individuen erzeugt werden. Genaueres hierzu kann man dann der Rubrik Regeln entnehmen.

Zu 9.) Szenario

Oftmals können Szenarien ein willkommener Anlaß sein, liebgeordnete Spielergewohnheiten einer Prüfung durch Konfrontation mit Neuem zu unterziehen. Dazu wird in dieser Sparte regelmäßig zu den diversen Spielsystemen (Battletech, Solaris 7, Mechwarrior, Battle Force, etc.) eine Kampagne veröffentlicht. Hier kann man aus dem Vollen schöpfen, was Battletech zu bieten hat. Von einer modifizierten Hintergrundgeschichte über mögliche Ereignisse auf Nebenschauplätzen bis hin zu völligen Neuentwicklungen darf hier der Phantasie freier Lauf gelassen werden.

Zu 10.) Record Sheets

Die Record Sheets sind für manche der wichtigste Bereich des Battletech. Jede Neuveröffentlichung eines Mechs wird mit großer Spannung erwartet, und alles Neue muß sofort in das eigene Spiel integriert werden. Neben den offiziellen, in Form von Record Sheets-Büchern publizierten Mechs gibt es noch eine Reihe von Mechs,

die mal irgendwo Erwähnung fanden, jedoch nie mittels eines Record Sheets für den spielerische Gebrauch konkretisiert wurden. Damit auch diese Mechs, die ja irgendwie offiziell sind, spielerisch Anwendung finden können, ist diese Rubrik vorgesehen. Ferner können hier aber auch komplett neu ausgearbeitete Mechs das Licht der Welt erblicken, die dann – je nach Kennzeichnung – zumindest auf nationaler Ebene gleichberechtigt zu allen Mechs der Record Sheet-Bücher zum Einsatz kommen dürfen.

PS: Um einige Battletech-Puristen nicht zu verschrecken (wir zählen uns auch eher zu diesen), wir werden die Tradition der alten Mechforce Germany vorerst nicht fortführen, und uns im inflationären Veröffentlichen von Record Sheets auszeichnen. Dies aus mehreren Gründen: Es ist zutiefst sinnlos, die individuelle Philosophie der Mechs aufgrund spielerischer Interessen aufs Größte zu verletzen. Wenn der Archer (3025) im Rücken zwei M-Laser hat, dann bleiben die auch dort. Ansonsten wäre es ja kein Archer mehr, oder eben ein Archer II oder ähnliches. Auch wissen wir selbst noch nicht genau, was jetzt alles irgendwann einmal als "offizieller Record Sheet der Mechforce Germany" publiziert wurde, wir müssen hier selbst erst einmal eine Bestandsaufnahme und Selektion vornehmen. Ferner gibt es auch noch ein theoretisches Argument. Auch bei den Record Sheets muß das Prinzip der Gleichheit gewahrt bleiben, das heißt, daß alle zusätzlich zu den Mechs der Record Sheets-Büchern erstellten Mechs jedem Mitglied zur Verfügung stehen müssen. Zur Lösung dieses Problems werden wir euch aber auf dem laufenden halten.



Übersicht

Terra Post-Ausgabe 1/1998

Neue Battletech-Produkte	Seite 12
Vereinheitlichung der Battletech-Typenbezeichnung	Seite 17
Buchrezension: Exodus Road	Seite 22
Buchrezension: Grave Covenant	Seite 24

Neue Battletech-Produkte

Jeder so gut wie er kann. FASA, FanPro und Heyne kommen auf den guten Geschmack, und bieten für das Battletech-Herz 1998 eine Menge hübscher Dinge. Die jeweiligen Produkte der verschiedenen Firmen sind gesondert aufgeführt, teilweise mit kurzer Beschreibung. Daß soviel auf den Markt geworfenes Zeug nicht nur Licht an den Tag bringt, sondern auch Schattenseiten offenbart, dürfte klar sein. Wie sieht es mit euch aus, wie steht ihr zu den neueren Publikationen aus den Battletech-Produktionswerkstätten von FASA und FanPro? Könnt ihr die Anmerkungen zu FASA teilen? Schreibt uns eure Meinung! Wir werden in der nächsten Ausgabe der TP entsprechende Reaktionen an dieser Stelle veröffentlichen!

Noch ein kleiner Hinweis in eigener Sache: Etwas was hier in dieser Vorstellung keinen Niederschlag mehr findet, da das Produkt bereits Mitte 1997 auf dem deutschen Markt erschienen ist, ist die deutsche Ausgabe der Solaris 7-Box von FanPro. Ich kann denjenigen von euch, die noch nicht mit Solaris 7 in Kontakt gekommen sind, nur raten, einmal in diese völlig faszinierende Welt hinabzutauchen. Das Spielsystem ist äußerst reizvoll, der Arenakampf macht einen heißen Spaß, und darf wohl als etwas mehr als nur eine kurze Abwechslung vom „normalen“ Battletech-Spiel betrachtet werden. Die englische Ausgabe von Solaris 7 hat bereits vor Jahren die lange Liste des LosTech guter BT-Publikationen bereichert. Wer hier noch mal zugreifen will, auch wenn es sich nur um die Karten und Marker handelt, der sollte dies jetzt tun. Gesetzt den Fall Solaris 7 stößt in Deutschland auf genügend Resonanz in der breiten Masse, dann wird die Mechforce Germany eine Solaris 7-Liga etablieren.

FASA:

Eines steht fest: FASA wird seine manische Phase auch 1998 fortsetzen. Für 1998 sind tolle Neuerscheinungen zu erwarten. Nicht nur, daß die Romanserie weiter fortgesetzt wird, auch im Bereich der Spielsystemerweiterung und Sourcebooks tut sich einiges. An dem eingeschlagenen Weg, auch weiterhin auf die Clans, bzw. Clan-Tech als Hauptattraktion des Battletech-Universums zu setzen, wird sich auf absehbare Zeit nichts ändern. Das einzige, was man FASA zugute halten kann ist, daß sie sich vermehrt wieder um qualitativ hochwertigere Produkte bemühen. First Strike war mit Abstand das beste Buch, was mir seit drei, vier Jahren in die Hände fiel. Wer jedoch einmal die Möglichkeit hatte, einen Blick in die legendären Hausbücher werfen zu können, wird verstehen, warum man die Sourcebooks aus der neueren Zeit und auch die Field Manuals nicht als den Stein der Weisen bezeichnen kann. 80% dieser Gattung beschäftigt sich mit der grenzenlos langweiligen Auflistung von Einheiten des jeweiligen Clans, des Hauses oder der Einheit, 15% der Bücher sind mit neuen Mechs oder Waffen vollgeschmiert, und 5% (inklusive Inhaltsverzeichnis) sind dann wirkliche, reine und brauchbare Information. Die detaillierte Beschreibung der diversen Einheiten in Ehren, aber was bringt einem dies, wenn man nicht weiß, was Bushido (nachschießen im Kurita Hausbuch) ist, oder den St. Yves-Kompakt für einen sechsten Nachfolgestaat hält, und auch nicht nachvollziehen kann, warum Hanse Davion den Spitznamen „Fuchs“ trug. Wer später mit dem Battletech-Spielen begonnen hat, und das haben wohl die meisten, sollte einmal in das wirklich gute Buch von Reinhold May „Mächte der Inneren Sphäre“ hineinschauen. Es ist bei FanPro erschienen, und bieten eine gute Zusammenfas-

sung der fünf Hausbücher.

Wie dem auch sei, die Liste der Neuankündigungen ist breit gefächert, und dürfte für jeden haus- bzw. clanspezifischen Anhänger etwas bieten. Sollte uns das eine oder andere neuere Produkt in die Finger kommen, so wird ein intensives Testgezocke und -gelese vorgenommen. Das Resultat könnt ihr hier dann in der Terra Post lesen.

BRETT- UND ROLLENSPIELE

BATTLEFORCE2:

Diese Box stellt ein unabhängiges Spielsystem dar, was aber im Rahmen einer Ergänzung des herkömmlichen Brettspiels stets in größere Kampagnen eingebaut werden kann. Mit diesem Spielsystem wird der Hasardeur in die Lage versetzt, aus dem Headquarter heraus seinen verschiedenen Truppenteilen und -gattungen Befehle zu erteilen, und Schlachten im größeren Maßstab zu führen. Nicht mehr der einzelne Mech ist hier der Leitgedanke, sondern das Befehlen und Führen ganzer Lanzen und Kompanien. Unterteilt wird das Spiel in ein Regelwerk für Anfänger und eines für Fortgeschrittene. Als Anfänger darf man sich mit dem Kommandieren von Mech-Einheiten, Fahrzeugen und Infanterie begnügen, während man es im erweiterten Teil richtig krachen lassen kann. Hier darf man dann ganze Planeten mit seiner Kriegsmaschinerie heimsuchen. Zu dieser zählt alles, was man in Sprungschiffe packen kann, also auch Artillerie und Luftunterstützung. Als kleinen Bonus hat FASA eine Karte der Inneren Sphäre aus dem Jahre 3059 beigelegt. Als einer, der die Karte schon besitzt sei hier angemerkt, daß da nordöstlich von Rasalhague etwas fehlt...

Erscheinungsdatum: 1/98

Preis: 87,- DM

BATTLETECH MASTER RULES:

Es ist soweit, dem guten alten Kompendium geht es an den Kragen. Eines scheint schon aufgrund des angekündigten Titels klar: Hier wird das bisherige Regelwerk durch ein nicht nur überarbeitetes neues ersetzt werden. Auch das erst kürzlich erschienene Maximum Tech wird wohl in den Master Rules seinen Niederschlag finden, denn in ihm wurde einiges an neuen Level 2-Waffen veröffentlicht. Bei den Master Rules handelt es sich vornehmlich um eine weitere Vereinfachung der bisher schon bekannten Regeln aus dem Kompendium. Es wird ein umfangreicher Bereich der FAQs (Frequently Asked Questions) integriert werden, der vor allem Anfängern die pro-

blemlose Nutzung aller Regeln ermöglichen soll. Auch sind mehr Beispiele als nähere Erläuterungen der Regelkomponenten geplant. Einfachheit und Verständlichkeit sollen also die Master Rules auszeichnen.

Erscheinungsdatum: 7/98

Preis: 49,80 DM

ABENTEUER:

NORTHWIND HIGHLANDERS:

Ein Szenario-Band, daß sich mit der Geschichte und den Heldentaten dieser Söldnereinheit auseinandersetzt. Das gewöhnliche Blabla also, mit Informationen zu den Persönlichkeiten der Einheit, einer kompletten Auflistung der zur Verfügung stehenden Kriegsmaschinerie etc.

Erscheinungsdatum: 1/98

Preis: 29,80 DM



THE DRAGON ROARS:

Mit diesem Kampagnenband greift FASA auf das wiederveröffentlichte Regelwerk des BattleForce-Spielsystems zurück (Details hierzu siehe oben). Einzelne Elemente dieser Box finden bei dieser Kampagne bereits Anwendung in Form von zwei darauf ausgerichteten Szenarien. Der zeitliche Hintergrund, vor welchem die im Rahmen des Hauses Kurita zu führenden Schlachten stehen, ist der Kampf gegen den Clan der Smoke Jaguar, so wie er in der Romanserie „The Twilight of the Clans“ seinen Niederschlag fand. Am interessantesten dürften die in diesem Band aufgeführten Kurita-Mechs sein. Nicht nur, daß sich die Bauweise des OMNIs im Drakonis Kombinat durchgesetzt hat, es wird auch technologische Neuerungen präsentieren: Kurita baut ab 3058 Mechs mit IS und Clan-Tech...

Erscheinungsdatum: 2/98

Preis: 29,80 DM

BATTLEPACK 4TH SUCCESSION WAR:

Laut FASA-Eigenwerbung handelt es sich hier um ein „neue und innovative Spielerweiterung erstellt für Anfänger“, also genau das, was Profis schon immer haben wollten. Der Kasten heißt nicht umsonst 4th Succession War, denn der

Spieler lernt hier Battletech auf der Basis des vierten Nachfolgekrieges zu spielen, in der Form von speziellen Kampagnen, die den zeitlichen Hintergrund ab 3030 berücksichtigen. In der Box, die dient ausschließlich als Erweiterung des Grundkastens, berücksichtigt aber auch Regeln des City- und AstroTech, sind ferner eine neue Spielkarte und acht Mech-Pappkameraden enthalten. Die Karte hat ihren geistigen Ursprung in der Warrior Triologie Stackpoles, was auch immer das heißen mag (wahrscheinlich eine Standardkarte, auf der Liao draufsteht, oder so). Die beiliegenden Pappkameraden stehen für folgende Mechs:

FS9-H Firestarter, WFT-1 Wolfhound, HCT-3F Hatchetman, STK-3F Stalker, CGR-1A5 Charger, HOP-4B Hoplite, CTF-2X Cataphract and BJ-3 Blackjack.

Das geschulte Auge erkennt allein schon an der Bezeichnung, daß hier vier neue Designs, bzw. RecordSheets mit von der Partie sind. Für Anfänger ist der Kasten sicherlich eine runde Sache, und kann für jene als Kaufempfehlung gelten. Der fortgeschrittene Spieler wird nicht unbedingt auf den Kasten angewiesen sein, aber hier wird wohl die Sammlerwut den Ausschlag geben.

Erscheinungsdatum: 3/98

Preis: 37,- DM

CONQUEST OF HUNTRESS:

Conquest of Huntress ist das auf der Romanserie Twilight of the Clans aufbauende Szenario zum Überfall der Inneren Sphäre auf die Heimatwelt der Smoke(d) Jaguar. Genauere Informationen hierzu folgen noch.

Erscheinungsdatum: 12/98

Preis: 29,80

QUELLENBÜCHER, ERGÄNZUNGSBÄNDE UND RECORD SHEETS:

FIELD MANUAL: CRUSADER CLANS

Diese weitere Ausgabe der Field Manual-Serie beschäftigt sich mit den ideologischen Hardlinern der Clans, die den lieben IS-Bewohnern alles neiden und Vorwürfe in die Richtung erheben, die IS sei korrupt, unmoralisch, unehrenhaft, usw. Um ein wenig Verständnis für diese Psychos aufbringen zu können, wird in diesem Buch der weltanschauliche Hintergrund der Crusader-Clans skizziert. Als Paradeclans dieser Denkrichtung sind hier die Jade Falcon und der Wolf Clan auf-

geführt, wobei gleichzeitig diese beiden hinsichtlich ihrer Einheitenstärke usw. auf den aktuellen Stand gebracht wurden, nachdem das Gemüße untereinander, der Auszug Phelan Kells und die nachträgliche Versöhnung von Marthe Pryde und Vlad Ward inszeniert wurde, und somit für allerlei Substanzverlust innerhalb dieser beiden Clans gesorgt hatte.

Des weiteren sind folgende Wardens aufgeführt: Blood Spirit, Fire Mandrill, Hell's Horses, Ice Hellion und Star Adder. Zu diesen Clans gibt es die schon gewohnten Einheitenaufstellungen und das übliche Blabla aus den Sourcebooks der neueren Zeit. Mit dabei ist eine farblich gefaßte Übersicht über die Uniformen und Abzeichen der Warden-Clans.

Erscheinungsdatum: 5/98

Preis: 49,80

FIELD MANUAL WARDEN

Erscheinungsdatum: 1/99

Preis: 49,80

SHATTERED SPHERE

Erscheinungsdatum: 2/99

Preis: -

TECHNICAL READOUT 3060:

Das Highlight (???) dürfte ohne Zweifel (???) das Technical Readout: 3060 sein. Enthalten sein werden Fahrzeuge der Clans (!), und eine Auflistung neuer IS-Designs, hauptsächlich aus den Häusern des Federated Commonwealth und Kurita. Beide wurde detailliert in der Romanserie „Twilight of the Clans“ und im Szenarioband „The Dragon Roars“ bedacht. Wenn dem so sein sollte, dann bedeutet dies sicherlich eine rosige Zukunft für die Clans...

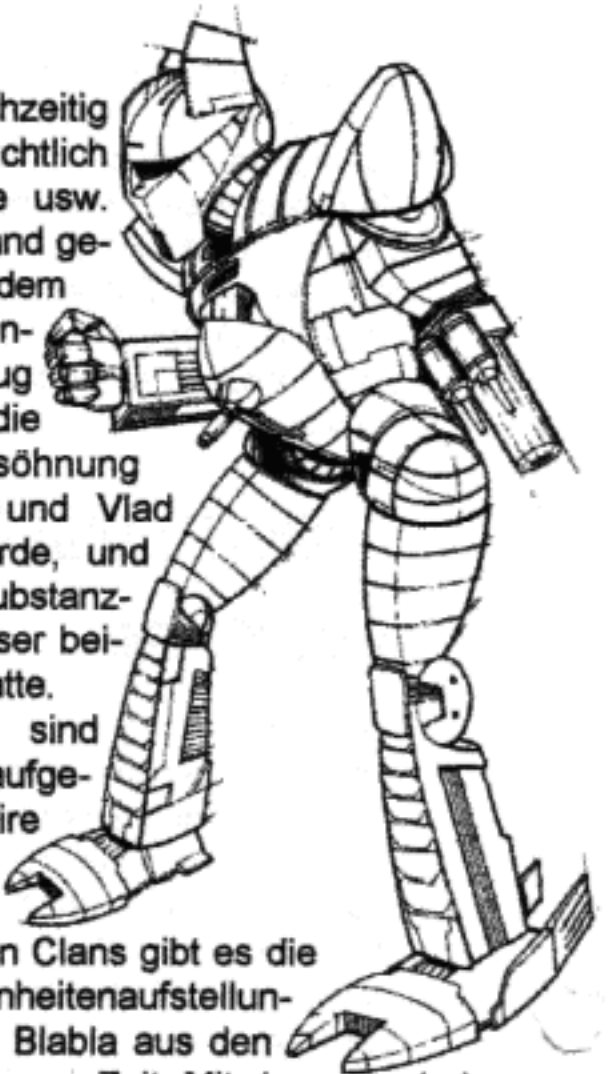
Erscheinungsdatum: 9/98

Preis: 49,80

CLAN SPACE SOURCEBOOK

Erscheinungsdatum: 11/98

Preis: -



ROMANE:

Erscheinungsdatum: 2/98
Preis: 69,- DM

FASA:

FREEBIRTH

Erscheinungsdatum: 1/98
Preis: 14,80 DM

WARRIOR: COUPÉ

Erscheinungsdatum: 1/98
Preis: 14,80 DM

WARRIOR: EN GARDE

Erscheinungsdatum: 3/98
Preis: 14,80 DM

WARRIOR: RIPOSTE

Erscheinungsdatum: 5/98
Preis: 14,80

SWORD & FIRE

Erscheinungsdatum: 8/98
Preis: 14,80 DM

SHADOWS OF WAR

Erscheinungsdatum: 9/98
Preis: 14,80 DM

PRINCE OF HAVOC

Erscheinungsdatum: 11/98
Preis: 14,80 DM

FALCON RISING

Erscheinungsdatum: 3/98
Preis: 14,80 DM

FANPRO:

BRETT- UND ROLLENSPIELE

BATTLESPACE

Deutsches Pendant zur gleichnamigen englischen Brettspielergänzung.

QUELLENBÜCHER, ERGÄNZUNGSBÄNDE UND RECORD SHEETS:

ERSTSCHLAG!

Deutsches Äquivalent zu First Strike!

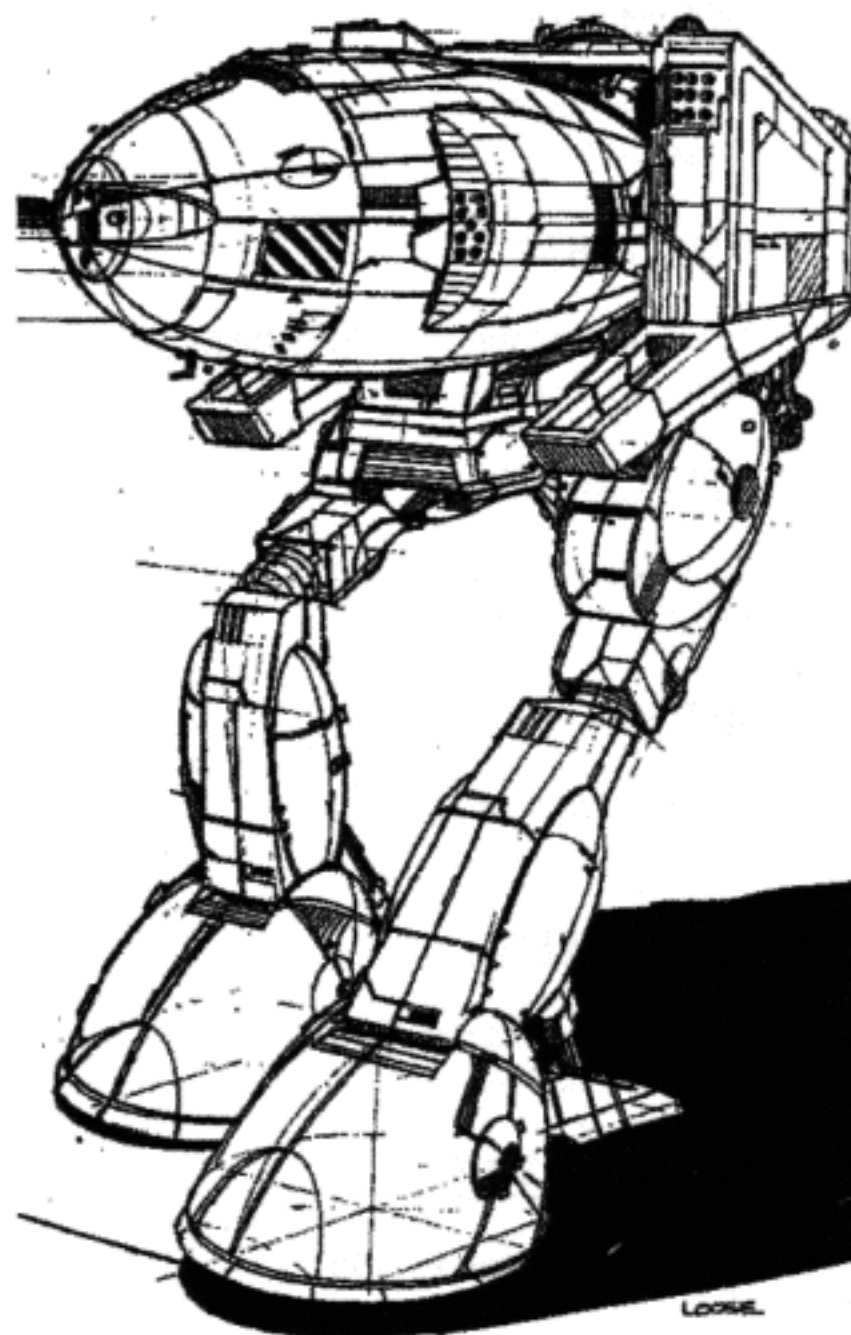
Erscheinungsdatum: 1/98
Preis: 24,80

HARDWARE HANDBUCH 3057

Erscheinungsdatum: 3/98
Preis: 45,- DM

DATENBÖGEN 3025/3031

Erscheinungsdatum: 1/98
Preis: 45,- DM



DATENBÖGEN 3052

Erscheinungsdatum: 5/98
Preis: 45,- DM

HEYNE:

TWILIGHT OF THE CLANS-SERIE:

Die Romane Exodus, Heimatwelten, Die Jäger und Freigeburt gehören dieser Serie an.

Für die Logik der Erscheinungsdatums bin ich nicht verantwortlich. Alle hier angegebenen Informationen entstammen der Verlagsproduktliste für gewerbliche Kunden von FanPro, Gewähr für eventuelle Fehler werden nicht von der MfG getragen. Informationen, die bis Druckschluß noch nicht vorlagen, sind durch frei gelassenen Felder gekennzeichnet.

DER VATER DER DINGE

Erscheinungsdatum: 1/98
Preis: 14,90

HÖHENFLUG

Erscheinungsdatum: 3/98
Preis: 14,90

BLINDPARTIE

Erscheinungsdatum: In Vorbereitung
Preis: 14,80 DM

LOYAL ZU LIAO

Erscheinungsdatum: 7/98
Preis: 14,80 DM

EXODUS

Erscheinungsdatum: 9/98
Preis: 14,90 DM

HEIMATWELTEN

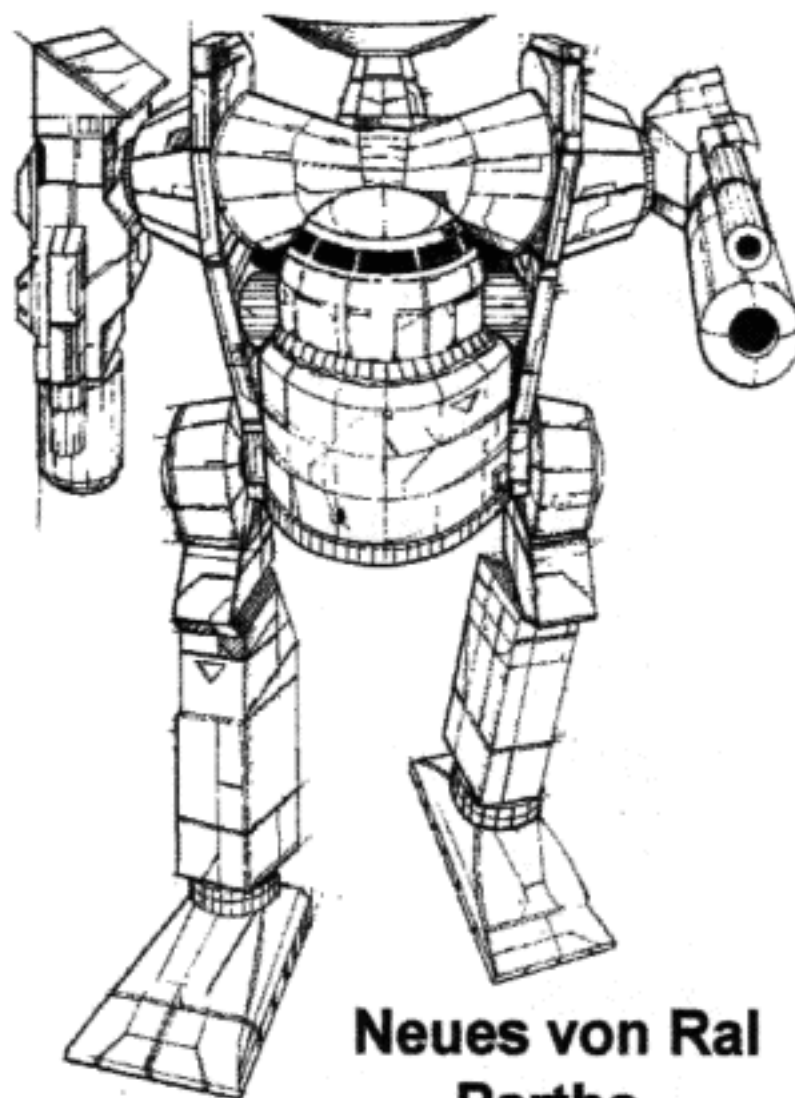
Erscheinungsdatum: 4/98
Preis: 14,90 DM

DIE JÄGER 7/98

Erscheinungsdatum: 7/98
Preis: 14,90 DM

FREIGEBURT

Erscheinungsdatum: 9/98
Preis: 14,90 DM



**Neues von Ral
Partha**

Folgende Figuren werden aller Voraussicht nach 1998 produziert werden. Ral Partha nennt diese Figur nur unter Vorbehalt, da man erst das neu erscheinende Technical Readout 3060 abwarten möchte, um aus diesem dann Designs zu produzieren oder auch nicht.

Firestarter
Black Jack
Blackhawk
Night Hawk
Raijin
Excalibur
Dragonfire
O-Bakemono
Nobori-Nie
Thresher
Crossbow
Kingfisher
Mobile HQ
Night Gyr
MASH
Cougar
Karnov-U
Partisan
Zephyr
Perseus

Prowler
Chevalier
Chaparral
Behemoth Tank
Sturmfeur
Po
Scorpion
Sprint
J-27 Field Artillery Tow Vehicle With Sniper Tow-
wed Gun
Wyvern IIC
Urbanmech IIC
Corvus
Pinto
Motorized Infantry
Battle Armor Infantry (8MM Scale like the 20-823
& 20-824 packs)
Kanauchi
Achilles
Longinus

Wo viel Licht ist, fällt leider auch Schatten, und so
fallen dem Jahr 1998 einige Figuren zum Opfer,
die von Ral Partha nicht mehr produziert werden.

HM-1 Hitman
GUN-1ERD Gunslinger
TR1 Wraith
HUR-WO-R4L Huron Warrior
THR-1L Thunder

Omnimech Phantom
Omnimech Pouncer (Salamander)
GRM-R-PR29 Grim Reaper
Goshawk
STH-1D Stealth
MRV-2 Cerberus
SDR-9K Venom
Rhino (80 Tons)
BHK-K305 Battlehawk
B NDR-010 Bandersnatch
SCB-9A Scarabus
WTC-4M Watchman
DAI-01 Daikyu
ALM-7D Fireball
CHP-W5 Chippewa
F100 Riever
CTF-3D Cataphract
GLT-3N Guillotine
Packrat LRPV
Warhammer IIC
HMR-3M Hammer
MCY-99 Mercury
Vedette, 50 Ton Tank
VLK-QA Valkyrie
CDA-2A Cicada
CGR-1A1 Charger
TBT-5N Trebuchet
MAD-4A Marauder II
EXT-4D Exterminator

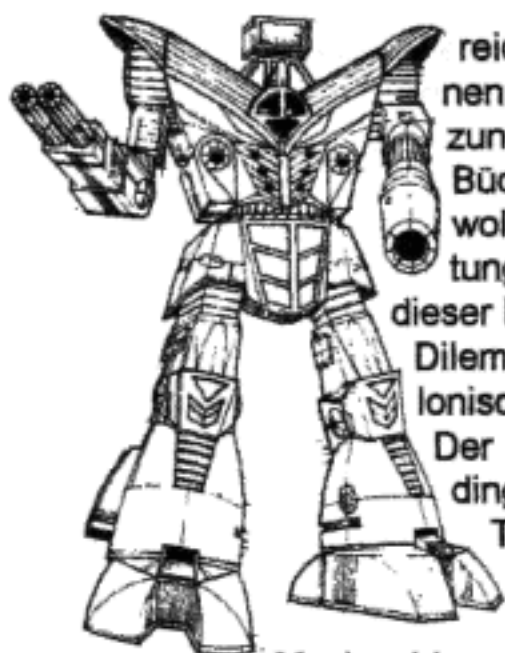
Vereinheitlichung der BT-Typenbezeichnung

Von 1997 an werden in den deutschsprachigen Ausgaben der BattleTech-Reihe nur noch die amerikanischen Originalbezeichnungen der verschiedenen Mech-, Fahrzeug- und Raumfahrtmodelle verwendet. Falls euch von älteren FanPro-BattleTech-Produkten her lediglich die deutschen Namen geläufig sein sollten, könnt ihr der nachstehenden Liste die entsprechenden Übersetzungen in die FASA-Nomenklatur entnehmen, und umgekehrt. Die gezeigten Typenkürzel beziehen sich jeweils auf das Grundmodell einer Typenserie, und die in Klammern gesetzten Zweitnamen einiger Clan-Mechs stellen die ursprünglichen Bezeichnungen der Clans für die entsprechenden Maschinen dar.

"Hear, hear!" wie es bei Shakespear heißt. Irgendwo ganz versteckt in den Tiefen der FanPro-Homepage war dieses Dokument versteckt. Sicher Jungs, ihr habt euch viel Mühe gegeben, eure Niederlage zu verheimlichen. Aber nicht mit uns, nein, wir wollen noch einmal die Erinnerung wiederbeleben an die schönen Tage der Vergangenheit, als Reinhold May die Lachnummer hoch

zehn auf Cons war, die sich stetem Spot und Hohn der Battletech-Gemeinde ausgesetzt sah. Waren das noch Zeiten, als ich mit meinem Schlagetot ("Mauler") gegen ein Fallbeil ("Guillotine") in die Schlacht ging...

Tja, die Vergangenheit holt uns manchmal doch ein. Jetzt ist es endlich geschafft. Battletech ist nun endgültig in Deutschland vereinheitlicht worden. FanPro wird am Ende doch noch die besseren Namen übernehmen. Aber dennoch, sollte es dort draußen einen Fanclub für die deutschen Übersetzungen geben, nehmt mich auf! Allein um des guten Reinhold wegen! Es war, um endlich einmal mit diesem Mythos aufzuräumen, nicht seine Idee, die englischen Benennungen des Battletech-Universums ins Deutsche zu übersetzen. Werner Fuchs (Geschäftsführer von FanPro) teilte uns beim RatCon 97 in Ratingen in einem Gespräch mit, daß dies mehr auf Forderungen von Seiten des Buchverlages Heynes zurückgehe, der in seinen Übersetzungen der BT-Romanserie deutsche Begriffe verwendet sehen wollte. Nun stellte sich auch für FanPro die Frage, deutsch oder englisch? Da man aber den Be-



reich deutscher Publikationen mit deutschen Übersetzungen durch die Heyne-Bücher schon betreten hatte, wollte man in dieser Richtung konsequent bleiben. Mit dieser Entscheidung begann das Dilemma, daß auf Cons babylonische Zustände herrschten. Der eine Spieler wollte unbedingt seinen Pirscher im Team mit einer Zecke aufstellen, während sich sein Gegenüber ob der Mechwahl seines Gegners völlig vor den Kopf gestoßen sah. Bis man dann endlich den Beweis über Hardware-Handbücher antreten konnte, daß mit Zecke nicht der große Bruder und Rotfrontaktivist gemeint war, war man meist schon derart mit Nerven und Zeit am Ende, daß man das Spielen gleich sein lassen konnte. Auch paßte für Anhänger deutscher Übersetzungen nicht ins Konzept, daß durch die Mechforce Germany-Regelung, nur Record sheets von FASA für den offiziellen Turnierbereich und Chapterkämpfe zuzulassen, ihre FanPro-Datenbögen völlig nutzlos waren.

Dies ist natürlich viel Aufregung um eine scheinbare Bagatelle. Aber durch die Situation in Deutschland hat sich etwas Paradoxes herausgebildet, daß man nur als Strafe ansehen konnte. War man es gewohnt, FASA-Publikationen mittels eines Wörterbuches ins Deutsche zu übersetzen, so mußte man wiederum FanPro-Resourcen sprachlich mittels Sysiphos-Arbeit den FASA-Produkten wieder anpassen, eine Anpassung die FanPro den Spielern eigentlich abnehmen wollte. Manche Passagen der Heyne-Bücher ergeben erst heute, nach knapp zehn Jahren einen Sinn für mich, da die eine oder andere Kiste mir auch aufgrund von Records sheets und Hardware-Handbücher nicht zuzuordnen war.

Ich möchte an dieser Stelle nicht den Eindruck erwecken, daß ich Reinhold Mays und FanPros Arbeit als kategorisch schlecht stigmatisieren möchte, wie das von einigen Mechforce Germany-Leuten früherer Tage ohne zu überlegen recht gerne getan wurde. May arbeitet meist auftragsgebunden, das heißt, er ist an die Vorgaben seines Arbeitgebers gebunden (siehe Heyne). Von reiner Selbstverwirklichung kann hier also keine Rede sein. Sollte dies dennoch einmal zutreffen, dann erscheint unter Mays Federführung doch das eine oder andere brauchbare Werk, "Atlas der Inneren Sphäre", "Geschichte der Inneren Sphäre" und "Mächte der Inneren Sphäre" seien hier als lobenswerte Beispiel genannt. Hier kann man auch FanPro nur danken, solchen Topprodukte eine Plattform zu gewäh-

ren, denn nicht jeder der BT-Spieler in Deutschland hatte die Möglichkeit, seit 1984 alle möglichen BT-Produkte von FASA abräumen zu können. Für die "Spätgeborenen" seien die drei eben genannten Werke sehr angeraten.

So, jetzt will ich aber dennoch niemanden den Ausritt in die endlich besiegelte und hoffentlich versiegelte Vergangenheit antreten. Viel Spaß noch einmal mit den deutschen Übersetzungen der FASA-Bezeichnungen des BT-Universums...

Man, war das köstlich, noch mal die alten Lachnummern einzeln durchzugehen! In einer eilig erstellten Redaktionsumfrage kristallisierte sich die folgende Top-Five der gelungensten Übersetzungen heraus:

- Mauler – Schlagetot
- IMP – Giftzwerg
- Guillotine – Fallbeil
- Grim Reaper – Grimmer Schnitter
- Striker – Sturmwind



IS-Battlemechs

ALB-3U Albatross - ALB-3U Albatros
ALM-7D Fireball - FBL-7D Feuerball
ANH-1A Annihilator - VRN-1R Vernichter
ANV-3M Anvil - AMB-3M Amboss
ARC-2R Archer - SHT-2Z Schütze
ASN-21 Assassin - ATN-21 Attentäter
AWS-8Q Awesome - TDS-8T Todesbote
AXM-1N Axman - KGB-1N Kriegsbeil
BH-K305 Battle Hawk - KM-K305 Kampffalke
BJ-1 Blackjack - TG-1 Totschläger
BLR-1G BattleMaster - KMT-1N Kampftitan
BL6-KNT Black Knight - SW6-RTR Schwarzer
Ritter
BMD-12D Bombardier - BMB-12T Bombast
BTX-7K Battleaxe - STX-7T Streitaxt
BZK-F3 Hollander - HOL-3N Holländer
CGR-1A1 Charger - STR-1R1 Streitraß
CPLT-C1 Catapult - KPLT-C1 Katapult
COM-2D Commando - KOM-2D Kommando
CP 10-Z Cyclops - ZP 10-C Zyklus
CRB-27 Crab - KRB-27 Krabbe
CRD-3R Crusader - KRZ-3R Kreuzritter
CTF-3D Cataphract - CTD-3D Cataphract
DRG-1N Dragon - DRC-1N Dracon
DRG-5K Grand Dragon - DRC-5K Grossdracon
DRT-3S Dart - PFL-3S Pfeil
DV-6M Dervish - DW-6M Derwisch
ENF-4R Enforcer - VOL-4R Vollstrecker
EMP-6A Emperor - MPR-6A Imperator
FFL-4A Firefly - ZCK-4A Zecke
FLC-4N Falcon - FLK-4E Falke
FLC-8R Falconer - FKN-8R Falkner
FLE-4 Flea - FLO-4 Floh
FLS-8K Flashman - FRT-8L Feuerteufel
FS9-H Firestarter - BD9-R Brandstifter
GHR-5H Grashopper - GHR-5H Grashüpfer
GLT-3N Guillotine - FLB-3L Fallbeil
GRF-1N Griffin - GRF-1N Greif
GRM-R-PR29 Grim Reaper - GRM-S-TR29 Grim-
mer Schnitter
GUN-1ERD Gunslinger - KNB-100T Kanonen-
boot
HBK-4G Hunchback - QSM-4D Quasimodo
HCT-3F Hatchetman - TMH-3F Tomahawk
HM-1 Hitman - HS-1 Heckenschütze
HNT-151 Hornet - HML-151 Hummel
HOP-4C Hoplite - HOP-4C Hoplit
HRC-LS-9000 Hercules - HRK-LS-9000 Herkules
HSR 200-D Hussar - HSR 200-D Husar
HUR-WO-R4L Huron Warrior - HUR-O4L Hurone
IMP-2E Imp - GFZ-2G Giftzwerg
JA-KL-1532 Jackal - SH-KL-1532 Schakal

JVN-10N Javelin - SPR-10R Speerschleuder
KGC-000 King Crab - KGK-000 Königskrabbe
KIM-2 Komodo - KMO-2 Komodo
LCT-1V Locust - HSC-1K Heuschreck
LNX-9Q Lynx - LUX-9Q Luchs
MAD-3R Marauder - MAR-3D Marodeur
MAL-1R Mauler - SLT-1R Schlagetot
MCY-99 Mercury - MRK-99 Merkur
MON-66 Mongoose - MUN-66 Mungo
MR-V2 Cerberus - CR-V2 Cerberus
NGS-4S Nightsky - NTS-4S Nachtschatten
NTK-2Q Night Hawk - NTF-2Q Nachtfalke
PLG-3Z Pillager - BRS-3Z Brandschatzer
PTR-4D Penetrator - LTB-4D Lichtbringer
PXH-1 Phoenix Hawk - FFK-1 Feuerfalke
QKD-4G Quickdraw - PLD-4N Paladin
RFL-3N Rifleman - KMS-3Z Kampfschütze
RVN-1X Raven - RAB-1X Rabe
SCB-9A Scarabus - SKB-9A Skarabäus
SCP-1N Scorpion - SKP-1N Skorpion
SCR-1A Screaming Hawk - DNR-1A Donnerfalke
SDR-5V Spider - SPN-5V Spinne
SDR-9K Venom - GFT-9K Giftzahn
SHD-2H Shadow Hawk - DKF-2L Dunkelfalke
SNK-1V Snake - SCL-1E Schlange
STC-2C Striker - STW-2C Sturmwind
STG-3R Stinger - HRN-3S Hornisse
STH-1D Stealth - SLC-1D Schleicher
STK-3F Stalker - PRS-3F Pirscher
STN-3L Sentinel - WCT-3R Wächter
TBT-5N Trebuchet - BLT-5N Ballista
TDR-5S Thunderbolt - DNR-5S Donnerkeil
THE-N Thorn - DOR-N Dorn
THG-11E Thug - SLG-11E Schläger
THR-1L Thunder - DON-1L Donner
T-IT-N10M Grand Titan - T-IT-N10M Grosstitan
TLN-5W Talon - FNG-5W Fang
TMP-3M Tempest - STR-3M Sturm
TR1 Wraith - SP-1 Spuk
UM-R60 UrbanMech - ST-K60 Stadtkoloß
VL 2-T Vulcan - VL 2-T Vulkan
VND-1R Vindicator - VTD-1R Verteidiger
WFT-1 Wolf Trap - FNG-1 Fangeisen
WHM-6R Warhammer - KHM-6R Kriegshammer
WLF-1 Wolfhound - WLF-1 Wolfshund
WR-DG-02FC War Dog - KP-HD-02FC Kampf-
hund
WSP-1A Wasp - WSP-1A Wespe
WTC-4M Watchman - WHC-4M Wachmann
WVE-5N Wyvern - LND-5M Lindwurm
WVR-6R Wolverine - STP-6W Steppenwolf
ZPH-1A Tarantula - TRL-1L Tarantel

Clan-Battlemechs

Baboon (Howler) - Pavian (Heuler)
Behemoth (Stone Rhino) - Koloss (Felsrhino)
Black Hawk (Nova) - Schwarzfalke (Nova)
Daishi (Dire Wolf) - Daishi (Höhlenwolf)
Dasher (Fire Moth) - Sprinter (Feuervogel)
Dragonfly (Viper) - Libelle (Viper)
Fenris (Ice Ferret) - Fenris (Eismarder)
Galahad (Glass Spider) - Galahad (Glasspinne)
Gladiator (Executioner) - Gladiator (Henker)
Goshawk (Vapor Eagle) - Habicht (Dunstadler)
Hellhound (Conjurer) - Höllenhund (Magicker)
Koshi (Mist Lynx) - Koshi (Grauluchs)
Kraken (Bane) - Krake (Ruin)
Linebacker - Schwergewicht

Loki (Hellbringer) - Loki (Höllenbote)
Mad Cat (Timberwolf) - Katamaran (Waldwolf)
Man O'War (Gargoyle) - Galeere (Gargoyle)
Masakari (Warhawk) - Masakari (Kriegsfalke)
Peregrine (Horned Owl) - Frostfalke (Uhu)
Pouncer - Springteufel
Puma (Adder) - Puma (Natter)
Ryoken (Stormcrow) - Ryoken (Sturmkrähe)
Thor (Summoner) - Thor (Nemesis)
Uller (Kit Fox) - Uller (Rotfuchs)
Viper (Black Python) - Kobra (Schwarzpython)
Vixen (Incubus) - Füchsin (Incubus)
Vulture (Mad Dog) - Geier (Bluthund)

Fahrzeuge und Senkrechtstarter

Badger - Dachs
Boomerang - Bumerang
Condor - Kondor
Centipede - Tausendfuß
Chameleon - Leguan
Demolisher - Zerstörer
Demon - Dämon
Ferret - Frettchen
Guardian - Beschützer
Karnov UR - Karnow
Kestrel - Turmfalke
Magi - Melchior
Manticore - Mantikor

Marksman - Taru
Mechbuster - Mechkiller
Nightshade - Nachtschatten
Neptune - Neptun
Packrat - Packratte
Peregrine - Wanderfalke
Pike - Landhecht
Quick Dart - Pfeil
Scorpio - Skorpion
Skulker - Kröte
Swift Wind - Wieselflink
Zhukov - Schukow

Raumstation

Olympus - Olymp

Luft-/Raumjäger

CSR-V12 Corsair - KSR-V12 Korsar
F-10 Cheetah - F-10 Gepard
F-100 Riever - F-500 Schnitter
HMR-HD Hammerhead - HMR-HI Hammerhai
IRN-SD1 Ironsides - ESN-BS1 Eisenbeiß
LCF-R15 Lucifer - LZF-R15 Luzifer
RGU-133E Rogue - STR-133E Streuner
V12M Sand Hawk - V12M Wüstenfalke

SL-15 Slayer - KL-15 Killer
SPR-H5 Sparrowhawk - SPR-B5 Sperber
SWF-606 Swift - MSG-606 Mauersegler
THK-63 Tomahawk - FRC-63 Francesca
TR-13 Transgressor - MT-13 Missetäter
TR-7 Thrush - DR-7 Drossel
TRN-3T Trident - DRZ-4K Dreizack

Landungsschiffe

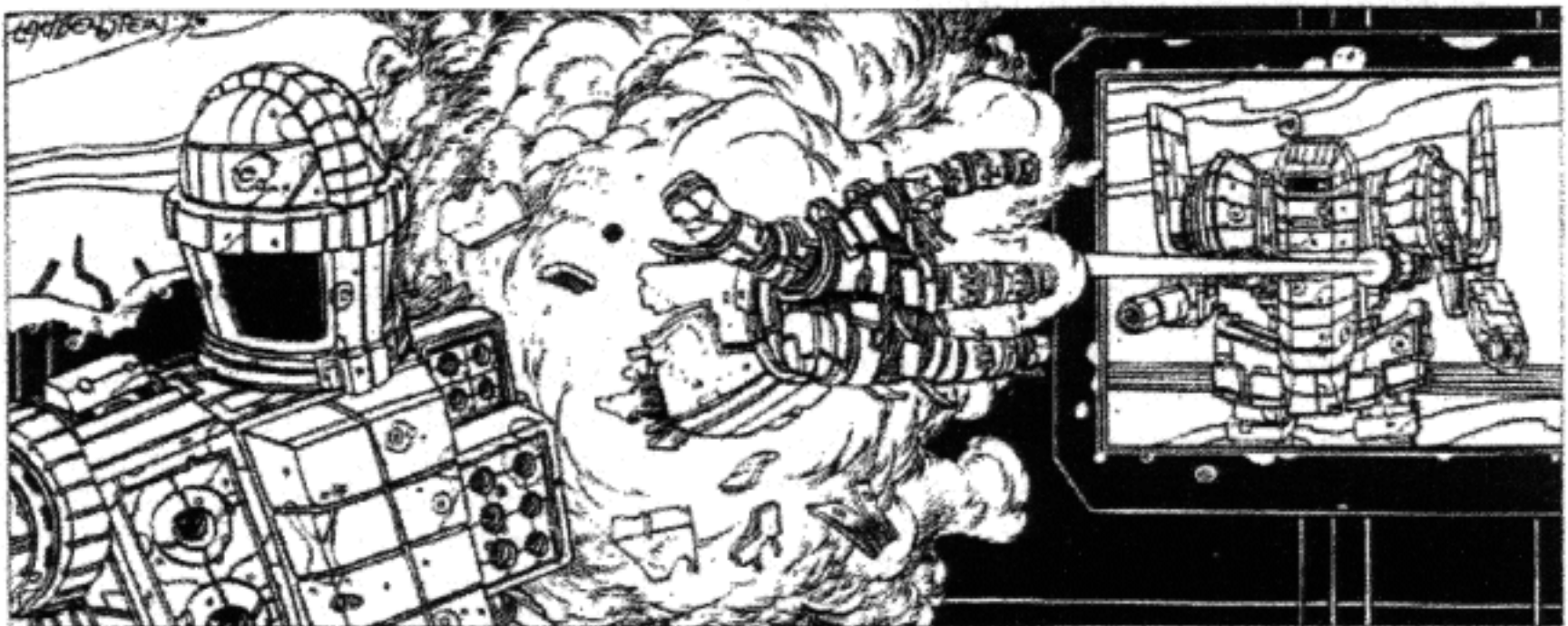
Avenger - Rächer
Behemoth - Leviathan
Buccaneer - Freibeuter
Condor - Kondor
Confederate - Konföderation
Fortress - Festung

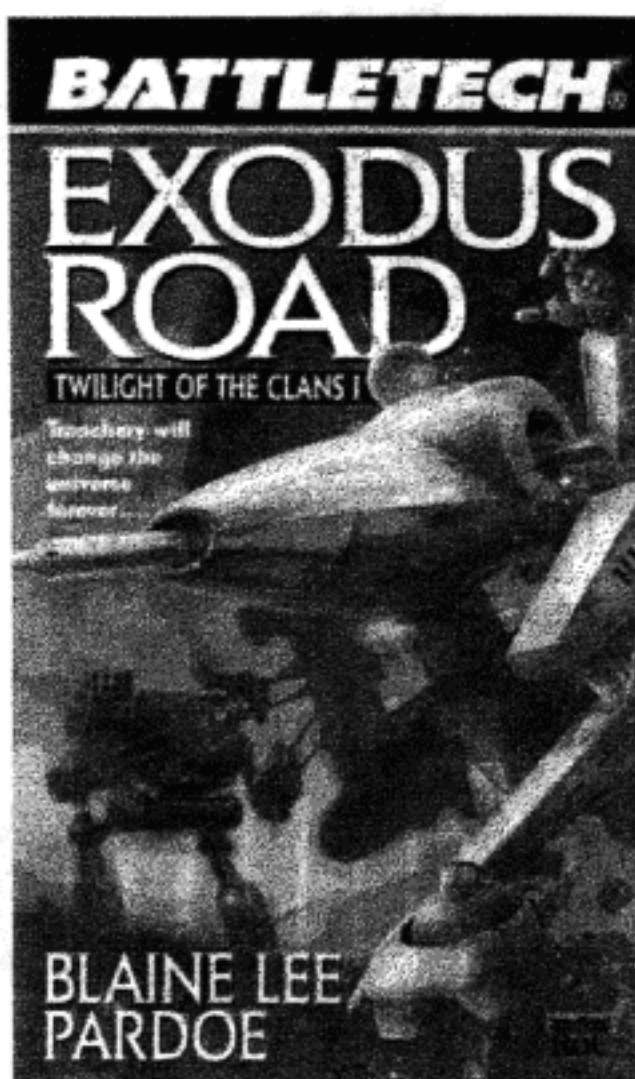
Fury - Zorn
Leopard CV - Leopard JT
Mammoth - Mammut
Mule - Maultier
Seeker - Sucher
Vengeance - Vergeltung

Sprung- und Kriegsschiffe

Black Lion - Schwarzer Löwe
Bug-Eye - BEM
Congress - Kongreß
Invader - Invasor

Merchant - Händler
Sovetskii Soyuz - Sowjetski Sojus
Star Lord - Starlord





Buchrezension:

Exodus Road

Endlich hat das Warten ein Ende: An der Geschichte der Inneren Sphäre wird wieder weitergeschrieben. Eröffnet wird der Informationsfluß über die Zukunft der Inneren Sphäre durch ein Werk von Blaine Lee Pardoe, "Exodus Road". Inhaltlich beschäftigt sich das Buch auf knapp 270 Seiten mit dem Clankrieger Star Captain Trent, ein Angehöriger der Smoke Jaguar, dessen moralische Standfestigkeit durch eine Reihe von Intrigen, die den ihm gebührenden Respekt seiner Clangesellschaft zunichte machen, nachläßt, und er sich gezwungen sieht, diesem Spuk seines dekadenten Clans ein Ende zu bereiten. Ein Asyl und eine neue ethische Heimat bietet ihm seine Bondsfrau Judith, eine ROM-Agentin ComStars, die ihm einen Tauschhandel offeriert. Er dürfe an der Seite der Inneren Sphäre gegen diejenigen im Kampf antreten, die die ehrhaften Prinzipien Kerenskys verraten haben, sofern er der Inneren Sphäre die Koordinaten des Heimatplaneten Huntress der Smoke Jaguar liefere. Trent willigt nach langem Zögern in diesen Handel ein, und das Schicksal nimmt seinen Lauf.

Was sich hier so schön in ein paar Sätzen spannend umschreiben läßt, ist die einzige interessante Essenz einer langen Qual, die sich "Exodus Road" nennt. An diesem Buch gibt es nichts zu beschönigen, es ist zu keinem Zeit-

punkt spannend, sondern sehr durchsichtig und determiniert. Man gewinnt beim Lesen den Eindruck, als habe sich Pardoe damit abgefunden, daß es nur eine Frage der Zeit sei, wann die Innere Sphäre irgendwie an die Koordinaten eines Heimatplaneten komme, und letztlich sei es nur lästige Beigabe, darüber noch ein Buch zu schreiben. Der Protagonist des Romans, Star Captain Trent, wird derart eindimensional aufgebaut, daß man sich wirklich fragen muß, wer hier verantwortlich dafür war, daß man einen solchen Schmierfink hat schreiben lassen. Trents Antagonist, Star Captain Jez, läßt nichts unversucht, ihren aus ihrer gemeinsamen Geschko-Vergangenheit aufgebauten Haß in Nachteile für Trent zu kanalisieren. Eine erste Möglichkeit bietet sich nach der Niederlage auf Tukayyid, als Jez sich in ihrem Mech, der mehr einem Schrotthaufen gleicht, mit einer feindlichen ComStar-Streitmacht konfrontiert sieht. Aus dieser mißlichen Lage hilft ihr Trent mit dem Leben davonzukommen. Aber wir wissen ja alle, daß Claner kollektiv Psychopaten sind, und lieber aufrecht sterben, als auf Knien leben, und Sandkastenstreitigkeiten sind es sowieso wert, dem Beteiligten sein ganzes Leben lang vorzuhalten. Diese Tatsache, daß Trent Jez das Leben rettete, und eine Geschko-Prügelei sind der Ausgangspunkt, auf den Jez sämtliche Intrigen zurückführt, und der Grund dafür, wieso Trent das Leben bei den Clans zur Hölle wird, selbst dann noch, als Jez den Heldentod starb.

An allen Ecken und Enden der Handlungen des Buches fährt Pardoe schweres Geschütz gegen Trent auf. Im wird versagt, an einem Blutnamensturnier teilzunehmen, warum auch immer, auf einmal ist Trent zu alt für den Einsatz in Fronteinheiten, so daß er Chef einer Solhama-Einheit wird, usw. Sein Neider, der die intrigante Tradition gegen ihn im Geiste Jez Howells fortführt, ist Star Colonel Paul Moon, ein Elementar. Um seine eigene Karriere zu schützen, bemächtigt er sich Trents als einen Spielball der Interessen einer Clan-Gesellschaft, die nicht mehr den harten Zielen Kerenskys folgen, sondern sich der Dekadenz der IS angeglichen haben, vor der die Clans immer gewarnt wurden. Dessen wird auch Judith gewahr, die nur mit Mühe Trent davor abhalten kann, Selbstmord zu verüben, oder in anderer Form zu Tode zu kommen. Die völlige Desorientierung Trents, und sein Scheitern an den selbst gesteckten Idealen einer vom moralischen Verfall betroffenen Clan-Gesellschaft bereiten den Nährboden, auf dem Judith ihre Abwanderungspläne sät. Sie versucht Trent davon zu überzeugen, daß sein Leben nur dann wieder Sinn gewinnen kann, wenn ihm eine faire Möglichkeit, nicht auf Rache, sondern auf Gerechtigkeit offeriert wird. Diese Gerechtigkeit ist mit der Doktrin der Claner zu füllen, und bedeutet, Trent



muß eine Möglichkeit erhalten, die es ihm erlaubt jenen Kräften im Kampf zu begegnen, die für sein Scheitern in der Clan-Gesellschaft verantwortlich waren. Für Judith stellen sich damit gleich mehrere Probleme. Sie ist eine Bondsfrau, und damit der Schuhputzer der Clan-Gesellschaft, eine denkbar ungünstige Ausgangsposition, um Trent gleichberechtigt gegenüberzutreten. Auch muß sie Trent nicht nur zur Abkehr von seinem Clan bewegen, sondern auch noch zu dessen Verrat, zwei Dinge die man nicht vermengen und verwechseln darf. Ferner muß auch das Bild, das Trent von der Inneren Sphäre besitzt revidieren und einer Neubeurteilung unterwerfen, denn schließlich ist der Konflikt der Clans und der Inneren Sphäre ein grundsätzlicher. Sie baut sich also im Laufe des Buches als Trents moralische Stütze auf, als Vertraute, die, soweit es ihr Untergebenenstatus erlaubt, Trent als einem pubertären Trotzkopf beinahe mütterliche Gefühle entgegenbringt, Aufmunterung vor der Schlacht, und Trost nach dem Kampf. Denn längst hat Trent die Kontrolle über sein Verhalten verloren, er steht mit dem Rücken zur Wand, ebenso wie Judith, die jedoch anders als Trent die Flucht nicht als Ultima Ratio, sondern als notwendige Bedingung einer weiteren Existenz begreift. Mit dieser Ohn-

macht konfrontiert, wird Trent zum Verräter. Er sagt sich los von dem Clan, der nur Leid über seine Redlichkeit gebracht hat. Das Ziel ist die Innere Sphäre, der Weg dorthin führt über die Koordinaten des Heimatplaneten der Smoke Jaguar, Huntress. Da es nur einem erlesenen Kreis gestattet ist, Kenntnis der absoluten Koordinaten zu nehmen, und Trent leider nicht dazugehört, und auch sonst Messungen hierzu einer gewissen Schwierigkeit unterliegen, bedient sich das Duo Trent und Judith eines Tricks. Indem sie die Koordinaten relativ bestimmen, wollen sie eine von mehreren möglichen Routen von einem Planeten der Inneren Sphäre hin zu Huntress bestimmen. Die Koordinaten der Planeten der Inneren Sphäre sind ja bekannt, und wenn man von dem Punkt aus der Strecke nach Huntress folgt, den Judith und Trent bestimmt haben, läßt sich auch Huntress finden. Diese Strecke ist dann auch die Bezeichnung des Buchtitels "Exodus Road", und wird nach einer schwierigen und gefährlichen Reise von Huntress zurück in die Innere Sphäre dem Präsentor Martial Anastasius Focht persönlich übergeben. Hierbei inszeniert Trent seinen Abgang ziemlich gekonnt, inklusive seines eigenen Todes.

Alles in allem ist das Buch wirklich nur vor dem Hintergrund der Weiterentwicklung des BattleTech-Universums interessant, für sich genommen entpuppt sich das Buch eher als letzte Möglichkeit, die Langeweile zu besiegen. Es ist nichts von der gestalterischen Vielfalt eines Stackpoles zu spüren, nicht einmal ansatzweise wird versucht, hier viele interessante Personen mit einander zu verweben. Die gesamte Handlung dreht sich nur um vier Personen, Trent, Judith, Jez und Paul Moon, der uns auch in kommenden Büchern begegnen wird. Niemals wird ein Blindmotiv eingestreut, daß einfach der Handlung zu mehr Reiz und Spannung verhelfen könnte. Pardoe ist als Autor für BattleTech-Romane kein unbekannter, hat er die Fans des BattleTech doch schon mit so kongenialen Werken beglückt wie "Highlander Gambit" und "Impetus of War". Abschließend ist dieser Schmöker allerdings dennoch Pflichtlektüre für jeden Anhänger des BattleTech, denn jedermann will natürlich wissen, wie die Handlung fortgeführt wird. Vor diesem Hintergrund kann ich mir nur unter tiefen Schmerzen eine Kaufempfehlung abringen, ansonsten, wenn es sich um einen dieser unzähligen Hinterweltplaneten der Inneren Sphäre in der Handlung gedreht hätte, hätte dieses Buch ganz weit oben auf der Schwarzen Liste einen Platz verdient.

Wie nennt man einen musikalischen Walfisch zum Mitrumtragen?

Auflösung auf Seite 25!

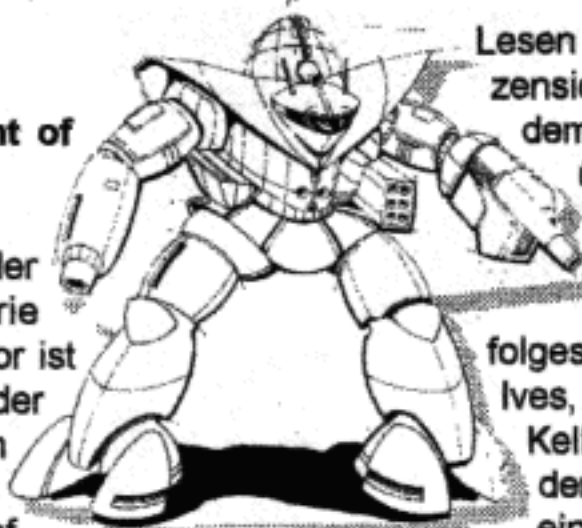
Buchrezension:



Grave Covenant - The Twilight of the Clans II

Das Buch "Grave Covenant" ist der zweite Band der Romanserie "Twilight of the Clans". Sein Autor ist Michael Stackpole, der wohl als der versierteste Schriftsteller im Battletech-Bereich bezeichnet werden kann. Auf sein Konto gehen die "Blood of Kerensky"- und die "Warrior"-Trilogie, um hier nur die bekanntesten aufzuführen. Die englischsprachige "Warrior"-Trilogie wurde kürzlich erst wieder neu aufgelegt, was schon eine kleine Sensation darstellt, folgte FASA doch bisher der Doktrin, Vergangenes als solches ruhen zu lassen, und sich nur um die Gestaltung neuer Produkte für die Zukunft zu kümmern (auch als Lost-tech-Philosophie bekannt). Diese Entscheidung spricht auf jeden Fall für Stackpole, scheint der Bedarf und das Interesse an dieser Romanserie bis heute ungebrochen.

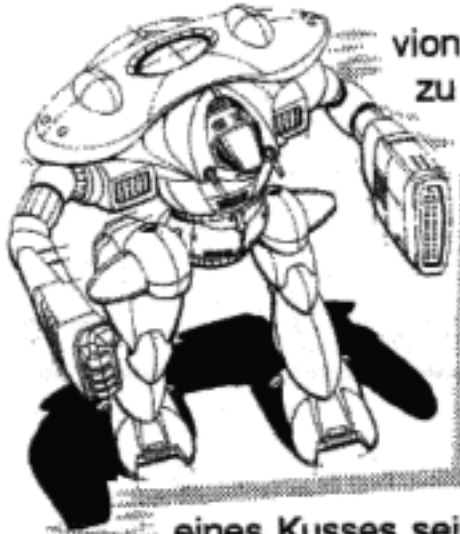
Der Roman besitzt trotz seiner Einordnung in eine Romanserie einen eigenen, selbständigen Handlungsstrang, der kein Vorwissen in Form von Exodus Road voraussetzt. Das wesentliche Ereignis aus Exodus Road, die Preisgabe einer Route zu den Heimatwelten der Smoke(d) Jaguars durch den Renegaten Trend, wird an Ort und Stelle noch einmal kurz rekapituliert, so daß allen Lesern der Romanserie angeraten werden kann, auf Exodus Road doch zu verzichten, und statt dessen gleich bei Grave Covenant mit dem



Lesen einzusteigen (siehe Rezension Exodus Road). Mit dem Wissen im Rücken, über hochsensible Informationen über die Clans zu verfügen, arbeiten die fünf Nachfolgestaaten, ComStar, St. Ives, Rasalhague und Phelan Kell auf einer Konferenz auf dem Planeten Tharkad an einem gemeinsamen Plan,

dieses in nutzbringende Ergebnisse umzuwandeln. Über eine kriegerische Option ist man sich durch alle Reihen einig, jedoch bereitet mehr das Wie als das Was Schwierigkeiten. Um sich selber rechtlich einen Handlungsrahmen zu geben, und um andererseits eine Signalwirkung bei den Clans zu erwirken, planen die an der Konferenz teilnehmenden Herrscher den Wiederaufbau des Sternenbundes. Mit der politischen Signalwirkung soll auch eine kriegerische einhergehen, weshalb man sich entschloß, einen Clan zu vernichten. Dies soll die Macht des neuen Sternenbundes demonstrieren, aber auch einen sezierenden Kern bei den Clans selber einpflanzen, denn es ist gewünscht, daß die Clans dadurch in ihren Grundfesten ihrer Gesellschaftsordnung erschüttert werden, und von ihrem ehemaligen Plan, Terra einzunehmen, Abstand gewinnen. Ein Sternenbund muß natürlich auch einen Ersten Lord besitzen, der gemäß des Rotationsprinzips alle zwei Jahre durch einen der Anwesenden Herrscherhäuser oder -einheiten geführt werden soll. Das Rennen um die erste Wahl macht dabei Szun Tzu. Diesen Umstand hat er jedoch weniger seinen eigenen politischen und intellektuellen Fähigkeiten zu verdanken, als mehr dem Versuch Katharina Steiners, mittels einer kleinen Intrige, deren Opfer Szun Tzu werden sollte, am Ende selber auf dem Stuhl des Ersten Lords Platz nehmen zu dürfen. Selbstredend haben wir da unter den Konferenzteilnehmern ein kluges Kerlchen mit Namen Ian Steiner-Davion sitzen, das die gesamte Lage durchschaut und schnell und angemessen handelt. Ian ist nicht nur clever genug, die Spielchen seiner Schwester zu durchschauen, er macht auch immer mehr Fortschritte in seinem Bemühen, eine Ver- und Aussöhnung mit dem Draconis Kombinat herzustellen. Dieser Versuch wird gleich mehrfach auf die Probe gestellt, denn die Beziehung der beiden Häuser unterliegt großen Belastungen: Ein Attentat wird während eines Besuches Ians auf Luthien auf ihn verübt. Dieses unschöne Vorkommnis nutzt Theodore Kurita sehr deklamatorisch aus, um dem Geist der Vergangenheit, verkörpert durch seinen Vater, eine deutliche Absage zu erteilen: Niemand des Hauses Kurita werde bellizistische Bestrebungen für die Zukunft gegen Haus Da-





vion unterstützen. Er stehe zu der Beziehung seiner Tochter Omi zu Ian. Wer also dachte, Bushido würde eine nähere vor allem körperliche Beziehung zwischen Ian und Omi negieren sieht sich hier eines besseren belehrt. Was auf Outreach in Form eines Kusses seinen Anfang nahm, findet auf Luthien in Form einer heißen Nacht seine Vollendung. Interessant ist hier vor allem das Frauenbild Stackpoles, daß wohl kaum dem einer nyphomanischen Elfe entspricht. Die Szene aus dem Garten gegen Ende des Buches ist vom Feinsten. Aber Ian kann natürlich nicht nur Erfolge in seiner Beziehung mit Omi im speziellen und Haus Kurita im allgemeinen vermelden. Operation Birdog, die Vernichtung des Clans Smoke Jaguar wird unter seiner Führung umgesetzt, und zwar schneller als geplant. Statt der eingeplanten zwei Jahre währenden heftigen Kämpfe gegen die Clans war der ganze Spuk im Korridor der Smoke(d) Jaguars schon nach knapp fünf Monaten beendet. Die Nova Cat, Teilhaber des Korridors, wurden durch absurde Späßchen kampfflos in die Truppenreihen des Sternenbundes eingegliedert. Bei Batchalls über Welten mit Nova Cat-Beteiligung einigte man sich auf folgende Formel: Da jeder der zwei Parteien, Sternenbund und Nova Cat, gleichstark sei, hänge das Resultat einer Konfrontation vom Zufall ab. Diesen können man also auch simulieren. Man schmeißt eine Münze, und sämtliche Nova Cat-Kommandanten wählten die Kante einer Münze, während die Sternenbundgesandten die gerade Fläche als Siegbedingung wählten. Und siehe da, eine Welt nach der anderen geht in das Reich des Sternenbundes über. Das Verhalten der Nova Cat gründet aus deren Bezug zu ihrer Clanergesellschaft. Ihre "Erinnerung" kündigt davon, daß der Clan Nova Cat irgendwann einmal Teil eines wieder auferstandenen Sternenbundes sein werde. Den Sternenbund gibt es schon, also muß man nur noch Mittel und Wege finden, ihm beitreten zu können. Diese schnell ausgetragene Invasion der Invasion hat natürlich auch seine Schattenseiten. Kern der Erwägung, einen Clan zu vernichten war die Überlegung, dies mit größter Vehemenz und Entschiedenheit durchzuführen. Deshalb wollte man an zwei Fronten eine beispiellose Kriegsmaschinerie auffahren lassen. Ein Teil der Streitmacht wurde direkt nach Huntress, dem Heimatplaneten der Smoke Jaguars entsendet, die nur dazu bestimmt war, diesen Planeten vollständig zu vernichten, und damit den Triumph über diesen Clan zu komplettieren. Geführt wird dieser Teil von Morgan Hassek Davion. Der zweite Teil sollte die

Smoke Jaguar-Streitkräfte in der Inneren Sphäre bekämpfen. Dazu wurde Ian Steiner-Davion als Führer ausgewählt. Es zeigte sich aber, daß die völlig überraschten Smoke Jaguar-Krieger in ihrer Desorientierung als einzigen Ausweg einen Totalabzug ihrer Truppen aus der Inneren Sphäre vornahmen. Alle noch verfügbaren Kräfte sollten in sicherem Clanraum gesammelt und konzentriert werden. Dieser Umstand bedeutete für die Truppen Morgans höchste Gefahr, denn man hatte sein Kontingent an Truppen darauf ausgelegt, eine Festung, nicht aber gleich die gesamte Streitmacht eines Clans anzutreffen. Mit dem Dilemma konfrontiert, Morgan nicht in das sichere Verderben ziehen lassen zu können, umgekehrt aber nicht die gesamten Truppen des Sternenbundes aus der Inneren Sphäre Richtung Huntress abziehen zu können, sieht sich Davion am Ende des Buches gegenübergestellt.

Als Resümee kann ich nur sagen, daß bei diesem Buch einmal mehr die Extraklasse Stackpoles aufblitzt. Ein Stackpole ist sicherlich kein Goethe, aber die Art und Weise, wie die Handlungen aufgebaut wurden und ausgebaut werden, wie kleinste Nuancen einzelner Charaktere feinfühlig verarbeitet, und teilweise interessante Rückkopplungseffekte generiert werden, dies gelang in all seiner Komplexität und Spannung im Bereich des Battletech-Universums bisher nur Michael Stackpole. Einen direkten Kontrast bildet hier Exodus Road, dessen ansprechend Idee, einen Verräter der Heimatwelten aus den Reihen der Clans zu rekrutieren, literarisch recht deutlich vermasselt wurde. Wer es geschafft hat, sich durch Exodus Road durchzuwürgen, der wird auf alle Fälle in Grave Covenant wieder nachhaltig Freude am Lesen von Battletech-Romanen finden.

Auflösung von Seite 23:

Walkman. Ha, ha, ich glaube, ich werde verrückt...



Übersicht

Terra Post-Ausgabe 1/1998

Adressen des Vereins und der Vereinsführung	Seite 26
Adressen der Mechforce-Akademien	Seite 26
Adressen der Chapter	Seite 27
Adresse von BT-Zockertreffen	Seite 27

Allgemeine Adresse und Anschrift des Vereins:

Mechforce Germany
Rellinghauserstraße 104
45128 Essen
Email: mechforce@yahoo.com

Wielandstr. 10
45355 Essen
01681/1688799
Email: DEJA_VU@GMX.DE

Adressen der Vereinsführung:

Vorsitzender der MfG:
Trach Cuong Loi
Tulpenstraße 14
47057 Duisburg
0203-362811
Email: Loi@uni-duisburg.de

Mitgliederbetreuer:
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
0201-678731

Chefredakteur:
René Kriest
Frankfurterstraße 81c
65779 Kelkheim
0172-6642098
Email: RKriest@yahoo.com

Finanzen:
Chear Taing
Kammerstr. 206
47057 Duisburg
0203/354126
C.Taing@uni-duisburg.de

Projektleiter:
Thorsten Limbeck



Adressen der Mechforce Germany Akademien:

Innere Sphäre:

Wolfs Dragoner:
Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
06190-4452
Email: 101.9817@germany.net

Liao:
Detlef Howe
Quellenstr. 65
45481 Mülheim
0208-489776
Fax: 0208-4669761
Email: detlef.howe@muelheim.netsurf.de

3050

Kurita:

Thorsten Weber
Ravensburger Str.72
50739 Köln
0171/3112626

Clans:

Clan Ghost Bear

Björn Kettler
Rotkäppchenweg 44
65795 Hattersheim
06190-72890

Adressen der Chapter:

3028:

Marik

Duncal Guards
Enlightend Valor
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
0201-333989

Liao

2nd Ariana Fusilliers
Detlef Howe
Quellenstr. 65
45481 Mülheim
0208-489776
Fax: 0208-4669761
Email: detlef.howe@muelheim.netsurf.de

Kurita

2nd Sword of Light
1st Bataillon
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
0201-678731

2nd Sword of Light
2nd Bataillon
Markus Müller
Sandstraße 80
51379 Leverkusen
02171-28427
Email: markus.mueller@pironet.de

ComStar

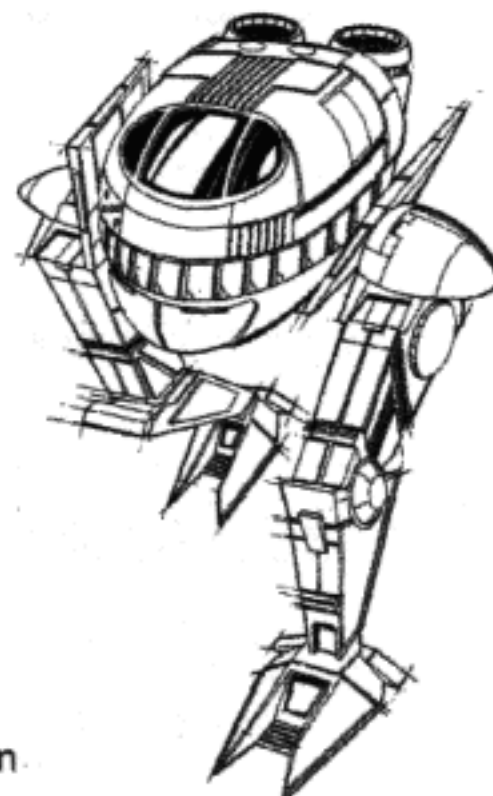
Der Erste Kreis
Trach Cuong Loi
Tulpenstraße 14
47057 Duisburg
0203-362811

Marik

Duncal Guards
Enlightend Valor
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
0201-333989

Kurita

First Genyosha
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
0201-678731



Clans:

Clan Ghost Bear

Alpha Galaxy – Trinary Galaxy Command/The
Silverroot Keshik
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
0201-678731

BattleTech-Zockertreffen:

Hessen:

Gemeindehaus Hattersheim/Okriftel

Jeden 1., 3. und 5. Mittwoch im Monat
Von 19:00 bis 24:00 Uhr

Ansprechpartner:
Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
06190-4452
Email: 101.9817@germany.net

Timewarp ^{□□}Übersicht

Terra Post-Ausgabe 1/1998

Ares-Konvention	Seite 28
Wolcott	Seite 32
Geschichte der Inneren Sphäre - Teil 1	Seite 34
Wolf's Corner	Seite 36

Ares-Konvention & Ehrenregeln

Im Jahre 2412 wurde eine fürchterliche Schlacht im Tintavel-System an der capellanischen Grenze zur Liga Freier Welten zum Anlaß für den bislang mutigsten Versuch, die Folgen des Krieges zu begrenzen - die sogenannte Ares-Konvention. Eine Studie kurz nach der Schlacht, veranlaßt durch die capellanische Regierung, enthüllte die grausame Wahrheit, daß 78 Prozent aller während der Kämpfe Gefallenen Zivilisten waren. Dieser Bericht erschütterte Kanzlerin Aliesha Liao so tief, daß sie alle Führer des von Menschen besiedelten Raumes zu einem Treffen auf dem Planeten Ares einlud. Obwohl die Herrscher übereinstimmten, daß Massaker an Zivilisten nicht fortgesetzt werden durften, konnten sie sich nicht auf den besten Weg einigen, wie man zivile Opfer vermeiden könnte. Kanzlerin Liao's Originalvorschlag umfaßte 80 Seiten, in denen beschrieben wurde, wie sie sich optimale Bedingungen für eine humane Kriegsführung vorstellte. Die Herrscher der Nachfolgestaaten unterstützen ursprünglich Alieshas Ideen, aber Verhandlungen von Angesicht zu Angesicht ließen alte Animositäten, wieder aufflammen, so daß die Delegierten kaum Fortschritte machten. Während die Regierungen der Inneren Sphäre hin- und herdiskutierten, hatten die Peripherie-Staaten nur wenig zu diesen Bestimmungen beizutragen. Am Ende unterzeichneten zwei der vier Peripherie-Staaten, die Republik der Randwelten und die Außenweltallianz, den letzten Entwurf zusammen mit den sechs Staaten der Inneren Sphäre. Das letzte



Dokument, obwohl im Inhalt ähnlich dem Entwurf von Aliesha, war von 80 auf 320 Seiten angeschwollen; letztendlich wollten alle Unterzeichneten sicherstellen, daß niemand behaupten könne, er habe den Inhalt gewisser Pas-

sagen "mißverstanden", und fügten Absätze hinzu, die jegliche Doppelbedeutungen oder Unklarheiten in der Vereinbarung ausschlossen.

Wahrscheinlich erfüllte die Delegierten für den Rest ihres Lebens das Gefühl einer zufriedenstellend erledigten Aufgabe. Sie werden daran geglaubt haben, daß sie mit der Unterzeichnung die meisten Formen menschlichen Leidens gelindert hatten. Wie die Geschichte aber wiederholt beweist, sind selbst die besten Pläne niemals narrensicher. Im Wahn des Ersten und Zweiten Nachfolgekrieges großzügig übersehen, ignoriert oder einfach vergessen, wenn es opportun war, schien die Ares-Konvention zumindest für eine Weile ihre Bedeutung verloren zu haben. Obwohl es nicht die erste Verletzung der Ares-Konvention war, gehört die Exekution von 52 Millionen Menschen auf Kentares IV durch die VSDK zu den schrecklichsten Beispielen von Menschenverachtung. Das Kentares-Massaker brachte auch gleichzeitig die größte Schwäche der Ares-Konvention zu Tage; nämlich, daß jeder Anführer sie zu jeder Zeit für bedeutungslos erklären konnte. Anstatt sich zu vereinigen und die Armeen eines solchen Aggressors zu zerstören, erklärten andere Staaten diese Konventionen im Gegenzug ebenfalls für aufgehoben.

Die Armeen der kriegsführenden Häuser führten den ersten und zweiten Nachfolgekrieg auf jede vorstellbare Weise. Jeder glaubte, der beste Weg, den anderen zu besiegen, läge darin, ihm seine Möglichkeiten zur Kriegsführung zu nehmen. Zu diesem Zweck schickten Kommandeure häufig ihre Truppen in Industriezentren, um dort die Industriebasis zu zerstören, die ein Haus brauchte, um Krieg zu führen. Solche Angriffe waren dann auch der Grund für enorme Schäden in den angrenzenden Wohngebieten, was zum Tod von zahllosen Unschuldigen führte, welche die Ares-Konvention eigentlich hatte schützen sollen.

Auszug aus der Ares-Konvention:

Wir, die Unterzeichnenden, geloben an diesem 13. Juni 2912 in Übereinstimmung mit unserer Verpflichtung, Menschenleben zu schonen, feierlich gelobt, den Verlust ziviler Leben im Krieg zu vermeiden. Möge dieses Dokument unseren Wunsch bezeugen, den sinnlosen Grausamkeiten, die menschliche Konflikte begleiten, ein Ende zu bereiten, und unser Gelöbnis, die Ideale, die diese Konvention umfaßt, einzuhalten oder die schlimmsten Konsequenzen zu tragen.

Artikel I - Nukleare Waffen

Der Gebrauch nuklearer Waffen aller Art und Varianten auf Planetenoberflächen oder gegen kommerzielle Ziele ist verboten. Dieses Verbot erstreckt sich auch auf taktische nukleare Explosionen gegen die vorher genannten Ziele. Kontrollierte nukleare Angriffe im Raum gegen militärische Ziele sind verboten, solange das Ziel nicht mindestens 75.000 km von der Oberfläche jeder bewohnten Welt eines Sternensystems entfernt ist.

Artikel II - Orbitales Bombardement

Der Gebrauch von orbitalen Anlagen, um stationäre Ziele auf der Oberfläche eines Planeten zu bombardieren, ist mit der einzigen Ausnahme von eindeutig militärischen Zielen, deren Zerstörung dem Angreifer als notwendig erscheint, um das Überleben seiner eigenen Truppen zu gewährleisten, verboten. Unter keinen Umständen darf ein Orbitalangriff in der Nähe von dicht bevölkerten Gebieten stattfinden. Jedes orbitale Bombardement ist nachträglich vor einem untersuchenden Gremium, das sich aus Vertretern aller unterzeichneten Staaten zusammensetzt, zu rechtfertigen.

Artikel III - Kapitulation

Um die Opfer an Menschenleben im Kriegsfall zu senken, sind alle Kriegsteilnehmer verpflichtet, eine angebotene Kapitulation einer Einheit anzunehmen. Eine weiße Flagge mit einer roten "8" wird allgemein die Kapitulation signalisieren, so daß eine Einheit, die nicht nach konventionellen Bedingungen kommunizieren kann, immer noch in der Lage ist, sich zu ergeben. Die allgemeinen Kapitulationsbedingungen in Anhang E umreißen die Vorschriften für die Versorgung und Behandlung von Gefangenen und

gerechten Entschädigungen für die Sieger, wenn Kriegsgefangene wieder entlassen werden.

Artikel IV - Sicheres Geleit

Die unterzeichneten Regierungen und militärischen Kommandeure erklären sich einverstanden, die vorher genannte weiße Flagge als ein Symbol des Waffenstillstandes anzuerkennen. Jedem Schiff, Fahrzeug oder Person ist unter Führung einer solchen Flagge überall freies Geleit zu gewähren, solange der Träger dieser Flagge kein Gesetz des betreffenden Ortes verletzt, noch feindliche Handlung initiiert. Sollte sich der Träger dieser Flagge an einer feindlichen Handlung, wie in Anhang F definiert, beteiligen, ist die Waffenstillstandsflagge ungültig und jede Aktion gegen eine oder mehrere solcher Per-

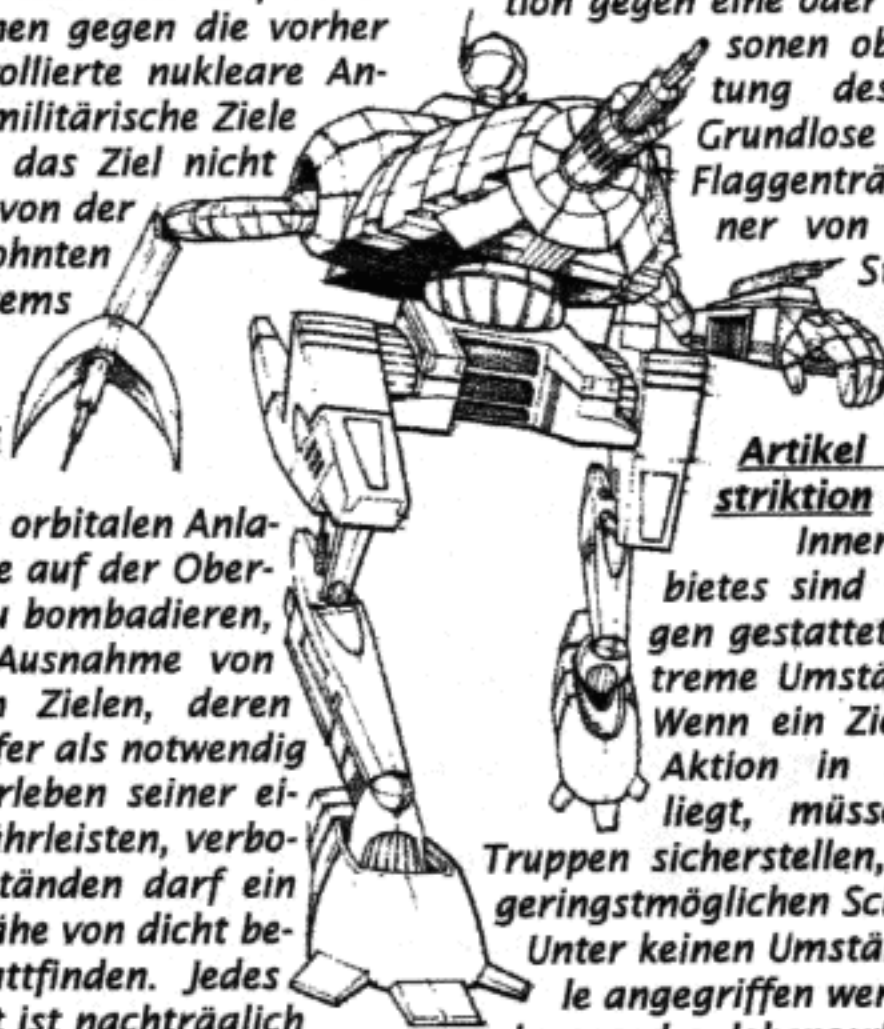
sonen obliegt der Verantwortung des so Angegriffenen. Grundlose Behinderungen eines Flaggenträgers werden von einer von den unterzeichneten Staaten eingesetzte Kommission untersucht.

Artikel V - Stadtkampfrestriktion

Innerhalb eines Stadtgebietes sind keine Kampfhandlungen gestattet, es sei denn, daß extreme Umstände diese erzwingen. Wenn ein Ziel einer militärischen Aktion in einem Stadtzentrum liegt, müssen die angreifenden Truppen sicherstellen, daß jede Aktion die geringstmöglichen Schäden nach sich zieht. Unter keinen Umständen dürfen zivile Ziele angegriffen werden. Unter zivilen Zielen werden lebenserhaltende Systeme verstanden - wie Luft- und Wasserreiniger, Landwirtschaftliche Einrichtungen oder jede andere Einrichtung, welche der Planetenbevölkerung ermöglicht, ihr Leben auf dem betreffenden Planeten fortzusetzen.

Artikel VI - Chemische und Biologische Waffen

Da chemische und biologische Waffen wahllos töten und oft die Biosphäre einer einen solchen Angriff erleidenden Welt auf Dauer schädigen, ist der Gebrauch, die Weiterentwicklung und die Herstellung solcher Mittel strengstens untersagt.



Schließlich brachten die Gefahren des Verlustes lebenswichtiger Technik und die kontinuierlichen Opfer an Menschenleben durch die Kriege die Nachfolgerstaaten dazu, in den folgenden Jahrhunderten Regeln des Krieges zu entwickeln. Gemein hin bekannt als Ehrenregeln, binden sie alle, die sich selbst als Krieger ansehen. Diese Ehrenregeln existieren nicht als Schriftstücke oder in sonstiger greifbarer Form. Sie wuchsen aus den alten, anerkannten Verständnis unter kämpfenden Einheiten, daß die andauernden, uneingeschränkten Kämpfe früher oder später zu einem neuen dunklen Zeitalter der Menschheit oder gar zu deren Untergang führen würden. Jeder Gewinn, der von irgendeinem Nachfolgerstaat einmal erzielt worden war, würde durch menschliche Dummheit ausgelöscht.

Die Ehrenregeln basieren auf der Ares-Konvention und entsprechen dieser in allen Situationen. Daher werden sie im allgemeinen Sprachgebrauch auch immer noch gerne als "die Ares-Konvention" bezeichnet. Obwohl die ersten Schüsse der Nachfolgekriege die Idee eines formellen, diszi-



plinierten Rates war, welcher solche Verletzungen ahnden sollte, überwachen die Häuser regelmäßig ihre eigenen Truppen, um ein Verhalten zu verhindern, welches die

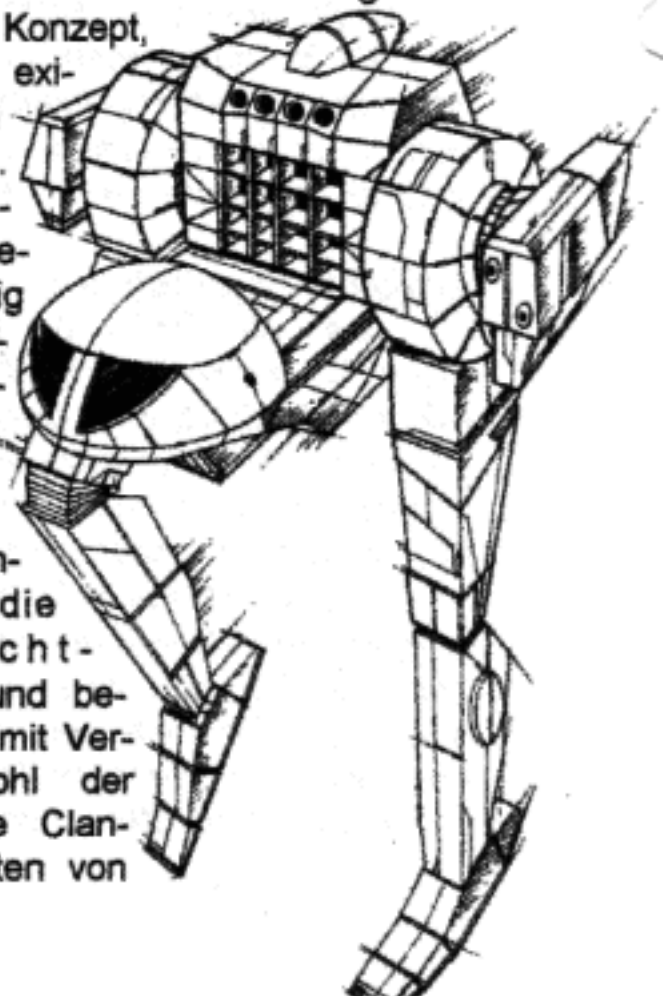
Empörung eines anderen Hauses der Inneren Sphäre wecken könnte. Unglücklicherweise schauen die Hausfürsten bei sogenannten taktischen Notwendigkeiten, wie das Kämpfen in bewohnten Gebieten, in denen ein taktisches Ziel liegt, oft weg, aber sie verletzen nur selten irgendeine andere der Ehrenregeln. Das Fehlen von Kriegsschiffen in den Häusern der Inneren Sphäre schließt orbitales Bombardement aus. Die Regierungen der Inneren Sphäre halten sich auch weiterhin an die Ares-Konvention für die Kapitulation einer feindlichen Einheit oder den Waffenstillstand, obwohl Einheiten, welche unbelästigt durch feindliches Gebiet reisen wollen, feststellen werden, daß ihre weiße Flagge ignoriert wird.

Eine neue Entwicklung der Kriegsregeln sind unausgesprochene Übereinkünfte betreffs "LosTech", jene unschätzbar wertvollen Gegenstände, deren technologische Prinzipien die In-

nere Sphäre nicht mehr versteht. Die meisten Kommandeure erkennen an, daß eine moderner Krieg ohne diese Technologien nicht zu führen wäre und ziehen die Eroberung solcher Artefakte der Zerstörung vor. So gilt heutzutage die Zerstörung eines Sprungschiffes in der gesamten Inneren Sphäre als Verbrechen, welches nur wenige Kommandeure bereit sind, zu begehen. Trotzdem beziehen die meisten die Zerstörung von Waffenfabriken in ihre Taktik ein, was die Grenzen der sogenannten "begrenzten" Kriegsführung zeigt.

Zusätzlich zur Sicherung von verlorener Technologie enthalten diese Ehrenregeln auch Bestimmungen, wie mit Gefangenen und BattleMechs zu verfahren ist. Zur Zeit der Unterzeichnung der Ares-Konvention kämpften nur wenige Söldner in den Armeen der Inneren Sphäre und die Konvention ging davon aus, daß die unterzeichneten Staaten ihre Gefangenen regulären Soldaten austauschen würden. Die Konvention beinhaltet auch keine Vorschriften über BattleMechs, die erst 2439 eingeführt wurden. Unter den Ehrenregeln gibt ein Kommandeur seinem Gegner die Chance, eine Kapitulation auszuhandeln, wobei er dann auch die Mechs der besiegten Einheit als Kriegsbeute verlangen darf. Die Nachfolgestaaten haben viele dieser Bestimmungen so formuliert, daß von Geldstrafen für den Ersatz von verloren gegangenem Material bis hin zur Beschlagnahmung aller Vermögenswerte der gefangenen Einheit alles möglich ist. Gegeneinander kämpfende Söldnereinheiten arrangieren häufig eine erträgliche Kapitulation, welche beide Seiten zufrieden stellt, und das Austauschen von Gefangenen gehört zur allgemeinen Praxis.

Die Ehrenregeln haben der Inneren Sphäre einen bestimmten Kampfstil aufgezwungen, welcher die Konzepte von Gnade und notwendiger Gewalt enthält. Dieses Konzept, so scheint es, existieren bei den Clans nicht. Statt dessen haben sie ihre eigenen, fremdartig anmutende Auffassung von Ehre. Als eine auf Kasten basierende Kriegergesellschaft unterdrücken die Clans Nicht-Kriegerkasten und behandeln sie oft mit Verachtung. Obwohl der durchschnittliche Clankrieger das Töten von



Zivilisten nicht als echte oder ehrenhafte Prüfung seiner Kampffähigkeiten ansieht, so wird er doch aus anerzogenem Respekt vor Autorität alles tun, was ihm sein Vorgesetzter befiehlt. Ein Clankrieger hält immer sein Wort, egal was es ihn kosten mag. Die Zerstörung der Stadt Edo auf Turtle Bay 3050 durch den Clan Smoke Jaguar schokkierte nicht nur die Freie Innere Sphäre, sondern auch alle anderen Clans. Nach diesem Vorfall schworen die Clans dem orbitalen Bombardement ab und haben diese Taktik bis heute auch nicht wieder benutzt.

Die Clans scheinen keine Regeln für die Behandlungen von Kriegsgefangenen zu besitzen. Viele werden als "Leibeigene" behalten, ein Status, den Bewohner der Inneren Sphäre der Sklaverei gleichstellen, der aber im Denken der Clans ein Weg sein kann, den Kriegerstatus zurückzugewinnen. Andere Gefangene werden einfach nach Laune des Kommandeurs, der die Gefangenen gemacht hat, behandelt. Wie auch immer, die meisten Kommandeure exekutieren nur solche Gefangene, die noch niedriger einzustufen sind als die unterste Clankaste, so zum Beispiel Banditen und Piraten. Clans stufen Söldner in der Regel besser ein als solche gesetzlose. Söldnereinheiten sollten aber besser kein Pardon von Claneinheiten erwarten, besonders nicht, wenn man ihre fremdartige Auffassung von Ehre und Kasten bedenkt.

Die Clans scheinen auch unbesorgt über den Schaden zu sein, den ihre Attacken anrichten.

Weil sie alles, was sie zerstören, auch wieder aufbauen können, meinen sie, daß sie das Recht haben, das anzugreifen, was sie als Ziel aussuchen, sogar wenn sie dabei dicht besiedelte Gebiete zerstören. Die Clans haben nicht, wie die Innere Sphäre, die Technologie früherer Zeiten verloren und haben daher auch keinen Grund, das Kriegsgeschehen zu begrenzen, um LoSTech zu erhalten. Sie können und werden eine Industriebasis oder andere unbezahlbare technische Einrichtungen eines Planeten angreifen, weil sie diese als militärische Ziele ansehen. Die Clans haben zum Beispiel die Kapazität, Sprung- und Landungsschiffe je nach Bedarf zu produzieren und haben somit keinen Grund, diese nicht anzugreifen.

Auszug aus: Verteidigung der Menschheit: Die Schlacht um Tukayyid, von Präsentor Martialum Focht, ComStar Press, Juli 3054

Viele Kommandeure der Inneren Sphäre sahen die Kampftaktiken der Clans als wahnsinnig an. Ihre Bereitschaft, eine Schlacht durch einen einzigen Kampf entscheiden zu lassen, Selbstmord für jeden, der weder ihre phänomenale Fertigkeiten noch ihre fortgeschrittene Waffentechnologie besitzt, ist ein typisches Beispiel dieses "Wahns".



Wolcott

Als das Technical Readout 3058 erschien, stieg die Verwunderung bei vielen an. Viele fragten sich warum Kurita auf einmal OmniMechs besahs. Einige sahen in den Kurita-Omnis eine große Verstärkung, während es anderen egal war, ob er eine Variante oder einen OmniMech in irgendeiner Konfiguration spielt. In diesem Artikel wollen wir genauer darauf eingehen, woher der Sinneswandel von Kurita stammt, statt fest installierten Waffen auf modulare Waffensysteme umzuschwenken.

Einer der ersten OmniMechs der von Haus Kurita gebaut wurde war der RTX1-0 Raptor. Allerdings gab es schon im Jahre 2742 OmniMechs in der Inneren Sphäre. Der MCY-99 Mercury war der erste, und einzige Mech mit modularen Waffensystemen. Fast alle Mechs dieses Typs verließen mit Kerensky die Innere Sphäre. Den Clans diente dieser Mech offensichtlich als Inspiration für ihre OmniMechs. Der Raptor war mehr ein Testdesign, bei denen man die Vorteile und Möglichkeiten der OmniMechs testen wollte. Auf Luthien analysierte man die eroberten und beschädigten Überreste der Clan OmniMechs von Wolcott. Man erkannte recht schnell, daß die modularen Waffensysteme eine größere Flexibilität auf dem Schlachtfeld darstellen würde. Somit begann man bei Kurita die ersten OmniMechs zu bauen. Nach den Testergebnissen des Raptors, entschied man sich schwerere Mechdesigns zu bauen. Der BHKU-O Black Hawk-Ku war der erste voll funktionstüchtige OmniMech. Kurita versuchte das Clandesign nachzubauen. Dieser Fortschritt wurde erst durch den Sieg von Haus Kurita auf Wolcott ermöglicht, allerdings sind die Kurita OmniMechs nicht mit Clan Technologie ausgestattet.

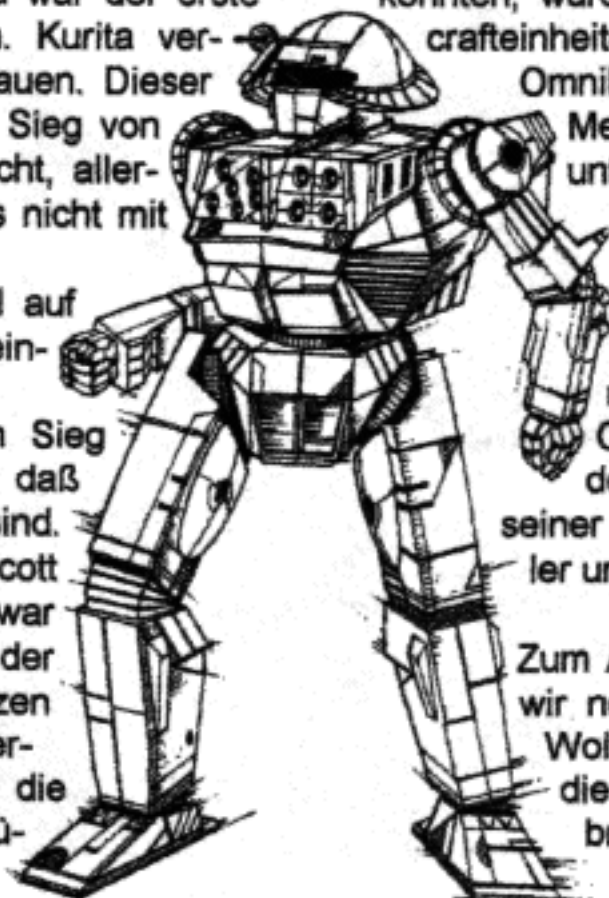
Im weiteren will ich noch einmal auf die Geschehnisse von Wolcott eingehen.

Theodore Kurita brauchte einen Sieg über die Clans, um zu beweisen, daß die Claner auch nur Menschen sind. Daher wurde der Kampf auf Wolcott sehr genau geplant. Diese Welt war in mehrfacher Beziehung ideal; der heiße Morast der fast den ganzen östlichen Kontinent bedeckt, erzeugt einen dichten Nebel und die vielen Bäume verschafften genü-

gend Deckung. Um den technologischen Vorteil der Clans auszugleichen, wurden mehrere reflektierende Metallstreifen in die Bäume gehängt. Dadurch wurden die Sensoren der Claner Mechs unbrauchbar und die Claner mußten sich auf kurze Distanz heranwagen, somit wurde den Waffen der Claner der Vorteil ihrer besseren Reichweiten genommen. Des weiteren transferierte er zwei seiner Eliteregimenter der Genyosha nach Wolcott und gab ihnen den Namen Yuutsu. Die Yuutsu wurde als unerfahrene Einheit in den Akten geführt. Als die Truppen der Smoke Jaguar Wolcott erreichten, forderte der Galaxy Commander Dietr Osis einen Batchall für den Planeten. Hohiro Kurita beantwortete die Herausforderung und informierte den Smoke Jaguar Commander über die Bedingungen. Sollten die Jaguar gewinnen, würde Wolcott ihnen gehören. Sollte jedoch die Kurita Einheit gewinnen, dann soll Haus Kurita vier OmniMechs bekommen und 24 Elementarpanzeranzüge und ihr Wort, daß sie nie wieder Wolcott angreifen werden. Als die Smoke Jaguar erfuhren das Wolcott nur von einer unerfahrenen Einheit verteidigt werden sollte und der Galaxy Commander von Hohiro angestachelt wurde Angst vor einer Niederlage zu haben, ließ sich Osis auf diese Bedingungen ein. Die ClanMechs landeten in der von Haus Kurita ausgesuchten Zone. Die Claner waren über die Bodenverhältnisse und dem Versagen der Sensoren überrascht. Bevor sie sich an die Situation gewöhnen konnten, wurden sie von versteckten Hovercraftereinheiten attackiert. Dann wurden die

OmniMechs von schweren Genyosha Mechs mit Langstreckenraketen unter Beschuß genommen. Die JaguarMechs liefen nun in die Sümpfe, wo sie dann von leichten Mechs unter Beschuß genommen wurden. Nach mehreren Stunden erlaubte Hohiro den Clanern den Rückzug. Osis wurde auf dem Rückweg von einem seiner Clan Mitstreiter für seinen Fehler umgebracht.

Zum Abschluß dieses Artikels wollen wir noch eine von Wolf's Dragoons Wolfnet abgefangene Meldung über die Nachwirkungen von Wolcott bringen.



Wolfnet Archiv File: 34668-TY6-55/6/1

Abgehörte Meldung von einem Kombinatagenten auf Wolcott

An: Seine Exzellenz, Koordinator Theodore Kwita
Von: JSA Agent Shin Masura, Wolcott Kommando
Betrifft: Clan Smoke Jaguar



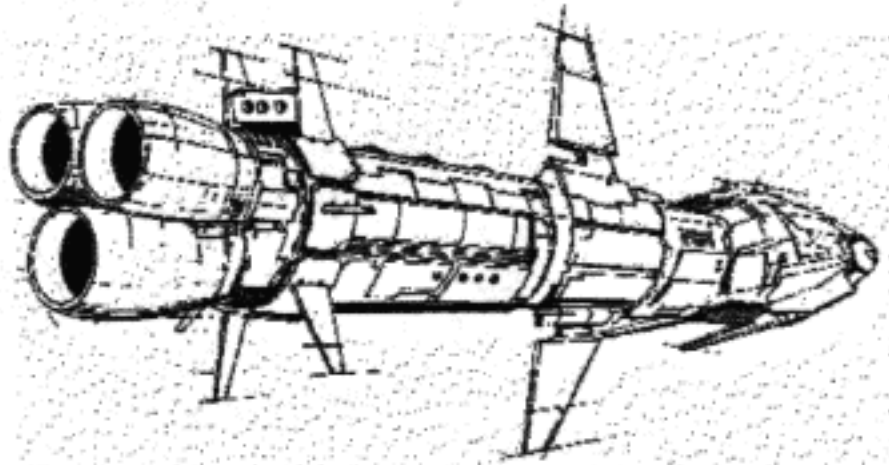
Eure Exzellenz, mit Bedauern muß ich sie in Kenntnis setzen, daß die Smoke Jaguar seit ihrer Ankunft, mit Erfolg die Kontrolle über zahlreiche Kombinatwelten gefestigt haben, die sie während ihrer Invasion eroberten. Vielleicht sollte uns das nicht überraschen, um ein Teil der ursprünglichen Clan Invasionsstreitkräfte zu sein, muß der Clan Smoke Jaguar beträchtliche militärische Tapferkeit zeigen. Trotz derartiger Niederlagen, die wir ihnen auf Wolcott und Lutien zufügten, scheint der spätere Beistand vom Clan Nova Cat das Resultat von politischen Hintergründen zu sein.

Ihre Methoden die Kontrolle über eroberte Planeten zu erzwingen sind brutal, es kann von nur von einem Clan erwartet werden, eine Stadt aus dem Orbit dem Erdboden gleichzumachen, mit der erschreckenden Feuerkraft eines einzigen Kriegsschiffs. Möge die Vernichtung von Edo auf der Welt von Turtle Bay lange in Schande weiterleben! Aber ich schweife ab, eure Exzellenz wünscht mit Sicherheit mehr über die Situation auf Wolcott zu erfahren.

Obwohl die Smoke Jaguars diese Welt umzingelt haben, fühlen sie sich durch ihr Bargefühl an ihr versprochen gebunden, nicht einen Fuß auf den Planeten zu setzen. Wie eure Exzellenz weiß, sind planetarische Blockaden notorisch schwierig aufrecht zu erhalten; wenn unsere besten JumpShip Piloten die konstant veränderlichen Piratensprungpunkte im Wolcott-System ausmachen könnten, wäre es uns möglich Überraschungsangriffe gegen die Clan Blockade durchzuführen und sämtliche Kräfte aufzubauen die wir benötigen um Angriffe auf unsere eroberten Welten durchzuführen. Außerdem glaube ich, daß wir davon profitieren könnten, wenn wir versuchen würden, einen Keil zwischen die Beziehung der Jaguars und dem Clan Nova Cat zu treiben. Auf den Welten, die sie gemeinsam regieren führen sie ein relativ harmonisches Verhältnis. Für Claner ist eine solche Kooperation miteinander äußerst ungewöhnlich. Es braucht nicht viel um einen Streit zwischen ihnen zu provozieren. Zu dem anderen Projekt, eure Exzellenz, Wolcott sieht mir in hohem Maße als geeignete Basis für diese Operation.

...End of Wolcott-Transmission...

Mit der ersten Ausgabe der Terra Post beginnt auch eine Serie von Artikeln die von der Geschichte der Inneren Sphäre handeln. Hierbei handelt es sich nicht um eine in Stichworten gehaltene Timeline, sondern um den Versuch eine präzise Wiedergabe der wichtigen historischen Ereignisse seit dem Jahre 2001 die zur derzeitigen Situation der Inneren Sphäre führte.



Geschichte der Inneren Sphäre

Aufbruch zu den Sternen

Der Beginn

Die Geschichte der Inneren Sphäre nimmt ihren Anfang auf Terra, Sol III, der Mutterwelt unserer Art. Ein einzelner Planet, auf dem sich die Menschen im Laufe vieler Jahrtausende allmählich aus primitiven Lebensformen entwickelt haben und auf dem sie in ihrer Frühgeschichte bereits Verhaltensmuster und Neigungen zu vollster Blüte brachten, die bis in unsere Tage die Geschicke der Völker und Nationen beeinflussen. Insbesondere muß dabei angesichts des Verlaufs der letzten Jahrhunderte sicher die Neigung zu kriegerischen Auseinandersetzungen hervorgehoben werden, die uns in den Nachfolgekriegen weitgehend auf das technologische Niveau des 21. Jahrhunderts zurückgeworfen hat, in vielerlei Hinsicht sogar auf die Standards noch früherer Zeiten.

Wenn wir die Geschichte der Inneren Sphäre betrachten wollen, empfiehlt es sich, mit den Anfängen zu beginnen, in diesem Fall mit dem 21. Jahrhundert Terras. Es handelt sich um eine bewegte Zeit. Kurz vor Ende des 20. Jahrhunderts hatte der sogenannte "kalte Krieg" der beiden Supermächte mit dem Zusammenbruch der Sowjetunion ein Ende gefunden. Die in der daraufhin ausbrechende Euphorie allseits erwartete "Friedensdividende" blieb allerdings aus. Eine Kette auf der ganzen Welt ausbrechender Regionalkonflikte und der ungebrochene Einfluß des militärisch-industriellen Komplexes sorgten dafür, daß die Rüstungsproduktion den neuen Gegebenheiten angepaßt, aber keineswegs reduziert wurde.

Der wichtigste militärische Konflikt jener Zeit war der 2. Russische Bürgerkrieg der Jahre 2011 - 2014, ausgelöst durch den Tod des russischen Präsidenten Oleg Tikonow und seines Regierungsstabes bei einem Anschlag islamischer Terroristen aus der traditionell unruhigen Kaukasusregion der Russischen Föderation. Das durch dieses Attentat entstandene Machtvakuum nutzten die Bolschewisten dazu, einen Umsturzversuch

zu unternehmen, unterstützt von Teilen des Militärs und prokommunistischen Kräften einzelner Teilrepubliken. Die im Nordatlantikpakt NATO und der Europäischen Union organisierten westliche Nationen sahen sich zu einem eingreifen gezwungen, als die Fronten sich bis zur Androhung eines atomaren Schlagabtauschs verhärteten. Die NATO griff auf der Seite der Demokraten in den Konflikt ein und beendete ihn 2014 mit der Eroberung der letzten bolschewistischen Raketenbasis. Während sich die Russische Föderationen in sieben Teilstaaten auflöste, führte die Erfahrung des Krieges, der auf beiden Seiten über 15 Millionen Opfer gekostet hatte, im Westen zu einer Verschmelzung der NATO und EU zur sogenannten West-Allianz, der die USA allerdings erst nach der Androhung eines umfassenden Handelsboykotts beitraten. Die ersten Jahre der West-Allianz waren eine ungewöhnlich friedliche Periode, was die intensive Förderung wissenschaftlicher Forschung und die Ausbreitung von Wohlstand und Technologie im stetig wachsenden Einflußbereich der Föderation ermöglichte.

Ein Durchbruch in der Forschung jener Jahre war die Entwicklung eines funktionstüchtigen Fusionsreaktors durch den Mathematiker Takayoshi Fuchida und den nuklearphysiker Thomas Kearny. Es war jedoch ein Nebenprodukt dieser Arbeit, das beider Namen bis in unsere Tage berühmt werden sollte. Durch unerklärte Anomalien in den Meßergebnissen wurden Kearny und Fuchida zu Forschungen angeregt, die, in deutlichem Konflikt zu Einsteins Relativitätstheorie, einen überlichtschnellen Raumflug möglich erscheinen ließen. Wie bei grundlegenden Umwälzungen des wissenschaftlichen Denkmusters üblich, wurden Kearnys und Fuchidas Arbeiten zunächst verlacht, und als die beiden ihre Erkenntnisse mit wachsender Vehemenz vertraten, machten sie ihrer Laufbahn damit selbst ein abruptes Ende. Trotz ihrer wichtigen Leistungen in der Entwicklung des Fusionsreaktors wurden sie bald als Spinner abgetan. Takayoshi Fuchida



kehrte nach Japan zurück und starb dort 2038 an einem Herzinfarkt. Thomas Kearny fristete seine letzten Jahre als Koch und starb 2047 an einer Lebensmittelvergiftung. Beider Ableben fand kaum Aufmerksamkeit.

Im Jahre 2086 waren über 120 Nationen der West-Allianz beigetreten, die damit gut 80% der Weltbevölkerung vereinigte. In Anbetracht dieser globalen Präsenz wurde sie in "Terranische Allianz" umbenannt. Der technologische Fortschritt dieser Epoche war enorm. Eine permanente Mondbasis, Asteroidenbergbau, fusionsgetriebene Raumschiffe, die das gesamte Solarsystem erforschten. Neue Technologien stellten eine Wiederherstellung der zerstörten Umwelt Terras in Aussicht, und die Wissenschaftler der Allianz machten sich an Terraformungsprojekte für Mars und Venus. Aber all dies hatte seinen Preis. Die Forschungsvorhaben verschlangen Unsummen, wie sie in früheren Zeiten nur die Rüstung gefordert hatte. Insbesondere in den ärmeren Teilstaaten der Allianz wuchs der Unmut, und er erreichte seinen Höhepunkt nach der Wiederentdeckung der Prinzipien Kearnys und Fuchis das im Mai 2012. Das Terranische Parlament debattierte 14 Monate lang über das sogenannte "Deimos"-Projekt eines überlichtschnellen Raumschiffs und bewilligte es schließlich mit einer hauchdünnen Mehrheit von drei Stimmen. Die Kosten bereits des ersten Jahres beliefen sich auf über 400 Milliarden, eine Tatsache die zu drastischen Steuererhöhungen und offenem Aufruhr in der ganzen Welt führte. Im Sommer 2105 mußten halb Südamerika und Afrika unter Kriegsrecht gestellt werden, und eine wachsende Anzahl von Mitgliedstaaten traten aus der Terranischen Allianz aus. Insgesamt kostete die Deimos-Steuerrebellion über 3 Millionen Zivilisten und über 70.000 Allianz-Soldaten das Leben, und der in diesem Konflikt dramatisch aufgebrochene Riß zwischen Reich und Arm sollte die Terranische Allianz für den Rest ihres Bestehens verfolgen.

Glücklicherweise hatte das Deimos-Projekt Erfolg. Am 5. Dezember 2108 sprang die TAS Pathfinder ins System Tau Ceti und entdeckte einen besiedelbaren Planeten, Tau Ceti IV, der auf



den Namen New Earth getauft wurde. Am 8. März 2116 wurde hier die erste interstellare Kolonie der Menschheit ge-

gründet. Bis zum Jahr 2123 gelang es, die Kosten des Kearny-Fuchida-Triebwerks um den Faktor 100 zu senken und überlichtschnelle Raumschiffe damit in eine Preisklasse zu bewegen, die sie auch für Wirtschaftskonzerne und sogar für besonders reiche Einzelpersonen erschwinglich machte. Ein erster Exodus folgte, und trotz anfänglicher Rückschläge, in deren Folge die Terranische Allianz sämtliche Kolonien zum Hoheitsgebiet der Allianz erklärte und eine weitere Kolonisation nur noch unter Regierungsaufsicht gestattete, ließ der Strom der Siedler kaum nach, und bereits 2172 registrierte der 1. Zensus über 100 Kolonien in bis zu 80 Lichtjahren Umkreis um Sol. Nur 63 Jahre später, im Jahre 2235, zählte der 4. Zensus bereits über 600 Kolonien in bis zu 120 Lichtjahren Entfernung. Möglich geworden war diese explosive Ausbreitung durch die "Eisschiffe" des Ryan-Kartells, die in computergesteuertem Formationsflug Wassereisasteroiden in den Sprungfeldern mehrerer Schiffe einschlossen und sich so zu beliebigen Systemen verfrachten konnten, deren Welten durch Wassermangel oder -verunreinigung auf den Import von Wasser angewiesen waren.

Die rapide Expansion ins Weltall machte durch die enormen Entfernungen eine Kommunikation immer schwieriger, zumal die



Sprungschiffe jener Zeit maximale Sprungweiten von nur 18 bis 22 Lichtjahre besaßen und nach jedem Sprung mit Hilfe der an Bord befindlichen Fusionsgeneratoren wieder aufgeladen werden mußten, ein Vorgang, der selbst dann mehrere Wochen in Anspruch nehmen konnte, wenn Salzwasser zur Herstellung von Deuterium greifbar war. So dauerte es bereits zur Zeit des 1. Zensus über drei Monate, eine Nachricht vom Rand des besiedelten Weltraums nach Terra oder zurück befördern. Eine weitgehende Selbständigkeit der Kolonialgouverneure war dadurch unvermeidlich, und diese waren ihrerseits gezwungen, Teile ihrer eifersüchtige gehüteten Autorität an die Kolonisten zu delegieren, da die Macht der Monate entfernten Zentralregierung wenig Eindruck auf ohnehin selbstbewußte Siedler machte.

Björn Kettler

Wissenschaftlicher Assistent am Institut für anthropologische Geschichte, Terra



Wolf's Corner

Willkommen auf der Dragoner-Seite der Mech-Force. Hier werdet ihr von nun an regelmäßig mit Material bezüglich Jaime Wolfs mysteriöser Söldnereinheit versorgt. Außerdem gibt es natürlich auch generelle Informationen über das Battle-Tech-Universum, denn schließlich ist WolfNet ja nicht umsonst der beste Geheimdienst inner- und außerhalb der Inneren Sphäre.

In dieser Ausgabe werde ich mich auf das Thema Dragoner und Ehre konzentrieren. Es kursieren schon seit Anbeginn der Zeiten irgendwelche meist unbestätigten Gerüchte über Gefechtsverhalten, Ehrenkodex, Auszeichnungen und so weiter in den Reihen der MFG und anderswo. Ich werde mich hier bemühen, die gesammelten Informationen zusammenzufassen und an euch weiterzugeben. Hoffentlich trägt dies dazu bei, die konfuse Situation etwas zu ordnen.

Zuerst ergibt sich wohl die Frage, ob Söldner überhaupt irgendetwas mit Ehre verbinden. Schließlich werden diese Einheiten von Haus Ku-

rita als Abschaum bezeichnet, für die Geld wohl die einzige verlässliche Größe ist. Doch muß man hier beachten, daß die Dragoner nicht irgendeine Söldnereinheit mit beliebiger Geschichte sind. Ihr Ursprung liegt bei den Clans. Und unter anderem werden auch viele Clanrituale bei Wolfs Dragonern in Ehren gehalten. Doch laßt uns nun konkret werden.

1) Treue zur Einheit:

Verständlicherweise wird bei Wolfs Dragonern der Ein-

heitstreue ein hoher Stellenwert eingeräumt. Und dies gilt nicht nur für die eigentlichen Kampftruppen. Die Austritte, freiwillig oder unfreiwillig, kann man als verschwindend gering bezeichnen. Stellvertretend mag hier nur ein Ausspruch von Natascha Kerensky stehen: "Wer der Einheit die Treue bricht, soll hinabfahren in die Dunkelheit."

2) Auf dem Schlachtfeld:

Kaum ein Mitglied der Truppen von Jaime Wolf wird im Feld unnötige Grausamkeit zu Tage fördern. Dies bedeutet z.B. keine Attacken auf sich zurückziehende Maschinen oder Angriffe gegen Mechs, deren Pilot bewußtlos ist und sich daher nicht verteidigen kann. Auch werden Piloten, deren BattleMech beispielsweise ein Bein verloren hat und damit kampfunfähig ist, nicht grundlos weiter beschossen, sondern es wird ihnen grundsätzlich die Möglichkeit der Kapitulation angeboten.

3) Ehrennamen:

Ähnlich wie die Clans pflegen auch Wolfs Dragoner eine Tradition, die Ehre mit Namen verbindet. Der Gebrauch eines solchen Namens ist auf jene beschränkt, die ihn sich durch hervorragende Leistungen in den Tests verdient haben. Außerdem darf es nur je einen Ehrennamenträger pro Generation (definiert als die Personen, die in einer Zeitspanne von 20 Jahren geboren wurden) geben. Soweit mir bekannt ist gibt es auf jeden Fall folgende Ehrennamen (mit dem Vornamen des Gründers). Natürlich existieren noch einige weitere, jedoch will ich an dieser Stelle keine Gerüchte in die Welt streuen.

Wolf, Jaime

CO der Dragoner

Kerensky, Natascha

Erster Kommandant der "Schwarzen Witwen"

Cameron, William

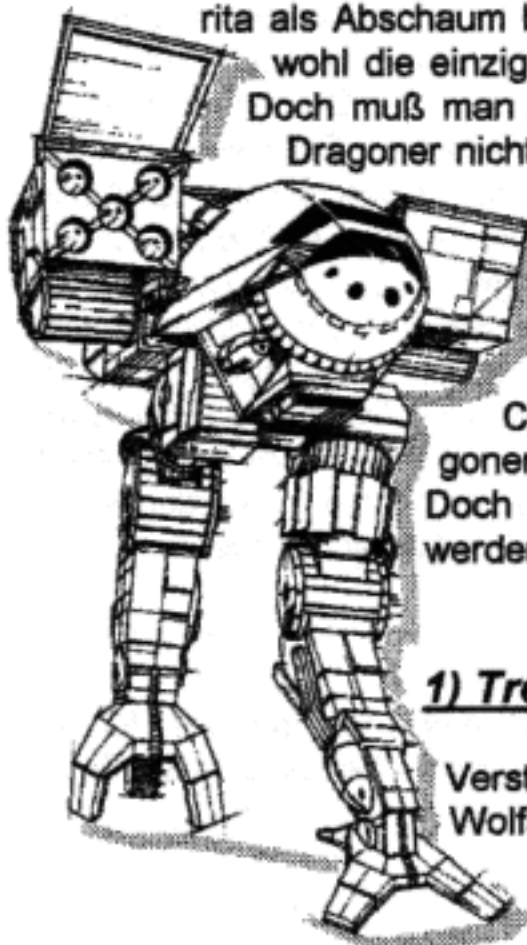
starb auf Crossing, langjähriger Komm-Spezialist von Jaime Wolf

Shadd, Anton

starb, während seine Einheit versuchte die HPG-Station auf An Ting zu sichern

4) Die Rituale und Tests:

Vor dem Erscheinen der Clans im verborgenen gehalten, wurden die alten Rituale wieder einge-





führt. Auch Wolfs Dragoner schreiben immerfort an ihrer "Erinnerung" und Anfechtungstests, Besitztests etc. werden auch bei ihnen respektiert. Auch über die Vergabe von höheren Dienstgraden in den Reihen der Dragoner wird mittels Positionstests entschieden.

Diese Liste läßt sich noch lange fortsetzen. Doch was bedeutet dies nun konkret für die Spieler der MFG? Im Augenblick sind dies alles "nur" rollenspielerische Vorgaben ohne bindende Funktion. Jedoch sollte man sich überlegen, warum man sich überhaupt für eine bestimmte Einheit entscheidet. Warum wählt man einen Clan als seine Einheit aus, wenn man alle Regeln außer acht läßt? Macht es Sinn, für Haus Kurita zu spielen, ohne auch nur einen Gedanken an Bushido zu verschwenden? In meinen Augen wohl kaum. Daher werde ich auch, wenn ich mich für Wolfs Dragoner entscheide, wie ein Dragoner spielen und handeln. In diesem Sinne viel Spaß,

Christian Waidner,
Dragonerakademie, Outreach.

Techtalk Übersicht

Terra Post-Ausgabe 1/1998

Neues aus Level 2...

Seite 38

Neues aus Level 2...

Seit den Tagen der ersten Battletech-Grundbox sind schon ein paar Jährchen ins Land gezogen, und die technologische Weiterentwicklung hat auch nicht Halt vor dem BT-Universum gemacht. Gerade das im letzten Jahr veröffentlichte Maximum Tech brachte einiges an neuen Waffen und Technologien, die in Zusammenhang mit Turnieren und Chapterfights relevant wurden. In einer Artikelserie über die technologischen Novitäten möchten wir Aufklärungsarbeit über diese leisten. Dabei werden sowohl die technischen Bedingungen der Verwendung, als auch die geschichtlichen Hintergründe der Innovationen eingehend behandelt.

Inhaltlich behandelt der erste Teil der Serie Erfindungen und Fortschritte des Hauses Märiks in der Waffentechnologie.



Mit Erscheinen des Tactical Handbook zum zehnjährigen Jubiläum von Battletech im Jahre 1994 wurden von FASA nicht nur neue Technologien für Mechs und Fahrzeuge veröffentlicht, sondern es fand auch eine Differenzierung zur Art und Verwendung der Technologien statt. Dieses System ist als die verschiedenen Level des Battletech bekannt. Danach wird eine Unterteilung alles bisher Herausgebrachten in drei Stufen vorgenommen, den Levels. LevelX-Battletech meint dann folgendes:

Level1:

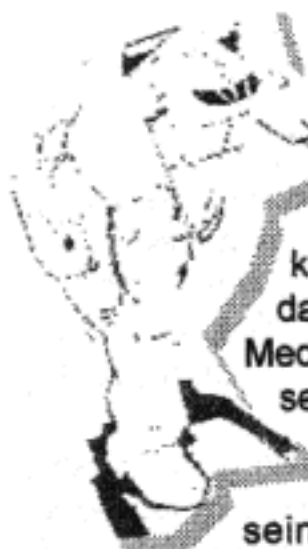
Hierunter fallen die Basisregeln des Battletech. Bestandteil dieser Basisregeln sind alle technischen Möglichkeiten (Mechs, Fahrzeuge, Waffen) wie sie in den Technical Readouts 3025 und 3026 beschrieben, und in Form der jeweils aktuellsten englischen Grundbox (gegenwärtig ist es die 4th Edition) veröffentlicht werden.

Level2:

Dieser Bereich umfaßt den offiziellen FASA-Turnierbereich, als auch nicht gesondert beschriebene Mechforce-Veranstaltungen. Darin werden alle Regeln des Battletech-Kompandium "The Rules of Warfare" umfaßt, also auch alle Regeln des ersten Level. Ferner gehören hierzu die Regeln aus der CityTech-Grundbox, die gesamten Regeln der Technologie (Mechs, Fahrzeuge, Waffen) aus den Technical Readouts 2750/3050/3055/3058 und allen später veröffentlichten Readouts.

Level3:

Unter Level3 werden die Regeln verstanden, die FASA oder die Mechforces in ihren Publikationen veröffentlichen. Hierunter fallen insbesondere das Tactical Handbook, Maximum Tech, das Mechwarrior-Adventure "Unbound" und auch die Zeitschrift der Mechforce Germany "Terra Post". Diese Regeln sind stets optional, und nicht für den offiziellen Turnierbereich bestimmt, es sei denn, eine Veranstaltung weicht explizit von dieser Regelung ab.



Spätestens mit dem Erscheinen des Maximum Tech fanden einige neue Waffen und Weiterentwicklungen der Inneren Sphäre Eingang in das Wirkungsfeld des Level2, und sind damit zum Beispiel ab sofort in der Mechforce Germany offiziell zugelassen. Damit dem einen oder anderen eine Überraschung erspart bleibt, wenn er etwa erfährt, daß sein Gegner beabsichtigt, eine MRM40 auf ich zu schießen, oder er meint, sich einem ClanMech gegenüber zu stehen, wenn er eine SRM6-Streak abbekommt, werden in einer Artikelserie alle Neuerscheinungen im Level2-Bereich umfassend besprochen, sei es die Konstruktion der Waffe, die Auswirkung bei der Benutzung oder der geschichtliche Hintergrund, vor dem die jeweilige technologische Neuerung zu betrachten ist.

Zur besseren Orientierung deutschland- und weltweit wurde die amerikanische Originalbezeichnung der Waffen beibehalten. Nachdem nun auch FanPro (siehe Artikel) dazu übergegangen ist das Battletech-Universum einheitlich zu betrachten (siehe zwei Reiche-Theorie), sieht die Mechforce keine Notwendigkeit darin, die letzte Bastion im Kampf gegen Anglizismen darzustellen. Obwohl wir uns natürlich auch so unsere Gedanken zu den Übersetzungen gemacht haben, denn wenn wir deutsche Namen als Typenbezeichnung übernommen hätten, dann wären diese nicht minder so gut, wie Reinhold Mays Schlagetot oder Giftzwerg.

Kurzübersicht der Hausentwicklungen:

Folgende Komponenten sind seit dem Erscheinen der Field Manuals und der Regelerweiterung Maximum Tech Level2-Ausrüstung:

Kurita:

SRM 4/6-Streak
MRM 10/20/30/40
Sword



Marik:

ER-Medium Laser/ER-Small Laser
Ultra AC 2/10/20
Light Gaus

Folgende Waffe(n) können keinem Nachfolgestaat als Alleinverdienst zugeordnet werden, sondern tauchte in mehreren Teilen der IS unabhängig von einander auf.

LB-X 2/5/20

Erläuterungen im Detail:

Innere Sphäre:

Marik:

Die Zeit seit der Clan-Invasion konnte die Liga freier Welten intensiv dazu nutzen, ihre eigenen Technologien weiter zu entwickeln, und Neuigkeiten hervorzubringen. Dies konnte nahezu ohne größere finanzielle Not geschehen, denn in die Kämpfe mit den Clans war man nicht verwickelt, so daß alle Ressourcen auf die Rüstung gelenkt werden konnten. Die hier vorgestellten Technologien sind bis zum heutigen Zeitpunkt (3059) nur in der Liga freier Welten zu finden, doch durch die Philosophie dieses Reiches, das auf die "unsichtbare Hand" des Marktes vertraut, wird es nur eine Frage der Zeit sein, bis größere Mengen dieser neuen Waffen in andere Reiche der Inneren Sphäre exportiert, dort nachgebaut oder unter Lizenz hergestellt werden.

Langstreckenraketen (LSR/LRM)

Hier haben die Marik-Ingenieure hauptsächlich mit neuen Munitionsarten experimentiert, die die Effektivität der LRM/LSR im Kampf gegen Mechs in großer Entfernung verbessern sollen.

Swarm-I:

Analog zur konventionellen Swarm-Munition, werden bei dieser Munitionsart Vielfachsprengköpfe eingesetzt, welche das Primärziel und Einheiten in der unmittelbaren Umgebung mit ihrer zerstörerischen Wirkung befallen. Ferner verwenden Swarm I-Raketen ein Feind-/Freund-Identifikationssystem, daß die Möglichkeit herabsetzten soll, verbündete oder eigene Einheiten aus Versehen unter Beschuß zu nehmen.. Für Swarm I-LRMs gelten die Regeln für Swarm-Angriffe gemäß des Compendium "The Rules of Warfare" (Seite 120). Um das FFI-System auf der Platte simulieren zu können, wird auf alle At-

tacken gegen eigene oder verbündete Einheiten ein Aufschlag von +2 fällig. Dieser Bonus entfällt, wenn der betreffende Battlemech kritischen Schaden an seinen Sensoren erlitten hat. Swarm I-LRMs werden wie einfache Swarm-Munition behandelt, wenn sie in den Deckungsbereich von ECM-Units fallen.

Fragmentation:

Fragmentation-LRMs verstreuen Splitter, wenn sie auf ihr Ziel eintreffen – genug Splitter, um alle ungepanzerten Bodentruppen innerhalb eines Umkreises von 15 Meter von der Explosion zu vernichten. Jedoch ist der Effekt von Fragmentation-LRMs auf Battlemechs oder gepanzerte Fahrzeuge gering. Gegen jede Form von Infanteriezielen (außer Battlearmor-Truppen) wird der hervorgerufene Schaden verdoppelt, bevor andere Modifikatoren hinzugerechnet werden. Beim Einsatz gegen andere Ziele wird der Schadenswert auf 0 herabgesetzt.

Incendiary:

Incendiary-LRMs können dazu verwendet werden, Feuer in jedem dazu passendem Terrain hervorzurufen (gemäß den Regeln über Intentional Fires, BTC: RoW Seite 85-86). Dazu wird ein Aufschlag von +5 bestimmt, um festzustellen, ob eine Incendiary-LRM Feuer hervorgerufen hat.

Incendiary-Munition kann mit anderer LRM-Munition kombiniert werden, jedoch ist der Raketenwerfer dabei gemäß der LRM-Treffertabelle (BTC: RoW Seite 38) eine Stufe tiefer zu behandeln. Beispielsweise ist eine mit Incendiary-Munition ausgestattete LRM20 wie eine LRM15 beim Bestimmen der getroffenen Raketen zu behandeln, eine LRM10 folglich als eine SRM6. Weiterhin ist ein Multiplikator von 1,5 für die Gesamtanzahl der jeweiligen LRM-Munition fällig, sofern Incendiary-Munition verwendet wird.

Die bei Incendiary-Raketen verwendeten Chemikalien sind Explosionsanfällig, wenn sie hoher Temperatur ausgesetzt werden. Um diesen Umstand zu simulieren sind zusätzliche Munitionsexplosionenwürfe entsprechend den Regeln über Inferno-Raketen nötig (BTC: RoW Seite 118). Falls eine Explosion der Munition erfolgt, detoniert die gesamte Raketenladung (Standard- und Incendiary-Munition). Sollte so etwas vorkommen, sind für Incendiary-Sprengkörper die gleichen Regeln anzuwenden, wie für Standard-LRMs.

Flare:

Verschossenen Flare-Raketen erleuchten weite Gebieten und negieren Mali für den Nachkampf

(BTC: RoW Seite 94). Flare-LRMs werden auf ein Hexfeld anstatt auf eine Einheit angeschossen. Es sind alle fälligen Aufschläge auf den Trefferwurf einzurechnen, inklusive des Terrainmodifikators des Zielfeldes und eines -4 Abzuges für Schüsse auf unbewegliche Ziele. Flare-LRMs, die ihr Ziel verfehlen verstreuen sich in der gleichen Weise wie Artilleriegeschosse (BTC: RoW Seite 79).

Eine Flare-LRM, die sich ihrem Zielpunkt nähert emittiert kleine, mit Fallschirmen versehene Leuchtkugeln, die das anvisierte Feld und alle weiteren Felder in einem Umkreis von drei Feldern erhellen. Die Beleuchtung setzt in der Runde nach dem Abschuss ein, und hält in Abhängigkeit zu dem jeweiligen LRM-Werfer eine bestimmte Rundenzahl an. Dies Rundenzahl bemisst sich nach der Größe des Raketenwerfers geteilt durch fünf (die Beleuchtung einer LRM5 hält eine Runde an, die einer LRM20 vier). Jede Einheit in einem beleuchteten Feld kann ohne den bei Nachkampf fälligen Malus von +2 beschossen werden.

Semi-Guided:

Semi-Guided-LRMs schwenken in einen von einem TAG-System bestimmten Punkt (Regeln zu TAG: BTC: RoW Seite 113). Unter diesen Bedingungen entfällt der Modifikator für die Bewegung der Zieleinheit. Zusätzlich finden die Aufschläge für Indirect Fire und Spotter Movement keine Anwendung für indirekten Beschuss. Ansonsten sind jedoch die Zuschläge für alle anderen Anwendung findenden Modifikatoren zu beachten, insbesondere die Bewegung des Angreifers und den Terrainmodifikator.

ER Small- und Medium-Laser:

Die Liga Freier Welten nahm lange Zeit für sich in Anspruch, die beste Lasertechnologie der Inneren Sphäre zu besitzen. In der nahen Vergangenheit hatten die Lasertechniker der Liga die Möglichkeit, die von den Militärs der Häuser Davion und Kurita gelieferte erbeutete ER-Lasertechnologie der Clans zu studieren. Daraus resultierend, produziert Diverse Optics gegenwärtig eine neue Generation von ER Small- und ER Medium-Lasern.

Diese Laser verwenden die konventionellen ER Laser-Regeln.

Ultra AC/10:

Nach der Herstellung der Ultra-Version der AC/5 war es nur allzu naheliegend, daß dem auf Atreus ansässigen Waffenproduzenten Imperator

Automatic Weaponry auch die Entwicklung der Ultra AC/10 gelingen würde. Der Hersteller begann das neue Waffensystem in der Mitte des Jahres 3056 zu erproben, und die FWLM testeten unter Gefechtsbedingungen ein paar Prototypen während Operation Guerreo. Mittlerweile hat die FWLM die Ultra AC/10 für den allgemeinen Einsatz genehmigt, und Imperator hat damit angefangen, die Waffe an mehrere Fronteinheiten auszuliefern.

Auf die Ultra AC/10 finden die konventionellen Regeln für den Gebrauch von Ultra ACs Anwendung.

Light Gauss Rifle:

Im Juli des Jahres 3052 beauftragte der Captain-General die auf Atrous niedergelassene Imperator Automatic Weaponry und die auf Stewart beheimatete Corean Enterprise damit, eine Möglichkeit zu finden, das Gewicht eines Gaussgewehrs zu verringern, in der Hoffnung Gaussgewehre herstellen zu können, die mit denjenigen der Clans vergleichbar waren.

Schnell jedoch wurde klar, daß das einfache Reduzieren des Gewichtes der Magnetspulen des Gaussgewehres ernsthafte Folgen haben würde. Dies würde die Mündungsgeschwindigkeit des Geschosses herabsetzen, und somit sowohl der Waffenreichweite, als auch der Aufprallwucht – und damit dem verursachten Schaden – des Projektil abträglich sein. Der einzige Weg, die Mündungsgeschwindigkeit erhalten zu können, führt zu einer Reduzierung des Gewichtes der Projektile, welcher aber immer noch den

Schaden der Waffe schmälern würden. Folglich begannen beide Firmen mit einer langen Serie von Tests mit unterschiedlichen Materialien für die Waffe und die Munition, wie auch mit verschiedenen Kalibern.

Im Mai der Jahres 3056 präsentierten die beiden Firmen ihre Entwicklungen dem LCCC zur Begutachtung. Obwohl es den Ingenieuren der Liga Freier Welten nicht gelang, eine der Leistung des Clan-Gaussgewehres ebenbürtige Waffe herzustellen, produzierten sie eine neues leichtes Gaussgewehr, das eine um 40% höhere Effizienz als die bisherigen Gauss-Systeme aufwies. Das neue Waffensystem selbst wog in der Hauptsache genauso viel wie ein Gauss-System der Clans, aber seine Nickel-Eisengeschosse betrugen nur die Hälfte herkömmlicher Clan-Munition. Die neue Gauss feuerte ihre Geschosse weiter als herkömmliche Projektile und auch mit einer höheren Austrittsgeschwindigkeit – was half über den Verlust an destruktiver Wirkung zu entschädigen, welcher durch das herabgesetzte Gewicht der Munition verursacht wurde.

Nach einer Reihe von Tests genehmigte der Captain-General die Entwicklung im August 3056. Innerhalb von sechs Monaten erhielten Einheiten der FWLM die neue Waffe.

Die leichte Gauss wird regeltechnisch äquivalent zu der normalen Gauss behandelt (BTC: RoW Seite 116), ausgenommen sind kritische Schäden, welche Entladungen an den Kondensatorspulen hervorrufen. Unter diesen Umständen bewirkt eine Entladung nur 16 Punkte Schaden.

Kostenübersicht und CV-Werte

Art	Kosten (ohne Munition)	Munitionskosten	Combat Value
ER Medium Laser	80.000	-	41
ER Small Laser	11.250	-	11
Light Gauss Rifle	275.000	20.000	140
Ultra AC/10	320.000	12.000	247

LRM-Munitionsübersicht

Art	Schaden	Kostenfaktor	Hinweise
Standard	1	*1	
Swarm	1	*2	S.120 BT: RoW
Thunder	1	*2	S.121 BT: RoW
Swarm I	1	*3	S.137 FM: Marik
Fragmentation	0/2	*2	S.138 FM: Marik
Incendiary	0	*1,5	S.138 FM: Marik
Flares	0	*1	S.138 FM: Marik
Semi-guided	1	*3	S.138 FM: Marik

Liga Freier Welten-Waffentabelle

Art	Wärme	Schaden	Min. Reichw.	Reichweite			Konstruktionsdaten			
				Nah	Mittel	Weit	Tonnage	Zeilen	Schuß/Tonne	
ER Medium Laser	5	5	-	1-4	5-8	9-12	1	1	-	
ER Small Laser	2	3	-	1-2	3-4	5	0.5	1	-	
Light Gauss Rifle	1	8	3	1-8	9-17	18-25	12	5	16	
Ultra AC/10	4	10	-	1-6	7-12	13-18	13	7	10	

Mechbattler Übersicht

Terra Post-Ausgabe 1/1998

Turnierbericht HdP-Con

Seite 42

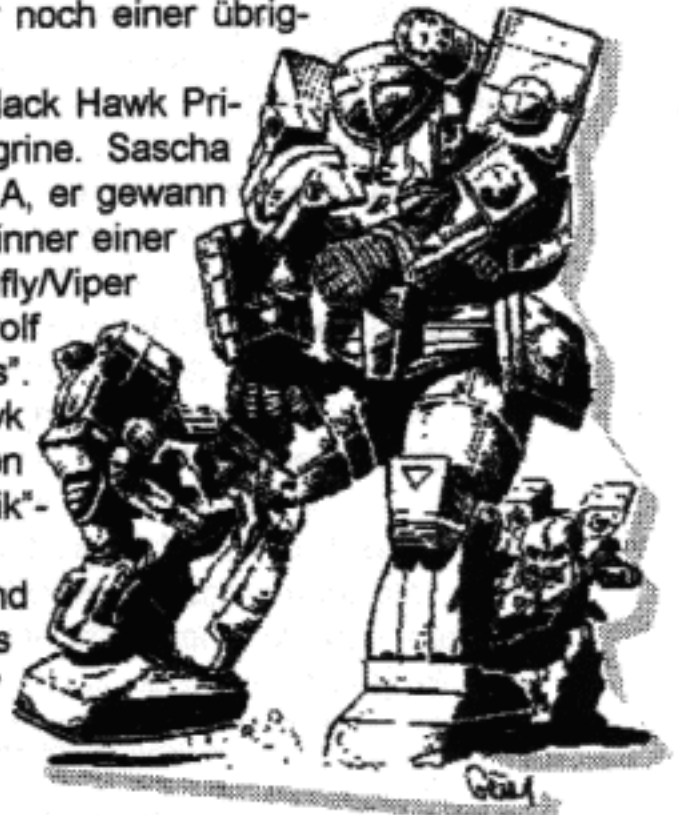
Turnierbericht von der "Convention der Phantasie", ausgetragen vom "Hort der Phantasie"

Vom 14. bis zum 15. März fand im Jugendzentrum an der Papestraße in Essen die "Hort der Phantasie"-Convention statt. Hier wurde mit großem Erfolg am Samstag ab 15:00 Uhr das Grand Melee-Turnier der Mechforce Germany ausgetragen. Regeln waren folgende: Nur 3050 Clanner-Technologie Mechs bis 75 Tonnen. Je leichter der Mech, desto besser waren die Piloten- und Gunner-Werte. Gespielt wurde nach Ehrenduellregeln. Als nur noch sechs Mechs auf dem Feld waren wurden die Ehrenduellregeln aufgehoben, und jeder kämpfte gegen jeden bis nur noch einer übrig blieb.

Als Fünfter schied Marco Sommermann mit einem Nova/Black Hawk Prime aus. Er gewann die Zinnminiatur eines Horned Owl/Peregrine. Sascha Schmidt erreichte den vierten Platz mit einem Nova/Black Hawk A, er gewann einen Warhammer-Zinnminiatur. Den dritten Platz (und den Gewinner einer Catapult-Zinnminiatur) erreichte Michael Brock mit einem Dragonfly/Viper B. Platz zwei erreichte Marco Krebs mit einem Mad Cat/Timberwolf (A-Version) und er gewann eine Miniaturbox "Medium OmniMechs". Der Gewinner ist: Wolfgang Bortscher, der einen Nova/Black Hawk (Primary-Version) führte. Wir gratulieren ihm zu einem Gewinn von einer Miniaturbox "Firelance" und einem "Haus Marik"-Schlüsselanhänger.

Herzlichen Glückwunsch auch allen anderen Gewinnern, und vielen Dank an alle Teilnehmenden. Die Preise wurden uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt durch Fantasy En'Counter, Essen.

Autor: Michael Beck



Conliste

Juni:

27./28.: FeenCon Bonn/Bad Godesberg (siehe Ankündigung auf der nächsten Seite)

6.-9.: GenCon in Milwaukee/USA

September:

5./6.: Müstic in Warendorf

6.-9.: 16. Bremer Brett- und Rollenspielertreffen in Bremen

19./20. WestCon 98 in Herzogenrath

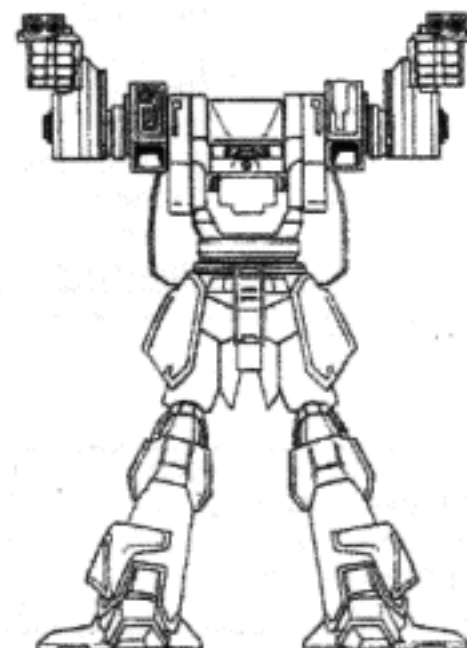
Oktober:

3./4.: SAGA 98 /Ibbenbüren

10.: 14. Merksteiner Rollenspieltag/Herzogenrath

22.-25.: Spielmesse Essen

Aktuelle Daten zu Cons und Turnieren erhaltet ihr im Mechforce Germany-Headquarter. Wendet euch hierzu bitte an die Hauptanschrift der Mech-



FANTASYPRODUCTIONS
PRÄSENTIERT

RATZOR

22.-23.08. 1998

Wo?

Fritz-Henßler-Haus
Geschwister-Scholl-Str. 33-37
Dortmund-Mitte

Öffnungszeiten:

Beginn: Samstag 10 Uhr
Ende Sonntag 18 Uhr
Durchgehend geöffnet
(Yeah!!! Let's zock!)

Was?

Battletech, DAS, Shadowrun...

Eintritt:

8,- DM pro Tag
12,- DM für beide Tage

Infos und Anmeldungen:

Freitags von 10-16 Uhr unter 0211/9243102
Übernachtungsmöglichkeiten vorhanden!
Getränke und Verzehr zu zivilen Preisen!
(Eigenwerbung von FanPro)

FeenCon 98

FeenCon 98 in Bonn/Bad Godesberg am 27./28.6.1998

Die Vereinsleitung lädt ein:

Kneipentour durch das nächtliche Bonn

Treffpunkt: Samstag, 21:00 Uhr am Mechforce-Stand. Das Ende bestimmt jeder selbst.

Ferner bieten wir dieses Jahr folgende Battletech-Ereignisse an:

- CREDIT POINT TOURNAMENT
- GUNSLINGER
- SZENARIEN

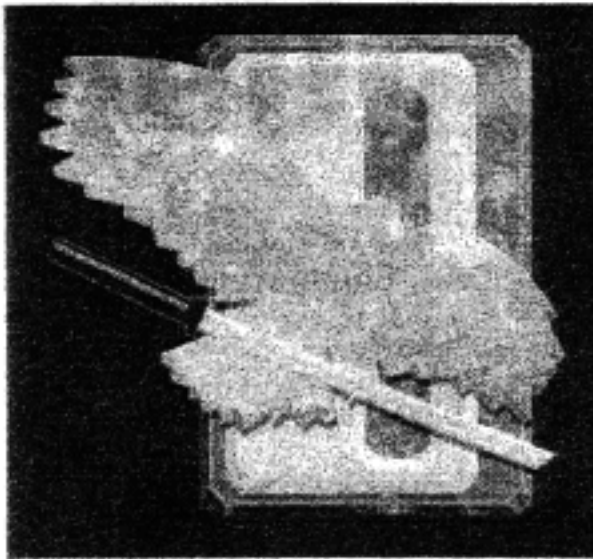
und vieles mehr.

Szenario **Übersicht**

Terra Post-Ausgabe 1/1998

Operation Nachholbedarf – Jade Falcon-Szenario

Seite 44

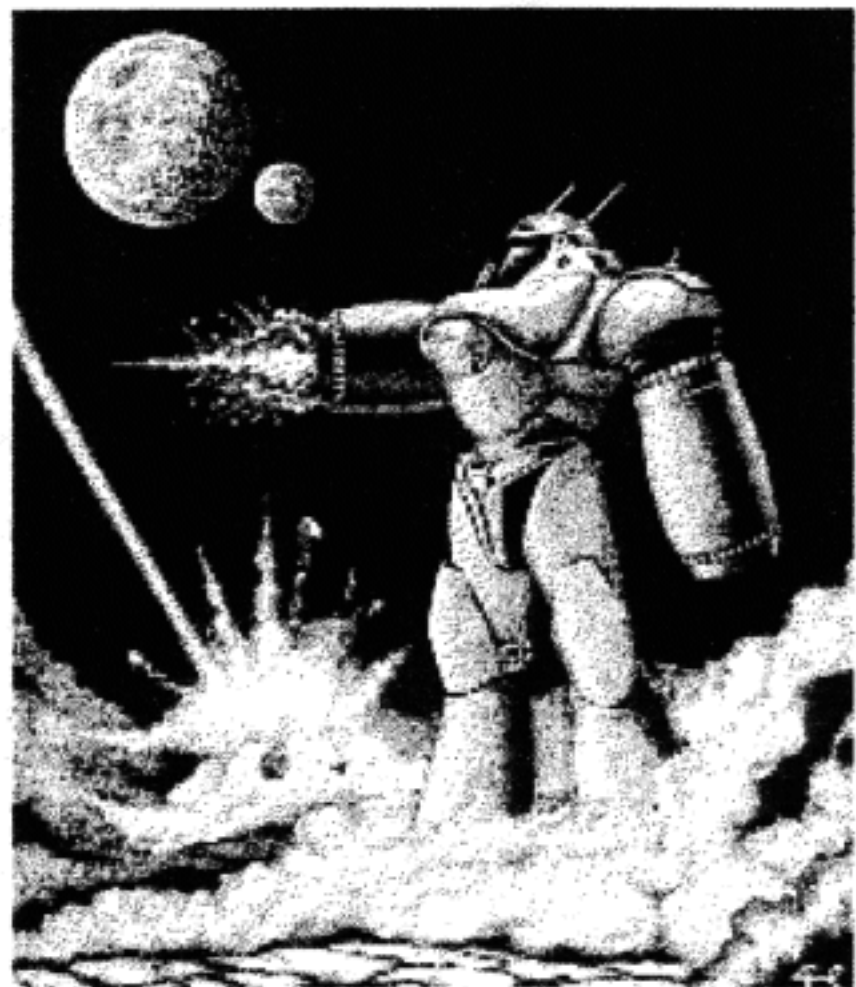


Operation Nachholbedarf:

Das Urteil war eindeutig und vernichtend zugleich. Trotz der massiven technologischen, materiellen und kämpferischen Überlegenheit der Clan-Mechkrieger kam es zu einem Debakel der Ausmaße von Tukayyid. Gerade das schlechte Abschneiden der Jade Falken sorgte für Unmut in den eigenen Reihen, und schürte den Haß und den Willen nach Revanche auf den "Abschaum" der Inneren Sphäre bei den Clans. Den etwas rationaler Geleiteten unter den Clan-Oberen zeigte sich eines ganz deutlich in den Analysen der Konfrontationen: Sie hatten die Mechkrieger und die Opferbereitschaft der Inneren Sphäre sehr stark unterschätzt. Des weiteren fiel auf, daß die Clan-Krieger im direkten Mechkampf meist hoffnungslos unterlegen waren. Der Nahkampf war der wunde Punkt der Claner, dies hatte sich in all den Invasionskämpfen bisher gezeigt, vor allem aber auf Wolcott und Tukayyid, die Schlachten in denen die Clan-Mechkrieger gezwungen waren, sich den Battlemechs der IS im Nahkampf zu stellen. Besonders selbstkritische Zeitgenossen unter den Clan-Kriegern wußten dieses Verhalten als Arroganz auszumachen, wußten aber ihrerseits, daß mit dieser Erkenntnis der desolaten Lage der Clans nicht gedient war, denn einerseits waren durch die Emotionalisierung der Invasion die sogenannten Kreuzritter auf dem Vormarsch in verantwortungsvolle Bereiche, das klare Denken der Bewahrer wich somit dem Sinnen nach unbedingter Rache, andererseits hörte man derartige Aussagen auch gerade aufgrund der

umgeschlagenen Stimmung zugunsten der Kreuzritter nicht sehr gerne. Man mußte seine Meinung für sich behalten, so schwer es den umsichtigeren Kriegern der Clans auch fiel, so sicherte es wenigstens ihr eigenes Leben, denn nichts war schlimmer als der Verrat von innen heraus, das sogenannte Denunzieren.

Die Schwächen der Clans im Nahkampf hatten mehrere Gründe. Zum einen waren die Clan-Krieger Nahkämpfe nicht gewöhnt, sie kannten Duelle mit Waffen, wußten aber auf den Einsatz des Mechs als direkte Waffe zu verzichten, und zum anderen ließ das Ehrgefühl der vom Nahkampf Überraschten eine adäquate Antwort in der Form der Erwidern des Nahkampfduelles nicht zu. Nach der Jahrhunderte langen Zeit der Vorbereitung auf die Invasion drohte nun ein kleiner, fast unbedeutender Fehler im System die Invasion völlig zum Erliegen zu bringen: Die Clans drohten an sich selbst zu scheitern. Von der Heilserwartung, die zu Beginn der Invasion gehegt wurde, nahm man bald wieder Abstand, denn die Invasierten der IS wollten alles andere als einem Clan eingegliedert zu werden, oder gar unter Führung der Clans einen neuen Sternen-



bund wiedererrichten. Die anfängliche Ohnmacht gegenüber den Clans und der Schock, der durch ihr Auftauchen in der IS ausgelöst wurde, verschwand schnell, auch dank der intensiven Mithilfe Jaime Wolfs Dragoner, die massive Aufklärungsarbeit im Bereich der Clans leisteten. Die Lähmung, die zu Beginn die IS beherrschte, wich dem Tatendrang, selbst vermeintliche Erzfeinde schafften es, gemeinsam Seite an Seite einig gegen die Clans in den Kampf zu treten. Hinzu kamen Funde alter Sternenbund-Lager, die der IS die Möglichkeit gaben, die technologische Lücke zu den Clans allmählich zu schließen, und im Zuge des Waffenstillstandsabkommen von Tukayyid, das der Inneren Sphäre die dringend benötigte Verschnaufpause gab, aufgrund der Bündelung der Kräfte in der Wissenschaft, sogar die Clans technisch zu überrunden.

Die Zeit schien gegen die Clans zu arbeiten. Tukayyid bescherte den Regenten der Nachfolgestaaten die dringend benötigte Verschnauf- und Regenerationspause. Für die Clans bedeutet diese Phase ein Nachdenken und Besinnen auf ihre Ziele, und die Mittel mit denen man sie realisieren kann, sollte und möchte. Kooperation untereinander war für die Claner seit jeher ein Terminus, der in ihrem Denken keinen großen Platz einnahm. Ihr Dasein stützte sich auf den Kampf, Tradition und Ehre, die es gegen jeden zu verteidigen galt. Für die Historiker der Inneren Sphäre mutete dies wie ein biblischer Auftrag an jeden der gegründeten Clans an. Ein Clan war von dem großen Götzen Nicholas Kerensky erwählt worden Terra einzunehmen, und eine sternbundgleiche Gesellschaft aufbauen zu dürfen. Dieser Clan wollte natürlich jeder der Kontrahenten sein, um im nachhinein die Geschichte auf dieses Ereignis hin heroisch zu frisieren. Man kann hier auch eine Umkehrung des Paradiesbegriffs benutzen: Die Clans sollten den verkommenen Ort von seiner Schande befreien, das Paradies in gewisser Weise wieder aufbauen.

Doch diese Determinierung der Clans rückte nach Tukayyid in weite Ferne. Der Weg Richtung Terra war steinig und kein Freizeitausflug: Jeder Planet mußte hart erkämpft werden. Die Ohnmacht und die Lähmung, die jetzt ihrerseits die Clans befiel, schuf widererwartend Platz



für neue Impulse im Bereich der Kampfausbildung, wollte man doch Terra nicht nur um jeden Preis einnehmen, sondern dies auch noch vor allen anderen Clans. Aus dieser Situation heraus wurde ein streng geheimes Ausbildungsprogramm auf die Beine gestellt, in dem fünf Clan-Mechkrieger die Ehre erhalten sollten, acht Freigeburten der Inneren Sphäre zu vernichten. Ziel des Programms war die Angleichung der Fähigkeiten im direkten Nahkampf, was für Claner eine Zäsur bedeutet.

Zehn der besten Clan-Krieger erhalten die Chance in einer neu gegründeten Einheit ihren Dienst zu verrichten. Ihr ganzer Stern wird als Einheit betrachtet, für ihn gilt es Ehre zu eringen, nicht mehr für den einzelnen Piloten. Zwei Sterne werden im direkten Schlagabtausch versuchen, den jeweils anderen Stern mit Hilfe der Kampftechniken der Inneren Sphäre niederzuringen. Ist dies geschehen, dürfen fünf Mech-krieger des Binärsterns, dessen Stern siegreich war, in einem direkten Duell gegen IS-Abschaum antreten. Diesen acht Kriegern wurde die Entlassung aus der Gefangenschaft versprochen, sollten sie dieses Duell überstehen. Daß dies nicht der Wahrheit entspricht, sondern nur der Aufstachelung ihrer selbst dient, wissen nur die Eingeweihten der Clans. Denn kein Nicht-Claner respektive kein Nicht-Jade Falcon darf weiterverbreiten, was an heutiger Stelle geschieht...

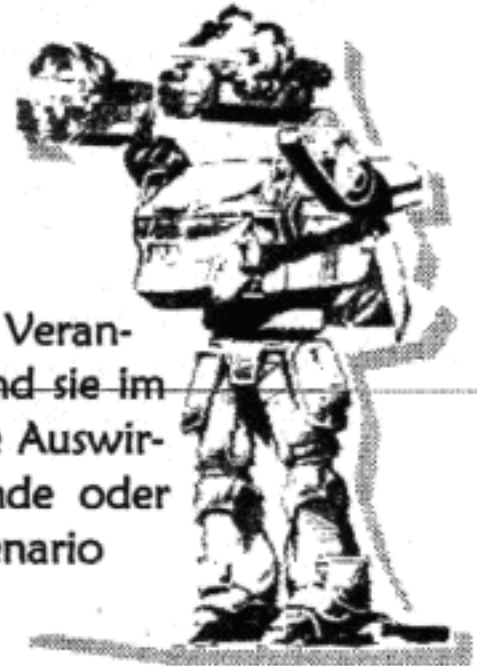
Regeln

Allgemeine Regeln:

Battletech Compendium "The Rules of Warfare" (Englisch)

Sonderregeln:

Mechpiloten der Clans sind im allgemeinen durch ihre genetische Veranlagung und ihre Ausbildung hervorragende Piloten. Trotzdem sind sie im Umgang mit Nahkampfattacken ungeübt, und müssen sich an die Auswirkungen eines Trittes, gleichgültig ob man selbst der Reagierende oder Agierende ist, erst gewöhnen. Deshalb sind für das Battletech-Szenario "Operation Nachholbedarf" folgende Sonderregeln anzuwenden:



- Die ersten fünf Tritte jedes Clanpiloten erhalten einen +1 Malus auf ihren Tritttrefferwurf.
- Für die ersten fünf Tritte eines Clanpiloten ist ein Mechpilotenwurf durchzuführen, gleichgültig ob die Attacke erfolgreich war oder nicht. Hierbei kommt ein +2 Malus für die ersten drei, und ein +1 Malus für die nächsten zwei Tritte auf den Mechpilotenwurf hinzu.

Der Schaden der ersten fünf erfolgreichen Tritte errechnet sich nach folgendem Schema:

- Es wird mit zwei W6 auf die Tabelle "Raketentreffer" für eine erfolgreiche Attacke einer SRM-6 gewürfelt. Von dem Ergebnis ist ein Punkt abzuziehen. Nun teilt man den nach dem Kompendium errechneten Schaden für eine Trittattacke durch dieses Resultat. Das Ergebnis ist aufzurunden, und gemäß Kompendium als resultierender Trittschaden zu verteilen. Dies gilt für jeden erfolgreichen Clankrieger!

Erster Teil: Der Ausscheidungskampf

Im erstem Teil stehen sich zwei Clan-Sterne gegenüber, um den Stern auszumachen, der im zweiten Teil gegen die Mechkrieger der Inneren Sphäre antreten darf. Zu Beginn sind genügend Piloten für die zwei Sterne aufzustellen. Können sich die zwei Parteien nicht auf ihren jeweiligen Stern einigen, so entscheidet das Würfellos. Finden sich nicht genügend Spieler derart, daß jedem Mech ein Spieler zugeteilt ist, so müssen die übrig gebliebenen Mechs von den Spielern des jeweiligen Sterns übernommen werden. Eingezogen wird jeweils von Norden und Süden der Karten. Es ist auszuwürfeln um zu bestimmen welche Partei von Norden bzw. Süden her die Karte betritt.

Mechs des ersten Teils:

Star 1: CO: Star-Commander _____

Star 2: CO: Star-Commander _____

1. Uller Prime Light (30t)
2. Dragonfly D Medium (40t)
3. Night Gyr B Heavy (75t)
4. Thor Prime Heavy (70t)
5. Gladiator C Assault (95t) (CO)

1. Masakari A Assault (85t) (CO)
2. Vulture Prime Heavy (60t)
3. Thor C Heavy (70t)
4. Black Lanner D Medium (55t)
5. Koshi B Light (25t)

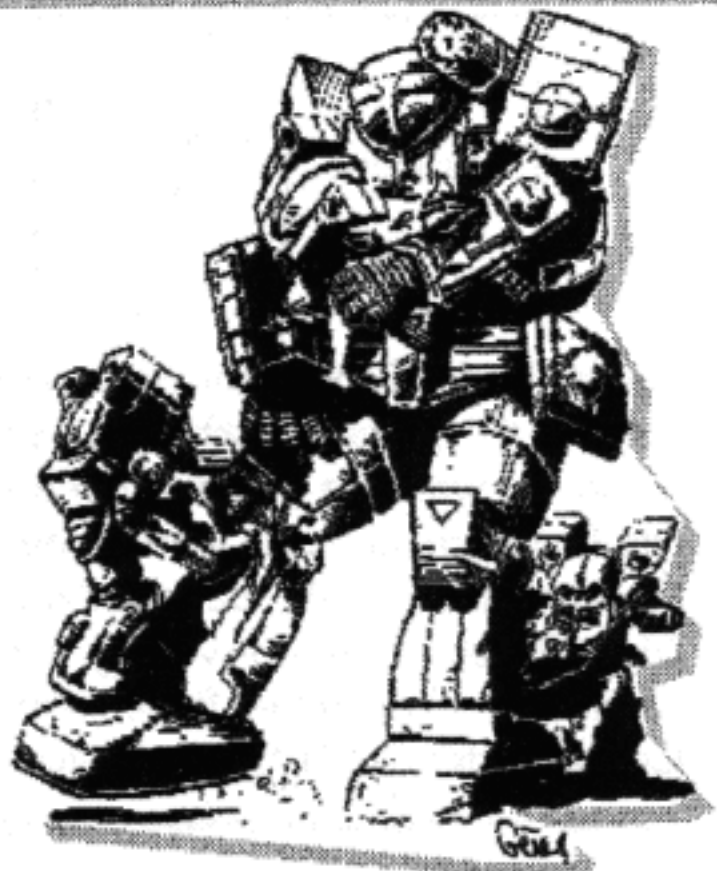
Siegbedingung:

Die Siegerpartei, der entsprechende Stern, muß folgende Bedingungen erfüllen:

- 10 erfolgreiche Physical Attacks im Sinne des Kompendiums gegen stehende Mechs der Gegenpartei, die mindestens fünf Trittattacken beinhalten müssen,
- Zerstörung der gegnerischen Mechs nach Kompendium-Regeln,
- am Ende muß sich noch mindestens ein funktionstüchtiger Mech auf dem Feld befinden, um siegen zu können.

Karten für den ersten Teil:

Norden	
River Valley 2	Rolling Hills 1
Standard	Large Lakes 2



Zweiter Teil: Vernichtung des Abschaumes

Im zweiten Teil ist der genetische Abschaum der Inneren Sphäre restlos auszulöschen. Keine Freigeburt darf das Schlachtfeld lebend verlassen, ihr Blut muß sich mit dem Dreck und dem Staub der Erde vermischen, um ihrem ehrlosen Dasein ein Ende zu bereiten. Es geht um die Ehre Deines Clans, Krieger!

Die unter dem Punkt "Regeln" aufgeführten Anweisungen sind nach wie vor gültig!

Mechs des zweiten Teils:

IS-Mechs:

1. Chameleon CLN-7Z (7W) (50t)
2. Scarabus SCB-9A (30t)
3. Blackjack BJ-2 (45t)
4. Hollander BZK-G1 (35t)
5. Charger CGR-3K (80t)
6. Rifleman RFL-5M (60t)
7. Hunchback HBK-5M (50t)
8. Banshee BNC-5S (95t)

Clan-Mechs:

1. Gladiator Prime Assault (95t)
2. Fire Falcon B Light (25t)
3. Ryoken D Medium (55t)
4. Night Gyr Prime Heavy (75t)
5. Nobori-Nin A Medium (50t)

Karten des zweiten Teils:

Norden	
Large Lakes 1	Large Lakes 2
Standard	River Valley 1

Beispielrechnung zu den Sonderregeln „Trittschadenermittlung“

Der Pilot A des Night Gyr B aus dem ersten Stern landet eine erfolgreiche Trittatacke gegen den Piloten B des Mech des zweiten Sterns, Thor C. Die Tonnage des Night Gyr geteilt durch fünf ergibt 15 Schadenspunkte.

Pilot A würfelt zwei W6 und erhält eine

sieben. In der Tabelle für erfolgreiche Raketentreffer einer SRM-6 wird nun das Ergebnis für die sieben nachgeschlagen, eine vier. Von diesem Resultat zieht man nun einen Punkt ab, was eine drei als Endergebnis hervorbringt.

Die 15 Schadenspunkte werden nun durch die drei Punkte geteilt, um den resultierenden Schaden zu ermitteln, der auf dem Panzerdiagramm des Gegners zu verteilen ist.

Diese Prozedur ist notwendig, um die Unbeholfenheit der Clanpiloten zu simulieren. Nicht jeder Tritttreffer findet seinen Weg vollständig ins Ziel, sondern streift nur den Gegner, oder der Tritt wurde nicht mit voller Wucht ausgeführt.

Impressum

Druck:

Copy Shop Kelkheim

Verleger:

Mechforce Germany e.V.

Chefredakteur:

René Kriest
Frankfurterstraße 81c
65779 Kelkheim

Redaktionelle Arbeit:

Chefredakteur:

René Kriest
Email: RKriest@yahoo.com

Redakteure:

Björn Kettler
Email: BnK_Mechforce@yahoo.com

Ständige Mitarbeiter:

Christian Waidner
Email: 101.9817@germany.net

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 er-

werben.

Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 5,- DM.

Die Artikel wurden im einzelnen unter anderem von folgenden Personen erstellt:

René Kriest

Warum Photokopien?
Aufbau und Gliederung der Terra Post
Neue Battletech-Produkte
Vereinheitlichung der Typenbezeichnungen
Rezension Exodus Road
Rezension Grave Covenant
Neues aus Level 2
Operation Nachholbedarf

Björn Kettler

Ares-Konvention
Wolcott
Geschichte der Inneren Sphäre

Christian Waidner

Wolf's Corner

Nicht namentlich genannten Autoren, die Artikel für diese Ausgabe der Zeitschrift zur Verfügung gestellt haben, oder anderweitige an der Fertigstellung beteiligten Personen sei an dieser Stelle ein herzliches Dankeschön ausgesprochen.

© Mechforce Germany 1998