

Terra Post

News from the homeland
Terra Post Ausgabe 4 - Verkaufspreis 5 DM



Vorwort

Hallo MechKrieger!

Wenn man die bisherige Vereinsarbeit betrachtet, muß man doch feststellen, daß die MechForce Germany Fortschritte gemacht hat. Die Mitgliederzahlen steigen langsam, die ausgetragenen Turniere werden immer zahlreicher, sogar die Terra Post erscheint einigermaßen regelmäßig. Im großen und ganzen scheint das Konzept zu funktionieren. Allerdings fällt beim näheren Hinsehen auf, daß die Vereinsarbeit nur von einigen wenigen Mitgliedern getragen wird. Über den Daumen gepeilt sind ca. 15% der Mitglieder aktiv an der Gestaltung ihres Vereins beteiligt. Der Rest wartet einfach darauf, daß er bedient wird. Besonders extrem zeigte sich dieses Verhalten beim Logo - Wettbewerb in der letzten Ausgabe der Terra Post. Wir erhielten KEINEN EINZIGEN Vorschlag zum Aussehen des neuen MFG-Logos. Auch der Aufruf, Artikel für die Terra Post zu schreiben stieß nur auf wenig Gegenliebe.

Nun wirft sich also die Frage auf, woran es denn liegt. Die Kontaktadressen sind bekannt, schließlich stehen sie sowohl in der Zeitung als auch auf der Homepage. Vielleicht denken viele BattleTech-Fans einfach, daß ihr Beitrag unseren hohen Ansprüchen nicht genügen kann. Schließlich ist die MechForce eine hochoffizielle Organisation.

Dieses Vorurteil kann allerdings aus der Welt geräumt werden. Der MFG-Vorstand wie auch alle anderen "aktiven" Mitglieder handeln auf Privatinitiative, es gibt keine Entlohnung durch FASA oder FanPro noch beurteilen sie unsere Beiträge zum BT-Universum. Und gerade weil wir alles unentgeltlich erledigen brauchen wir Hilfe. Schreibt uns einfach. Wir veröffentlichen (fast) alles: neue Mechdesigns mit Story, gute Geschichten, Reviews der Publikationen oder schicke Bilder.

Um euch ein Beispiel für die vielfältigen Möglichkeiten zu geben, könnt ihr nun ja noch ein bißchen in der TP schmökern. Diese Ausgabe hält einen Bericht über die Mitgliederversammlung und die Deutschen Meisterschaften bereit. Außerdem gibt's ein kleines "Clan-Special" mit einem Bericht über den Exodus und die Wacht im Timewarp, einen tollen Bericht über einen Positionstest, sowie Regeln für die Clanehre.

Ansonsten sollte für jeden etwas dabei sein. Viel Spaß beim Lesen (und hoffentlich demnächst auch beim Schreiben).

Christian Waidner, stellv. Chefredakteur

Die aktuellsten News gibt es auf:

www.mechforce.de

Inhaltsverzeichnis

Interna		Timewarp	
Vorwort	2	Der Exodus	1
Impressum	3	Die Wacht	2
Hauptversammlung 1999	4	Ein Verhör	5
Mitgliedsantrag	6	Wappenkunde	7
		Turnierberichte	8
News & Reviews		Techtalk	
Review Operation: Stiletto	1	How-To-Do Zinnfiguren	1
Review Shattered Sphere	2		
Review Falcon Rising	3	MechBattle	
LosTech 1st Somerset Strikers	5	Wolf Spirit	1
BattleTech News Ticker	6	Contermine	2
		Der Positionstest	4
HPG		Deutsche Meisterschaft	6
Vereinsadressen	1	Regeln	
Adressen der Akademien	2	Clanehre	1
Chapter Innere Sphäre	3	Das BattleTech Rätsel	3
Chapter Clan	5		
		Record Sheets	
		Avatar	1
		JagerMech	2

Impressum

Verleger:

MechForce Germany e.V.

Chefredakteur:

Rene Kriest

stellv. Chefredakteur:

Christian Waidner

Adresse der Redaktion:

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

Vervielfältigung:

Fabian Ansoerge

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

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

Ist Somerset Strikers, How-To-Do Zinnfiguren, Wappenkunde - Eva Putz
Turnierbericht Wien - Johann Haderer
Wolf Spirit - Johannes Lazar
Clan-Ehrenregeln - Patrick Haymann
Positionstest - Andre Füssel
Record Sheets - Björn Kettler

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 20.6.99

Redaktionsschluß der nächsten Ausgabe: 20.9.99

© MechForce Germany 1999

Hauptversammlung 1999

Am 24.4.1999 fand die erste ordentliche Mitgliederversammlung der "neuen" MechForce Germany in Essen statt. Da die Terra Post 3 relativ kurz vor der Versammlung erschien und auch wegen der doch recht frühen Uhrzeit fanden nur sehr wenige Mitglieder den Weg zum Jugendzentrum Papestraße. Für das nächste mal geloben wir Besserung!

Doch nun zum Inhalt.

1. Begrüßung der Anwesenden, Vorstellung des Programmablaufs (Cuong)
2. Tätigkeitsbericht, Mitgliederstand, Finanzbericht (Cuong, Chear)
3. Entlastung des Vorstandes, Ernennung der Kassenprüfer (Cuong)
4. Vereinsprogramm 1999
 - a) Vereinszeitschrift (Christian)
 - b) Homepage (Christian)
 - c) Deutsche Meisterschaft (Michael)
 - d) Chapter & Ranking (Marco)
 - e) Conprogramm (Michael)
 - f) Akademien (Christian)
 - g) Kampagnen (Marco)
5. Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder
6. Sonstiges
7. Schlußwort / Ende

TOP 1/2:

Zuerst gab es die üblichen Abkündigungen und Begrüßungen, dann folgte das erste größere Diskussionsthema: Die Probleme der Terra Post. Da eine Ausgabe der TP ausfallen mußte, wird, wie schon in der letzten Ausgabe erwähnt, den Mitgliedern die Mitgliedschaft automatisch um ein Quartal verlängert. Wie es mit der weiteren Zukunft von Rene Kriest in der MechForce aussieht, ist noch ungewiß. Die Herausgabe der Zeitung jedoch wird vorerst von Christian Waidner übernommen.

Von Chear Taing gab es im Anschluß einen Überblick über die gegenwärtige Finanzsituation des Vereins. Genaue Angaben könne jederzeit erfragt werden, an dieser Stelle soll nur erwähnt werden, daß die MFG 1998 einen Überschuß erwirtschaftet hat.

Der Mitgliederstand 1998 betrug 161 Mitglieder, zur Mitgliederversammlung betrug die Zahl genau 200.

Es wurde noch einmal festgestellt, daß aus Kostengründen keine Zahlungsaufforderungen an Mitglieder verschickt werden.

TOP 3:

Thorsten Altenbeck und Eva Putz wurden zu Kassenprüfern ernannt.

Der Vorstand wurde ohne Gegenstimmen oder Enthaltungen entlastet.

TOP 4:

a) Christian Waidner gabe einen kurzen Überblick über die gegenwärtige Planung für die Terra Post. Der bisherige Inhalt wurde für gut befunden, das Layout wurde als "zu einfach" kritisiert. Als Vorschlag wurde die Einführung von Rubriken "verwandte Systeme" und "Tauschbörse" diskutiert.

Weiterhin wurde angefragt, ob die Mechbögen der TP in der MFG offiziell spielbar sind. Im Augenblick ist dies nicht der Fall. -> Die Diskussion wurde dem AK Chapter & Ranking zur Auswertung übergeben.

b) Es folgte ein Überblick über die Internetaktivitäten der MechForce Germany. Seit Anfang Februar gibt es die neue Webseite der MFG, die durchweg gut aufgenommen wurde. Die Ziele, eine Anlaufstelle für deutschsprachige BT-Fans zu bieten, Infos zum Verein anzubieten und als

Werbplattform aufzutreten wurden mit Bravour erfüllt. Deutlich zu sehen ist dies u.a. an den Statistiken für die Domain:

	Hits	Pageviews
Dezember 1998	520	200
Januar 1999	8000	2500
Februar 1999	18000	9000
März 1999	29000	12000
bis 20. April 1999	20000	8000

Hits geben die abgerufenen Dokumente wieder, die gestiegenen Pageviews zeigen, daß sich die Nutzer die Seiten auch ansehen und nicht direkt vom Einstieg aus wieder weitersurfen.

c) Michael Beck gab einen Ausblick auf die Deutschen Meisterschaften im BattleTech. Kritisiert wurde der ungünstige Ort im Süden Deutschlands.

Die DBTM 2000 ist schon in der Planung. Das Turnier wird ganzjährig ausgetragen. Zuerst werden regionale Entscheidungen ausgespielt, dann auf einem der größeren Cons der Deutsche Meister ermittelt. Für dieses Projekt werden dringend noch Mitarbeiter gesucht!

d) Das in der letzten Terra Post vorgestellte Pool-System für Chpterfights wurde mit 2 Gegenstimmen akzeptiert.

Weiterhin wurde das geplante Einzelranking-System diskutiert. Man einigte sich auf ein der MechForce North America angeglichenes System. Die genauen Beingungen werden vom AK Chapter & Ranking festgelegt.

e) Die für 1999 geplanten Cons mit Beteiligung der MFG wurden kurz vorgestellt. Die Termine finden sich in der TP sowie auf der Homepage.

f) Den Mitgliedern wurde das Konzept der Akademien kurz vorgestellt. Die Akademien waren ursprünglich als Unterstützung für die Großkampagnen gedacht. Da diese jedoch wenig Zuspruch finden, wird derzeit daran gearbeitet, die Positionstests in der MFG abzuschaffen und alle Ränge (Clan & IS) nur noch über Akademien zu vergeben. Auf längere Sicht soll es für jedes Haus / jeden Clan eine Akademie geben.

g) Marco stellte nochmals das Kampagnensystem vor, das bisher auf sehr wenig Resonanz bei den Mitgliedern stieß.

TOP 5:

Die Verpflichtungen in den Arbeitskreisen wurden kurz erläutert, sowie neue Mitglieder ernannt.

TOP 6:

Die nächste Hauptversammlung findet zeitlich später statt, der Termin sollte früher bekanntgegeben werden.

Mit Cuongs erstem und einzigem Hammerschlag ging die erste Hauptversammlung zu Ende. Es folgte ein Blutnamensturnier, bei dem Holger Blumensaat als Sieger das Feld verließ.



Siegerehrung

Mitgliedsantrag

Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

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

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

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

Unterschrift: _____

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten):

Für deinen Beitrag erhältst du

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

Zeitschiene 3028

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

Zeitschiene 3058

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

Zeitschiene Clan

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

Mein Wunschmech ist: _____

Hauptzeitschiene: _____

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

- bar
- per Scheck
- per Überweisung
- per Einzugsermächtigung

BLZ, Bank: _____
Kontonummer: _____

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

Review Operation: Stiletto

Angekündigt als ein Szenarioband, der völlig anders ist als alles bisher bekannte, erlaubt Operation: Stiletto dem Spieler statt eine vorgegebene geschichtliche Einheit zu führen, seine eigene Truppe den Gefahren auszusetzen. Nach dieser hochtrabenden Werbung war ich natürlich gespannt, was sich denn nun besonderes in dem Buch verbirgt. Vor allem, da ich die üblichen FASA-Szenariobände wegen der meist schwer spielbaren Truppenaufstellungen (128 Mechs auf der einen, 597 Panzer auf der anderen Seite + 2000 Mann Infanterie auf zwei Karten) nur sehr selten benutze.

Der Band beginnt mit einer kurzen Einleitungsstory sowie mehreren kurzen Textschnipseln, die den Status 3061 in der Chaos March darstellen, danach wird der Plot des Szenarios kurz umrissen: Der Planet Acamar in der Chaos March ist unter Kontrolle von Rebellen geraten. Um den Nachschub an wichtigen Rohstoffen zu sichern schickt General Motors inoffiziell eine eigene Einsatztruppe hin, um den Planeten für sich zu gewinnen. Der oder die Spieler sind Teil dieser Truppe.

FASA's Meinung nach haben sich viele BT-Spieler ihre eigenen Einheiten gebaut, mit denen sie dann ihre Spieleabende durchleben. Um dies zu unterstützen, können die Fights in diesem Band mit jeder beliebigen Einheitszusammenstellung gespielt werden, egal ob die Spieler einer Haus-Einheit, ComStar oder sogar den Clans angehören. Natürlich sind auch komplett neu erstellte Einheiten möglich. Egal welche Möglichkeit gewählt wird, Einstiegspunkte in die Operation: Stiletto werden reichlich gegeben. Nun müssen die Gegner bestimmt werden, bzw. die eigene Einheit konstruiert werden. Hier wird als beste Möglichkeit auf das schon bekannte BattleValue-System verwiesen. Alternativ gibt's auch ein einfacheres Element - Force - Point - System: Jeder Gewichtsklasse auf verschiedenen Zeitschienen werden Punkte zugewiesen. Ein 3025er Light erhält z.B. 4 Punkte, ein mittlerer Clan Mech mit XL-Engine erhält 18 Punkte usw. Damit können nun Truppen zusammengestellt werden. In ähnlicher Art werden die Erfahrungsstufen der Mechkrieger bzw. Infanteristen gewichtet. Schließlich kann man sich auf seitenweise Tabellen typische Lanzen



für sein Haus / Clan aussuchen.

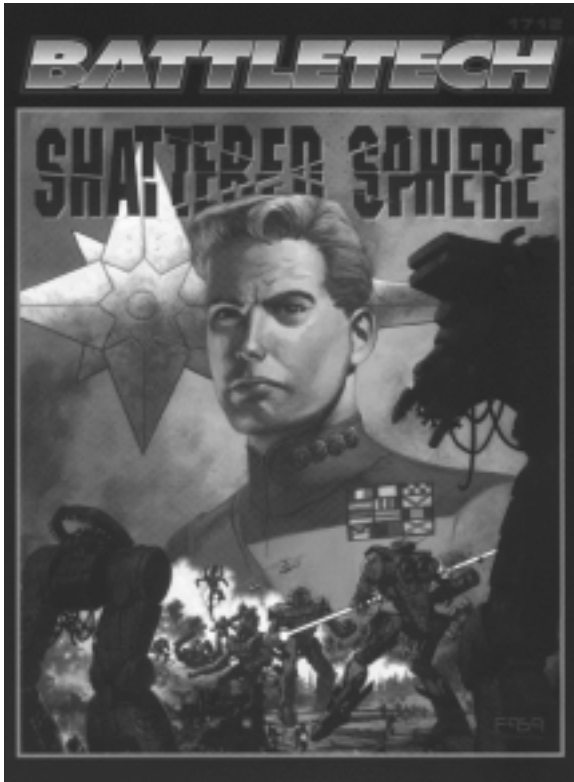
Hat man seine und die Einheit des Gegners zusammen, geht's endlich ans Spiel. Die Szenarien sind in 4 zusammenhängende Kampagnen (die aber auch einzeln gespielt werden können) mit je 4 oder 5 Unterszenarien gegliedert. Man erhält also fast 20 fertige Szenarien, die allesamt recht abwechslungsreich gestaltet sind. Es beginnt mit einem Kampfabwurf, es gibt Kämpfe in den Minen auf Acamar, Nachtkämpfe oder Piratenjagden.

Bei mir hinterließ das Buch einen gemischten Eindruck. Die Szenarien sind wesentlich besser als in anderen mir bekannten Szenariobänden gestaltet, endlich sind sie spielbar. Das vielbeworbene Track-System der verbundenen Kampagnen und die Element - Force - Points sind allerdings geschenkt. Allenfalls die Tabellen der typischen Lanzen aller Häuser und Clans sind brauchbar. Spielen werden die Spieler wahrscheinlich nach BV, da die Force Points nicht zwischen guten und schlechten Mechs und Fahrzeugen einer Gewichtsklasse unterscheiden. Wer Ideen für neue Szenarien braucht, kann beruhigt zugreifen. Nur für das neue Kreativ-System würde ich das Buch auf keinen Fall empfehlen.

Shattered Sphere

ACHTUNG ! Dieser Artikel enthält Informationen aus den amerikanischen Originalen, die noch nicht komplett in Deutsch erschienen sind. Wer sich die Spannung erhalten will, sollte hier aufhören zu lesen.

Anfang 3061 kehrt Victor Steiner-Davion erfolgreich von den Heimatwelten der Clans zurück - in eine Innere Sphäre, die sich radikal verändert hat. Der komplette Clan der



Geisterbären ist in die Innere Sphäre umgezogen; der St. Ives Pakt steht unter Belagerung von Liao; Katrina Steiner-Davion sitzt auf dem Thron New Avalons. Auch wenn die Bedrohung der Clan-Invasion abgewendet ist, steht die Innere Sphäre auf einem schmalen Grat zwischen Krieg und Frieden. Wer wird den Funken entzünden, der die nächsten Welten in Brand setzen wird?

So lautet das Intro zum neuesten Quellenbuch über die Innere Sphäre, "Shattered Sphere". Der knapp 130 Seiten starke Band von FASA bringt die Geschichte auf den aktuellen Stand. Informationen aus fünf Szenario-Bänden, sieben Sourcebook und zahlreichen Romanen werden in

einer kompakten, sehr gut lesbaren Form wiedergegeben. Präsentiert wird das Buch von Jerard Cranston, der dem neuen Präsentor Martial von ComStar, Victor Steiner-Davion, die augenblickliche Lage beschreibt. Dies geschieht nicht in einem einzigen, zusammenhängenden Fließtext, sondern anhand von abgefangenen Geheimdienstberichten, belauschten Gesprächen, Tagebucheinträgen usw. Wenn nötig, gibt es einen kurzen erläuternden Kommentar von Cranston.

Doch nun zum Inhalt. Auf den ersten 10 Seiten wird ein kurzer Abriss über die Geschichte von 2020 (Erfindung des KF-Antriebes) bis 3062 gegeben. Interessant wird die Sektion vor allem durch die Karten der IS in den Jahren 2235, 2570, 3025, 3030, 3040, 3052, 3075 und 3062. Dies sind zwar "nur" politische Karten ohne weitere Details, doch kann man hier sehr schön die Entwicklung bis heute verfolgen. Der nächste Teil, Twilight of the Clans titulierte, faßt die Ereignisse, die zum Ende der Invasion führten, noch einmal grob zusammen.

Es folgen Berichte über jedes großes Herrscherhaus (Federated Commonwealth, Lyran Alliance, Draconis Combine, Capellan Confederation und Free Worlds League). Diese Abschnitte beginnen jeweils mit dem bedeutendsten Ereignis der letzten Zeit für jeden Staat, wie z.B. Coventry für Haus Steiner oder Xin Sheng für Haus Liao. Darauf folgend gibt es wie oben erwähnt, allerlei Dokumente, die stellvertretend den jeweiligen Status des Hauses widerspiegeln. Eine ganzseitige, detaillierte Karte der Besitztümer ist ebenfalls dabei. Abschließend gibt es noch ein round-up der wichtigsten Persönlichkeiten, die, Zitat Cranston: "in der nächsten Zeit eine bedeutende Rolle spielen könnten".

Nach dieser doch recht ausführlichen Sektion über die Innere Sphäre, gibt es noch eine knapp 20 Seiten starke Zusammenfassung über den Stand der Clans, ebenfalls mit Karte (nur Gebiete in der Inneren Sphäre) und den wichtigsten Persönlichkeiten.

Nun kommt der für mich interessanteste Abschnitt, ComStar, Word of Blake und Rasalhague. Beginnend mit dem Fall Terras wird die Situation ComStars sehr genau beschrieben,

auch Rasalhague kommt nicht zu kurz. Die leider etwas wenigen Seiten (zwölf an der Zahl) wimmeln nur so von Andeutungen über geplante und wahrscheinlich schon ausgeführte Verschwörungen des Word of Blake. Bestärkt wird das ganze noch durch weitere Abschnitte in der Peripherie-Sektion, die das Buch abschließt. Wer immer fleißig FASAs Sourcebooks gelesen hat, kann schon ahnen, das wieder etwas großes auf die BattleTech-Fans zukommt. Ich erinnere nur an die ständigen Andeutungen an eine Armee, die irgendwann wieder in die Innere Sphäre zurückkommen wird...

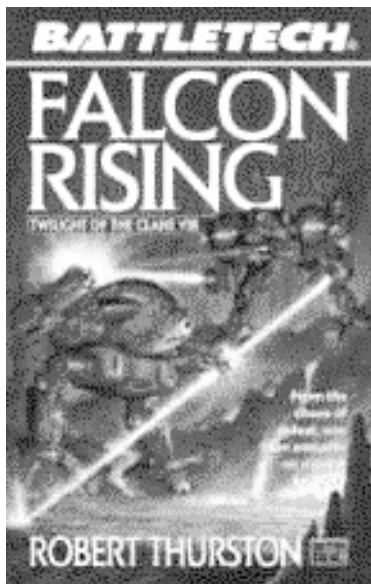
Alles zusammengenommen hat FASA wieder ein sehr gutes Quellenbuch für alle geschichts- und hintergrundinteressierten Fans herausgebracht.

Das Buch bietet zwar hauptsächlich eine Zusammenfassung schon aus anderen Büchern bekannter Fakten, bereichert diese jedoch hin und wieder durch neue Informationen und versteckte Andeutungen. Die Präsentation ist durchweg gelungen, die Grafiken gefallen auch im großen und ganzen. Einzig die Portraits der Personen sollten vielleicht doch teilweise von anderen Künstlern entworfen werden. Wer nur auf regeltechnisch neues Wert legt, liegt hiermit falsch, alle anderen können beruhigt zugreifen. Shattered Sphere, 130 Seiten, 15\$ (je nach Händler 30 - 50 DM).

Rezension: Falcon Rising

Als letztes Buch der "Twilight of the Clans" Serie ist kürzlich auch Falcon Rising erschienen. Nachdem die Invasion der Inneren Sphäre durch die vereinte Streitmacht des Sternembundes schon in Band VII zum Stillstand gebracht wurde, war ich gespannt, was nun noch auf uns zukommt.

In Falcon Rising geht es im groben darum, wie Marthe Pryde ihrem arg gebeutelten Clan wieder auf die Füße hilft; so steht es wenigstens auf dem Klappentext. Die Story beginnt mit Mechkriegerin Diana, freigeborene Tochter von Aidan Pryde einem Held des Clans der Jedefalken, und Peri Watson, einer Wissenschaftlerin. Marthe Pryde hat durchgesetzt, daß Diana am nächsten Blutsnamen-Turnier für den Namen Pryde teilnehmen darf. Doch, wie gesagt, Diana ist freigeboren und daher begegnet sie während ihres Trainings für das Bloodname immer wieder rauflustigen Wahrgeborenen, denen sie die Meinung sagen muß. Nach 180 Seiten Erniedrigungen, Demütigungen etc. kommt dann endlich der große Tag und Diana gewinnt den



Blutsnamen mit Leichtigkeit. Die Geschichte ist bis hierher so unglaublich durchsichtig geschrieben, daß der der Gegner für das Finale, der Ort des selbigen und der Sieger schon seit mindestens 60 Seiten bekannt sind. Der Leser wartet nur noch darauf, daß endlich alles vorbei ist und die eigentliche Handlung beginnt.

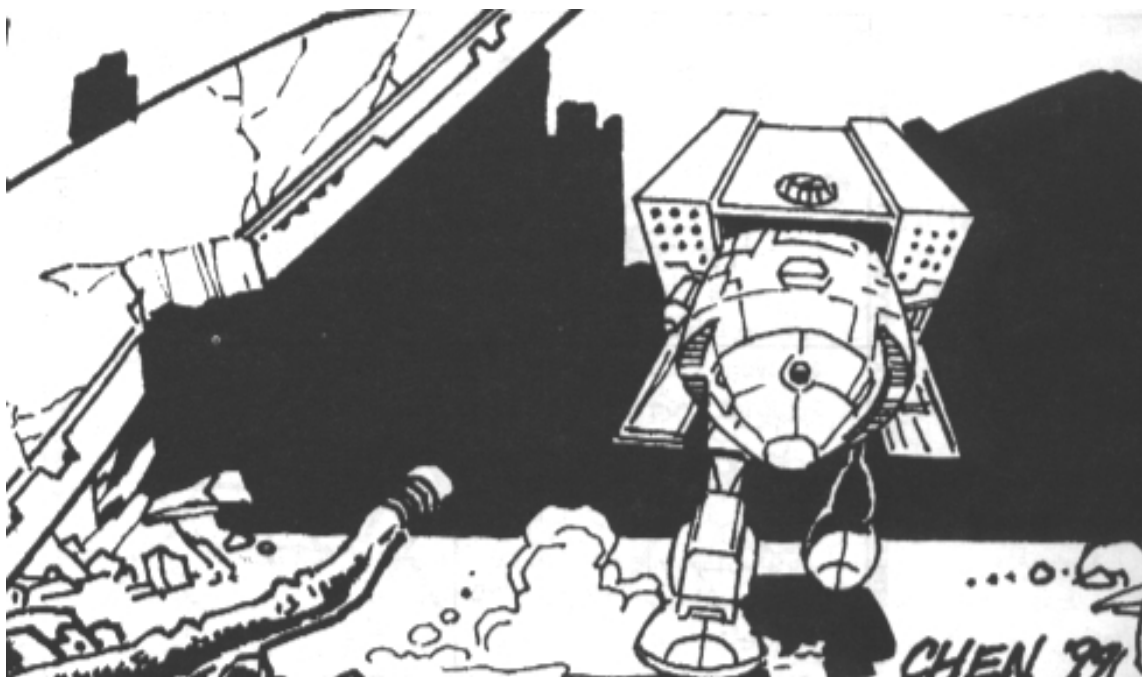
Zu dieser Haupthandlung kommt noch ein wahrhaft brillant erzählter (Ironie!) Nebenstrang. Clan Steel Viper versucht schon seit längerer Zeit, den Jade Falcon ihren Invasionskorridor abzunehmen. Und mit Dianas Teilnahme am Bloodname bietet sich ihnen eine Gelegenheit, das Konklave von der Unehrenhaftigkeit der Falken zu überzeugen. Als Argument wird vorgebracht, daß es eine Schande für die Clans sei, Freigeborene an solchen Turnieren teilnehmen zu lassen. Dieser Intrigenversuch resultiert in einem Trial zwischen Marthe Pryde und Perigard Zalman, dem Khan der Steel Viper. Beide schicken jeweils einen Krieger ihrer Wahl in den Kampf. Für die Jedefalken tritt Horse, ein weiterer Freigeborener an, der natürlich siegt.

Soweit so gut. Jetzt laufen die Handlungen zusammen. Clan Steel Viper gibt sich natürlich nicht geschlagen und beginnt nun den Angriff auf die Korridor-Welten der Jade Falken. Die ersten Angriffswellen laufen gut, bis Marthe Pryde ihre Geheimwaffe enthüllt: Eine Einheit komplett aus Freigeborenen und Solahma-Kriegern bestehend. Mit von der Partie sind Diana, Horse und Joanna (die Bezwingerin von Natasha Kerensky). Nach einem gewaltigen Kampf gegen eine noch gewaltigere Übermacht der Triasch Keshik des Khans von Clan Steel Viper steht Diana am Ende als einzige noch aufrecht. Völlig demotiviert aufgrund der Niederlage ihres Khans gegen Freigeborene ziehen sich die Vipern nach Strana Mechty zurück, um ihre Wunden zu lecken.

Parallel zu dieser Geschichte wird noch eine weitere Handlung vorangetrieben: Peri Watson, die wir schon aus "Freebirth" kennen, entdeckt weitere Hinweise auf eine Verschwörung der Wissenschaftlerkaste. Sie stolpert über eine versteckte Sibko, in der anscheinend ohne Erlaubnis der Kriegerkaste mit Genen von Aidan Pryde herumexperimentiert wird. Beim Spionieren erwischt, werden Attentäter auf sie angesetzt um sie zur Strecke zu bringen, was natürlich nicht gelingt. Wieder erholt, kommt sie auf die geniale Idee, sich in ebendieser Sibko

anstellen zu lassen, um weitere Aktivitäten zu beobachten. Weitere Hinweise führen zu der Vermutung, daß die Wissenschaftler aller Clans zusammenarbeiten, um ihre eigenen Krieger aus den Genen Aidan Prydes zu züchten. Nachdem dies herausgefunden wurde, wird Khan Marthe Pryde benachrichtigt, die dem ganzen dann zumindest innerhalb von Clan Jade Falcon ein Ende setzt.

Ich muß sagen, ich habe seit Freebirth nicht mehr ein so langweiliges und durchsichtiges Buch gelesen. Robert Thurston versteht es einfach, dem Leser alle Spannung zu nehmen. Aus den politischen Intrigen hätte man wesentlich mehr machen können. Auch die Geschichte über die Wissenschaftler hätte weitaus mehr Material hergeben können, sie hätte vielleicht sogar den besseren Hauptplot ergeben. Auch sollte Thurston das Mittel der Übertreibung etwas sparsamer einsetzen, der Endkampf war einfach zu lächerlich. So blöd kann Clan Steel Viper gar nicht sein. Meiner Meinung nach, ist "Falcon Rising" wie auch "Freebirth" in der Twilight-Serie einfach fehlplaziert. Wer einfach gestrickte Mech-Action mag, kann gerne zuschlagen. Den Freunden etwas anspruchsvollerer Plotlines kann ich nur sagen: Finger weg!



First Somerset Strikers *The BattleTech animated series sourcebook*

Allgemeines:

Kosten: 18\$, also ca. 36 DM

Titel: Kennt ihr ja

Format: -> Field Manuals

Als ich mir eines schönen Tages mal was gönne wollte, stolperte ich über 1st SS und hoffte mit dem Kauf dieses Quellenbuches meine Neugier zu besiegen, denn leider (?) kommt man hier nur selten an Aufnahmen der BT-Trickserie 'ran. Ich hatte zwar schon allerhand über die Serie gehört, und zwar war von "supergeil" bis "vollkommener Schwachsinn" so ziemlich alles dabei, aber man will sich ja auch eine eigene Meinung bilden.

Das erste, was mir beim Lesen auffiel, waren die geschmackvollen Farbkombinationen (Ironie!). Ihr glaubt gar nicht, wie übel diese Kombination aus rötlich-pinkem Kühllanzug und Kotz- äh, Verzeihung - jadegrünen Neuroimplantat aussieht.

Das zweite war das geniale Charakterdesign (Sarkasmus!), schon mal einen 1.80m Victor Steiner-Davion gesehen (a.d.R.: in den Büchern wird er als sehr klein beschrieben) und die ausgereiften Bewegungsabläufe (Hohn!). Elementare, die wie Superman durch die Luft fliegen.

Und als drittes schließlich die gekonnte Präsentation und die superbe Art der Zeichnungen (Spott!) - Ihr seht's ja auf den Begleitbildern. Alles in allem dann doch eher BT für die ganz kleinen.

Soviel zur Gestaltung, wenden wir uns jetzt der Serie zu.

Schon die Einleitung á la Star Wars ist aus dem höchsten der Poesie entstanden: (Diese Übersetzung ist sinngemäß, wörtlich übertragen wär's noch schlimmer!)

"Dies ist die Innere Sphäre - Tausende von Menschen besiedelte Planeten. Einst war sie unter dem Banner des Sternenbundes vereinigt, doch während der letzten 300 Jahre wurde sie von schrecklichen Kriegen geschüttelt. Nun erreichte uns ein neuer Feind - Mysteriöse Invasoren, bekannt als die Clans.

Machtvoll und gnadenlos schlugen sie zu und attackierten mehrere Sektoren gleichzeitig. Aber sie machten einen großen Fehler: Sie griffen meine Heimatwelt an! Jetzt, im Geiste des Sternenbundes, haben sich alte Feinde verbündet...und wir holen uns unsere Galaxis zurück!"

Das Buch ist recht gut aufgegliedert: als erstes - nach der Übersicht - kommt die Einleitung mit kurzem Überblick über BattleTech allgemein, dann ein Prolog, den man aber in jedem besseren Quellenbuch findet. Nun folgt ein Episode Guide der ersten Staffel, insgesamt 14 Folgen werden ausführlich beschrieben. Jetzt findet man die Beschreibung der wichtigsten Charaktere und schließlich die der Mechs und Kampfanzüge. Bis zu diesem Kapitel ist übrigens alles in Farbe, ab den Fahrzeugbeschreibungen ist dann alles schwarz/weiß. Nach den Fahrzeugen und Raumschiffen folgt ein Kapitel über Ausrüstung und schließlich Spielinformationen und jede Episode als Szenario.

Auch wenn's bisher nicht den Eindruck machte, aber dieses Buch ist sehr empfehlenswert. In der nächsten Ausgabe erwarten euch vielleicht Übersetzungen der Episoden sowie einiger Charaktere wie Adam Steiner, Zachary Miles Hawkins, Nicolai Malthus und Kristen Redmond.



BattleTech News-Ticker

Hier gibt es wie immer die Liste der gerade erschienenen Produkte sowie eine Ankündigung der neuen Materialien. Bei FASA und Ral Partha muß man mit Terminen dieser Art immer recht vorsichtig umgehen; ein Artikel, der z.B. für April gelistet ist, kann durchaus noch in keinem Laden zu finden sein. Umgekehrt gilt genau das gleiche, es sind halt alles nur Richtwerte.

FASA

Mechwarrior 3rd Edition - Juli 1999
AeroTech 2 - 4. Quartal 1999
Field Manual: ComStar - Juni 1999
MechWarrior's Guide to Solaris VII - 3. Quartal 1999
Field Manual: Capellan Confederation - 4. Quartal 1999
Killing Fields - Juni 1999
MechWarrior: Ghost of Winter - 3. Quartal 1999
MechWarrior: Roar of honor - 3. Quartal 1999
MechWarrior: By blood betrayed - 4. Quartal 1999

RAL PARTHA

Harpy Protomech - April 1999
Siren Protomech - April 1999
Mars Assault Vehicle - Juni 1999
Cobra - Juni 1999
Great Wyrn - Juni 1999
Menshen - Juni 1999
MechCommander Box 1 Clan Mechs - Juni 1999
MechCommander Box 2 Inner Sphere - Juni 1999



Victor Steiner-Davion

MICROPROSE

Seit 11. Juni ist MechWarrior 3 erhältlich. Ein erstes Erweiterungspaket ist für dieses Jahr, das zweite für Anfang 2000 geplant.
Für MechCommander wird demnächst das Expansion Pack herauskommen.

HEYNE

Die Natur des Krieges von Loren Coleman - Januar 2000
Die Spitze des Dolches von Thomas Gressman - März 2000

FANPRO

Hardware Handbuch 3060 - demnächst erhältlich
Shattered Sphere (deutscher Titel noch nicht bekannt) - Herbst 1999

PHOENIX

Die MechWarrior Reihe wird doch übersetzt, jedoch nicht von Heyne.
Blutsverrat von Blaine Pardoe & Mel Odom,
Triumphgebrüll von Blaine Pardoe, und
Väterchen Frost von Stephen Kenson
sollen demnächst im Handel erhältlich sein

Anschrift des Vereins:

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

Adressen der Vereinsführung:

Vorsitzender der MFG:

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

stellv. Chefredakteur

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

Mitgliederbetreuer:

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

Finanzen:

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

Chefredakteur:

Rene Kriest
Sindlinger Str. 50
65795 Hattersheim
Handy: 0172/6642098
email: rkriest@mechforce.de

Projektleiter:

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



Adressen der Akademien / Spielcenter

Innere Sphäre

Wolfs Dragoner

Akademieleiter:

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

Haus Steiner

Akademieleiter:

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

ComStar

Akademieleiter:

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

Gray Death Legion

Akademieleiter:

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

Clans

Clan Ghost Bear

Akademieleiter:

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

Clan Wolf

Akademieleiter

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

Stellvertreter:

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



Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3028

Davion

Davion Heavy Guards RKG "Stärke der Davions"

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

Marik

Duncal Guards, "Enlightened Valor"

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

Liao

2nd Ariana Fusiliers

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

Kurita

8th Sword of Light, The Jade Dragon 1st Batallion, 1st Company "Silent Caracals"

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

2nd Sword of Light, 1st Battalion

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

22nd Dieron Regulars "Vengeance of Dieron"

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

2nd Sword of Light, 2nd Battalion

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

Steiner

32te Lyranische Garde "Killing Shadows"

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

15. Lyranische Garde

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

andere Söldner

"Hamburg Husaren"

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

"Infernal Warriors" Eridani Light Horse

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

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

Marik

Duncal Guards,
“Enlightened Valor”
Kai Lange
Heßlerstr. 105
45329 Essen
Tel.: 0201/333989

Innere Sphäre 3058

Comstar

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

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

Wolfs Dragoner

Davion

Davion Heavy Guards RKG
“Stärke der Davions”
Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205331

Alpha Regiment,
Able Battalion
“Killing Shadows”
Michael Rieck
Hinterfeld 57
41564 Kaarst
Tel.: 02131/64180

Gray Death Legion

Kurita

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

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

First Genyosha
“Legacy of Yorinaga”
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0177/5020689
email: msommermann@mechforce.de

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

andere Söldner

Legion of doom

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

Clan 3058

Ghost Bear

“Natural Born Killers”

2nd Line Provisional Cluster

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

“The Steel Bears”

304th Assault Cluster,

Beta Galaxy

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

Gamma Galaxy

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

Wolf

“Red Death”

Delta Galaxy,

4th Striker Cluster

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

13. Wolfsgarde

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

1. Grauwölfe

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

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

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

1st Wolf Assault Cluster

“The Inquisitors”

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

Nova Cat

489th Assault Cluster

“The Third Eye”

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

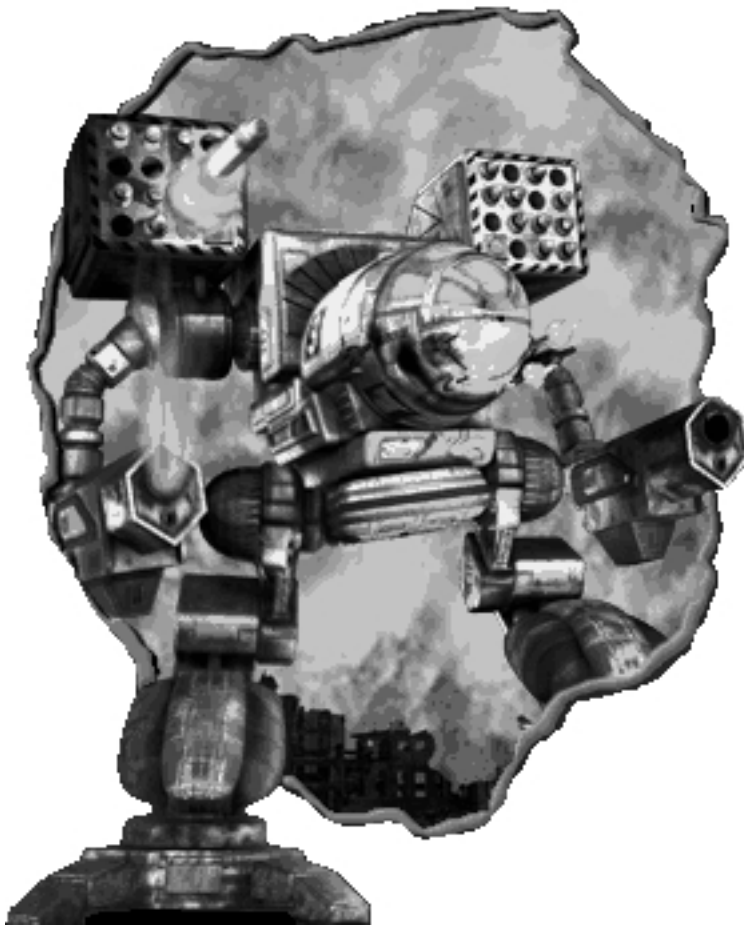
Jade Falcon

Turkina Keshik, Trinary Alpha,

Alpha Talon 3, “Turkina Assaulters”

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

MECH WARRIOR 3



Ihr auftrag: Führen Sie einen vernichtenden Kommandoangriff auf dem Planeten Tranquil aus, und ebnen sie die Oberfläche - inklusive Gebäuden, feindlichen Mechs und Dazern - ein. Der Clan der Nebelparder verdient nur den Tod!

Geschichte der Inneren Sphäre: Der Exodus

Nachdem der Sternenbund am 12. August des Jahres 2781 durch einen Beschluß des Hohen Rates aufgelöst wurde, begannen die Hausfürsten, Teile der Star League Defense Forces für ihre eigenen Zwecke abzuwerben. Als Kerensky dagegen vorging, forderten ihn die Hausfürsten 2783 zum Rücktritt auf.

Im September des Jahres scheint Kerensky angesichts dieser Entwicklung den Plan zum Abzug aus der Inneren Sphäre gefaßt zu haben.

Die Aktivitäten seines Hauptquartiers nahmen dramatisch zu, und die HPG-Station auf New Earth war nahezu ununterbrochen in Betrieb. Am 14. Februar 2784 kam es zu einem Treffen von über 100 Divisionskommandeuren und ebenso vielen randniedrigeren Offizieren in einer leeren Lagerhalle auf Terra, bei dem General Kerensky und sein Stab den erstaunten Offizieren seinen Plan für die "Operation Exodus" erklärte. Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer durch die SLDF, und schon bald gab es kein Mitglied der Regulären Armee oder Sternenbund - Flotte mehr, das nicht davon wußte. Trotzdem erfuhren die Großen Häuser nichts davon. Nur Koordinator Minoru Kurita hegte möglicherweise einen Verdacht. Jeder einzelne Soldat bekam

Gelegenheit sich für oder gegen den Exodus zu entscheiden, und über 80% der SLDF wählten den Abflug. Einige wenige komplette Einheiten stimmten für das Verbleiben in der Inneren Sphäre und spielten, wie die Leichte Eridani Reiterei, in der späteren Geschichte der Nachfolgestaaten eine wichtige Rolle. Die meisten Einzelpersonen, die sich gegen den Exodus entschieden, fielen später in der Uniform eines der Nachfolgehäuser.

Am 8. Juli 2784 übermittelte General Aleksandr Kerensky den am Sprungpunkt des New Earth -

Systems und in 50 weiteren Systemen der Inneren Sphäre versammelten Kampfschiffen und Truppentransportern eine nur aus einem Wort bestehende Nachricht: "Exodus". Über tausend Schiffe traten auf diesen Befehl hin in den Hyperraum ein. General Kerenskys Konvoi flog so schnell es ging und mit geringstmöglichem Kontakt mit Außenstehenden ins Draconis - Kombinat, wo sich ab dem 2. Oktober seine gesamte Flotte über New Samarkand sammelte. Auf Anfragen teilten die Schiffe nur mit, sie befänden sich auf "ausgedehnten Manövern". Am 12. Oktober warteten 1349 Truppentransporter mit über 100 Divisionen und deren Angehörigen im System von New Samarkand, eskortiert von 402 Kampfraumschiffen. Sie warteten bis zum 5. November, dem Tag, an dem General Aleksandr Kerensky, nachdem er in seiner letzten Funktion als Lordprotektor die sterblichen Überreste Stefan Amaris' und seiner Angehörigen der medizinischen Fakultät der Universität New Samarkand übergeben hatte, den Aufbruch in die Peripherie und die Tiefen des Alls befahl. Es dauerte einen ganzen Tag, bis alle Schiffe das System verlassen hatten. Das letzte Schiff, das von New Samarkand aufbrach

war Kerenskys Flaggschiff, die SBS McKenna's Pride. Der letzte Funkspruch des Schiffes, von dem angenommen wird, daß ihn Kerensky selbst formulierte, lautete: "Denen, die wir zurücklassen, möchte ich sagen, daß wir keine Möglichkeit sehen, in einer Zivilisation zu leben, die jene Ideale verwirft, an denen sie vormals ihre ganze Existenz ausrichtete. Doch auch wenn wir euch heute verlassen, hoffen wir, eines Tages zurückzukehren."



Die Wacht - Der Geheimdienst der Clans

Übersicht

Für die Menschen, die nach dem Weg der Clans leben, der Ehre und Fairness über alles erhebt, sind die Geheimnistuerei und die Skrupellosigkeit eines funktionierenden Geheimdienstes ein fremdartiges Konzept. Die Clans sind primär eine Kriegergesellschaft, die Ehre versucht im Kampf zu gewinnen. Da ihnen das Training und die Gewohnheit an die meist sehr subtilen Methoden nicht vertraut sind, verachten sie die Leute und Methoden der Dienste in der Inneren Sphäre. Erst der unerwartete Erfolg, den die Innere Sphäre ihnen zu verdanken hat, hat die Führer der Clans davon



überzeugt, eine ähnliche Organisation aufzubauen. Obwohl die Technik und das Personal vorhanden sind, behindern die Vorurteile gegen diese Art Arbeit doch ungemain.

Das größte Problem des Oberkommandos stellt eine Entwicklung dieser Dienste dar, die sich mit dem Weg der Clans deckt. Vielleicht wird dies die Clans daran hindern, jemals eine derartig effektive Organisation wie in der Inneren Sphäre aufzubauen. Von den sechs Invasionsclans - Ghost Bear, Smoke Jaguar, Steel Viper, Nova Cat, Wolf und Jade Falcon - haben nur die zwei letztgenannten einen ernsthaften Fortschritt zu verbuchen.

Abgesehen von militärischen Ausklärungsmissionen wie der der Dragoner 3005 existierten keine Geheimdienste bei den Clans vor der Invasion von 3049. Batchalls versorgten die Befehlshaber mit allen relevanten Informationen zur Truppenstärke; es gab keine Gefahr von außerhalb; die Clans liefen keine Gefahr in einen alles verschlingenden Konflikt zu geraten. Nicht nur gab es keine Verwendung

für diese Art Aufklärung, die Sternbündestreitkräfte, die die Clans gründeten, brachten auch keine Erfahrung auf diesem Gebiet mit. Das Geheimdiensthauptquartier und beide Ausbildungsakademien wurden von einem direkten Nuklearschlag getroffen, als Stefan Amaris Terra angriff. Wenige der überlebenden Geheimdienstoffiziere waren in der Position, um Kerensky 2784 bei seinem Exodus zu begleiten. Als eine Gesellschaft, die fast 300 Jahre ohne Geheimdienste ausgekommen ist, fehlen ihnen selbst die fundamentalsten Erkenntnisse: nur ein kleiner Anteil der Geheimdienstarbeit ist wirkliche "Feldarbeit", der größte Anteil von mindestens 90 Prozent liegt auf dem Sammeln und Auswerten von abgefangener Information. Da der durchschnittliche Clankrieger dies nicht weis, kann er unmöglich das Konzept eines Geheimdienstes verstehen oder den Nutzen erkennen. Dadurch gibt sich der existierenden Geheimdienst der Clans bei weiten nicht so erfolgreich wie z.B. SAFE oder die ISF. Nur die Clans Wolf und Jade Falcon haben bisher den wahren Wert erkannt und Netzwerke aufgebaut, die sich mit der Zeit wahrscheinlich mit denen der Inneren Sphäre messen können.

Jeder Clan verfügt über eigene Abteilung innerhalb der Wacht (The Watch), wie der Geheimdienst heißt. Die Gesamtorganisation antwortet dem Großen Konklave, dessen Mitglieder die Verantwortlichkeiten und Missionen verteilen und beschließen.

Da die Kontingente von Clan Ghost Bear, Smoke Jaguar, Steel Viper und Nova Cat im Augenblick unter den gleichen Nachteilen zu leiden haben und nahezu keine Erfolge verzeichnen, nimmt sich dieses Briefing ihnen nicht gesondert an. Die Clans Jade Falcon und Wolf hingegen werden ihrer Gefährlichkeit Tribut zollend in einem eigen Abschnitt behandelt.

Clankrieger betrachten Geheimdienstarbeit als weit unter ihrem Niveau. Als ein direktes Resultat rekrutieren die Clans mit Ausnahme von Wolf und Jade Falcon ihre Mitarbeiter ausschließlich aus den niedrigsten der Freigeborenen. Dies alleine genügt schon, um den schlechten Ruf der Wacht zu wahren, selbst wenn die Arbeit als ehrenhaft betrachtet werden würde. Die Position der Wacht innerhalb der

Gesellschaft der Clans bleibt unbestimmt. Freigeborene Krieger innerhalb der Organisation, trotz der ihnen entgegengebrachten Verachtung, genießen Freiheiten von denen Freigeborenen in anderen Kasten nur träumen können.. Andererseits wird die Arbeit der Wacht so gering geachtet, daß nur der Gedanke an eine Gleichstellung von Geheimdienstler und Krieger eine Beleidigung darstellt. Die Clans, die die Tradition am meisten achten (oft Kreuzritter), behandeln die Mitglieder der Wacht bestenfalls als einer niedrigen Technikersubkaste zugehörig und schlimmstenfalls als Ausgestoßene.

Clan Wolf

Clan Wolf rekrutiert seine Geheimdienstler aus den Reihen freigeborener Techniker sowie ehemaliger Mechkrieger, die altersbedingt oder durch Verletzungen keinen aktiven Dienst mehr schieben. Der am wenigsten konservativste aller Clans fördert talentierte freigeborene Soldaten und benutzt ihre Fähigkeiten, anstatt die Wacht mit unzufriedenen und anderen Außeneitern zu füllen. Clan Wolf behandelt die Mitglieder der Geheimdienstes als eine militärische Unterkaste und gesteht ihnen ein Maß an Respekt zu, das in keinem anderen Clan zu finden ist. Andererseits gibt es natürlich auch, wie in den anderen Clans, Individuen, die dies mit allen Mitteln behindern. Beide Khane, Natasha Kerensky und Phelan Ward, versorgen die Wacht von Clan Wolf zusätzlich mit wertvollen Einblicken in die Politik und Intrigen der Inneren Sphäre. Unter allen Clans ist Clan Wolf derjenige, der die Taktiken der Inneren Sphäre am besten zu nutzen weiß. Die größte Schwierigkeit, die im Geheimdienststraining überwunden werden muß, liegt darin, den Mitarbeitern die kulturellen Vorurteile gegen die teilweise "unehrenhaften" Tätigkeiten ihres Dienstes zu nehmen.

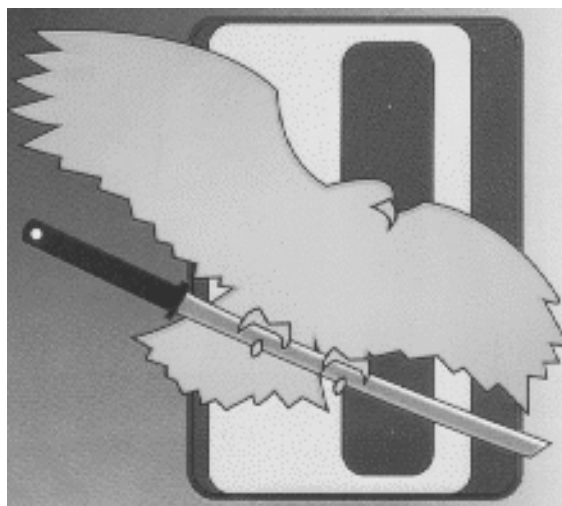
Clan Jade Falcon

Die Jedefalken rekrutieren alle Mitglieder der Wacht aus den Reihen sibko-geborener Krieger, die sich nicht für den aktiven Dienst als Mechkrieger qualifizieren konnten. Wie Clan Wolf behandelt auch Clan Jade Falcon die Mitarbeiter des Geheimdienstes als eine militärische Unterkaste und Rückendeckung von Khan Chistu sichert ihnen den legalen Status eines Kriegers sowie den zugehörigen Rang.

Obwohl die Falken anscheinend einen Dienst aufbauen wollen, der dem Weg der Ehre möglichst nahe kommt, wird auch hier von einigen Hardlinern das ganze Konzept eines Geheimdienstes als unehrenhaft abgelehnt.

Trotzdem diese Version der Wacht weit vor den anderen konservativeren Clans agiert, liegt sie doch noch weit hinter den am wenigsten erfolgreichen Diensten der Inneren Sphäre zurück. Seitdem die Falken schwere Verluste auf dem Planeten Morges aufgrund fehlender Information hinnehmen mußten, konzentriert sich die Wacht stärker auf das Sammeln und Analysieren von Information anstatt zu versuchen, anderer Dienste Arbeit zu verhindern. Dieser neue Ansatz führte auch zum ersten größeren Erfolg den der Geheimdienst verbuchen konnte.

Die Jade Falken Wacht, unter dem Kommando von Kael Pershaw, benutzte das Sammeln und die Analyse der Information um ihren Truppen ein militärische Debakel auf der Welt Borghese zu ersparen. Als sich die Frontlinien der Clan Invasion veränderten, zog das Vereinigte Commonwealth seine Garnisonstruppen von der



Welt ab, was den scheinbar verteidigungslosen Planeten zu einem verlocken Ziel für die Invasion machte. Aufgrund von Pershaws Empfehlung, die auf Berichten der Wacht basierten, schickte Khan Chistu nur ein einzelnes DropShip und keine ganze Invasionsstreitmacht, wie von weniger vorsichtigen Kommandeuren befürwortet wurde, auf den Planeten. Diese Vorhut stellte fest, daß sich die Situation auf Borghese drastisch von dem Unterschied, was die Clan Kontakte dem Khan glauben machen wollten. Es wurde versichert, daß die Miliz des

Planeten, geführt von einem Söldnerregiment, völlig zerstört war. Doch eben diese Einheit war keineswegs ein leichtes Ziel und Nachschubeinheiten von den nahegelegenen Frontlinien waren schon auf dem Weg. Hätte Pershaw nicht auf einer Vorausmission bestanden, wären möglicherweise kostbare Ressourcen in eine Mission geflossen, die von vorneherein zum Scheitern verurteilt war. Erfolge wie dieser geben der Politik Chistus, die zu einer Verstärkung der Wacht führt, recht und sollten konservativere Kommandeure doch zum Überlegen bewegen.

Historischer Überblick

Die Clans, eine Gesellschaft deren ultimatives Ziel der Krieg ist, sind die Nachkommen General Aleksandr Kerenskys und seiner Sternenbundarmee. Vor mehr als 250 Jahren führte der letzte große Held des Sternenbundes seine Leute auf dem Exodus in den unbekanntem Weltraum. Innerhalb einer Generation nach der Landung brach die Sternenbundarmee selbst zusammen. Aus der Asche der Zivilisation, die Kerenskys Truppen zu errichten versuchten,



erhoben sich die Clans. Diese Kaste-basierende Gesellschaft glorifizierte ihre Krieger, erhob die Ehre zu einer Religion und propagierte als ultimatives Ziel die Eroberung der Inneren Sphäre um den Sternenbund neu zu errichten.

Anfang des 31. Jahrhunderts spaltete dies die Clans in zwei Fraktionen: die Kreuzritter, die sofort eine Invasion starten wollten um die Innere Sphäre zu erobern und die Bewahrer, die bis zum völligen Zusammenbruch der IS warten wollten um dann die Menschheit zu retten. Die Hoffnung auf Invasion führte zur ersten Geheimoperation der Clans, indem man einzelne Schiffe kaperte und deren Crews befragte. Fälschlicherweise nahm man das niedrige technologische Level der Peripherie als in der gesamten Inneren Sphäre vorherrschend an und beging damit den ersten großen Fehler, der schließlich zum vorzeitigen Ende der Invasion führte. Völlig auf die eigene Überlegenheit vertrauend glaubten die Clans, daß nur militärische Informationen relevant seien.

Neben der Gefangennahme und Befragung von Peripherieschiffen unternahmen die Clans nur drei weitere ernstzunehmende Missionen, um Informationen über die Innere Sphäre zu sammeln. Die Formation von Wolfs Dragonern, die Befragung der Crew der Outbound Light und die Vernehmungen von Gefangenen aus der Peripherie in der ersten Welle der Invasion. All diese Versuche konnten das Scheitern der Invasion nicht verhindern, da die Führer der Clans nur auf das hörten, was sie hören wollten und alles andere ignorierten.

Im Jahre 3000 forderte Khan Nadia Winson des Kreuzritter-Clans der Geisterbären eine Abstimmung über eine Invasion der Inneren Sphäre. Um Zeit zu gewinnen, schlug Khan Kerlin Ward des Bewahrer-Clans der Wölfe einen Kompromiss vor. Anstelle der sofortigen Invasion sollte eine Vorhut geschickt werden. Diese Truppen sollten sich als Söldner tarnen, um die militärischen Kapazitäten der Inneren Sphäre auszuloten. Das Große Konklave stimmte zu und Clan Wolf stellte eine Einheit aus Freigeborenen zusammen, die den Namen Wolfs Dragoner bekam. Die Dragoner verließen den Clan-Raum im Jahre 3004 und machten ein Jahr später Kontakt mit der Inneren Sphäre. Sie begannen ihren historischen Dienst unter allen Häusern und sammelten so Informationen über Politik, Militär und etliches andere. Der Report

an die Clans zeigte, daß die Innere Sphäre weit von einem Zusammenbruch entfernt war und einen mächtigen Gegner darstellen konnte. Dieser Bericht lief allen bisherigen Annahmen entgegen und, da er von Freigeborenen kam, wurde er von den meisten Kreuzrittern einfach ignoriert.

Das Erscheinen der Outbound Light, eines Schiffes von ComStars Explorer Corps, nahe der Smoke Jaguar Welt Huntress, gab den Clans eine weitere Chance, Informationen aus erster Hand zu bekommen. Durch die Befragung der Crew erfuhr Khan Leo Showers vom Zusammenschluß der Häuser Steiner und Davion und daß die Wiederentdeckung von Lostech der Inneren Sphäre auch technisch wieder auf die Sprünge hilft. Somit könnte die Innere Sphäre den Sternenbund selbst wieder errichten. Showers benutzte diese für die Clans umfaßbare Aussicht und die Möglichkeit, daß ComStar vielleicht die Clan-Welten entdecken könnte dazu, um Stimmen für die Invasion zu gewinnen. Nur weil ihm die Crew der Outbound Light Informationen

brachte, die er für seine eigenen Zwecke nutzen konnte, wurde sie überhaupt angehört. Wären die Informationen auch nur leicht anderer Art gewesen, wären sie wahrscheinlich genauso wie die von Wolfs Dragonern dreißig Jahre früher völlig ignoriert worden.

Als die Clans 3049 eine Bresche durch die Peripherie schlugen, nahmen sie auch Gefangene und gelegentlich Bondsman der feindlichen Truppen, die sie vernichteten. Jeder Gefangene wurde verhört, allerdings wurde nur nach militärischen Informationen gefragt: wie viele Regimenter ihnen auf bestimmten Welten begegnen könnten oder welche Arten von Bewaffnung Einheiten haben. Die Idee politisches, ökonomisches oder kulturelles Hintergrundwissen zu benutzen um eine Strategie festzulegen kam den Führern der Clans nie, und die relative Leichtigkeit mit denen die Siege in der Peripherie gewonnen wurden bestätigten dies nur. Geheimdienstarbeit, selbst einfachstes Informationssammeln nahm eine sekundäre Rolle ein.

WolfNet Archiv

Datei: 48431-WC7-1/17/50

Das folgende Dokument ist eine Abschrift einer heimlich aufgenommenen Befragung, die einem Agenten des WolfNet von einer Quelle innerhalb des Clan Wolf zugespielt wurde. Das Subjekt der Unterredung wurde als ein Mechkrieger der Inneren Sphäre identifiziert, der der Einheit der Kell Hounds diente. Dieser wurde von Elementaren des Clan Wolf am 13. August 3049 im Rock System der Oberon Con-föderation gefangen genommen.



Die Identität der Interviewer und der Ort der Sitzung sind unbekannt.

Interviewer A: Nennen sie ihren Namen.

Subjekt: Patrick Phelan Kell.

Interviewer B: Phelan, über wie viele Regimenter verfügt das Draconis Kombinat derzeit?

Subjekt: Offiziell haben die Schlangen 100 reguläre Einheiten, allerdings haben sie die DCMS hauptsächlich im verborgenen wieder

aufgebaut, also ist es schwer zu sagen, was wirklich vorhanden ist.

Interviewer B: Wie sieht es mit dem Lyranischen Commonwealth aus? Über welche Truppen verfügen sie?

(KURZE PAUSE)

Subjekt: I weiß es nicht.

Techniker: Ausschläge bis zum oberen Ende der Skala, sir. Er blockiert.

Interviewer B: Wie sieht sein SPL Blutlevel aus?

Techniker: Auf 75 Prozent.

Interviewer B: Gehen sie auf 80 und halten sie mich über die Zeit auf dem laufenden, so daß er für maximal 15 Minuten dort bleibt. Phelan, wir sind Freunde hier, sie können uns vertrauen. Wie viele Regimenter unterhält das Lyranische Commonwealth?

(PAUSE)

Interviewer B: Fahren sie SPL zurück auf 77 Prozent. Er hat keine Widerstandskraft, keine Chemo-Immunität. Er hat nur einen starken Willen, nichts mehr.

Interviewer B: Die Vereinigten Sonnen ... wie viele Regimenter haben die?

(PAUSE)

Techniker: Der Widerstand wächst. Er hat die Vereinigten Sonnen mit dem Lyranische Commonwealth verbunden.

Interviewer B: Wenn sie mir nichts über die Vereinigten Sonnen erzählen können, müssen wir sie über die Zeit am Nagelring befragen.

Subjekt: Nein! Nein, nein, nein ... (KURZE PAUSE) Die AFFS haben 103 Regimenter.

Techniker: Er blockiert immer noch.

Subjekt: Das Militär von Davion und Steiner wurde zu einer einzigen Armee vereinigt, die sich die Armed Forces of the Federated Commonwealth nennen.

Interviewer B: Gut, sehr gut, Phelan. Wie viele Regimenter haben die LCAF? (PAUSE) Bringen sie ihn auf achtzig und sofort wieder herunter. (NICHTMENSCHLICHER SCHREI DES SUBJEKTES) Wie viele Regimenter hat das Lyranische Commonwealth?

(PAUSE)

Subjekt: Einhundertdreiundfünfzig Regimenter. Die fünfundsechzig aus Skye und Tamar haben fragwürdige Loyalitäten, da ihnen der Archon verboten hat, frühere Welten des Tamar-Paktes von Rasalhague zurückzuerobern.

Interviewer B: Sehr gut, Phelan. Arbeiten sie mit uns und wir werden ihnen nicht weiter weh tun müssen.

Die Rache der Schimmelhühner

Hallo, ihr BattleTechianer und BattleTechianerinnen von nah und fern!

In dieser Rubrik werdet ihr ab sofort Karikaturen der Clan - und Inner Sphere - Wappen (-tiere) finden. Sicher wird jeder von euch mal in Buhrufe und mal in Begeisterungstürme ausbrechen - denn:

Bei mir kommt jeder dran! (Solange ich das Wappen habe! Sonst kann ich mir keine Vorstellung davon machen!)

Wer also schon immer mal eine Veräppelung vom Magistracy of Canopus haben wollte, der schicke mir bitte eine Kopie (Keine Diskette!) des Wappens, und ich werde sehen, was sich daraus machen läßt.

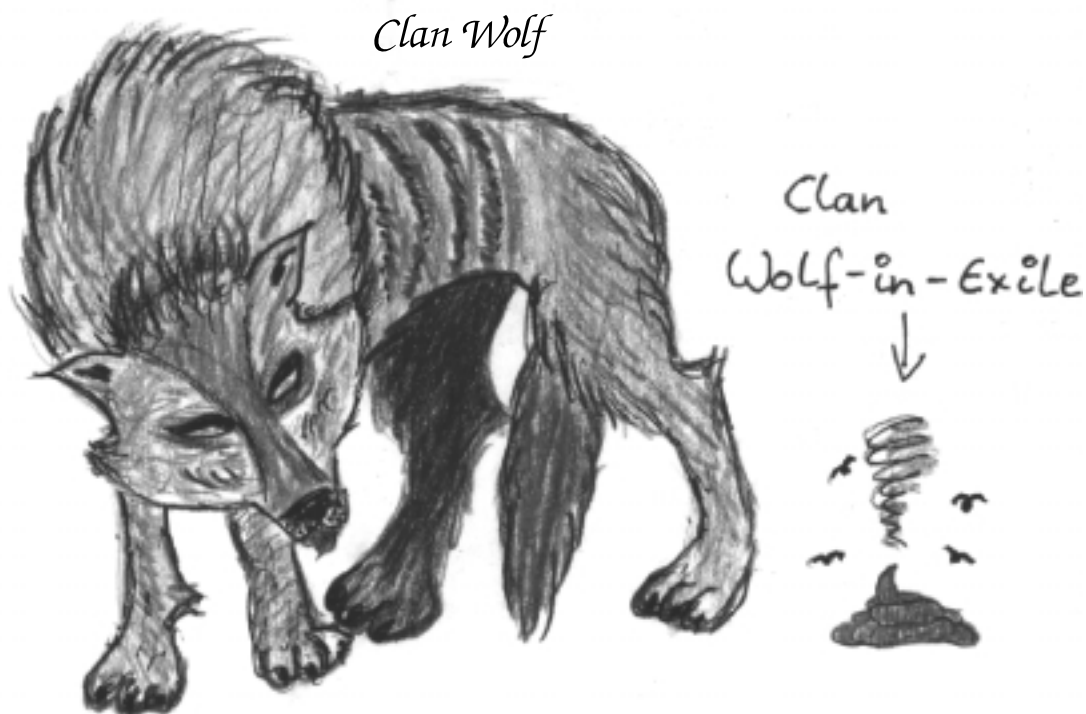
Übrigens stehe ich für eventuelle Racheaktionen (auf der Platte) zur Verfügung. Wer will, kann mir auch seine Meinung schreiben, ich antworte GARANTIERT !!

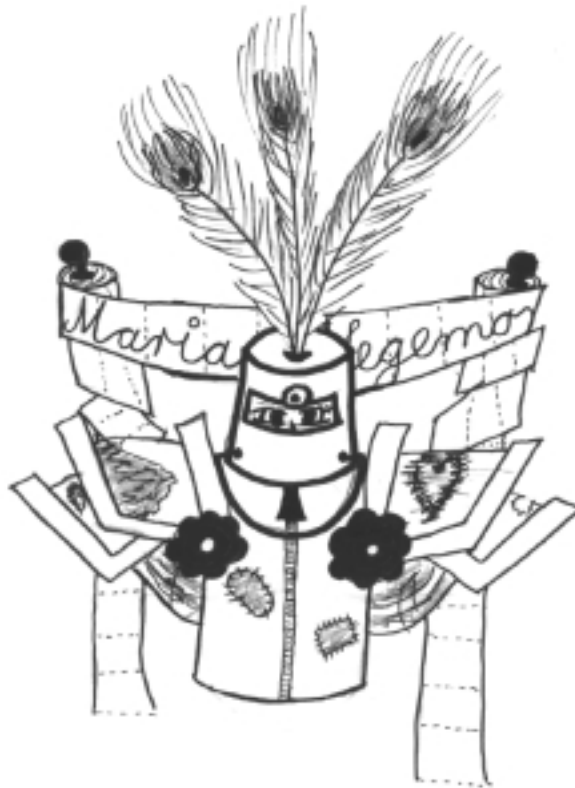
Hier meine Adresse (für Briefbomben und Lobeshymnen):

Eva Putz
Josef-Völker-Str. 7a
55276 Oppenheim

P.S.: Gruß an Franek Kruber (Danke für die Inspiration - ich meine das ernst!)

P.P.S.: Wer Rächtschreipfeller entdeckt, darf sie behalten!





*Marian
Hegemony*

Turnierberichte aus dem Cafe Laudan (Wien)

T u r n i e r v o m 2 7 . J u n i 1 9 9 9

Es handelte sich um ein einfaches Gunslinger. Das ist so ein Turnier, wo sich jeder Spieler einen Mech aussuchen kann, um dann im K.O.-System gegeneinander anzutreten. Es waren einige schöne ausgeglichene Gefechte dabei, wie z.B. ein No-Dachi gegen einen Warhammer; aber es gab auch simple Hinrichtungen, wie ein Thunderhawk gegen einen Falconer, die in fünf Runden vorbei waren. Der erste Platz ging an Zeljko Makaric im Thunderhawk, der zweite an Andreas Petz in einem Grand Titan und dritter wurde Wulff D. Heiss. Anschließend wurde noch ein Grand Melee veranstaltet, den Wulff D. Heiss mit einem Loki für sich entscheiden konnte.

T u r n i e r v o m 2 5 . J u l i 1 9 9 9

Dieses Turnier war ein Lanzenturnier, geteilt in drei Runden, wobei der Sieger mittels eines Punktesystems ermittelt wurde. Die erste Runde war die typische Eröffnungsrunde, nach der noch alles offen war. Die ersten Spieler fielen zwar zurück, lagen aber immer noch gut im Rennen. Die zweite Runde war für manche Spieler das reinste Desaster, ganze Lanzen wurden ohne Gegentreffer zerstört. Bereits jetzt hatten sich die Sieger des Turniers herauskristallisiert, die dann nach der dritten Runde nur in veränderter Rangordnung auftraten:

1. Peter Koch
2. Zeljko Makaric
3. Alexander Lukas

The official How-To-Do-Guide für Zinnfiguren

Teil 1: Der Kauf

Lacht jetzt nicht, auch beim Kauf sollte man auf ein paar Kleinigkeiten achten. Das erspart einem hinterher 'ne Menge Arbeit und Ärger.

- Vergleicht mehrere Packungen des selben Typs: Wo fehlt was, wo ist was doppelt oder wo sind mehrere Konfigs möglich. Daishis z.B. werden gerne mit gleichen Beinen, Thors gerne mit falschen Armen geliefert.
- Paßt auf die Preise auf: Die alten Packungen (blau mit Atlas von Ral Partha) sind generell billiger, dafür ist kein Coupon drauf.
- Bemerkt man Fehler erst nach dem Öffnen, was man übrigens im Laden, am besten gleich nach dem Kauf an der Kasse tun sollte, kann man reklamieren. Der Verkäufer muß das fehlerhafte Modell zurücknehmen. Argumente wie "ist schon auf" oder "muß ich nicht" bringen ihm dabei wenig. Er muß den vollen Kaufpreis zurückerstatten.

Ist eure Figur vollständig und habt ihr sie sicher nach Hause gebracht, wird sie meistens sofort zusammgebaut.

Teil 2: Zusammenbauen

Der erste Schritt besteht in der Auswahl des Kleisters. Hier eine kleine Auswahl:

- Uhu: ganz schlecht, egal was für eine Sorte
- Heißkleber: besser als Uhu, hinterläßt allerdings große Spuren (...)
- Pattex normal: trocknet nicht
- Pattex Sekundengel: hält, trocknet schnell genug, Korrektur möglich. Perfekt!

Der 2. Schritt ist die Betrachtung des Mechs:

- viele Teile (7+) oder weniger ?
- wohin gehört was (Dasher) ?
- sind verbogene Teile dabei ?

Jetzt geht's ans Zusammenbasteln:

- erst die Arme an den Torso bzw. den Kopf (Incubus!)
- dann die Beine an den Torso, und jetzt wird's knifflig: Ihr müßt versuchen, falls die Beine nicht eh' schon fest auf der Bodenplatte sind (Thor, Loki) oder die Figur gar keine hat (Daishi), die Beine gleichzeitig zum Torso-ankleben auch an die Platte / das Hüftgelenk (Mad Cat / Marauder II) zu pappen. Es wird beim ersten Versuch mit 70% Wahrscheinlichkeit nicht klappen, aber 1. macht Übung immer noch den Meister, und 2. kann euch die Figur auseinanderbrechen oder einzelne Teile zerbrechen (sehr ärgerlich, denn die bekommt man nur noch mit seeehr vviieel Geduld zusammen) wenn ihr später erst versucht, die fertig an was auch immer für ein Teil angeklebten Beine zurechtzubiegen wenn's mal wieder nicht paßt.
- jetzt erst die Feinheiten wie Antennen oder "Flügelchen" (Marauder II) ankleben.

Wenn eure Figur dann endlich steht und ihr noch Nerven und Zeit übrighabt, könnt ihr ja bemalen. Da fällt mir noch 'ne nette Anekdote ein: Anscheinend hat da jemand einen seltenen Humor. Der hat einen Victor schwarz bemalt, ein schwarzes Filzcape angeklebt und einen durchsichtigen Neonzahnstocher (a.d.R.: es war eine Lego-Antenne) an die Hand geklebt. Das war dann "Darth Victor".

Gute Farben:

- Zitadell
- Ral Partha
- Revell (alles über 2,40 DM ist Wucher!)

Ganz schlecht:

- Textmarker und Filzstift

Schwer zu besorgen, aber trotzdem gut ist Autolack von VW. Ja, ich meine das vollkommen ernst! Der hat 'nen gleichmäßigen Strich, läßt die Feinheiten übrig und sieht gut aus. Aber bitte nur VW, andere sind zu zäh! Und man sollte keine Sprühfarbe benutzen.

Techniken:

- Airbrush: Hab' ich zwar noch nicht probiert, sieht aber gut aus. Für Anfänger kaum zu empfehlen.
- Pinsel: Die gute alte Methode. Am besten verschiedene Stärken: 1/3 oder 1/4 für die Feinheiten, 3-5 für größere Flächen.

Immer zuerst die Grundierung! (Geht zwar auch ohne, sieht aber über aus)

Ist die Figur fertig bemalt, kann man durchaus noch Einheitsabzeichen (als "Tattoos" erhältlich) aufkleben. Macht sich ganz gut, ist aber nicht unbedingt einfach.



Wolf Spirit

Die Zeit ist gekommen. Clan Wolf ist zum Kampf bereit

Seit begrüßt Krieger des Wolf Clan.

Dies ist die zweite Seite der Wolf Clan Akademie in der MFG e. V.. Wir müssen leider feststellen, daß die Reaktionen von euch ziemlich sparsam waren (keine). Wo bitte schön sind die Wolf Clan Krieger, die sich im Test mit den Besten messen?

Laufen dort draußen nur Mechkrieger herum, oder geht ihr heimlich bei anderen Clans zum Test? Ihr könnt euch zur Terminabsprache bei Akademieleiter Franek Kruber oder bei dem stellv. Akademieleiter Johannes Lazar melden. Die Adressen und Telephonnummern stehen in dieser Terra Post Ausgabe.

Dabei sind besonders die Chapter in Essen, Mülheim und Köln gemeint. Natürlich auch alle anderen Spieler. Das Chapter in Hamburg kann sich beim Akademieleiter der Ghost Bears, ebenfalls in Hamburg melden. Er hat die Unterlagen der Wolf Clan Akademie. Die Ergebnisse müssen dem Akademieleiter natürlich Schriftlich mitgeteilt werden.

Außerdem besteht für die Clan Krieger, bei denen keine Akademie existiert, die Möglichkeit bei uns zu Testen. Da eine Allgemeine Clan Akademie entwickelt wurde.

Wir kommen nun zu einem Kurzgedicht einer Wolf Clan Geschko: "Beklage dich nie über die kleinen Unvollkommenheiten eines Jade Falcon, den sie haben ihn daran gehindert in einem besseren Clan zu Kämpfen".

Rubrik der Wolf Clan Krieger, die den Positionstest bestanden haben.

Namentlich sind dies:

Johannes Lazar

Andreas Stöhler

Beides Starcommander des:

279th Battle Cluster, Trinary First, Alpha First Star, "Hot Iron"

Nun zu einer neuen Rubrik. Krieger die den Bestätigungstest bestanden haben.

Namentlich sind dies:

Johannes Lazar Star Captain

Holger Matschuck Star Colonel

Beides Krieger des:

279th Battle Cluster, Trinary First, Alpha First Star, "Hot Iron"

Hierbei ist Holger Matschuck besonders zu erwähnen. In einer Taktisch und Würfeltechnisch hervorragenden Leistung, ist es ihm gelungen seinen Rang zu erreichen. Er hat die Theorie Tests beide mit der maximalen Punktzahl (10) abgeschlossen. Beim Gefecht 1 gegen 1 seinen Gegner getötet und sein Szenario ohne eigenen Verlust bestanden und dabei eine theoretisch höhere Punktzahl als die erlaubten 40 Pkt. erspielt.

Es steht natürlich außer Frage, daß beide Offiziere ihre Ränge nicht als Dauereinrichtung betrachten, sondern sich nach Ablauf eines Jahres einem neuen Test unterziehen...

Dies für unsere zweite Seite, alles weitere später. Und denkt immer daran!

Auf der Platte gegeneinander, hinter der Platte miteinander!

Seyla

Contermine

Datum: 21. - 22.8.99
Convention: RatCon
Ort: Fritz-Henßler-Haus
Geschwister-Scholl-Str. 33-37
44112 Dortmund

Tel.: 02581/5087
Fax.: 02581/5086
email: andre@strotmann.de

Was geht?
Offizieller FanPro Con. Spielrunden: DSA, Armalion, Shadowrun, BattleTech, Firestorm, Chronopia
Deutsche Meisterschaften: Armalion, Chronopia, Warzone, Xena/Hercules, Warzone, Xena/Hercules. Diverse
Einführungsrunden, Autorenspielrunden
DSA, Multiuser - Shadowrun,
Miniaturenwettbewerb in den Kategorien:
Einzelfigur, Großfigur, Armalionereinheit und Vignetten und Dioramen. Filmnacht, Tombola. Die MFG wird präsent sein
Samstag 10 Uhr durchgehend bis Sonntag 18 Uhr, Eintritt 8 DM pro Tag, 12 DM für beide Tage

Kontakt:
Arnfried Klipper
Freitags von 12 - 16 Uhr unter
Tel.: 0211/92430
email: arnfried@fanpro.com
<http://www.fanpro.com/ratcon/ratcon.html>

Datum: 4. - 5.9.99
Convention: MÜSTIC VI
Ort: HoT Warendorf
Zwischen den Ensbrücken

Was geht?
Die Münsterländer Rollen-, Tabletop- und Brettspielconvention. Nonstop von Samstag 10 Uhr bis Sonntag 20 Uhr.
Übernachtung im Saal mit Schlafsack möglich. Eintritt: 5 DM für einen, 8 DM für zwei Tage. Frei für GFR-Mitglieder.

Kontakt:
André Strotmann
Bahnhofstr. 22
48231 Warendorf

Datum: 17. - 19.9.99
Convention: Braunschweiger Aktionstage Science Fiction
Ort: Braunschweig

Was geht?
Als Gäste werden erwartet: Torsten Dewi von ProSieben, Peter Terrid, SF im PR Autor, Nicolai v. Michelewski - Journalist und Autor der Mark Brandis Reihe, Christel Scheja - DSA Autorin und Zeichnerin, Peter Scigalla - Dipl.-Ing. mit dem Thema 3D und Computer, Holger Delfs - Trickspezialist (u.a. Babelsberger Filmstudios) und viele Fans. Angefragt sind überdies: EvaHabermann (Schauspielerin - LEXX) und das PR Reißzeichner Team (Computeranimation). Auch hier wird es Übernachtungsmöglichkeiten geben. (12,- DM mit Frühst. je Nacht). Bis zum 30.Juni 1999 kostet der Con 30,-, danach 35,- DM. Kinder unter 12 Jahren sind kostenlos, es gibt eine Kinderbetreuung

Kontakt:
www.sciencefiction.de

Datum: 8. - 10.10.99
Convention: PentaCon
Ort: Jugendzentrum "Ampel"
Lerchenweg 10
Stade bei Hamburg (Zufahrt wird beschildert)

Was geht?
Von Freitag ab 18 Uhr bis Sonntag ca. 12 Uhr könnt ihr euch die Nächte und Tage bei Rollenspielen (alle Genres sind vertreten) und Tabletops um die Ohren schlagen. Das ganze Wochenende kostet 5 DM pro Nase (Glücksritter dürfen auch um den Eintritt feilschen, d.h. würfeln). Es gibt, wie jedes Mal, gutes Essen (auch heiß) bis spät in die Nacht in unserer Con-Kantine (Preise sind gewohnt niedrig). Natürlich kann man

auch kostenlos in den Con-Gebäuden
übernachten, oder aber durchspielen bis der
Arzt kommt.

Kontakt:

JUZ Ampel
Tel.: 04141/88146
Fabian Bohlmann
Tel.: 04141/45558 (ab 19 Uhr)

Datum:

21. - 24.10.99

Convention:

Spielemesse Essen

Ort:

Messegelände Essen

Was geht?

Spiele ohne Ende, inklusive einer Halle für
Rollenspieler. MFG wird präsent sein

Datum:

4. - 5.12.99

Convention:

MART 24

Ort:

Forum der Jugend
Neckarpromenade, Mannheim

Was geht?

Thema: Kraft der Elemente. Brett-, Rollen-
und Computerspiele, Tabletops, Trading-
Cards, Turniere.

Sa. 11-24 Uhr, So. 10-19 Uhr, Eintritt frei.

Kontakt:

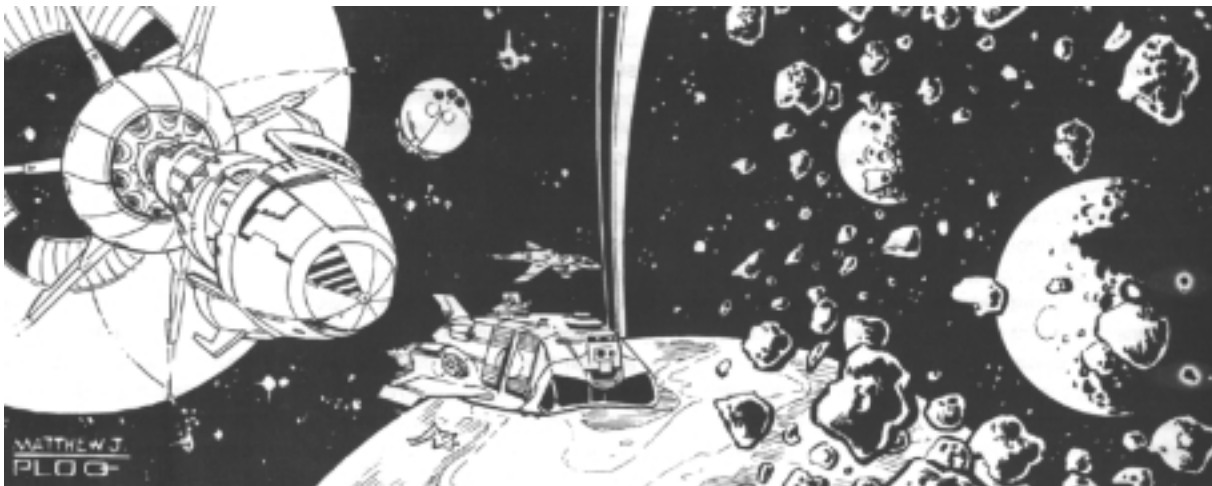
Fantasy Unlimited
homepage: members.tripod.de/MART



Der Positionstest

“Wo ist dieser verdammte Sohn einer Freigeburt? Eben noch stand der Pouncer-Prime neben dem Rest des Sterns, gegen den ich meinen Positionstest durchführen muß. Doch nun sind nur noch der Ice Ferret-D, der Timber Wolf-A, der Timber Wolf-B und die Dire Wolf-Prime zu sehen, was für eine Herausforderung für ein Mitglied der Kriegerkaste. “Hör auf mit dem Versteckspiel und komm raus du Freigeburt! Auf einmal zuckt eine blauer Lichtblitz knapp an dem Cockpit meines Timber Wolf-A vorbei. Das war sein Fehler, denn nun habe ich seine Position hinter einen bewaldeten Hügel ausgemacht. Mein Zielcomputer zeigt eine Entfernung vom 690m an, genau die Reichweite meiner Primärbewaffnung. Ich beschleunige meine Maschine leichtfüßig auf 86 km/h um auch meine Sekundärbewaffnung einsetzen zu können. Ein weiter Lichtblitz zuckt knapp an meinem Timber Wolf vorbei. Diese Freigeburt hat den Vorteil eines Feuerleitcomputers, den wird sie aber auch bitter benötigen. Ich habe immer noch keine Zielerfassung, da sich diese rüdig Freigeburt immer noch hinter einem Hügel versteckt. Zwei weitere blaue Lichtblitze zucken auf mich zu und ich bewege mich gekonnt zur Seite, aber wie von Geisterhand gelenkt, schlägt einer der beiden Strahlen in meinen linken Arm ein und schmilzt mir fast eine Tonne Panzerung weg. Durch den plötzlichen Gewichtsverlust gerät die Maschine ins wanken, aber trotz der hohen Geschwindigkeit behalte ich die Kontrolle über

meine Bewegungen und schaffe endlich eine erfolgreiche Zielerfassung und schon zucken 2 blaue Lichtblitze von meiner Position auf den Pouncer, doch beide schlagen in den Hügel ein und nur eine kurze elektrische Entladung tanzt über das Ziel ohne Schaden anzurichten. Während sich meine PPKs aufladen erklimme ich auch einen Hügel um in eine bessere Schußposition zu gelangen. Auf meiner neuen Position zeigt mit der Zielcomputer eine Entfernung von 360m an. Nun bekommt der Pouncer die geballte Kraft eines Timber Wolfs zu spüren! Die KSR schaltet nicht auf, aber eine PPK und ein Impulslaser brennen sich über die Panzerung meines Gegners. Die nächsten Augenblicke behalten wir beide unsere Positionen und ein Doppeltreffer bringt meine Maschine ziemlich ins Wanken. Aber trotz des Verlustes von fast 2 Tonnen Panzerung in den Torsobereichen bleibt mein Omni-Mech stehen. Ein leichter Regenschauer hat eingesetzt und man kann sehen, wie das Wasser um den Pouncer herum verdampft wenn es den Rumpf erreicht. Auch die Temperatur in meinem Cockpit steigt langsam immer weiter an. Bei der nächsten Salve treffen mehr Laser, aber die KSR hat ihr Ziel immer noch nicht erkannt. Nach dieser Breitseite kommt der Pouncer mächtig ins Wanken und sein Pilot merkt, daß er bei diesem Schlagabtausch nicht viele Chancen hat und aktiviert seine Sprungdüsen um die Entfernung wieder zu erhöhen. Ich beschleunige, um meine gute Position zu halten und treffe wieder ins



Ziel. Da der Pouncer sehr heiß geworden ist, macht er eine kurze Feuerpause, welche ich dazu nutze, um dichter an ihn ranzukommen. Die KSR hat immer noch keine Zielerfassung und langsam glaube ich, das etwas an der Zielerfassung kaputt sein muß. Ein neuer Lichtblitz fliegt auf mich zu, und schält mir eine Tonne Panzerung vom rechten Bein. Ich erwidere das Feuer und nun haben auch die Raketen aufgeschaltet. Diese Breitseite hat die Reaktorabschirmung des Pouncer endgültig ausfallen lassen und der Omnimech verschwindet in einer gewaltigen Reaktorexpllosion.

Als nächsten Gegner wähle ich den Ice Ferret, was sich später als Fehler rausstellen sollte, da ich zu beschädigt war, um den Test fortzuführen. Dieses Gefecht war ziemlich schnell zu Ende, da wir uns auf fast freiem Feld und einer sehr kurzen Entfernung gegenüberstanden. Nach meiner ersten Salve sah der Ferret wie eine Kraterlandschaft aus und die zweite Salve beseitigte dann auch noch den Rest der Panzerung. Der Ferret ging aber nicht kampflös unter und brannte mir einige Narben mit seinen Impulslasern über die Panzerung, was mich weitere 2 Tonnen Ferro-Fibrit kostete. Den Todesstoß verpaßte ich dem Ferret, als sich eine meiner PPKs durch den Kopf des Omnis bohrte

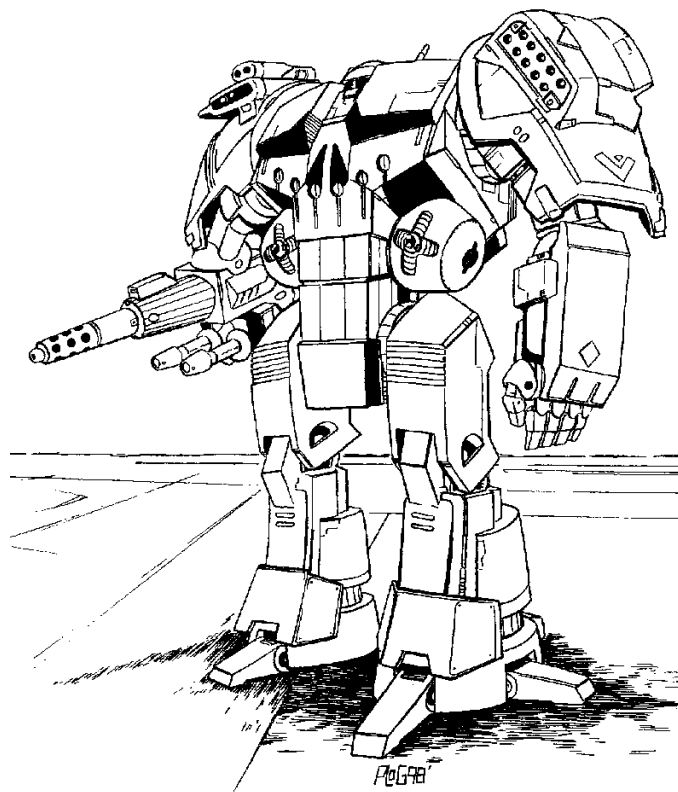
und das letzte Fünkchen Leben aus meinem Gegenüber blas.

“Wollen Sie den Positionstest fortführen, Frapos? Ich überlegte kurz, ob ich den Positionstest fortführen sollte, doch ein Blick auf den Bordcomputer sagte mir, das ich lieber auf die nächste Möglichkeit warten sollte. Mein Gewicht war auf knapp unter 70t gesunken und am linken Arm und am rechten Bein gab es so gut wie keine Panzeung mehr. Dieser Zustand würde mich nicht lange gegen einen Timber Wolf oder einen Dire Wolf überleben lassen.

“Nein,ich verzichte auf die Fortführung des Positionstestes. Aber ich merke mir,daß ich beim nächsten Mal eine der gefährlicheren Maschinen zuerst fordern werde, solange ich noch über genug Panzerung verfüge, um das Gefecht zu überstehen. Mit diesen Gedanken marschiere ich vom Schlachtfeld, um meinem OmniMech für das nächste Gefecht aufrüsten zu lassen.

2 Stunden später stand ich vor meinem Khan und wurde in den Rank eines StarCommanders des 4th Striker Cluster “Red Death gehoben und habe nun das Privileg erhalten, meinen Timber Wolf-A bei bedarf zu einem Timber Wolf-C umzurüsten.

Sollen meine Feinde erzittern, denn nun kommt StarCommander André vom 4th Striker Cluster “Red Death des Wolf Clans.



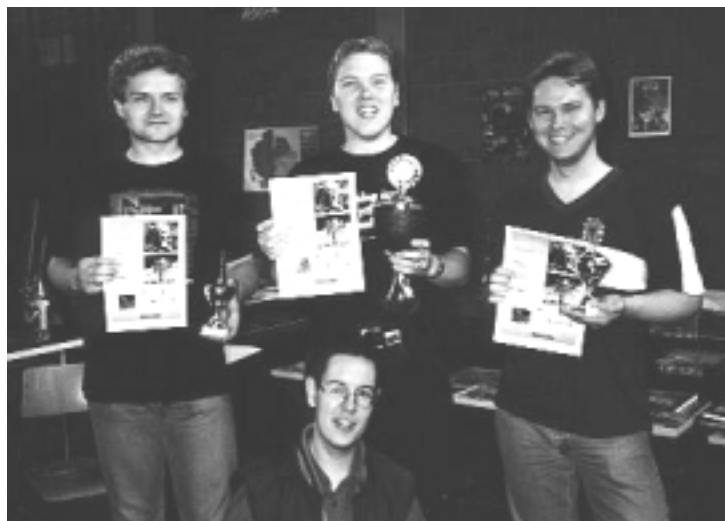
Deutsche BattleTech - Meisterschaft

Am 17. und 18.7 wurde auf dem Fantasy - Spiel - Fest in Rothenburg ob der Tauber der Deutsche Meister im BattleTech ermittelt. Nach eineinhalb Tagen härtester Auseinandersetzungen hat sich Bernd Henschel aus Bornheim als der beste Spieler erwiesen. Er setzte sich im Finale gegen Martin Rosenkranz durch. Dritter wurde Martin Beck.

Alle drei Teilnehmer wurden mit Pokalen, Urkunden und größeren Mengen an Preisen belohnt. Der Sieger konnte sich unter anderem über die Solaris VII Box, diverse Romane, MechWarrior 3, die 3060er Record Sheets mit zugehörigem Technical Readout und den Szenarioband "Twilight of the Clans" freuen. Bis zum vierten Platz geizten FASA, FanPro und Microprose nicht mit Preisen.

Gespielt wurde single-elimination: wer verliert, scheidet aus. In der ersten Runde wurde 3050er Technologie der Inneren Sphäre benutzt, danach 3050er Clan-Material. Es folgte die klassische 3028er Zeitschiene, danach 3055/58 Innere Sphäre. Im Finale war das Technologielevel frei, beide Kontrahenten einigten sich auf 3028. Trotz der Wichtigkeit (oder gerade deswegen), gingen beide Finalisten sofort aufeinander los und schenkten sich nichts. Am Ende des Turniers stand ein würdiger Sieger fest.

Bemerkenswert war vor allem das angenehme Klima während des gesamten Turniers. Der Schiedsrichter mußte nur minimal eingreifen, es gab keine lautstarken Auseinandersetzungen, wie man sie sonst von Turnieren dieses Kalibers gewöhnt ist. Die Atmosphäre war die ganze Zeit kollegial. Aus Sicht des Veranstalters war dies der mit Abstand angenehmste Conauftritt der MechForce. Wir freuen uns schon auf das nächste Jahr. Dann werden sich die Meisterschaften wahrscheinlich auch über das ganze Jahr verteilen. Es sind regionale Ausscheidungen geplant, die dann zum Finale auf einem der größeren Cons führen.



Die Sieger

Die Clan-Ehre

Mehr als irgend ein anderer Faktor, erlaubte es der strenge Ehrencodex der Clan-Truppen, daß ihnen die Inneren Sphäre effektiv widerstehen kann. Auf dem Schlachtfeld folgen die meisten Clan Krieger drei generellen Konventionen, die ihre Kampffähigkeiten gegen IS- Truppen einschränken:

- Die Praktizierung von Duellen,
- die Verweigerung bei Mechkämpfen Nahkampf-Attacken anzuwenden und
- niemals aus einem Kampf zu fliehen, selbst wenn er verloren ist.

Ein Krieger sollte seine eigenen Kämpfe durchführen. Im Kampf wählt er ein Ziel und bekämpft es, bis es zerstört ist. Das ist das Prinzip der Zellbrigen. Die Zusammenfassung von Feuer ist eine feige Taktik, nur akzeptabel, wenn der Gegner mehrere Ziele angreift. Beispiel: Ein Gegner, der einen Mech eines Sterns beschießt, wird von diesem Mech beschossen werden. Greift er mehrere Ziele gleichzeitig an, können sich alle Attakierten zusammen tun.

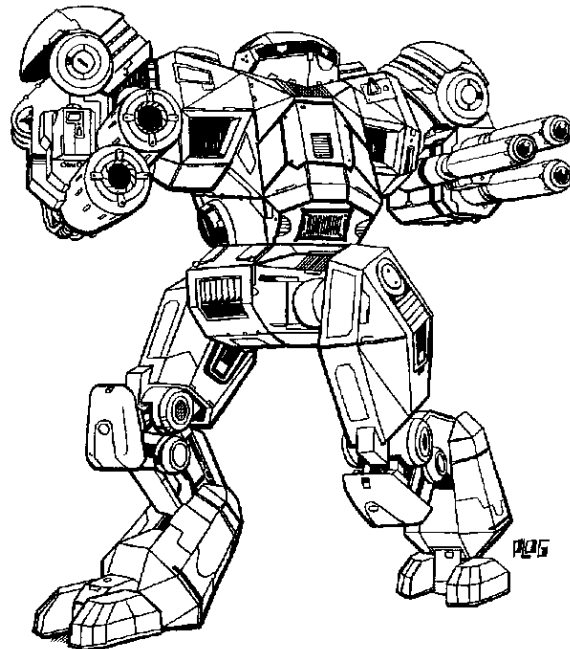
Beginnend mit ihrem ersten Kontakt mit Mechkriegern der Innern Sphäre in der Peripherie, standen die Clans Taktiken gegenüber, die sie überzeugten, daß sich die Menschen der IS ohne Sinn für Ehre verhielten. Als ihr Vormarsch auf Terra angesichts dieser "verräterischen" Taktiken sich verlangsamte, lernten die Clans ihren Ehrencodex unter bestimmten Umständen aufzuheben. Die Reaktionen auf diese enttäuschende Entdeckung waren unterschiedlich.

Die meisten Clan Krieger fuhren damit fort, die Kampfregeln der Clans zu befolgen, weil sie sich weigerten, sich durch Brechen ihres eigenen Ehrencodex auf das Niveau ihrer Gegner herabzulassen. Andere gaben dem Gegner den Vorteil des Zweifels und kämpften in Clanmanier, bis der Feind sich unehrenhaft verhielt. Ab diesem Punkt betrachteten sich die Krieger als nicht mehr an ihre Ehrenregeln gebunden und kämpften ohne Rücksicht auf Konventionen weiter. Einige wenige die glaubten, daß die Mechkrieger der IS eine

ehrenhafte Behandlung unter keinen Umständen verdient hatten und warfen die Regeln der Clans komplett über Bord.

Anwendung im Spiel

Um die Clan Ehrenregeln im Spiel anzuwenden, kann nach vier Stufen gespielt werden. Da strenges Befolgen der Ehrenregeln die Möglichkeiten eines Clan Kriegers sehr einschränkt, kann man sich je nach Erfahrung des Clan Spielers auf eine weniger strenge oder sogar freie Stufe einigen. Die Ehrenlevel sind Vorgaben und alle Spieler sollten sich auf die angewandte Stufe einigen. Ehrenstufe 1 bedeutet strikte Befolgung des Clan Ehrencodex. Auf Stufe 2 und 3 müssen die Regeln nur befolgt werden, bis bestimmte Umstände eintreten. Stufe 4 bedeutet eine totale Aufhebung der Ehrenregeln. Hierbei ist zu anzumerken, daß Einschränkungen für Duelle und Nahkampf-Attacken nur für feindliche Mechs gelten. Clan Krieger dürfen Panzer, Infanterie, Geschütztürme etc. ohne Einschränkung angreifen.



Duellregeln

Unter den ritualisierten Duellregeln, oder dem Zellbrigen, müssen Clan-Krieger ein Ziel für jede Einheit ansagen. Eine typische Herausforderung wäre etwa: "Ich bin Mechkrieger Janosch vom Wolf Clan. Ich steuere den einzelnen Ice Ferret im 279th Battle Custer. Ich beginne hiermit mit den Ritual der Zellbrigen und fordere den Pilot des Marodeurs mit der Einheitsbezeichnung 11 zu einem Duell zwischen Kriegern. In diese Frage der Ehre soll kein Dritter eingreifen!"

Während eines Duells darf kein Clan Krieger eine der beiden duellierenden Einheiten angreifen. Sollte sich eine dritte Einheit der Gegenseite in den Kampf einmischen, darf der duellierende Clan-Krieger diese Einheit angreifen, solange sie sich nicht bereits in einem Duell mit einem anderen Krieger befindet. Der Clan-Krieger darf durchaus zwei oder mehr gegnerische Einheiten bekämpfen, vorausgesetzt keine dieser Einheiten befindet sich in einem Ehrenduell. Ein Duell endet, wenn einer der Beteiligten zerstört bzw. kampfunfähig ist, oder sich vom Schlachtfeld zurückzieht.

Die Zellbrigen Ehrenstufen sind wie folgt:

Auf Stufe 1 hält sich ein Clan Krieger an alle Duellregeln, egal was seine Gegner auch anstellen.

Auf Stufe 2 folgt der Clan Krieger den Ehrenregeln bis die gegnerische Einheit eine Aktion unternimmt, die die Ehrenregeln verletzt (eine dritte Einheit, die sich einmischt; eine Einheit die in ein Duell verwickelt ist, feuert auf eine Einheit, die in ein anderes Duell verwickelt ist, usw.). Jede Clan Einheit, die nach dieser Deklaration ihr Zellbrigen erklärt, kann ohne Ehrverlust angegriffen werden.

Auf Stufe 3 führt jede Verletzung der Clan Ehrenregeln von der Gegenseite, sofort zum "Großen Gestampfe". Die Ehrenregeln sind Null und Nichtig. Sie lassen jedem Clan Krieger die Wahl, jeden Gegner bis zum Ende des Kampfes anzugreifen.

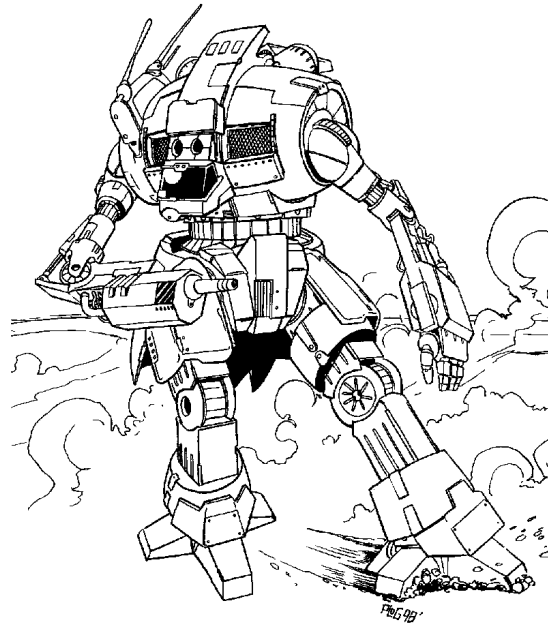
Auf Stufe 4 treten die Ehrenregeln nicht in Kraft.

Nahkampf-Attacken

Anders als die formalen Riten, die zur Regelung von Duellen benutzt werden, ist eine Abneigung der Clan-Krieger gegen Nahkampf-Attacken im Mechkampf eine weit verbreitete Gewohnheit. Die vier Stufen bei Nahkampf-Attacken sind wie folgt:

Auf Stufe 1 führt ein Clan-Krieger niemals Nahkampf-Attacken aus.

Auf Stufe 2 darf ein Clan-Krieger nur eine Nahkampf-Attacke durchführen, falls eine gegnerische Einheit ihn zuerst auf diese Weise angreift. Wenn während der Nahkampf-Phase ein gegnerischer Krieger eine Attacke ansagt, darf jeder Clan-Krieger, dessen Ansage diesem Angriff folgt, den speziellen Mech frei im Nahkampf angreifen.



Auf Stufe 3 erlaubt es eine einzelne Nahkampf-Attacke eines gegnerischen Mechs, den Clan-Kriegern Attacken gegen jeden Gegnermech, für den Rest des Spiels ohne Einschränkung auszuführen.

Auf Stufe 4 ignorieren die Clan-Krieger das Tabu.

Rückzug aus dem Kampf

Clan-Krieger verachten ihre Gegenstücke aus der Inneren Sphäre, weil sie die Bewohner der IS als einen Haufen Freigeburten betrachten, die in minderwertigen Mechs kämpfen. Außer wenn sie den Befehl eines vorgesetzten Offiziers dazu erhalten, bedeutet Rückzug aus einem Kampf gegen einen so minderwertigen Gegner, eine unauslöschbare Schande für einen Clan-Krieger. Wenn sie die Wahl haben aus einem Kampf zu fliehen oder nicht, bevorzugen es viele bis in den Tod zu kämpfen. Die Stufen für die Verweigerung beim Rückzug sind wie folgt:

Auf Stufe 1 zieht sich ein Clan-Krieger nie zurück (Ausnahme siehe oben).

Auf Stufe 2 darf sich ein Clan-Krieger vor feindlichen Mechs von Sternenbundqualität (oder besser) zurückziehen. Aber niemals vor Mechs, Panzern oder Infanterie Einheiten mit 3025er Technologie.

Auf Stufe 3 darf ein Clan-Krieger sich vor jeder Art von Mech zurückziehen. Aber niemals vor Panzer oder Infanterie Einheiten.

Auf Stufe 4 darf ein Clan-Krieger sich jederzeit zurückziehen.

Denkt daran, auf der Platte gegeneinander, hinter der Platte miteinander.

Seyla

Das BattleTech Rätsel

BattleTech gibt es nicht nur in Europa oder Amerika, sondern natürlich auch in Japan. Da die Leute dort allerdings einen etwas anderen Geschmack was Grafiken betrifft haben, hat FASA einige der bekannteren BattleMechs in den japanischen BattleTech- und CityTech-Ausgaben neu gestaltet. Leider können wir aus bekanntem Grunde Bilder von Marauder, Rifleman und Konsorten nicht veröffentlichen, aber diese Auswahl ist auch nicht schlecht. Nachdem diese und andere Bilder auf der Homepage schon seit längerer Zeit verfügbar sind, will ich sie auch Fans ohne Netzzugang nicht länger vorenthalten. Und damit ihr noch ein bißchen mehr Spaß damit habt, könnt ihr ja mal ein heiteres Mechraten veranstalten. Viel Spaß...



Mech 1



Mech 2



Mech 3



Mech 4



Mech 5



Mech 6

Die Lösung:

- Mech 6 - Commando
- Mech 5 - Dragon
- Mech 4 - Enforcer
- Mech 3 - Hunchback
- Mech 2 - Stalker
- Mech 1 - Zeus

Mechdaten: Avatar

Typ: AV1-OK Avatar

Technologie: Innere Sphäre (Level 2)

Masse: 70

Rumpf: Standard

Reaktor: Vox 280 XL

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: keine

Panzerung: unbekannt

Bewaffnung: 1 Diverse Optics Type 20 Medium Laser
2 Diverse Optics Sunbeam Extended-Range Large Laser
2 Shigunga Long Range Missile 20-Rack /w Artemis IV System

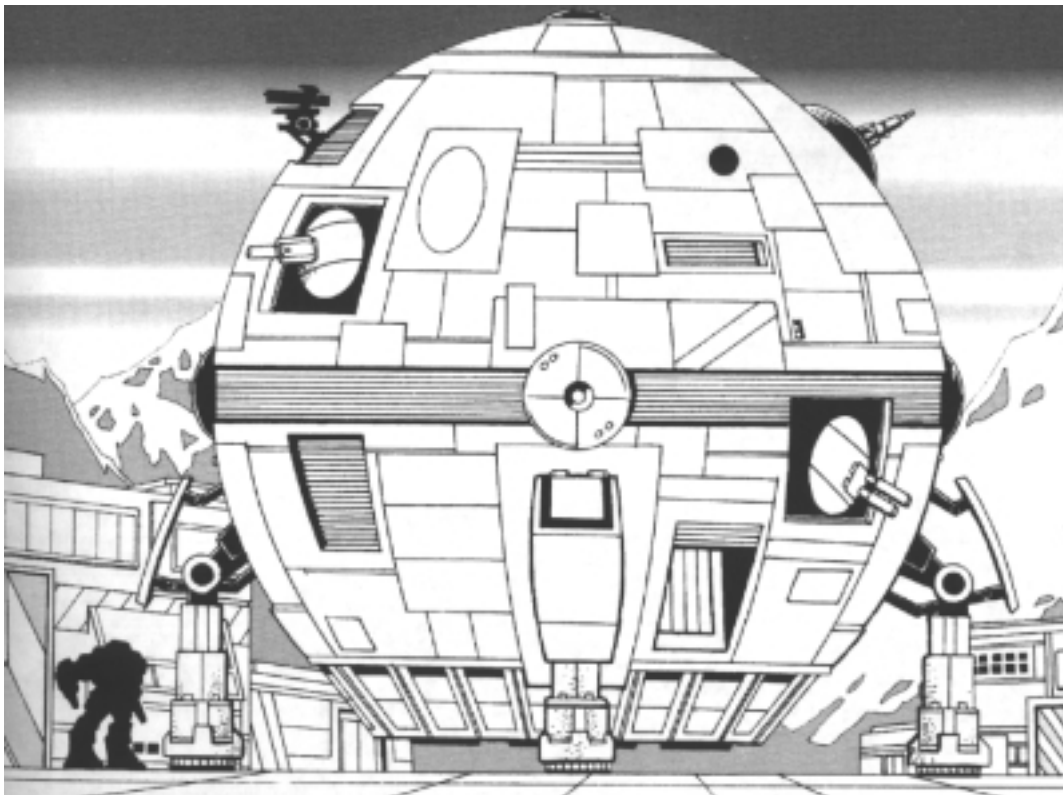
Hersteller: Luthien Armor Works

Funksystem: unbekannt

Ortung/Zielerfassungssystem: unbekannt

Geschichte:

Die Konfiguration K des Avatars ist eine Allzweck Konfiguration. Zu Beginn eines Kampfes deckt er die gegnerischen Mechs mit Raketen und seinen schweren ER - Laser ein. Wenn die Munition für die LSR's ausgeht, ist der Mech meistens im Nahkampf zu finden. Manche Piloten lassen wegen der Hitze die ER-Laser durch normale schwere Laser ersetzen.



Mechdaten: JagerMech

Typ: JM-7D JagerMech

Technologie: Innere Sphäre (Level 1)

Masse: 65

Rumpf: Kallim Type XII

Reaktor: Magna 260

Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h

Sprungdüsen: Northrup 16000

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Kallon Royalstar

Bewaffnung: 2 schwere Magna Mk.III-Laser
2 mittelschwere Magna Mk.II-Laser
1 Arrowlite KSR-6er-Lafette
1 Bical-KSR 2er-Lafette

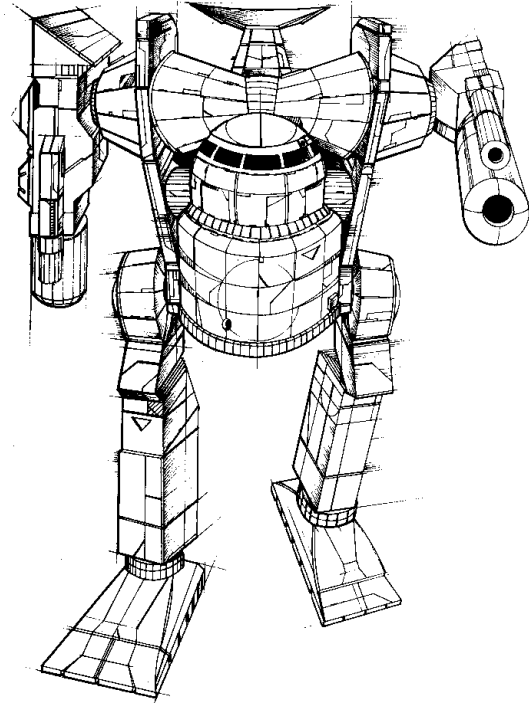
Hersteller: Kallon Industries

Funksystem: Garret T11-A

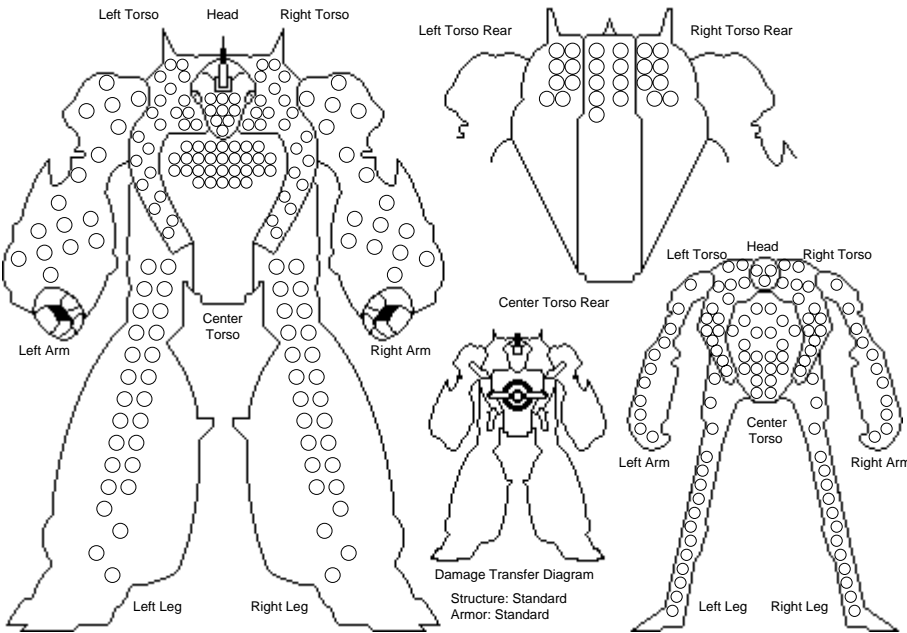
Ortung/Zielerfassungssystem: Garret D2j

Geschichte:

Der JM-7D Jagermech wurde erst im Jahre 3048 hergestellt. Dieses Modell wurde bei der Umrüstung auf die neu erworbene Technologie jedoch nicht berücksichtigt, was dazu führte, daß dieses Modell nur in kleiner Zahl hergestellt wurde. Während der Claninvasion wurde der Großteil dieser Mechs ausgelöscht. Beim JM-7D wurden die beiden mittelschweren Mydron Modell C-Autokanonen und die beiden leichten Mydron Modell D-Autokanonen für 5 Tonen Panzerung, 6 Wärmetauscher, 4 Sprungdüsen, einer KSR6 und einer KSR2 sowie 2 schweren Lasern ersetzt. Der JM7-D war meistens in Angriffslanzen zu finden. Dieses Design ist nur beim Vereinigten Commonwealth aufzufinden.



Tech Base: Inner Sphere - Level 2
 Mech Type: Biped
 Tonnage: 70



Movement:
 Walking: 4
 Running: 6
 Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	ER Large Laser	LA
1	LRM 20 w/ Artemis IV	LT
1	LRM 20 w/ Artemis IV	RT
1	ER Large Laser	RA
1	Medium Laser	H

Ammo

LRM 20 Ammo (24)

Max weapon heat: 39
 Max heat dissipation: 20
 Heat sink type: Double
 OOOOOOOOO

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

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

Weapon Range Data

Weapon	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER Large Laser	12	8	-	7	14	19
LRM 20	6	1	6	7	14	21
Medium Laser	3	5	-	3	6	9

Critical Hit Table

Left Arm

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

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

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- LRM 20
- LRM 20
- LRM 20

- LRM 20
- LRM 20
- Artemis IV FCS
- @LRM 20 (6)
- @LRM 20 (6)
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Head

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

Center Torso

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

Right Arm

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

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

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- LRM 20
- LRM 20
- LRM 20

- LRM 20
- LRM 20
- Artemis IV FCS
- @LRM 20 (6)
- @LRM 20 (6)
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

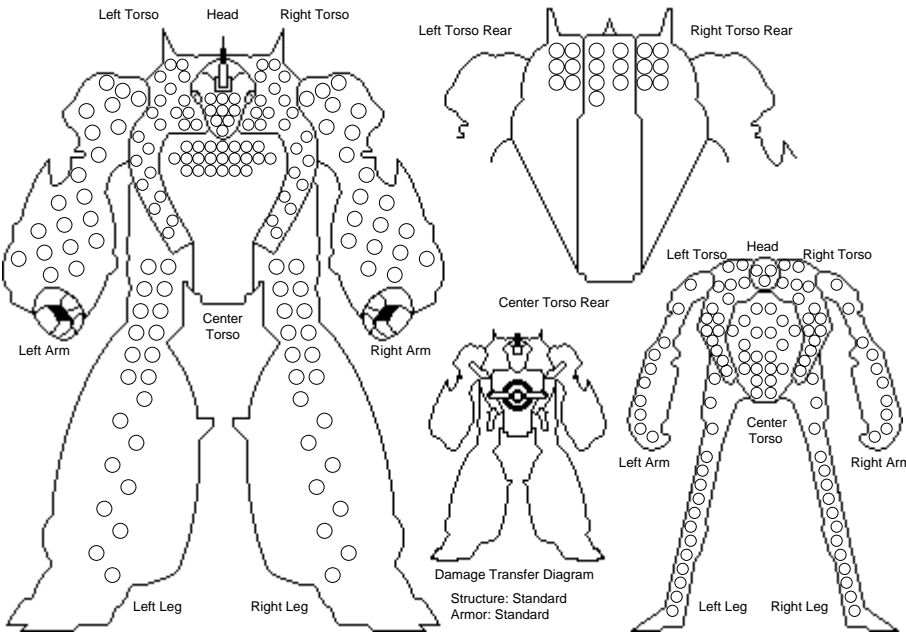
Engine hits: OOO
 Gyro hits: OO
 Sensor hits: OO
 Life Support hits: O

Battle Value: 1168
 Cost: 13,930.934

Heat Scale

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

Tech Base: Inner Sphere - Level 1
 Mech Type: Biped
 Tonnage: 65



Movement:
 Walking: 4
 Running: 6
 Jumping: 4

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	Large Laser	LA
1	Medium Laser	LA
1	SRM 6	LT
1	SRM 2	RT
1	Large Laser	RA
1	Medium Laser	RA

Ammo

SRM 2 Ammo (50)
 SRM 6 Ammo (15)

Max weapon heat: 28
 Max heat dissipation: 16
 Heat sink type: Single
 OOOOOOOOOO
 OOOOOO

Weapon Range Data

Weapon	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
Large Laser	8	8	-	5	10	15
Medium Laser	3	5	-	3	6	9
SRM 2	2	2	-	3	6	9
SRM 6	4	2	-	3	6	9

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

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

Critical Hit Table

Left Arm

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

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

Left Torso

- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink
- Jump Jet
- SRM 6
- SRM 6

- @SRM 6 (15)
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Head

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

Center Torso

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

- Gyro
- Engine
- Engine
- Engine
- Jump Jet
- Jump Jet

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

Battle Value: 1069
 Cost: 5.579.751

Right Arm

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

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

Right Torso

- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink
- Jump Jet
- SRM 2
- @SRM 2 (50)

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

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Heat Scale

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