

Ausgabe 6
Verkaufspreis DM 5,00

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Die erste Terra Post in diesem Jahr ist nun auch endlich fertiggestellt. Ich bin ja mal sehr gespannt, was uns 2000 in Sachen BattleTech so alles erwartet. Genaue Veröffentlichungstermine für die meisten angekündigten Werke lassen jedoch noch auf sich warten und auch der mit Spannung erwartete neue Roman von Michael Stackpole ist wohl verschoben worden. Hoffen lassen immerhin die Listings des Internetbuchhändlers Amazon.de, wo das Buch schon seit längerer Zeit als BT49 geführt wird. FASA nimmt es mit seinen release-dates bzw. deren Ankündigungen ja nie so genau.

Auch die allgemeine geschichtliche Entwicklung des BT-Universums wird wohl weitergeführt werden. Punkte zur Spekulation bieten sich ja genügend, auch wenn die offiziellen Quellen noch dichten. Besonderes Augenmerk sollte man, so denke ich, auf Word of Blake legen. Bisher kam einfach noch zu wenig aus dieser Richtung (abgesehen von der Einnahme Terras). Auch Haus Marik ist eigentlich mal wieder mit einer Hauptrolle dran, was eigentlich ganz gut paßt, wenn man bedenkt, daß Thomas Marik von WoB als Primus-im-Exil bezeichnet wird. Im Kurita-Raum findet sich jetzt der Clan Nova Cat, was bei vielen Einheimischen nicht besonders gut ankommt, man denke nur an die Invasion Luthiens. Der Ghost Bear ist ebenfalls komplett in die Innere Sphäre umgezogen und bereitet sich dort auf neue Schlachten vor. Ach ja, dann gibt es natürlich noch den guten Sun Tzu, der immer wieder für Überraschungen gut ist. St. Ives mußte ja schon einiges einstecken. Kai Allard-Liao ist mal wieder auf Solaris zu finden, und wer ihn kennt weiß, daß er einer der Hauptpersonen der wichtigen Romane ist. In der Capellan Solution wurden die Unruhen auf Solaris ja schon angedeutet.

Solaris wird künftig auch in der MechForce eine größere Rolle spielen. Von dieser Ausgabe an sind Kämpfe nach den Duellregeln der Solaris-Box möglich. Natürlich wird hierbei auch eine Rangliste geführt und am Jahresende ein würdiger Sieger gekürt, der wohl auch den einen oder anderen Preis einheimen wird.

Erwähnenswert sind für mich die zwei eingesandten Kurzgeschichten und der Bericht über den Akademietest. Hier zeigt sich, daß es auch in der MFG talentierte Schreiber gibt, die in der Lage sind, längere Texte so zu verfassen, daß es Spaß macht, sie zu lesen. Danke nochmals.

So, daß war es dann erstmal. Ehe ich mich hier totlabere, kann ich euch eigentlich nur noch viel Spaß beim Lesen der Terra Post 6 wünschen und hoffe, daß ich auch weiterhin auf eure Mitarbeit zählen kann.

Christian Waidner

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



Inhaltsverzeichnis

Interna		Infos	
Vorwort	2	Jäger und Sammler	27
Impressum	3	BT-Händler im Internet	29
Mitgliedsantrag	48	Contermine 2000	44
Vereinsadressen	4		
Adressen der Akademien	5	Regeln	
Spielcenter der MechForce	7	Hyperpulstechnologie	14
Chapterliste	8	Advanced Tactical Missile	25
		Solaris-Liga	32
News & Reviews		Duellwaffen	35
Newsticker	30		
Rezension Höhenflug	13	Background	
		Kleine Planetenkunde	20
Fiction		Clan Wolverine	36
Wodka und Tod	15		
Regen	38	Mechs	
Meine Akademieprüfung	41	Commander	46
Deus Deorum...	30	Cub	47

Impressum

Verleger:
MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):
Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@mechforce.de

Layout:
Susanne Neubecker

Vervielfältigung:
Marco Sommermann

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

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Christian Waidner verfaßt. Ein großes Dankeschön an alle Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:

Rezension Höhenflug - Markus Volkmann
BT - Händler im Internet - Andreas u. Deborah Hövermann
Deus Deorum... - Eva Putz
Wodka und Tod - Richard Cole
Kleine Planetenkunde - Übernommen aus „Atlas der Inneren Sphäre 3031 a.D.“ © by FanPro
Hyperpulstechnologie - Übersetzung aus „Null Set“ © by FASA
ATM - Übersetzung aus „Field Manual: Warden Clans“ © by FASA
Regen - Markus Rass
Akademieprüfung - Markus Kerlin

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 31.1.2000
Redaktionsschluß der nächsten Ausgabe: 20.3.2000

© MechForce Germany 2000



Anschrift des Vereins



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

Adressen der Vereinsführung

Vorsitzender der MFG:

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

Chefredakteur:

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

Mitgliederbetreuer:

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Handy: 0173/5375483
email: msommermann@mechforce.de

Projektleiter:

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

Finanzen:

übergangsweise von Cuong

Niederlegung des Finanzpostens

An alle Mechkrieger und die wenigen Mechkriegerinnen in der MFG!

Die meisten von euch haben sicherlich schon per Brief von meinem Rücktritt erfahren, dennoch möchte ich noch einmal die Gelegenheit nutzen, mich in der Terra Post offiziell zu verabschieden.

Es hat mir viel Spaß gemacht, für die MechForce tätig gewesen zu sein. Ich habe in der Zeit, seitdem ich die Finanzen geführt habe, auch vieles gelernt und einiges mitnehmen können. Weiterhin möchte ich dem gesamten Vorstand auch danken, da wir uns gut verstanden.

Der Grund meines Rücktritts liegt darin, dass meine Prioritäten in meinem Studium liegen und dafür brauche ich meine volle Konzentration. Ich wünsche allen weiterhin viel Spaß und Freude bei der MFG und allen ein gutes und erfolgreiches Drachensjahr (nach Chinesischem Kalender)!

Chear



Adressen der Akademien

Wolfs Dragoner

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

Haus Steiner

Michael Rieck
Kampstr. 6
41564 Kaarst
Tel.: 02131/64180
Fax.: 02131/603106

Haus Kurita

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

ComStar

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

Gray Death Legion

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

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

Söldnerakademie

Andreas Hövermann
Am Pfingstanger 4
37412 Herzberg
Tel.: 05521/5169
email: ahoevermann@lh-computertechnik.de
homepage: <http://www.01019freenet.de/stalker>

Clan Ghost Bear

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

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

Clan Wolf

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

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

**Clan Coyote**

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

Pierre Drynda

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

Clan Nova Cat

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

Clan Star Adder

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

Jedes Mitglied der MechForce kann sich durch eine Akademieprüfung einen höheren Offiziersrang verdienen und damit, als zusätzlichen Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für seinen OmniMech bekommen. Wie das geht - man entscheidet sich einfach für eine Zeitschiene und kontaktiert den jeweiligen Akademieleiter. Nach Terminabsprache wird dann die Prüfung durchgeführt, bestehend aus einem theoretischen Teil, in dem Hintergrundwissen gefragt ist, und einem praktischen Teil, wo die spielerischen Fähigkeiten zum tragen kommen. Das hört sich alles schlimmer an, als es wirklich ist, fragt einfach mal nach. Spaß macht die Sache auf jeden Fall.



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

Übrigens: Am Schluß dieser Ausgabe berichtet Markus Kerlin von seiner Akademieprüfung. Laßt also die Rohre qualmen!

Holger Matschuk	67	StarCommander	Wolf
Franek Kruber	58	StarCommander	Wolf
Andreas Stöhler	59	StarCommander	Wolf
Benjamin Hahne	56	StarCommander	Wolf
Michael Rieck	89	StarCommander	Blood Spirit
Guido Günther	?	n.a.	Steiner
Tobias Schommer	57	1st Leutnant	Steiner
Björn Drewes	67	1st Leutnant	Steiner
Oliver Tischmann	60	Leutnant	Söldner
Falk Kalamorz	53	Leutnant	Söldner
Christoph Dittmar	83	Leutnant	Söldner
Christian Bruns	86	Leutnant	Söldner
Pierre Drynda	75	StarCommander	Coyote
Sascha Scherhak	67	StarCommander	Coyote
Sascha Weyers	80	StarCommander	Coyote
Jürgen Schils	74	StarCommander	
Richard Cole	54	Leutnant	Wolfs Dragoner
Michael Rieck	?	StarCaptain	Blood Spirit
Björn Drewes	?	n.a.	Ghost Bear
Markus Kerlin	60	StarCommander	Wolf
Olaf Heins	30	n.a.	Wolf
Markus Kerlin	60	Leutnant	Söldner
Dustin Bracker	74	Leutnant	Söldner
Norbert Schmetz	79	Leutnant	Söldner
Roger Witte	82	StarCommander	Nova Cat



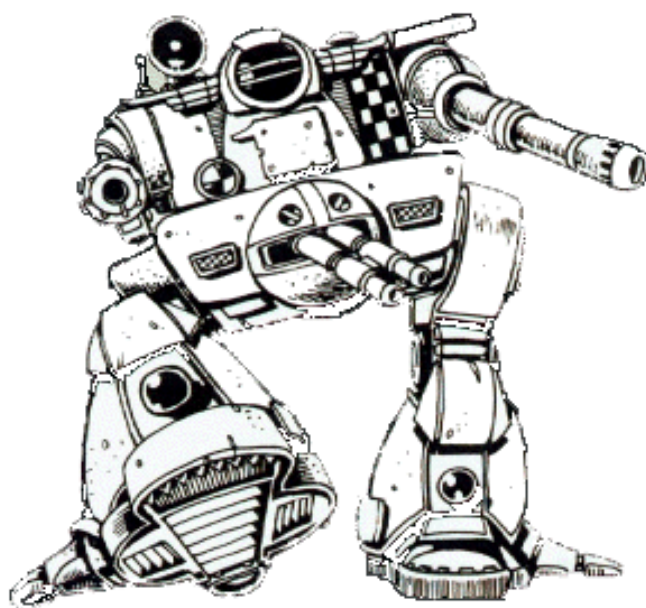
Spielcenter der MechForce Germany

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

Das Drachenei
Lübecker Strasse 127
22087 Hamburg
Tel: 040 - 227 86 28
Termin: jeder letzter Freitag im Monat

Gemeindezentrum Okriftel
Am Kirchplatz 1
65795 Hattersheim
Termin: jeder 1., 3. und 5. Mittwoch im Monat ab 19 Uhr
Kontakt:
Christian Waidner
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@mechforce.de

Weitere Spielkontakte können euch auch die Akademieleiter oder unser Mitgliedsbetreuer vermitteln. Fragt einfach mal nach. Falls ihr selbst einen regelmäßigen BT-Treff veranstaltet und ihn hier gelistet sehen wollt, setzt euch einfach mit der Dragoner-Akademie in Kontakt. Gleiches gilt für die Gründung von Akademien.





Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3028

ComStar

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

Marik

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

Liao

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

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

Kurita

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.: 0173/5375843
email: marco.sommermann@de.dreamcast.com

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



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

Wolfs Dragoner

Alpha Regiment,
Baker Battalion
„Red Devils“
Richard Cole
Schenckstr. 34
60489 Frankfurt
Tel.: 069/784406
email: ridan87@aol.com

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

Thor's Hammer
Deborah Hövermann
Am Pfingstanger 4
37412 Herzberg
Tel.: 05521/5169
email: ahoevermann@lh-computertechnik.de

Innere Sphäre 3058

Comstar

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

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

Marik

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

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

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



Kurita

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

First Genyosha
„Legacy of Yorinaga“
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843
email: marco.sommermann@de.dreamcast.com

1st Sword of Light „Ivory Dragon“
3rd Battalion
1st Company
„Fudo Myoo“
Richard Cole
Schenckstr. 34
60489 Frankfurt
Tel.: 069/784406
email: ridan87@aol.com

Wolfs Dragoner

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

Gray Death Legion

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

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

andere Söldner

Legion of doom
Frank Jäger
Karlsruher Str. 77a
45478 Mühlheim 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.: 0173/5375843
email: marco.sommermann@de.dreamcast.com

„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

„The Black Bears“
50th Striker Cluster
Alpha Galaxy
Björn Drewes
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.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
email: madman_6424@bigfoot.de

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

1. Grauwölfe
Frank Jäger
Karlsruher Str. 77a
45478 Mühlheim 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

Wolf in exile

Beta Galaxy „The Wolf Marauders“
2nd Wolf Strike Grenadiers „The Maulers“
2nd Binary
Richard Cole
Schenckstr. 34
60489 Frankfurt
Tel.: 069/784406
email: ridan87@aol.com

Nova Cat

489th Assault Cluster
„The Third Eye“
Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
Handy: 0177/4498415
email: 9910@01019freenet.de

Jade Falcon

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

Coyote

Golden Keshik,
„Guardians of the prophecy“
Sascha Scherhak
Ingerweg 1
40670 Meerbusch
email: coyote.akademie@scherhak.de

Snow Raven

„The Ghost Raven“,
Trinary First,
Gamma Garrison Galaxy
Christian Schreiber
Theodor Storm Straße 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955



Chapterrangliste

Eigentlich wollte ich schon von der ersten Ausgabe an, immer hinter den Chapteradressen auch die aktuelle Rangliste der MechForce Germany veröffentlichen. Doch die Nachfragen bei Michael Rieck, dem zuständigen Menschen für ebendiese Liste ergaben bisher immer das gleiche traurige Bild: Ihm liegen so wenige Ergebnisse vor, daß sich der Name Liste für das resultierende Dokument einfach nicht lohnen würde. Wenn ich mir jedoch unsere Chapterliste ansehe, müßte es eigentlich genug Gegner geben, besonders wenn man die Chapter des Sternenbundes dazurechnet, gegen die man ja auch antreten kann. Eine Liste gibt es unter www.sternenbund.de. Sie hier abzdrukken, würde den Rahmen doch etwas sprengen.

Aus diversen Telefongesprächen und Internetdiskussionen erfährt man dann auch, daß wohl der eine oder andere Kampf geplant ist bzw. stattgefunden hat. Deshalb nochmal die Erklärung, die eigentlich auch schon im Vereinsordner stehen sollte:

Wenn ihr einen Chapterfight ausgehandelt und

gespielt habt, müssen die teilnehmenden Parteien gemeinsam ein Chapterfightformular ausfüllen und es als Kopie zur Auswertung an Michael Rieck senden. Nur komplett ausgefüllte und von beiden Chaptern unterschriebene Formulare gehen in die Wertung ein. Es wäre doch ganz schön, wenn wir Ende 2000 das beste Chapter mit Preisen überschütten könnten. Gebt euch also mal Mühe.

Die neue Adresse für die Bögen lautet:

Michael Rieck
Kampstr. 6
41564 Kaarst
Fax.: 02131/603106

Von den eigentlichen Ergebnissen mal abgesehen, nehme ich (sprich die Redaktion) auch gerne Kampfberichte in die Zeitung auf. Es können ruhig auch Freundschaftsfights sein. Die Adresse findet ihr im Impressum.

Platz	Chapter	Clan	Verein	Punktzahl	Anzahl Kämpfe
1	The Steel Bears	Ghost Bear	MechForce	10	1
	Red Death	Wolf	MechForce	10	1
2	The Third Eye	Nova Cat	MechForce	-5	1
	Turkina Keshik	Jade Falcon	Sternenbund	-5	1



Höhenflug - ein tiefer Fall?

Leider hat mein Vorgänger diesen Artikel nicht mehr in der Terra Post untergebracht. Doch obwohl er schon etwas älter ist, finde ich ihn eigentlich zum Ignorieren zu schade, also denn...

...Und wieder ein neuer Roman. Doch anstatt wieder eine politische Intrige oder eine verzweifelte Rettungsaktion zu beschreiben, versucht sich der Autor Nigel Findley an einer völlig neuen Perspektive des BattleTech-Universums; seiner Theorie nach ist die gesamte Innere Sphäre nur eine Parallelwelt der unsrigen, heutigen Welt, in der lediglich einige physikalische Gesetze anders arbeiten als bei uns, womit die Erschaffung von BattleMechs möglich wird.

Mehr als die Hälfte des Buches spielt irgendwann gegen Ende unseres Jahrhunderts hier auf der Erde, wo die junge amerikanische Hubschrauberpilotin Samantha Dooley eine angebliche Verschwörung der Regierung und der sog. VGL, die sich zur Aufgabe gemacht hat, die verschiedenen Parallelwelten zu erforschen, aufzudecken versucht, nachdem ihr Großvater, ein Mitglied dieser geheimen Organisation, gestorben ist. Es gelingt ihr, in eine der geheimen VGL-Anlagen einzudringen und einen Transport von 8 "UFT-Cockpits" in eine Parallelwelt namens "Solaris" zu beobachten. Kurze Zeit später überredet Samantha eine am Projekt beteiligte Wissenschaftlerin, sie ebenfalls nach Solaris zu schicken, nachdem die Testpiloten nach einer Störaktion der Einheimischen von Solaris zurückgekehrt sind. Dort trifft sie ebenfalls auf die Einheimischen in ihren BattleMechs, die ihren Mech auch prompt zu Schrott verarbeiten.

Doch sie entkommt mit mehreren Blessuren und einem gebrochenen Bein im Schutze der Nacht in die Slums von Rolandsfeld. Hier lernt sie auch den jungen Renard kennen, der sie zu seiner Arbeitsstätte, einem kleinen Mech- und Gladiatorenstall bringt. Hier soll Sam als Gladiatorin ausgebildet werden soll, da sie nicht damit rechnet, jemals wieder nach Hause zu kommen. Doch als sie den Besitzer des Saberstalles kennenlernt, einen ehemaligen Draconier namens Mandelbaum, stellt sich heraus, dass er ebenfalls von der Erde kommt und sich in der Inneren Sphäre einfach wohler gefühlt hat. Mandelbaum bietet ihr an, die Mechführung zu lernen und Sam nimmt an. Von nun an trainiert sie nicht mehr mit ihren ehemaligen Gladiatorkollegen, sondern entwickelt sich zur erstk-

lassigen Mechanwärterin, die es als erste schafft, ein Simulatorszenario, das den angehenden Mechkriegern zeigen soll, wann sie sich zurückziehen haben, gewinnt. Just als sie ihren eigenen Mech erhalten soll, wird der Stall von Unbekannten attackiert. Alle Mitglieder des Saberstalles wehren sich verzweifelt, die Mechpiloten rennen zu ihren Mechs, welche mit Sprengladungen versehen sind. Der einzige noch einsatzfähige Mech ist Sams. Doch sie sieht sich einer 5fachen Übermacht gegenüber. Ohne Alternative zum Kampf stellt sie die Mechs und vernichtet 3 Feindmechs und schießt einen schrottreif, doch der fünfte pulverisiert ihren Mech. Plötzlich tauchen noch mehr Mechs auf, die UFT-Mechs der VGL, die Rettung. Samantha kehrt zur Erde zurück und wird Mitglied der VirtualGeographyLeague.

Meiner Meinung nach ist dieser Roman zwar spannend und mitreißend, aber er hat wenig mit dem uns bekannten BattleTech-Universum zu tun.

Auch stellt er dieses als Zukunft unserer heutigen Zeitlinie in Frage, weshalb Leser, die sich an Informationen über BattleTech oder allgemein die politische Lage in der Inneren Sphäre orientieren, dies Buch nicht unbedingt gutheißen werden; auch Fanatiker werden Unstimmigkeiten und vermeintliche Fehler finden. Doch für Leser und Sammler, die nicht so sehr an logischer, politischer und zeitlicher Richtigkeit, sondern eher am Lesespaß interessiert sind, ist dieser Roman durchaus lesenswert.





Hyperpuls Technologie

Der Hyperpuls Generator (HPG), das wichtigste Stück Technologie, das ComStar seit dem Fall des Sternenbundes bewahrt, funktioniert nach den gleichen Prinzipien wie der Kearny - Fuchida - Raumantrieb. Das ComStar - Kommunikationsnetzwerk, das aus zahlreichen dieser HPGs besteht, die es erst möglich machen, ein Signal durch die endlosen Weiten des bewohnten Alls zu schicken, hat sich als überlebenswichtig für Zwecke des Krieges und Friedens aller Nachfolgestaaten erwiesen. Die größeren Stationen, Klasse A Stationen genannt, können Signale über eine Distanz von nahezu 50 Lichtjahren übertragen. Mehr als 50 dieser Stationen sind über die ganze Innere Sphäre verteilt. Zusätzlich gibt es auf fast jeder bewohnten Welt Klasse B Stationen, die Signale über 20 bis 30 Lichtjahre übertragen können. Die einzigen Planeten ohne Klasse B Stationen sind die „unabhängigen Welten“ Butte Hold, Redmond, Unuk al Hay, Santander, Oberon und New Silesia.

Nachrichten werden nach der Reihenfolge ihres Eintreffens behandelt und die HPGs der Klasse A übertragen diese im allgemeinen in einem 12 bis 24-stündigen Rhythmus an alle Stationen in Reichweite. ComStar B Stationen senden um einiges seltener, normalerweise zwei- bis dreimal die Woche und immer zur gleichen Klasse A Station.

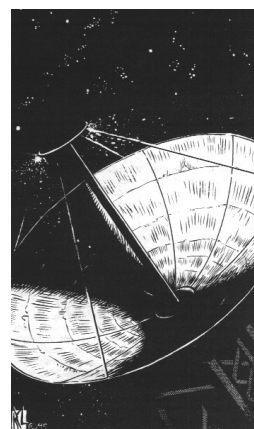
Das Kearny-Fuchida-Prinzip

Thomas Kearny und Takashi Fuchida, die im frühen 21sten Jahrhundert an der Stanford University gearbeitet haben, veröffentlichten eine Reihe von Arbeiten, die die Grundzüge der modernen Physik angriffen. Öffentlich für ihre verrückten Ideen verlacht, starben beide in ziemlicher Vergessenheit. Achtzig Jahre später wurden sie von einer neuen Generation von Wissenschaftlern wieder rehabilitiert.

Das Kearny-Fuchida-Prinzip besagt, daß der Transport von Materie oder Energie ohne Zeitverlust dadurch erreicht werden kann, daß man ein Energiefeld mit bestimmten Charakteristiken an einem Punkt A erzeugen muß, welches dann die Masse durch eine andere Dimension (im allgemeinen „Hyperraum“ genannt) an einen Punkt B bewegt. Dieses Prinzip legte den Grundstein für interstellare Reisen und Kommunikation.

Wenn nur Energie oder ein Energiemuster, z.B. eine elektronische Nachricht, übertragen wird, so kann man die Auswirkungen der Schwerkraft außer acht lassen. Das KF-Prinzip nutzend baute Cassie DeBurke 2630 einen Apparat, der das nötige Feld am Punkt A erzeugt. Der erste Hyperpuls-Generator.

Um Materie wie z.B. ein Sprungschiff zu bewegen, benötigt man einen Sprungpunkt, an dem die Schwerkraft aufgehoben ist. Normalerweise findet man diesen Punkt am Zenit und Nadir eines Plantensystems. Ein Kearny-Fuchida-Feld innerhalb einer Gravitationsquelle aufzubauen hat katastrophale Folgen. Obwohl sich das Energiefeld immer noch formen wird und die zu transportierende Materie umschließt, führt die Schwerkraft dazu, daß das Feld nahezu sofort in sich zusammenfallen wird. Das implodierende Feld erzeugt einen elektromagnetischen Puls, der stark genug ist, alle elektrischen Geräte in Reichweite permanent zu zerstören.



Regeln

Als Waffe genutzt, kann ein HPG extreme Schäden verursachen. Eine Klasse A Station erzeugt ein Energiefeld in einem BattleTech-Hex, das bis in die umliegenden Felder hineinreicht. Das Energiefeld zerstört jegliches elektronische Gerät im Zielhex und setzt Ziele in den umliegenden Hexes für 2W6 Wochen außer Gefecht. Ein Klasse B Generator zerstört ausschließlich Geräte im Zielhex.

Trotz seiner zerstörerischen Kraft, macht die Schwierigkeit zu zielen den HPG auf dem Schlachtfeld nahezu nutzlos. Die riesigen Satellitenschüsseln eines HPG, normalerweise benutzt, um Planeten in mehreren Lichtjahren Entfernung anzuvisieren, benötigen 1W6 Minuten um von einem Hex auf ein anderes ausgerichtet zu werden.

Ein Charakter, der merkt, daß sich die Transponderschüssel eines HPGs bewegt, hat auf dem Schlachtfeld immer die Initiative und kann seine größere



Beweglichkeit dazu nutzen, dem Energiepuls auszuweichen. Der Mangel an Beweglichkeit macht einen HPG nur auf große Entfernungen effektiv, z.B. um ein Ziel im Orbit oder an Horizont auszuschalten.

Ein Klasse A HPG ist ein Heavy Building mit einem CF von 70, Klasse B Generatoren werden als Medium Building mit einem CF von 40 behandelt.

Die Ares Konventionen sehen die Zerstörung jeglicher Technik, die auf dem Kearny-Fuchida-Prinzip beruht, als Verbrechen gegen die Menschlichkeit an. Die Verantwortlichen werden sofort vor ein Kriegsgericht gestellt.

Wodka und Tod

Samuel Dwight Lugmann keuchte.

Er drückte sich nach hinten, so das er leichter atmen konnte und rang würgend in der trockenen Hitze nach Luft. Es rasselte in seiner Lunge. SD, wie ihn alle nannten, blinzelte unter dem Schweiß, der ihm in die Augen tropfte. Er schluckte trocken herunter und versuchte sich den Gaumen zu befeuchten, aber die angeschwollene Zunge fühlte sich wie Leder an. SD versuchte zu fluchen, doch das Krächzen, was seiner Kehle entfuhr, erschreckte ihn selber. Es war kaum noch auszuhalten. Luft zu holen war eine sengender Zug gnadenloser Hölle.

Über das ComSet an seinem Ohr knatterte wieder ein Stakkato an gebellten Befehlen. Aber SD war seit einer guten Stunde von seiner Einheit getrennt und schlug sich alleine durch, so gut es ging. „Nach rechts, nach rechts! Verdammt, bleibt in Bewegung! Wir haben Kontakt, wiederhole Kontakt!“

SD überwachte sein Sichtfeld, doch die flimmernde Hitze mit ihren wabernden Schichten aus kochender Luft konnte selbst einen geübten Beobachter täuschen. Die Sichtgrenze lag bei vielleicht 400 Metern, darüber hinaus war nichts genaues auszumachen. Nicht gut, aber nicht sehen können bedeutete auch, nicht gesehen werden zu können. Infrarot brachte in diesem Schmelzofen gar nichts. Die Sensoren waren durch die Hitze sowieso beeinträchtigt. Also blieb nur Sensor Nummer Eins: Das menschliche Auge.

SD lauerte.

Aus Lauern wurde Warten.

Und da war es. Eine Bewegung.

Der Automatismus tausendfachen Drills ließ SD

in einem Sekundenbruchteil reagieren und schießen. Er traf. Die Hitze um ihn herum schwoll noch weiter an kletterte auf ungeahnte Werte. Er hustete. SD sah wieder die kleinen weißen Pünktchen wie Geister durch sein Blickfeld tanzen und fragte sich, wann er ohnmächtig werden würde. Das körperlose Schrillen und Pfeifen in seinen Ohren nahm zu.

Private Samuel Dwight Lugmann drückte sich in den kümmerlichen Schatten an eine halb eingefallenen Mauer und griff sein Sturmgewehr fester. Die leeren Patronenhülsen auf dem Boden stanken. SD konnte den Mann sehen, den er gerade erschossen hatte. Er rührte sich nicht mehr. In eins, zwei Tagen würde er bei diesen Temperaturen zu Mumie werden. SD spürte keine Regung, kein Mitleid und keine Wut. SD tötete, um nicht selber getötet zu werden, so einfach war das. Er hoffte nur, daß das der Letzte war, seit sie in den Hinterhalt gelaufen waren.

Aus seiner Scoutpatrouille war ein blutiges Rückzugsgefecht geworden. Die rauhe Oberfläche der heißen Betonziegel, gegen die er sich immer noch preßte, drückte sich durch den Stoff seiner Ärmel. Durch Körperpanzer war nur seine Brust und der Rücken geschützt, den Rest seines Körpers „schützte“ nur das hochreißfeste Textil seines im Wüstenmuster gescheckten Kampfanzugs.

Hier im „Schatten“ war es auch nicht kühler. Das kleine Thermometer an seinem Ärmel zeigte 45 Grad an. Ab 60 Grad würde sein Gehirn teilweise aufhören zu arbeiten, hatten sie ihm gesagt. So weit durfte er es nicht kommen lassen. Die Ladeanzeige, in dem grellen Licht der blauweißen Mittagssonne kaum



zu sehen, konnte er in der kleinen Nische aus Halblight jedoch gut ablesen. Sie stand auf 09. Zu wenig. Samuel wechselte aus Reflex das Magazin, ohne darüber nachzudenken. Er rückte sich die Schutzbrille zurecht, ohne die er in dieser Umgebung in Kürze erblinden würde, und stellte den Filter so dunkel, wie er es sich im Kampf traute.

Ohne Waffen bist du wertlos, hatte ihm Sarge Wyon immer wieder eingebleut, und die Waffe ist ohne dich ohne Bedeutung. Der Mann mußte überleben, die Waffe mußte feuerbereit sein. SD ging wieder einmal im Geiste durch, was er noch hatte. Zwei volle 30' er Magazine für das Imperator AX-22 Assault Rifle. Zwei leere Magazine und jetzt eines mit neun Schuß. Sein Kampfmesser und die gute Sony-Nambu 5,56 MM Pistole, ohne die er nicht einmal austreten ging. Und er hatte zwei volle Feldflaschen am Gürtel, dazu noch eine Handvoll Konzentratriegel. Also alles, was ein Soldat brauchte, um zufrieden zu sein. Von Munition und Nahrung konnte man nie genug haben.



Mechs stampften, Panzer rollten und Luftkissenfahrzeuge schwebten über das Schlachtfeld. Aber nur die Infanterie konnte ein Stück Boden besetzen. - Und halten.

Das war selbst im 31' ten Jahrhundert immer noch so wie in der fernen Antike, von der SD gelesen

hatte.

SD nahm einen hastigen Schluck aus der Feldflasche und schwor sich, in den nächsten zwei Minuten nicht nach seinem Wasser zu greifen.

Durch die Ziegel der Mauer, an die er lehnte und durch die Fußsohlen seiner Kampfstiefel spürte SD die Erschütterungen, die nach jedem Stoß stärker und stärker wurden. Ein Mech!

SD drückte sich noch fester an seine Deckung, und flüsterte mit aufgesprungenen Lippen in sein ComSet. „Hier Lugmann, Bravo-Kompanie, erster Zug. Habe Mech, wiederholte Mech in Zwo-sieben, wiederhole Zwo-sieben.“ Dann sah SD den Schatten, den die leviathanische Kriegsmaschine warf, und verstummte. SD machte sich starr. „Einfrieren“ wie sie es nannten, obschon das zu der Höllenglut überhaupt nicht paßte. Wenigsten würde die Metallbestie ihn nicht auf Infrarot ausmachen können. Aber die Dinger hatten angeblich auch Bewegungsmelder, man konnte es nie wissen. SD sah den „Oberkörper“ der Maschine, die über die Reste eines Wassertanks aufragte und hoffte, das das Ding vorbeigehen würde. Seine angeschwollene Zunge schien seinen Rachen komplett ausfüllen zu wollen, doch SD brachte ohne den Körper zu bewegen seine heisere Meldung hinaus. „Kontakt, hier Lugmann, Kontakt. Mech ist Wolverine, wiederhole Wolverine. Benötige sofortige Unterstützung in Zwo-sieben!“

Doch das Schicksal meinte es an diesem Tag nicht gut mit Private Samuel Dwight Lugmann. Der Wolverine ging durch die Reste des Tanks wie durch Papier und schritt genau in seine Richtung aus. SD schrie in sein ComSet, bevor er aufsprang und sich panisch in die nächste Deckung warf. „Verdammt. Verstärkung! Lugmann hier, brauche Verstärkung!“ Eine dünne Stimme zischte aus dem winzigen Lautsprecher an SD's Ohr. „Hier Kompanie-Kommado. Habe verstanden, Lugmann. Wolverine in Zwo-sieben, wiederhole Zwo-sieben. Verstärkung ist unterwegs. Viel Glück. Ende und Aus.“

Viel Glück, das war alles? SD hatte einen bitteren Fluch auf dem Lippen, für den er im Augenblick keine Luft hatte. Er sprintete aus den Trümmer des Hauses, in dem er gerade Deckung gefunden hatte und landete im Staub der gegenüberliegenden Ruine. Wann würde die Verstärkung eintreffen? Wenn er schon tot war?



Und es kam wie es kommen mußte.

Der Pilot des Wolverine hatte SD eindeutig entdeckt und hielt ihn immerhin der Mühe wert, auf ihn zu schießen. Der M-Laser am Kopf der Kampfmaschine spie einen kohärenten Strahl gleißenden Lichts. SD haßte Laser. Und alles, was mit Mechs zu tun hatte. Die Alpha-Kompanie war vor einigen Tagen von einer Lanze Mechs fast vollständig aufgegeben worden. Die Jungs hatten keine Chance gehabt. Und jetzt war dieses Metallmonster hinter ihm her. SD hatte gerade eine weitere Deckung erreicht und krümmte sich in einer Ecke zusammen. Die Explosion zerschmolz die Mauer über ihm und ließ glühende Tropfen flüssigen Gesteins über die Ruine regnen. Ein Tropfen traf seinen Torsopanzern und fraß sich zischend durch das ballistische Duraplast. SD schrie, als die Hitze wie ein glühender Waschlapfen auf seinem Rücken brannte. Er wälzte sich wie wahnsinnig und roch den fürchterlichen Geruch sengenden Fleisches. Das flüssige Gestein fiel von ihm ab, aber der Schmerz war unerträglich.

Und er mußte rennen, wenn der leben wollte.

SD sprang auf. Sein einziger Gedanke war, die nächste Deckung zu erreichen und sein Gewehr in den Händen zu halten. Der Schmerz war real und hielt ihn in Bewegung. Ohne Gewehr war er nichts, das hatte er hundertausendmal eingebleut bekommen. Nur was sollte er mit einem Gewehr gegen einen Mech ausrichten? SD robbte durch den Staub und spürte durch den Bauch wie er durch die Ohren hören konnte, wie die Maschine sich mit erderschütternden Schritten bewegte.

Das Ding kam näher.

Die nächste Explosion war vor ihm. SD warf sich in die andere Richtung und versuchte sich den Arm auf die Augen zu drücken. Es war wie Explosion in seinem Kopf. Er hatte in einen Teil des Laserstrahls gesehen. Sieh nie in den Laserstrahl, hatte im Sarge Wyon immer wieder eingehämmert! Das Gleichen schoß wie ein millionenfacher Nadelstich durch sein Sehnerv und sein Gehirn. SD schrie und versuchte weiter in Deckung zu krabbeln. Keine zehn Meter vor ihm hatte der M-Laser in die Betonplatte getroffen. SD war zwar für den Moment blind, aber der Krater strahlte eine enorme Hitze ab, so daß er ihn sehr wohl spüren konnte.

SD drückte sich in einen Winkel und rührte sich nicht mehr. Jetzt war es nur noch Glück. Der Schmerz in seinem Rücken war fürchterlich, und sein Tor-

sopanzern qualmte immer noch.

Die dumpfen Stampfschritte verstummten. Das Monster stand ganz in der Nähe, da war SD sich sicher. Sekunden vergingen, und SD's tränende Augen sahen wieder verwischte Schemen. Seine Augen waren zwar extrem gerötet, aber er war nicht erblindet oder soweit geschockt, daß er von dem Licht ohnmächtig geworden wäre. SD hörte, wie die Glieder der Vernichtungsmaschine sich bewegten, und wie seine Wärmetauscher mahlend arbeiteten. Das Ding konnte keine 30 Meter entfernt sein. Wenn er sich bewegte, war er tot. SD blieb starr wie ein Stück Holz.

Dann machte das Monster wieder einen Schritt, und noch einen. Er hat mich verloren! Die Schritte stampften wieder regelmäßig, und der Mech gewann etwas Abstand von SD. Aber das Ding war immer noch nah genug, um ihn zu töten. SD dankte allen Göttern im Himmel und der Hölle, daß das Monster nicht seine Kurzstreckenraketen eingesetzt hatte. Aber der Pilot mußte mit seiner Munition haushalten, genauso wie es ein kleiner Schlammstampfer wie SD es mit der Munition für sein Sturmgewehr tun mußte. Auf dem Schlachtfeld entschied eben die Logistik über Leben und Sterben. Als SD sich sicher war, daß das Monster ihn für den Augenblick verloren hatte, fummelte er mit zitternden Händen sein MedKit auf. Die Schmerzblocker, Dope nannten sie es, das war das einzige, an das er jetzt denken konnte. SD setzte sich eine Einweg-Hochdruckspritze, aber nur eine, wie sie es ihm immer gesagt hatten und spürte nach Sekunden, wie der Schmerz im Rücken erträglicher wurde.

Dann ging es ganz schnell.

Zuerst schleuderte die Druckwelle SD zu Boden, eben als er gerade vorsichtig über den Rand seiner Deckung lugen wollte. Die Explosion war wie ein Fausthieb in den Magen, der in den gesamten Eingeweiden zu spüren war. SD drückte sich kurz in die Trümmer. Er spürte, daß das ComSet an seinem Ohr arbeitete, war aber für den Moment nach der Explosion taub. Das Trampeln von Mechfüßen ließ den Boden beben. SD stützte sich auf den Händen ab und beobachtete vorsichtig. Keine 100 Meter von seinem Standort entfernt stand der Wolverine. Rauch stieg aus dem Oberteil der Maschine auf, als sechs Kurzstreckenraketen auf Flammenzungen durch die Luft rasten. SD spähte aus den Augenwinkeln und fand das Ziel, auf das der Feindmech schoß. Es war seine Verstärkung. Ein Mech der Bull Rangers. SD erkannte



den Mech sofort. Conchita Mortes Mech. Ein Enfield. Conchita „Anaconda“ Mortes kam im vollen Lauf über die zertrümmerte Straße heran und schoß aus ihrem schweren Puls laser ein Stroboskopmuster aus präzisierten Laserstrahlen ab. Der Wolverine wurde getroffen. Wo, konnte SD nicht abschätzen.

Conchita war eine reizende Person, wenn sie nicht gerade im Cockpit ihrer humanoiden Kampfmaschine saß. Conchita liebte es, ihre Gegner zu zermalmen, wie ihr Callsign anzeigte. Da sie ihren Mech nicht dazu bringen konnte, ihre Feinde einzuwickeln und zu zerdrücken, hatte sie eine andere Art gefunden, im Kampf ihre Gegner ihre Stärke fühlen zu lassen. Gefallene Gegner deckte sie gerne mit Tritten ein, bis die Maschine und der Pilot tot waren. Conchita war etwas verwildert, das mußte SD zugeben, aber sie war eine verdammt scharfe Braut, eine herzliche Person, die zu ebenso leidenschaftlichen wie überschwenglichen Gefühlen neigte.

Conchita feuerte ihre LBX nicht ab, das fiel SD gleich auf. Aber die Mündung der Kanone rauchte noch. Also das war die Explosion gewesen. Bestimmt keine Munition mehr, denn die Bull Rangers hatten jetzt seit zwei Tagen in den Ruinen des Grayham Industrial Park gekämpft. Aber der letzte Schuß aus der LBX mußte getroffen haben. Jetzt konnte SD sehen, daß der Torso und Kopf des Wolverine mit Einschlaglöchern übersät war. SD drückte sich wieder zu Boden, als der Wolverine seinen Arm hob und mit seiner Autokanone das Feuer eröffnete. Sein Trommelfell setzte wieder aus, als die Whirlwind 50 MM Autokanone des Wolverine hämmerte. Dazu feuerte der Pilot wieder eine Salve Kurzstreckenraketen ab, und setzte noch den M-Laser hinterher. Es donnerte wie nach einem Blitz als die ionisierte Luft nach dem Laserschuß wieder in den Strahlkanal zurückschlug. SD öffnete den Mund, wie er es gelernt hatte und beschattete sich die Augen. Er starrte wie hypnotisiert auf den gegnerischen Mech.

Da. Da war es wieder.

In der Cockpitkanzel klaffte ein Loch. Ein Geschöß der LBX-Bündelmunition hatte das Cockpit getroffen. SD sah, wie der Pilot sich im Inneren bewegte. SD sah einen blutbeschniemenen Arm. Fleischwunde, aber nichts, was den Kampf beendet hätte. Schade, daß da nicht mehr rauszuholen gewesen war.

In diesem Augenblick ging Conchita mit ihrem Enfield zu Boden. Die Erschütterung ging ihm bis

zum Scheitel durch. Aber SD rannte schon auf die nächste Deckung zu.

Menschen leben und sterben. Oft leben sie ein sinnloses, nutzloses Leben. Oft sterben sie einen sinnlosen, nutzlosen Tod. Nur ein toter Mechkrieger ist eine guter Mechkrieger, hatte ihm der Sarge Tag und Nacht eingetrichtert. Jetzt hatte SD eine Gelegenheit, einen dieser verfluchten Mechjocks ein für allemal auszupusten! SD rannte zehn Meter und warf sich aus vollem Lauf in Staub und Trümmer. Dann wieder. Und wieder. Der Wolverine feuerte wieder mit den Kurzstreckenraketen und dem M-Laser auf den gestützten Enfield. SD sah, wie sich die Läufe der Whirlwind Autokanone in ihrem Armgehäuse drehen, aber kein Mündungsfeuer aus der Kanone schoß. Auch keine Munition mehr! Wenigstens etwas.



Aber die Raketen und der Laserstrahl trafen den liegenden Mech wieder und wieder. Conchita bekam die Maschine einfach nicht hoch und fiel wieder um. Der Pilot des Wolverine hatte nur Augen für sein Opfer. Wahrscheinlich machte er sich im Geiste schon einen Strich für den Abschuß. SD war bis auf gute 40 Meter an den stehenden Metallkoloss heran. SD entschied sich gegen den Laser. Der rote Lichtpunkt mochte ihn verraten, und vielleicht das TEWS des Mech aktivieren, das System, das den Piloten vor einer Zielaufschaltung warnte. Er klappte das Ziel-



fernrohr auf und atmete aus. Er würde nur eine Chance haben. Schoß er daneben, würde der Pilot nach dem unweigerlichen Querschläger wieder ihm seine ganze mortale Aufmerksamkeit schenken.

Bang. Der Knall war noch immer in seinen Ohren und Bauch zu spüren, doch SD sah, wie der Pilot des Wolverine wie von einer mächtigen Faust umhergeworfen wurde.

Treffer!

Ein Treffer ist gut, aber viele Treffer sind besser, wenn das Ziel 55 Tonnen tödlich animierten Stahl reitet. Mit dem Finger legte SD den Hebel um und hielt weiter die Luft an. Ein kurzer Feuerstoß bellte auf. Mindestens einer davon traf, wahrscheinlich zwei. Der feindliche Pilot wurde wie eine Spielzeugpuppe durchgeschüttelt und die Reste seines Cockpits wurden mit roter Flüssigkeit besprenkelt.

Drei Körpertreffer. Das reichte.

Der Mech erstarrte und fiel um. Myomer und Stahl kreischten auf. Der Aufschlag war ein so stark, das SD die versandeten Zähne klapperten

SD sah sich langsam um.

Der Enfield stand wieder, doch die Maschine hatte ihren linken Arm verloren. Über das ComSet funkte SD den Mech an. „Hier Private Lugmann, Bravo-Kompanie. Der Pilot ist tot. Ich habe ihn durch das Cockpit durch erschossen. Haben Sie weitere Kontakte? Ende.“ Der Enfield war nunmehr waffenlos, das mit dem linken Arm ein Großteil seiner Energiebewaffnung dahingegangen war. SD's ComSet erwachte mit der Antwort zum Leben. „Hier Sergeant Mortes. Guter Schuß, Private. Ich bin winchester, habe keine Ammo mehr. Ich habe zur Zeit keinen Kontakt. Ende.“

Conchita war eine Veteranin nunmehr zweier Feldzüge bei den Bull Rangers, die die Wechselfälle des Krieges leicht zu nehmen verstand, aber nie etwas vergaß. Obschon es die Bull Rangers mit einer Mech-Kompanie und einem Bataillon Infanterie schon weit gebracht hatten, herrschte immer noch so etwas wie Waffenbrüderschaft zwischen den Schlammstampfern und den Mechreitern. SD hatte es nie geschafft, Conchita's Aufmerksamkeit zu erringen. Doch heute, hier in dieser Hölle hatte er es geschafft.

SD ging über ComSet zu HQ über.

„Hier Private Lugmann. Zug Eins der Bravo-Kompanie meldet, Sektor Zwo-sieben sauber. Ein Feind-

mech zerstört, ähh, ich meine, der Pilot ist tot. Die Techs werden sicher ihren Spaß daran haben. Zug Eins ist über den Sektor verstreut, wir sind in einen Hinterhalt geraten. Seld und Wannkins sind tot. Bin verwundet und brauche MedEvac. Erwarte Befehle. Ende.“

Der Enfield kam langsam näher. Obwohl SD wußte, das Conchita das Monster steuerte, war ihm nicht wohl dabei, aufrecht vor dem Ding zu stehen. Das HQ war gleich online. „Hier HQ, gute Arbeit. Wir schicken den Techzug und den Doc. Halten Sie den Sektor, Mortes. Lugmann, sie sammeln den Rest ihrer Jungs ein. Die Charlie-Kompanie muß in einer halben Stunde bei euch sein. Ende und Aus.“ Der Enfield kam keine 15 Meter von SD zum stehen. Conchita war gleich im ComSet. „Haben Sie verstanden, Lugmann? Wie schwer sind Sie verletzt?“ Trotz all dem Dreck und Tod mußte SD lächeln. „Geht so. Ich glaube, ich habe etwas Haut und Fleisch im Rücken verloren. Bin auf Dope. Aber der Doc kommt, Sie haben es ja auch gehört.“ „Positiv, Lugmann. Ich habe auch eine Fleischwunde oder so etwas. Der Pirat hat mein Cockpit gestreift. Hier drin sieht es jetzt ganz schön unordentlich aus. Ende“

SD setzte sich. SD drängte sich immer wieder ein Gedanke auf. Wie sah Conchita Mortes wohl aus, wenn sie nichts als Luft anhatte. Das ComSet quäkte weiter. Conchita Mortes Stimme klang tatsächlich beeindruckt oder dergleichen. „He, Private, du hast mir den Arsch gerettet. Wow, Ich glaub es einfach nicht, aber du Schlammstampfer bist einfach aufgestanden und hast den Wolverine umgepustet! Das gab's noch nicht!“ SD lachte und kratzte sich am Kopf. Jetzt spürte er die gnadenlose Hitze wieder, und der trank seine Feldflasche leer. Der Adrenalinkater machte ihm zu schaffen. SD fühlte sich jetzt ausgebrannt und schlaff. Sein Rücken fühlte sich zunehmend taub an. Aber SD hing seinen Gedanken nach. Conchita drehte den Torso des Mechs und gab keine Ruhe. „Du hast einen gut bei mir, Babe. Wenn wir erst wieder im Camp sind, habe ich da noch eine Flasche Wodka, Lugmann.“

SD lachte wieder. Leben und Sterben. Für heute hatte er genug davon. Das Einzige was zählte, war am Leben zu sein und eine Verabredung mit der heißesten Braut der Bull Rangers zu haben.



Kleine Planetenkunde 3031

Auch ein sehr empfehlenswertes Werk aus dem Hause FanPro ist der „Atlas der Inneren Sphäre 3031 a.D.“. In ihm finden sich Informationen zu zahlreichen Planeten der Inneren Sphäre, die aus diversen, sich nicht mehr im Druck befindlichen, Büchern von FASA stammen. Für alle diejenigen, die etwas mehr Hintergrund für eine Rollenspielkampagne benötigen oder einfach nur nach Infos suchen, ist dieses Buch wärmstens zu empfehlen. Hier gibt es einen kurzen Auszug in Form der wichtigeren Planeten der Inneren Sphäre

Sian

Sonne der Spektralklasse G0 III, 2. Planet

Flugzeit zu Sprungpunkt: 8 Tage bei 1g Beschleunigung, KF-Ladestationen an Zenith und Nadir

Politische Zuordnung: Herzogtum Sian, Kommunalität Sian, Konföderation Capella

Planetarer Diem: Lord Johann de Morissey

ComStar-Repräsentantin: Präsentor Villius Tejh, ComStar-Anlage der Klasse A

Prozentanteil und höchste Entwicklungsstufe einheimischer Lebensformen: 10%, Vögel

Sian ist seit dem Bombardement Capellas im Jahre 2468 Zentralwelt der Konföderation Capella. Der Planet ist Sitz des politischen Apparates Haus Liaos und Heimat des berühmten Geheimdienstes Maskirovka. Außerdem ist er die Heimatbasis des Kriegerhauses Imarra. Andere Kriegerhausbataillone treffen regelmäßig zu spezieller Ausbildung auf Sian ein. Sian beherbergt den Sommerpalast des Kanzlers und ist wahrscheinlich der bestverteidigte Planet der Konföderation. Zusätzlich zu den Kriegerhauseinheiten wird er von zwei Bataillonen Capella-Husaren, zwei Regimentern von McCarron's Armored Cavalry und Luft/Raumjägerkontingenten geschützt, in denen die besten Piloten Haus Liaos ihren Dienst tun.

St. Ives

Sonne der Spektralklasse G8 V, 3. Planet

Flugzeit zu Sprungpunkt: 6 Tage bei 1g Beschleunigung, KF-Ladestationen an Zenith und Nadir

Politische Zuordnung: Herzogtum St. Ives, St. Ives Pakt

Planetare Herrscherin: Herzogin Candace Liao

Planetarer Diem: Lord Mathus Overton

ComStar-Repräsentantin: Präsentor Ari Gorton, Mitglied des Ersten Bereichs, ComStar-Anlage der Klasse A

Prozentanteil und höchste Entwicklungsstufe einheimischer Lebensformen: 15%, Pflanzen

St. Ives, die Zentralwelt des St. Ives Paktes, wird von der mächtigen Familie Overton regiert. Der Planet ist Standort der gesamten Militärindustrie des Paktes. In den vier Fabrikkomplexen werden BattleMechs der Typen Vindicator und Victor sowie Thrush und Transit Luft/Raumjäger und konventionelle Guardian-Abfangjäger hergestellt. Außerdem ist er die Heimatwelt der St. Ives Armierten Reiterei, die in Form der 1. St. Ives Lanciers eine permanente Garnison unterhält. Historisch ist St. Ives führend in der Elektronikbranche im Capella-Raum. Bis zur Gründung des Paktes befand sich hier die größte Konzentration von Elektronik- und Avionikfabriken der Konföderation Capella, ebenso wie die größte Luft/Raumjägerfabrikation des Liao-Raums.

St. Ives ist von subplanetaren Fabrikkomplexen durchzogen, die außer im Einzelkampf Mann gegen Mann uneinnehmbar sind.

New Avalon

Sonne der Spektralklasse G5 V, 4. Planet

Flugzeit zu Sprungpunkt: 7 Tage bei 1g Beschleunigung, KF-Ladestationen an Zenith und Nadir

Politische Zuordnung: Gefechtsregion New Avalon, Mark Crucis, Vereinigte Sonnen

Planetarer Herrscher: Prinz Hanse Davion

ComStar-Repräsentant: Präsentor Huthrin Vandel, Mitglied des Ersten Bereichs, ComStar-Anlage der Klasse A

Prozentanteil und höchste Entwicklungsstufe einheimischer Lebensformen: 50%, Säugetiere

New Avalon wurde 2205 vom Scoutschiff TAS Camelot entdeckt. Selbst aus der Umlaufbahn war die üppige Vegetation des Planeten deutlich zu erkennen. Der von der Besetzung an die Terranische Allianz geschickte Bericht war so begeistert, daß New Avalon schnell zu einer der Hauptsiedelwelten der Jahre 2213-21 wurde. Bei ihrer Ankunft fanden die Kolonisten eine Welt mit fünf Kontinenten, vier Meeren,



akzeptablen Klimabedingungen, reichlich Süßwasser und einer Unzahl einheimischer Lebensformen, die sich schnell an menschliche Bedürfnisse anpassen.

Es stellte sich schnell heraus, daß sich New Avalon hervorragend zur Agrarwelt eignete. Durch die Kreuzung terranischer und einheimischer Pflanzenarten entwickelten die Siedler schnell einige wichtige Getreidesorten. Die bedeutendste unter ihnen ist der Avalonweizen, eine extrem widerstandsfähige Getreideart, die in der gesamten Inneren Sphäre angebaut wird. Trotz des technologischen Niederganges in den Nacholgekriegen produziert New Avalon heute noch genug Nahrungsmittel für den eigenen Bedarf und den der fünf umliegenden besiedelten Systeme. Die Agrarwirtschaft New Avalons wird zwar im allgemeinen von der Tatsache überschattet, daß der Planet die Zentralwelt der Vereinigten Sonnen ist, aber sie ist von vitaler Bedeutung für die Mark Crucis.

Die fünf Kontinente New Avalons sind in zunehmender Größe: New Scotland, New Hebrides, Rostock, Brunswick und Albion. New Scotland mit seiner Hauptstadt Dundee ist der nördlichste Kontinent und bis zu neun Monate im Jahr schneebedeckt. Er ist berühmt für Hartholz und Tierfelle, insbesondere für die des legendären, fast 2m langen Silbereis-Schlangewiesels. Hier befindet sich auch das einzige größere Edelmetallvorkommen des Planeten.

Die New Hebrides sind eine gebirgige, häufig von Orkanen heimgesuchte Inselkette in der Nähe des planetaren Äquators, deren Hauptexportgut tropische Pflanzen und Früchte sind. Die größte Insel ist Carlisle, und die kontinentale Hauptstadt Thomasville.

Rostock, eine ausgedehnte, flache Landmasse mit

der einzigen Wüste New Avalons, den Drilands, und dem einzigen großen Canyon, Gaveston's Gorge, liefert einen Großteil des in die gesamten Vereinigten Sonnen exportierten Schlachtviehs. Es wird in den riesigen Landgütern adliger Großgrundbesitzer gezüchtet, die weite Teile Rostocks bedecken. Die kontinentale Hauptstadt ist Flensburg.

Brunswick, benannt nach einer wichtigen Gutsherrenfamilie der frühen Siedlungszeit, ist der zweitgrößte Kontinent New Avalons. Auf Brunswick finden sich neben zahlreichen kleinen Bauernhöfen einige große Ölförderanlagen und Raffinerien, zwei große Häfen, drei wichtige Großstädte und die Mehrzahl der Industriebetriebe des Planeten. Hauptstadt des Kontinents ist Brunswick City.

Albion ist mit drei Gebirgsketten, mehreren großen Flüssen, dichten Wäldern und weiten Steppen der landschaftlich vielfältigste Kontinent des Planeten. Avalon City, der Familiensitz der Davions, fungiert als Hauptstadt des Kontinents, des Planeten und der Vereinigten Sonnen. Die Stadt wurde eigentlich als ein Vergnügungspark gegründet, der die mittelalterliche Atmosphäre der planetaren Namensgebung zum Thema haben sollte. Er wurde auf einer Insel am Zusammenfluß der drei größten Flüsse des Kontinents, des Albion, der Thames und des Cris, errichtet, die Isle of Avalon getauft wurde. Die Attraktionen dieses Vergnügungsparks sind längst verschwunden, aber der mittelalterliche Romantizismus ist geblieben und wird von den Davions traditionell gefördert. So ist das Prinzenpalais, das mancherorts auch Camelot genannt wird, die exakte Kopie einer Festung des terranischen Mittelalters und für alle Bauwerke innerhalb des 2398 fertiggestellten Kerngebietes der Stadt sind mittelalterliche Fassaden vorgeschrieben. Der Königliche Hof erstreckt sich unterhalb des Palais am Fuß des Mont Davion. Zum Schutz von Palais, Hof und Stadt ist ein Bataillon der Davion Heavy Guards zwischen königlichem Hof und Stadt stationiert.

Etwa 30 Kilometer südlich von Avalon City, auf einem Gelände, das früher als privates Jagdrevier der Davions diente, befindet sich das New Avalon Institut der Wissenschaften, das unangefochtene Zentrum der Forschung in der Inneren Sphäre, und versteckt im Innern des vom Mont Davion nach Westen reichenden Gebirgszuges liegt das subplanetare militärische Hauptquartier der Davions, genannt Fuchsbau. NAIW ebenso wie Fuchsbau sind durch je zwei komplette BattleMech-Bataillone gesichert.





Luthien

Sonne der Spektralklasse G0 III, 4. Planet

Flugzeit zu Sprungpunkt: 8 Tage bei 1g Beschleunigung, KF-Ladestationen an Zenith und Nadir

Politische Zuordnung: Präfektur Kagoshima, Militär-distrikt Pesht, Draconis Kombinat

Planetarer Herrscher: Takashi Kurita, Koordinator des Draconis-Kombinats, Vereiniger der Welten und Herzog von Luthien

ComStar-Repräsentant: Präsentor Tayless Gromming, ComStar-Anlage der Klasse A

Prozentanteil und höchste Entwicklungsstufe einheimischer Lebensformen: 10% Amphibien

Ursprünglich war Luthien eine 2276 kolonisierte und nur dünn besiedelte Agrarwelt. Der gesamte Kontakt der Siedler zum Rest des Universums bestand aus dem Besuch eines Sprungschiffes im System etwa einmal im Monat. Die Bauern von Luthien wollten vor allem ihre Ruhe haben.

Sanethia Kuritas Proklamation, die im Jahre 2619 Luthien zur neuen Zentralwelt des Draconis Kombinat machte, löste unter den Bauern heftige Proteste aus, aber das Wort des Koordinators war Gesetz. Täglich kamen neue Landungsschiffe voller Techniker, Ingenieure, Architekten und Bauarbeiter, und das für die Hauptstadt Imperial City vorgesehene Land wurde kurzerhand beschlagnahmt. Die Bauern ließ der Koordinator auf die bis dahin unbesiedelte, aber bewohnbare Welt Yumesta evakuieren. Luthien war als Industriewelt vorgesehen und brauchte kein Ackerland.

Die Industrialisierung des Planeten ging rapide voran. Angelockt von den möglichen Profiten kauften zahlreiche Firmen Land von der Kombinatregierung. Schon bald war der größte Teil der Oberfläche von Fabrikanlagen bedeckt. Obwohl Luthien keine erwähnenswerten Rohstoffvorkommen besitzt, wurde die Welt zu einem wichtigen Hersteller von Industriegütern. Auch heute noch ist Luthien eine bedeutende Fabrikwelt.

Imperial City ist eine der schönsten Städte der Inneren Sphäre. Entlang der Straßenzüge erheben sich majestätische Bauten aus Teak und Marmor, der Daimyokanal fließt sanft durch das Stadtgebiet, und Parks mit riesigen Sequoias und grünen Birken umgeben den Imperialen Palast. Der Palast selbst ist komplett aus Teakholz gefertigt und ein Wunder der Baukunst. Die

ganze Stadt ist ein seltenes Beispiel für Schönheit und Erhabenheit inmitten der Ruinen der Nachfolgestaaten.

Der Rest Luthiens dahingegen könnte kaum schlimmer aussehen. Die zahlreichen Fabriken, auf denen Luthiens Reichtum fußt, sind auffällige Dreckschleudern. Die Flüsse sind kaum mehr als Abwasserkanäle und Slums aus Holzhütten und Ziegelbauten drängen sich am Rand der Fabrikstädte. Der weitaus größte Teil der Milliardenbevölkerung Luthiens arbeitet in den riesigen Fabriken. Nur einige wenige Glückliche dienen den Kuritas und den anderen Familien in Imperial City.

Atreus

Sonne der Spektralklasse F4 V, 3. Planet

Flugzeit zu Sprungpunkt: 16 Tage bei 1g Beschleunigung, KF-Ladestationen an Zenith und Nadir

Politische Zuordnung: Marik-Commonwealth, Liga Freier Welten

Planetarer Herrscher: Janos Marik, Generalhauptmann der Liga Freier Welten und Herzog von Atreus

ComStar-Repräsentant: Präsentor Pedregor Sarmiento, Mitglied des Ersten Bereichs, ComStar-Anlage der Klasse A

Prozentanteil und höchste Entwicklungsstufe einheimischer Lebensformen: 10%, Säugetiere

Atreus wurde in der Exoduszeit besiedelt und war damals eine der äußersten randwärtigen Kolonien Terras. Im Jahre 2271 wurde er durch den Vertrag von Marik zur Zentralwelt der Liga Freier Welten. Einer der Gründe für diese Wahl war die Tatsache, daß seine planetare Hauptstadt Atreus City nicht geplant, sondern organisch gewachsen war. Die ausgedehnten, über mehrere Hügel verteilten Viertel der Stadt erschienen den Delegierten eine angenehme Umgebung für eine Regierung als die strenger Städte auf Marik, Oriente und Regulus. In all den Jahrhunderten seit jener Entscheidung haben auch die Sicherheitsmaßnahmen, die das Parlamentsgebäude in einem gewissen Abstand zu den umgebenden Vierteln halten, den Charme dieser Stadt nicht beeinträchtigen können.

Das Parlamentsgebäude befindet sich am Nordrand der Stadt. Es ist ein ausgezeichnetes Beispiel für die postterrane Architektur des 23. Jahrhunderts, mit grandios gekrümmten Dachrinnen über chrom- und marmorgefaßten Fassaden. Es ist das einzige noch



erhaltene ursprüngliche Regierungsgebäude der Nachfolgestaaten. All das verleiht Atreus City eine antike Aura im deutlichen Widerspruch zum hektischen Wirtschaftsleben der Stadt und des ganzen Planeten.

Die wichtigste Industrie des Planeten ist die Zeremonie. Erstaunliche 40% der Bevölkerung sind in Dienstleistungsbetrieben mit einer Verbindung zu zeremoniellen Anlässen beschäftigt, etwa bei Bankettdiensten, Wartung und Pflege des Fuhrparks, Lieferung von Dekorationen für offizielle Anlässe oder Säuberung der schockresistenten Diamantglasfenster der Regierungsgebäude. Weitere 20% der Bevölkerung von Atreus City arbeiten in Betrieben mit Regierungsaufträgen, zum Beispiel für die Wartung der riesigen Computeranlagen für die Ligaverwaltung.

Der Rest des Planeten ist, abgesehen von der hochmodernen Fischereiflotte und einer Fabrik für Cheetah Luft/Raumjäger in Semidam, kaum entwickelt. Eine der Hauptschwächen der Marik-Regierung ist ihre Abhängigkeiten von Importen. In zwei Jahrhunderte nahezu ununterbrochener Kriege wurde Atreus nicht ein einziges Mal Ziel eines Invasionsversuches, aber die Bevölkerung des Planeten hat weit mehr Angst vor einer Blockade.

Tharkad

Sonne der Spektralklasse G6 V, 5. Planet

Flugzeit zu Sprungpunkt: 8 Tage bei 1g Beschleunigung, KF-Ladestationen an Zenith und Nadir

Politische Zuordnung: Distrikt Donegal, Protektorat Donegal, Lyranisches Commonwealth

Planetare Herrscherin: Katrina Steiner, Archon des Lyranischen Commonwealth und Herzogin von Tharkad

ComStar-Repräsentant: Präzentor Ulthan Everston, Mitglied des Ersten Bereichs, ComStar-Anlage der Klasse A

Prozentanteil und höchste Entwicklungsstufe einheimischer Lebensformen: 45%, Säugetiere

Tharkad wurde im Jahre 2310 durch von Donegal kommende Raumschiffe entdeckt. Die rauen Gebirgsketten und das frostige Sturmklima über dem größten Teil der Landfläche Tharkads ließen den Planeten zunächst wenig einladend erscheinen. Allerdings besaß diese Welt ausgedehnte Vorkommen an Edelsteinen und radioaktiven Erzen. Als Seth Marsden, der Gründer des Lyranischen Commonwealth, Tharkad im Jahre 2311 besuchte, raubte ihm die friedliche Ein-

samkeit der tharkanische Gletscher schier den Atem. Die langen Nächte des Planeten mit ihren spektakulären Nordlichtern beeindruckten ihn dermaßen, daß Marsden den Tharkad schließlich komplett in seinen Besitz zu bringen verstand. Anschließend leitete er ein riesiges Importprogramm ein, das darauf zielte, an kaltes Klima angepaßte Pflanzen und Tiere von Terra und anderen Welten auf seiner neuen Heimatwelt anzusiedeln.

Es dauerte nicht lange, und er hatte eine Welt mit gewaltigen Nadelwäldern geschaffen, bevölkert von Rehen, Karibus, Wölfen, Skye-Wildschweinen und tharkanischen Gazellen. In vielerlei Hinsicht ähnelt Tharkad der terranischen Taiga und Tundra, allerdings reichen diese arktischen Regionen bis zum 30. Breitengrad des Planeten. Tharkad besitzt fünf Kontinente und drei größere Inselketten. Die Hauptstadt, Tharkad City, befindet sich auf dem größten Kontinent, Bremen.

Die Regierungsgewalt des Lyranischen Commonwealth ist in der Triade lokalisiert, einem riesigen Gebäudekomplex fünf Kilometer südlich von Tharkad City, der seinen Namen der dreieckigen Anordnung der drei Hauptgebäude Residenz, Regierungspalast und Königlicher Hof verdankt. Insgesamt umfaßt die Triade inzwischen weit über 300 Gebäude aller Arten und Stilformen: Krankenhäuser, Kirchen, Wohnungen für Adlige und Parlamentsmitglieder von entfernten Welten, botanische Gärten usw. Ein geflügeltes Wort besagt, daß es in der Triade ein Haus für jede bewohnte Welt des Commonwealth gibt.

Selbst der tief unter der Stadt gelegene riesige Fusionsreaktor, der Straßen und Gebäude mit Strom und Wärme versorgt, ist nicht in der Lage, die tharkanische Kälte völlig zu vertreiben. Beim ersten Anzeichen winterlichen Schneefalls holen Bewohner aller Gesellschaftsschichten ihre Schutzkleidung gegen die bevorstehenden Schneestürme und den klirrenden Frost hervor. Ein Besuch des Königlichen Hofes im Winter kann, wenn man an wärmere Gefilde gewöhnt ist, zu einem bizarren Erlebnis werden. Die Damen tragen lange, mit Pelz besetzte Kleider, während die Männer Pelzhüte und -mäntel tragen, über denen sich mit Edelsteinen besetzte Ketten aus Gold und Silber kreuzen. Wenn die Antragsteller im hohen Gewölbe des Thronsaals das Wort ergreifen, kann es vorkommen, daß ihr Atem in weißen Kondenswolken aufsteigt und sich eine dünne Eisschicht auf den beiden tiefschwarzen Mechs vom Typ Griffin bildet, die den



Thron des Archons bewachen.

Auf dem Gipfel des nahen Bergs Wotan erhebt sich die Feste Asgard, das militärische Hauptquartier der Steiner-Streitkräfte. Sie hat die Form eines riesigen Turms, der von vier kleineren Türmen flankiert wird. Alle fünf Gebäude sind schwer bewaffnet; unter ihnen befinden sich Hangars für ein komplettes Mechregiment, zwei Panzer- und Infanterieregimenter und ein Geschwader Luft/Raumjäger.

Es existieren keine Straßenverbindungen zwischen der Triade und dem Rest Tharkads, so daß Besucher sie nur durch die Luft oder durch eine der drei U-Bahnlinien erreichen können, die nach Norden zum Rest von Tharkad City, nach Westen zur Feste Asgard und nach Süden zur zehn Kilometer entfernten Großstadt Olympia führen.

Auf Tharkad produzieren TharHes BattleMechs vom Typ Crusader, Lockheed/CBM Luft/Raumjäger der Typen Lightning und Hellcat sowie Semier DataTron Landungsschiffe der Klassen Seeker, Excalibur und Fortress.

Alpheratz

Sonne der Spektralklasse K5 V, 4. Planet

Flugzeit zu Sprungpunkt: 4 Tage bei 1g Beschleunigung, KF-Ladestation am Nadir

Politische Zuordnung: Außenweltallianz

Planetarer Regierungschef: Präsident Neil Avellar II

ComStar-Repräsentant: Präzentor David Ferguson, ComStar-Anlage der Klasse B

Prozentanteil und höchste Entwicklungsstufe einheimischer Lebensformen: 30%, Säugetiere

Die Zentralwelt der Außenweltallianz ist eine Welt gemäßigten Klimas mit knapp über 2 Milliarden Bewohnern, auf der sich das Exekutivparlament und der größte Teil der verbliebenen Schwerindustrie der Allianz befinden, so auch die einzigen Mechfabriken, in denen Mechs der Typen Locust, Wasp und Stinger hergestellt werden. Alpheratz wurde nie von fremden Truppen besetzt, mußte jedoch während des Vereinigungskrieges und auch später bei Piratenüberfällen schwere Bombardements ertragen.

Alpheratz ist einer der wenigen Planeten der Außenweltallianz, dessen Wirtschaft nicht auf Tauschhandel beruht; hier werden Handelsgeschäfte mit ComStar-Noten abgehandelt. Der Planet besitzt insgesamt drei Großstädte: Famindas und Algomarle auf dem nördlichen und Carolinas auf dem südlichen Kontinent. Der Rest der Bevölkerung ist in zahlreichen ländlichen

Siedlungen auf dem Nordkontinent verteilt.

Taurus

Sonne der Spektralklasse G3 V, 4. Planet

Flugzeit zu Sprungpunkt: 9 Tage bei 1g Beschleunigung, KF-Ladestation am Zenith

Politische Zuordnung: Tauruskonkordat

Planetarer Regierungschef: Reichsverweser Thomas Calderon

ComStar-Repräsentantin: Präzentorin Barbara Kooper, ComStar-Anlage der Klasse B

Prozentanteil und höchste Entwicklungsstufe einheimischer Lebensformen: 45%, Säugetiere

Die Zentralwelt des Tauruskonkordats wurde bereits im 24. Jahrhundert besiedelt. Sie liegt tief im Inneren des Hyaden-Sternhaufens hinter einer dichten natürlichen Asteroidenbarriere, die von Elementen der Taurischen Garde, des Eliteregiments der Taurischen Verteidigungstruppen, bewacht wird. Taurus beherbergt auch zahlreiche Industrieanlagen, die zum Teil neben Ersatzteilen auch komplette Landungsschiffe der Leopard-Klasse, Lightning-Luft/Raumjäger und BattleMechs der Typen Locust, Wasp, Thunderbolt, Warhammer und Marauder produzieren. Als gesellschaftlicher Mittelpunkt des Konkordats ist Taurus eine der wenigen kulturellen Zentren der Peripherie. Zur Zeit leben hier über zwei Milliarden Menschen.



Advanced Tactical Missile System

Obwohl die Clans die fortschrittlichste Waffentechnologie in bekannten Raum einsetzen, sind sie nicht gerade für ihre Innovation bekannt. In der Tat haben Clanwissenschaftler seit der Entwicklung der Elementarrüstungen im Jahre 2868 keine nennenswerten technologischen Durchbrüche erzielt. Da man immer Gegnern gegenüberstand, die die gleichen Waffen in der gleichen Art und Weise einsetzten und durch den gleichen Ehrenkodex geschützt waren, kam es nie zu einem größeren Wettrüsten.

All dies änderte sich durch den neuen Gegner. Nachdem die Clans in der Inneren Sphäre gekämpft hatten, sahen sie sich einem Feind gegenüber, der eine große Vielfalt an Mechs und Waffen ins Feld führte. Am Anfang gab es keinen Grund zur Besorgnis, da die Clanausrüstung der Inneren Sphäre in allen Belangen überlegen war. Doch nachdem man die ersten Niederlagen einstecken mußte, forderten viele Khans von ihren Wissenschaftlern neue Waffen und Technologien, die man gegen diesen Feind einsetzen konnte.

Alte Gewohnheiten halten lange und so wurde der Entwicklungsprozeß lang und beschwerlich. Inzwischen enthüllen jedoch auch die Clans einige Geheimnisse just in dem Augenblick, als der Clan Smoke Jaguar von seinen Heimatwelten vertrieben wurde. Nachdem Clan Star Adder den Schweren Laser (in anderen Übersetzungen: Laserkanone) fertiggestellt hat, stellt Clan Coyote ein Waffensystem vor, das sich als weitaus gefährlicher herausstellen könnte: Das Advanced Tactical Missile System.

Wissenschaftler des Clans Coyote begannen Anfang 3058 mit einigen neuen Technologieprojekten. Allerdings fielen die meisten der Erhöhung der BattleMechproduktion zum Opfer. Einem Hybrid-Laser-Projekt wurde der Todesstoß versetzt, als Khan Koga die Flexibilität einer neuen Erfindung sah, die die Wissenschaftlerkaste Advanced Tactical Missile System (ATM) getauft hatte.

Dieses ambitionierte Projekt wurzelte in einigen der frühesten Forschungen von Coyote Chefwissenschaftler Richard (Remer) im 29. Jahrhundert. Damals wurde die Idee aufgrund technischer Probleme eingestellt. Das Herz des ATM ist ein gemeinsamer Raketenwerfer, der mit verschiedenen Munitionstypen bestückt werden kann, wovon jede ein einzigartiges Schadens- und Entfernungprofil aufweist. Die

Möglichkeit zwischen drei verschiedenen Munitionstypen zu wählen gewährt einem Clankrieger im Feld eine uneingeschränkte Flexibilität. Durch einfaches umlegen eines Schalters kann man zu einem anderen Munitionstyp wechseln und so die Reichweite bzw. den Schaden seiner Waffe individuell festlegen.

Die normale ATM - Rakete hat das gleiche Schadenspotential wie ein gewöhnlicher Kurzstreckenraketen Sprengkopf, besitzt allerdings eine erheblich größere Reichweite. Der Preis für die Reichweiterehöhung ist eine mehrstufige Rakete, die ihre Genauigkeit im Nahkampf einbüßt. Die Extremreichweitenmunition (ER) erhöht die Effektivreichweite der Waffe erheblich, doch da der Antrieb mehr Platz beansprucht, mußte die Sprengkraft reduziert werden. Der letzte Munitionstyp, die Hochexplosivrakete (HE), verzichtet auf die Boosterstufe und kann daher einen größeren Sprengkopf tragen. HE Raketen haben daher eine geringere Reichweite, sind im Gegensatz zu den anderen Munitionstypen auch auf kurzen Strecken effektiv.

Bisher konzentrierte Clan Coyote den Erfolg der ATM auf seinen neuen OmniMech, den Savage Coyote. Rüstungsfabriken des Clans produzieren jetzt schon das ATM System an den Grenzen ihrer Kapazität in Erwartung größerer Aufträge aus dem Feld. Basierend auf den Berichten von Huntress, Brim und Londerholm sind sowohl der Savage Coyote als auch sein neues Waffensystem zu den begehrtesten Stücken für Krieger des Clans Coyote als auch für deren Gegner geworden.





Regeln

Das Advanced Tactical Missile System ist Level 2 Ausrüstung und darf daher in allen Turnieren benutzt werden falls es die Regeln nicht explizit verbieten.

Ein Angriff mit dem ATM wird abgesehen von den folgenden Ausnahmen genau wie ein Angriff mit einem Langstreckenraketenwerfer abgehandelt.

Das ATM enthält ein integriertes Artemis IV System ohne Kosten in Platz oder Tonnage; wenn auf die Raketentreffertabelle gewürfelt wird, werden 2 auf den Wurf addiert. Dieses System funktioniert genau wie ein Standard Artemis, und als solches kann auch das ATM keine Spezialmunition abgesehen von den zwei speziell konstruierten Typen tragen.

Das ATM kann außer seiner Standardmunition noch zwei weitere Typen tragen: Extremreichweiten-

(ER) und Hochexplosivmunition (HE). Diese sind nur mit dem ATM zu verwenden und können nicht in anderen Werfern verwendet werden. Benutzt werden sie wie andere Spezialmunition: sie können nur in 1-Tonnen-Schritten geladen werden und der Munitionstyp muß bei der Feuerdeklaration angesagt werden.

Schaden des ATM wird wie bei der LSR in Fünfergruppen plaziert, egal welcher Raketentyp Verwendung findet. Das Resultat des Wurfes auf die Raketentreffertabelle (+2 nicht vergessen!) wird mit dem Schadenspotential einer Rakete multipliziert und dann in Fünfergruppen aufgeteilt.

Aufgrund technischer Beschränkungen können ProtoMechs keine ATM tragen.

Das ATM kann nicht indirekt abgefeuert werden.

Advanced Tactical Missile

Typ	Hitze	Schaden	Min.	Kurz	Mittel	Weit	Tonnen	Krit.	Munition
<i>Werfer</i>									
ATM 3	2	2/Rakete	4	1-5	6-10	11-15	1.5	2	20
ATM 6	4	2/Rakete	4	1-5	6-10	11-15	3.5	3	10
ATM 9	6	2/Rakete	4	1-5	6-10	11-15	5	4	7
ATM 12	8	2/Rakete	4	1-5	6-10	11-15	7	5	5
<i>Spezialmunition</i>									
ATM ER Munition	*	1/Rakete	4	1-9	10-18	19-27	*	*	*
ATM HE Munition	*	3/Rakete	-	1-3	4-6	7-9	*	*	*

* Es gelten die Regeln für Standardwerfer und Munition



Jäger und Sammler

Der Mensch hat ja schon seit frühester Zeit eine Sammelleidenschaft. Und so will man sich dann auch bei seinem Lieblingsspiel möglichst alles unter den Nagel reißen. Doch dummerweise haben uns die Amerikaner dabei drei kleine Worte in den Weg gelegt: out of print. Die meisten der BattleTech-sourcebooks laufen irgendwann aus und werden einfach nicht wieder neu aufgelegt. Vor allem für diejenigen, die erst später vom BattleTech-Fieber gepackt worden sind, ist das doch sehr ärgerlich. Schließlich hört man doch von überallher wie toll doch die alten Hausbücher waren oder wie detailliert die Einheitsübersichten in jedem Buch sind. Fällt einem dann zufällig auf irgendeiner Convention mal ein Buch mit Erscheinungsdatum kleiner 1990 in die Hände, weiß man trotzdem meistens nicht, ob man unbedingt die geforderten 100 DM hinlegen will. Deshalb gibt es hier einen ganz kleinen Wegweiser, wie man doch noch zum ersehnten Glück kommt.

Woher bekommen?

Zuallererst gibt es da die Cons. Hier treffen sich Spieler von überallher, die außer zum spielen auch häufig zum kaufen und verkaufen anreisen. Beste Gelegenheit, um mit anderen Leuten ins Gespräch zu kommen und ein paar Informationen einzuholen (Was, du hast Buch XXX? Was steht denn da so drin? Was hast du dafür hingelegt?). Außerdem gibt es meistens ein paar Händler, die extra zum Con mal ihr Lager aufgeräumt haben und alten Krempel loswerden wollen. Unbedingt alle Kisten durchstöbern, auch mal gezielt nach einzelnen Werken fragen, vielleicht hat man ja Glück.

Eine weitere Möglichkeit bieten Internetauktionen, deren Angebot in letzter Zeit stark zugenommen hat. Die beste Quelle ist im Augenblick www.ebay.de. Das Auktionshaus im Internet überhaupt. Sucht man hier nach dem Stichwort BattleTech finden sich weit über hundert laufende Auktionen. Das Angebot reicht von noch im Laden erhältlichen Romanen über Figuren, Trading Cards bis hin zu alten Hausbüchern. Man kann (fast) alles bekommen. Das Problem scheint nur teilweise der Preis zu sein. Bei Netzauktionen lassen manche Leute sämtliche Hemmungen fallen. Man könnte meinen, es wird mit Spielgeld bezahlt. Letz-

tens wurde eine Marauder-II-Zinnfigur für schlappe 60 DM versteigert, wer's bezahlen will. Hat man jedoch Glück, gibt es auch mal ein Hausbuch für 25 DM.

Außer bei ebay gibt es auch bei www.amazon.de neuerdings Auktionen zum Thema BattleTech.

Wenn man keine (Versand-)Kosten scheut, kann man natürlich auch die amerikanischen Originale bemühen. Das Angebot bei ebay.com ist mehr als reichlich.

Zuletzt fallen mir noch einige Händler ein, die teilweise gebrauchte Artikel verkaufen. Beim Imp's Shop, beim Ulisses und auch beim Fantasy En'counter findet sich auch die eine oder andere Rarität. Vor allem Figuren kann man eigentlich noch recht gut bekommen. Es gibt eigentlich meiner Ansicht nach noch keinen Grund, 50 DM für ein bißchen Zinn zu bezahlen.

Was lohnt sich denn nun?

Die berühmten Hausbücher. Ursprünglich als Supplement zum MechWarrior Rollenspiel gedacht, bietet jedes der 5 Bücher tonnenweise Hintergrundmaterial über ein großes Sternenreich. Auf über hundert Seiten findet sich die Geschichte vom 21. Jahrhundert bis ungefähr 3025. Es gibt eine Übersicht über die Kultur, die Armee, Politik, Leben etc. Außerdem die wichtigsten Planeten und Persönlichkeiten. In Sachen Hintergrund können die Field Manuals bei weitem nicht mithalten.

Kurita und Steiner bekommt man meistens so für 25 DM, es scheint einfach ein paar mehr Exemplare zu geben. Davion und Liao liegen etwas darüber, mehr als 50 DM würde ich persönlich nicht auf den Tisch legen. Haus Marik ist extrem selten, die letzten Preise, die ich sah, lagen bei über 200 DM. Ob es das wert ist, na ja. Ich warte auf bessere Angebote.

Es gibt ein paar alte Szenariobände, die noch etwas Story über die jeweilige Einheit enthalten. Zu erwähnen sind besonders „Wolf's Dragoons“, „Tales of the Black Widow“, „More Tales of the Black Widow“, „The Kell Hounds“, „Cranston Snord's Irregulars“ und „Rhonda's Irregulars“. Hier findet man meistens



so 20 – 30 Seiten über die Einheit und ihre Geschichte und dann einen Haufen Szenarien. Lohnt sich auf jeden Fall, wenn man spezielle Infos sucht. Die Preise liegen hier so bei 25 DM. Das Dragonersourcebook liegt teilweise deutlich darüber.

Null Set. Ein Abenteuer für MechWarrior, das reichlich Informationen über Outreach enthält. Preis: ca. 15-20 DM.

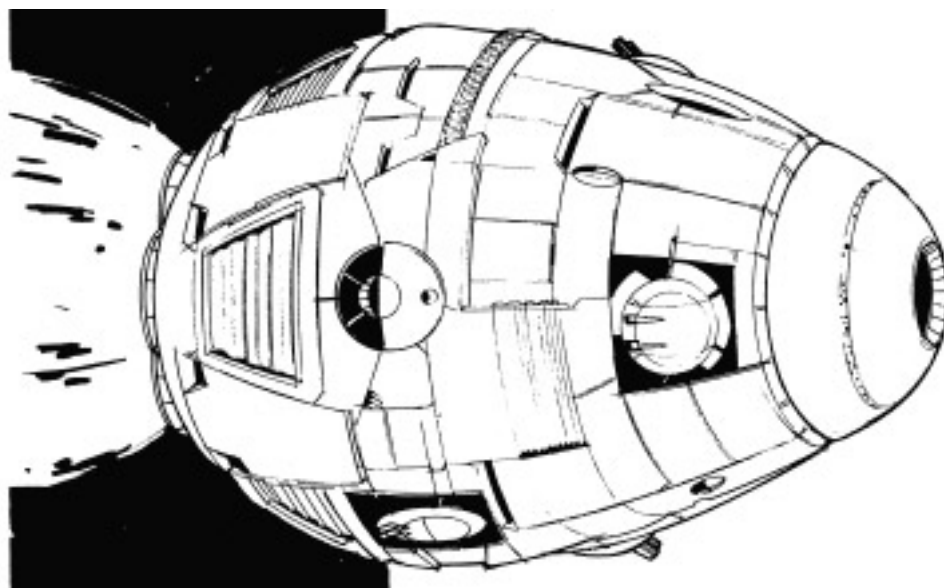
Intelligence Operations ist ein Buch über die Geheimdienste der Inneren Sphäre. Auch sehr lesenswert, wenn man sich dafür interessiert. Alle großen Häuser, Clans und natürlich WolfNet werden beschrieben. Diverse Einschübe enthüllen wie in allen BT-Büchern nette Backgroundinfos. Kostet so ca. 20 DM.

Explorer Corps ist ein Sourcebook über ebendiese ComStar – Abteilung, die sich mit der Erforschung unbekannter Planeten und ferner Welten befaßt. Hier gibt es Infos über so berühmte Gerüchte wie die Outbound Light, den Minnesota Tribe und natürlich die Flotte von Kerensky. Außerdem werden noch jenseits der Peripherie liegende Sternreiche beschrieben,

von denen man bisher in keinem anderen Buch gelesen hat. Lohnt sich auf jeden Fall. ca. 20 DM.

Die Mechs, die auf der schwarzen Liste stehen. Aufgrund einer Rechtsstreitigkeit werden ein paar Mechs nicht mehr produziert. Es handelt sich um: Stinger, Wasp, Phoenix Hawk, Crusader, Griffin, Shadowhawk, Wolverine, Battlemaster, Thunderbolt, Warhammer, Rifleman, Archer, Marauder, Locust, Goliath, Valkyrie, Ostsol, Scorpion, Ostscout, Stinger LAM, Wasp LAM, P.Hawk LAM und Longbow sowie die eventuell vorhandenen Varianten und IIC Modelle.

Die Preise sind teilweise in astronomische Höhen geschossen. 50 DM sind keine Seltenheit. Bevor man jedoch diese Summe berappt, auf jeden Fall auf Cons die Händler abklappern und im Internet suchen. Die meisten Figuren bekommt man auch so noch irgendwo.





BattleTech - Händler im Internet

World of Fantasy (WOF)

Weender Str.75
37073 Göttingen
Fax: 0551/56056

<http://www.wof.de>

Aufbau: Sehr übersichtliche Page, zu allen Battletechartikeln gibt es eine Info und meistens sogar ein Bild, alle Artikel haben zusätzlich zu den deutschen auch die englischen Namensbezeichnungen. Sogar mit Suchmaschine.

Angebot: Relativ großes Angebot, allerdings nur sehr wenige ältere Miniaturen und kaum „Extras“, wie z.B. Pins, Aufnäher o.ä.

Bestellung: Bestellt werden kann direkt auf der Homepage, einfach auf das entsprechende Bild klicken, das bei jedem Artikel gleich dabei ist.

Fantastic Shop

Tel: 0211/9243-202

<http://www.f-shop.de>

Aufbau: Eine sehr übersichtliche Seite, auch hier finden sich zu jedem Artikel eine Info und meistens auch ein Bild. Alle Mechmodelle haben die englischen Namensbezeichnungen. Auch hier steht Euch eine Suchmaschine zur Verfügung.

Angebot: Erhältlich sind nur Artikel, die verhältnismäßig einfach zu bekommen sind. Miniaturen wie z.B. den Marauder oder den Archer werdet Ihr hier wohl nicht bekommen.

Bestellung: Auch hier die einfache Bestellung direkt auf der Page durch simples Anklicken.

Fantasy Encounter

Rellinghauser Str. 104
45128 Essen
Tel: 0201/786877
Fax: 0201/797410

<http://www.fanen.com>

Aufbau: Alle Artikel sind nach BT-Nummern geordnet. Wenn man weiß, welche Nummer der Artikel hat, den man möchte, ist es sehr übersichtlich, sonst ist suchen angesagt

Angebot: Sehr großes Angebot, auch Modelle, die schwer zu bekommen sind, könnten hier durchaus noch auf Lager sein. Es ist auch möglich, die englischen Bücher und Regelwerke zu bestellen. Zusätzlich gibt es ein reichhaltiges Angebot an Schlüsselanhängern, Aufhängern und ähnlichen Sonderartikeln. Alle Miniaturen haben die englischen Namensbezeichnungen. Außerdem hat der Fantasy Encounter die Armorcast-Figuren im Angebot.

Bestellung: Bestellen kann man per Telefon, Fax, E-Mail oder natürlich im Laden in Essen, immer vorausgesetzt, man erreicht den Mindestbestellwert von 50,- DM (was nicht das Problem sein sollte).

Besonderes Pro: Durch den extrem großen Lagerbestand kann es durchaus sein, daß alle gewünschten Artikel bereits da sind (das ist die Regel) und die Lieferzeit nur 3-4 Tage beträgt. Sollten ein oder mehrere Artikel nachbestellt werden müssen, kann sich die Wartedauer auf 2-3 Wochen verlängern.

Je nach Bestellwert muß sich der Kunde auf „Zwangsbeschenkungen“ einstellen, soll heißen, er bekommt gratis Zusatzartikel (z.B. Poster, Aufnäher, Figuren...). Ein weiterer Anreiz, die Battletechsammlung zu vergrößern, denn je mehr man bestellt, desto großzügiger fällt die „Zwangsbeschenkung“ aus. Zusätzlich erhalten MFG-Mitglieder Rabatte in Höhe von 10% auf alle Artikel, die nicht preisgebunden sind.



Imp`s Shop

Herrenkellergasse 20

89073 Ulm

Tel: 0731/619463

Fax: 0731/619584

oder:

Lange Gasse 8

86152 Augsburg

Tel: 0821/1598301

<http://www.members.aol.com/impsshop>

Aufbau: Extrem unübersichtliche Page, es besteht die Möglichkeit, die Angebotsliste als pdf-Dokument zu downloaden. Die Artikel haben zum Großteil die englischen Namensbezeichnungen.

Angebot: Reichhaltiges Angebot, auch an schlecht erhältlichen Artikeln. Zusätzlich bekommt man auch hier Abziehbilder, Pins usw.

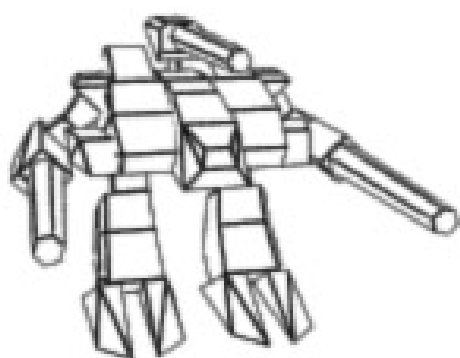
Bestellung: Bestellt wird per Telefon, schriftlich, per E-Mail oder per Fax.

Besonderes Pro: Die Artikel sind wirklich extrem günstig. Für Großeinkäufer interessant: Hexbasen gibt's hier im günstigen 40er Pack für 40 DM.

Ebay

<http://www.ebay.de>

Ebay bietet Internetauktionen an. Hier habt Ihr die Möglichkeit, auf einer sehr übersichtlichen Page BattleTech-Zubehör zu erstehen. Die Preise variieren je nach Angebot. Außerdem könnt Ihr selbst Artikel aus Eurer Sammlung versteigern. Wie genau Er- und Versteigern funktioniert, ist ganz einfach beschrieben.



STONE RHINO

Deus Deorum
Caesar Caesarum
Populus Populorum
Clan Jade Falcon

God of the Gods
King of the Kings
Folk of the Folks
Clan Jade Falcon

Gott der Götter
Kaiser der Könige
Volk der Völker
Clan Jade Falcon.



BattleTech Newsticker

FASA

MechWarrior's Guide to Solaris VII - Der erste Band einer neuen Reihe von MW Guides, die als Spielhilfen für das neuveröffentlichte MechWarrior Rollenspiel gedacht sind. Allerdings enthält dieses Buch als Goodie die kompletten Regeln für Arenakämpfe auf Solaris. Die englische Box ist ja „out of stock“. (Januar 2000)

Field Manual: Capellan Confederation - Hintergrund zu Haus Liao (Februar 2000)

Dagger Point - Ein neuer Roman von Gressmann (Februar 2000)

AeroTech 2 - Die neue Box vereint BattleSpace und AeroTech zu einem gemeinsamen Spielsystem. Dabei wird auch die Kombination mit BattleTech nicht zu kurz kommen (März 2000)

Field Manual: Federated Suns - Hintergründe zu den Vereinigten Sonnen. Man beachte den Titel, es wird NICHT von Vereinigten Commonwealth gesprochen. Man denke sich also seinen Teil... (April 2000)

Illusions of victory - Roman (Mai 2000)

Field Manual: Lyran Alliance - Ähnlicher Kommentar wie oben. (Juni 2000)

Operation: Flashpoint - Ein Szenarioband in der Art von Operation: Stiletto (Juli 2000)

Measure of hero - Roman (Juli 2000)

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

BattleTech Map Set 6 - Neue Karten inklusive der aus BattleForce 2 und BattlePack: Fourth Succession War (Oktober 2000)

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

Path of glory - Roman (November 2000)

FanPro

Sternenbrand - Endlich auch mal wieder ein Geschichtsband von FanPro. Die Übersetzung von Shattered Sphere ist allerdings nur im Internet zum Download erhältlich, gedruckt wird sie nicht erscheinen. Dafür kostet es aber auch keinen Pfennig

MechWarrior 3 Rollenspiel - Die Übersetzung der 3. Auflage des BattleTech - Rollenspielsystems ist im Augenblick noch in der Übersetzungsphase. Erscheinungsdatum noch ungewiß

Triumphgebrüll - Angela Bekker, ein aufstrebendes Mitglied des Clans Geisterbären, bekommt den Befehl, einen eigenen Trinärstern aufzustellen. Bald steht sie jedoch einem überlegenen Gegner gegenüber, und es muß sich zeigen, ob ihre „Pirschenden Bären“ ihren Namen zu Recht tragen. Ist im Satz.

Blutverrat - Harley Rasors Bruder Ben war Mechkrieger bei der Söldnereinheit Able's Aces, bis er unter merkwürdigen Umständen ums Leben gekommen ist. Harley wird von seinem Vater losgeschickt, damit er herausfindet, was es mit diesem Tod auf sich hat. Er tritt selbst den Able's Aces bei und muß bald feststellen, daß hier nicht alles so ist, wie es scheint. Der Roman ist ebenfalls im Satz.

Palisades

Palisades Marketing, ein bekannter Hersteller von Actionfiguren, hat, wie schon Mitte letzten Jahres hier berichtet, nun auch vor im BattleTech - Markt mitzumischen. Seit kurzem gibt es mal wieder etwas genauere Informationen in Internet und unter anderem auch nette Bilder von einer Mad Cat. Die neuen Figuren sollen eine Höhe von 6 - 8 Zoll aufweisen und jeweils mit einer separaten Pilotenfigur geliefert werden.

Apropos Lieferung: eigentlich wollte man schon Ende 1999 damit beginnen. Doch die ganze Sache scheint sich wohl etwas verzögert zu haben. Universal Cards, der deutsche Vertrieb, kann jedenfalls noch keine genauen Daten nennen.



Die Solaris VII Liga

Ab sofort ist es auch in der MechForce Germany möglich, Kämpfe nach den Duellregeln der Solaris-Box auszutragen. Hiermit soll euch die Möglichkeit gegeben werden, auch mal abseits vom Chapter einen Fight ohne große Organisation durchzuspielen, da die neue Liga ein wesentlich einfacheres System benutzt. Regeltechnisch habt ihr (fast) alle Freiheiten, solange ihr euch auf eine gemeinsame Basis einigen könnt. Man sollte jedoch seinen unerfahreneren Gegner nicht durch endloses „Zulabern“ mit erlaubten Finessen total verunsichern und versuchen, den Kampf nur dadurch schon im voraus für sich entscheiden. Doch wem erzähle ich das...

Die Saison

Eine Saison dauert 1 Jahr. Sie beginnt am 1.1. und endet am 31.12. Für dieses Jahr gilt dies ebenfalls, auch wenn bisher keine Kämpfe möglich waren.

Die Ställe

Jeder Teilnehmer der Solaris-Liga denkt sich einen Stall aus, für den er von nun an den Manager spielt, z.B. könnte man seinen Stall „Holgers Hustende Husaren“ nennen. Unter diesem Namen wird er in der Tabelle aufgeführt. Sobald das erste Gefechtsformular (siehe unten) abgeschickt wurde, gilt ein Stall als

offiziell für diese Saison registriert. Jedes Mitglied der MFG darf nur einen Stall pro Saison führen.

Der Kampf

Bis jetzt kann man nur Einzelgefechte spielen, über eine Art Tag-Team-Titel wird nachgedacht. Eventuell ist ein Spielleiter, der halbe Deckung regelt oder Double-Blind mastert, ganz praktisch. Man darf in einer Saison maximal 3x gegen den gleichen Gegner antreten.

Die Regeln

Es gelten die offiziellen FASA-Regeln der Solaris-Box. Optional können gerne Maximum Tech oder Tactical Handbook verwendet werden. Wenn ihr einen fairen und fähigen Spielleiter findet, sind auch Double-Blind-Gefechte möglich.

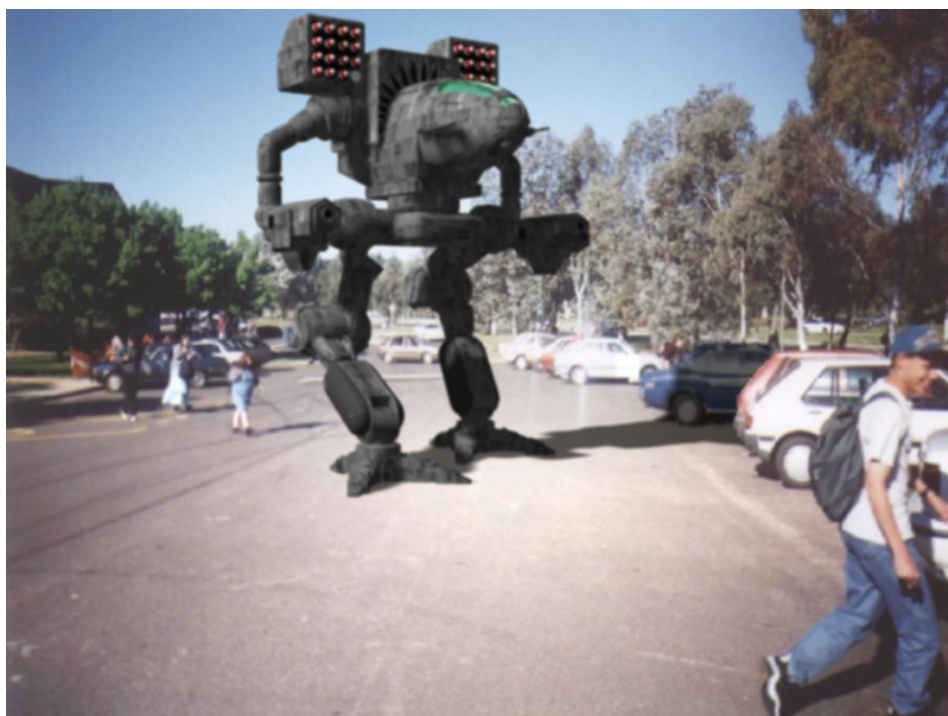
Im Anschluß an diesen Artikel findet sich die erweiterte Waffentabelle für Solaris VII. Für Kämpfe in der MechForce gilt ausschließlich diese Tabelle.

Zugelassene Maschinen

Alle, von FASA oder in der Terra Post veröffentlichten Mechs mit Ausnahme von Clan-Mechs, sind zugelassen. Jeder Spieler kann sich vor dem Gefecht frei aussuchen, welche Maschine er benutzt. Es

gibt keine zugeteilten Mechs oder Reparaturregeln. Wenn im Kampf ein Mech zerstört wird, hat dies keine Auswirkungen auf die Punkte des Stalls (mal abgesehen vom verlorenen Gefecht) oder den nächsten Kampf. Allerdings darf jeder Stall eine bestimmte Mechvariante maximal 3x in einer Saison benutzen, auch wenn der Mech nicht zerstört wird.

Beispiel: Holger kann mit seinem Men Shen Prime einmal gegen B. Scheid, einmal gegen G. Hirn und dann nochmals gegen B. Scheid antreten. Für seinen





nächsten Kampf (diesmal gegen B. Rattung) muß er auf jeden Fall die Konfiguration wechseln (z.B. Men Shen A) oder einen komplett anderen Mech (z.B. Yeoman-6Y) benutzen.

Pilotenwerte

Die Bordschützen- und Pilotenwerte für den Kampf sind abhängig vom gewählten Mech. Assaults benutzen die gewohnten 4/5, Schwere Mechs haben 3/4, Mittelschwere 2/3 und Leichte Maschinen treten mit 1/2 an.

Zeitschiene

Da die Mechs nach belieben gewählt werden können, steht euch somit auch die Wahl der Zeitschiene frei. Man kann also z.B. mit 3028er Maschinen gegeneinander antreten oder auch mit einer 3060er gegen einen 3058er Mech.

Karten

Am geeignetsten sind natürlich die Karten der Solaris- bzw. der The-Reaches-Erweiterung. Ihr könnt aber nach Belieben auch andere benutzen.

Auswertung

Nach dem Gefecht bitte das Solaris-Formular ausfüllen und an die „Auswertungskommision“ schicken.

Nur komplett ausgefüllte und von beiden Parteien unterschriebene Formulare gehen in die Wertung ein. Gefechtsberichte am Telefon oder per email werden ignoriert.

Der Sieger eines Kampfes erhält 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Bei Unentschieden erhalten beide 1 Punkt. Zusätzlich wird Buch über die Anzahl ausgetragener Kämpfe geführt. In der Tabelle sind zuerst die Punkte, dann die Anzahl der ausgetragenen Kämpfe und schließlich der direkte Vergleich ausschlaggebend.

Der Spielstand wird in der Terra Post, auf der Homepage oder auf Anfrage bekanntgegeben. Am Ende des Jahres werden die besten MechKrieger natürlich mit Preisen überschüttet.

Fragen, Kommentare, Formulare bitte an:
Christian Waidner
Kastanienstr. 10
65795 Hattersheim
email: cwaidner@mechforce.de





Solaris - Gefechtsmeldeformular

Arena (verwendete Karten):

Zeitschiene:

Bei Unentschieden ankreuzen: O

MFG-Nr. und Name des Siegers:

Stall:

Mech:

Unterschrift:

MFG-Nr. und Name des Verlierers:

Stall:

Mech:

Unterschrift:

Falls Spielleiter anwesend:

Name:

Unterschrift:

Ich will eine Bestätigung sowie die aktuelle Tabelle zugeschickt bekommen.

O per email an (kostenlos):

O per Schneckenpost an (wichtig 1.10 DM in Briefmarken beilegen):

Name:

Straße:

Ort:



Duellwaffen Innere Sphäre

Typ	Hitze	Schaden	Min.	Verz.	[+0]	[+1]	[+2]	[+3]	[+4]	[+5]
Energiewaffen										
Small Laser	4	3	-	1	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
Medium Laser	12	5	-	1	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36
Large Laser	32	8	-	2	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60
Small Pulse Laser	8	3	-	1	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
Medium Pulse Laser	16	6	-	2	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24
Large Pulse Laser	40	9	-	3	1-6	7-12	13-20	21-28	29-34	35-40
ER Small Laser	8	3	-	1	1-3	4-6	7-10	11-14	15-17	18-20
ER Medium Laser	20	5	-	2	1-8	9-16	17-24	25-32	33-40	41-48
ER Large Laser	48	8	-	3	1-14	15-28	29-42	43-56	57-66	67-76
PPC	40	10	12	3	1-12	13-24	25-36	37-48	49-60	61-72
ER PPC	60	10	-	3	1-14	15-28	29-42	43-56	57-74	75-92
Flamer	12	2	-	1	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
Ballistische Waffen										
Anti-Missile System	4	-	-	0	-	-	-	-	-	-
Autocannon/2	4	2	16	0	1-16	17-32	33-48	49-64	65-80	81-96
Autocannon/5	4	5	12	1	1-12	13-24	25-36	37-48	49-60	61-72
Autocannon/10	12	10	-	1	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60
Autocannon/20	28	20	-	2	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36
Gauss Rifle	4	15	8	2	1-14	15-28	29-44	45-60	61-74	75-88
Light Gauss Rifle	4	8	12	1	1-16	17-30	31-50	51-68	69-86	87-104
LB 2-X AC	4	2	16	0	1-18	19-36	37-52	53-70	71-88	89-106
LB 5-X AC	4	5	12	1	1-14	15-28	29-42	43-56	57-70	71-84
LB 10-X AC	8	10	-	1	1-12	13-24	25-36	37-48	49-60	61-72
LB 20-X AC	24	20	-	2	1-8	9-16	17-24	25-32	33-40	41-48
Machine Gun	0	2	-	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
Ultra AC/2	4	2	12	0	1-16	17-30	31-50	51-68	69-86	87-104
Ultra AC/5	4	5	8	1	1-12	13-24	25-38	39-52	53-66	67-80
Ultra AC/10	16	10	-	1	1-12	13-24	25-36	37-48	49-60	61-72
Ultra AC/20	32	20	-	2	1-6	7-12	13-20	21-28	29-34	35-40
Raketenwaffen										
MRM 10	16	1/m	-	1	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60
MRM 20	24	1/m	-	1	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60
MRM 30	40	1/m	-	1	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60
MRM 40	48	1/m	-	1	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60
LRM 5	8	1/m	24	2	1-14	15-28	29-42	43-56	57-70	71-84
LRM 10	16	1/m	24	2	1-14	15-28	29-42	43-56	57-70	71-84
LRM 15	20	1/m	24	2	1-14	15-28	29-42	43-56	57-70	71-84
LRM 20	24	1/m	24	2	1-14	15-28	29-42	43-56	57-70	71-84
Narc Missile Beacon	0	-	-	1	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36
SRM 2	8	2/m	-	1	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36
SRM 4	12	2/m	-	1	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36
SRM 6	16	2/m	-	1	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36
Streak SRM 2	8	2/m	-	1	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36
Streak SRM 4	12	2/m	-	1	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36
Streak SRM 6	16	2/m	-	1	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36



Clan Wolverine - Das Phantom

Liest man sich durch die zahlreichen Quellenbücher und Romane, die das BattleTech - Universum zum Thema haben, stößt man in Textboxen oder versteckt auch im Fließtext immer wieder auf Andeutungen verschiedenster Art. Bekannt sind hier z.B. die Geschichte der Outbound Light, einem Schiff von ComStars Explorer Corps, das wohl letztendlich die Claninvasion auslöste, oder natürlich auch die verschwundene Sternenbundarmee mit Alexandr Kerensky. Wichtig ist vor allem eines: wenn FASA solcherlei Andeutungen macht, steht meistens ein etwas größeres Ereignis ins Haus. Die Hinweise auf die verschwundene Sternenbundarmee leiteten zum Beispiel die Invasion der Clans ein.

Ein ebenfalls an vielen Stellen auftauchendes Phantom ist der sogenannte Not-Named-Clan, ehemals Clan Wolverine. Ich habe in diesem Artikel versucht, die verschiedenen Andeutungen und Fakten einmal zusammenzufassen und gesammelt zu präsentieren. So könnt ihr euch selbst ein Bild machen und entscheiden, ob alles nur ein dummer Zufall und völlig unwichtig ist, oder ob uns vielleicht doch wieder mal eine größere Überraschung bevorsteht.

Der Clan

Als einer der 20 ursprünglichen Clans hielt Wolverine an einigen unClanmäßigen Prinzipien wie Demokratie fest und paßte daher nicht ganz in die Vision von Nicholas Kerensky. Die Spannungen, die diese Ideen zwischen den Vielfraßen und den anderen Clans verursachten führten 2823 zur direkten Konfrontation, kurz nachdem das Große Konklave den Anspruch des Clans auf einen Brian Cache ablehnte. Als Clan Wolverine das Trial of Refusal gegen die Ratsentscheidung verlor, bezeichnete Khan Sarah McEvedy Nicholas Kerensky als machthungrigen Verrückten, was dazu führte, daß Kerensky ein Trial of Grievance verlangte. Bevor das Große Konklave jedoch darüber abstimmen konnte, erklärte Clan Wolverine seine Unabhängigkeit von den Clans und unter-

strich seine Abneigung gegen die anderen Clans durch die Zerstörung eines genetischen Labors mit einem taktischen Nuklearsprengkopf. Die Antwort war ein Trial of Annihilation gegen Clan Wolverine. Gegen den Willen Clan Ghost Bears, der sich selbst um diese Ehre bewarb, wurde das Recht der Ausführung den Clans Wolf und Widowmaker zugesprochen.

Ein paar entkamen

In einem verzweifelten Versuch der Auslöschung zu entgehen, teilten sich die Truppen von Clan Wolverine auf. Jede suchte Vorräte und Nachschubgüter, die ihnen erlauben sollten, fern von der Clan-Zivilisation zu überleben. Auf einem kleinen Mond im Arcadia-

System traf eine Patrouille von Clan Ghost Bear auf einen Trupp Not-Namers, die sich gerade von einem versteckten Lager bedienten. Die Patrouille gab keinen Alarm und die Verfolgten entkamen ohne Verluste. Der Kommandant der Patrouille gab diesen Vorfall Jahre später auf seinem Totenbett bekannt. "Den Not-Named-Clan zu jagen war eine Ehre, die uns verwahrt wurde. Hätten sich die Wölfe ernsthaft bemüht, hätten sie alle

Renegaten gefangen. Daß sie in ihrer Aufgabe versagt hatten, war nicht das Problem von mir oder meinen Männern."

Die Wölfe waren außer sich nach dieser Enthüllung und starteten Vergeltungsangriffe gegen unsere Besitztümer. Zu dem Zeitpunkt als unsere Khane die Angelegenheit geregelt hatten, war der Schaden schon angerichtet. Die Clans Wolf und Ghost Bear sind für immer verfeindet. Seit diesem Zeitpunkt, trotz einer offiziellen Wiedergutmachung, ist die Scham, die Star Captain Amon über uns brachte, ein Fleck in der persönlichen Ehre eines jeden Kriegers. Jeder schwört bei seiner Aufnahme in den Rang eines Kriegers einen Eid, alle Nachkommen des Not-Named-Clans zu verfolgen und zu vernichten sollten sie irgendwo auftauchen.

- Aus einer Historie Clan Ghost Bears

Obwohl viele angesehene Historiker glauben, daß





keine Mitglieder von Clan Wolverine das Trial überlebten, halten sich Gerüchte, daß einige fliehen konnten. Einzelne glauben, daß Überlebende entweder tiefer in die Peripherie oder vielleicht auch zurück in die Innere Sphäre geflohen sind (was eine zufriedenstellende Erklärung für den sogenannten Minnesota Zwischenfall 2825 liefern würde). Glaubt man verschiedenen Verschwörungstheorien haben diese Überlebenden dann ComStar infiltriert und alles versucht, die Feindschaft zwischen ihren Feinden - die Häuser der Inneren Sphäre und die Clans - anzustacheln. Das alles in der Hoffnung, daß sie sich gegenseitig zerstören würden.

Eine Theorie geht davon aus, daß Sims, wie auch andere, ein Nachkomme Clan Wolverines war, deren Visionen in Wirklichkeit ein kalkulierter Versuch waren, die Feindschaft zwischen den Häusern und den Clans anzuzünden. Wieder andere Varianten sprechen davon, daß Clan Wolverine irgendwie eine ganze Fraktion von ComStar unter seine Kontrolle gebracht hat, die wiederum Sims manipulierte oder schlicht und einfach eine Desinformationskampagne startete.

- I want to believe, Tharkad Press, 3056

Der Minnesota Tribe

Ende 2825 tauchte ein bis dahin unbekannter Gegner in der draconischen Peripherie auf und überfiel den Planeten Svelvik. Eine Mecheinheit von ungefährer Regimentsstärke mit scheinbar fabrikneuen Maschinen in den Farben der Regulären Armee des Sternenbundes versorgte sich, ohne auf Kommunikationsversuche zu reagieren, mit Nachschub und verließ das System wieder in einem Konvoi aus Fracht- und Passagiersprungschiffen. Es war Zabu Kurita, der die Ähnlichkeit des Regimentsabzeichens mit dem Grenzverlauf der terranischen Region Minnesota bemerkte und den Namen Minnesota-Tribe prägte. Bei ihrem nächsten Auftreten auf Trondheim trafen die geheimnisvollen Mechs auf das 20. Rasalhaag-Regiment, das sie in strikter Einhaltung der SBVS-Standardgefechtstaktiken besiegten. Der Gedanke, es mit der Vorhut einer aus den Tiefen des Alls zurückkehrenden Kerensky-Armee zu tun zu haben, versetzte Koordinator Jinjira in arge Unruhe. Die Militärdistrikte Rasalhaag und Pesht wurden in Alarmzustand versetzt.

Bei seinem nächsten Auftreten, einem Überfall auf Jarret, wehrte die Einheit durch Eingreifen starker Luft/Raumkräfte zwei Bataillone Kurita-Mechs ab. Etwa eine Woche später griff der Minnesota-Tribe in

der letzten bekannten Aktion die draconische Strafkolonie Richmond an und befreite dort tausende Gefangene, die mit dem Rest der mysteriösen Einheit in den Tiefen des Alls verschwanden, bevor VSDK-Einheiten zur Verstärkung der planetaren Garnison eintrifften konnten.

Die mysteriöse Einheit, deren Ursprung bis heute nicht eindeutig geklärt ist, trug ein Abzeichen, das die Umrisse von Minnesota und die Zahl 331 enthielt. Es wird spekuliert, daß dies Nachkommen der 331. BattleMech-Division (die "nordamerikanische Division") sind, einer Einheit, die mit Kerensky verschwand.

Weiterhin wird von einem Abzeichen berichtet, das "einen terranischen Vielfraß (Wolverine) zeigte, weiß in der Farbe und mit blutroten Fängen.

Die Einheit kämpfte mit brandneuen Maschinen in einer Weise, die der Inneren Sphäre fremd vorkam.

Es wurden keine lebenden Gefangenen des Minnesota-Tribes gemacht. Besiegte Krieger haben sich selbst umgebracht.

Die geborgene Ausrüstung war weiter entwickelt als das, was normalerweise in der Inneren Sphäre zu diesem Zeitpunkt benutzt wurde.

ComStar

Primus Toyama erfährt von den Angriffen des Minnesota Tribe. Besorgt, da eine Rückkehr der Exodustruppen das Ende für ComStar bedeuten könnte, sendet er Schiffe aus, die versuchen sollen, Kontakt aufzunehmen. Die Flotte scannt systematisch die tiefe Peripherie und schaffen es, Spuren des Tribes im Kurita-Raum zu finden und bis zur Peripheriewelt Valentina zu verfolgen. Hier scheinen sich alle Spuren zu verlieren. Weitere Untersuchungen von ROM können keine weiteren Informationen beschaffen.



Regen

Der Sichtschirm der riesigen, annähernd humano-iden, Maschine strotzte nur so vor Dreck, der sich im Laufe der letzten Stunde angesammelt hatte. Der lange Marsch durch das sumpfige Waldgebiet hatte bis jetzt nur eines bewirkt: Der gesamte Mech war über und über mit Schlamm bedeckt.

„Hoffentlich ist der Lauf nicht verstopft; alles was mir jetzt noch fehlt, ist eine Ladehemmung.“ dachte er in der Hoffnung, daß kein Dreck in den Mündungsrohren steckte. Seit zwölf Stunden waren er und sein Trinärstern schon auf der Suche nach diesen Inneren Sphäre-Surats, die sich irgendwo in diesem riesigen Sumpfgelände versteckt hielten. Die verdammten Schlammstapfer der Inneren Sphäre hatten ihn schon zwei seiner Scout-Mechs gekostet. Der nur aus 20 Tonnen schweren Feuervögeln verschiedener Varianten bestehende Scoutstern sollte die sich zurückziehenden Kurita-Truppen aufspüren und deren Positionen an die beiden Angriffsterne weiterleiten. Jedoch hatten die Piloten der Maschinen weder das Wetter noch den Wald als Hindernis in Betracht gezogen. Die normalerweise wahnsinnig flinken Maschinen kamen in den Wäldern und auf dem matschigen Boden nur langsam voran. Ein gefundenes Fressen für die Infanteristen der Draconier, die zwei seiner Piloten überraschen und deren Mechs zu Fall bringen konnten. Der Feuervogel, einer der Lieblingsmechs seines Clans, hatte keine Chance gegen andere Maschinen oder sogar Infanteristen, wenn er seine Bewegungsfähigkeit im Kampf verlor, wie hier in den Sümpfen. Die gerissenen Bastarde hatten ihnen in einem besonders sumpfigen Gebiet aufgelauert, und waren wie die Berserker mit ihren tragbaren Lasern und KSRs über die beiden Maschinen hergefallen. Die versteckten Kurita-Mechs erledigten dann den Rest.

Die Schlammstapfer hatten auch versucht, seinen Mech zu überwältigen, waren aber wenig erfolgreich

bei dem Versuch gewesen, seine 95-Tonnen-Maschine zu besiegen. Sie konnten ihn zwar zu Fall bringen, so daß er mit seinem ganzem Mech vornüber in einem Sumpffloch lag; allerdings konnten sie seine Maschine nicht ernsthaft beschädigen, bevor er sich wieder aufrichtete und sie mit Feuer aus seinen Lasern und seinen Maschinengewehren eindecken konnte. Diese Bastarde würden bereuen, daß sie sich mit seinem Trinärstern angelegt und gehofft hatten, seine Einheit mit diesen feigen, ehrlosen Aktionen besiegen zu können!

Keinen Gedanken mehr an diese primitiven Rachege-lüste verschwendend, bewegte er seinen überschwe- ren Henker durch das Sumpfdickicht, bis er den Rand



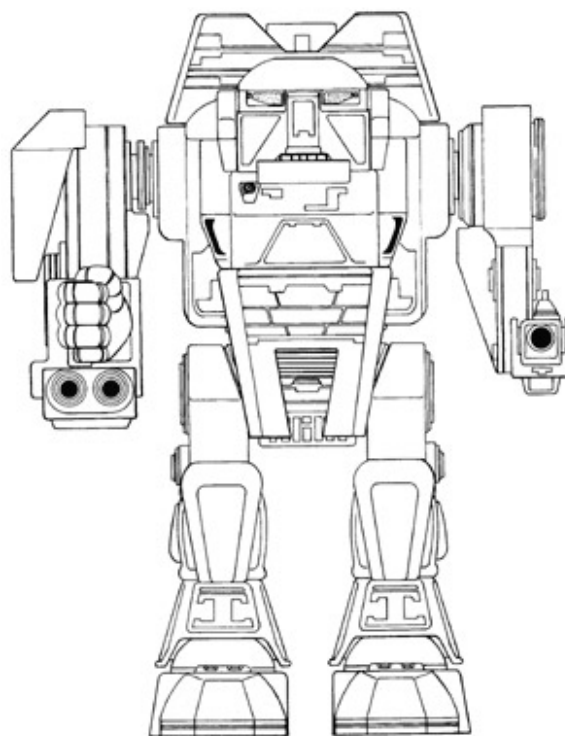
einer kleinen Hügellichtung erreichte. Dort sah er den ersten feindlichen Mech, der ihm heute begegnen sollte: einen 90 Tonnen schweren Mauler. Zu seiner rechten stand ein fünf Tonnen leichter Battlemaster, eine robuste Konstruktion, dessen Hauptwaffe, eine Extremreichweiten-PPK, auch Clan-Maschinen in Bedrängnis bringen konnte. Eine passable Ergänzung zu

den schweren Lasern des Maulers. Sichtlich erfreut, daß sich die feigen IS-Piloten endlich einem offenen Kampf stellten, schwang er seine Maschine in eine leichte Linkskurve, um den Battlemaster in seine Zielerfassung zu bekommen. Noch hatten sie ihn anscheinend nicht bemerkt, ihre Torsi waren in die entgegengesetzte Richtung gedreht. Er erkannte auch wieso, als er nur einen Sekundenbruchteil später zwei Clan-Mechs aus dem Dickicht an der gegenüberliegenden Seite der Lichtung treten sah. Er erkannte die beiden Maschinen aus seinem Beta-Stern sofort: Der an seinen Schultern unverkennbare Rumpf eines Bluthundes und eine gefürchtete Primär-Nova. Beide Mechs eröffneten gleichzeitig das Feuer auf die Innere Sphäre-Mechs. Ungeheure Mengen von Energie in Form von Laserstrahlenstakkatos schossen auf die IS-



Mechs zu, die ihrerseits das Feuer eröffneten. Nun sah er seine Chance gekommen, einzugreifen, als das Fadenkreuz in seinem HUD rot aufleuchtete. Die Dragonier hatten heute schon früher dafür gesorgt, daß die Clan-Gefechts-Doktrin außer Kraft gesetzt wurde; es hielt ihn nichts mehr davon ab, in diesem Kampf mitzumischen. Er presste sowohl den Auslöser für das Gaussgeschütz, als auch den für seinen S-Laser-Feuerleitkreis. Die riesige Waffe quittierte ihm dies mit einem Rückstoß, als die Gausskugel den Lauf verließ. „Kerensky sei Dank, der Lauf ist frei“, dachte er erleichtert, als er überlegte, was mit seinem linken Arm geschehen wäre, wenn der Lauf verstopft gewesen wäre. Sowohl die Laser, als auch die Gausskugel trafen den linken Arm des Battlemaster, der in einem Ruck nach hinten geschleudert wurde und abriß. Die Nova hatte am Battlemaster schon gute Vorarbeit geleistet und mit ihren Lasern mehrere Breschen in die Frontpanzerung geschlagen. Aus dem linken Torso drangen kleine schwarze Wölkchen: ein Zeichen für einen glücklichen Reaktortreffer des Nova-Piloten. Innerlich beglückwünschte er seinen Untergebenen für diesen Erfolg, obwohl er wußte, daß sie sowieso die besseren Piloten in dieser Schlacht waren. Nicht nur, was die Pilotfähigkeiten betraf, sondern auch im Bezug auf die Technologie der Mechs. Die Innere Sphäre-Maschinen waren denen der Clans vielfach unterlegen. Seine Gedanken wurden vom erneuten Sirren der Zielerfassung verdrängt. Wieder hatte sich das Fadenkreuz über die linke Flanke des Battlemasters gesenkt. Er preßte beide Auslöser durch, und wieder verließ eine überschallschnelle Gausskugel den Lauf seines linken Armes. Die Gausskugel schlug tief in den Torso des feindlichen Mechs und bahnte so den Weg für die nachfolgenden Laser. Der riesige Battlemaster geriet ins Wanken und fiel plötzlich zur Seite. Flammen züngelten aus seinem Torso. Eine markerschütternde Explosion zerstörte ihn letztendlich und schleuderte Panzerbrocken auf die umstehenden Mechs. Doch er verließ das Feld nicht kampfflos. Bevor er die kritischen Reaktortreffer erhielt, die ihn letztendlich zerstörten, feuerte er noch eine volle Salve seiner Bewaffnung auf die Nova. Sowohl der blaue PPK-Blitz, als auch die mittelschweren Laser trafen den Arm der Nova und schnitten ihn mit chirurgischer Präzision direkt am Armgelenk ab. Er konnte sich denken, wie der Nova-Pilot innerlich fluchte: Er hatte gerade die Hälfte seiner eindrucksvollen Bewaffnung verloren! Wenigstens brauchte er sich

jetzt nicht mehr allzu große Sorgen um seine Wärme zu machen. Mit einem Blick auf sein Radar bemerkte er einen weiteren schwachen Radar-Blib. Er wechselte auf Thermalsicht und fand den Ursprung des Signals: Ein feindlicher Mech, der ca. 300m weit von ihm im Wald jenseits der Lichtung stand und anscheinend das Geschehen beobachtete. „Der gehört mir“ schwor er sich, und warf seine Maschine in einen schnellen Lauf. Seine Mitkrieger würden mit dem Mauler schon fertig werden. Als er sich dem feindlichen Mech näherte, den sein Zielerfassungssystem als Marauder identifizierte, fing dieser an, sich auf paralleler Bahn zu ihm zu bewegen, weg von der Lichtung. Dann drehte er seinen Torso und eröffnete das Feuer aus seinen beiden PPKs. Die beiden Lichtblitze schossen auf seinen eigenen Mech zu, aber nur einer traf sein Ziel. Der Henker büßte mehr als eine halbe Tonne Panzerung an seinem linken Bein ein, was ihm im Moment aber noch wenig ausmachte. Im Gegenzug versuchte er ebenfalls durch eine Torsodrehung den Marauder zu erfassen. Ohne auf die Bestätigung der Zielerfassung zu warten, presste er beide Feuerknöpfe durch und wurde wieder einmal an den kleinen Rückstoß des Gaussgeschützes erinnert. Doch nur einer der schweren Laser traf sein Ziel und schälte Panzerung vom Torso des Marauders; die Gausskugel schoß an dem Marauder vorbei und schlug in einen Baum ein, dessen Krone abrupt





vom Stamm abgerissen wurde. Der andere Laser verschwand irgendwo im Gehölz.

Beide Maschinen bewegten sich immer weiter durch das Dickicht. Währenddessen lauschte er weiterhin seinen Funk ab, um zu erfahren, wie es um seinen TrinärStern stünde. Die beiden Mechs an der Lichtung hatten den Mauler zerstört und auch von seinen anderen Mechs erhielt er nur positive Meldungen, abgesehen von dem Waldwolf-Piloten aus Stern Beta, der in einem Kampf mit einem Kurita-Atlas einen Beinaktivatorstreffer erlitt und im Sumpf jetzt noch langsamer vorankam. Die verbleibenden Scout-Mechs bestätigten eine große Anzahl an Feindmechs jenseits des Sumpfwaldes. Er orderte alle Mechs, die nicht gerade in einem Gefecht steckten, an, ihm in Richtung des Waldrandes zu folgen. Als er nach weiterem „Wettlaufen“ mit dem feindlichen Marauder, und gelegentlichem Schlagabtausch zwischen den beiden Maschinen, eine kleine Erhebung erreichte, die sich zwischen beide Mechs schob, verlor er den feindlichen Mech aus dem Blick. Ein kleiner Blip auf dem Radar kündete ihm aber davon, daß der FeindMech immer noch in der Nähe war. Langsam schob er seinen Henker wieder ein Stück zurück und um den Fuß des Hügels um in den Rücken des Marauders zu gelangen. Als er seine Bewegung vollendet hatte, sah er auch schon den Marauder, der sich vorsichtig vorwärts schob, auf der Suche nach seinem Henker. Langsam senkte er sein Fadenkreuz über die rechte Flanke des Marauder. Zeitgleich mit dem Klingeln der Zielerfassung begann der Marauder seinen Torso zu drehen; er betätigte beide Feuerknöpfe: Zwei bläuliche Energie-Lanzen trafen den rechten Arm des Marauder und schmolzen die Panzerung, bevor die Gausskugel ihn zertrümmerte. „Es muß jetzt enden!“ dachte er bei sich und noch bevor der Marauder seine Waffen auf ihn ausrichten konnte, sandte er ihm wieder gebündelte Vernichtung entgegen. Unter diesen und auch schon den vorherigen Einschlägen fing der Marauder an zu wanken. Durch den Verlust des Armes sichtlich mitgenommen, verlor der Pilot mit seinem Mech das Gleichgewicht und stürzte vornüber auf den Boden.

„Freigeburten-Mechkrieger, verlasse deinen Mech und du wirst verschont!“ ließ er über seine Außenlautsprecher verlauten. Nur einen Moment später öffnete sich die Ausstiegsluke und ein großgewachsener, hagerer Mechpilot verließ den Marauder.

„Ich betrachte dich von nun an als meinen Leibeigenen, Freigeburt. Ab sofort wirst du unserem Clan

dienen. Und nun, Freigeburt, entferne dich von deinem Mech.“

Zögerlich stieg der Innere Sphäre-Pilot von seiner Maschine herunter und entfernte sich von dem liegenden Marauder. Als der Pilot weit genug entfernt war, löste er mehrmals die Laser aus und zerschmolz das Cockpit des Marauder ins Unkenntliche. Dieser Mech würde, zumindest in der nächsten Zeit, keinen Schaden mehr anrichten.

„Warte hier, bald wird ein Strahl Elementare vorbeikommen und dich abholen. Ich rate dir, nicht zu fliehen!“

Mit diesen Worten setzte er seinen Henker wieder in Bewegung. „Es wird Zeit, wieder zu den anderen aufzuschließen“, dachte er sich, während er an dem qualmenden Wrack des Marauder vorbeistapfte.

Fünf Minuten später erreichte er den Waldrand. Auf der Ebene waren seine Einheiten in ein hitziges Gefecht mit den Draconis-Mechs verwickelt. Er konnte eine Viper sehen, die sich im Nahkampf mit einem arg beschädigten Tomahawk befand. Anscheinend hatte das Beil des Gegners schon einmal sein Ziel gefunden, zumindest fehlte der rechte Arm der Viper. Er ließ seinen Blick über das Schlachtfeld schweifen, auf der Suche nach einem würdigen Gegner.

Der Himmel hatte sich inzwischen tiefschwarz verfärbt und der Regen fiel in großen Tropfen vom Himmel.

Dann hatte er sein nächstes Ziel gefunden: einen 80 Tonnen schweren Awesome. Die überschwere Maschine mit den drei Partikelprojektorkanonen bot an, ein weiterer interessanter Abschluß auf seiner Liste zu werden.

Langsam trat er aus dem Wald auf das offene Feld. Die Regentropfen trafen seinen Mech und wuschen langsam den Matsch von seiner leicht angeschlagenen Maschine. Nun konnten seine Feinde das weit aufgerissene Maul sehen, das auf seiner Brustpanzerung aufgemalt war, nachdem der Schlamm durch den Regen weggespült wurde. Außerdem wurde noch ein weiteres Zeichen auf seinem linken Knie freigelegt: Ein Bärenkopf umringt von sechs Tatzen, das Zeichen Clan Geisterbärs.

Sein neues Ziel vor Augen warf er seinen Mech, durch das MASC-System unterstützt, in einen schnellen Sprint.

Der Geisterbär hatte Blut geleckt, aber sein Blutdurst war dadurch noch nicht gestillt.



Akademieprüfung auf Starcommander (Clan Wolf)

Von Markus „Coki“ Kerlin

Abgenommen von: Björn Drewes, Akademieleiter
Clan Ghost Bear

Datum: 28.01.2000

Prüfungsort: Spielcenter „Das Drachenei“, Hamburg

Willkommen zum Bericht meiner Prüfung zum Starcommander. Diese Prüfung lief so ungewöhnlich, daß ich mich gezwungen sah, dieses Erlebniss schriftlich festzuhalten. Aus diesem Grund haben Sie jetzt die Möglichkeit festzustellen, wie spannend und auch aufregend eine Prüfung sein kann. Vielleicht animiert das den einen oder anderen dazu selbst eine Prüfung zu machen.

Warum überhaupt eine Prüfung machen?

Das hat natürlich vielerlei Gründe. Zum einen bin ich Akademieleiter für die Gray Death Legion und wollte mal die Erfahrung machen, wie die anderen eine Akademieprüfung durchführen. Zum anderen bin ich stellvertretender Chapterführer in unserem Clan Chapter „Red Death“ und damit sehe ich es als Pflicht zumindest Starcommander zu werden, vor allem da wir immerhin 12 Leute sind. Desweiteren natürlich die Tatsache, daß man Starcommander wird und eine zusätzliche Variante zur Verfügung hat. Gründe genug um eine Prüfung zu machen, wie auch noch einige andere, und Grund genug Björn anzusprechen. Mit diesem machte ich dann einen Termin aus, an welchem wir die Akademieprüfung durchführen wollten. Dies sollte der 28.01.2000 werden.

Wichtig: Ich hatte im letzten Jahr den Rang eines Starcommanders durch einen Positionstest inne. Leider wurden zum 01.01.2000 alle durch Positionstest erreichten Ränge rückgängig gemacht.

Das soweit zur Frage „Warum?“.

Wie läuft so eine Prüfung ab?

Ist eigentlich ganz einfach. Man spricht einen Akademieleiter in der Umgebung an. (Wichtig: Für Innere Sphäre sind ausschließlich IS-Akademieleiter zuständig, dito betrifft es Clan, d.h. Akademieleiter Ghost Bear kann für Clan Wolf abnehmen nicht für Haus Steiner! Und anders herum). Dieser besorgt sich die

notwendigen Unterlagen und sendet schon mal die wichtigste Info an den Prüfling, wie z.b. Ort, Datum, Uhrzeit, welche Mechs, usw.

Dann kommst Du zum Prüfort. (Tip: Pünktlichkeit wird belohnt) Zuerst muß man zwei schriftliche Test ablegen, welche jeweils aus 15 Fragen bestehen. Der erste ist ein allgemeiner, welcher sich mit dem Battle-Tech-Universum beschäftigt. Der andere ist ein hausspezifischer, der sich mit den jeweiligen Haus bzw. Clan beschäftigt (z.b. bei mir am 28.01.2000 war es Clan Wolf). Nachdem diese beendet wurden, werden zwei Szenarios gespielt.

Das erste ist bei der Innere Sphäre - Prüfung ein Standardszenario, das man auswürfelt, während bei Clan ein Positionstest durchgeführt wird. Das zweite Szenario ist ein hausspezifisches Szenario, welches in beiden Fällen ausgewürfelt wird. Das wars dann auch schon.

Für jeden Bereich bekommst Du je nach Leistung Punkte und wenn Du insgesamt mindestens 51 von max. 100 Punkte bekommst, dann hast Du die Prüfung bestanden.

Soweit zum Ablauf.

Kommen wir zum eigentlichen Grund, warum ich das alles niedergeschrieben habe. Zu meiner eigenen Prüfung.

Am 28.01.2000 kam ich motiviert und mit etwas Spannung ins Drachenei und wartete auf Björn. Ich wollte ja bloß pünktlich sein. Nach einer gewissen Vorbereitungsphase begann für mich die Prüfung zuerst mit dem theoretischen Teil. Der allgemeine Test ging noch gerade so, ich erreichte immerhin 9 Punkte. Während ich beim hausspezifischen Test völlig versagte und nur 4,5 Punkte bekam. Das war natürlich nicht der Start, den ich mir vorgestellt hatte. Gut, ich hatte noch die 5 Punkte für pünktliches Erscheinen, aber erst 18,5 Punkte gesamt zu haben, konnte die Prüfung sehr knapp werden lassen.

Somit kommen wir schon zum Szenario-Teil der Prüfung und beginnen gleich mit dem Positionstest. Ich hatte die Wahl, ob ich mir einen Mech aussuchen möchte oder einen auswürfeln lasse. Ich entschied





mich für das letztere und bekam einen Kit Fox A. Björn würfelte dann meine Gegner aus: Adder, Hankyu und Pouncer (die Varianten des jeweiligen Mechs erfahre ich erst, wenn ich mir die Maschine als Gegner ausgesucht habe). Weil der Hankyu und der Pouncer wesentlich beweglicher sind als der Kit Fox, nahm ich als ersten Gegner den Adder. Jetzt erst erfahre ich, daß der Adder die Variante D ist. Na Toll! Besser bewaffnet, mehr Panzerung und genauso schnell wie ich, hätte nicht die Variante C sein sollen. Das wars dann wohl mit dem Positionstest.

Nun gut, ich lief mit dem Kit Fox auf den Adder zu und schon nach 20sek. konnte ich zum erstenmal feuern. Das Gaussgeschloß flog los und am Adder vorbei. So ein Pech. Hätte ja klappen können. In der Folge trafen wir uns gegenseitig und verursachten etwa gleichviel Schaden. Plötzlich trafen zwei ER-Med-Laser von mir das rechte Bein des Adder, welches unter dem Treffereinschlag wegflog. Der Adder fiel um und nahm noch zusätzlichen Schaden, der zu zwei Reaktor- und einem Gyrotreffer führte. Das sollte den Kampf entschieden haben. Ich selbst muß aber auch aufpassen, denn ein Treffer in der Mitte und mein Mech ist auch zerstört. Auf jeden Fall kommt ein zweiter Kampf nicht in Frage. Nachdem das Aufstehen des Adder gelang, schossen wir noch einmal aufeinander. Es war klar, daß jetzt das Gefecht entschieden war. Nur wie?

Ich traf ihn mit der Gauss am linken Arm, der schon angeschlagen war, und sah, wie der Adder durch den dritten und vierten Reaktortreffer explodierte. Indem Moment erhielt ich noch das Abschiedsgeschenk des Adder, einen ER-Large Treffer in den Center Torso, welchen mein Mech nicht überlebte.

Welche Folgen auf die Prüfung hatte der Positionstest?

Ich habe keine Punkte bekommen, trotzdem ich den Adder zerstörte. Man muß nämlich das Kampfgebiet mit dem eigenen Mech verlassen können. Damit verblieben mir noch immer nur die 18,5 Punkte und ich mußte im letzten Szenario immerhin 32,5 Punkte erreichen, um die Prüfung noch zu schaffen.

Zu diesem Zeitpunkt durfte ich auch die Varianten der anderen Maschinen wissen. Es war ein Hankyu Prime und ein Pouncer B.

Nun denn, kommen wir zum Szenario.

Das Szenario sollte recht einfach sein. Es treten 5 Maschinen gegeneinander an. Dabei wurden je 4 Maschinen pro Seite, je eine pro Gewichtsklasse, für uns beiden von Björn ausgewürfelt. Den fünften Mech durfte ich mir von der Würfeltabelle aussuchen. Da meine Chaptermaschine, ein Summoner C, nicht auf der Tabelle war, nahm ich einen Fire Moth Prime (dies war meine erste Chaptermaschine und gleichzeitig die einzig andere). Björn wählte für sich den gleichen Mech.

Folgende Mechs hatte Björn schon im Vorlauf der Prüfung ausgewürfelt:

Adder Prime, Stormcrow B, Crossbow Prime und Turkina Prime.

Für diese Maschinen besorgte ich mir vor Beginn der Akademieprüfung die richtigen Minis und für die ausgesuchte Maschine nahm ich als Ersatz (da ich zu diesem Zeitpunkt ja noch nicht den Typ wußte) einen Chamäleon (wie es sich gehört). Die dafür notwendige Info erhielt ich von Björn schon im Vorwege der Akademieprüfung. Dies brachte mir fünf zusätzliche Punkte für die Wertung. Das bedeutet, ich habe jetzt 23,5 Punkte.

Erst jetzt wurden mir meine Gegner bekannt gegeben:

- a) Die Ausgewürfelten: Fire Moth B, Viper Prime, Linebacker Prime und eine Dire Wolf Prime
- b) Die Ausgesuchte: Fire Moth Prime

An der Platte wurden dann folgende Paarungen festgelegt:

- a) Fire Moth Prime gegen Fire Moth B
- b) Adder Prime gegen Fire Moth Prime
- c) Stormcrow B gegen Viper Prime
- d) Crossbow Prime gegen Linebacker Prime
- e) Und Turkina Prime gegen Dire Wolf Prime

Mit diesen Infos gingen wir an die Platte und begannen mit dem Szenario (selbstverständlich wurde nach Ehrenregellevel 1 gespielt).

Grundsätzliches: Ich werde jetzt nur kurz auf die Höhepunkte der einzelnen Fights eingehen, da es einfach zu viele Dinge passiert sind um sie alle niederzuschreiben.

Fangen wir mit dem Fight an, wo es denn ersten Abschluß gab. Der Kampf zwischen dem Adder Prime und dem Fire Moth Prime.

Meinen Adder bewegte ich so schnell wie es ging



auf einen Hügel, damit er eine gute Schußposition hat. Wie es sich später herausstellte, blieb er das gesamte Spiel auf dieser Position. Innerhalb kürzester Zeit befand sich mein Gegner auf Schußentfernung (ja, ja so ein Fire Moth ist schnell). Ich traf ihn am linken Bein, welches komplett zerstört wird (eben ER-PPK). Dies führte dazu, daß der Adder in der nächsten Runde den Fire Moth mit zwei Treffern zerstörte. Der Fire Moth traf den Adder einmal mit einem der ER-Med-Laser.

Mein erster Abschluß, reicht aber nicht aus, um die Prüfung zu bestehen.

In der Zwischenzeit bekämpften sich schon fleißig die beiden Fire Moths. Der Fire Moth B von Björn hat, infolge seiner M-Pulse-Laser, leichte Vorteile, welche dazu führten, daß er den Kampf gewann. Der Fire Moth B hatte aber Schaden erlitten und einen seiner beiden M-Pulse-Laser verloren.

Der Verlust des Fire Moth Prime brachte mir Minuspunkte ein.

Danach bekämpften sich der Adder und der Fire Moth B. Innerhalb eines Schußwechsels blieb ein leicht erhitzter Adder und ein völlig zerstörter Fire Moth zurück. Dies führte leider noch nicht dazu, daß ich genug Punkte habe, um die Prüfung zu bestehen.

Währenddessen gelangen mir mit der Crossbow einige entscheidende Treffer, wobei ich mit viel Glück den Gyro des Linebacker traf. Daraufhin nahm ich den Linebacker nach und nach auseinander, während dieser sich tapfer aber wenig erfolgreich wehrte (bis auf zwei Reaktortreffer). Nachdem ich den Center Torso zerstört habe, konnte ich für mich schon den dritten Abschluß verbuchen. Es sollte trotzdem noch nicht reichen, um die Prüfung zu schaffen.

Meine Stormcrow hat in der Zwischenzeit mehrfach die Viper getroffen, ohne viel Schaden anzurichten. Das gleiche betraf auch die Viper selbst. Nachdem ich mehrfach den rechten Torso mit meinem ER-Med-Laser traf und diesen dann auch noch vollständig zerstörte, war auch dieser Kampf entschieden. Die Viper stürmte auf mich zu und ich schoß alles ab. Ich hatte fast alles getroffen (Ja, sogar meine Ultra-Ak 20) und die Viper durch Treffer im Center Torso zerstört.

Zu diesem Zeitpunkt haben sich für die Prüfung 48,5 Punkte angesammelt (nachträglich berechnet) und es war nur noch ein Kampf zu beenden.

Während die anderen Duelle nach und nach endeten, schossen die beiden Assaultmechs fast nur Panzerplatten herunter. Zu meinem Glück habe ich zu

Beginn des Duelles der Dire Wolf einen Gyrotreffer verpaßt (Doppel 1), was verhinderte, das sie mir zu nahe kommt. So blieben wir auf weite Entfernung stehen und schossen aufeinander. Die 24te Schußrunde brachte die Entscheidung. Ich habe zu diesem Zeitpunkt nur noch die beiden ER-PPK und die Dire Wolf verlor, mehr oder weniger, durch einen Schulter- und Oberarmaktivatortreffer den rechten Arm. Außerdem hatte die LSR 10er der Dire Wolf keine Muni mehr. Daraufhin griff die Dire Wolf an und ich versenkte mehrere Treffer im Center Torso bis dieser zerstört wurde. Meine eigene Maschine war zwar beschädigt, aber heil genug um die Platte verlassen zu können.

Jetzt hatte ich endlich genug Punkte angesammelt, um die Akademieprüfung zu bestehen.

Gott sei Dank. Endlich wieder Starcommander.





Contermine 2000

Datum: 19. - 20.2.2000

Convention: Rollenspielertage Duisburg

Ort: KellerKult

Am Nunninghoff 2a

47178 Duisburg

Was geht? Rollenspiele: (Spielleiter vorhanden für folgende Systeme) - Call of Cthulhu - Das Schwarze Auge - Earthdawn - Midgard - Shadowrun - Space Gothic - weitere Spielleiter (und die sich daraus ergebenden Spielrunden) sind gerne gesehen! (Wahrscheinlich gibt es noch eine World of Darkness und eine AD&D-Runde, aber dafür keine Garantie!) Tabletops: - FEARLESS Die Macher von FEARLESS veranstalten das erste offizielle Turnier, bei dem ihr eine limitierte Turnier-Figur gewinnen könnt. (Es gelten die offiziellen Turnier-Regeln, es werden nur bemalte Figuren zugelassen!) - NECROMUNDA Ein Einführungsspiel und weitere spannende Schlachten...

Spezielles: Prämierung des besten selbsterstellten Heldendokumentes - Mitternachtskino mit Dolby Surround und Beamer - Stehschlafplätze - Verpflegung zu horrenden Preisen - Eine Vielzahl an Spielen für die Pausen - Nette Veranstalter...

Offiziell gibt es aus organisatorischen Gründen leider, leider, leider keine Schlafplätze, da wir aber erklärte Pazifisten sind, können wir euch aber nicht mit Gewalt vom Schlafen abhalten...

Samstag 10 bis Sonntag 18 Uhr, Eintritt frei.

Kontakt: Christian: 0170/4016766

Michael: 0173/8074317

Homepage: www.kellerkult.de

email: kellerkult@gmx.de

Datum: 19. - 20.2.2000

Convention: Merkur Con

Ort: Jugendzentrum Fantasy

Konradsiedlung

Taunusstraße

93055 Regensburg

Was geht? Folgende Spiele sind geplant, wenn ihr etwas anderes spielen wollt, dann nur zu! Battletech, Warzone & Chronopia, Roborally, AD&D, Fearless, Vampire RSP, Mystery, Shadowrun, DSA, Mechkrieger RSP, Earthdawn RSP, Warhammer Fantasy Event, Cardgames (Magic, Baby5, Star

Trek und viele andere sind gerne gesehen).

Folgende Turniere finden statt (es gibt attraktive Preise für die Gewinner): Siedler von Catan, Formule de, Allgemeines Blutnamensturnier der Battletech-AG im Nice Dice e.V. auf der Zeitschiene 3053. An diesem Turnier können nur Mitglieder des NDV teilnehmen, die einen Mech für 3050 Clan angemeldet haben. Für Fragen steht der Zeitschienenleiter zur Verfügung. Verkaufsstand von Dragon's Cave.

Kosten: DM 4 für einen Tag, DM 6 für beide Tage. Vorangemeldete Spielleiter und Mitglieder frei.

Kontakt: Reinhard Hankofer

Tel.+Fax: 0941/4615314

Homepage: www.dragons-net.de/news

email: reinhard.hankofer@gmx.de

Datum: 26. - 27.2.2000

Convention: CAT Con X

Ort: Ulm

Was geht? Beginn um 12.00 (Sammstag) bis 18.00 (Sonntag).

Eintritt Samstag 5DM Sonntag Frei. Spielleiter und Gewandete frei. Durchgehend geöffnet. Schlafgelegenheiten vorhanden (Schlafsock mitbringen) Für Verpflegung ist gesorgt.

Warhammer Fantasy Turnier am Sonntag (ab 10.00 Uhr) Turnierbedingungen: Keine mag. Gegenst. für mehr als 60Pkt. Armee max. 750Pkt. keine Alliierten. max. Level 2 Magier.

Kontakt:

Homepage: www.impsshop.de/catcon2000.html

email: christian.nienhaus@student.uni-ulm.de

Datum: 18. - 19.3.2000

Convention: MART 25

Ort: Mannheim

Was geht? Genaue Infos auf der Homepage.

Kontakt: Homepage: www.members.tripod.de/mart

email: mantar@debitel.net



Datum: 17. - 19.3.2000

Convention: Pentacon

Ort: Jugendzentrum Ampel
Stade

Was geht? Gespielt werden durchgehend von Fr. 18:00 bis So. 13:00 alle Systeme sowie Table-Tops. Für Essen und Trinken ist natürlich wieder gesorgt und übernachten könnt ihr natürlich wieder im Jugendzentrum

Kontakt: Fabian Bohlmann

Tel.: 04141/45558

Thorsten Braß

Tel.: 040/774621

Homepage: www.freenet.de/pentacon/

email: Thorsten.Braß@mail.whm.TU-Harburg.de

Samstag 6 DM, Sonntag 6 DM, Dauerkarte 10 DM
Systeme: AD&D, Shadowrun, Vampire, Shadowrun, Opus Chaos, DSA, etc. Warhammer-Fantasy-TableTop-Turnier

Kostenlose Übernachtungsmöglichkeiten sind in separaten Räumen vorhanden. Angemeldete Spielleiter (Anmeldung bis zum 01.04.2000) haben freien Eintritt

Kontakt: Andreas Schmitz

Tel. 02192/83448

Stefan Hable

Tel. 02191/68762

Michael Heising

Tel. 02191/53241

email: klingencon@schwarzesonne.de

Datum: 24. - 26.3.2000

Convention: Conventus Leonis

Ort: Jugendzentrum „Mühle“
Braunschweig

Was geht? Es wird Nonstop von Freitag 19:00 Uhr bis Sonntag 17:00 Uhr gespielt. In diesem Jahr wird auch wieder die „Schelmin“ verliehen. Alle gängigen Systeme werden geboten. Es gibt unzählige Workshops und evtl. ein LIVE Vampire Event!!!

Kontakt: Tel.: 0531/4702991

Datum: 31.3. - 2.4.2000

Convention: 6. Cave Con

Ort: Jugend- und Kulturzentrum
Kirchhofweg 2
Aschaffenburg

Was geht? Programm: Rollenspiele, Kartenspiele, Tabletop; Turniere, Workshops

Öffnungszeiten: Fr. 16 - 23, Sa. 10 - 23, So. 10 -

18 Uhr; Übernachtung nur außer Haus möglich

Eintritt: 5,-/8,-/5,-/15,- DM für Fr./Sa./So./alles

Kontakt: Jugend- und Kulturzentrum

Kirchhofweg 2

63739 Aschaffenburg

Tel.: 06021/313141

Fax.: 06021/219925

Datum: 8. - 9.4.2000

Convention: KlingenCon X

Ort: Jugendzentrum im alten Hallenbad
Wallstr. 54
Remscheid

Was geht? SA. 10:00h bis So. 18:00h nonstop, Preise:

Datum: 19. - 21.5.2000

Convention: Inconnu

Ort: Stuttgart

Was geht? Die Con findet in einem Gebäude auf einem Freigelände statt, wir werden versuchen so viele Rollenspiele wie möglich anzubieten, wobei wir aber wie jede andere CON auch Spielleiter benötigen. Die Con wird voraussichtlich am Spätnachmittag des 19. Mai beginnen. Eintrittspreise so wie weitere Informationen sind unserer Homepage zu entnehmen. Für Essen und Trinken wird natürlich gesorgt, sowie wir für Übernachtungsgelegenheit sorgen.

Kontakt: Stefan Großmann

Tel: 0711-5092450

Fax: 0711-551867

email: Con@inconnu.de

Homepage: www.inconnu.de

Datum: 20. - 21.5.2000

Convention: Nord Con

Ort: Hamburg

Was geht? Beim größten Fantasy-Spiele-Event im deutschsprachigen Raum finden unzählige Rollenspiellunden in vielen kleinen Räumen, Separees oder auch Zelten statt (aber nicht in einem lauten großen Saal!). Vorangemeldete Spielleiter erhalten freien Eintritt. Übrigens GFR-Mitglieder zahlen an der Tageskasse für die Dauerkarte nur die Hälfte!

Kontakt: Gordian Kaulbarsch

email: nordcon@gmx.de

Homepage: nordcon.home.pages.de



Neue Mechs

Typ: CMD-3H Commander

Technologie: Innere Sphäre (Level 2)

Masse: 85t

Rumpf: TTI Skeleton

Reaktor: 255 Strand

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung:

3 Sunglow Type 4 ER Small Laser

2 Sunglow Type 5 ER Medium Laser

2 Diverse Optics Medium Pulse Laser

2 Delta Dart LRM 20 Racks mit Artemis-IV

1 Flyswatter Anti-Missile-System

Hersteller: Taurus Territorial Industries, Taurus

Funksystem: Neill 9000-A

Ortung/Zielerfassung: Octagon Tartrac System B mit Guardian ECM

Geschichte:

Der Commander ist wie der Marshal ein relativ neues Design, das jedoch schon sehr erfolgreich in den Truppen des Taurus Konkordats eingesetzt wird. Mit sehr viel elektronischer Unterstützung ausgerüstet, zeigt der Commander eindrucksvoll, daß sich das Konkordat in technologischer Hinsicht deutlich weiterentwickelt hat, und eventuell zu den großen Häusern aufschließen wird.

Wie der Name des Designs schon impliziert, ist der CMD-3H vorerst ausschließlich für die höheren Offiziere vorgesehen. Aufgrund der geringen Stückzahlen, die derzeit produziert werden, wird dies wahrscheinlich auch noch längere Zeit so bleiben.

Andere Peripheriestaaten, wie z.B. das Magistrat von Canopus haben schon ihr Interesse für den Mech bekundet und das Taurus Konkordat scheint auch durchaus bereit zu sein, den Mech in Lizenz bauen zu lassen.



Typ: Cub 1X

Technologie: Clan (Level 2)

Masse: 75t

Rumpf: Invas XP

Reaktor: Fusion Standard 300

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Heavy Series Mk. I

Panzerung: Forging ZK12 Ferro Fibrous

Bewaffnung:

4 Advanced Tactical Missile 6 Racks

4 UltraTech ER Medium Laser

1 Light Active Probe

Hersteller: prototype

Funksystem: Build 1794 Tacticom

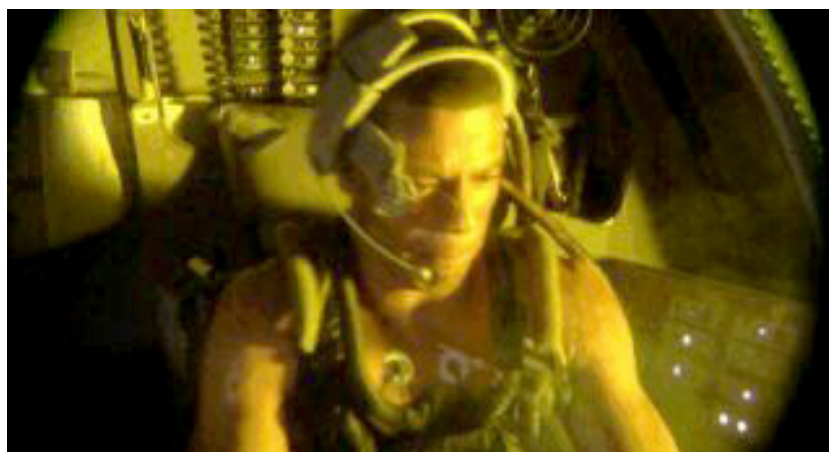
Ortung/Zielerfassung: HT9 TTS

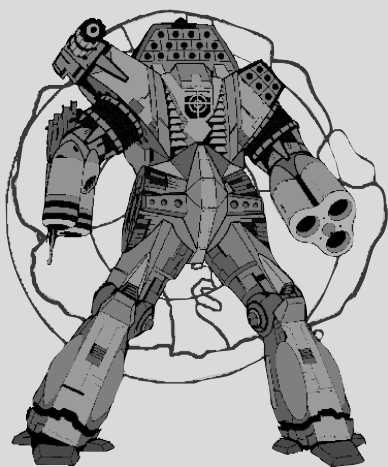
Geschichte:

Der Cub-1X war das erste Experimentaldesign, um die neuen ATM-6-Systeme des Clans Coyote im Felde zu testen. Trotz der vielversprechenden Testläufe der Maschinen wurden nur ca. 20 Stück gebaut und auf Anweisung von Khan Koga die Produktion des Cub zugunsten des Savage Coyote eingestellt.

Die vierbeinige Konstruktion des Cub sollte den Piloten eine stabile Plattform für den Einsatz ihrer Raketenwaffen bieten. Unterstützt durch 4 Mittelschwere Extremreichweitenlaser und einer leichten Aktivsonde konnten die Vorteile der 4 Werfer voll ausgespielt werden. Mehr als genug Munition aller Typen bedeutete für die Piloten eine uneingeschränkte Flexibilität, die auf dem Testgelände deutlich zeigte, zu was Clan-Wissenschaftler in der Lage sind.

Wenn Clan Coyote in Zukunft verstärkt auf dieses neue Waffensystem setzt, stehen den Einheiten der Inneren Sphäre schwierige Zeiten bevor.





Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

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

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

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

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

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

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

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

Ich bezahle den Beitrag

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

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

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

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

Aktuelle Zeitschiene IS

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

Zeitschiene Clan

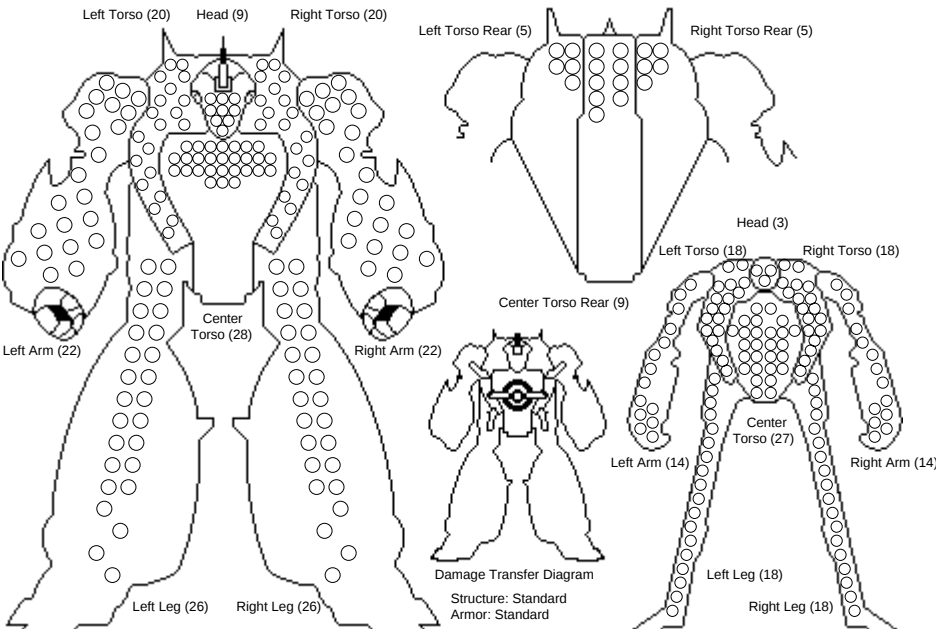
- ☐ Wolf
☐ Jade Falcon
☐ Ghost Bear
☐ Smoke Jaguar
☐ Steel Viper
☐ Diamond Shark
☐ Nova Cats
☐ Snow Raven
☐ Fire Mandrill
☐ Goliath Scorpion
☐ Hell Horses
☐ Coyote
☐ Cloud Cobra
☐ Star Adder
☐ Ice Hellion
☐ Blood Spirit
☐ Burrock

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v1.1.11
Blackstone Interactive



Weapon Range Data

Weapon	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
AMS	1	1	-	-	-	-
ER Medium Laser	5	5	-	4	8	12
ER Small Laser	2	3	-	2	4	5
LRM 20	6	1	6	7	14	21
Medium Pulse Laser	4	6	-	2	4	6

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- Medium Pulse Laser

Head

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

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Medium Pulse Laser
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Center Torso

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

Right Torso

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Left Torso

- LRM 20
- LRM 20
- LRM 20
- LRM 20
- LRM 20
- Double Heat Sink

- Gyro
- Engine
- Engine
- Engine
- AMS
- @AMS (12)

Right Torso

- LRM 20
- LRM 20
- LRM 20
- LRM 20
- LRM 20
- MASC

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Artemis IV FCS

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

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Guardian ECM Suite
- Guardian ECM Suite

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- @LRM 20 [Artemis IV] (6)
- @LRM 20 [Artemis IV] (6)

Battle Value: 1607
Cost: 10.588.012

CMD-3H Commander

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
Mech Type: Biped
Tonnage: 85

Movement:

Walking: 3 [6]
Running: 5
Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
3	ER Small Laser	LA
1	Medium Pulse Laser	LA
1	LRM 20 w/ Artemis IV	LT
1	Guardian ECM Suite	LL
2	ER Medium Laser	RT
1	LRM 20 w/ Artemis IV	RT
1	Medium Pulse Laser	RA
1	AMS	CT

Ammo

LRM 20 Ammo - Artemis IV (12)
AMS Ammo (12)

Max weapon heat: 37

Max heat dissipation: 34

Heat sink type: Double
OOOOOOOOOO
OOOOOOOO

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

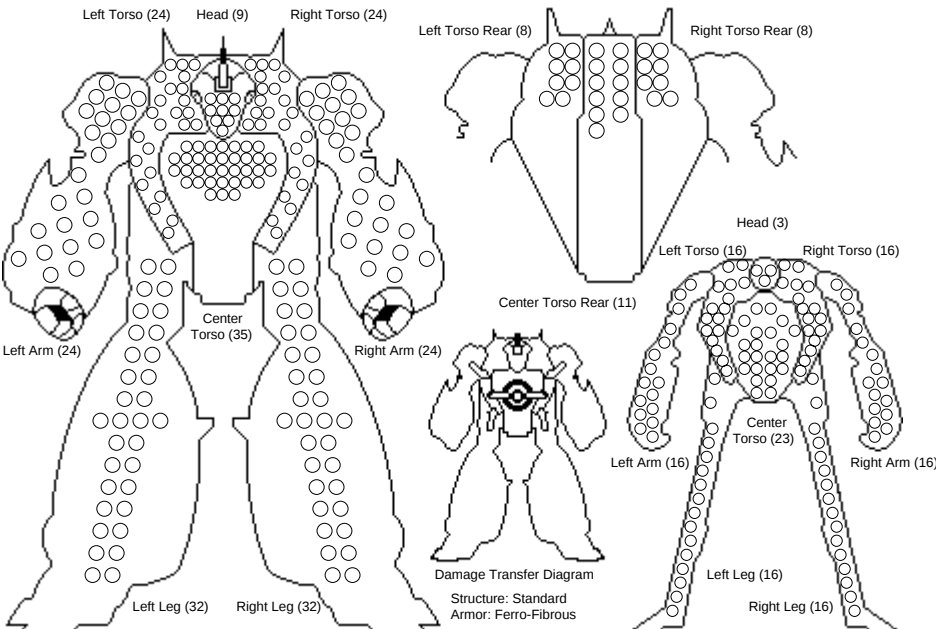
Hits Taken:

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

Heat Scale

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

BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v1.1.11
Blackstone Interactive



Weapon Range Data

Weapon	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ATM-6	4	2	4	5	10	15
ER Medium Laser	5	7	-	5	10	15

1X Cub

Tech Base: Clan - Level 2
Mech Type: Quad
Tonnage: 75

Movement:

Walking: 4
Running: 6
Jumping: 4

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
2	ATM-6	LT
2	ER Medium Laser	LT
2	ATM-6	RT
2	ER Medium Laser	RT
1	Light Active Probe	H

Ammo

ATM-6 Ammo (20)
ATM-6 ER Ammo (20)
ATM-6 HE Ammo (20)

Max weapon heat: 36
Max heat dissipation: 24

Heat sink type: Double
OOOOOOOOOO
OO

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

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

Critical Hit Table

Front Left Leg

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Jump Jet
- Ferro-Fibrous Armor

Left Torso

- ATM-6
- ATM-6
- ATM-6
- ATM-6
- ATM-6
- ATM-6

- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- @ATM-6 (10)
- @ATM-6 (ER) (10)
- @ATM-6 (HE) (10)
- Ferro-Fibrous Armor

Rear Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Ferro-Fibrous Armor

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Light Active Probe
- Sensors
- Life Support

Center Torso

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

- Gyro
- Engine
- Engine
- Engine
- Ferro-Fibrous Armor
- Roll Again

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

Battle Value: 2091
Cost: 8.993.250

Front Right Leg

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Jump Jet
- Ferro-Fibrous Armor

Right Torso

- ATM-6
- ATM-6
- ATM-6
- ATM-6
- ATM-6
- ATM-6

- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- @ATM-6 (10)
- @ATM-6 (ER) (10)
- @ATM-6 (HE) (10)
- Ferro-Fibrous Armor

Rear Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Ferro-Fibrous Armor

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]