

Ausgabe 8

Verkaufspreis DM 5,00

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo ihr MechKrieger!

Noch gerade rechtzeitig vor Jahresende hat dann auch die Terra Post 8 die Redaktion verlassen. Wie man schon am Inhaltsverzeichnis sieht, stehen diesmal die Vereinsinterna im Vordergrund. Nachdem im Oktober endlich die lange erwartete Jahreshauptversammlung stattgefunden hat, mußten erstmal einige bürokratische Hürden übersprungen werden. Dem Bericht im Heft will ich eigentlich nur Vorweg nehmen, daß die Beteiligung mal wieder extrem gering war. Woran liegt's? - Kein Interesse an der Vereinsarbeit kann es ja eigentlich nicht sein, da der Verein ja für euch existiert. Der Anfahrtsweg ist ohne Mech zwar schwerer zu bewältigen, aber immer noch kein Hindernis. Naja, danke auf jeden Fall an all diejenigen, die vor Ort waren und konstruktive Vorschläge eingebracht haben.

Weiterhin scheint mein Aufruf in den letzten Ausgaben endlich gefruchtet zu haben. So viele Einsendungen wie zu dieser Ausgabe hatte ich noch nie. Die Stories sind auch allesamt von guter Qualität, so daß man sich auf mehr freuen darf.

Rechtzeitig vor Weihnachten hat uns FASA dann auch noch mit ein paar Geschenken in Form neuer Produkte beglückt, so daß die Zukunft des BattleTech trotz anderslautender Gerüchte ganz gut aussieht. Wir sind wohl einfach nicht kleinzubekommen.

In diesem Sinne ein gutes neues,

Christian Waidner

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



Inhaltsverzeichnis

Interna		Infos	
Vorwort	2	Die BattleTech-Umfrage	40
Impressum	3	Convention 2001	46
Vereinsadressen	4		
Adressen der Akademien	5	Regeln	
Akademieabsolventen	7	Equipment der FedSuns	36
Spielcenter der MechForce	8		
JHV 2000	26	Fiction	
Vereinssatzungsvorschlag	42	Das Ende der Vernunft	12
Chapterliste	47	Das Glück des Kriegers	19
Ranking	52	4th Striker Cluster	21
		Geschichte eines Champions	23
News & Reviews		Steilshooper Ghetto Fighter	25
Newsticker	8	Ein etwas andere Chapterfightbericht	31
Spiel 2000	9	Notizen eines Techs	35
BattleTech-Kurzfilm	11		
Rezi: Measure of a heor	21	Mechs	
Rezi: Innere Sphäre	34	Enforcer III - 6T	
Test: Map Set 6	39	JagerMech - F	
		Templar	

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Christian Waidner

Kastanienstr. 10

65795 Hattersheim

Tel.: 06190/4452

email: cwaidner@mechforce.de

Layout:

Susanne Neubecker

Versand:

Markus Kerlin

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

Dank an FanPro, die uns freundlicherweise

Rezensionsexemplare der Neuerscheinungen zukommen lassen.

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

Das Ende der Vernunft - Heiko Petersen

Das Glück des Kriegers - Daniel Romahn

Die Geschichte eines Champions - Roger Witte

Steilshooper Ghetto Fighter, 4th Striker Cluster, ein etwas anderer Chapterfightbericht, BattleTech-Kurzfilm, Notizen eines Techs - Markus Kerlin

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 10.12.2000

© MechForce Germany 2000



Anschrift des Vereins



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

Adressen der Vereinsführung

Vorsitzender der MFG:

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

Mitgliederbetreuer:

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

Finanzen:

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

Projektleiter:

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

Öffentlichkeitsarbeit:

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



Adressen der Akademien

Wolfs Dragoner

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

Haus Steiner

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
Tel.: 02131/64180
Fax.: 02131/603106

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

Haus Kurita

Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843
email: marco.sommermann@de.dreamcast.com

Haus Marik

Robert Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/53780006
email: novacats@t-online.de

ComStar

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

Gray Death Legion

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

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

Söldnerakademie

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

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

Peripherie

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

Clan Blood Spirit

Olaf Heins
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
Fax.: 040/72811058
email: olaf_heins@t-online.de

**Clan Ghost Bear**

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

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

Clan Star Adder

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

Clan Wolf

Holger Matschuk
Bergstr. 179
46119 Oberhausen
Tel.: 0177/8068681
email: hmatschuk@hotmail.com

Johannes Lazar
Horsterstr. 94
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/30996
email: khan_clan_wolf@yahoo.de

Clan Coyote

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

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

Clan Nova Cat

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

Robert Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/53780006
email: novacats@t-online.de

Clan Snow Raven

Christian Schreiber
Theodor-Storm-Str. 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955
email: clanschneerabe@aol.com

Andreas Dommen
Auf dem Goldberge 7
27777 Ganderkesee
Tel.: 04222/400821
Fax.: 04222/400822
email: adommen@aol.com



Die Absolventen

Jedes Mitglied der MechForce kann sich durch eine Akademieprüfung einen höheren Offiziersrang verdienen und damit, als zusätzlichen Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für seinen OmniMech bekommen. Wie das geht - man entscheidet sich einfach für eine Zeitschiene und kontaktiert den jeweiligen Akademieleiter. Nach Terminabsprache wird dann die Prüfung durchgeführt, bestehend aus einem theoretischen Teil, in dem Hintergrundwissen gefragt ist, und einem praktischen

Teil, wo die spielerischen Fähigkeiten zum tragen kommen. Das hört sich alles schlimmer an, als es wirklich ist, fragt einfach mal nach. Spaß macht die Sache auf jeden Fall.

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

Absolvent	Punkte	neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Christian Schreiber	50,5	StarCommander	Snow Raven	Clan
Kai Lange		Kompanieführer	Marik	3058
Michael Rieck	100	Leutnant	Wolf's Dragoons	3058
Michael Rieck	85	Adept	ComStar	3058

Spielcenter der MechForce Germany

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

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

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.



BattleTech Newsticker

FASA

BattleTech Map Set 6 - inzwischen erschienen

The Inner Sphere - inzwischen erschienen

Lostech Equipment Guide - inzwischen erschienen

MechWarrior's Guide to the Clans - Ein weiteres Buch für das MechWarrior Rollenspiel. Wie üblich wird es Hintergrundinformationen, etwas neues Equipment und neue Lifepaths geben. (Ende 2000)

Path of glory - Roman von Randall Bills. Handelt von den Konflikten zwischen Clan Nova Cat und den Kombinatbürgern. (Ende 2000)

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

Test of Vengeance - Roman von Loren Coleman (1. Quartal 2001)

Record Sheets Update - neue Mechs mit den Waffen, die in den diversen Field Manuals vorgestellt wurden (1. Quartal 2001)

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

FanPro

MechWarrior 3 - und wieder eine schlechte Nachricht von FanPro. Die Übersetzung der dritten Ausgabe des BattleTech-Rollenspiels ist vorerst eingestellt. Die offizielle Begründung ist: kein Marktinteresse. Mal sehen, was wir von FanPro dann noch so in Sachen BattleTech erwarten können. Schließlich ist auch die Grundbox im Augenblick out-of-print

Die Stellungnahme von FanPro im November-Newsletter liest sich wie folgt:

Vorab ein paar kleinere Kommentare zu BattleTech, dass in den letzten Wochen etwas stiefmütterlich von uns behandelt wurde. Dies geschah aus diversen Gründen, zu denen ich zum Teil hier noch nichts genaueres bekanntgeben kann. Fakt ist jedoch, dass dieses System von uns mitnichten eingestellt werden soll. Im Gegenteil, auf der anstehenden Redaktionskonferenz werden wir klären, welche Produkte für nächstes Jahr übersetzt werden sollen. Diese Entscheidung wird allerdings nicht nur durch die Nutzbarkeit der einzelnen Produkte beeinflusst, sondern auch durch die zu erwartenden Verkaufszahlen, denn Auflagen unter einer bestimmten Grenze lohnen sich für uns leider nicht.

Der nächste Teil von "Sternenbrand" wird - wenn ich denn endlich dazu komme - diese Woche online gehen. Dies ist bislang nicht geschehen, weil diverse unglückliche Umstände es verhindert hatten. Zum einen meine Zeit, die komplett für das "Arsenal 2060" und dann "Brainscan" draufgegangen ist, dann mein Computer, der längere Zeit nach der Neuinstallation des Systems ohne HTML-Editor auskommen musste, und, last but not least, hab ich es zwischendurch auch einfach vergessen gehabt. Soll nicht wieder vorkommen ...

Zur anderen leidigen Frage nach "Mechwarrior, 3rd Edition, deutsch" kann ich im Moment nur sagen, dass dieses Projekt aus vertriebstechnischen Gründen gestoppt ist, was sicher auch mit den Vorbestellungen und der erwarteten Auflagenhöhe zusammenhängt. Ob und wann dieses Projekt noch veröffentlicht wird, kann ich zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht sagen, verspreche aber, sobald wie möglich im Newsletter darüber Bericht zu erstatten.

Also, um es nochmal ganz klar zu formulieren: BattleTech ist nicht tot, und wir haben auch nicht vor, dieses System in Deutschland untergehen zu lassen. Allein eine Menge teilweise miteinander verketteter blöder Umstände haben dazu geführt, dass es momentan auf einem Wartegleis steht, von dem wir es sobald wie möglich wieder in den aktiven Umlauf holen werden. Mehr kann ich im Moment leider nicht dazu sagen.

Ihr Frank "Crazy" Werschke



Armorcast

Auf der Spiel 2000 in Essen konnten wir den ersten Entwurf einer Inner Sphere Maschine bewundern: den Atlas. Die Figur sieht im großen und ganzen gut aus, nur einige kleinere Details werden bis zur Markteinführung wohl noch verändert. Die Pläne von Armorcast sehen so aus, daß noch im nächsten Jahr ein Mech aus jeder Gewichtsklasse für die Innere Sphäre und die Clans erhältlich sein sollen.

ReSaurus

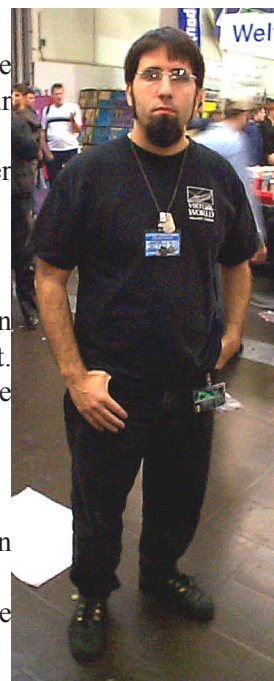
Im FASA-Katalog für 2000 finden sich nun auch die ersten Bilder zweier Actionfiguren von ReSaurus. Ein genaues Veröffentlichungsdatum gibt es jedoch immer noch nicht. Im Forum von www.resaurus.com machen die Designer von ReSaurus FASA für die Verzögerungen bei der Endabnahme verantwortlich.

Microsoft

Mit Erscheinen dieser Ausgabe hat MechWarrior 4 Gold-Status erreicht und dürfte in allen gängigen Spieläläden zu erhalten sein.

Für MechCommander 2 ist immerhin die offizielle Website eröffnet und zeigt einige interessante Bilder und Animationen aus dem Spiel.

-> www.micosot.com/games



Spiel 2000 in Essen

Vom 26. bis 29. Oktober fand in den Essener Messehallen die Spiel 2000, die größte Verkaufsmesse für Spielwaren in Deutschland, statt. Neben den Gesellschaftsspielen, die immer noch den größten Teil stellen, waren auch die Rollenspieler und Comicsammler vertreten. FASA, FanPro, Amigo und viele andere nutzten diese Gelegenheit, um neue Produkte vorzustellen und mit den Spielern ins Gespräch zu kommen. Am Samstag hatte ich auch eine etwas längere Unterhaltung mit Randall Bills, der mir einige Einblicke in die Planung für das BT-Universum geben konnte. Die wichtigsten Punkte will ich hier kurz vorstellen:

Die Romanserie wird mit "Path of Glory" von Randall persönlich fortgesetzt. Der Roman wird sich auf den entstehenden Konflikt zwischen Clan Nova Cat und den Kombinatbürgern konzentrieren. Auch über die Situation im FedCom erfährt man noch etwas mehr.

Der nächste Roman ist "Test of Vengeance" von Loren Coleman, der dann weiter auf die Konflikte im FedCom eingehen wird.

Der ursprünglich von Michael Stackpole begonnene

nächste Roman wird ebenfalls von Coleman geschrieben werden. Hier eskaliert die Situation zwischen Steiner und Davion endgültig.

Anfang 2001 erscheint das Field Manual: Periphery, das die Serie dann vorerst zum Abschluß bringt.

Ebenfalls Anfang 2001 (genauer konnte man nicht erfahren) soll es einen neuen Record Sheet Band geben. Dieser soll hauptsächlich mit neuen Mechs und Varianten gefüllt werden, die die Technologie aus den Field Manuals seit den Master Rules verwenden. Ein neues Technical Readout ist bisher nicht in der Planung.

Mitte 2001 erscheint dann noch eine Neuauflage der Master Rules mit Korrekturen und allen Regeln aus den Field Manuals. Randall betonte, daß es ziemlich sicher keine neuen Regeln geben würde, da man gerade erst einen deutlichen Sprung gemacht habe. Für Spieler, die das BMR sowie alle Field Manuals besitzen, werde nichts neues drinstehen. Allerdings kann es sein, daß es aufgrund der großen Nachfrage mal wieder ein Hardcover werde.

Weiterhin habe ich mit Randall vereinbart, daß



FASA noch enger mit der MechForce Germany zusammenarbeiten wird, d.h. daß wir für die Terra Post auch mal einen Exklusiv-Auszug aus neuen Büchern bekommen könnten und ähnliches.

Ach ja, Randall Bills meinte auf meine Nachfrage hin, warum denn die Erscheinungsdaten auf der FASA Website so selten aktualisiert werden, daß man im Moment an einem komplett neuen Design für den BT-Bereich arbeite, und dieses im Augenblick Priorität habe. Bin ja mal gespannt.

Armorcast präsentierte am Stand vom Fantasy Encounter natürlich auch seine BattleMechs. Schon im Laden erhältlich sind im Augenblick Mad Cat und Vulture, als nächstes folgen für die Innere Sphäre der Atlas sowie der Zeus. Ein Vorabmodell des Atlas gab es auch schon auf der Spiel zu sehen. Geplant sind für die Zukunft je zwei Mechs pro Gewichtsklasse, beispielsweise seien der Hatchetman sowie der Ryoken noch angedacht. Hierbei wollte man sich allerdings noch nicht so genau festlegen.



MadCat und...



...Vulture gibt's schon



Der neue Atlas von vorne...



...und von hinten



BattleTech-Kurzfilm von Jan Mackowiak

Ja, ihr habt Euch nicht verlesen. Es gibt tatsächlich das Bestreben einen BattleTech-Kurzfilm zu produzieren. Jan M., einigen vielleicht als Col. Gooseman bzw. auch als Starcon HQ bekannt, hat sich vor einiger Zeit zu dieser Arbeit entschlossen. Innerhalb kurzer Zeit stellte er fest, dass er dafür Unterstützung braucht und er wendete sich über bekannte Foren an die BattleTech Szene, unter anderem auch in dem Forum der MechForce Germany e.V. Auf diesen Eintrag reagierte der Projektleiter der MechForce Germany e.V., Markus Kerlin, mit einer E-Mail, dass die MechForce Germany e.V. ihn bei seinem Projekt unterstützen würde. Jan M. stimmte dem Vorschlag zu und seitdem arbeiten Jan Mackowiak und die MechForce Germany e.V. zusammen.

Jan ist ein 25 jähriger weltbewandelter junger Mann, der mal ursprünglich aus der Autostadt Wolfsburg stammte. Er ist ein begeisterter Motorradfahrer und verfügt über Computerkenntnisse seit den glorreichen Amigazeiten. Seine ersten ernsthaften Grafikerfahrungen machte er mit 3D-Studio auf einem 486er.

Jan ist gelernter Bauzeichner. Er studiert momentan an der SAE um ein Digital Film Producer zu werden. Sein angestrebtes Ziel ist es bei DreamWorks zu arbeiten.

Der BattleTech-Kurzfilm soll als eine Bewerbung fungieren, mit der er über den Science Fiction Segment bekannt werden möchte. Das ist einer der Hauptgründe, warum er einen Kurzfilm produzieren will. Auf meine Frage hin, warum gerade BattleTech und dabei gerade über die Gray Death Legion, zeigte er kommentarlos und lächelnd auf den dritten Roman der Gray Death Legion Trilogie "Der Preis des Ruhmes".

Neben dem Lesen von BattleTech Romanen spielt er gerne die Computer MechWarrior Reihe. Von dem Brettspiel distanziert er sich, da er es nicht so interessant findet. Eins seiner großen Interessen gilt der Umsetzung von BattleMechs Zeichnungen in Grafikmodelle. Dabei hat es ihm den Marodeur am meisten angetan.

Zum Kurzfilm:

Der Kurzfilm wird etwa eine Länge von ca. 5 Minuten haben. Der Produktionsabschluss sollte bis November 2001 erreicht sein. Der Film wird vom Stil her beim Einsatz von Grafiken wie Jurassic Park sein. Die Arbeiten an den Grafiken sind zum Teil sehr umfangreich (Bsp.: Der fast fertige Marodeur hat zwei Monate gebraucht.).

Hintergrund des Films ist der Kampf um die Gray Death Legion Basis auf dem Planeten Helm (Quellen: Heyne Roman "Der Preis des Ruhmes" und Szenarioband von Fanpro "Die Saga der Gray Death Legion").

Vom Aufbau her soll der Film wie eine Sondersendung in den Nachrichten aufgebaut werden, aber genaueres steht noch nicht fest.

Momentan in der Planung bzw. Umsetzung:

Erstellung eines Skriptes (geplant bis Ende November)

Erstellung eines 3D-Modells eines Marodeurs (fast abgeschlossen)

Erstellung eines 3D-Modells eines Riflemans (Basisstruktur fertig)

Planung der nächsten 3D-BattleModelle Warhammer, Stinger, Wasp, Phoenix Hawk, Shadow Hawk, Crusader, Archer, Wolverine und Griffen

Quellensuche nach nutzbaren Filmmaterial

Weitere Information bzw. Material:

Die MechForce Germany e.V. informiert in einem ungefähren zwei Wochen Rhythmus über den Stand der Produktion des Films auf ihrer Homepage in dem Bereich "Projekte" (zu finden unter "Der Verein"). Eine kurze Vorschau in Form eines Trailers sowie einige Bilder findet man schon jetzt auf der Website.



Das Ende der Vernunft

„Verdammter Regen“

Mit zerknirschter Miene löste Mike Becker sich von dem klobige Nachtsichtgerät und blickte in den schwarzen Himmel, während die Regentropfen auf sein Gesicht prasselten und seine verkrampften Augen entspannten.

„Wo bleiben die nur? Haben wir uns etwa geirrt und die sind doch mitten über der Stadt abgesprungen?“ dachte er besorgt und öffnete den Mund um einige Tropfen Wasser aufzufangen.

„Zum Glück ist das Gerät wasserdicht“, murmelte er stellte sich wieder hinter das auf einem Universalträger aufgebaute Gerät, um das vor ihm liegende Gebiet weiter abzusuchen. Die eingebaute Optik ließ es in einem hellen Grün leuchten. Hin und wieder lief ein Rinnsal über die Gläser und verzerrte das Bild, so daß es schon beinahe komisch wirkte.

„Na Boß, schon irgendwas zu sehen?“ hörte er seinen Fahrer Bruce Vanell fragen. Mike richtete sich auf und blickte zu ihm herunter. Bruce saß hinter dem Steuer des schweren Geländewagens und trommelte mit den Fingerspitzen nervös auf das Lenkrad während er angestrengt versuchte, mit bloßem Auge das Dunkel zu durchdringen. Doch er sah nur Schwärze. Mike beobachtete ihn noch einen Augenblick und bemerkte wie ihm ein konstanter Strom Wasser von seinem Helm in den Nacken lief. Doch Bruce schien es nicht einmal zu bemerken. Grinsend beugte er sich wieder hinter das Okular auf der Ladefläche.

„Erstes Gefecht“, dachte Mike und blickte wieder auf das Tal, das unter ihnen lag. Es war zu beiden Seiten geöffnet und die einzige Verbindung zur Hauptstadt. Diese lag auf der anderen Seite des Zentralgebirges und die Straße, die durch dieses Tal führte, war die einzige Verbindung zur anderen Seite in einem Umkreis von mehreren hundert Kilometern. Dies machte diesen Paß zu einem strategisch unglaublich wertvollen Ziel.

„Nein, noch nichts zu sehen. Unsere Freunde haben nicht gerade die Pünktlichkeit gepachtet.“

„Hmm“, hörte er Bruce brummen und er konnte vor seinem geistigen Auge förmlich sehen wie seine Hand zum Zündschlüssel zuckte. Er wußte, wie jeder Soldat, das Stillstand im Gefecht der sichere Tod war, nur in der ständigen Bewegung lag der Schlüssel zum Überleben. Und die Zeit die es dauerte, den bulligen

V8-Diesel zu starten, konnte schon zu lange sein.

Aber Mike ging lieber dieses Risiko ein. Die Wärmesignatur eines laufenden Motors mit 6l Hubraum würde das einzige potentielle Ziel in einem Umkreis von mehreren Kilometern sein. Und das wollte er auf gar keinen Fall riskieren.

Das Funkgerät in der Mittelkonsole knackte.

„Adler 1, hier Adlerhorst, bitte melden.“

Bruce zog, ohne den Blick vom Tal zu lösen, den Hörer aus der Halterung und reichte ihm Mike herauf. Mike nahm ihn entgegen, ebenfalls ohne den Blick zu lösen, und drückte die Sprechtaaste.

„Adlerhorst, hier Adler 1. Verstehe sie laut und deutlich, kommen.“ Er lies die Taste los und eine rauschige Stimme quäkte aus dem Lautsprecher.

„Verstanden Adler 1. Lagebericht.“

„Adlerhorst, hier Adler 1. Bis jetzt keine Feindkontakte, alles ruhig.“

Am anderen Ende der Leitung entstand eine kurze Pause, während sich das Rauschen des Lautsprechers mit dem Trommeln des Regens vermischte. Anscheinend war man sich auch im HQ nicht sicher, wie man die Lage deuten sollte. Dann meldete sich wieder eine Stimme.

„Adler 1, halten sie die Stellung. Auftrag bleibt unverändert.“

„Verstanden Adlerhorst, Adler 1 Ende und Aus.“

Mike gab Bruce den Hörer zurück und erhöhte die Auflösung des Nachtsichtgerätes. Jetzt konnte sogar die einzelnen Büsche am anderen Ende des Talausganges erkennen. Allerdings mußte er jetzt vorsichtig sein beim drehen, da er sonst sofort die Orientierung verloren hätte.

Moment mal, was war das denn da gerade eben? Er spürte, wie er vor Aufregung zitterte, als er ein kleines Stück zurück drehte und die Auflösung weiter erhöhte.

Tatsächlich, dort unten, gut getarnt unter einem dichten Gebüsch, lag eine Gestalt und blickte mit einem Art Fernglas zu ihnen herauf.

„Wie lange liegt der wohl schon da? Ob der uns gesehen hat?“ schoß es Mike durch den Kopf.

„Bruce, das Funkgerät schnell.“ Mit fliegenden Händen nahm er das Gerät entgegen und sprach hastig hinein, wobei sich seine Stimme zu überschlagen drohte.

„Adlerhorst, hier Adler1, bitte melden“



Rauschen.

„Adlerhorst, hier Adler 1, meldet euch verdammt noch mal!“ Auf die Lippe beißend starrte Mike weiter durch das Glas. „Verdammt, warum melden die sich nicht?“

„Adler 1, hier Adlerhorst, kommen“

Mit zitternden Fingern drückte er die Sprechtaaste.

„Adlerhorst, hier Adler1. Haben Sichtkontakt mit feindlichem Späher. Wahrscheinlich Einweiser. Erbitten sofortige Artillerieunterstützung, kommen.“

Während er auf Antwort wartete legte er schnell einige Schalter um und aktivierte den Feuerleitmodus des Nachtsichtgerätes. Ein kleiner roter Punkt erschien auf der feindlichen Gestalt und beinahe im selben Augenblick leuchtete eine Reihe von Zahlen auf, die den Abstand und den Winkel anzeigten. Der eingebaute Computer ermittelte die zusätzlichen Koordinaten und addierte sie zu ihren eigenen dazu, um sie im gegebenenfalls an das HQ zu übermitteln.

„Adler 1, hier Adlerhorst. Übermitteln sie Zielkoordinaten. Danach Ziel markieren und halten. Bestätigen.“

„Adlerhorst, hier Adler 1. Bestätige Übermittlung Zielkoordinaten. Danach Ziel markieren und halten. Ende“

„Verstanden Adler 1. Haltet durch, Hilfe ist unterwegs.“

„Beeilt euch bloß, bitte beeilt euch.“

Denn wer konnte schon sagen, ob der feindliche Späher nicht gerade genau dasselbe gemacht hatte. Bloß eben mit einem Geländewagen und zwei Soldaten der planetaren Miliz im Visier.

Einige Kilometer entfernt legte Sandra Garill einige Schalter um und speiste die Werte, die sie gerade bekommen hatte, in den Computer ihres BattleMechs ein. Statusmeldungen rollten über ihren Sichtschirm und meldeten ihr den Zustand aller Systeme. Das Leuchten des Bildschirms tauchte ihr Gesicht in ein blasses, grünes Licht. Fast augenblicklich erschien auf ihrem auf 160° komprimierten Rundumschirm ein heller Kreis mitten im Himmel. Mit einer flüssigen Bewegung drehte sie ihrem Mech und brachte das Fadenkreuz ihres Raketenwerfers mit dem Vorhaltepunkt in Deckung. Das Fadenkreuz leuchtete golden auf und signalisierte Überlappung. Sie lächelte grimmig und drückte auf den Feuerknopf.

„Viel Spaß damit“ dachte sie, während eine einzige Rakete brüllend das Abschlußrohr verließ, eine dünne

Rauchspur hinter sich herziehend, und im verregneten Nachthimmel verschwand.

„Wieso dauert das so lange?“ Es kostete Mike Becker alle Kraft die er besaß, das Objektiv ruhig zu halten und nicht zum Zittern zu bringen.

„Bruce, schmeiß den Motor an.“

Als hätte der schon darauf gewartet sprang einen Augenblick später der Motor mit einem dumpfen Röhren an, um sofort in das tiefe Grummeln des Leerlaufs zu fallen.

„Das wird knapp.“ dachte er, während er den Laserpunkt auf das Ziel gerichtet hielt.

Die Rakete stieg wie an einer Schnur gezogen Richtung Himmel, bis sie eine Höhe erreicht hatte, die es ihr erlaubte das Gebirge zu überfliegen und in einem flachen Winkel auf die Erde hinab zu rasen. Etwa 1km über der Oberfläche aktivierte sie ihre elektrische Spürnase.

Beinahe sofort fand der Suchkopf in ihrer Schnauze den Laserstrahl und verfolgte ihn bis zu seinem Ende. Das er nicht das falsche Ende nahm, dafür sorgte die eingebaute Elektronik, die beide Punkte miteinander verglich und den mit der geringsten Abweichung zu den vorher einprogrammierten Koordinaten auswählte. Einige leichte Korrekturen der Steuerflügel und die Rakete raste direkt auf ihr Ziel zu.





„Das dauert zu lange“ schoß es Mike durch den Kopf.

„Bruce, wir verschwinden hier.“

Gerade als Bruce den 1. Gang einlegte und Mike auf den Beifahrersitz springen wollte, schlug die Rakete ein.

Der Sprengkopf von 75kg PETN schlug nur einen knappen Meter neben dem anvisierten Ziel ein und zerlegte es in seine Bestandteile. Brennende Trümmer flogen davon. Erde und Geröll regnete in der Umgebung nieder.

Und von dem einsamen Späher war nichts mehr zu erkennen.

„Gib Gas, Mann. Gib Gas, wir müssen hier weg.“ schrie Mike Bruce ins Ohr. Doch der hatte gar keine weitere Aufforderung nötig. Er ließ die Bremse los und gab Gas.

Der permanente Allradantrieb und die grobstolligen Reifen griffen sofort, und verhinderten, daß die Räder auf dem feuchten Boden durchdrehten. Wie von einer Rakete getrieben schossen sie vorwärts. Kies und Sand spritzte auf, während sie mit waghalsiger Geschwindigkeit, nur mit Tarnbeleuchtung, über die nasse Schotterpiste jagten.

„Wir müssen zur ersten Ausweichstellung.“ brüllte Mike ihm ins Ohr, während Bruce hochkonzentriert durch die Nacht fuhr, nur einen schmalen Spalt sichtbaren Boden vor sich, den er vor lauter Regen ohnehin kaum erkennen konnte.

Ob er ihn verstanden hatte, wußte Mike nicht, denn in diesem Augenblick schlug genau dort, wo sie noch kurze Zeit vorher gestanden hatten, eine Rakete des Angreifers ein.

Das Donnern der Detonation raubte ihm fast den Atem und die Druckwelle lies den Wagen kurz ausbrechen. Doch Bruce fing ihn geschickt wieder ein, und so fuhren sie so schnell wie möglich, um schnellstens eine ihrer neuen Stellung einzunehmen, die sie sich bei Tageslicht zuvor ausgesucht hatten.

„Bei so einem Stress wird man nicht sehr alt.“ Er dachte kurz nach. „Nein, wirklich nicht sehr alt.“

Mit jaulendem Motor, der schnell leiser wurde, verschwanden sie in der Dunkelheit.

Aufmerksam lauschte Sandra auf neue Befehle. Seit Stunden stand sie auf der erhöhten Lichtung in dem kleinen Wäldchen neben dem Landefeld und hielt die Stellung, während hinter ihr die letzten Panzer und Infanteristen das Landungsschiff verließen, sich

zu Gruppen zusammenschlossen und dann sofort in der Dunkelheit verschwanden, um an ihrem Platz zu sein, wenn für sie der Angriffsbefehl kam.

Ihre Lanze von BattleMech's war schon im Anflug in Schutzkokons abgesprungen und hatte das Landefeld gesichert, um jede unmittelbare Gefahr für die nachfolgenden Truppen auszuschalten.

Denn Überraschung war das A und O bei dieser Operation. Obwohl sie wußte, daß das so gut wie unmöglich war. Sie mußten schon nach ihrem Sprung in dieses System entdeckt worden sein. Das Interessante war nur: Keiner wußte, wie viele sie wirklich waren, wie stark sie waren und wo sie wirklich landen würden. Und das war auch gut so.

Bis jetzt war auch alles ruhig gewesen, bis auf den einzelnen Scout, den sie gerade mit einem chirurgischen Raketenbeschuß ausgeschaltet hatte. Zumindest ging sie davon aus.

Das einzige, was ihr jetzt Sorgen machte, war die fehlende Erfolgsmeldung ihres Einweisers. Eigentlich hätte er sich längst melden müssen. Sie zuckte mit den Schultern, soweit das der klobige Neuro-Helm zuließ. Nun ja, wenn alles nach Plan lief, wäre das ja auch langweilig.

Hauptsache, das Ergebnis stimmte nachher.

Ein Knacken in ihrem Kopfhörer.

„Lanze Alpha, Statusmeldungen“, quäkte eine vertraute Stimme.

Geduldig wartete sie ab, wie sich ihre Kameraden meldeten und sie an der Reihe war.

„Alpha 4, bereit.“

Eine kurze Pause folgte, dann wieder die Stimme.

„Alle Mechs von Alpha beim Landungsschiff sammeln. Bestätigen.“

Vielstimmiges Geplapper erfüllte den Funk.

„Verstanden Lanzenführer. Bin gleich da.“

Mit wenigen Schritten wendete sie ihren Mech und zermalmte dabei einige Bäume, als wären sie Streichhölzer, bevor sie den schmalen Pfad zum Landungsschiff zurückmarschierte.

Als sie dort ankam, waren die anderen Mech's der Lanze schon eingetroffen. Sie erkannte Thomas Manson in seinem riesigen *Atlas*, ebenso Charlin Durall in ihrem *Marauder*. Dazu kam noch Frank York in seiner *Vulture*. Den Abschluß bildete sie mit ihrem *Katamaran*. Alles in allem eine gemischte Lanze aus schweren und überschweren Mech's, sowohl aus der Inneren Sphäre als auch der Clans. Diese waren allerdings Beutestücke und nur unter hohen



Kosten und großen Ersatzteilschwierigkeiten instand zu halten. Aber ihre Feuerkraft glich diesem Nachteil mehr als großzügig aus.

Schnell nahm sie ihrem Platz am Ende der Formation ein. Manson trat kurz vor um sich zu vergewissern, daß alle da waren. Von außen machten sie nicht viel her. Alle Mech's hatten den gleichen schwarzen Anstrich, der sie wie Dämonen aus den Tiefen der Hölle erschienen lies.

Einheitsabzeichen fehlten ebenso wie Hausabzeichen. Aber das war beabsichtigt. Spielte ja eh keine Rolle, ob irgend jemand sie zuordnen konnte. Die meisten lebten danach jedenfalls nicht mehr sehr lange, nachdem sie sie gesehen hatten.

Manson setzte seinen Atlas wieder an die Spitze.

„Alles klar. Abrücken.“

Mit donnernden Schritten setzte er sich in Marsch, während der Rest der Lanze in „Schützenreihe“ folgte. Diese Art des Marschierens hatten sie sich von den Infanteristen abgeschaut, und sie hatte sich als äußerst praktisch erwiesen. Dabei folgte ein Mech dem anderen jeweils schräg versetzt mit einigem Abstand in einer Zick-Zack-Linie. So konnten sie sich im Bedarfsfalle schnell im Gelände verteilen oder im „Schützenrudel“ vorgehen. Sandra mußte grinsen. Im Grunde hatte sich die Kriegsführung in den letzten tausend Jahren kaum verändert. Nur waren die Waffen immer größer und furchtbarer geworden. Und der BattleMech bildete seit einigen hundert Jahren die absolute Krönung der Waffentechnik.

Sie dachte nach. Die Menschheit konnten eigentlich nur zwei Dinge richtig gut: Schnaps brennen und Waffen bauen. Der Rest waren immer nur irgendwie Nebensache. Aber das interessierte sie jetzt weniger. Sie hatten einen Einsatz zu erfüllen. Langsam erhöhte sie die Geschwindigkeit, um den Anschluß zu halten. Mit dem permanenten Grollen von vier sich schnell bewegendenden BattleMech's verschwanden die in der Regennacht.

Mike lag auf dem Bauch im feuchten Moos und starrte erneut durch das Nachtsichtgerät. Noch immer war er voll mit Adrenalin und konnte deshalb das Gerät kaum ruhig halten. Vor wenigen Minuten waren sie angekommen und lagen wieder auf der Lauer. Neben ihm lag Bruce mit dem klobigen Funkgerät auf dem Rücken und spielte nervös mit dem Hörer. Man konnte förmlich spüren, das er sich nicht wohl fühlte, soweit von seinem heißgeliebten Fahrzeug entfernt.

Das stand jetzt einige Meter hinter ihnen, gut getarnt hinter einem Busch.

Mike bekam fast immer einen Beinahe-Anfall, wenn er darüber nachdachte, mit welcher teilweise museumsreifer Ausrüstung sie manchmal in den Kampf geschickt wurden. Gewiß, planetare Milizen hinkten dem letzten Schrei in Sachen Militärausrüstung fast immer hoffnungslos hinterher und ihre Mech's waren oft klapperig und bestanden teilweise nur noch aus dem, was man bei den regulären Streitkräften wegwarf. Aber allein dieses Funkgerät war bestimmt schon einige Jahrzehnte alt. Viel zu groß und viel zu schwer. Aber es war robust, das mußte er zugeben.

„He Boß, spürst Du das auch?“ Bruce war plötzlich ganz starr und starrte nur noch mit offenem Mund in die Dunkelheit.

„Hoffentlich fällt ihm nicht der Kaugummi raus“, dachte Mike. Plötzlich spürte er auch etwas. Ein Gefühl, das man nie vergaß, wenn man es einmal erlebt hatte. Ein leichtes, unrhythmisches Vibrieren.

BattleMech's.

Hastig riß er Bruce den Hörer aus der Hand.

„Adlerhorst, hier Adler 1. Feindliche Mechs im Anmarsch.“

Leises Rauschen.

Verdattert starrte Mike den Hörer an.

„Das gibt's nicht. Unser Planet erlebt eine Invasion, und die pennen scheinbar hinter ihren Geräten ein“.

Energisch betätigte er wieder die Funktaste.

„Adlerhorst, hier Adler 1. Wiederhole, feindliche Mech's im Anmarsch. Bitte bestätigen.“

Immer noch Rauschen.

Inzwischen war das Vibrieren stärker geworden. Bei jedem Schritt tanzten Wellen über die Regenpfützen. „Jetzt ist aber Schluß“, dachte Mike.

Er wollte gerade die Sprechtaaste drücken, um seiner Wut Luft zu machen, als auf einmal eine Stimme aus dem Hörer drang.

„Adler 1, hier Adlerhorst. Bestätigen feindliche Mech's. Können sie Anzahl und Typ erkennen?“

Schnell warf er einen Blick durch das Gerät, konnte jedoch nichts erkennen.

„Negativ Adlerhorst, wiederhole negativ. Noch keinen visuellen Kontakt.“

Angespannt blickte er weiter durch das Nachtsichtgerät. Inzwischen waren die Vibrationen so stark geworden, das kleine Tropfen auf den Pfützen sprangen.



„Verstanden Adler 1. Melden sie sich wieder, sobald.....“

Die letzten Worte bekam Mike nicht mehr mit, sie gingen in dem Donnern der BattleMech's unter, die jetzt um die Biegung des Tals traten. Mike lies den Hörer los und der Unterkiefer fiel ihm herunter.

„Ach du dickes Ding“, dachte er.

„Wir sind erledigt.“

Unter ihm im Tal marschierten vier riesige Mech's versetzt nebeneinander her. Alle waren komplett schwarz gestrichen, aber durch sein Nachtsichtgerät konnte er einen *Atlas* und einen *Marauder II* identifizieren. Die anderen beiden kannte er nicht. Er reichte Bruce das Fernglas.

„Kennst Du die anderen beiden?“

Bruce spähte hindurch und einen Augenblick später fiel ihm doch der Kaugummi aus den Mund.

„Das eine ist ein *Atlas* und das andere ein *Marauder II*“, stieß er keuchend hervor. „Und das andere sind OmniMech's. Ein *Katamaran* und eine *Vulture*.“

Er lies das Fernglas sinken und starrte Mike mit fassungslosem Blick an.

„Das sind Clan Maschinen, Mike. OmniMech's. Was, verdammt noch mal, wollen die hier? Wir liegen nicht in ihrem Invasionskorridor.“

Darauf wußte Mike allerdings auch keine Antwort. Aber er wußte, was er jetzt zu tun hatte.

Schnell griff er nach dem Hörer.

„Adlerhorst, hier Adler1, kommen.“

Ein kurzes Knacken.

„Adler 1, hier Adlerhorst, was gibt's?“

„Adlerhorst, wir haben visueller Kontakt, wiederhole visuellen Kontakt. Ein *Atlas* und ein *Marauder II*. Und jetzt haltet euch fest. Hier sind auch noch ein *Katamaran* und eine *Vulture*.“

Er machte eine Pause.

„Die Clans sind hier.“

Am anderen Ende der Leitung herrschte Schweigen.

„Denen geht jetzt auch erst mal ihr Arsch auf Grundeis“, dachte Mike, und schaute grimmig in die Dunkelheit.

„Können Sie irgend etwas erkennen Garill?“

Die Lanze war zum Stehen gekommen und betrachtetet das Tal vor ihnen.

Sandra blickte aufmerksam auf den Sichtschirm,

konnte jedoch keine Gefährdung ausmachen.

„Negativ Lanzenführer, nichts zu sehen.“

Sie schaltete durch die verschiedenen Ansichtsmodi. Zuerst die Normalsicht. Doch die Nacht war zu dunkel, um irgend etwas zu erkennen. Schnell schaltet sie wieder auf Nachtsicht. Dann auf MAD. Der Sichtschirm wurde fast augenblicklich komplett rot.

„Verdammt“, knirschte sie. „Die Berge bestehen hier ja scheinbar nur aus Erz.“

Resigniert wählte sie Infrarot.

Fast sofort stach ihr ein heller Fleck ins Auge, und als sie genauer hinschaute noch zwei weitere, allerdings bei weitem nicht so hell. Wäre der große, helle Fleck nicht gewesen, sie hätte die anderen beiden sogar wahrscheinlich übersehen.

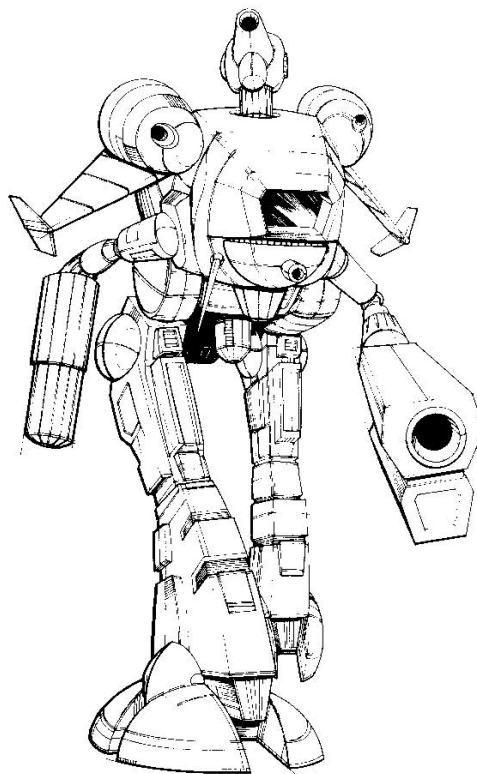
„Lanzenführer, Korrektur. Ich habe hier drei Infrarotsignaturen.“

Sie kniff die Augen zusammen, und versuchte Einzelheiten zu erkennen.

„Die beiden dunkleren scheinen Infanterie zu sein, möglicherweise Beobachter. Der größere, hellere scheint ein Fahrzeug zu sein.“

Sie blickte zu Manson hinüber.

„Verstanden Garill. Kümmern Sie sich darum. Ich hole inzwischen die Pioniere nach vorn. Die sollen das hier nach Minen absuchen.“





Eine kurze Pause. Dann hörte sie ihn wieder, nachdenklicher.

„Wie gemacht für einen Hinterhalt. Los Garill, das war ein Befehl.“

„Verstanden Sir. Wird erledigt.“

Mit einer schnellen Bewegung drehte sie den Torso ihres *Katamarans* in Richtung Felswand, nachdem sie die drei Ziel markiert hatte.

„Und ich dachte, ich hätte euch erledigt. Egal, noch mal entkommt ihr mit nicht.“

Sie hob die Arme ihres Mech's und brachte das Fadenkreuz in Deckung, bis es golden aufblinkte.

„Wir sehen uns in der Hölle“, knurrte sie und betätigte den Feuerknopf für die beiden schweren Laser.

„Was ist denn nun auf einmal los, warum stoppen die?“ Die Mechs waren zum Stillstand gekommen und beobachteten das Gelände.

„Boß, das gefällt mir nicht.“ Bruce war sichtlich nervös. Mike nickte nur.

„Machen wir, das wir verschwinden.“

Bruce rappelte sich auf, und wollte zum Wagen laufen. Im nächsten Augenblick hörte Mike nur noch einen kurzen Schrei, als Bruce von einer Kakade aus hochenergetischem Licht umfassen wurde und praktisch verdampfte. Das Licht war so hell, das Mike die Augen schließen mußte. Um ein Haar wäre er erblindet. Die Hitzewelle warf ihn zu Boden, der Geruch von verbranntem Fleisch hing in der Luft.

Der Laserstrahl, von dem menschlichen Ziel nicht einmal im Ansatz seiner Energie beraubt, schlug in der Felswand ein, und lies große Mengen Geröll und Splitter auf Mike herabregnen. Im gleichen Augenblick explodierte der Geländewagen, ebenfalls von einem Laserstrahl getroffen. Brennender Treibstoff beleuchtete die ganze Szenerie.

„Verdammt“, schoß es Mike durch den Kopf, die Arme schützend über den Kopf haltend und sich flach an den Boden pressend. „Die haben unsere Körperwärme gesehen.“

Im nächsten Augenblick stellten sich ihm die Nackenhaare auf.

„Oder auch nur den verdammt Geländewagen.“

Zufrieden blickte Sandra Garill auf das Plateau, wo eben noch drei Zeile gewesen waren. Jetzt war nur ein großer heller Fleck, von brennendem Treibstoff zu sehen, der alles andere überdeckte.

„Hab ich euch doch noch erwischt“, dachte sie selbstzufrieden.

„Lanzenführer, Zeile ausgeschaltet.“ Zufrieden lehnte sie sich in ihren Sitz zurück. Das war ja schon fast zu einfach gewesen.

„Verstanden, Garill. Formation einnehmen“, quäkte es aus ihrem Kopfhörer.

Inzwischen war es unter ihr lebendig geworden. Die Hilfstruppen, bestehend aus einem Zug Pionieren und zwei Zügen Schwebepanzern wuselten scheinbar planlos vor ihnen herum. Während die Pioniere das Tal vor ihnen nach Minen absuchten, schwirrten die Panzer auf ihren Luftkissen hin und her und suchten nach versteckten Einheiten.

„Wie Ameisen“, schoß es ihr durch den Kopf. Dann bemerkte sie die vier roten Punkte auf ihrem Radar.

„Lanzenführer, hier Garill. Wir bekommen Gesellschaft.“

Manson's Atlas trat einen Schritt vor.

„Schon gesehen. Durall, rechte Seite. York und Garill, linke Seite. Auf geht's.“

Inzwischen hatten auch die Pioniere und Panzer mitbekommen, das die Bewohner dieses Planeten doch nicht völlig wehrlos waren, und zogen sich schnellstens zurück. Wenn sich schon zwei Mech's bekämpften, war es nicht ratsam zwischen ihnen zu stehen. Bei zwei Lanzen war es der blanke Selbstmord.

Der Computer hatte inzwischen die feindlichen Mech's klassifiziert und markiert. Interessiert schaute sich Sandra die Mech's an. Es waren ein alter *Kampfschütze IIC*, ein *Dunkelfalke*, sowie zwei *Heuschreck's*. Alles in allem veraltete Maschinen und ihren Mech's hoffnungslos unterlegen.

„Das ist ja wohl ein Witz“, dachte sie, während sie eine Salve LSR auf den *Kampfschützen* startet, während Durall gleichzeitig einen Doppelschuß aus seinem modifizierten PPK's auf einen *Heuschreck* abfeuerte.

„Wenn das alles ist, was sie aufzubieten haben, wird das ein Kinderspiel“. Mit dieser Selbstsicherheit erfüllt erhöhte sie die Geschwindigkeit. Mit einem Donnern, das die Erde zum Erbeben brachte, marschierten die vier schwarzen Mech's auf die Verteidiger zu, unablässig aus allen Rohren feuernd..

Lasersalven zuckten durch die Nacht und zerkochten Panzerung, die in glühenden Sturzbächen zu Boden rann. Sandra sah, wie eine Salve aus



der schweren Autokanone von Manson's *Atlas* die durch Laser- und Raketentreffer schon geschwächte Panzerung eines Heuschrecks durchbrach und das linke Bein in Hüfthöhe einfach abriß. Der Pilot schaffte es gerade noch einem Schuß aus seinem Laser abzufeuern, bevor sein Heuschreck mit einem Jaulen zu Boden stürzte. Der Laser traf Manson am Kopf, schien allerdings keine ernsteren Schäden anzurichten.

Der *Kampfschütze* kam wieder in ihr Gesichtsfeld. Er war vom Gefechtsverlauf böse gezeichnet. Wo einmal sein Suchscheinwerfer war, ragte nur noch ein großes Loch. Eine der PPK's fehlte. Wo sie einmal gewesen war, hingen nun nur noch ein paar Stromkabel. Blitze zuckten aus dem Gelenk, wenn sie sich berührten. Sandra löste eine LSR-Salve aus und feuerte einen ihrer schweren Laser ab. Inzwischen war die Temperatur in ihrem Cockpit enorm angestiegen, Schweiß floß ihr in Strömen am Körper herab.

Die Abstand war für die Raketen zu kurz, die meisten schlugen harmlos hinter dem Kampfschützen ein. Der Laser allerdings traf die Brustpanzerung, welche von Kratern übersät war, und kochte weitere Panzerung ab.

Zur Antwort löste Der Kampfschütze eine Salve KSR's aus die zielstrebig auf Sandra zuhielten. Kurz vor dem Aufschlag explodierten sie scheinbar. Einen Augenblick später sah sie nichts mehr, außer einer Flammenwand. Ein Angstschrei entfuhr ihrer Kehle, denn der Alptraum aller Mechkrieger war für sie Wirklichkeit geworden.

Der Pilot des *Kampfschützen* mußte wahnsinnig gewesen sein, als er statt normaler KSR Inferno-Raketen geladen hatte. Doch genau diese Infernos hatten Sandra jetzt erwischt und ihren *Katamaran* in eine laufende Fackel verwandelt.

Die Temperatur, durch den Waffeneinsatz schon vorher stark angestiegen, lag nun schon weit über der roten Markierung und stieg weiter. Verzweifelt schlug sie auf den Veto-Schalter, als der Computer ihren Mech wegen der hohen Temperatur stilllegen wollte.

„Das war's. Alles aus“, dachte sie, während sie verzweifelt nach einem Ausweg suchte. Doch so sehr sie auch überlegte, ihr fiel keiner ein. Und die Temperatur stieg weiter.

Fortsetzung folgt....

Fassungslos und in tiefer Trauer müssen wir uns von unserem Freund und Kollegen

John Bach

geb. 22.6.3036 gest. 01.08.3060

verabschieden, der durch einen gewaltsamen Tod bei einem Solaris VII Kampf aus unser Mitte gerissen wurde. Wir werden John als einen lebensbejahenden, aufrichtigen Menschen und vorbildlichen Mechkrieger in Erinnerung behalten.

***Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des
Mechstalls „Steilshooper Ghetto Fighters“***



Das Glück des Kriegers

Beschrieben von einem Reporter, der Zeuge dieses Kampfes war. Natürlich in sicherer Entfernung kommentiert er das Geschehen.

"Guten Abend liebes Publikum da draußen an den Fernsehschirmen. Mein Name ist Carl Hoven, und ich Berichte über das, was sich heute morgen auf unserer schönen Welt ereignet hat. Wie Sie sicher gemerkt und gehört haben, hat es heute morgen einen Kampf gegeben zwischen zwei Mechkriegern in ihren stählernen Anzügen, ihren Mechs.

Wie uns nach dem Ende des Kampfes berichtet wurde, ging es um eine Wette der Krieger, wer wohl der bessere in seiner Zunft sei. Wir haben diesen Kampf aufgezeichnet und er wird kommentiert von meinem Kollegen Lars Klobel."

"Ja meine Damen und Herren, hier spricht Lars Klobel vom Ort des Geschehens. Ich habe hier eine ausgezeichnete Sicht auf die beiden Mechs, wobei es sich um einen Zeus mit 80 Tonnen handelt, der bestückt ist mit einem schweren Laser, einer LSR-15'er, einen mittelschweren Laser, einer AK/5 und noch einen mittelschweren Laser im Rücken. Ihm gegenüber steht ein Cyclops mit 90 Tonnen Gewicht, und er ist bestückt, wenn ich es richtig sehen kann, mit einer AK/20, einer LSR-10'er, zwei mittelschweren Lasern und einer KSR-4'er Lafette. Wenn Sie mich fragen würden, an Bewaffnung sind sich die Kontrahenten ebenbürtig. Allerdings wiegt der Cyclops lockere 10 Tonnen mehr, was einiges ausmachen kann. Wenn der Zeus Pilot aber gut ist, dürfte das kein Problem darstellen.

Da der Kampf noch nicht beginnt, werde ich mal ein wenig die Umgebung beschreiben, in der die Schlacht stattfindet. Der Landstrich, auf dem das Gefecht stattfindet, ist größtenteils eben, nur mit ein paar Felsen und einigen Wäldchen bedeckt. Der Cyclops steht neben einem solchen Fels, der aber nur halb so groß ist wie der Mech selbst. Und der Zeus steht am anderen Ende der Ebene zwischen zwei kleinen Wäldchen. Ungefähr in der Mitte der beiden befindet sich der kleine Rosensee der häufig als Ausflugsziel von Familien dient.

Ahh, ich sehe gerade es tut sich was. Der Cyclops hat sich in Bewegung gesetzt und marschiert auf den Zeus zu. Der bewegt sich nur zögerlich, da

er offensichtlich weiß, daß er weniger Panzerung besitzt. Der Cyclops bleibt vor dem See stehen, und es sieht fast so aus, als ob er den Zeus provozieren will. Anscheinend hat er damit Erfolg, denn der Zeus schießt mit seinen Fernwaffen. Der schwere Laser trifft den rechten Arm und erleichtert diesen um ein wenig Panzerung. Die

LSR-15 wird abgefeuert, fünf Raketen in den linken Torso und vier weitere hämmern genau auf die Torsomitte. Sechs Raketen fliegen vorbei und detonieren am Boden, ohne weitere Schäden am Mech zu hinterlassen. Der Zeus feuert auch noch die AK/5 ab, und die trifft auch noch das linke Bein der Cyclops.

Als ob ihn das nicht weiter interessieren würde feuert der Cyclops nur mit seiner LSR-10 zurück. Wie sich herausstellt, scheint der Mechkrieger ein guter Schütze zu sein, denn nur zwei Raketen gehen vorbei in einen kleinen Wald. Gott sei dank ist es nicht so heiß heute, daß sich das Holz entzünden würde.

Von denen die treffen, gehen volle fünf in die Torsomitte, die drei restlichen sprengen Panzerplatten vom rechten Bein der Maschine ab. Der Cyclops geht am Ufer des Sees entlang, weiter auf den Zeus zu. Der Zeus erreicht in diesem Moment den See, und feuert sofort den schweren Laser erneut ab, der aber weit vorbei geht. Seine LSR trifft mit neun Raketen, und wieder trifft er die Mitte des Torsos mit fünf Raketen, die den Cyclops weitere Panzerung kosten. Die verbleibenden vier Raketen treffen den rechten Arm und befreien diesen vom letzten Rest seiner Panzerung. Und, es ist unglaublich, aber ich sehe es vor mir, zwei der Raketen haben sich weiter ins Innere des Arms gefressen und haben das Stahlskelett zerstört. Der Arm des Cyclops fällt einfach zu Boden; das ist ein echter Erfolg für den Zeus.

Aber wie es aussieht ist der Zeus noch nicht fertig und feuert weitere Waffen ab, ja, er feuert den mittelschweren Laser ab und die AK/5 dazu, und beide treffen das linke Bein des Cyclops. Trotz des Verlustes des rechten Armes und der Menge an Panzerung kann sich der Cyclops aufrecht halten.

Und er feuert mit einer Breitseite sofort zurück. Seine AK/20 trifft voll in die Mitte des Torso und kostet dem Zeus fast seine gesamte Panzerung. Die LSR löst er gleichzeitig mit dem mittelschweren



Laser aus. Der Laser trifft mit drei Raketen in die rechte Torsohälfte, und die Panzerung läuft herunter wie dünnflüssige Lava. Die fünf anderen Raketen treffen das linke Bein des Zeus und befreien dieses von weiterer Panzerung. Zuletzt feuert der Cyclops noch seine KSR ab, wovon eine irgendwo hinter dem Zeus einschlägt. Je eine Rakete treffen den linken Arm, das rechte Bein und den rechten Torso. Einfach unglaublich, wie sich der Pilot im Cyclops aufrecht hält. Die Temperaturen der beiden Mechs müssen mittlerweile sehr hoch sein im Cockpit. Aber jetzt zieht sich der Cyclops an die Waldgrenze eines dichtbewachsenen Waldes zurück, anscheinend doch geschwächt durch den Verlust des Armes und der vielen Panzerung. Der Zeus bleibt stehen, wohl ermutigt durch seinen sehr erfolgreichen vorherigen Angriffs. Er löst seinen schweren Laser erneut aus und trifft damit in den rechten Torso der gegnerischen Maschine. Seine LSR trifft mit fünf Raketen in den linken Arm und vier weitere ins rechte Bein. Seine AK/5 trifft erneut in den linken Arm. Es sieht fast so aus als wolle der Zeus dem Gegner beide Arme abschießen. Vielleicht durch die Breitseite erzeugte Wärme oder starken Respekt vor dem Zeus, feuert der Cyclops nur mit seiner LSR und der AK/20. Fünf der Raketen schälen weitere Panzerung vom rechten Bein des Zeus, und nur eine einzige schlägt in den linken Arm. Die AK/20 frißt fast die gesamte Panzerung vom rechten Arm.

Auch der Zeus hält sich wacker, wenn man bedenkt was er schon hat einstecken müssen, und dazu noch leichter ist als der Cyclops. Jetzt scheint es so, als ob der Zeus es wissen will und er bewegt sich durch einen Ausläufer des Sees und verschwindet zur Hälfte im Wasser, bevor er wieder am Ufer des Sees vollständig erscheint. Jetzt feuert der Cyclops erneut, und die AK/20 zerstört die letzten Panzerreste am rechten Arm und bohrt sich weiter ins Innere. Und ich glaube es kaum, auch der Zeus verliert einen Arm, mit nur einer Salve aus der AK des Cyclops. Auch der rechte Torso wird stark in Mitleidenschaft gezogen.

Der Cyclops löst jetzt die LSR aus, und es ist nicht zu fassen, fünf Raketen zerfetzen die letzte Panzerung der rechten Torso und dringen in die Eingeweide des Mechs vor.

Doch was ist das, das Kanzeldach springt auf und der Pilot steigt auf Flammenzungen in den Himmel. Der Pilot ist tatsächlich ausgestiegen. Oh mein Gott, jetzt verstehe ich warum. Eine der Raketen muss die Munition getroffen haben, der Mech bäumt sich auf und aus seinem Inneren strahlt helles Licht. Der Reaktor ist beschädigt, und der Mech wird von einer Feuerkugel eingehüllt und verwandelt sich in einen Haufen Schlacke.

Was für ein Anblick, faszinierend und erschreckend zugleich. Zum Glück konnte der Mechkrieger vorzeitig aussteigen. Der Krieger wird gleich von einem Krankenwagen eingesammelt und versorgt werden, die am Rand der Ebene bereitgestellt wurden.

Ja meine Damen und Herren, das war es vom Ort des Geschehens. Vom Kampf zwischen zwei Kriegern in ihren Maschinen. Ich Lars Klobel gebe zurück in die Sendezentrale."

"Ja, was soll ich dazu sagen. Wie wir von dem ausgestiegenem Mechpiloten erfahren haben, kam es tatsächlich zu der Zerstörung des Mechs durch die getroffene LSR Munition. Ich hoffe das sich so ein Ereignis nicht wiederholen wird, nur

um den Egoismus zweier Krieger zu befriedigen.

Ich wünsche Ihnen noch einen guten Tag und gute Unterhaltung mit unserem weiterem Programm. Das war es von den zwölf Uhr Nachrichten des Tages, es moderierte Carl Hoven."

Daniel Romahn





4th Striker Cluster

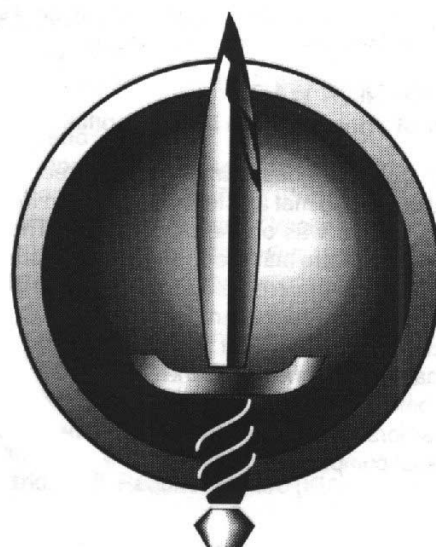
Die Gründung des 4th Striker Cluster lässt sich aufgrund fehlender Unterlagen nicht zurückverfolgen. Anhand der niedrigen Nummer und der Tatsache, dass es als „Red Death“ schon vor 3012 existierte, weist darauf hin, dass es schon längere Zeit ein Bestandteil des Clan Wolf Touman ist. Die erste bekannte Information über dieses Cluster bezieht sich auf Star Colonel Vlad Dinour, welcher vom Clan Goliath Scorpion bei einem Kampf durch den Clan Wolf gefangen genommen wurde, der das Cluster zu seiner einzigartigen Struktur im Jahre 3012 umformen sollte. Diese Struktur umfasste alle fünf Trinaries, die in Stars zu je einem Mech-, Elementar- und Fighter-Star organisiert wurden. Dabei enthielten die Mech-Stars vorrangig sehr schnelle Mechs, wie zum Beispiel den Ice Ferret. Diese Struktur behielt das Cluster bis zum Refusal War gegen Clan Jade Falcon im Jahre 3057 bei.

Während der Invasion in die Innere Sphäre, welches das Cluster im Rahmen der Delta Galaxy, dessen Angehöriger sie vorher war und danach blieb, durchführte, war das 4th Striker Cluster an vielen Kämpfen beteiligt und eroberte viele Planeten, zuletzt den Planeten Galuzzo. Den Kampf um Tukayyid begann das Cluster mit Sollstärke und schloss ihn mit 75% Ausfällen ab. Kurz vor Beginn der Invasion übernahm Star Colonel Charles Dinour die Red Deaths. Eine weitere bekanntere Person wurde im Laufe der Invasion der Star Captain Nick War, Kommandeur der Fourth Trinary Mixed Services.

Vor dem Refusal War gegen die Jade Falcon, hier unterscheiden sich die Quellen, übernahm ilKhan Ulric Kerensky als Star Colonel die Delta Galaxy welche eine Zeitlang vorher ihren Galaxy Commander Conal Ward gewaltsam durch Phelan Kell Ward verloren hatte. Nach einer Umstrukturierung wurde anscheinend die Delta Galaxy in Tau Galaxy umbenannt, wobei einige Quellen auch von einer Neugründung sprechen. Ein Bestandteil dieser von Ulrik Kerensky persönlich geführte Galaxy war das 4th Striker Cluster „Red Death“. Die Delta bzw. Tau Galaxy war während des Refusal War auf folgenden Planeten eingesetzt: Zoetermeer; Leskovic; Evciler; Butler; Wotan. Nach der Beendigung des Refusal War verblieb das

Cluster, mit einer neuen Struktur (unter anderem ein Kriegsschiff, welches neu dazu kam), unter der Führung Star Colonel Jiln Ch'in, ehemaliger Star Commander des Fighter Fifth Star der Red Deaths, bei den Clans und flüchtete nicht wie andere Einheiten des Clan Wolfs in die Innere Sphäre.

Nach Gründung des Clan Jade Wolf, dem späteren Clan Wolf, unter Führung Khan Vladimir Ward, wurde das neue 4th Striker Cluster Kern der neu gegründete Alpha Galaxy. Dabei erhielt es eine neue Struktur und erhielt ein neues Abzeichen sowie den neuen Nickname „The Reivers“. Diese Neustrukturierung dauerte bis zum Jahre 3059 und in der Zwischenzeit hatte das Cluster im Rahmen des Harvest Trials Kämpfe gegen andere Clans zu bestehen. Darunter auch Kämpfe gegen Clan Goliath Scorpion und Clan Ice Hellion. Momentan ist das Cluster auf Strana Mechty stationiert und bildet mit dem Golden Keshik die Hauptstütze der Alpha Galaxy. Die Reivers gilt als Elite Cluster und ist dem neuen Clan Wolf fanatisch ergeben. Es ist eins der wenigen Cluster im Touman des Clan Wolf welches auf ständige Einsatzfähigkeit gehalten wird und aus diesem Grund erhält es alle notwendigen Ressourcen um ständig auf Sollstärke zu sein.



Rezension: Measure of a Hero

Measure of a Hero, geschrieben von Blaine Lee Pardoe und gut 270 Seiten stark, ist der aktuellste Roman der BattleTech-Serie. Der Roman macht dort weiter, wo Illusions of Victory mit der Beschreibung des FedCom-Bürgerkrieges aufgehört hat.

Das Buch beginnt mit einem kurzen Rückblick auf die Schlacht um Huntress (Diana lehne ich als Übersetzung ab). Hier lernen wir Major Archer Christifori der 10. Lyranischen Garde kennen, der in der Schlacht verwundet wurde und nun im Lazarett auf seine Genesung wartet. In einer seiner kurzen Wachphasen hört er Schritte und wird mit dem Angesicht von Victor Steiner-Davion konfrontiert, der ihn über alle Maßen für seinen selbstlosen Einsatz lobt und ihn mit der Star League Medal of Honor auszeichnet.

Zwei Jahre später treffen wir Archer wieder auf seiner Heimatwelt Thorin an, wo er als Kriegsheld empfangen wurde und inzwischen das Kommando über die planetare Miliz führt. Weiterhin betreibt er mit seiner Schwester zusammen den Christifori Express, eine interplanetare Handelsgesellschaft.

Aufgrund der inzwischen heftiger gewordenen Zusammenstöße zwischen Steiner- und Davion-Loyalisten im ganzen Reich, versucht Archon Katrina Steiner ihre Macht zu konsolidieren und entsendet loyale Truppen auf die gefährdeten Welten. Auch Thorin wird mit einer neuen Schutzmacht beglückt, den 15. Arcturan Guards kommandiert von Felix Blucher. Archer, als Kommandant der lokalen Miliz, wird natürlich zum Rapport bestellt und seine Truppen werden dem Befehl von Blucher unterstellt.

An und für sich wäre das alles kein größeres Problem, da sich Blucher als ein Mann herausstellt, mit dem man vernünftig reden kann. Allerdings hat er einen etwas übereifrigen aide de camp, Leutnant Luther Fisk, der eine harte Gangart gegen die Regimekritiker proklamiert. Auch Archers Schwester, die regelmäßig für die Lokalzeitung schreibt und sich gegen die Regierungsmethoden von Katrina Steiner

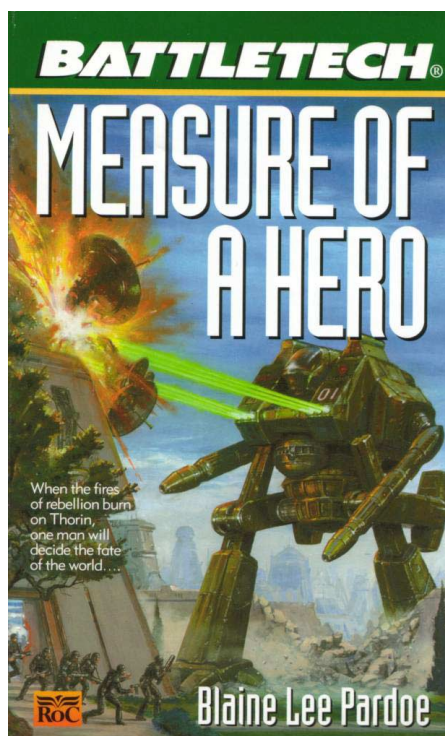
wendet, gerät ins Fadenkreuz von Fisks Ermittlungen. Als sich die Unruhen ausweiten, werden Listen von potentiellen Unruhestiftern zusammengestellt und diese von Blucher zu einem Gespräch eingeladen. Auch Archers Schwester soll von Luther Fisk sowie einigen Soldaten abgeholt werden. Während der Aktion kommt es zu einem folgenschweren Missverständnis und Andrea Christifori wird erschossen. Luther Fisk wird zwar als für die Tat verantwortlich inhaftiert, jedoch aufgrund seiner guten Verbindungen zum Herrscherhaus recht schnell wieder entlassen.

Dieses Ereignis bringt nun auch Archer Christifori, der Katrina Steiner zwar kritisch beurteilt hat, aber immer loyal zu ihr war, zum

Umdenken. Er sammelt seine Miliztruppen um sich und wagt den Aufstand auf Thorin.

Measure of a Hero von Blaine Lee Pardoe beschreibt den Widerstandskampf eines Planeten von vielen im Commonwealth gegen die Regierungsmethoden von Katrina Steiner. Der FedCom-Bürgerkrieg wird als Thema für die BT-Romanserie weiter ausgebaut und die Spannung auf den endgültigen Ausgang weiter erhöht. Pardoe liefert ein grundsolides BattleTech-Werk ab, das eigentlich keinen großen Grund zur Kritik lässt. Die Figuren sind gut ausgearbeitet, man kann mit ihnen ohne weiteres mitfiebern. Auch die Motivationen und der Hintergrund auf Thorin sind erschöpfend formuliert. Ich ordne das Buch eher auf die actionorientierte Seite der Romane ein, da die Kämpfe sehr ausführlich beschrieben sind und es eigentlich auch nicht so viel Hintergrundstory gibt. Wer eher auf politische Auseinandersetzungen a la Stackpole steht, stößt hier vielleicht auf eine etwas zu einfache Geschichte.

Dennoch würde ich das Werk als gelungen bezeichnen, mir wurde zumindest beim Lesen nie langweilig.





Die Geschichte eines Champions

Solaris VII (Die Spielwelt)

Rahneshire, Lyranisches Commonwealth

04.12.3060

Es regnete mal wieder als Chem Yang in sein Lieblingslokal „Pink Panther“ eintrat. Er setzte sich zu seinem Freund Damon „D-Day“ Bailey, der an einem Ecktisch weit weg von der Tür saß. „Na was geht?“ fragte Yang.

Solaris VII, eine Spielwelt nahe der Liga Freier Welten, eine Paradies für Gauner, Ganoven, Strafverfolgte und Zocker, die bei Mechkämpfen ihre Noten verloren. Noten: die Zahlungseinheiten auf Solaris, waren in Massen vorhanden, denn Solaris war in fünf Bezirke geteilt. Jeder Bezirk gehörte einem Herrscherhaus mit eigenem Geheimdienst und eigener Währung. Es wurde nicht gerne gesehen, fremdes Geld in einem Bezirk auszugeben. Die einzige durchgängige Währung waren die C-Noten und davon hatte Chem Yang genug.

Er war ein Mechkrieger, der sich im dritten Nachfolgekrieg durch Geldwäsche und Schwarzmarktgeschäfte eine Goldene Nase verdient hatte. Mittlerweile war er 52 und kämpfte nicht mehr selbst. Aber er blieb noch im Geschäft, durch Damon Bailey ließ er sich unbekannte gute Kämpfer vorführen, mit denen er die Solaris Meisterschaft gewinnen wollte, doch in den letzten drei Jahren als Trainer und Betreuer war er mit seinen Schützlingen nie über die Vorrunde hinausgekommen. Langsam frustrierte ihn der Job.

„Hey Chem, ich dachte schon dich gibt es nicht mehr“, sagte Damon, „wie geht’s dir?“

„Mies, Mann. Meine Piloten haben nichts drauf. Jedesmal versagen sie in der Vorrunde. Ich brauch endlich mal so’n Hammerkrieger, wie die anderen sie immer so aus der Tasche ziehen.“

„Hey das passt ja wie die Faust auf’s Auge, ganz zufällig hab ich da ’nen neuen an der Angel, ein richtiges Wunderkind. Ist erst seit zwei Tagen hier, das Problem ist nur, dass er seinen Mech bis zum ersten Kampf nicht nach Solaris bringen kann.“

„Er ist also Entrechtet?“

„Naja. Ich würde sagen, dass...“

„Entrechtet! Du weißt, dass wir darüber schon öfter gesprochen haben. Kein Mech, kein Vertrag.“

„Und du weißt auch wie ich zu dieser Sache

steh, es braucht nur einer deiner Kämpfer ein Unfall erleiden, und schwupps ist ein Platz frei. In Solaris werden täglich Piloten tot aufgefunden. Es ist schon fast unnatürlich, wenn mal kein Mechkrieger stirbt.“

Beide verstummten. Damon saß ruhig auf seinem Hocker und wartete gelassen, auf dass was ihm gleich bevor stand. Sein Freund Chem starrte auf seine Siansäure. Ein Drink von dem man nach sagte dass er sogar Mechpanzerung zersetzen könnte. „Raus! Hau ab!“ Ganz ruhig kamen Chem diese Worte über die Lippen.

„Aber Chem denk doch mal...“

Chem sprang auf und mit Zorn schrie er: „verschwinde, ich will nichts mehr hören.“

Nun wurde es im Lokal ganz ruhig und die Leute drehten sich zu den beiden um. Irritiert stand Bailey auf und verlies das Lokal. Noch Stunden später saß Chem ganz alleine in dem Lokal und dachte über die Zukunft nach.

Solaris VII (Die Spielwelt)

Rahneshire, Lyranisches Commonwealth

04.12.3060

Verflixst, wo steckt der bloß? Mechkrieger Phillip hasste es ein Mech zu jagen den er nie sah. Er wusste ja noch nicht mal, was er überhaupt jagte! Zum x-tenmal schaute er nun auf seine Ortungen. *Wenn das so weiter geht, kann ich mein Geburtstag im Mech feiern, und der ist erst im nächsten Jahr.* Er verlangsamte seinen UrbanMech und ging gemächlich zur nächsten Ecke. *Was ist dass bloß für ein verflixter Berg.*

Er wusste nicht, dass er im Ishiyama kämpfte, denn er war einer von hunderten die nach Solaris kamen um Geld oder Ruhm zu erlangen. Aber nur die besten schafften beides.

Der Ishiyama, auch Steinerner Berg genannt, ist eine der ältesten und beliebtesten Mecharenen Solaris. Er besteht aus vielen verstrickten Gängen, die sich über mehrere Etagen erstrecken. Unter Mechkriegern wird sogar behauptet, dass es versteckte Gänge gibt, welche im Kampf schon öfter für Verwirrung gesorgt haben.

Phillip war schon fast an der Ecke zum nächsten Gang, als plötzlich seine Ortung etwas verzeichnete.

Er schaute auf seinen Gegner und erschrak,



denn sein Gegner war ein Flashman FLS-7K. Der Flashman war eine Konstruktion des Sternenbundes, eine Maschine die also schon seit fast 300 Jahren nicht mehr die Schlachtfelder der Inneren Sphäre gesehen hatte. Der Flashman war ein guter Nahkämpfer und dem UrbanMech in diesem verwinkelten Labyrinth haushoch überlegen. Zu dieser Schlussfolgerung kam auch Phillip, er zielte nicht auf bestimmte Teile seines Gegners, sondern er löste seine gesamte Bewaffnung aus. Der leichte Laser seines linken Armes ließ verflüssigte Panzerung von der linken Seite des Flashmans herunter laufen, seine Autokanone, die seinen rechten Arm darstellte, traf mitten in den Torso des gegnerischen Mech. Der Pilot des Flashmans war gut, denn er hielt sein Mech aufrecht und erwiderte das Feuer mit einer Laserbatterie. Bis auf den einzelnen schweren Laser traf alles und der Flashman raubte dem UrbanMech mehr als eine Tonne Panzerung, hinzukam, dass der Flashman auch mit den Flamer den ohnehin schon aufgeheizten UrbanMech noch Wärme beifügte. Phillip erkannte, dass er dem Flashman nicht im direkten Duell gewachsen war, denn er hatte größere Wärmeprobleme als der Flashman und er konnte auch weniger einstecken als der 75tonner. *Ich muss ein Risiko eingehen und ich weiß auch schon wie!* Er brachte seinen UrbanMech auf volle Geschwindigkeit und rannte auf den Flashman zu. Dieser löste wieder seine Laser aus und kochte dem UrbanMech die gesamte Panzerung vom linken Bein. Der UrbanMech war noch ungefähr 90 Meter vom Flashman entfernt, als er seine Sprungdüsen auslöste.

Ja damit hast du nicht gerechnet, franeg? Die erneute Attacke des Flashman ging komplett daneben. Früher wäre er mit seinem Mech nicht gesprungen, doch mit der Zeit hatte er sich verändert. Als er wieder landete löste er eine Breitseite aus. Seine Autokanone schaltete in den Ultramodus, um nun die doppelte Salve an Granaten abzufeuern. Aus dieser minimalen Distanz schlugen alle Uragranaten voll in die Torsomitte ein. Sein leichter Laser bohrte sich noch tiefer in den Torso und zerfetzte die Reaktorabschirmung. Dann gab es eine grelle Explosion und der Bordcomputer meldete Phillip, dass er und sein Mech zusammen mit dem Flashman durch die Reaktorexpllosion in Teilchen zerrissen wurde.

Zufrieden löste Phillip die Gurte und stieg aus dem Simulator. Vor der Kabine des Simulators stand

Damon Bailey.

„Ich hab schon bessere Gefechte von dir gesehen.“

„Hey, dass war ja auch unfair; er war mehr als doppelt so schwer wie ich und ein exzellenter Nahkämpfer. Ich war gar nicht auf ihn vorbereitet.“

„Na und, du durftest dir deinen Mech aussuchen. Außerdem spielt hier auf Solaris keiner fair und wenn du dich nicht daran gewöhnst, verlierst du jeden Kampf.“

„Du meinst, wenn mich überhaupt jemand kämpfen lässt.“

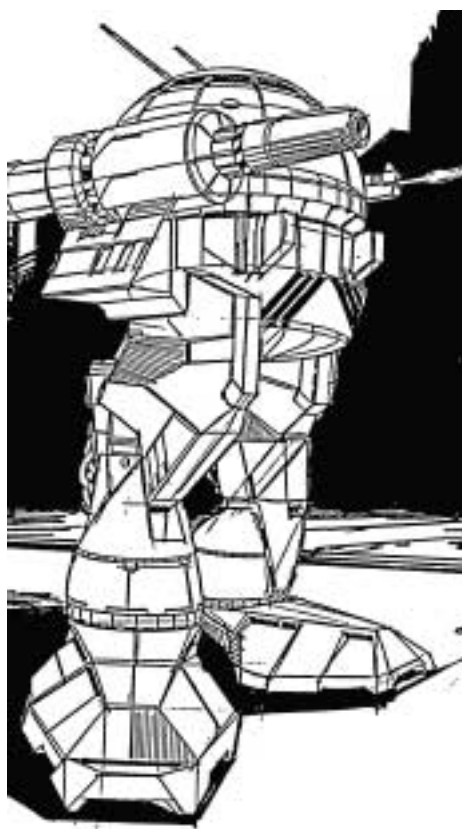
„Du wirst noch früh genug die Chance bekommen zu kämpfen, übrigens werde ich dir morgen jemanden vorstellen, der dich vielleicht einstellt.“

„Gut. Wann werde ich dass erste mal *richtig* kämpfen?“

„Das kann ich dir jetzt noch nicht sagen, aber komm morgen so gegen neun ins „Pink Panther“, und stell dich vielleicht noch auf einen Simulatorkampf ein. Wir sehen uns.“

Mit diesen Worten ging Damon und ließ Phillip vor der Simkapsel stehen.

Fortsetzung folgt..





Steilshooper Ghetto Fighter

Stallbesitzer: Markus „Coki“ Kerlin

Gründung: 3058

Zugehörigkeit: Steiner

Farben / Abzeichen: schwarz / rot

Mechs: 20

MechKrieger: 16

Top 20: kein

Standardvertrag: 20% Abgaben; 1000 C-Noten pro Monat

Stallbesitzer: Markus „Coki“ Kerlin wurde 3001 auf dem ehemaligen Steinerplaneten „Irgendwo“ geboren. Mit 27 gründete er die erfolgreiche Söldnereinheit „Hamburg Husaren“. Diese übergab er nach 22 Jahren Führung seinem Nachfolger und zog sich vom Kämpfen zurück. Mit einem beträchtlichem Vermögen tauchte er aus unbekannten Gründen 3058 auf Solaris VII auf und übernahm den ehemaligen Mechstall „Steiners Lanze“. Nach zwei Jahren des Aufbaus, der Organisation und des Trainings nimmt der neue Stall in diesem Jahr an der Solaris VII Liga teil.

Cheftechniker: Pörg Lemmer, der Chef von Markus Technikercrew, kam mit Markus vor zwei Jahren mit auf Solaris VII. Bisher gibt es so gut wie keine Information über das Können von Pörg. Es wird aber behauptet, das er einer der besten Techs der Lyranischen Allianz war. Inwieweit das eine Rolle spielt, wird sich noch erweisen lassen.

Trainerin: Ibes Polau ist eine ehemalige Offizierin des Lyranischen Commonwealth. Ihr Aufenthalt auf Solaris VII ist seit gut 15 Jahren durchgängig belegbar. Sie verblieb beim Ankauf des Stalles „Steiners Lanze“ durch Markus als eine der wenigen im Stall. Ihr Ruf bezüglich ihres Könnens als Trainerin hatte unter den vorherigen finanziellen, personellen und materiellen Umständen gelitten. Es wird sich noch zeigen, ob der bisher trotzdem gute Ruf unter den besseren Bedingungen noch gesteigert werden kann.

Einrichtungen: Die Steilshooper Ghetto Fighter haben die alte Arena inklusive der dortigen Einrichtungen in der Nähe Aerlan von der „Steiners Lanze“ übernommen. Die zum Zeitpunkt des

Ankaufs stark mitgenommene Einrichtung wurde innerhalb von zwei Jahren zu einer sehr guten Basis für den zukünftigen Erfolg der Steilshooper Ghetto Fighter hergerichtet.

Kommentar: Markus „Coki“ Kerlin ist eine harte, herrische Führungsperson. Er leitet seinen Stall mit Strenge und Härte. Es wird sich noch zeigen, ob seine Führungsfertigkeiten und die bisherigen Investitionen reichen um in der Solaris VII Liga erfolgreich zu sein.

Ergebnisse: Die Steilshooper Ghetto Fighter haben mittlerweile 10 Kämpfe hinter sich gebracht. Davon gewannen sie 9 und nur einen verloren sie gegen „The Cokitieers“ und das auch nur mit viel Pech.





Mitgliederversammlung 2000

Nach einigen Fehlversuchen, endlich die fällige Mitgliederversammlung für das Jahr 2000 zu organisieren, war es wie in der letzten TerraPost angekündigt, am 14.10. dann soweit. Um es vorwegzunehmen: es waren nur 13 Mitglieder von vorhandenen 330 bei Beginn anwesend. Ziemlich schwach angesichts der Tatsache, daß im Vorfeld heiß diskutiert und vor allem auch im Forum der Website immer wieder auf die Möglichkeiten der MV hingewiesen wurde.

Um es nochmals klar und deutlich zu sagen: Es geht hier nicht um irgendwelche belanglose Vereinspolitik, sondern um eure MechForce Germany. Nur auf der MV können wichtige Beschlüsse, wie z.B. die Gründung von Arbeitskreisen oder Vorstandswahlen durchgeführt werden.

Nun aber zu folgendem. Wie auch unten unter TOP 1 zu lesen, ist die Versammlung ja eigentlich nicht beschlußfähig. Sie kann sich dieses Beschlußrecht allerdings selbst zugestehen. Alle dann gemachten Beschlüsse sind schwebend unwirksam, bis diese allen Mitgliedern bekannt gemacht werden.

Also, wenn niemand innerhalb von zwei Wochen

nach Erscheinen dieser Terra Post bei der MechForce schriftlich einen begründeten Widerspruch einreicht, sind alle Beschlüsse gültig. Ansonsten wird auf der kommenden MV im Februar neu verhandelt.

Sollten die Ergebnisse Bestand haben, wovon wir im Augenblick ausgehen, hat die MechForce Germany einen neuen Vorstand, der sich im Anschluß an diesen Artikel kurz vorstellt.



Protokoll der Mitgliederversammlung des MechForce Germany e.V. im Löwensaal Hofheim-Lorsbach

- Begrüßung und Überblick
- Tätigkeits- und Finanzbericht / Lage des Vereins
- Ernennung der Kassenprüfer / Entlastung des Vorstandes
- Gründung / Auflösung von Arbeitskreisen
- Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder
- Wahl des neuen Vorsitzenden und des Restvorstandes
- Vereinsprogramm 2000 / 2001
- Sonstiges

TOP 1: Begrüßung durch den Vorstand und Überblick

Der Vorsitzende eröffnet die Mitgliederhauptversammlung um 19.00 Uhr und begrüßt alle Anwesenden. Es wird festgestellt, dass nur 13 stimmberechtigte Mitglieder anwesend sind und damit die Mitgliederversammlung nicht beschlussfähig ist. Daraufhin wird von Frank Siewert verdeutlicht, dass man gemäß des Vereinsrechts die Beschlussfähigkeit auch durch Abstimmung erreichen kann; Voraussetzung für die Anerkennung aller Beschlüsse ist allerdings die Zusendung des Protokolls an alle Mitglieder. Nach Zugang des Protokolls



verbleibt den Mitgliedern eine Frist von 2 Wochen um einen Widerspruch einzureichen. Sollte kein Mitglied widersprechen, haben diese Beschlüsse Gültigkeit. Die Abstimmung hierüber war einstimmig positiv. Es gab keine Enthaltungen oder Gegenstimmen.

Die Tagesordnung wird verlesen und zusätzliche fristgerechte Anträge vorgetragen. Die Tagesordnung wird danach von der Mitgliederversammlung genehmigt.

Christian Waidner wird zum Protokollführer ernannt.

TOP 2: Tätigkeits- und Finanzbericht

Die einzelnen Vorstandsmitglieder geben einen Bericht über ihre Tätigkeiten im vergangenen Jahr ab. Den Anfang macht Christian Waidner, dessen Zuständigkeitsbereich als Chefredakteur die Erstellung der Vereinszeitschrift sowie der Homepage umfassen. Weiterhin ist er Leiter des Arbeitskreises Akademien und des Solaris 7 Projekts.

Über die Website des Vereins kann man im Augenblick nur positives berichten. Die Besucherzahlen haben sich im Vergleich zum Vorjahr verdreifacht. Die Einrichtung einer Kooperation mit amazon.de bringt etwas Geld in die Vereinskasse.

Die Vereinszeitschrift wird von Inhalt her gut angenommen, der Versand klappte jedoch im letzten Jahr nicht optimal, so dass die Ausgaben teilweise deutlich verspätet erschienen. Marco Sommermann, der für den Versand zuständig war, gesteht hierbei die Versäumnisse seinerseits ein. Die Konsequenzen wurden schon bei der letzten Ausgabe dahingehend gezogen, dass nun Markus Kerlin den Versand erledigt. Die Terra Post 7 erschien dann auch pünktlich.

Zwei Mitglieder betreten den Raum; Anzahl der Stimmberechtigten damit: 15

Der Arbeitskreis Akademien und Spielcenter läuft generell gut. Die Akademien werden gut angenommen, im letzten Jahr gab es 58 Absolventen. Die Spielcenter hingegen laufen relativ schlecht. Das Problem wird verdeutlicht und es wird diskutiert, dass man das Problem wahrscheinlich noch einmal in der Zeitschrift ansprechen werde.

Die Solaris-7-Liga ist ebenfalls nicht so stark frequentiert. Dabei kommt die Frage seitens des Vorstandes auf, woran das liegt. Die Diskussion lässt kein eindeutiges Ergebnis verlauten, vielleicht ist die Mitgliederstruktur des Vereins eher auf Hintergrundinformationen und weniger auf das Spiel an sich ausgelegt.

Der nächste Vortragende ist Björn Drewes, der Mitgliederbetreuer und Leiter des Arbeitskreises Chapter und Ranking, was auch thematisch den Anfang macht. Grundsätzlich gibt es im Verein relativ wenige Chapter und Chapterkämpfe, was mit dem oben genannten Problem zusammenhängt.

Zum Anmeldeverfahren kann berichtet werden, dass sich die Probleme, die in der letzten Mitgliederversammlung angesprochen wurden, gelöst haben. Die Anmeldungen laufen generell schnell genug ab.

Für den Arbeitskreis Cons und Turniere gibt Björn Drewes ebenfalls einen kurzen Jahresbericht ab. Ein längerer Diskussionspunkt ist die Deutsche Meisterschaft 2000, die eigentlich von der MechForce ausgetragen werden sollte. Aufgrund einiger Probleme mit FanPro sowie Kommunikationsprobleme des Vorstandes kam dieses Event dann nicht so zustande. Daraus ergab sich noch eine Frage nach dem Umfang der Rechte, die die MechForce besitzt. Der Vorstand wird den Vertrag mit FASA, Inc. noch einmal genauer durchsehen.

Trach Cuong Loi, der 1. Vorsitzende, und Chear Taing, der Geschäftsführer, berichteten daraufhin über die finanzielle Lage des Vereins. Der Kontostand beträgt zum heutigen Tage 8418,43 DM, die Mitgliederzahl liegt bei 349. Vom Vereinsbeitrag eines Mitgliedes, der derzeit 48 DM pro Kalenderjahr beträgt, bleiben nach Ausgaben wie Vereinszeitschrift und Ausweisen noch ca. 5 DM übrig, die anderweitig verwendet werden können.

Anschließend gab es noch eine Diskussion über die allgemeine Lage des Vereins. Dabei wurde auch die Beziehung zwischen dem Sternenbund e.V. und der MechForce angesprochen. Durch die internen Probleme der MechForce, kam die ursprünglich geplante Zusammenarbeit so nicht zustanden. Hierzu werden wohl noch einmal Gespräche mit dem Sternenbund stattfinden.

Ein Mitglied betritt den Raum; Anzahl der stimmberechtigten damit: 16

**TOP 3: Ernennung der Kassenprüfer / Entlastung des Vorstandes**

Als Kandidaten für das Amt der Kassenprüfer stellten sich Eva Putz und Christian Schmidt. Beide wurden einstimmig, ohne Gegenstimmen und Enthaltungen gewählt. Eva Putz wird das Amt für ein Jahr, Christian Schmidt für zwei Jahre innehaben. Der Bericht der Kassenprüfer wird zur nächsten JHV vorgelegt.

Da grundsätzlich zur Entlastung des Vorstandes der Bericht der Kassenprüfer vorliegen muss, wird die Entlastung des alten Vorstandes auf die nächste JHV vertagt.

TOP 4: Gründung / Auflösung von Arbeitskreisen

Von Frank Siewert kam der Vorschlag zur Gründung eines Arbeitskreises Satzung. Der Vorschlag wurde einstimmig, ohne Gegenstimmen und Enthaltungen angenommen.

Der Vorschlag zur Gründung eines Arbeitskreises Würfellisten von Olaf Heins wurde mit 1 Ja-Stimme, 7 Nein-Stimmen und 8 Enthaltungen abgelehnt.

Der Arbeitskreis 4. Nachfolgekrieg wurde mit 15 Stimmen, keiner Gegenstimme und 1 Enthaltung aufgelöst.

Der Arbeitskreis Claninvasion wurde mit 14 Stimmen, 1 Gegenstimme und 1 Enthaltung ebenfalls aufgelöst.

TOP 5: Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder

Aufgrund der geringen Zahl der Anwesenden vertagt.

TOP 6: Wahl des neuen Vorsitzenden und des Restvorstandes

Der alte Vorstand scheidet nach zweijähriger Amtszeit aus dem Amt aus. Damit stand die Wahl des neuen Vorsitzenden und die Besetzung des Restvorstandes an. Als Kandidaten werden Christian Waidner und Trach Cuong Loi vorgeschlagen. Letzterer lehnt jedoch ab. Christian Waidner wird mit 16 Stimmen einstimmig, ohne Gegenstimme und Enthaltungen gewählt. Er übernimmt damit die Leitung der Sitzung, Trach Cuong Loi wird zum neuen Protokollführer ernannt.

Für die restlichen Vorstandsposten werden Björn Drewes, Michael Rieck, Frank Siewert, Markus Kerlin und Trach Cuong Loi vorgeschlagen. Letzterer lehnt erneut ab. Diese Vorstandsposten werden ebenso wie der Vorsitzende einstimmig, ohne Enthaltungen oder Gegenstimmen gewählt.

Trach Cuong Loi wird von Frank Siewert als Beiratsmitglied vorgeschlagen und mit 14 Stimmen, keiner Gegenstimme und 2 Enthaltungen zum Beiratsmitglied gewählt.

TOP 7: Vereinsprogramm 2000 / 2001

Das Conprogramm 2000 / 2001 wurde vorgestellt. Besonderen Wert wird hierbei auf die Zusammenarbeit mit FanPro gelegt. Der Vorstand wird versuchen, sich auf der Spiel 2000 mit FanPro zu treffen. Generell wird eine Kooperation begrüßt.

Weiterhin wird beschlossen, gezielter Werbung für den Verein zu machen sowie zur Ergänzung des Spielbetriebes ein Ranking-Konzept auszuarbeiten.

TOP 8: Sonstiges

Es wird festgestellt, dass die neuen Mitgliedsausweise nun jeweils nach Eingang der Beitragszahlung Ende Januar verschickt werden.

In der Zeitung sowie auf der Homepage wird eine Umfrage zu den Interessen der Mitglieder stattfinden.

Es wird eine Kontaktbörse auf der Website geben.

Die Mitgliederversammlung wird um 22.30 Uhr vom Vorsitzenden geschlossen.

Als Versammlungsleiter und Protokollführer garantieren für die Richtigkeit

(Trach Cuong Loi)

(Christian Waidner)



Der neue Vorstand

Mein Name ist **Björn Drewes** und ich spiele seit rund 10 Jahren BattleTech. Ich bin seit der ersten MechForce Germany ein "organisierter" BattleTech Spieler und habe immer schon versucht, die Vereinsarbeit zu unterstützen, so dass der Weg zum Vorstand in unserer MechForce Germany ein logischer Schritt ist, da wir einige Mißstände hatten, die ich versuchen wollte zu beheben. Ich hoffe, daß mir dieses gelingen konnte.

Vor meinem Weg in den Vorstand, habe ich die Akademien für Clan Ghost Bear, und der Periphery erstellt und leite auch diese Akademien. Ich habe auch die vorläufige Clan Snow Raven Akademie erstellt, die ja inzwischen gegründet wurde und entsprechend komplett ausgearbeitet wurde.

Im Verein versuche ich, neben meiner Tätigkeit als **Mitgliedsbetreuer**, noch einige Fanprodukte zu entwickeln. Darunter sind Record Sheet Bände für BattleSpace und AeroTech 2. In Hamburg leite ich noch das BattleTech Spielecenter im Drachenei, was einmal im Monat seine Pforten öffnet.

Technische Daten:

Type:	Björn Drewes
Tonnage:	0,1 Tons
Cruising Speed:	1
Maximum Speed:	unknown
Jump Jets:	None
Jump Capacity	None
Armor:	OK
Manufacturer:	AKH Barmbek; Hamburg

Obwohl mich viele von euch schon als Chefredakteur der Terra Post kennen, will ich mich noch einmal kurz vorstellen. Ich heiße **Christian Waidner**, bin gerade 24 geworden, wohne genau in der Mitte zwischen Frankfurt und Wiesbaden und spiele seit mittlerweile 10 Jahren diverse Rollenspiele wie Shadowrun, DSA oder PP&P. 1993 kam dann BattleTech hinzu, das mich dermaßen begeisterte, daß ich fast sofort auch in die MechForce eingetreten bin.

Nach diversen gescheiterten Anläufen der MFG überredete mich Cuong Loi dazu, doch noch einmal

mitzumachen und die Akademie der Dragoner zu gründen. Nach und nach übernahm ich dann auch die Leitung des AK Akademien, der Zeitung, der Solaris-Liga und der Homepage.

Als auf der letzten Mitgliederversammlung dann die Vorstandswahl anstand, wurde ich zum **1. Vorsitzenden** gewählt. Zusammen mit dem Rest des Vorstandes werde ich die MFG dann hoffentlich durch zwei erfolgreiche Jahre führen. Mal schauen, was die Zukunft bringt, einige interessante Projekte neben dem Kurzfilm sind aber schon in Planung.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Zocken in der MFG. Und immer dran denken: Es ist zwar nur ein Spiel, macht aber mehr Spaß wenn man gewinnt.

Nun gut, ich soll also ein paar Zeilen über mich schreiben, damit diese noch in die Terra Post können.

Also, ich heiße **Markus Kerlin** und bin 25 Jahre alt. Mein Nickname ist Coki (Insider wissen bescheid...smile) und bin wohnhaft im Hamburger Stadtteil Steilshoop. Mein beruflicher Werdegang läuft momentan über ein Studium.

Mit BattleTech befasste ich mich etwas mehr als zwei Jahre, als mir in einem Büchergeschäft im Hamburger Hauptbahnhof der erste Teil der Gray Death Trilogie in die Hände fiel. In die MechForce Germany e.V. trat ich kurz darauf durch die Anzeige in der WunderWelten ein. Nachdem Björn Drewes mich Mitte Januar 1999 fragte ob Norbert, Denis und ich in Hamburg nicht ein Chapter gründen wollen, gab es für mich kein halten mehr. Ende Januar 1999 wurden unsere drei Chapter Hamburg Husaren – Death Bringer – Red Death (jetzt The Reivers) gegründet. Seit unserer Gründung haben wir 16 Chapterfights gemacht. Des weiteren wurde ich Ende 1999 Akademieleiter der Gray Death Legion und Anfang 2000 kommissarischer Akademieleiter Söldner.

Seit der letzten Jahreshauptversammlung im Oktober 2000 bin ich Vorstandsmitglied der MechForce Germany e.V. mit dem Posten eines **Projektleiters**. Nebenbei bin ich zuständiger Arbeitskreisleiter für Conventions und Turniere.

Als Projektleiter bin ich zuständig für kurz- und



mittelfristige Projekte der MechForce Germany e.V. (z.B. BattleTech Kurzfilm, LegoMechs, Viererdrax, Record Sheets für BattleSpace und LRJs, etc).

Das soweit über meiner einer.

Greetings an alle begeisterten BattleTech- und Mechwarrior-Spieler,

mein Name ist **Frank Siewert** und auch ich bin ein neues Mitglied des Mechforce Vorstandes. Meine berufliche Karriere sieht so aus, dass ich nach meinem Abitur eine Lehre als Bankkaufmann erfolgreich absolviert habe. Nach der Lehre jedoch, zog es mich in ein etwas unterhaltsameres Wirtschaftsgewerbe: Den Videotheken-Bereich. Seit nunmehr 1 ½ Jahren bin ich als Büroleiter einer Videotheken-Kette angestellt und warte eigentlich nur noch darauf, dass Warner oder Columbia TriStar eine BT-Geschichte verfilmen. Von meinen 26 Lebensjahren sind immerhin schon 11 Jahre von BattleTech geprägt. Anfänglich nur als Buchserie verfolgt, doch schon nach einem Jahr mußte das Grundspiel folgen. Doch mit den Pappfiguren nicht zufrieden, kaufte ich mir dann meine ersten Zinnmechs. Das Weitere können sich die meisten sicherlich denken. Bis 1998 habe ich eigentlich nur in einer Gruppe von 4 Personen BT gespielt, bis das Internet auch in meinen Haushalt einzog. Ab da lernte man ständig neue Leute kennen, was vor allem auch durch den Eintritt in die Mechforce rapide mehr Spaß und vor allem Info-Austausch brachte. Danach zog es mich zu einigen Cons und ich lernte erst jetzt, wie viele Möglichkeiten mir bis dahin entgangen waren. Und anstatt immer nur Unmut zu äußern, dachte ich mir konstruktive Kritik kann man auch selbst mal mit Inhalt füllen. Meine Stärken für den Verein liegen vor allem in den vereins- und wirtschaftsrechtlichen Dingen, die ich auch hauptsächlich ausfülle. Ebenso Connections zu pflegen, wie z.B. zum Heyne Verlag, sprich **Öffentlichkeitsarbeit**.

Meine Meinung zur Entwicklung des BT-Universums? Ich denke wir haben das Glück mit unserem Spielsystem, dass jede Schiene wunderbar ausgebaut worden ist. Uns steht ein phantastisches Universum zur Verfügung, das durch die Buchreihe mit Leben gefüllt wurde. Die Computerspiele suchen Ihresgleichen im Simulation-Bereich. Wenn auch ein wenig vernachlässigt, aber selbst Rollenspiel ist möglich. Und unser Brettspiel ist meiner Meinung nach Spitze. Klar, dass es immer wieder Schwächen

gibt, die man entdeckt - macht das Spiel in meinen Augen nur sympathischer. Man hat halt etwas, über das man diskutieren kann; Sachen die einen zum Mitdenken animieren. Die Entwicklung des System kann nur positiv gesehen werden. Auch wenn viele Kritiker meinen, dass manche Neuerungen keinen Spaß bringen – mein Verständnis habt ihr – aber ohne Entwicklung und Fortgang geht ein System nun mal unter. Sowohl von der Spielspannung her, als auch vom wirtschaftlichen. Und lieber habe ich mehrere Zeitschienen mit den verschiedensten Techniken zur Auswahl, auch wenn mir das eine oder andere nicht gefällt, als ein Spielsystem, das nach 4-5 Jahren einfach out ist.

Mein Fazit: Zieht das Beste für Euch raus und tragt mit neuen Ideen selbst dazu bei, das BattleTech auch weiterhin so viel Spaß macht.

Euer Frank

Kurzinfo:

Alter: 26

Größe: 1,95 m

Gewicht: Etwas über Gewicht eines Atlas in kg

Mein Haus: Kurita

Mein Clan: Ghost Bears

Lieblingszeit: alle

Lieblingsmechs: Behemoth + Jenner IIc 2

Lieblings-Romanfigur: Ninyu Kerai-Indrahar

Mein Callsign im Internet: Ninyu (welch Wunder)

Bis Redaktionsschluß habe ich noch nichts von **Michael Rieck** erhalten, also stellen wir ihn einfach in der nächsten Ausgabe bzw. auf der Mitgliederversammlung vor. Ist aber auch entschuldbar, da er sich neben seinem Umzug noch um die ganzen **Finanzen** kümmern mußte.



Ein etwas anderer Chapterfightbericht

Quelle: „Life“ 30.Oktober.3065 Tharkad

Ein Artikel mit einem Ausschnitt aus der Bibliographie „My Life“ vom ehemaligen Mechkrieger Markus „Coki“ Kerlin.

Dazu: In diesem Artikel beschreibt Markus „Coki“ Kerlin ein typisches Ereignis aus einer Zeit, die uns als „Lost Tech“ bekannt ist. Markus Kerlin war zu dieser Zeit Kommandeur einer Söldnereinheit, die sich „Hamburg Husaren“ nannte. Diese Einheit besaß damals einen Garnisionskontrakt mit dem Lyranischem Commonwealth und war infolge dessen in der Peripherie zur Abwehr von Piraten- und Banditenüberfällen stationiert. In diesem Artikel hatte eine verstärkte Lanze der Hamburg Husaren einen Begleitschutzauftrag für eine Forschungsmission. Dieses Kommando wurde von Markus Kerlin persönlich angeführt.

Aber kommen wir jetzt endlich zum Artikel.....

„Tja, die Hamburg Husaren hatten gerade erfolgreich ihr Manöver gegen die Killing Shadows bestanden, da wurden wir in die Peripherie, genauer gesagt in die Provinz Alarion, als Garnison geschickt. Dort führten wir auf verschiedenen Planeten unseren Dienst durch und waren froh darüber, mal eine ruhige Kugel zu schieben.

In diese entspannte Situation hinein bekam ich den hochrangigen Befehl, ein Begleitschutzkommando für ein Forschungsteam auf dem Planeten Teyvareb zu stellen. Da ich nicht lange nichts tuend rumsitzen kann, entschloss ich mich mich selbst dafür ein zu teilen. Norbert „MadMan“ Schmetz (Anmerkung der Redaktion: damalige Stellvertreter von Markus Kerlin) hatte auf die Einheit während meiner Abwesenheit aufzupassen. Jetzt hatte ich nur noch die Frage zu klären, welche Mechs ich mitnehmen würde. Auf jeden fall meinen Stalker. Nun gut, wenn schon dann richtig sagte ich mir und nahm einfach den Rest der Befehlslanze (Anm.: 2x Thunderbolts; 1x Crusader) mit. Irgendwie bekam Padre Gerom von der Vorbereitung was mit und nervte mich so lange mit seiner Bitte ihn mit zu nehmen, bis ich genervt zu stimmte (Zum Glück, wie es sich später herausstellte!). Auf jeden fall wurden die fünf Mechs in einen umgebauten Leopard verfrachtet und kurz darauf waren wir schon auf Teyvareb.

Leider entwickelte sich das ganze als nicht so spannend wie ich zu Anfang gehofft hatte. Das Forschungsteam hatte den Auftrag eine uralte Anlage der Sternenbundes, welche vor kurzem entdeckt wurde, zu erforschen. Zum Leiden der Forscher stellte sich heraus, dass die Anlage schon zu Sternenbundzeiten aufgegeben war und zudem kurz darauf wohl mehrfach geplündert wurde. Es blieb bis auf die fast unbeschädigten Räume (ohne Inhalt) und ein paar völlig wertlose Gegenstände nichts, was für die Forscher von Interesse wäre.

Zu meiner persönlichen Überraschung zeigten die Forscher keinerlei Interesse für die wertvollen und seltenen Panzerplatten, mit denen einige der Gebäude verkleidet waren. Ich konnte den Leiter der Forschungsgruppe überreden, das wir die Platten abmontieren und für eigene Zwecke nutzen dürfen. Ich wusste das mein MeisterTech Fritz Blohm vor Begeisterung an den Hals springen wird, da ja die hochqualitativen Panzerplatten des Sternenbundes weitaus besser sind als die üblichen Panzerplatten, welche wir für unsere Mechs nutzen.

Nach recht kurzer Zeit machte sich die Forschergruppe ohne Ergebnisse auf den Heimweg zu den Zentralwelten und wir verblieben auf Teyvareb um die restliche Platten zu bergen.

Kurz bevor wir damit fertig waren, erhielt ich die Nachricht über ein anfliegendes Unionlandungsschiff der 30th Lyranischen Garde. Sofort machte ich mir Sorgen über unseren Fund, denn ich wusste das in der damaligen Zeit Lost Tech wie z.B. diese Sternenplatten von allen Einheiten sehr gesucht wurden und es sogar darum zahlreiche Kämpfe gegeben hatte. Zudem wusste ich auch, dass die 30th, sie nannte sich auch „Bloodhunter“, über sehr gute Kontakte nach Tharkad verfügt und wahrscheinlich deswegen von unserem Fund wusste. Nichtsdestotrotz wollte ich die Platten nicht hergeben und notfalls dafür kämpfen.

Wie ich erwartet hatte kam über Funk sehr schnell vom Kommandeur der Bloodhunter die Aufforderung die Panzerplatten an ihm zu übergeben. Ich sagte ihm das wir sie behalten und er reagierte mit der Drohung, das er persönlich und notfalls mit Waffengewalt diese holen würde. Damit waren die Fronten klargestellt und ich konnte nur hoffen, das der Kommandeur der Bloodhunter, Andre „HiveOne“ Füssel, nicht ahnte



welche Mechs ich dabei habe.

Sofort machten wir uns auf den Weg in Richtung eines Geländemerkmals, Punkt 134,5, wo ich die Bloodhunters abfangen wollte. Der Punkt 134,5 ist eine geländebeherrschende Anhöhe, welche eine Höhe von 60m erreicht. Von dort aus können unsere Mechs mit ihren Langstreckenpotential hinter einer guten Deckung weit wirken und somit den Gegner schon im Anmarsch empfindlich treffen. Das war der Plan.

Leider stellten wir bei einem Vorstoß von Padre Gerom fest, das wir zu spät kommen würden. Der Gegner hatte seine Truppe von sechs BattleMechs in zwei gleichstarke Gruppen in fast Lanzengröße aufgeteilt. Die Lanze 1, bestehend aus einem Crusader, da saß Andre „HiveOne“ Füßel drin, einem Withworth und einer Flea, bewegte sich zu unserem Leidwesen auf den Punkt 134,5 zu. Die andere Lanze 2, bestehend aus einem Marodeur; einem Centurion und einem Griffen, bewegte sich durch eine 700m von 134,5 entfernte Hügellandschaft. Das war auch unser Vorteil! Hätten sich die Bloodhunters konzentriert auf 134,5 festgesetzt, dann hätten wir gewaltige Probleme gekriegt sie von dort zu vertreiben, aber so könnten wir sie einzeln zerschlagen und den Kampf damit gewinnen. Die gesamte Situation wollte ich ausnutzen, in dem wir erst die Anhöhe erobern und dort die Lanze 1 zerschlagen, um danach von dort aus Lanze 2 bekämpfen zu können.

Um den Gegner über unsere taktischen Überlegungen im unklaren zu lassen entschloss ich mich mit unseren Mechs erstmal in der Mitte gerade aus vorzustürmen, um kurz bevor wir auf gleicher Höhe wären nach links in Richtung 134,5 zu schwenken. Dies würde dazu führen, das unsere langsameren Mechs ca. 30 sek. lang dem gegnerischen Feuer, ohne Deckung und ohne eine wirkliche Möglichkeit sich zu wehren, ausgesetzt wären. Aber dieses Risiko nahmen wir in Kauf. Da der Gegner sich in dieser Zeit nicht viel Bewegen durfte, um dadurch seine Trefferchancen nicht zu verschlechtern. Was generell unserem Plan entgegenkommen würde.

So geschah es dann auch. Die Bloodhunter konzentrierten ihr LSR-Feuer auf meinen Stalker, den sie für sich als gefährlichsten Mech einstufen. Dabei gelang ihnen zahlreiche Treffer die mir vor allem im Centertorso an die vier Tonnen Panzerplatten kostete. Unsere anderen Mechs wurde dabei nicht beschossen. Mir selbst gelang mit einer meiner LSR's ein Kopftreffer auf knapp über 400 Meter am

gegnerischen Centurion. Aber das war so ziemlich alles was wir bis auf die Mongoose beim Gegner Verursachteten.

Padre Gerom sorgte mit seiner Mongoose für erhebliche Verwirrung in den Reihen der Lanze 1. Nachdem er mit fanatischer Eifer voran gestürzt ist, stand er plötzlich vor dem gegnerischen Withworth und Crusader. Nach einigen kurzen und schnell durchgeführten Schüssen, wo es ihm gelang beim Gegner Panzerplatten weg zu Schießen, stand er unvermutet im Rücken des Crusaders und konnte ihm fast die komplette Rückenpanzerung zerstören.



Diese Ablenkung gab dem Rest von uns die notwendige Zeit, die teilweise sehr steile Anhöhe zu erklimmen. Kurz bevor ich es mit meinem Stalker schaffen würde, musste ich noch einmal eine recht offene Position überqueren. Natürlich nutzten die Bloodhunters die Chance und feuerten ihr gesamtes Arsenal auf mich ab. Dabei verlor ich wiederholt viele Panzerplatte, so dass ich erheblich ins schleudern kam. Der gegnerische Kommandeur schoss mit seinem Crusader zuletzt auf mich und plötzlich würde es richtig heiß in meinem Cockpit. Der Reaktor war beschädigt!! Mein Blick ging sofort auf das Schadensdiagramm und ich konnte zum Glück feststellen das ich noch Restpanzerung am Torso habe. Dann muss ein Treffer eine doofe Stelle getroffen haben und dadurch den Reaktor beschädigt. Na toll, da wird sich Fritz aber freuen. Ich hoffe bloß mit den neuen Sternenbundpanzerplatten wird das



nicht noch mal passieren. Voraussetzung ist aber das wir gewinnen. Also konzentrierte Ich mich wieder aufs Gefecht. Der Crusader hatte diesmal erhebliche Gegenwehr von uns erhalten, unter anderem einen PPK Kopftreffer von Rene in seinem Thunderbolt. Dies zwang ihn, wie auch den Withworth, zum Ausweichen, während er hoffte, das Lanze 2 jetzt schnell zur Hilfe kommt. Die Flea hatte ein paar Treffer erhalten und lag mit einem Bein weniger am Boden im Rücken unserer Mechs. Nun beherrschten wir 134,5! Nachdem mir richtig warm geworden ist, legte ich mich mit meinem Mech zu Boden, damit er sich abkühlen konnte. Der Rest von uns stürmte in die Stellung um den Crusader zu vernichten. Dieser bewegte sich hinter einer Abrisskante und nur Padre Gerom konnte ihm gefährlich werden. Das würde die Mongoose selbst in die Gefahrenzone bringen, aber die Chance im Rücken des Crusaders wieder zu stehen war doch zu gut um sie nicht zu nutzen. Wie zu erwarten war, gelang dem Padre den Munitionsbunker beim Crusader zur Explosion zu bringen. Vom Cockpit sah man nur noch eine Stichflamme rauskommen und kurz darauf einen Fallschirm mit Andre „HiveOne“ Füßel daran herunterbaumeln. Der Rest von uns, außer mir, schoss mit recht wenig Erfolg auf den gegnerischen Marodeur, der in vernünftiger Reichweite gekommen ist. Dieser hatte sich in den letzten Runde ziemlich heißgeschossen und wir bedrängen ihn weiter. Dazu stürmten die beiden Thunderbolts und der Crusader auf den Marodeur

zu um im den Garaus zu machen. Padre Gerom kam Aufgrund seiner erheblichen Schäden und um die nervige Flea außer Gefecht zu setzen auf meine Position zurück und innerhalb kürzester Zeit war diese zerstört. In der Zwischenzeit sah sich der Pilot vom Ansturm der Hamburg Husaren Mechs überfordert. Er schoß so schnell und so viel er konnte um den Angriff zu stoben. Dabei schien er nicht auf die Wärme zu achten. Mit einer lautem Knall zerstörte der Marodeur sich aufgrund einer Munitionsexplosion wegen der Hitze selbst. Die Reste der Bloodhunters sahen ein, das sie nicht mehr gewinnen konnten, also begangen sie den Rückzug. Nur der Withworth konnte es nicht lassen und gab noch eine zeitlang Feuer auf unsere Stellung, um eventuell noch meinen Mech ausschalten zu können. Dies konnte von uns nicht ignoriert werden und wir griffen diesen an. Leider gelang es ihm trotz noch erheblich erhaltenen Schäden vom Kampffeld zu fliehen.

Wir blieben als Sieger zurück. Was das aber genau bedeutet wissen wir nicht. Denn sich mit einer Einheit anzulegen welche über so gute Kontakte verfügt, kann schlimme Folgen nach sich ziehen. Dementsprechend flog ich mit den in unserem Landungsschiff verladene Sternbundpanzerplatten zurück zu unseren Garnisonsplaneten und das mit einem sehr schlechten Gefühl.“

Rezension: Inner Sphere

In der letzten Woche traf mal wieder ein Paket von FanPro in der Redaktion ein. Der Inhalt war diesmal das neue Sourcebook „Inner Sphere“. Obwohl der Begriff Buch beim ersten Anblick doch eher nicht zutrifft. Im Gegensatz zu den Field Manuals und anderen neuen FASA-Publikationen ist „Inner Sphere“ ein eher dünnes Heftchen mit 127 Seiten. Aber egal, schließlich geht es ja um den Inhalt und Qualität kommt vor Quantität.

IS beginnt mit einem Vorwort von Anastasius Focht, der uns über Sinn und Zweck aufklärt. In einer Zeit, wo Innere Sphäre und Clans immer näher zusammenrücken muss man sich gegenseitig verstehen lernen. In „Warriors of Kerensky“ wurden die Clans betrachtet und nun ist die Innere Sphäre sowie die Peripherie dran.

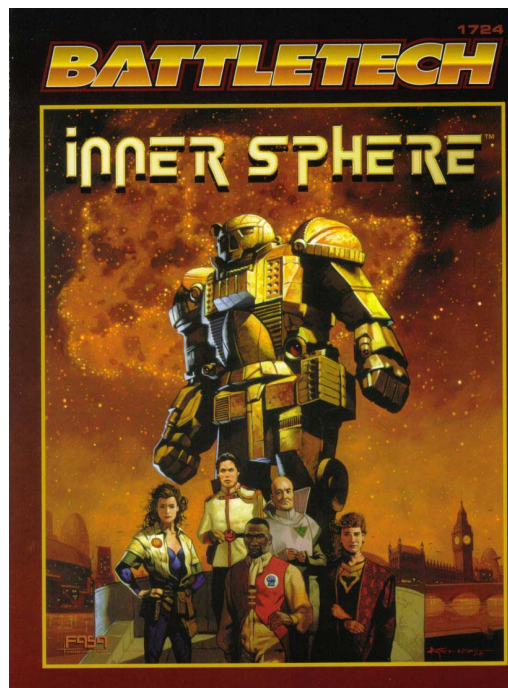
Im Anschluss daran folgt die gleiche geschichtliche Zusammenfassung mit schwarz-weiß-Karten, die auch im Beginn von „Shattered Sphere“ (deutsch Sternenbrand) abgedruckt ist. Neue Ergänzungen gibt es nicht.

Die folgenden Kapitel handeln reihum die großen Herrscherhäuser der Inneren Sphäre ab. Auf den ersten Seiten jeder dieser Kapitel berichtet eine bekannte Persönlichkeit ihre Sicht der Kultur und der wichtigsten Ereignisse der Geschichte. Dies liest sich extrem gut, man kann jedem seine Einstellung glaubhaft abnehmen. Für Kurita berichtet z.B. Chandrasekar Kurita, Liao wird von Herzogin Kuan-Yin Allard-Liao eingeleitet. Interessanterweise wird der Beginn der Republik Rasalhague von Ragnar Magnusson geschildert, der nun als Bondsman zu Clan Ghost Bear gehört.

Bis hierhin finden sich für alle, die die Geschichte des BattleTech-Universums schon länger verfolgen eigentlich keine neuen Erkenntnisse. Auch die neuere Zeit mit dem Beginn des Bürgerkrieges im Vereinigten Commonwealth wird kaum näher beleuchtet. Der letzte Teil wird dann etwas interessanter, was aber eigentlich nur damit zusammenhängt, dass es sowieso über die Peripherienationen relativ wenige handfeste Informationen gibt, und man sich über jeden Fetzen freut, den man irgendwo findet.

Den Abschluss des Buches bilden dann Planetenbeschreibungen der Hauptwelten der beschriebenen Reiche, die recht gut gemacht sind, allerdings viel zu kurz auf die Welten eingehen.

Besonders hier hätte ich mir wesentlich mehr Text gewünscht.



Die Bewertung von „Inner Sphere“ fällt so negativ aus, da ich mich eher zu den BattleTech-Spielern zähle, die vom Hintergrund des Universums begeistert sind und daher jedes Stück Information aus Sourcebooks ziehen, was sich finden lässt. Wenn dann ein neues Werk herauskommt, stürzt man sich drauf und versucht, Andeutungen über den zukünftigen Weg der Inneren Sphäre und der Clans zu finden. Naja, und in „Inner Sphere“ gibt es keine Andeutungen. Alle erzählten Fakten kennt man so oder so ähnlich aus anderen Werken und den versprochenen Einblick in die Kulturen erhält man nur marginal aus den Einleitungen der Kapitel. Es gibt einfach keine neuen Infos.

Für alle Sammler ist „Inner Sphere“ ein Standardwerk zum Lesen und dann in den Schrank stellen. Nicht schlecht geschrieben, aber nicht zwingend notwendig.

Neulingen, die einen ersten Einblick in die Motivationen der Häuser bekommen wollen, kann man das Buch aber eigentlich empfehlen. Hier schreckt vielleicht nur der hohe Preis von knapp 45 DM ab.



Notizen des BattleMech Techs Babarez Guspa

„...und wieder ein Manöver. So langsam reicht. Immer und immer wieder Manöver! Haben die da oben nichts anderes im Kopf als uns *Death Bringer* von einem Planeten zum anderen zu jagen und jede Menge Manöver durchführen zu lassen?

Nick ist heute fast ausgerastet. Die Mechs waren wieder einmal von ihren Jockey's zuschande geritten, nur weil sie irgend so einer Northwind Highlander Einheit namens „*Jaffrey's Husars*“ es zeigen wollten. Und morgen erwarten sie womöglich, das ihre Mechs sauber und einsatzfähig wieder bereitstehen, womöglich noch frischlackiert.

Wo sind die Zeiten geblieben, wo die Jockey's selbst noch tief in ihre Mech's gekrabbelt sind um ihn in Schuss zu halten. Wo ist die Zeit geblieben, in der wir zusammen die Mechs mit fast nichts und ein bisschen Spucke am Laufen halten konnten. Manchmal habe ich das Gefühl solche Leute wie ich sind glatt ausgestorben. Heutzutage, ja heutzutage geht es ohne den ganzen technischen Schnickschnack nicht mehr.....

Was solls. Auf jeden Fall haben unsere Jungs wenigstens gewonnen. Die Schlappe gegen die *Killing Shadows* der Wolfs Dragoner wurmt einige von ihnen immer noch. Haben sie aber auch verdient! Sind viel zu selbstgefällig geworden.

Einer von den Neuen, ich glaube Benjamin heißt er, erzählte mir wie er heute todesmutig mit seiner Javelin in den ersten Sekunden des Gefechtes dem Gegner entgegenstürmte. Ein Held dachte ich sarkastisch. Dabei leuchteten seine Augen auf, als er auf die ersten Treffer einging, welche er beim gegnerischen Jackal landete und voller Stolz beschrieb er von der darauffolgenden Jagd auf den Mech. Ich fing an zu gähnen, schon wieder ein Jungspund der sein erstes erfolgreiches Manöver hinter sich gebracht hatte und allen seine Heldentaten erzählen muss. Ich wollte mich gerade wieder in die Arbeit stürzen, da kam grinsend uns Pierre entgegen. Er schlug Benjamin beruhigend auf die Schulter und sagte, das Benjamin nur deswegen so gut weggekommen ist, weil die anderen gutes Deckungsfeuer geliefert haben und er selbst mit seinem schwerfälligen Hunchback bei seinem Marsch hinter Benjamin her, viel gegnerisches Feuer auf sich gezogen hatte. Beim nächsten Mal, sagte Pierre warnend, soll er nicht so weit vorstürmen. Diesmal hatte er Glück, dass der Hunchback sich so

gut gehalten hatte, aber das wäre nicht immer so zu erwarten.

Ich lehnte mich genüsslich zurück. Die Veränderung von Benjamins glücklichen und freudestrahlenden Gesicht hin zu einem brütendem und etwas enttäuschem sieht man nicht allzu häufig. Dies konnte ich mir natürlich nicht entgehen lassen und so hörte ich Pierre weiter zu. Schon sah ich Olaf Heins zu unser kleinen Gruppe dazustoßen. Genau wie ich erwartet hatte konnte er das herausplustern nicht lassen. Nach seiner Aussage waren es seine LRM Treffer die in der Anfangsphase den Gegner schwer zu schaffen machte und, grinsend zu Pierre gewandt, sei es sein Angriff zum Schluss auf die gegnerischen Trebuchet, welcher dafür sorgte, das wir noch einen Hunchback haben. Lächelnd entgegnete Pierre, das sei alles schön beschrieben, aber gewonnen hätten wir nur, weil die Dragon Fire von Markus Kerlin dem Gegner zum Schluss den entscheidenden Schaden beibrachte. Es war Markus der den Husar zerstörte, den Firestarter und die Trebuchet so stark beschädigte, dass diese ausfielen. Wir anderen hatten zwar unseren Beitrag geleistet, aber die Dragon Fire brachte durch ihren Einsatz die Entscheidung.

Plötzlich hallte ein lautes „Achtung“ über den Platz und sofort standen wir alle stramm. Mit einem zornigen Blick und stark pulsierenden Schläfen stampfte unser Chef Markus „Coki“ Kerlin über den Platz auf uns zu.

Wir erwarteten Markus in Habachtstellung und kurz darauf mussten wir uns alle eine Standpauke anhören. Wir hätten schon längst an den BattleMechs arbeiten sollen damit diese Morgen bereitstehen und nicht stattdessen hier blöd rumzuquatschen und Zeit zu vertrödeln. Mit barschen Tönen scheuchte Markus uns nach der Standpauke an die Arbeit damit die Mechs für die morgige Übung bereit sind. Scheiß Manöver dachte ich mir nur noch....“



Neues Equipment für die Vereinigten Sonnen

Seit seiner Gründung war das NAIS immer an der Spitze der Waffenforschung, sowohl bei der Entschlüsselung alter Sternenbundtechnologien als auch bei der Neuentwicklung. Obwohl die meisten Mittel der letzten Jahre in die Erforschung der Clantechnologien flossen, wurden auch neue Varianten der Standard-Autokanone sowie deren Munition entwickelt.

All diese Ausrüstung ist, wenn nicht anders erwähnt, offizielles Level-2-Equipment und somit für alle Turniere zugelassen. Im Augenblick ist diese Ausrüstung nur für Einheiten der Vereinigten Sonnen erhältlich.

Rotary Autocannon

Mitte der 3050er entwickelte das NAIS Prototypen leichter Autokanonen basierend auf Fortschritten der LBX-Technologie. Leider ging mit dem Verlust an Masse auch ein Verlust an Genauigkeit einher, so dass das Projekt erst einmal auf Eis gelegt wurde.

Erst die Wiederentdeckung der Rotary-Technologie durch einen Studenten brachte sie wieder zum Vorschein. Autokanonen, speziell die der LBX-Klasse benutzten schon seit längerem mehrere Läufe. Aufgrund von Überhitzungsproblemen führte dies aber bisher nicht zu einer Erhöhung der Feuerrate. Die Rotary-Autocannon war ein Multilauf-Konzept mit Feuerraten jenseits der Ultra-Klasse. Als zu schwer und instabil abgetan, wurden jedoch niemals auch nur Prototypen gebaut. Durch die Fortschritte in der Leichtbautechnologie konnte man nun sehr schnell Testmodelle bauen. Selbst unter Laborbedingungen waren diese jedoch nur für die kleineren Kaliber brauchbar. Die 2er- und 5er-RAC bestanden die Tests und wurden für den Feldeinsatz freigegeben.

Diese Kombination aus Leichtbauweise und mehreren Läufen, wie man es von den LB-X-Autokanonen kennt, wurde mit einem verbesserten Lademechanismus der Ultra-Klasse versehen. Obwohl die Waffe zusätzliche Abwärme produziert wird die Belastung der einzelnen Läufe durch die Rotation gering gehalten. Leider ist auch diese Waffe anfällig für Ladehemmungen, besonders bei hohen Feuerraten über längere Zeit.

Regeln

Ein Spieler, der eine Rotary Autocannon einsetzt, muss ansagen, ob er einen, zwei, vier oder sechs Schüsse abgibt. Wenn ein Schuss abgegeben wird, finden die normalen Regeln Anwendung. Feuert er mehrere Schüsse, werden folgenden Regeln verwendet.

Eine RAC, die zwei Schuss abgibt, produziert die doppelte Hitze und verbraucht zwei Schuss Munition. Vier Schuss mit der RAC produzieren vierfache Hitze und benötigen vier Schuss. Sechs Schuss mit der RAC machen 6 Mal soviel Hitze wie gewöhnlich und verbrauchen 6 Schuss Munition.

Wenn der Spieler zwei Schuss abgibt und der Trefferwurf gelingt, würfelt er wie bei der Ultra-AC auf der 2er-Spalte der Raketentreffertabelle um die Anzahl Treffer zu bestimmen. Für vier Schuss mit der RAC wird bei einem Treffer auf der 4er-Raketentreffertabelle gewürfelt. Bei 6 Schuss kommt die 6er-Tabelle zum Einsatz.

Wenn mehrere Schüsse treffen, wird jeder Treffer einzeln ausgewürfelt und verursacht Schaden für eine Autokanone dieser Klasse. Alle Schüsse müssen auf ein Ziel gerichtet sein.

Feuert ein Spieler zwei Schuss ab und sein Trefferwurf ist eine 2, so blockiert die Waffe. Bei vier Schuss blockiert die Waffe bei 2 und 3, bei sechs Schuss blockiert die RAC bei 2, 3 und 4 beim Trefferwurf.

Der Spieler kann versuchen, seine blockierte Waffe zu „entjammen“. Dazu muss in der Endphase einer Runde angesagt werden, dass man in der nächsten Runde die Waffe entjammen will. In der Runde, in der der Spieler versucht, seine Waffe wieder hinzubekommen, darf er nur stehen oder gehen und darf keine Angriffe durchführen (dazu gehört auch der Einsatz von TAG, das Spotten und Nahkampf. C3, Guardian und ECM funktionieren natürlich weiter). Am Ende der Feuerphase würfelt der Spieler auf Bordschützenwert + 3 (Gunnery + 3). Ein erfolgreicher Wurf zeigt an, dass die Waffe in den folgenden Runden wieder normal funktioniert. Ein Fehlversuch zeigt an, dass die Waffe weiterhin blockiert ist. Ein Spieler darf pro Waffe und Runde nur ein Mal würfeln (er darf es in der nächsten Runde wieder probieren), allerdings darf er mehrere Waffen in einer Runde entjammen (für jede Waffe



wird einzeln gewürfelt). In MechWarrior 3 gilt das entjammen als Komplexe Handlung.

Targeting Computer: Verwendet man einen Targeting Computer zusammen mit einer RAC um eine bestimmte Lokation zu treffen, treffen alle Schüsse dieser RAC die Lokation.

Kritische Treffer: Wird eine RAC kritisch getroffen während sie blockiert ist, verursacht sie eine Munitionsexplosion mit dem Schadenswert eines Schusses dieser Waffe.

Spezialmunition für Autokanonen

Obwohl viele Militärs in der Inneren Sphäre die Autokanone mit Verachtung strafen und sie durch Energiewaffen oder mindestens durch LB-X oder Ultra-Modelle ersetzt haben, halten die Vereinigten Sonnen geradezu nostalgisch an dieser Waffe fest. Da das NAIS bedeutende Ressourcen in die Entwicklung neuer Munitionstypen gesteckt hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis diese die AFFC in Massen erreichten.

Wenn nicht anders erwähnt sind die folgenden Munitionstypen nur in kompletten Tonnen erhältlich. Keine der folgenden Munitionstypen ist für Ultra, LB-X oder Rotary Autocannon erhältlich. Wie mit anderer Spezialmunition muss der Spieler ansagen, welchen Munitionstyp er bei einem Angriff verwendet.

Armor-Piercing Munition

Standard Autokanonen Munition besteht aus hochexplosiven panzerungsbrechendem Material (high explosive armor piercing, HEAP). Die Hersteller haben schon immer versucht, die panzerungsbrechenden Fähigkeiten der Munition zu verbessern, haben jedoch in den letzten vier Jahrhunderten keine signifikanten Fortschritte gemacht. Wissenschaftler am New Avalon Institute of Science (NAIS) haben jetzt den Durchbruch geschafft, indem sie eine Kombination aus höchst geheimen Materialien und Explosivstoffen einsetzten. Obwohl das erhöhte Gewicht des Geschosses die Mündungsgeschwindigkeit herabsetzt und damit die Reichweite und Genauigkeit sinkt, und auch die Geschosse pro Tonne reduziert, glauben die Designer an einen Erfolg.

Jeder Treffer mit AP-Munition gibt die Chance auf einen kritischen Treffen, selbst wenn die Interne Struktur durch den Angriff nicht beschädigt wurde.

Nachdem der Schaden auf der Panzerung abgestrichen wurde würfelt man auf der Tabelle für Kritische Treffer. Je nach Autokanone wird ein Modifikator auf den Wurf angewendet: -1 für eine AK/20, -2 für eine AK/10, -3 für eine AK/5 und -4 für eine AK/2. Wenn der Angriff sowieso in die Interne Struktur geht, wird der Wurf normal abgehandelt. AP-Munition hat keine weiteren Auswirkungen bei Treffern der Internen Struktur (es wird also nicht 2x kritisch gewürfelt).

Durch die Masse der Geschosse hat eine Tonne AP-Munition nur halb so viele Schuss wie Standardmunition (abgerundet). Außerdem trifft man mit Armor-Piercing-Munition schlechter, d.h. es gilt ein +1 Modifikator auf den Trefferwurf.

Flechette Munition

Entworfen um ungepanzerte Infanterie zu bekämpfen, produziert Flechette Munition einen Regen aus Metallsplintern. Diese Splitter sind gegen gepanzerte Einheiten weniger effektiv.

Autokanonen, die Flechette Munition verschießen fügen Infanterie-Einheiten den doppelten Schaden zu. Wenn eine solche Einheit in freiem Gelände getroffen wird, verursacht die Flechette Munition vierfachen Schaden. Gegen BattleArmor wirkt der Schaden normal und gegen alle anderen Einheiten wird der Schaden halbiert (abgerundet).

Incendiary Munition

Mit einem dünnen Magnesiumfilm überzogen und mit einem Inferno-Sprengkopf ausgerüstet, entzünden sich diese Geschosse, sobald sie den Lauf verlassen. Sie sind nahezu unauslöschlich und brennen bis das Magnesium verbraucht ist.

Autokanonen mit dieser Munition richten 2 zusätzliche Schadenspunkte gegen ungepanzerte Infanterie an.

Spieler, die Brandgeschosse verschießen, können Feuer in jedem passenden Gelände entzünden. Anstelle die +9 für absichtliche Feuer zu verwenden, ist der Mindestwurf nun +5 (S. 74 BMR). Ansonsten funktioniert Incendiary Munition wie normale Munition.

Wenn diese Munition verschossen wird, zieht sie eine Leuchtspur hinter sich her, was das zielen bei Nacht erleichtert. Autokanonen mit Brandmunition reduzieren den Modifikator auf den Mindestwurf Nachts auf +1.

Ein kritischer Treffer gegen eine Autokanone, die



in der selben Runde Incendiary Munition verschossen hat, löst eine Explosion mit Auswirkungen ähnlich einer Munitionsexplosion aus. Behandle diese Explosion als Munitionsexplosion in der Lokation der Autokanone mit einem Schadenswert, der dem Schaden eines Schusses der AK entspricht.

Precision Munition

Mit dem Ziel eine „intelligente“ Munition für AKs zu entwickeln, erbrachte das NAIS viele Jahre der Forschung damit. Das Resultat ist Präzisionsmunition, die ein Zielsuchsystem mit einem Gyrojetsystem kombiniert. Damit kann das Geschoss den Kurs zum Ziel korrigieren, indem es extrem kurze Microbursts des Gyrojets einsetzt. Durch diese beschränkte „Intelligenz“ ist das System nur gegen bewegte Ziele eine Hilfe.

Wenn mit Precision Munition geschossen wird, wird der Bewegungsmodifikator des Ziels um 2 zu einem Minimum von Null reduziert.

Das Gewicht des Gyrojet-Systems und Zielsuchsystems lassen in einer Tonne Präzisionsmunition nur halb so viele Geschosse wie gewöhnlich Platz finden (abgerundet)

Targeting Computer

Immer am Limit der Möglichkeiten, haben die Wissenschaftler nun den Durchbruch in einer der Schlüsseltechnologien des Schlachtfeldes geschafft. Nachdem man mehr als ein Jahrzehnt mit der Analyse erbeuteter Clanmaschinen zugebracht hat, konnte letztendlich der Zielcomputer für die Innere Sphäre vorgestellt werden. Zwar nicht ganz so effektiv wie sein Clan-Gegenstück, ist er jedoch mindestens genauso tödlich.

Regeln

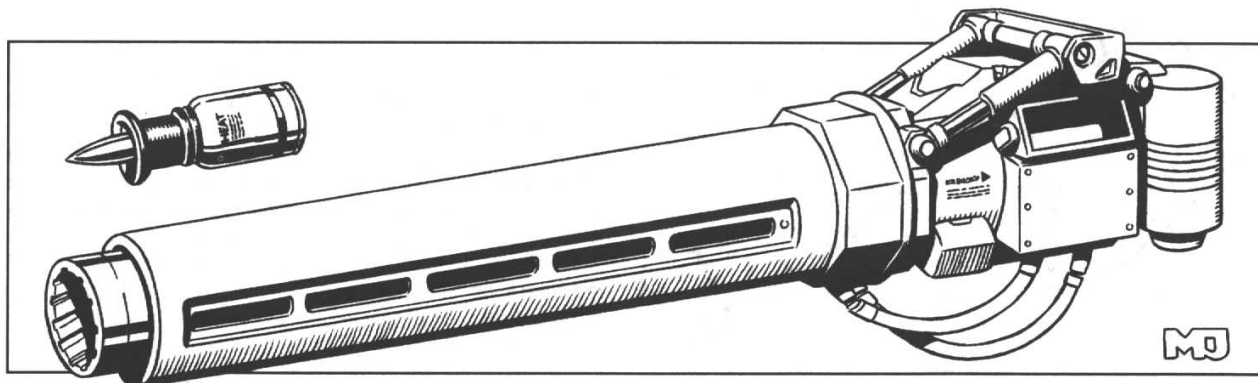
Zielcomputer der Inneren Sphäre folgen allen Regeln wie für Zielcomputer der Clans auf S. 134 der Master Rules beschrieben mit folgenden Ausnahmen. Der Zielcomputer wiegt eine Tonne für alle 4 Tonnen (oder Bruchteil hiervon) zielsuchender Waffen, die er koordiniert. Der Zielcomputer beansprucht so viele Zeilen, wie er Tonnage besitzt.

Federated Suns Equipment

Typ	Hitze	Schaden	Min.	Kurz	Mittel	Weit	Tonnen	Krit.	Mun.
Rotary AC/2	1	2	-	1-6	7-12	13-18	8	3	45
Rotary AC/5	1	5	-	1-5	6-10	11-15	10	6	20
Targeting Computer	-	-	-	-	-	-	*	*	-

* siehe Regeln

Die hier abgedruckten Werte für die Waffen korrigieren die in der englischen Version auf S. 160 des Field Manuals genannten. Nur die Tabelle war fehlerhaft, alle Sheets und die Mechwerte sind korrekt.





Test: Map Set 6

Neu von FASA ist auch dieser Tage das Map Set 6 in den Läden erhältlich. Eingefleischte Fans werden nun erstmal aufstöhnen („hoffentlich nicht wieder so ein Sch... wie die letzte Ausgabe“). Nichtsdestotrotz machte ich mich ans Auspacken und erwartete nach Randalls begeistertem Briefing auf der Spiel mal wieder ein richtig gutes Set. An Inhalt gibt es folgendes:

Die BattleForce 2 Karte, die vielen schon bekannt sein dürfte. In meinen Augen eine der besten Karten, die es für BattleTech gibt, da sie mit Bergen, Wäldern einem Fluß mit See und Brücke nicht zuviel freies Gelände bietet, jedoch sehr einfach zu überblicken ist.

Wide River, eine Karte über die ein zwei bis drei Hex breiter Fluß fließt. Umsäumt von ein paar Hügeln und Wäldern auch kein schlechtes Gelände.

Woodland, wie der Name schon sagt, findet sich hier recht viel Wald. Wie auf den neuen Karten üblich, sind die Felder aber zum Glück beschriftet, so dass keine Diskussion und Licht oder Dicht anfällt. Garniert wird die Karte durch drei kleinere Hügel.

Mit Box Canyon folgt die in meinen Augen schlechteste Karte des Sets. Eine Canyonlandschaft mit Wänden von bis zu acht Leveln Höhenunterschied. Das Problem ist hier mal wieder weniger das Gelände an sich (nette Idee), sondern die Ausführung. Die Karte ist durch ihre Farbgebung einfach unübersichtlich geworden.

Die nächsten vier Karten des Sets sind allesamt Stadtkarten, die allerdings nicht wie die alten einfach aus Betonflächen zum Selbstdekorieren daherkommen. Jede Karte hat Straßen und auch die Gebäude fest aufgedruckt, so daß man ohne die CityTech-Box zu besitzen, nette Stadtkämpfe abhalten kann. Die Serie beginnt mit den Suburbs (Vororten), wo die Gebäude bis Höhenlevel 4 um einen kleinen Park mit See gruppiert sind. Es folgt ein Wohngebiet (Residential) mit Höhenlevels bis 8, hier gibt es auch größere zusammenhängende Gebäude. Wagt sich der Mechkrieger bis nach Downtown in die Innenstadt, wird er schon mit höheren Gebäuden (bis Lvl 15) und großen Komplexen konfrontiert, die ihm die Übersicht erschweren. Der Höhepunkt im wahrsten Sinne des Wortes bietet Skyscraper (Wolkenkratzer), mit einem Turm bis Level 30. Ich freu' mich schon drauf, wenn der erste dort hinunterfällt (ja, man

kommt da hoch, 8 Sprungdüsen sollten es aber schon sein).



Alle Stadtkarten haben ein unterschiedliches Straßenlayout, allerdings „genormte“ Ränder, so daß man sie in beliebigen Kombinationen aneinander legen kann. Eigentlich keine schlechte Idee, vor allem ist die Übersicht sehr gut gelungen.

Der Bonus dieses Mapsets besteht aus einem Countersheet mit 52 Hexes von Light über Heavy Woods, Brücken und Geröll bis hin zu Flachland. Damit kann man die Karten noch etwas variieren. So etwas sollte eigentlich jedem Kartenset beigelegt sein.

Im großen und ganzen finden ich das neue Map Set 6 sehr gelungen. Die ersten vier Karten sind in dem neuen Stil gehalten, der mit den Waldkarten des letzten Sets begonnen wurde. Einzig die Canyon-Karte ist unbrauchbar. Die Idee, Gebäude direkt auf die Stadtkarten zu drucken ist auch nicht so übel, vor allem, da nicht jeder über die Gebäudemarker aus der CityTech-Box verfügt. Einzig der Preis in Deutschland dürfte so manchen Fan abschrecken: 50 DM in einigen Läden ist schon ziemlich happig.



Die BattleTech-Umfrage

Um euch ein noch besseres Programm im nächsten Jahr bieten zu können, haben wir uns entschlossen, mal eine kleine Umfrage zu starten. Es wäre schön, wenn sich möglichst viele BT-Spieler daran beteiligen können, denn nur durch euer Feedback wissen wir, was wir ändern müssen oder beibehalten können.

Ihr könnt die Umfrage entweder kopieren und per Post an die Vereinsadresse schicken, oder auf unserer Website unter www.mechforce.de vorbeischaun und das Formular online ausfüllen. Unter allen Einsendern werden wir als kleinen Anreiz noch ein paar BT-Produkte verlosen (Rechtsweg ist ausgeschlossen). Doch nun mal los:

Allgemeine Infos

Vorname:

Name:

Straße:

PLZ und Wohnort:

Alter:

Geschlecht:

Beruf:

(ihr könnt die Umfrage auch anonym ausfüllen, allerdings gibt's dann keine Preise)

BattleTech allgemein

Welche Spielsysteme im BT-Universum spielst du?

- ☐ Brettspiel
- ☐ 3D-Tabletop
- ☐ MechCommander-Computerspiel
- ☐ MechWarrior-Computerspiel
- ☐ Trading Cards
- ☐ PBEM (play-by-email)
- ☐ MechWars
- ☐ MechWarrior-RPG
- ☐ AeroTech
- ☐ MUD (multi-user-dungeons)
- ☐ andere (welche)

Wie lange kennst / spielst du BattleTech:

Wie oft spielst du BattleTech

- ☐ 1x pro Tag
- ☐ 1x pro Woche
- ☐ 1x pro Monat
- ☐ 1x pro Jahr

Mit wievielen Personen spielst du regelmäßig:

Welche Zeitschiene ist dir am liebsten

- ☐ Innere Sphäre 3031
- ☐ Innere Sphäre Aktuell
- ☐ Clan Aktuell

Was ist dein Lieblingshaus / Clan / Einheit

Wieviele Sourcebooks besitzt du...

- ...auf deutsch
- ...auf englisch

Wieviele Romane besitzt du...

- ...auf deutsch
- ...auf englisch

Wie findest du die Übersetzung der Mech- / Planetennamen?

- ☐ finde ich gut
- ☐ finde ich schlecht
- ☐ ist mir egal

MechForce

Bist du Mitglied, wenn nein, warum nicht

Was versprichst du dir von der MFG / Warum bist du im Verein

- ☐ Hintergrundinfos
- ☐ Neuigkeiten
- ☐ Spielpartner
- ☐ Chapterfights
- ☐ Solaris-Liga
- ☐ andere (welche)



Wie bist du auf uns aufmerksam geworden

- ☐ Website
- ☐ Anzeige
- ☐ Mundpropaganda
- ☐ Convention
- ☐ andere (wie)

Gehörst du zu einem Chapter, wenn ja, warum, wenn nein, warum nicht

Bist du in anderen BT-Vereinen, welchen

Terra Post

Was würdest du gerne lesen

- ☐ Reviews
- ☐ News
- ☐ Conberichte
- ☐ Contermine
- ☐ Szenarien
- ☐ Stories
- ☐ Mechs
- ☐ Rollenspielszenarien
- ☐ anderes (was)

Homepage

Was interessiert dich / soll ausgebaut werden

- ☐ News
- ☐ Downloads
- ☐ Links
- ☐ Kontaktbörse
- ☐ Forum
- ☐ Hintergrundinfos
- ☐ Projekte
- ☐ anderes (was)

Wie oft besuchst du die Site

- ☐ stündlich
- ☐ täglich
- ☐ wöchentlich
- ☐ monatlich

Welche anderen Seiten im Web schaust du dir regelmäßig an

- ☐ www.twobt.de
- ☐ www.batis.de
- ☐ www.clanhall.de
- ☐ www.fanpro.de
- ☐ www.fasa.com
- ☐ andere (welche)

Merchandising

Welche Produkte würden dich interessieren (Reihenfolge von 1 bis 6 angeben)

- () Aufnäher
- () Aufkleber
- () Pins
- () T-Shirt
- () Tassen
- () Poster
- () anderes Produkt (was)

Conventions

Wie oft besuchst du Cons

- ☐ 1x im Monat
- ☐ alle paar Monate
- ☐ 1x im Jahr
- ☐ nie (warum nicht)





Satzungsänderung

Auf der nächsten planmäßigen Mitgliederversammlung im Februar 2001 (Einladung liegt dieser Terra Post bei) wollen wir einige Änderungen an der Satzung vornehmen. Gemäß dem Vereinsrecht sind wir dazu verpflichtet, diese den Mitgliedern aufzuzeigen und ihnen Gelegenheit zur

Kenntnisnahme sowie schriftlichen Stellungnahme zu geben. Die geänderten Passagen sind durch- bzw. unterstrichen.

Falls es keine Einsprüche gibt, wird auf der Mitgliederversammlung über diese Neufassung abgestimmt.

§ 1 Name und Sitz

1. Der Verein trägt den Namen „MechForce Germany“. Er soll in das Vereinsregister eingetragen werden und führt dann den Zusatz „e.V.“
2. Der Verein hat seinen Sitz in Duisburg.

§ 2 Zweck

1. Der Zweck des Vereins ist die Pflege und Förderung von Spielen aus dem Bereich technisch - naturwissenschaftlicher Fiktion, insbesondere des Spielsystems „BattleTech“. Der Verein dient in diesem Bereich als nationale Spielorganisation.
2. Der Verein wird zu diesem Zweck an zweckfördernde Veranstaltungen teilnehmen und selbst bundesweit Conventions organisieren. Darüber hinaus wird der Verein alle zur Erreichung des Vereinszwecks geeignet erscheinenden Maßnahmen durchführen.
3. Die zweckbezogenen Veranstaltungen sollen Mitgliedern und allen Interessenten Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung bieten, wo sie Spielspaß erleben und neue Freunde kennenlernen können. Der Verein folgt dem Motto „Spielspaß und Freizeitgestaltung“.
4. Die Kooperation mit nationalen und internationalen Vereinigungen, die den Vereinszweck fördern, ist zulässig und erwünscht.

§ 3 Finanzen

1. Das Geschäftsjahr ist das Kalenderjahr; das erste Geschäftsjahr beginnt am 01. Januar 1998.
2. Der Verein ist selbstlos tätig. Er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke. Mittel des Vereins dürfen nur für satzungsmäßige Zwecke verwendet werden. Niemand darf durch Ausgaben, die dem Zweck des Vereins fremd sind, oder durch verhältnismäßig hohe Vergütung begünstigt werden.

3. Die Verwendung der Namen „MechForce“, „BattleTech“ sowie aller anderen Trademarks erfolgt ausschließlich mit Genehmigung des Lizenzgebers und stellt keine Verletzung von Schutz- und Urheberrechten dar. Lizenzgeber ist die FASA Corporation, USA. Er ist jederzeit berechtigt, Einsicht in die Vereinsunterlagen zu nehmen.

§ 4 Mitgliedschaft

1. Der Verein besteht aus ordentlichen Mitgliedern und Ehrenmitgliedern.
2. Ordentliches Mitglied kann jede natürliche oder juristische Person werden. Ehrenmitglieder können auf Vorschlag des Vorstandes von der Mitgliederversammlung ernannt werden.
3. Über den schriftlichen Aufnahmeantrag in den Verein entscheidet der Vorstand mit einer einfachen Mehrheit. Die Mitgliedschaft wird durch Überweisung des Mitgliedsbeitrags und durch Aushändigung des Mitgliedsausweises erworben.
4. Der Austritt eines Mitglieds ist nur zum Ende des Geschäftsjahres möglich. Er erfolgt durch schriftliche Erklärung gegenüber dem Vorstand unter Einhaltung einer Frist von drei Monaten. Die Mitgliedschaft endet automatisch mit dem Tod des Mitglieds.
5. Wenn ein Mitglied gegen die Ziele und Interessen des Vereins schwer verstoßen hat oder trotz einer schriftlichen Mahnung mit dem zu zahlenden Mitgliedsbeitrag um einen Monat im Verzug bleibt, so kann er durch den Vorstand mit sofortiger Wirkung ausgeschlossen werden. Dabei wird als hinreichend angesehen, wenn der Ausschlussbeschuß an die letztbekannte Anschrift des Mitglieds geschickt wird. Dem Mitglied muß jedoch vor der Beschlußfassung Gelegenheit zur Rechtfertigung in Form einer



persönlichen oder schriftlichen Anhörung gegeben werden.

§ 5 Mitgliedsbeiträge

1. Die Höhe der Mitgliedsbeiträge oder der einmaligen Aufnahmegebühr wird auf Vorschlag des Vorstandes durch die Mitgliederversammlung bestimmt. Zur Festsetzung der Mitgliedsbeiträge ist eine einfache Mehrheit in der Mitgliederversammlung hinreichend.
2. Der Jahresbeitrag für das laufende Geschäftsjahr ist bis zum 31. Januar eines jeden Kalenderjahres zu entrichten. Die Höhe des Mitgliedsbeitrages für das laufende Geschäftsjahr orientiert sich nach dem Zeitpunkt des Beitritts. Das Mitglied zahlt für das laufende Geschäftsjahr nur noch den Betrag für das angebrochene und die im Geschäftsjahr bevorstehenden Quartale. Ehrenmitglieder brauchen keine Mitgliedsbeiträge zu entrichten.
3. Die Mitgliederversammlung kann auf Vorschlag des Vorstandes außerordentliche Beiträge oder Umlagen beschließen.
4. Der Vorstand kann in besonderen Fällen Ermäßigung, Stundung oder Erlass von Beträgen bestimmen.
5. Mitgliedsbeiträge werden bei Beendigung der Mitgliedschaft nicht erstattet.

§ 6 Organe des Vereins

1. Die Organe des Vereins sind die Mitgliederversammlung, der Vorstand und der Beirat.

§ 7 Mitgliederversammlung

1. Die Gesamtheit der anwesenden ordentlichen Mitglieder bildet die Mitgliederversammlung.
2. Die ordentliche Mitgliederversammlung findet einmal im Jahr statt. Sie wird vom Vorstand innerhalb der ersten drei Monaten des Geschäftsjahres bei einer Friststellung von zwei Wochen schriftlich sowie unter Ankündigung der Tagesordnung einberufen. Die Frist beginnt mit dem auf der Absendung des Einladungsschreibens folgenden Tag. Die Mitgliederversammlung entscheidet zu Beginn der Versammlung mit einfacher Mehrheit über die Zulassung von Mitgliederanträgen, die nach Erhalt der Einladung und eine Woche vor Beginn der Mitgliederversammlung schriftlich beim Vorstand eingereicht wurden. Diese ordnungsmäßigen Anträge werden in der

Tagesordnung berücksichtigt.

3. Außerordentliche Mitgliederversammlungen sind unverzüglich durch den Vorstand einzuberufen, wenn das Interesse des Vereins dies erfordert oder die Einberufung von ein Viertel sämtlicher ordentlicher Mitglieder schriftlich unter Angabe des Zweckes und der Gründe verlangt wird.
4. Die erste ordentliche Mitgliederversammlung wird nach einer zweijährigen Anlaufzeit im dritten Geschäftsjahr vorgenommen.
5. Stimmberechtigt sind nur ordentliche Mitglieder. Jedes Mitglied, einschließlich juristische Personen, hat lediglich eine Stimme. Die Mitgliederversammlung ist beschlußfähig, wenn ein Viertel der Mitglieder anwesend ist. Soweit ein Viertel der Mitglieder mehr als 200 Personen zählt, ist die Versammlung bei Anwesenheit von 200 Mitgliedern beschlußfähig.
6. Das Abstimmungs- und Wahlverfahren wird vom Versammlungsleiter festgelegt. Geheime Abstimmungen werden nur dann durchgeführt, wenn zwei Drittel der stimmberechtigten Anwesenden dies bei der Abstimmung wünscht.
7. Die Mitgliederversammlung wird nicht öffentlich abgehalten. Der Vorstand kann Gäste und mit Zustimmung des Beirats die Medien einladen.
8. Die Mitgliederversammlung wird vom Versammlungsleiter geleitet. Dieser wird vom Vorsitzenden bestellt. Die Beschlüsse der Mitgliederversammlung sind in einem Protokoll festzuhalten, welches vom Versammlungsleiter und Protokollführer zu unterzeichnen ist. Der Protokollführer wird vom Versammlungsleiter bestimmt.
9. Die Mitgliederversammlung dient zum Informationsaustausch und zur Aussprache über die Aktivitäten des Vorstandes und des Beirats sowie über die Tätigkeiten und wirtschaftliche Lage des Vereins. Sie hat fernerhin folgende Aufgaben:
 - a. Festsetzung von Mitgliedsbeiträgen
 - b. Ernennung von Ehrenmitgliedern
 - c. Ernennung der beiden Kassenprüfer
 - d. Entlastung des Vorstandes
 - e. Neuwahl von Vorstandsmitgliedern nach deren Abwahl
 - f. Änderung der Satzung und Auflösung des Vereins

§ 8 Vorstand



1. Der Vorstand des Vereins besteht aus dem :

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

Der Vorsitzende und der Restvorstand wird von der Mitgliederversammlung direkt gewählt. ~~((Die Besetzung der vier anderen Funktionen regelt der Vorstand durch demokratische Wahlen selbst.)))~~
Wählbar für einen Vorstandsposten ist nur ein ordentliches Mitglied, welches das 18. Lebensjahr bereits vollendet hat und das zugleich eine natürliche Person ist. Zudem kann zu Vorsitzenden nur gewählt werden, wer zuvor mindestens zwei Geschäftsjahre als aktives Beiratsmitglied erfolgreich tätig gewesen ist. Ein Vorstandsmitglied wird für zwei Geschäftsjahre gewählt. Es bleibt bis zur nächsten Neuwahl ~~((solange)))~~ im Amt, falls es sich nicht vereinsschädigend im Sinne des § 27 Abs. 2 BGB verhält. Beim vereinsschädigenden Verhalten kann das jeweilige Vorstandsmitglied mit sofortiger Wirkung durch einen einstimmigen Beschluß der restlichen Vorstandsmitglieder aus seinem Amt enthoben werden. Scheidet ein Vorstandsmitglied während der zwei Geschäftsjahre aus, ergänzt sich der Restvorstand selbst durch Zuwahlen.

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

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

Der Vorstand ist ehrenamtlich tätig und darf keinerlei Mittel für vereinsfremde Zwecke aus dem Vereinsvermögen entnehmen. Er bestimmt seine Aufgabenverteilung in der Geschäftsordnung selbst. Die Kompetenz des Vorstandes umfaßt alle Angelegenheiten des Vereins, falls die Satzung sie nicht an andere Organe des Vereins zuteilt.

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

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

(5) Satzungsänderungen, die von Aufsichts-, Gerichts- und Finanzbehörden aus formalen Gründen verlangt werden, kann der Vorstand von sich aus vornehmen. Beschlüsse des Vorstandes können bei Eilbedürftigkeit auch schriftlich oder fernmündlich gefaßt werden, wenn kein Vorstandsmitglied ausdrücklich widerspricht.

§ 9 Beirat

- 1. Der Beirat besteht aus ordentlichen Mitgliedern, die aktiv den Vorstand bei seiner Planung und Organisation zweckbezogener Veranstaltungen und Projekte unterstützen, und aus Ehrenmitgliedern, die den Vorstand passiv beratend zur Seite stehen. Dem Beirat obliegt in keiner Weise die Geschäftsführung im Sinne des § 26 Abs. 2 BGB.
- 2. Beiratsmitglieder werden auf Vorschlag des Vorstandes durch die Mitgliederversammlung für die Dauer eines Geschäftsjahres ernannt. Die konkreten Aufgabenbereiche, Rechte und Pflichten des Beirats wird vom Vorstand in der Geschäftsordnung festgelegt. Eine Änderung der Geschäftsordnung bedarf der schriftlichen Zustimmung des Beiratsvorsitzenden.
- 3. Der Beiratsvorsitzende muß ein Ehrenmitglied sein, das zugleich eine natürliche Person sein. Er kann zu jeder Zeit Einsicht in die Vereinsunterlagen nehmen.

§ 10 Satzungsänderung, Vereinsauflösung und Vermögensbildung

- 1. Für den Beschluß, die Satzung zu ändern oder den Verein aufzulösen, ist eine drei Viertel Mehrheit der ordentlichen Mitglieder bei der Abstimmung in der Mitgliederversammlung erforderlich. Der Beschluß kann nur nach rechtzeitiger Ankündigung in der Einladung zur



Mitgliederversammlung gefaßt werden.

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

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

Datum der ursprünglichen Satzung war der 01.12.1997.

Datum der 1. Satzungsänderung ist der 10.03.1998. Datum der neugefassten (aktuellen) ist der ???.2001 Die geänderten §§ sind § 1 Abs.1 und 2 § 2 Abs. 1 und 3, § 7 Abs. 5, § 8 Abs. 1, § 10 Abs. 2. Die Satzungsänderungen wurden in den beiden Versammlungen vom 10.03.1998 und 05.04.1998 in Essen einstimmig beschlossen, siehe hierzu die beiden Protokolle vom 10.03.1998 und 05.04.1998.



Convention 2001

Die Norddeutsche BattleTech-Meisterschaft der MechForce Germany e.V. auf der Convention 2001

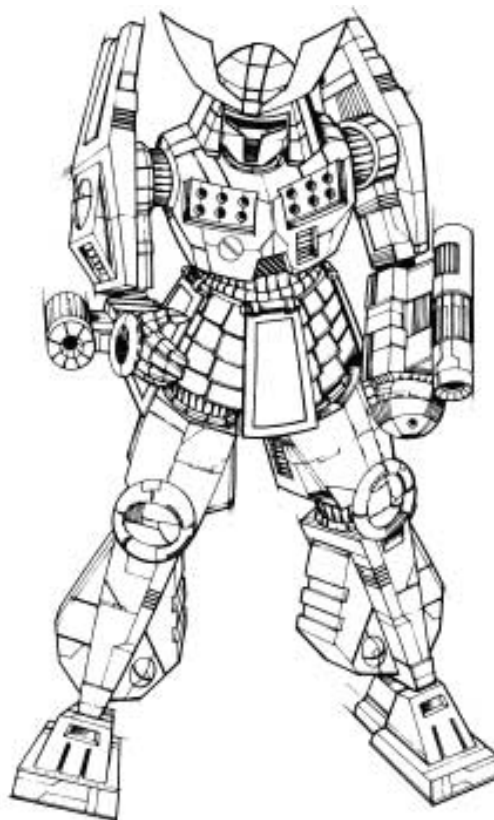
Am 3. und 4. März 2001 findet in der Markthalle in Hamburg ein vom Drachenei organisierter Con statt. Weitere Information dazu erhaltet ihr bei:

Das Drachenei, Lübecker Straße 127, 22087 Hamburg, 040/2278628; Info@Drachenei.de.

Die MechForce Germany e.V. wird am beiden Tagen jeweils ein Turnier, sowie einen Info-Stand und Einführungsrunden anbieten.

Am Samstag findet ein 28er Gunslinger statt. Das bedeutet, dass nur offizielle BattleMechs der Technologie Stufe 1 zugelassen sind. Es wird im KO-System durchgeführt. Mitzubringen sind Record Sheets, BattleMechs (jede Runde ein anderes Chassis), Karten und alles weitere was ihr zum Spielen benötigt. Es gelten immer die aktuellsten Regeln fürs Turnier, welche es auf der Homepage der MechForce Germany e.V., www.mechforce.de, zum Download gibt.

Am Sonntag wird die Norddeutsche BattleTech-Meisterschaft der MechForce Germany e.V. 2001 in Form eines Offenes Turniers statt. Die entsprechenden aktuellste Regeln dazu gibt es ebenfalls auf der Homepage der MechForce Germany e.V. zum Download. Hier eine kurze Zusammenfassung: Jeder Teilnehmer spielt drei Runden lang. 1. Runde IS Tech Level 1 eine Lanze (vier Mechs); 2. Runde Nur IS Tech Level 2 eine Lanze; 3. Runde Clan ein Stern (fünf Mechs). Bei der Runde eins und zwei darf die Tonnage aller Mechs die 140 Tonnen nicht unter- bzw. die 250 Tonnen überschreiten. Runde 3 entsprechend 175 und 330. Der Gewinner des Turniers wird durch das Battle Scoring System ermittelt. Die für das Spielen notwendige Materialien, wie Mechs, Record Sheets, Karten, etc. sind mit zu bringen.





Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

ComStar

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

"Madness with Method"

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

Marik

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

Davion

1. Davion Claymores
Thorsten Matz
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654
email: tmatz1234@aol.com

Liao

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

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

Steiner

32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"
Björn Drewes
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

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

30. Lyranische Garde
"Bloodhunter"
Andre Füssel
Herman Löns Strasse 25
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de



Kurita

2nd Sword of Light,
1st Battalion
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843

2nd Sword of Light,
2nd Battalion
Stefan Bortscher
Deutz-Kalkerstr. 66
50679 Köln
Tel.: 0221/817512

8th Sword of Light, The Jade Dragon
1st Battalion, 1st Company
"Silent Caracals"
Thomas Neumann
Hügelstr. 64
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/73770
email: t.neumann@ob.kamp.net

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

Wolf's Dragoons

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

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

andere Söldner

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

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

Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

ComStar

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

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

**Marik**

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

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

First Genyosha
"Legacy of Yarinaga"
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843

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

1st Sword of Light "Ivory Dragon"
3rd Battalion
1st Company
"Fudo Myoo"
Richard Cole
Ginnheimer Straße 18a
60487 Frankfurt
Tel.: 069/70794930
email: rcole@gmx.net

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

Steiner

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

St. Ives Commonality

St. Ives Lanciers
Christian Bruns
Theodor-Heuss-Str. 2a
37412 Herzberg
Tel.: 05521/5364

Wolf's Dragoons

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

**Gray Death Legion**

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

1st Battalion, 1st Company
Holger Matschuck
Bergstr. 179
46119 Oberhausen
Handy: 0172/9565897
email: h.matschuck@hotmail.com

1. Regiment, 2. Battalion,
“Wild Dogs”
Arne Jürgensen
Gerlingweg 43
25335 Elmshorn
Tel.: 04121/5640
email: jurgensen-arne@t-online.de

andere Söldner

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

Northwind Highlanders
Jaffray's Hussars
Andre Füssel
Herman Löns Strasse 25
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

Clan**Ghost Bear**

“Natural Born Killers”
2nd Line Provisional Cluster
Marco Sommermann
Preisstr. 18
45355 Essen
Tel.: 0173/5375843

“The Steel Bears”
304th Assault Cluster
Beta Galaxy
Sebastian Schommer
Jupiterstr. 18
41564 Kaarst
Tel.: 02131/605494
Handy: 0172/2520543
email: schomms@fh-niederrhein.de

Gamma Galaxy
Marco Fichtner
Weissgasse 14
90562 Kalchreuth
Tel.: 0172/8119756
email: marco.fichtner@fen-net.de

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

“Stormbringers”
Thorsten Matz
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654
email: tmatz1234@aol.com



Wolf

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

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

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

279th Battle Cluster
Trinary First
Alpha First Star “Hot Iron”
Franek Kruber
Berlinerstr. 13
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/47319

1st Wolf Assault Cluster
“The Inquisitors”
Stephan “Vickers” Bortscher
Deutz-Kalkerstr. 66
50679 Köln
Tel.: 0221/817512

179th Assault Cluster
“The Talons”
Andre Füssel
Herman Löns Strasse 25
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

Wolf-in-exile

Beta Galaxy “The Wolf Marauders”
2nd Wolf Strike Grenadiers “The Maulers”
2nd Binary
Richard Cole
Ginnheimer Straße 18a
60487 Frankfurt
Tel.: 069/70794930
email: rcole@gmx.net

Nova Cat

489th Assault Cluster
“The Third Eye”
Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
Handy: 0177/4498415
email: 9910@01019freenet.de
homepage: home.t-online.de/~novacats

Jade Falcon

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

Jade Falcon Guards
Pryde’s Pride
Heribert Jüly
Satzgasse 9
2433 Margarethen/Moos Tel.: 0043/2230/71169
email: h.juely@ctb.at

Coyote

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

**Snow Raven**

100. Battle Cluster,
Gamma Garrison Galaxy,
"The Ghost Raven"
Christian Schreiber
Theodor Storm Straße 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955
email: clanschneerabe@aol.com

5th Raven Stoop Cluster,
Beta Galaxy,
"The Wind Riders"
Mirko Nottelmann
Moorkamp 3
25436 Uetersen
Tel.: 04122/7922

Steel Viper

4th Viper Guards
"The Deadly Venom"
Dominik Speidel
Pfingstanger 2
37412 Herzberg
Tel.: 05521/3055
email: white.raven@t-online.de
homepage: home.t-online.de/home/white.raven

Blood Spirit

Omega Galaxy,
79th Blood Hussars
Olaf Heins
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
email: olaf_heins@t-online.de

Chapterranking

Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Platz	Chapter	Haus	Verein	Punkte	Kämpfe
1	Bloodhunter	Steiner	MechForce	10	1
2	Hamburg Husaren	Söldner	MechForce	5	2
3	Death Commandos	Liao	MechForce	-5	1

Chapterrangliste Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

Platz	Chapter	Haus	Verein	Punkte	Kämpfe
1	Eagle of Atreus	Marik	MechForce	10	1
	Death Bringer	Gray Death Legion	MechForce	10	1
2	Killing Shadows	Wolf's Dragoons	MechForce	-5	1
	Jaffray's Hussars	Söldner	MechForce	-5	1

Chapterrangliste Clan

Platz	Chapter	Clan	Verein	Punkte	Kämpfe
1	The Black Bears	Ghost Bear	MechForce	10	1
	The Lone Wolves	Wolf-in-exile	Sternenbund	10	1
	The Red Death	Wolf	MechForce	10	1
2	Guardians of the prophecy	Coyote	MechForce	5	2
	The Steel Bears	Ghost Bear	MechForce	5	2
3	The Third Eye	Nova Cat	MechForce	-5	1
	The Blood Hussars	Blood Spirit	MechForce	-5	1
	The Talons	Jade Falcon	MechForce	-5	1



Neue Mechs

Als neue Mechs werden in dieser Ausgabe ebenfalls wieder Modelle aus einem bisher nicht in Deutsch erschienenen Field Manual vorgestellt. Alle Mechs in dieser Terra Post sind somit Level 2 und offiziell spielbar.

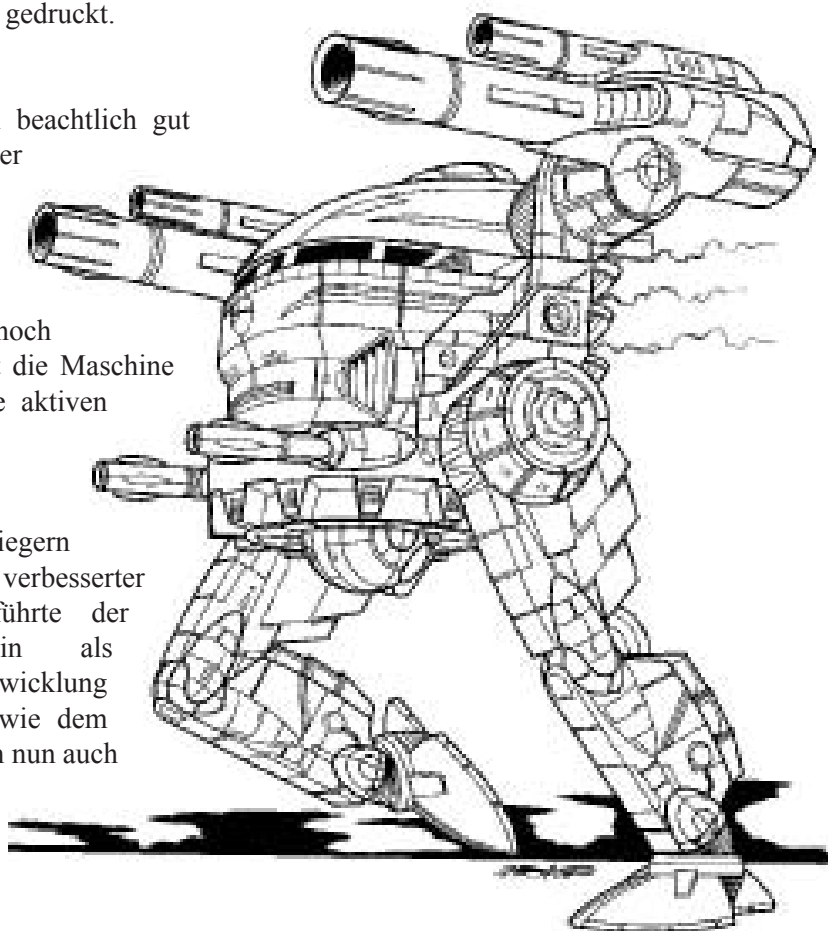
Ich stelle übrigens auch gerne Eigenbauten von euch vor, ich müßte nur mal wieder welche bekommen. Am liebsten wären mir die Mechdateien im Drawing Board oder Heavy Metal Pro Format, dazu noch einen kurzen Text und die Modelle werden gedruckt.

Enforcer III - 6T

Für einen mittelschweren Mech beachtlich gut gepanzert und bewaffnet, stellt der Enforcer in seiner mittlerweile 3. Überarbeitung das Arbeitspferd der Vereinigten Sonnen dar. Damit war er auch erste Wahl für die Ausstattung mit dem neuen Zielsystem. Bisher noch recht selten im Feld zu finden, hält die Maschine jedoch recht schnell Einzug in die aktiven Truppen der AFFS.

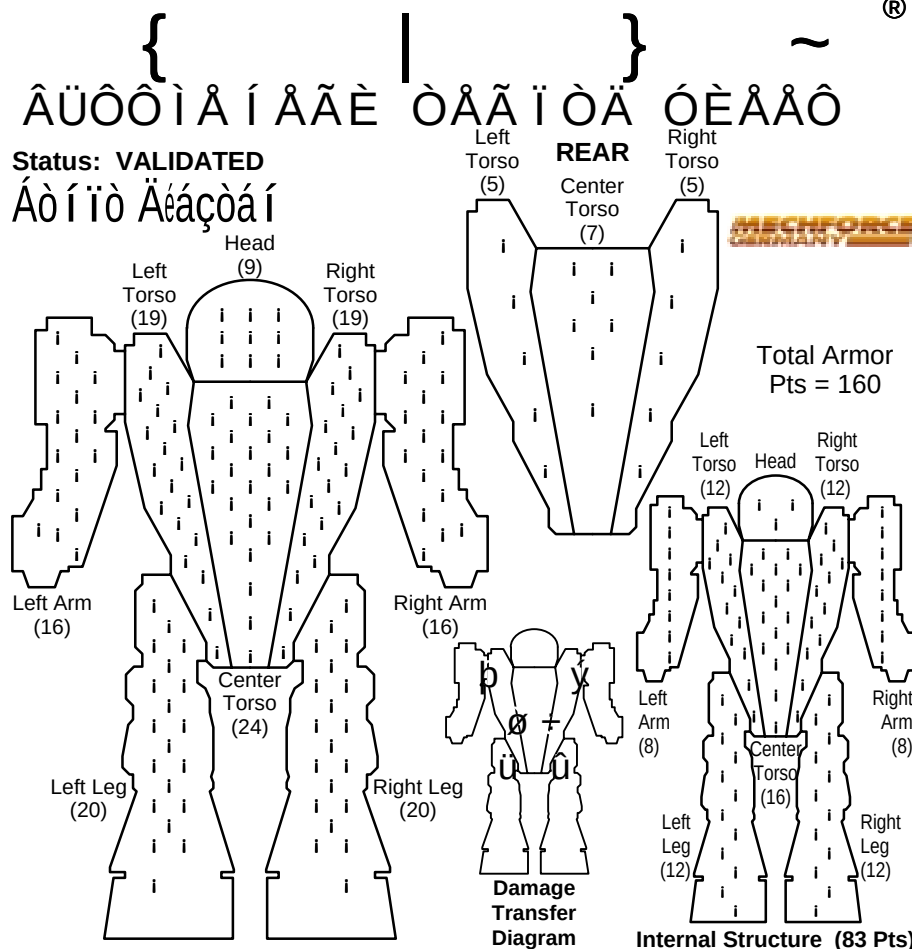
JagerMech - F

Bisher von den meisten Mechkriegern eher belächelt und seiner Aufgabe als verbesserter Rifleman nie nachgekommen, führte der JagerMech ein Schattendasein als Flugabwehrmaschine. Mit der Entwicklung der neuen Rotary Autocannons sowie dem Targeting Computer muß man jedoch nun auch mit dieser Maschine rechnen. Der eine oder andere wird sich noch wundern, wenn er diesem neuen Typ zu nahe kommt.



Templar

Mit dem Templar stellen die Vereinigten Sonnen endlich ihren ersten OmniMech vor. Für viele wegen des hervorragenden Rufes des NAIS unverständlich, setzten die Führer der Vereinigten Sonnen lange Zeit aus ökonomischen Gründen auf konventionelle Mechs, da man die Forschungsgelder für verschwendet ansah. Das Ergebnis des jahrelangen Streits ist jedoch in allen Konfigurationen mehr als beachtlich und kann ohne größere Schwierigkeiten auch mit den Clanmechs der gleichen Gewichtsklasse mithalten.



Type: **Enforcer III ENF-6T**
 Mass: **50 tons**
 Movement Points: Tech, Config. & Level:
 Walking: **5** Inner Sphere
 Running: **8** Biped 'Mech
 Jumping: **5** Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)
 Qty Type Loc Ht Dmg Min Sht Med Lng
 1 Gauss Rifle RA 1 15 2 7 15 22
 1 ER Medium Laser CT 5 5 - 4 8 12
 1 Targeting Computer

Ammo Type: Rounds: BV:
 Gauss Rifle 16 149

Total Heat Sinks: 10 Double (20)

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
 Weapon Heat: **(6)**

Name: _____
 Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

Shutdown

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

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

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

Center Torso

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

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Targeting Computer
- Targeting Computer
- Targeting Computer

Left Leg

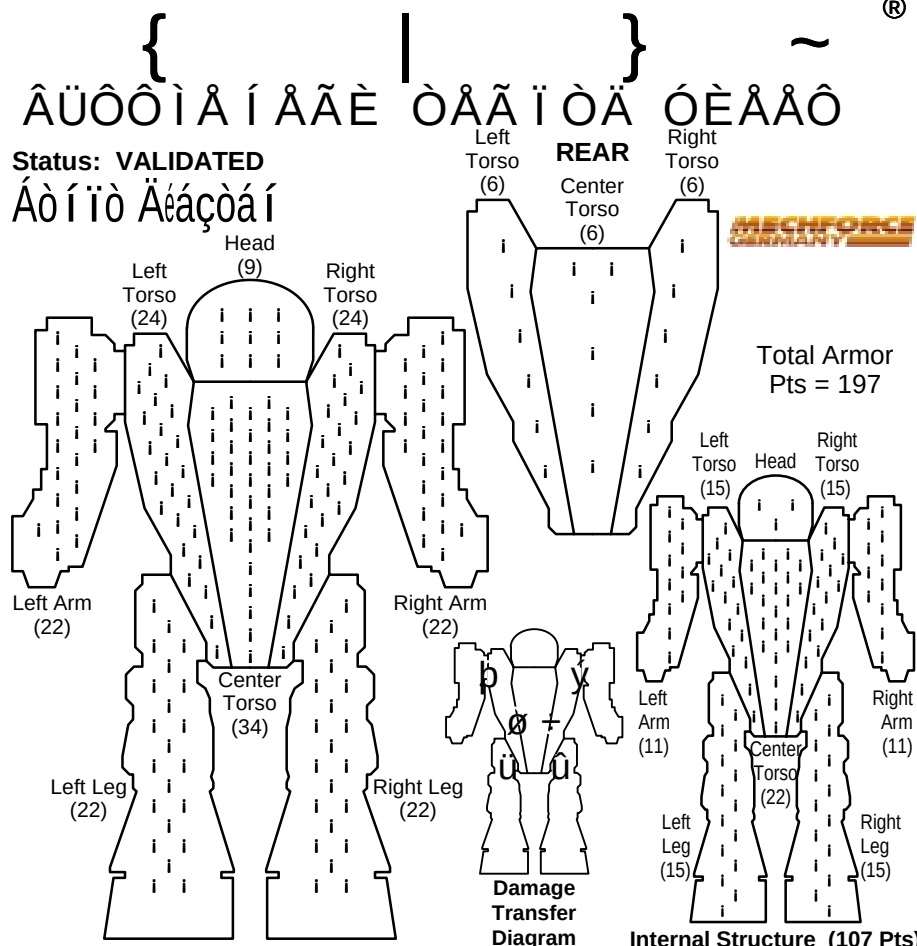
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

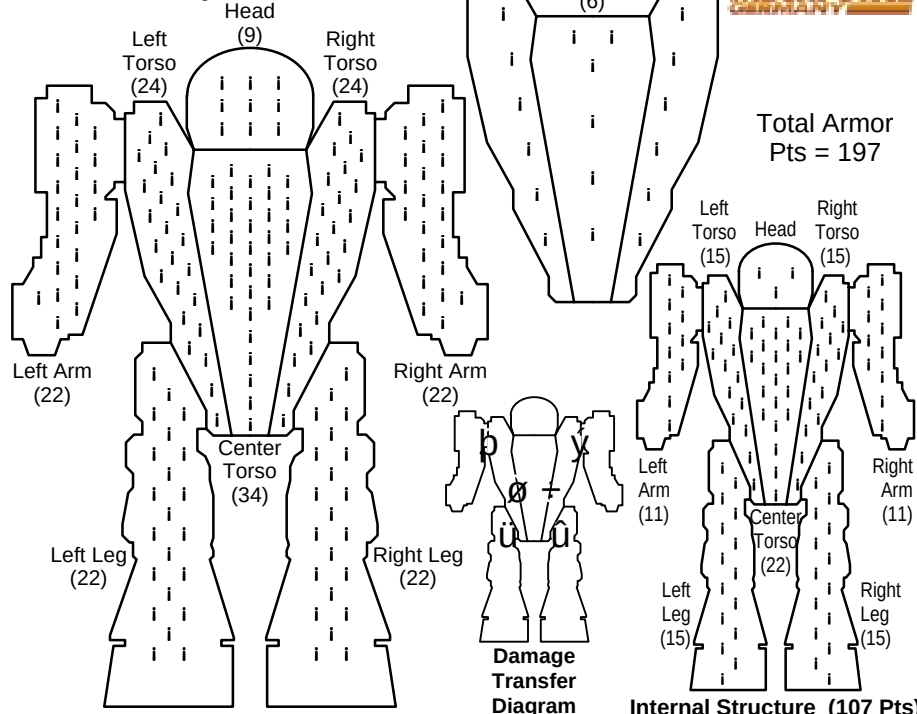
Engine Hits i i i
Gyro Hits i i
Sensor Hits i i
Life Support i

Battle Value: **1.614**
 Weapon Value: **999 / 999**
 Cost, C-Bills: **8.525.000**



Status: **VALIDATED**

Àòíìò Äéáçóáí



Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- 1-3 Rotary AC/5
- Rotary AC/5
- Rotary AC/5
- Rotary AC/5
- 1 Rotary AC/5
- 2 Rotary AC/5
- 4-6 Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Guardian ECM
- Guardian ECM
- Ammo (RAC/5) 20
- Ammo (RAC/5) 20
- Ammo (RAC/5) 20
- 4-6 Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- CASE

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

Head

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

Center Torso

- 1-3 XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- 1 Gyro
- 2 XL Engine
- 3 XL Engine
- 4-6 XL Engine
- Medium Pulse Laser
- Medium Pulse Laser

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

Battle Value: **1.562**
Weapon Value: **2.385 / 2.385**
Cost, C-Bills: **13.715.034**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- 1-3 Rotary AC/5
- Rotary AC/5
- Rotary AC/5
- Rotary AC/5
- 1 Rotary AC/5
- 2 Rotary AC/5
- 4-6 Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- 1 Targeting Computer
- Targeting Computer
- Targeting Computer
- Targeting Computer
- Targeting Computer

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

®

§ Í äãë Äáôá

Type: **JagerMech JM-7**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped 'Mech

Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Rotary AC/5	RA	1	5	-	5	10	15
1	Rotary AC/5	LA	1	5	-	5	10	15
1	Guardian ECM	LT	0	-	-	-	-	6
2	Medium Pulse Laser	CT	4	6	-	2	4	6
1	Targeting Computer							

Ammo Type:	Rounds:	BV:
Rotary AC/5	80	139

Total Heat Sinks: **12 Double (24)**

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(20)

× àòèéìò Äáôá

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

Èááò Óááíà

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

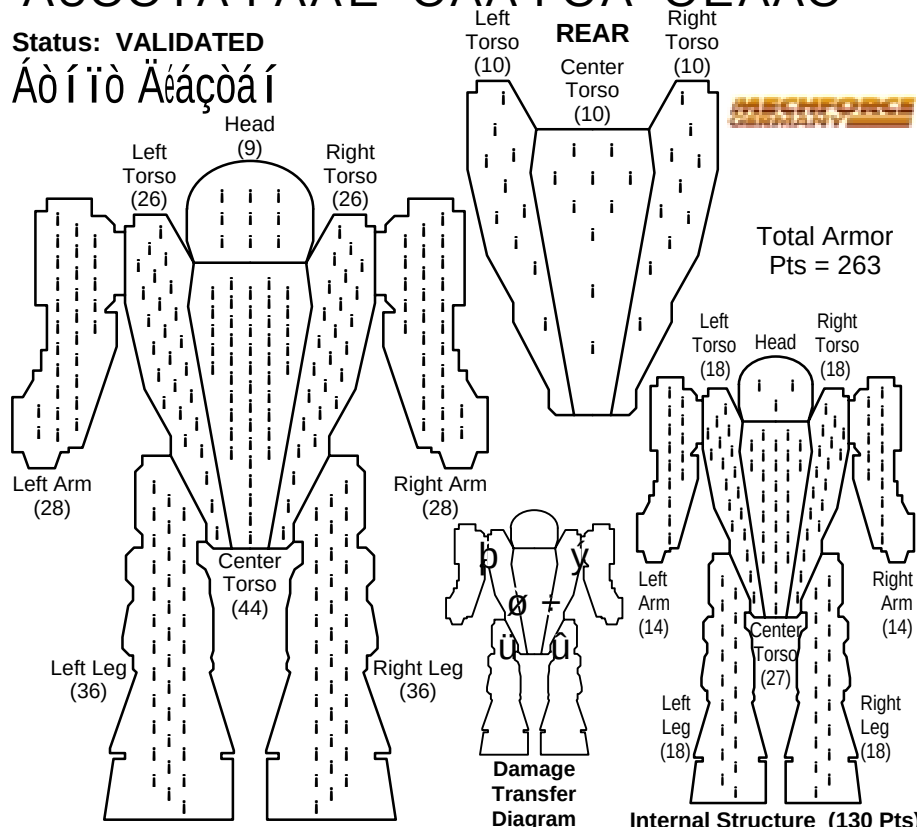
®

{ | } ~

ÄÜÖÔÏÄÍÄÄÈ ÒÄÄÏÒÄ ÓÈÄÄÖ

Status: **VALIDATED**

ÄÒÍÒ Äéäçöáí



Total Armor
Pts = 263

Internal Structure (130 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
2, Upper Arm Actuator
1-3 3, Double Heat Sink
4, Double Heat Sink
5, Double Heat Sink
6, Large Pulse Laser
1, Large Pulse Laser
2, Medium Pulse Laser
4-6 3, Endo Steel
4, Endo Steel
5, Endo Steel
6, Endo Steel

Left Torso

- 1, XL Engine
2, XL Engine
3, XL Engine
1-3 4, Targeting Computer
5, Targeting Computer
6, Targeting Computer
1, Targeting Computer
2, Targeting Computer
4-6 3, Targeting Computer
4, Targeting Computer
5, Endo Steel
6, Endo Steel

Left Leg

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

ÄÒÉÉÄÄÏ ÈÉÖ ÓÄÄÏÄ

Head

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

Center Torso

- 1-3 1, XL Engine
2, XL Engine
3, XL Engine
4, Gyro
5, Gyro
6, Gyro
1, Gyro
2, XL Engine
3, XL Engine
4-6 4, XL Engine
5, ER Medium Laser
6, ER Medium Laser

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

Battle Value: **1.770**

Weapon Value: **3.601 / 3.470**

Cost, C-Bills: **25.338.449**

Right Arm

- 1, Shoulder
2, Upper Arm Actuator
1-3 3, Gauss Rifle
4, Gauss Rifle
5, Gauss Rifle
6, Gauss Rifle
1, Gauss Rifle
2, Gauss Rifle
3, Gauss Rifle
4-6 4, Endo Steel
5, Roll Again
6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
2, XL Engine
3, XL Engine
1-3 4, Streak SRM 4
5, Ammo (Streak 4) 25
6, Ammo (Gauss) 8
1, Ammo (Gauss) 8
2, Endo Steel
3, Endo Steel
4-6 4, CASE
5, Roll Again
6, Roll Again

Right Leg

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

§ Í ääè Ääöä

Type: **Templar TLR1-O**

Mass: **85 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped OmniMech

Level 2 / 3025

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Gauss Rifle	RA	1	15	2	7	15	22
1	Large Pulse Laser	LA	10	9	-	3	7	10
1	Medium Pulse Laser	LA	4	6	-	2	4	6
1	Streak SRM 4	RT	3	2/hit	-	3	6	9
2	ER Medium Laser	CT	5	5	-	4	8	12
1	Targeting Computer							

Ammo Type:	Rounds:	BV:
Gauss Rifle	16	83
Streak SRM 4	25	8

Total Heat Sinks: 14 Double (28)

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(28)

×äòèèò Ääöä

Name: _____

Gunnery Skill: _____

Piloting Skill: _____

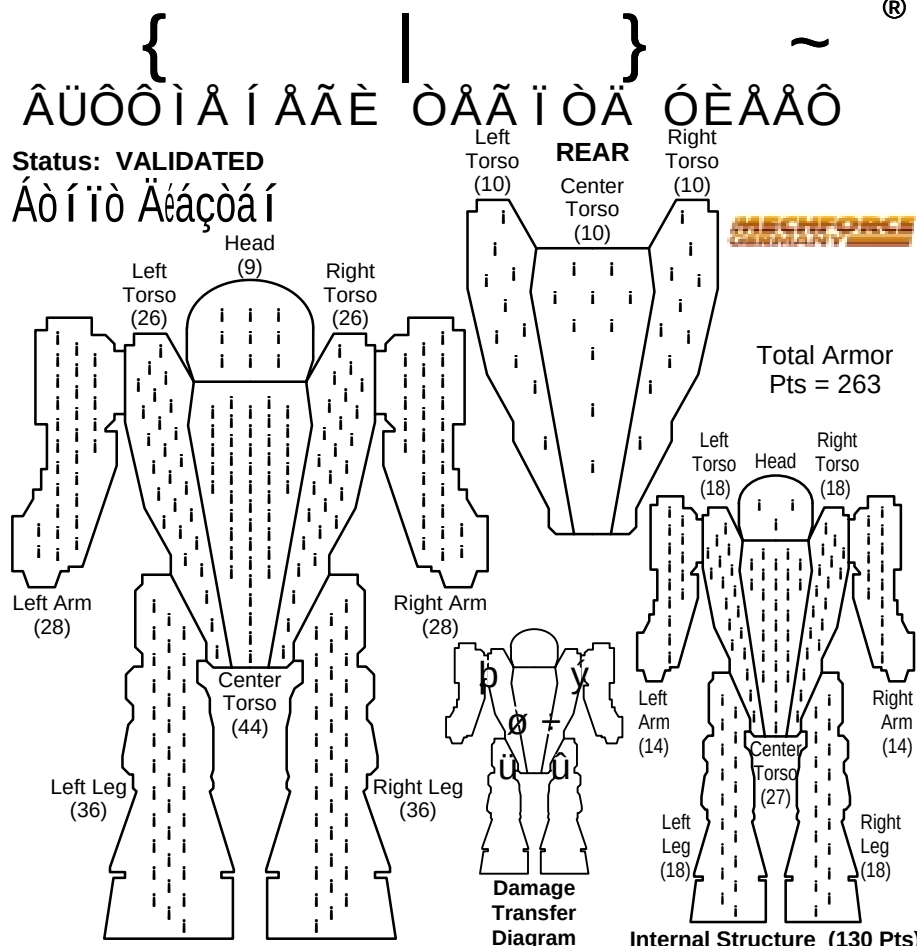
Hits Taken

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead

Consciousness #

Èäáo Óäáíä

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



§ Í ääë Ääöä

Type: **Templar TLR1-OA**

Mass: **85 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4** Inner Sphere

Running: **6** Biped OmniMech

Jumping: **4** Level 2 / 3025

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Ultra AC/10	RA	4	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 6	RA	4	2/hit	-	3	6	9
1	ER PPC	LA	15	10	-	7	14	23
1	Guardian ECM	CT	0	-	-	-	-	6
1	Targeting Computer							

Ammo Type: Rounds: BV:

Ultra AC/10 30 142

Streak SRM 6 15 18

Total Heat Sinks: **14 Double (28)**

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: **(27)**

× äöëèìò Ääöä

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

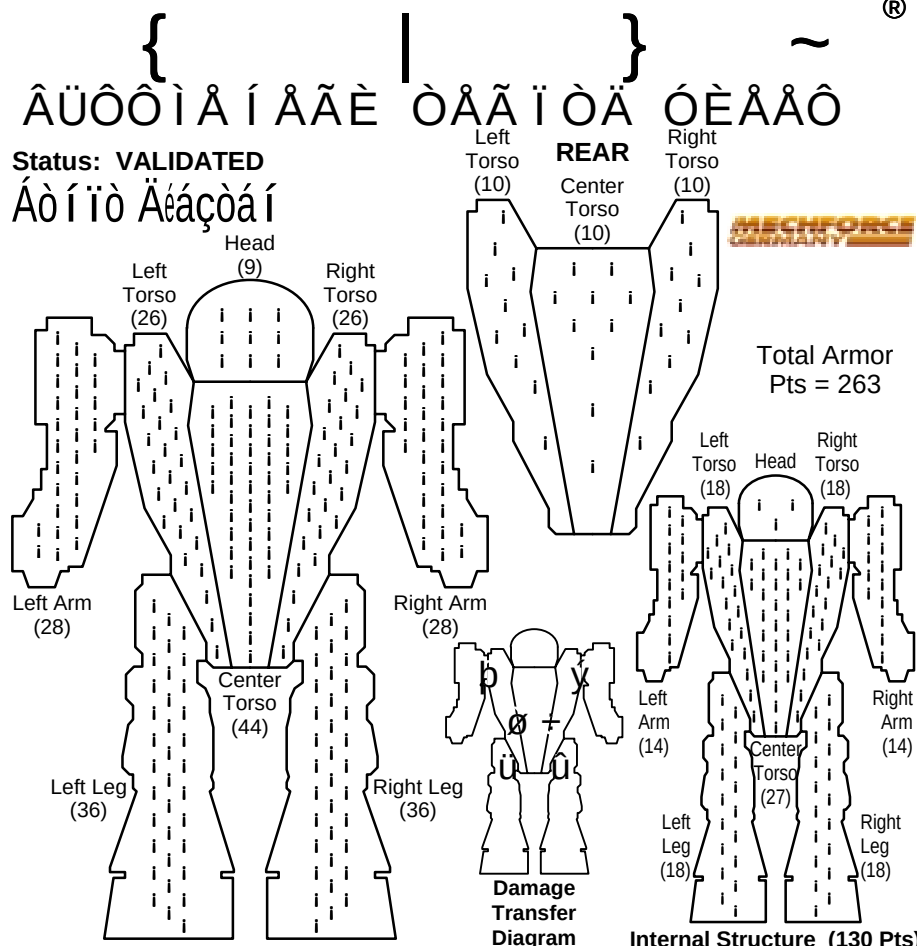
Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Èääö Óäääìä

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

Äöëëääì Èéö Óäääìä

Left Arm 1, Shoulder 2, Upper Arm Actuator 1-3, Double Heat Sink 4, Double Heat Sink 5, Double Heat Sink 6, ER PPC 1, ER PPC 2, ER PPC 4-6, Endo Steel 4, Endo Steel 5, Endo Steel 6, Endo Steel Left Torso 1, XL Engine 2, XL Engine 3, XL Engine 1-3, Jump Jet 4, Jump Jet 5, Jump Jet 6, Targeting Computer 1, Targeting Computer 2, Targeting Computer 4-6, Targeting Computer 4, Targeting Computer 5, Endo Steel 6, Endo Steel Left Leg 1, Hip 2, Upper Leg Actuator 3, Lower Leg Actuator 4, Foot Actuator 5, Endo Steel 6, Endo Steel	Head 1, Life Support 2, Sensors 3, Cockpit 4, Endo Steel 5, Sensors 6, Life Support Center Torso 1, XL Engine 2, XL Engine 3, XL Engine 1-3, Gyro 4, Gyro 5, Gyro 6, Gyro 1, Gyro 2, XL Engine 3, XL Engine 4-6, XL Engine 5, Guardian ECM 6, Guardian ECM Engine Hits i i i Gyro Hits i i Sensor Hits i i Life Support i Battle Value: 2.047 Weapon Value: 2.676 / 2.486 Cost, C-Bills: 26.270.387	Right Arm 1, Shoulder 2, Upper Arm Actuator 1-3, Ultra AC/10 4, Ultra AC/10 5, Ultra AC/10 6, Ultra AC/10 1, Ultra AC/10 2, Ultra AC/10 3, Ultra AC/10 4-6, Streak SRM 6 5, Streak SRM 6 6, Endo Steel Right Torso 1, XL Engine 2, XL Engine 3, XL Engine 1-3, Jump Jet 4, Jump Jet 5, Jump Jet 6, Ammo (Ult AC/10) 10 1, Ammo (Ult AC/10) 10 2, Ammo (Ult AC/10) 10 3, Ammo (Streak 6) 15 4-6, Endo Steel 4, Endo Steel 5, Endo Steel 6, CASE Right Leg 1, Hip 2, Upper Leg Actuator 3, Lower Leg Actuator 4, Foot Actuator 5, Endo Steel 6, Endo Steel
--	--	--



Left Arm			Head			Right Arm		
1,	Shoulder		1,	Life Support		1,	Shoulder	
2,	Upper Arm Actuator		2,	Sensors		2,	Upper Arm Actuator	
3,	Double Heat Sink		3,	Cockpit		3,	Rotary AC/2	
4,	Double Heat Sink		4,	Endo Steel		4,	Rotary AC/2	
5,	Double Heat Sink		5,	Sensors		5,	Rotary AC/2	
6,	ER PPC		6,	Life Support		6,	Rotary AC/2	
1,	ER PPC					1,	Rotary AC/2	
2,	ER PPC					2,	Rotary AC/2	
3,	Endo Steel					3,	Rotary AC/2	
4,	Endo Steel					4,	Rotary AC/2	
5,	Endo Steel					5,	Rotary AC/2	
6,	Endo Steel					6,	Endo Steel	
Left Torso			Center Torso			Right Torso		
1,	XL Engine		1,	XL Engine		1,	XL Engine	
2,	XL Engine		2,	XL Engine		2,	XL Engine	
3,	XL Engine		3,	XL Engine		3,	XL Engine	
4,	Double Heat Sink		4,	Gyro		4,	Double Heat Sink	
5,	Double Heat Sink		5,	Gyro		5,	Double Heat Sink	
6,	Double Heat Sink		6,	Gyro		6,	Double Heat Sink	
1,	Double Heat Sink		1,	Gyro		1,	Ammo (RAC/2) 45	
2,	Double Heat Sink		2,	XL Engine		2,	Ammo (RAC/2) 45	
3,	Double Heat Sink		3,	XL Engine		3,	Ammo (RAC/2) 45	
4,	Endo Steel		4,	XL Engine		4,	Endo Steel	
5,	Endo Steel		5,	ER Medium Laser		5,	Endo Steel	
6,	Roll Again		6,	ER Medium Laser		6,	CASE	
Left Leg			Right Leg					
1,	Hip		1,	Hip				
2,	Upper Leg Actuator		2,	Upper Leg Actuator				
3,	Lower Leg Actuator		3,	Lower Leg Actuator				
4,	Foot Actuator		4,	Foot Actuator				
5,	Endo Steel		5,	Endo Steel				
6,	Endo Steel		6,	Endo Steel				

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

Battle Value: 1.451
Weapon Value: 2.384 / 2.384
Cost, C-Bills: 25.484.137

§ Í äãë Äáôá

Type: **Templar TLR1-OB**
Mass: **85 tons**
Movement Points: Tech, Config. & Level:
Walking: **4** Inner Sphere
Running: **6** Biped OmniMech
Jumping: **0** Level 2 / 3025

Weapons Inventory: (hexes)
Qty Type Loc Ht Dmg Min Sht Med Lng
3 Rotary AC/2 RA 1 2 - 6 12 18
1 ER PPC LA 15 10 - 7 14 23
2 ER Medium Laser CT 5 5 - 4 8 12

Ammo Type: Rotary AC/2
Rounds: 135
BV: 50

Total Heat Sinks: 17 Double (34)

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: (43)

× áòèíò Äáôá

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____
Hits Taken
Consciousness #

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead

Éääó Óááíä

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