

Ausgabe 10

Verkaufspreis DM 5,00

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo MechForceler!

Nachdem in der letzten Ausgabe die Schließung von FASA bekanntgegeben wurde, wollt ihr nun natürlich mit Recht wissen, wie es mit uns und eurem Lieblingsspiel weitergeht. Dazu kann ich im Augenblick zwei Dinge sagen:

Zuerst einmal die offizielle Seite - wie von WizKids und FanPro verlautet, wird BattleTech auf jeden Fall weiterlaufen, allerdings mit, so wie es derzeit aussieht, größeren Änderungen. Das Spielsystem, so wie wir es kennen, wird höchstwahrscheinlich durch eine BattleTech / MageKnight - Kreuzung ersetzt werden. Das ganze nimmt schon konkrete Formen an, die ersten Figuren werden für den Ratcon oder die Spiel in diesem Jahr erwartet. Produkte wird es frühestens im nächsten Jahr geben.

Auch die Timeline wird einschneidende Veränderungen mitmachen. Zuerst einmal erscheinen alle bisher angekündigten Bücher, zusätzlich wird es wahrscheinlich deutsche Autoren geben (das erste geplante Buch von Peter Heid wird seit geraumer Zeit bei Heyne gelistet). Weiterhin ist von einem Split der Timeline, ähnlich wie bei StarTrek die Rede, um die, im Gegensatz zum Spiel, extrem erfolgreichen Romane vielseitig fortsetzen zu können. Infos zu den angesprochenen Punkten findet ihr im Chatmitschnitt und im Interview mit Werner Fuchs, die beide in dieser Terra Post zu finden sind.

Die MechForce macht natürlich auch auf jeden Fall weiter - solange es Fans gibt, die uns unterstützen, wird der Verein bestehen bleiben. Aktuelle Infos zu BattleTech werdet ihr wie immer bei uns bekommen.

Dann noch etwas in eigener Sache: Mein Aufruf in der letzten TP, dass wir einen neuen Chefredakteur suchen, ist mal wieder ungehört verschallt. Aber immerhin habe ich für diese Ausgabe soviel Material erhalten, wie schon lange nicht mehr. Wenn das weiterhin so klappt, könnte ich mich auch überreden lassen, noch ein paar Ausgaben zu produzieren.

Aber wie gesagt, in nächster Zeit würde ich gerne jemand anderen mit der Erstellung betrauen, ich erwarte ja auch garnicht, dass sofort von Null auf hundert eine komplett neue Crew zur Verfügung steht. Also, wer meint, dass er geeignet ist, setze sich doch bitte mit mir oder jemand anderem aus dem Vorstand in Verbindung.

Nun aber auf jeden Fall viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht euch,

Christian Waidner

www.mechforce.de

News - Forum - Chat - Downloads - Links - und mehr...



Inhaltsverzeichnis

Interna		Infos	
Vorwort	2	Interview mit Werner Fuchs	26
Impressum	3	Chatlog mit Loren Coleman	42
Vereinsadressen	4		
Adressen der Akademien	5	Regeln	
Akademieabsolventen	7	Pulse Auto Cannon	20
Spielcenter der MechForce	8	Zugelassene Varianten	22
Neuer Vorstand	23	Kampagnenvorschlag	39
Neues Vereinslogo	24		
Chapterliste	33	Fiction	
Chapterrangliste	38	Das Ende der Vernunft	10
Mitgliedsantrag	50	Valerian Kaminski	27
		Sternenbundpanzerplatten	46
News & Reviews		Mechs	
Newsticker	25	Bumblebee	48
Rezension: FM Periphery	30	Ogre	49
Rezension: BMR revised	31		
Regeln			
Neues Equipment für die Peripherie	45		

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.

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

BattleTech Rätsel, zugelassene Varianten - Björn Drewes

P.A.C. - Robert Witte

Valerian Kaminski - Michael Brockhaus

Kampagnensystem - Johann Haderer

Sternenbundpanzerplatten - Markus Kerlin

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 4.6.2001

© MechForce Germany 2001



Anschrift des Vereins



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

Vereinsadressen

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:

Malte Tombers
Forbacher Str. 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtombers@mechforce.de

Repräsentant für Österreich

Johann Haderer
Pater-Theresius-Siedlung 18
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com

stellv. Repräsentant für Österreich

Heribert Jüly
Satzgasse 9
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)676/7094898
email: massiv@crosswinds.net

Projektleiter:

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

Öffentlichkeitsarbeit:

(zurzeit vertreten durch den
Vorsitzenden, da Frank Siewert
zurücktrat)

stellv. Repräsentant für Österreich

Mario Fletzberger
Schloßparksiedlung 6
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)2230/3631



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
email: michael.gerhard.ulrich.rieck@t-online.de

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

Haus Kurita

Marco Sommermann
Hurterstr. 18
45144 Essen
Tel.: 0201/8140867

Haus Marik

Roger 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

Kell Hounds

Daniel Albrecht
Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de

Oliver Senkel
Lendsburger Landstr. 41
24113 Kiel
Tel.: 0431/6476434

Söldnerakademie

Andre Füssel
Herman Löns Str. 2
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.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

Malte Tombers
Forbacher Straße 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtombers@gemstar-ebook.de

**Clan Blood Spirit**

Olaf Heins
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
Fax.: 040/72811058
email: akademie@bloodspirit.de
homepage: www.bloodspirit.de

Ronny Nätsch
Benebeker Chaussee 124
24848 Kropp

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 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: mtombers@gemstar-ebook.de

Clan Hell's Horses

Falk Kalamorz
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

Clan Ice Hellion

Michael Wandrei
Schützenwall 51
24114 Kiel
Tel.: 0431/6613242
email: tankster@babylon6.de

Johann Haderer
Pater-Theresius-Sdlg. 18
A-2433 Margareten am Moos
Tel.: (+43)2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com

Clan Jade Falcon

Heribert Jüly
Satzgasse 9
A - 2433 Margarethen/M.
Österreich
Tel.: 0043/676/7094898
email: massiv@crosswinds.net

Daniel Albrecht
Bülówstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.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 Smoke Jaguar

Michael Rieck
Kampstr. 6
41564 Kaarst
email: michael.gerhard.ulrich.rieck@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

Clan Star Adder

Marco Sommermann
Hurterstr. 18
45144 Essen
Tel.: 0201/8140867

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



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
Ingolf Tews	68	Leutnant	Wolf's Dragoons	3058
Arne Jürgensen	56	Leutnant	Söldner	3058
Mirko Nottelmann	56	Leutnant	Söldner	3058
Thorsten Reisdorf	72	Leutnant	Wolf's Dragoons	3058
Paul Heinrich	93	Leutnant	Wolf's Dragoons	3058
Andreas Dommen	55	StarCommander	Snow Ravem	Clan
Michael Brockhaus	51	1st Leutnant	Steiner	3028
Michael Brockhaus	51	StarCommander	Ghost Bear	Clan
Roger Witte	62	StarCaptain	Nova Cat	Clan
Jens Brouwer	63	Leutnant	Söldner	3028
Dustin Bracker	58	Kompanieführer	Gray Death Legion	3058
Stefan Plagwitz	66	StarCommander	Snow Raven	Clan



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.

Weitere Spielkontakte können euch auch die Akademieleiter vermitteln. Fragt' einfach mal nach.

Das Drachenei

Lübecker Strasse 127

22087 Hamburg

Tel: 040 - 227 86 28

Homepage: www.drachenei.de

Termin: jeder letzte Freitag im Monat

Turniere: entsprechend der Aushänge entnehmen.

JFH "Die Burg"

Friedrich-Wilhelm-Platz 11

12161 Berlin

Homepage: www.nexus.phantasia.org

Termin: jeden 2ten Sonntag ab 15 Uhr (siehe HP)

Kontaktperson:

Dirk Zelwis

030 / 453 19 77

Albertkeller

Schottenfelddgasse 65

1070 Wien

Österreich

Termin: jeden ersten Sonntag im Monat, 12 Uhr

Kontaktperson:

Johann Haderer

Pater-Theresius-Siedlung 18

A-2433 Margarethen am Moos

Tel.: (+43)2230/3656

email: jhaderer@hotmail.com

Gandalph/Kiel

Schloßstr. 16 - 18

24103 Kiel

Homepage: www.gandalph.de

Termin: einmal im Monat am Samstag findet (genauer Termin immer rechtzeitig im Board) von 11:00 - 16:00 eine Battletech Session statt

Kontaktperson:

Michael Wandrei

email: tankster@babylon6.de

und

Daniel Albrecht

Tel. 0431/8866620

eMail : SC@Kelsor.de

Spieletreffs

Auenland

Gutenbergstr. 38

44139 Dortmund

Tel.: 0231-529855

FAX: 0231-529859

email: mail@auenland.de

Programm: Hier findet regelmäßig ein wöchentlicher Donnerstags-Treff statt. Jeden Donnerstag ca. ab 15 Uhr finden sich nach und nach immer mehr BT-Spieler ein und würfeln bis wir um 20 Uhr den Laden schließen. Also schaut mal vorbei...

Kontaktperson:

André Bronswijk vom Auenland



Staralm (Pizzatreff)

Ludwigstr. 20
87600 Kaufbeuren

Programm: Hier findet jeden Sonntag ab 14:00 Uhr und jeden Mittwoch ab 18:00 Uhr Battletech auf die einzig wahre harte Tour: nach Solaris VII Regeln. Sonntags Ligaspiele, Mittwochs: Gestampfe, Teamkämpfe usw. Kein Verein, keine Verpflichtungen, einfach mal vorbeikucken. Information dazu findet ihr unter www.solarisvii.de

Kontaktperson:

Mike und weitere durchschnittlich 20 BT-Fans
email: Mike_Mage@hotmail.com

Haus der Fantasie

Borgweg 14
22303 Hamburg
Tel/Fax.: 040 - 279 20 85
Homepage: www.hdf-ff.de

Programm: Hier findet regelmäßig BT statt. Im speziellen zahlreiche Szenarien. Siehe einfach auf die HP bzw. in den Aushang.

Kontaktperson:

Camo vom HDF

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1
63741 Aschaffenburg

Programm: Hier findet jeden Donnerstag ab 18 Uhr bis 24 Uhr+ i.d.R. eine 3062er Kampagne statt

Kontaktperson:

Michael Kullmann
Kinzigstr. 16
63741 Aschaffenburg
Tel.: 06021/920561
email: cpt.ultra@gmx.net

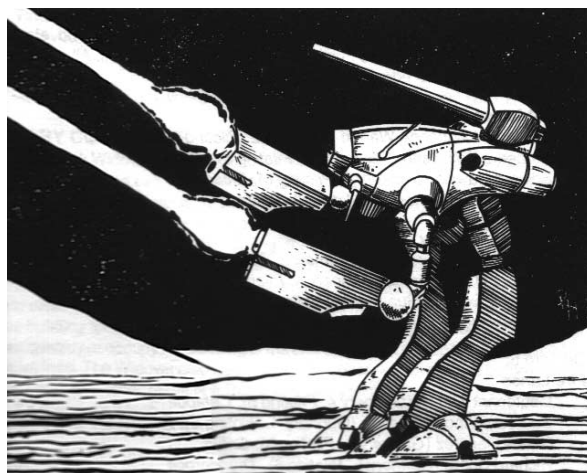
Gamers Guide

Stifstraße 21
44135 Dortmund
Tel/Fax.: 040 - 279 20 85
Homepage: www.hdf-ff.de

Programm: Hier findet jeden Freitag ab 17Uhr was statt? Natürlich BattleTech!!

Kontaktperson:

Alexander Schölling
Neckarstr. 10
58097 Hagen
Tel.: 0177/5787175
email: schoelling@operamail.com





Das Ende der Vernunft - Teil 3

Die Luft war stickig und verbraucht. Das schummerige Rotlicht und das schwache Glühen von unzähligen Statusleuchten und einigen Monitoren erzeugte in der engen Kanzel ein diffuses Licht. Viel konnte man sowieso nicht erkennen, da alles, was nicht Niet- und Nagelfest war, wild hin und her geworfen wurde. Das Brüllen der Turbinen machte eine normale Unterhaltung völlig unmöglich. Fest angeschnallt saß Marco Sentill in seinem Kommandantensessel und starrte durch die Winkelspiegel hinaus, während sein schwerer Schwebepanzer zügig über das unebene Land schwirrte und dabei bockte wie ein Pferd, das zum ersten Mal einen Sattel aufgesetzt bekam. Aber im Gegensatz, zu dem Gefecht vor ein paar Stunden, war es geradezu beschaulich ruhig.

„Wer zu schnell ist, stirbt zuerst“, brummte er vor sich hin.

„Was meinst du?“ hörte er seinen Fahrer Steven Mallesch fragen.

„Nichts, hab nur laut gedacht“, antwortete Marco und veränderte leicht seine Sitzposition, um besser sehen zu können. Ein kleiner Baum kam in sein Blickfeld.

„He Steven, pass auf den Baum auf.“ Ein leichter Ruck, nicht viel stärker als bei einem Schlagloch, und der Baum war nicht mehr zu sehen.

„Zu spät!“ hörte er die Antwort in seinen Kopfhörern, und er konnte förmlich sehen, wie Steven grinste.

„Paß das nächste Mal ein bißchen mehr auf“, knurrte Marco ihn an. Nicht daß das Bäumchen irgendwelche Schäden angerichtet haben könnte. Da mußte schon ein ganz anderes Kaliber her. Aber es war das einzige höhere Gestrüpp in einem Umkreis von mehreren Metern gewesen. Und das zu treffen, zeugte doch von einer gewissen Gleichgültigkeit.

„Glaubst du wirklich, daß mich so ein kleines bißchen Grünzeug jetzt noch interessiert? Nachdem wir fast in die Luft geflogen sind!? Wohl kaum!“, schnarrte Stevens Stimme in seinen Kopfhörern. „Auch wahr“, dachte Marco, und ließ das Gefecht noch mal vor seinem inneren Auge Revue passieren.

Nach der Schlacht am Bergpaß, wo sie den *Katamaran* verloren hatten, waren sie den schnell nachsetzenden Mechs gefolgt und prompt in einen Hinterhalt gelaufen. Kein sonderlich überlegter oder stark befestigter, aber doch ein Hinterhalt.

Die flüchtenden Mechs der Miliz hatten sich, so schnell sie konnten, zurückgezogen und waren dann auf einmal von der Bildfläche verschwunden. In Wirklichkeit waren sie aber nur hinter hastig errichteten Barrikaden aus Bauschutt und Metallschrott in Deckung gegangen und bestrichen von dort die drei angreifenden Mechs mit konzentriertem Raketen- und Laserfeuer. Gleichzeitig feuerte von der Seite Infanterie Raketen aus KSR-Werfern und eingegrabene Schwebler mit ihren Lasern.

Marco war mit seinem Panzer immer dicht hinter den Mechs geblieben, um im Bedarfsfall eingreifen zu können. Doch diesmal war er zu nah. Ihre Mechs zogen sich schon zurück, nachdem sie mitbekommen hatten, in was sie da hineingeraten waren, als er nichtsahnend mit voller Fahrt an ihnen vorbeischoß. Mit einem Mal war Marcos Panzer das einzige Fahrzeug vor den feindlichen Linien. Im wilden Zickzack waren sie zwischen den zuckenden Lasern hin- und hergefahren, verzweifelt eine Möglichkeit zur Flucht suchend, während links und rechts vom ihnen Erdfontänen von Raketen in die Luft stiegen, die sie knapp verfehlt hatten. Dazu kamen noch einige Infanteristen mit Panzerfäusten. Diese Waffen waren zwar so alt, daß Marco noch nie zuvor eine in Aktion gesehen hatte, doch sie hatten gegenüber den Raketen einen Vorteil: Sie hinterließen keine verräterischen Rauchspuren. Wenn man nicht permanent nach den Abschußwolken Ausschau hielt, war es zu spät. Und die sollte man erst mal von einem Panzer aus sehen, der einem zugekokstem Eichhörnchen gleich, mal hierhin und mal dorthin raste. Während sie noch hektisch nach einem Fluchtweg suchten, explodierte mit einem Mal alles um sie herum.

Ihre Mechs hatten sich einige hundert Meter zurückfallen lassen und reorganisiert. Nun belegten sie das ganze Gebiet mit einem alles vernichtenden Feuersturm aus Raketen. Glutrote Feuerbälle stiegen in die Luft, brennende Trümmer von Barrikaden und Mechs flogen umher und prasselten gegen ihre Panzerung. Fahrzeuge explodierten und Menschen wirbelten durch die Luft. Ein Geräusch wird er sein Leben lang nicht vergessen.

Als sie halsbrecherisch den Raketen- und Lasereinschlägen auswichen, erschien mit einem Mal eine Gestalt vor ihrem Panzer. Ehe Marco noch



einen Ausweichbefehl geben konnte, hatten sie ihn auch schon überfahren. Das war, vom Standpunkt der Gefechtsbereitschaft des Panzers an sich, nicht weiter schlimm. Doch diesmal gelangte der feindliche Soldat irgendwie vor eine der oben liegenden Ansaugöffnungen einer Turbine, die Luft für zwei der hinteren Hubpropeller lieferte. Der Aufprall und der Luftzug vor der Öffnung waren so stark, daß das Schutzgitter an der Ansaugöffnung herausgerissen wurde und mit dem Soldaten eingesogen wurde. Das Geräusch, als er von den Turbinenschaufeln zerfetzt wurde, war ekelerregend, ziemlich ähnlich dem Knirschen eines hakenden Getriebes.

Viel schlimmer war jedoch, daß dabei die Turbine beschädigt worden war und sich aufgrund der hohen Drehzahlen, und der plötzlichen Unwucht, in ihre Bestandteile zerlegte. Dabei nahm sie auch noch die von ihr belieferten Hubpropeller mit, die von Trümmerstücken zerfetzt wurden. Das Hinterteil sackte aufgrund der fehlenden Hubleistung rechts ab und schlug auf dem Boden auf. Die mächtigen Schubdüsen waren mit der Aufgabe überfordert, zu schieben *und* zu heben, so das sie schließlich mit ihrem Panzer in einem Krater endgültig liegenblieben.

So schnell er begann, so schnell hatte der Raketen-Angriff auch wieder aufgehört. Vor lauter Rauch war fast nichts mehr zu sehen. Die Barrikaden waren von dem Angriff praktisch in ihre Bestandteile zerlegt worden. Explodierte Schweber und Geländewagen lagen zerschlagen in ihren Stellungen oder standen einfach nur brennend in der Gegend. Tote Soldaten (oder vielmehr, das was von ihnen noch übrig geblieben war) lagen überall herum. Doch nun begann das Inferno erst richtig.

Mit einemmal stachen rote, grüne und blaue Bolzen aus purer Energie durch die Wand aus Staub und Rauch und fraßen sich in die Reste der drei MilizMechs, die sich gerade mühsam aufrappelten und scheinbar kaum noch imstande waren zu gehen.

Marco beobachtete einen übel zugerichteten *Dunkelfalke*, der kaum noch stehen konnte, als plötzlich



zwei grüne Strahlbahnen auf ihm einschlugen. Panzerung verflüssigte sich und rann in weißglühenden Strömen zu Boden. Mühsam hielt der Pilot seine arg mitgenommene Maschine auf den Beinen und gab scheinbar ziellos einen Schuß aus einem ihn noch verbliebenen schweren Laser ab, dem noch eine Salve Raketen folgte. Wie an der Schnur gezogen verschwanden sie in der Wand aus Rauch, eine dünne Qualmspur hinterlassend. Doch irgend etwas mußte der *Dunkelfalke* doch getroffen haben, denn Marco konnte im Nebel zwei dumpfe Explosionen ausmachen. Die Antwort kam prompt.

Eine wahre Flut aus Raketen und Laserschüssen brach aus der sich langsam auflösenden Wand hervor und trommelte auf den *Dunkelfalke* ein. Panzerplatten vom Rumpf und Armen splitterten ab und flogen glühend davon. Verflüssigte Panzerung spritzte davon, als Laser und Raketen an seinen Beinen nagten. Diesem Angriff hatte der Pilot nichts mehr entgegen zu setzen. Die Treffer ließen ihn nach hinten taumeln, während sich Laser und Raketen durch den hauchdünnen Rest seiner Torsopanzerung fraßen. Eine Leuchtspur von AK-Geschossen erschien und verschwand im bloßgelegten Inneren der Maschine, gefolgt von zwei dunkelblauen Bahnen von PPK-Schüssen, um dort große Teile der internen Struktur zu zerschmettern. Die Druckwelle der AK-Salve lies sogar den Panzer erzittern. Schließlich brach der *Dunkelfalke* wie ein Kartenhaus in sich zusammen und stürzte nach vorne über, als seine, sich unter Treffern auflösenden, Beine nachgaben. Marco hatte nicht bemerkt, ob der Pilot versucht hatte auszusteigen. Doch dafür war es jetzt eh zu spät. Eine letzte Salve Raketen explodierte um und auf der Kanzel des *Dunkelfalken*. Als die Glutwolken der Explosionen verschwunden waren, konnte er sehen, wie aus den völlig zerstörten Transplex-Scheiben eine dicke, schwarze Rauchwolke empor stieg.

Jetzt konnte er auf einmal auch Vibrationen spüren. Einen Augenblick war er verwirrt, da er nicht wußte, woher sie kamen. Doch dann kam die Antwort von alleine.

Wie Dämonen aus der Hölle brachen die schwarzen Mechs aus der dichten Wand aus Rauch und Staub hervor und rannten auf die beiden verbliebenen MilizMechs zu, die diesem Namen ohnehin kaum noch verdienten. Ihm wurde jetzt noch anders wenn er sich an den Anblick erinnerte.

Der riesige *Atlas* der, mit seinem



Totenkopfschädel scheinbar böse grinsend, aus allen Rohren feuernd kam auf ihn zugestürmt kam. Flankiert wurde er von einem *Marodeur II* und einer *Vulture*, die ebenfalls mit allem schossen, was sie zur Verfügung hatten.

Er war völlig überwältigt von dem Anblick der riesigen Stahlkolosse, so daß er fast gar nicht bemerkte, daß sie genau auf *ihn* zugestürmt kamen. Das hektische Geplapper seiner Besatzung, welche diesen Punkt jetzt offenbar auch bemerkt hatte, erfüllte den Bordfunk. Panisch hatten sie versucht, in letzter Sekunde aus dem Panzer auszusteigen. Doch da waren die Mechs auch schon an ihnen vorbei gestürmt. Der Atlas hatte sie mit seinem rechten Fuß um nicht mal einen halben Meter verfehlt. Ungläubig steckten sie ihre Köpfe auf dem Luken, und hatten den Mechs hinterhergeschaut, die mit dem beiden übrigen Maschinen kurzen Prozeß machten.

Von dem Gefecht konnten sie nichts genaueres sehen, da die Staubwolke der Mechs alles verdeckte. Nur das fahle Leuchten von Laser- und PPK-Schüssen sowie von Raketen und Treffern war zu erkennen. Untermalt von einem permanenten Grollen und Donnern, das schließlich schwächer wurde und ganz verschwand. Nach nicht einmal zehn Minuten, nachdem sie in der Staubwolke verschwunden waren, erschienen die schwarzen Mechs wieder und kamen gemächlich auf sie zu marschiert. Die Rohrmündungen glühten teilweise dunkelrot und dünner schwarzer Qualm stieg aus ihnen empor.

Schließlich blieben sie in einem lockeren Halbkreis um sie herum stehen und starrten auf den antriebslosen Panzer und seine Besatzung herunter. Marco kam sich vor wie ein Käfer, über dem Menschen standen und überlegten, ob sie ihn zertreten sollten.

„Na Leutnant, das war ja wohl nichts“, donnerte eine Stimme aus den Außenlautsprechern des *Atlas*. „Sie sollten zwar dicht hinter uns bleiben, aber *so* dicht nun auch wieder nicht. Für sie ist dieser Feldzug jedenfalls erst einmal zu Ende. Sie bleiben hier und reparieren ihren Panzer. Eine Instandsetzungseinheit ist bereits unterwegs zu ihnen. Wenn wir zurückkommen, sollten sie lieber fertig sein, sonst bleiben sie hier, verstanden?“

Marco nickte nur, während der Rest seiner Besatzung die Mechs mit offenem Mund angestarrt hatte. Erst jetzt spürte er, wieviel Adrenalin durch seine Adern rauschte und er stand kurz davor, sich zu übergeben.

Die Mechs machten daraufhin kehrt und zogen weiter. Kurze Zeit später folgten ihnen die Unterstützungsfahrzeuge und Truppen, während Marco und seine Männer mit Hilfe eines mobilen Kranes und einiger Techs die zerstörte Turbine und die zerfetzten Propeller ersetzten.

„*Leutnant, geschlafen wird erst, wenn sie wieder an Bord des Landungsschiffes sind, verstanden?*“ Die Stimme von Thomas Manson krachte in Marcos Kopfhörern, und lies ihn vor Schreck in seinem Sitz hochfahren.

„*He, sie leben noch. Was wollen sie eigentlich mehr? Und jetzt reißen Sie sich gefälligst mal ein wenig zusammen.*“ Marco blickte in die Winkelspiegel, konnte Mansons *Atlas* aber nirgendwo entdecken. Entschlossen entriegelte er die Luke, stieß sie auf und richtete sich auf. Erst als er nach hinten blickte, sah er ihn, etwa 30 Meter hinter ihm marschierend.

„Verstanden Sir.“

Der *Atlas* trottete zusammen mit den anderen beiden Mechs gemächlich hinter ihm her, damit die langsamen Transporter den Anschluß nicht verloren.

„*So Leutnant Sentill, sie überprüfen jetzt erst mal das Geröllfeld schräg vorne auf 2 Uhr. Sie haben ja jetzt einen brandneuen Antrieb, den können sie jetzt mal einweihen. Also los, bringen sie ihren Blecheimer mal auf Drehzahl.*“

„Verstanden, überprüfen das Geröllfeld auf 2 Uhr.“ Umständlich griff er nach seiner Staubschutzbrille und setzte sie auf. „Steven, Richtungsänderung, Geröllfeld 2 Uhr, aber ein bißchen Tempo.“

Das Heulen wechselte in ein lautes Brüllen, als Steven Mallesch die Energiezufuhr des Reaktors zu den Steuerdüsen erhöhte und auf das Geröllfeld zu raste. „Wird Zeit, das wir nach Hause kommen. Das hier macht langsam keinen Spaß mehr“, dachte Marco und lehnte sich auf die Lukenöffnung, während die kalte Abendluft in sein Gesicht schnitt.

„Die kommen ja direkt auf uns zu“, dachte Mike Becker, als er hinter dem Felsen hervor spähte, hinter den er sich zusammen mit der Pilotin des abgeschossenen *Katamarans*, Sandra Garill, gerettet hatte.

„Und was machen wir jetzt?“ fragte er sie.

„Ich weiß ja nicht, was du machst, aber ich geh jetzt nach Hause“, erwiderte sie. „Immerhin kommen sie mich abholen. Was man von dir ja wohl nicht



gerade behaupten kann.“

Scheinbar mitleidig klopfte sie ihm auf die Schulter. „Aber tröste dich, mal verliert man, mal gewinnen die anderen. Du bist bestimmt der nächste.“ Da war er schon wieder, dieser kalte, haßerfüllte Blick. Nur diesmal noch mit einer Spur Bosheit angereichert.

„So, viel Spaß noch hier und krepier recht schön.“ Mit diesen Worten sprang sie auf und lief los. Mike blieb hinter den Felsen zurück.

„So ein verlogenes kleines Aas“, dachte er noch, stumm hinter ihr herblickend.

Thomas Manson blickte auf sein Radar, wo gerade eben zwei neue Impulse aufgetaucht waren. „Nanu, was haben wir denn da?“

Schnell tippte er ein paar Befehle in den Computer ein, doch der Rechner konnte die beiden grauen Punkte noch nicht identifizieren. „Egal, ich habe schon einen Mech verloren, weil ich nicht mit allem gerechnet habe. Noch mal passiert mir das nicht.“ Schnell wechselte er auf den allgemeinen Befehlskanal.

„Lanze Alpha, zwei unidentifizierte Objekte im Anmarsch, Feuerbereitschaft herstellen. Bodeneinheiten, vorbereiten auf Gefecht. Die Transporter unbedingt beschützen. Und schafft die verdammten J-27 hier weg!“

Der Bordfunk füllte sich von Bestätigungen und Anweisungen der Bodentruppen. Rasch wechselte er auf den Kanal seiner MechLanze.

„So, wenn die uns an die Wolle wollen, zerlegen wir sie in ihre Bestandteile. Dann will ich eine sauber durchgeführte Aktion sehen. Nicht wieder so eine Peinlichkeit wie am Bergpaß, wo wir Garill verloren haben, verstanden? Formation einnehmen.“

Er blickte auf seinen Rundumschirm und beobachtet, wie York mit seiner *Vulture* die linke Flankenposition einnahm und Durall mit seinem *Marodeur II* die rechte. Zufrieden lehnte er sich in seiner Liege zurück. „Na, dann kommt.“

Die beiden leichten Jäger waren alles, was die Miliz in diesem Sektor noch aufbieten konnte. Jetzt flogen sie dicht über der Erde mit Höchstgeschwindigkeit auf die Invasionstruppen zu, die anfangen, sich im Gelände zu verteilen.

„Lanzenführer, ich habe Identifikation der beiden

unbekannten Objekte. Atmosphärenjäger, und zwar keine von uns.“ Die Stimme von York schnitt in Mansons Kopfhörer.

„Kein Wunder, wir haben ja auch keine Luftstreitkräfte.“

„Verstanden Alpha 2. Können sie nähere Angaben machen?“

„Keine uns bekannte Baureihe. Muß eine Art Eigenentwicklung sein.“

Manson überlegte kurz. „Miliztruppen, mit Entwicklungsmöglichkeiten für neue Jäger!?“ Schnell und energisch wischte er den Gedanken beiseite, so völlig abwegig war er. Höchst wahrscheinlich waren es nur Eigenbauten aus einem halben Dutzend verschiedener Schrottfieger, die zu zwei funktionstüchtigen Maschinen zusammengeschrubt worden waren.

„Verstanden Alpha 2. Lanze Alpha, auf Luftabwehr vorbereiten. Abstand vergrößern.“ Jetzt bereute er es, daß er nicht den *Kampfschützen* der Kompanie mit in seiner Lanze hatte. Seine Flak-Kapazitäten hätten sie jetzt gut gebrauchen können. „Egal, es muß auch ohne gehen.“

Marcos Panzer war jetzt kurz vor dem Geröllfeld, als auf einmal eine Gestalt hinter einem Felsbrocken hervorsprang, und wild mit den Armen über dem Kopf winkte. Instinktiv gab Marco Befehle.

„Vries, Ziel auf 1 Uhr.“ Noch während der Richtschütze den Turm in die angegebene Richtung drehte, fiel Marco auf, das die Gestalt eine ihrer Uniformen trug. Hastig gab er neue Anweisungen.

„Nicht feuern, wiederhole nicht feuern. Ziel weiter markieren. Steven, bremsen. Mal schauen, wen wir da haben.“ Schnell griff er nach den 12,7mm MG und riß den Ladehebel zurück.

„Stehenbleiben, identifizieren sie sich.“ Er war so nervös, das er sehen konnte, wie die Spitze des MG-Laufes leicht zitterte.

„So, alles auf die Mechs. Danach freie Zielwahl.“ sprach der Pilot des einen Jägers in sein Mikro. „Dann mal los. Angriffsgeschwindigkeit.“ Mit der linken Hand schob er den Schubregler ganz nach vorne, um den Nachbrenner zu aktivieren. Sein Computer hatte den *Atlas* als Hauptbedrohung identifiziert und markiert. In wenigen Sekunden würde er seine Last aus Bomben und Raketen über der Maschine abwerfen.



„Alpha Lanze, Ziele aufschalten. Ich übernehme den Anführer. Ihr kümmert euch um den anderen. Feuer eröffnen auf mein Kommando.“ Schnell legte er die Laser und LSR auf einen Feuerschaltkreis, während die schwere AK auf den zweiten kam. Die KSR bekamen den dritten zugeteilt

„Nur noch wenige Sekunden“, dachte der Pilot und sein Finger spielte um den Abzugshebel, während die Mechs auf seinem Bildschirm immer größer wurden. „Gleich ist es soweit.“

Mit zusammengekniffen Augen starrte Thomas auf das Radarbild, während der Entfernungsmesser immer weiter gegen Null raste. Ein Schweißtropfen hing an seiner Nasenspitze und weigerte sich herunterzufallen. Schließlich war es soweit.

„Lanze Alpha, Feuer eröffnen. Alles was drin ist, alles was drin ist!“

Noch bevor er den Satz beendet hatte, zog er den Feuerknopf durch. Eine Hitzewelle schlug über ihm zusammen, als die Wärmetauscher versuchten, die Hitze der schweren Laser und Raketen abzubauen. Die Luft war mit einem Mal erfüllt von Laserschüssen und Raketen. PPK-Schüsse aus Duralls *Marodeur II* ionisierten die Luft. „Viel Spaß damit.“

„Raketen, Raketen, breche links weg.“ Noch bevor er etwas erwidern konnte, schlugen Laserstrahlen ein und nagten Panzerung von der ohnehin schwach gepanzerten Unterseite des Rumpfes und den Tragflächen. Mit einem schnellen Blick über die Schulter konnte er sehen, wie sein Flügelmann von einem PPK-Treffer und einigen Laserschüssen durchgeschüttelt wurde und fast abgestürzt wäre, während ihn selbst ein zweiter PPK-Schuß nur knapp verfehlte. Doch sein Flügelmann konnte sich wieder fangen und versuchte hektisch, den Rauchschwaden der Raketen auszuweichen, die vor ihnen ein tödliches Netz webten.

„Mist, verdammt.“ Mit aller Kraft zog er an dem Steuerknüppel und zwang seine Maschine in eine Rolle, um ebenfalls den Raketen auszuweichen. „Und wir sind noch nicht mal auf Abwurfweite herangekommen.“

Das Brüllen der Raketen und Explosionen, vermischt mit dem Knattern unzähliger Handfeuerwaffen, ließ Marco herumfahren. Beinahe

augenblicklich hatte er die veränderte Lage erkannt.

„Luftangriff!! Alles zu!!“ brüllte er in sein Mikro. Einen Sekundenbruchteil später war er in seinem Loch verschwunden und knallte die Luke hinter sich zu.

„Steven, Ausweichmanöver. Vries, Luftabwehr vorbereiten.“

Das Brüllen der Steuerdüsen, die jetzt mehrere Dutzend Kubikmeter Luft pro Sekunde ansaugten, erhitzten und ausstießen übertönte alles übrige.

„Fliegerabwehr mit einem Gauss-Geschütz?!“ hörte er Vries fragen.

„Du kannst ja auch mit Steinen schmeißen, wenn du meinst, daß das mehr bringt. Verdammt noch mal, das war ein Befehl, verstanden?“

„Jawohl, Sir. Steven halt die Kiste mal ein bißchen ruhig, ich kann überhaupt nicht vernünftig zielen.“

Hektisch blickte Marco auf den Radarschirm, wo sich ein kleiner roter Punkt aus dem Süd-Westen schnell näherte. „Verflucht, wieso hat uns denn keiner gewarnt?“ Doch da fiel sein Blick auf ein kleines rotes Lämpchen, das scheinbar vorwurfsvoll blinkte, weil es schon länger keiner mehr beachtete.

„Na Prima, Defekt im Funkgerät, ganz klasse.“ Wütend schlug er mit der Faust gegen das Schott an seiner Seite. „Wieso hab immer ich den Joker gezogen!?“

Sein Blick fiel wieder auf den Radarschirm, wo sich der kleine rote Punkt rasch näherte. „Vries, Ziel auf 5 Uhr.“ Das Heulen der Motoren wurde noch übertönt vom Jaulen des Motors, der den Turm ausrichtete. „Ziel erfaßt, Feuer.“

Mit einem brachialem Überschallknall verließ ein Nickel-Eisen-Geschoß den Lauf, und raste auf sein Ziel zu. Der Rückstoß ließ den Panzer zur Seite driften.

Sandra wurde vom Luftdruck des Gauss-Geschützes von den Füßen gerissen und flog rückwärts gegen einen Felsen, noch bevor sie auf die plötzliche Gefahr reagieren und sich auf den Boden hätte werfen können. Sie spürte, wie sie sich beim Aufprall mindestens zwei Rippen brach, und die Explosion raubte ihr die Luft zum Atmen, so das sie kurze Zeit japste wie ein Fisch, der auf dem Trockenen lag.

„Verdammt, warum muss so etwas immer mir passieren“, dachte sie. Doch es sollte noch schlimmer kommen.



„Besser als nichts“, dachte der Pilot des zweiten Jägers. Nach dem mißlungenen Angriff auf die Mechs war er nach links abgedreht und flog nun in sicherer Entfernung eine Schleife, um einen zweiten Angriff zu starten. Dabei fiel ihm ein Panzer ins Auge, der völlig ohne jede Deckung herumstand.

„Friß das“, knurrte er und löste ein Salve Raketen aus, bevor er die 30mm Kanone betätigte, die in der Schnauze seines Flugzeugs eingebaut war. Gegen Mechs war sie so gut wie wirkungslos, nicht viel mehr als eine Erbsenschleuder. Aber das hier war ein Panzer, der zudem schon recht mitgenommen aussah. Vor lauter Rauch der Raketen konnte er den Mündungsblitz nicht sehen, der um den Lauf des Panzergeschützes spielte.

Die schweren MG-Geschosse hämmerten auf Marcos Panzer ein und ließen Panzerung wie trockenes Laub davonfliegen. Obwohl er fest in seinem Sitz angeschnallt war, wurde er wild herum gestoßen, bis er schließlich mit dem Kopf heftig an das hintere Schott knallte. Trotz des Helmes war der Aufprall zu stark gewesen. Vor seinen Augen wurde es schwarz und er verlor das Bewußtsein.



Der Pilot hatte nicht lange gut von seinem Treffer. Und auch wenn er den Mündungsblitz gesehen hätte, wäre es ihm nicht gelungen auszuweichen. Dafür war die Entfernung zu kurz. Das Gauss-Geschoß schlug knapp hinter der Pilotenkanzel in die Unterseite der Maschine ein. Genau dort, wo bereits Laser- und PPK-Treffer die Panzerung großflächig zu einer Farce hatten werden lassen. Praktisch ungehindert durchschlug es die Außenhülle, zerfetzte Treibstoffleitungen, Ansaugkanäle und

Teile einer Antriebsturbine, bevor es in der oberen Rumpfpanzerung steckenblieb. Auslaufender Treibstoff spritzte umher und entzündete sich beinahe sofort. Mit einem grellen Lichtblitz explodierte das Flugzeug. Der Pilot hatte nicht den Hauch einer Chance. Er wurde in seiner Kanzel zerfetzt.

Die Raketen flogen unbeirrt weiter auf den Panzer zu und hämmerten auf seine demolierte Panzerung ein. Schließlich durchschlug eine Rakete sie zwischen Turm und Fahrgestell, und explodierte neben dem Richtschützen. Vries Corben wurde völlig zerrissen und war sofort tot. Der Rest der Besatzung starb kurze Zeit später am Lungenriss, aufgrund des sich schlagartig geänderten Luftdrucks im Inneren des Panzers. Von außen sah man es dem Panzer nicht an, das soeben seine komplette Besatzung starb. Nur ein kleines, rauchendes Loch, aus dem helle Flammen leckten, zeugte davon.

Die Splitter der Panzerung und der explodierenden Raketen fetzten wild umher und hämmerten gegen den Felsen, hinter dem sich Mike Becker weiter versteckt hielt. Bruchstücke des explodierten Flugzeuges regneten auf ihn herab und prasselten auf seinen Helm, während er sich flach gegen den Felsen auf den Boden drückte. Und mittendrin hörte er einen Schrei, halb erstickt, aber dennoch durchdringend. Sandra war von den Splittern getroffen worden.

„Oh nein, so kommst du mir nicht davon“, dachte Thomas als er schwitzend auf den Radarschirm schaute, und sah wie der Flieger, auf den er es abgesehen hatte, versuchte in einer engen Rolle zu entkommen. Entschlossen zog er den zweiten Feuerknopf durch und jagte eine langgestreckte Salve Urangeschosse aus seiner Autokanone hinter ihm her, wovon einige Geschosse trafen. Das Flugzeug schien in der Luft kurz zu bocken, machte aber keine Anstalten abzustürzen. Schnell warf er einen Blick auf die Statusanzeige der KSR-6-Lafette und sah, daß sie geladen war.

„Kleiner Abschiedsgruß vom lieben Onkel Thomas“, dachte er böse grinsend und schickte die Raketen auf die Reise, während das Flugzeug seine Rolle vollendet hatte und Anstalten machte eine Schleife zu fliegen, um erneut anzugreifen. Die Raketen schossen auf das Flugzeug zu und verfehlten es bis auf drei. Doch diese explodierten auf oder in



der Nähe des Leitwerks. Die Splitter durchschlugen die dünne Außenhaut, kappten Hydraulikleitungen, zerfetzten tragendes Stützwerk und rissen das Leitwerk schließlich halb ab, so daß die Trümmer wie der Schweif eines Kometen hinterher taumelten. Seiner wichtigsten Steuerung größtenteils beraubt, trudelte das Flugzeug wie ein betrunkenen Vogel zu Boden, überschlug sich noch zweimal rückwärts in der Luft und zerschellte schließlich explodierend auf einer Felsenklippe.

„Ich sag’s ja immer wieder, es geht nichts über anständige Luft/Raumjäger. Die haben wenigstens eine Panzerung, die über Papierstärke hinausgeht.“ Zufrieden hielt er nach dem zweiten Jäger Ausschau, konnte ihn jedoch nirgends entdecken.

„Lanze Alpha, gut gemacht. Wo ist der zweite Jäger hin?“

„Der ist irgendwo im Geröllfeld explodiert. Hat aber vorher noch einen Panzer mitgenommen“, quäkte die gleichgültige Stimme von York aus dem Funkgerät. *„Der rührt sich nicht mehr, können wir abschreiben, Totalverlust.“*

Wütend schlug Thomas mit einer Faust auf die Lehne seiner Pilotenliege.

„Verdammt Marco, hast du dein Konto des Glücks jetzt endgültig überzogen.“ Einen kurzen Augenblick lang saß er in seinem Sitz und brütete vor sich hin.

„Egal, es muß weitergehen.“ Hastig betätigte er einige Kontrollen.

„Hier Lanzenführer, alle Einheiten sammeln. Es geht weiter. Sehen wir zu, daß wir hier weg kommen.“

Mit diesen Worten schloß er den Kanal und sah zu, wie sich die Truppen wieder sammelten und weiter Richtung Landungsschiff marschierten.

Nachdem der Lärm der Schlacht verebbt war, und die feindlichen Truppen abgezogen waren, robbte Mike um den Felsen herum. Er hatte einige Zeit gewartet, bis auch die letzten Nachzügler durch waren, bevor er sich traute, einen Rundumblick zu riskieren. Jetzt näherte er sich Sandra, die schwer atmend an den Felsen gelehnt war. Es wurde jetzt rasch dunkel, so daß er ihre Verletzungen nicht genau erkennen konnte. Hastig suchte er seine Taschenlampe, schob den Rotlichtfilter vor, und schaltete sie ein. Er bereute es beinahe sofort.

Die Splitter hatten sie voll erwischt, davon mindestens ein halbes Dutzend schwere und unzählige

kleine, wie er schnell im Kopf überschlug. Ihr Tarnanzug war beinahe komplett rot und glänzte feucht. Aus ihrer Nase und den Ohren lief ein dünner Blutfaden. Ihre Atemgeräusche kamen pfeifend. Schnell öffnete er ihre Jacke, um sich einen Eindruck vom wahren Ausmaß ihrer Verletzungen zu machen. Ein flüchtiger Blick genügte ihm. Bei jedem Atemzug trat roter Schaum an mehreren Stellen hervor, wo Splitter ihre Lunge durchbohrt hatten und nun Luft nach außen trat. Langsam floß er an ihrem T-Shirt herab. Er wußte, daß sie nicht überleben würde.

„Und dafür hab ich dich vom Baum geholt. Damit du bei der ersten sich bietenden Gelegenheit versuchst abzuhaufen und dich dabei auch noch umlegen läßt. Ich dachte, wir würden einander wenigstens halbwegs vertrauen.“

Sie sah ihn mitleidig an, als ein plötzlicher Hustenanfall sie schmerzhaft zusammenzucken ließ. Dunkles Blut spritzte auf seinen Tarnanzug. Doch sie hatte sich schnell wieder unter Kontrolle und versuchte Atem zu schöpfen.

„Wie hast du es bloß bis jetzt geschafft zu überleben?“ fragte sie ihn sichtlich geschwächt. „Ich weiß ja nicht, wie dein Leben auf diesem Felsbrocken am Ende der Galaxis normalerweise aussieht. Aber sonderlich gefährlich kann es bisher nicht gewesen sein.“ Schwer atmend legte sie den Kopf in den Nacken, und blickte zu den Sternen empor.

„Nun ja, außer Garnisonsdienst ist hier nicht viel los“, versuchte er sich zu rechtfertigen. „Aber einen Krieg habe ich schon mitgemacht plus dem hier.“

Sie lachte heiser auf, wobei sich ihr Gesicht vor Schmerz verzerrte.

„Krieg, was weißt du schon vom Krieg.“ Sie rutschte zurück und blickte ihm tief in die Augen, wobei sie ihre Hand auf seinen linken Arm legte. Er spürte, wie ihr warmes Blut durch seinen Anzug sickerte.

„Seit ich denken kann, wollte ich schon immer einen BattleMech steuern. Angefangen hab ich mit AgroMechs auf der Farm meines Vaters. Als ich älter wurde schloß ich mich Söldnern an.“ Sie hob die Augenbrauen und schüttelte leicht den Kopf, als ob sie seine Frage erraten hatte.

„Nein, nein, keine diese Elite-Einheiten, wie die Gray-Death-Legion, Wolfs-Drögoner oder Kell-Hounds, die es sich leisten können nicht nur für Geld, sondern auch für Ehre und Anstand zu kämpfen. Oh nein, solche nicht.“ Sie hob den linken Zeigefinger.



„Ich mußte durch wer weiß wie viele Betten turnen und in unzählige Ärsche kriechen, um einen halbwegs intakten BattleMech zu bekommen. Einen, der nicht gleich beim scharfen Anschauen auseinanderfiel. Und wir mußten jeden Auftrag annehmen, der sich uns bot. Allein schon, um am nächsten Tag irgend etwas zum beißen zu haben.“

Das Sprechen fiel ihr zunehmend schwerer.

„Hast du schon mal ein Krankenhaus in die Luft gejagt, nur weil jemand meinte, damit die medizinische Versorgung der gegnerischen Truppen zu schwächen? Und es sich am Ende schließlich herausstellte, daß die letzten Soldaten das Haus schon seit einer Woche verlassen hatten und es seitdem als Flüchtlingslager diente? Oder wurdest du schon einmal beschossen, weil deine ‚Kameraden‘ mitten in der Schlacht die Seite wechselten, nur weil die besser zahlte, und du der einzige warst, der davon nichts mitbekommen hatte?“

Erschöpft sackte sie zusammen und blickte wieder zu den Sternen.

„Weißt du, ich hab die letzten 10 Jahre damit zugebracht Leute zu töten und Häuser zu zerstören. Nicht, weil ich etwas gegen die Menschen persönlich hatte, ich kannte sie ja gar nicht. Nein, ich töte sie, weil ich dafür *bezahlt* wurde. In deiner Mechkanzel kommt dir das nicht richtig zu Bewußtsein, da bist du weit weg. Das Gefecht spielt sich hauptsächlich auf Monitoren und Holo-Projektionen ab. Menschen werden zu Zahlen, Gegenstände zu Buchstabenkombinationen. Ein kleiner Druck auf einen Knopf, die Zahl auf dem Monitor verschwindet, der rote Punkt auf dem Radar verlöscht. Daß du Häuser zerstörst, merkst du manchmal nur daran, daß dein Mech ein wenig langsamer wird, weil ihn die Trümmer am Gehen behindern.“

Er sah, wie in ihrem rechten Auge eine Träne glitzerte.

„Mein gesamtes Leben habe ich in einem BattleMech verbracht. Das ist mein Leben. Der Krieg, er ist mein Leben. Er ist mein ein und alles, alles was ich besitze. Ich kenne nichts anderes. Ein Leben ohne echten Sinn und Verstand, ohne Vernunft, ich weiß. Denn Krieg ist das Ende der Vernunft. Er ist das Ende alles menschlichem in einem selbst. Im Krieg gibt es nämlich keine Menschen mehr. Deshalb gehöre ich dorthin, verstehst du?“ Er war von ihren Blick gefesselt, und brachte kein Wort heraus. Nur ein zaghaftes Nicken.

„Als ich das erste Mal einen Menschen tötete, tötete ich auch den Menschen in mir selbst. Verstehst du, was ich sagen will? Ich bin ein Krieger, bin dem Krieg verschrieben. In anderes Leben kenne ich schon lange nicht mehr. Dafür kenne ich den Tod, wie kaum ein anderer. Ich bin, im Gegensatz zu dir, ein Meister im töten. Du bist nur ein dahergelaufener Irrer, der meint mit einer Waffe in der Hand alles erreichen zu können.“

Er sah, wie sie schwächer wurde und kurz ihre Augen schloß.

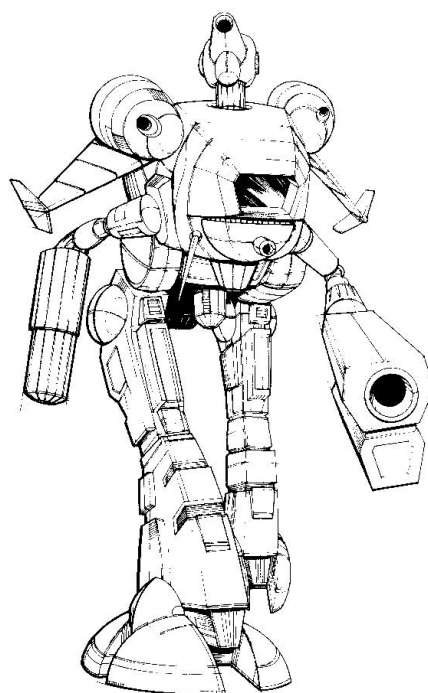
Sie sagte eine Weile nichts mehr und er dachte, sie wäre nun endgültig tot. Doch mit einem Mal riß sie die Augen auf und starrte ihn an. Gleichzeitig richtete sie sich auf und ihre Finger gruben sich schmerzhaft in seinen Oberarm.

„Versprich mir, daß du das niemals vergißt, daß du mich niemals vergißt. Denk immer an meine Worte. Krieg ist immer das Ende der Menschlichkeit, niemals der Anfang von irgend etwas. Er ist immer das Ende des Seins. Versprichst du mir das?“

Wie gebannt starrte er in wieder in ihre Augen, und versuchte darin etwas zu finden. Doch er fand nichts menschliches. Sie waren nur voller Dunkelheit, brannten aber trotzdem mit einem inneren Feuer, das ihm Angst machte.

„Ich verspreche es“, murmelte er.

Scheinbar von einer gewaltigen Last befreit ließ sie sich wieder zurück sinken. Sie drehte leicht den Kopf,





als im Osten eine gewaltige, helle Sonne erschien. Es war das Landungsschiff mit dem sie gekommen war, das abhob, um diesen Planeten zu verlassen. Gebannt schaute er dem Feuerschweif nach, sah wie er langsam immer höher in den Himmel stieg. Er wollte etwas sagen. Doch da bemerkte er, daß sich ihre Brust nicht mehr hob. Schnell legte er seine Finger an ihren Hals, um nach dem Puls zu fühlen. Doch er fand ihn nicht mehr, so sehr er sich auch bemühte. Sandra Garill war tot.

Sanft schloß er ihre Augen, die jetzt leer und gebrochen in Richtung Himmel starteten.

„Wie sagtest du noch? Mal verliert man, mal gewinnen die anderen. Wie wahr.“

Seufzend lies er sich neben sie fallen und schaute dem Landungsschiff hinterher, das langsam immer kleiner wurde. Inzwischen waren das Schiff selber nicht mehr zu erkennen, nur die Feuerzungen der Treibwerke zogen einen hell leuchtenden Schweif in den Himmel.

„Du hast recht, Krieg ist das Ende der Vernunft. Er ist das Ende von allem.“

Gedankenverloren blickte er dem Feuerschweif hinterher, als er auf einmal das Funkgerät in seiner Tasche spürte. Gemächlich kramte er es hervor und setzte es auf. Ruhig stellte er die Frequenz ein und schaltete es ein.

„Adlerhorst, hier Adler 1. Bitte melden.“ Sein Rufzeichen kam ihm jetzt wie blanker Hohn vor. „Ich bin höchstens noch ein gerupftes Hühnchen.“ Im Funkgerät knackte es.

„Adler 1, hier Adlerhorst. Verdammt noch mal, wo sind sie? Wir dachten, sie wären tot!“

„Bin ich ja auch beinahe“ Doch laut sagte er das nicht.

„Unkraut vergeht nicht. Ich bin bei, Augenblick...“ Schnell blickte er auf seinen elektronischen Kompaß, der zudem die aktuellen Koordinaten anzeigen konnte, und gab sie durch.

„Alles klar Adler 1. Bleiben sie wo sie sind, wir kommen sie holen. Entspannen sie sich, die Angreifer sind abgezogen. Es ist vorbei.“

„Verstanden Adlerhorst, ich warte hier auf euch.“

Er nahm die Sprechkombination vom Kopf und schmiß das Gerät achtlos zur Seite. Müde blickte er auf die tote MechKriegerin neben sich. „Ja tatsächlich, es ist vorbei. Und ich habe nicht einmal herausbekommen, was sie hier eigentlich wollten.“

Mit diesen Gedanken im Kopf fielen ihm vor Müdigkeit die Augen zu, und er bemerkte nicht mehr, wie die ersten Regentropfen auf sein Gesicht fielen.



Solaris VII Champion

3061 – Theodore Gross ist wieder Solaris VII Champion geworden, zum dritten male in Folge. Jeder kann sich an das tolle Finale des Grand Tournament vom Sonntag erinnern, das knapp wie selten war. Aber in der Woche davor hat er in einem gewaltigen Akt vier weitere Kämpfe bestritten, bei denen er sich durchgesetzt hat, um sich für das Finale zu qualifizieren. Nur gegen welchen Stall, in welcher Arena und wie hoch war sein Wetteinsatz?

	Arenen				Ställe				Quoten			
	The Jungle	The Factory	Ishiyama	The Coliseum	Bromley	Lynch	White Hand	Zelazni	3400 C-Bills	3600 C-Bills	3800 C-Bills	4000 C-Bills
Montag												
Dienstag												
Donnerstag												
Freitag												
3400 C-Bills												
3600 C-Bills												
3800 C-Bills												
4000-C-Bills												
Bromley												
Lynch												
White Hand												
Zelazni												

Hinweise

- Für den Kampf gegen den White Hand Stall, der irgendwann nach dem Kampf gegen den Bromley Stall war, war der Wetteinsatz weniger als 4000 C-Bills.
- Am Montag hat er 3800 C-Bills eingesetzt; sein Wetteinsatz gegen den Zelazni Stall waren 3400 C-Bills. An beiden Abenden kämpft er nicht in „The Jungle“.
- Am Dienstag wird Theodore nicht im „The Coliseum“ kämpfen.
- Der Wetteinsatz am Donnerstag – an diesem Tag kämpft er in „The Factory“ – ist höher, als der gegen den Lynch Stall.

Tag	Arena	Gegnerischer Stall	Wetteinsatz



P.A.C. Pulse Autocannon

Hintergrund

Während der Clan-Invasion, stellten die Häuser fest, dass leichte oder medium Mechs kaum Chancen gegen die Omni-Mechs der Clans hatten. Es fehlte meist an schlagkräftiger Bewaffnung, um dem Gegner wenigsten zu schwächen.

In Folge der Invasion bekam die Liga Freier Welten den Auftrag die anderen Häuser mit Nachschub zu versorgen. Spätestens seit Tukayyid wusste man, dass man mit munitionslosen Waffen einen Vorteil in punkto Nachschub hat.

Die Liga Konstrukteure einigten sich auf ein neues Konzept, ähnlich dem Omni-Systems. Es sollte eine Waffe werden die extern an Mech getragen wird, die notfalls auch von Kameraden benutzt werden kann. Nach dem das NAIS eine Vorabversion der Rotary Autocannon vorstellte, versuchten die Konstrukteure das Davionsystem auf Laser zu modifizieren. Schließlich entwickelte die Liga ein brauchbares System, als einziges Problem erwies sich jedoch die Versorgung der nötigen Energie. Die Waffe sollte ihren Besitzer wechseln können, also entfiel die Möglichkeit einer Einspeisung vom Mechreaktor aus. Dieses Problem wurde erst gelöst, als Techniker aus dem Kombinat die Massenherstellung von Lithiumfusions-Batterien wiederentdeckten.

Die Waffe besteht aus fünf Läufen, die beim feuern rotieren. Aus Gewichtsgründen, um den tragenden Mech nicht zu verlangsamen, ließ man Wärmetauscher in der Waffe weg.

Das Resultat: die Waffe sollte nach dem Abfeuern erst abkühlen, um sie gefahrlos wieder einzusetzen.

Regeln

Ein Mech kann nur eine P.A.C. tragen, wenn er an dem entsprechen Arm einen funktionstüchtigen Handaktivator hat. Folglich kann der Mech nicht eine P.A.C. und Axt/Schwert tragen.

Ferner darf das Gewicht der P.A.C. nicht über die Mechtonnage/5 gehen.

Beispiel:

Eine Stinger: $20t/5 = 4t$ darf nur eine 3t wiegende leichte P.A.C. benutzen

Es muss auf 8+ gewürfelt werden, wenn die Waffe auf

den Boden fällt. Wird ein Arm mit P.A.C. getroffen oder der Handaktivator zerstört (die Hand hält die Waffe) wird dieser Wurf auch fällig.

Man darf pro Arm nur **eine** P.A.C. benutzen, die jederzeit abgeworfen werden kann!

Ein Schlag mit einem P.A.C. bestückten Arm ist nur als Clubattack möglich. Dies vergrößert zwar den Schaden, zerstört aber die Waffe.

Es gelten die Pulserregeln. (-2) Bei einem Treffer wird auf der 5er Tabelle gewürfelt, nicht getroffene Schüsse können Ziele ein Hexfeld um das Primärziel treffen, dabei wird immer das Ziel mit der nächst höheren Tonnage beschossen. Dies schließt nicht aus eigene Einheiten zu treffen. Nicht getroffene Schüsse werden dann auf den entsprechenden Tabellen neu aus gewürfelt. (4er, 3er, 2er)

Sollten von einem Feuerstoß alle Schüsse bis auf einen treffen, so gilt dieser als verfehlt.

Beispiel:

Ein Grasshopper mit einer Medium P.A.C. trifft einen JägerMech. Er würfelt nun, wie viele Schüsse den JägerMech treffen. Er würfelt eine 4, das heißt er hat zwei Treffer erzielt. Er hat also noch 3 verfügbare Schüsse. Neben dem feindlichen JägerMech steht ein freundlicher Jenner und eine feindliche Stinger. Da der Grasshopper noch Schüsse frei hat, muss er auf den Jenner schießen, da er mehr wiegt, als die Stinger. Er würfelt auf der 3er Tabelle eine 9, zwei weitere Schüsse treffen also den Jenner. Der letzte wird als Fehlschuss gerechnet.

Da es Hochleistungs-Schnellfeuer-Kanonen sind, sind keine gezielten Schüsse möglich.

Clanner benutzen diese Waffe nicht!

Hitze

Da diese Waffen nicht über eigene Tauscher und auch nicht durch Tauscher des Mechs gekühlt werden können, muss nach mehrmaliger Benutzung der Waffe ein „Rettungswurf“ zeigen, ob die Waffe noch benutzbar ist

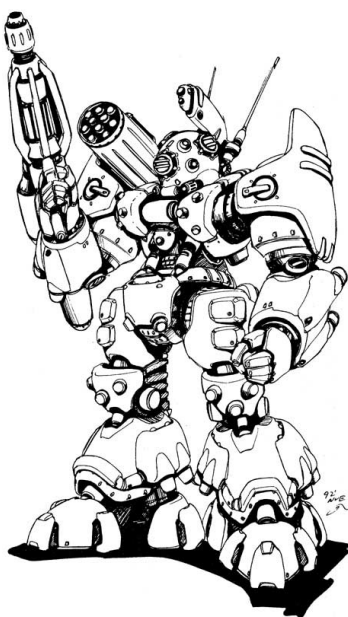


Abgefeuerte Runden Stoppzahl

2	6+
3	9+
4	12
5	Waffe schmilzt

Typ	Hitze	Min.	Kurz	Mittel	Weit	Tonnen	Krit.	Mun.
Leichte P.A.C.	*	-	1	2	3	3	-	90
Medium P.A.C.	*	-	2	4	6	6	-	45
Schwere P.A.C.	*	-	3	7	10	12	-	30

*1 Runde braucht die Waffe zur vollständigen Abkühlung!



Lösung:

Tag	Arena	Gegnerischer Stall	Wetteinsatz
Montag	The Coliseum	Lynch	3800 C-Bills
Dienstag	Ishiyama	Zelazni	3400 C-Bills
Donnerstag	The Factory	Bromley	4000 C-Bills
Freitag	The Jungle	White Hand	3600 C-Bills



An alle StarCaptain!

Als Star Captain und mit höheren Rängen in der MechForce Germany e.V. habt Ihr ja das Recht, von eurem Mech alle Konfigurationen zu benutzen. Wirklich alle? - Da manche Technologien nur den Warden, bzw. den Crusader Clans, zur Verfügung stehen und es noch wenig Technologieaustausch gegeben hat, dürften manche Varianten nur von einer dieser politischen Fraktionen genutzt werden. Es gibt sogar einzelne Varianten, die nur exklusiv von einem Clan benutzt werden dürfen.

Alle, die nun einen Mech verwenden, der nach dieser Liste „illegal“ ist, können diesen behalten, bis

Alle „H“-Varianten stehen nur den Crusader Clans zur Verfügung, das sind:
Dasher H
Koshi H
Koshi P (nicht Prime, sondern P)
Fire Falcon H
Uller H
Hankyu H
Cougar H
Puma H
Dragonfly H
Pouncer H

Die „E“-Varianten stehen nur den Warden Clans zur Verfügung (hier gibt es zwei Ausnahmen, die nur Exklusiv speziellen Clans zur Verfügung stehen). Allen Warden Clans stehen folgende Varianten zur Verfügung:
Dasher E
Koshi E
Fire Falcon E
Uller E
Cougar E
Puma E

Die speziellen Mechs sind:

Stooping Hawk E - steht nur Clan Coyote zur Verfügung

Turkina D - steht nur Clan Jade Falcon zur Verfügung

Die S - Varianten stehen allen Clans zur Verfügung, wenn sie das Chassis des Mechs in Ihren Reihen haben.

Die Politische Zuordnung der Clans lautet:

Warden: Ghost Bear, Nova Cat (Star League), Goliath Scorpion, Cloud Cobra, Coyote, Diamond Shark, Snow Raven, Wolf in Exile und Steel Viper

Crusader: Jade Falcon, Smoke Jaguar (Renegades), Wolf, Blood Spirit, Ice Hellion, Fire Mandrill, Hell's Horses und Star Adder

Wenn ein Mech eingesetzt wird, der nicht für den Clan zugelassen ist, wird der Fight für das entsprechende Chapter als verloren gewertet. Bei Rückfragen wendet Euch an den Mitgliedsbetreuer: Björn Drewes. Entweder über die Vereinsadresse, oder per Mail an bdrewes@mechforce.de.

Viel Spaß bei den Chapterfights wünscht Euch
Björn Drewes

sie ihren derzeitigen Mech im Kampf verlieren. Wenn sich nun einige fragen, wie man Star Captain in der MechForce Germany e.V. werden kann, schaut euch mal auf der Seite um, wo die Akademieleiter zu finden sind und spricht den nächstgelegenen Clan-Akademieleiter einfach mal an. Er wird Euch genau erklären können, wie Ihr mit einer Akademie im Rang aufsteigen könnt. Aber wollen wir das ganze nicht zu theoretisch machen. Hier nun die speziellen Mechs und Ihre Varianten:

Phantom H
Battle Cobra H
Grendel H
Fenris H
Shadow Cat H
Nobori Nin H
Black Hawk H
Black Lanner H
Ryoken H
Vulture H
Crossbow H
Loki H

Dragonfly E
Pouncer E
Phantom E
Battle Cobra C
Grendel E
Fenris E
Shadow Cat C
Nobori-Nin D
Black Hawk E
Black Lanner E
Ryoken E
Vulture D (FASA Variante)

Couldron-Born H
Linebacker H
Thor H
Mad Cat H
Night Gyr H
Man O'War H
Masakari H
Kingfisher H
Gladiator H
Turkina H
Daishi H

Crossbow C
Loki C
Linebacker E
Thor E
Nova Cat E
Mad Cat E
Night Gyr E
Masakari D
Kingfisher E
Blood Asp E
Gladiator E
Daishi D



Änderungen im Vorstand

In dieser Terra Post muss ich euch noch zwei eher unerfreuliche Dinge berichten. Am 20.3. diesen Jahres, kurz nach Erscheinen der letzten Ausgabe erreichte den Vorstand eine mail von Frank Siewert, in der er seinen Rücktritt aus dem Vorstand aus zeitlichen Gründen erklärte. Da er erst auf der JHV 2000 als Mann für die Öffentlichkeitsarbeit in den Vorstand gewählt wurde, kam dieser Schritt für den Restvorstand unerwartet. Er erklärte sich jedoch sofort bereit, weiterhin unsere „Rechtsberatung“ zu spielen und auch den AK Satzung weiterhin zu leiten.

Michael Rieck, unser Geschäftsführer hat sich ebenfalls aus dem Vorstand zurückgezogen, da er nach eigener Aussage mit der Arbeitsweise der anderen Mitglieder unzufrieden war und mit der dynamischen Arbeitsweise wohl nicht ganz klar kam. Auch diesen Schritt bedauern wir natürlich.

Malte Tombers, Geschäftsführer

Mein Name ist Malte Tombers, 28 Jahre alt Wohnhaft in Hamburg.

Battletech ist seit ca. 10 Jahren ein ständiger Begleiter in meinem Leben, ähnlich wie normales Rollenspiel und andere Tabletops. Schon in der ersten Mechforce Germany war ich Mitglied da ich finde das Battletech im Verein noch mehr Spaß macht.

Zur Zeit bin ich tätig als Operations Manager (bedeutet soviel wie kann organisieren und Kaffee kochen) bei der Firma Gemstar eBook GmbH. Meine Aktivitäten im Verein haben sich bis jetzt auf Planungen von Chapterfights für die „Killing Shadows“ beschränkt und den immer noch andauernden Versuch eine Akademie für das Haus Liao zu erstellen. Das Angebot den Postens des Geschäftsführers zu übernehmen, kam für mich eher überraschend, da ich der Meinung war, das wir die richtigen Leute im Vorstand hatten, nichtsdestotrotz bin ich aber zuversichtlich das ich ordentliche Arbeit für den Verein leisten werde und das mir entgegengesetzte Vertrauen rechtfertigen werde.

Wir brauchen also neue Kraft im Vorstand und nach relativ kurzer Überlegung haben wir immerhin für den Posten des Geschäftsführers bis zur nächsten Hautversammlung einen, wie wir denken, guten Ersatz gefunden. Malte Tombers wird dieses wichtige amt übernehmen, eine kurze Vorstellung findet ihr im Anschluss.

Weiterhin benötigen wir immer noch eine Kraft für den Posten der Öffentlichkeitsarbeit, doch ich denke, auch hier werden wir noch fündig, da es bestimmt noch Vereinsmitglieder gibt, die sich mit Firmkontakten, Werbung und ähnlichem befassen wollen.

In diesem Sinne wünscht euch euer veränderter Vorstand weiterhin viel Spaß am Spiel und immer einen Mech vor den Rohren!





Jens Mohrmann, Kassenprüfer

Hallo Krieger!

Es wird Zeit, dass ihr was von mir dem neuen Kassenprüfer zu lesen bekommt!

Name: Jens Mohrmann genannt Jupp

27 Jahre jung, dynamisch und erfolglos...

Sternzeichen: Fische aber mein chinesisches gefällt mir besser: Tiger

Geboren und aufgewachsen bin ich im idyllischen Sulingen im Landkreis Diepholz in Niedersachsen. 1994 habe ich mein Abi gebaut und dann ein paar Monate gejobbt bevor ich meine Lehre bei der Sparkasse begann. Nach einigen Prüfungen bin ich jetzt Sparkassenfachwirt und arbeite im Backoffice. Das soll's jetzt aber zu meinem Beruf reichen. Als Ausgleich zum Beruf gehe ich ab und zu ins Fitnessstudio, im Winter spiele ich im hiesigen Verein Schach und im Sommer bin ich beim Sporttauchen zu finden. Ich reise gern.

Meine Rollenspielvergangenheit beginnt ca. 1986 mit DSA und MERS. BattleTech spiele ich seit dem 04.11.1989. Dies weiß ich deshalb so genau, weil ich an diesem Tag zum ersten Mal auf einer richtigen Convention nämlich dem STARD in Hamburg war und ich die Eintrittskarte als Erinnerung behalten hab.

Viele werden mich vermutlich gleich hassen, denn ich bin ein fanatischer Kuritist. Aber so spielt das Leben. Ich bin schon seit meiner Schulzeit fasziniert vom fernen Osten und hatte das Glück damals in Hamburg auf einen Kuritisten zu stoßen, der mir alles beibrachte. Seit dem Tage habe ich unzählige Gefechte geführt und Schlachten geschlagen.

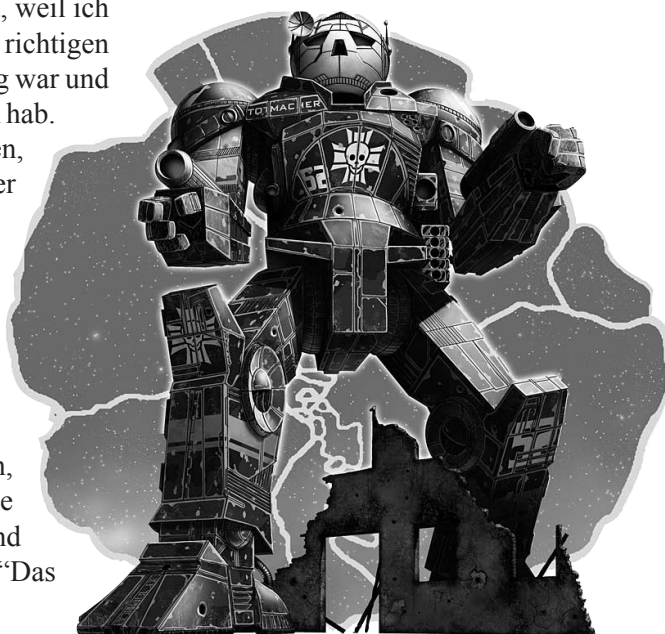
Wie heißt es so schön: "Mal gewinnt man, mal verliert man." Meine Standardsprüche sind allerdings: "Manchmal verliert man und manchmal gewinnen die Anderen." und "Das Leben ist hart an der Küste."

Ich wünsch euch allzeit einen Mech vor den Rohren!

Lang lebe Coordinator Lord Thodore Kurita! Nieder mit seinen Feinden!

Neues Vereinslogo

Seit Anfang April hat die MechForce Germany ein neues Vereinslogo. Nachdem ein Aufruf in einer der ersten Terra Posts damals ungehört verhallte, hatte diesmal Michael Rieck seine Verbindungen spielen lassen und niemand geringeren als Franz Vohwinkel für das neue Logo requiriert. Vohwinkel, der sich unter anderem für das Cover der Record Sheets Upgrades oder den Farbteil im Field Manual: Periphery verantwortlich zeichnet, konnte auf der letzten Spiel in Essen für unseren Verein begeistert werden und versprach, uns ein Logo zu erstellen, wenn dies seine Zeit zulässt. Das, wie wir finden, erstklassige Ergebnis dieser Arbeit seht ihr hier. Hintergrundbilder für euren Desktop könnte ihr auf unserer Homepage herunterladen.



MECHF FORCE GERMANY



BattleTech Newsticker

FASA / WizKids / FanPro

Nachdem FASA am 25.1.2001 angekündigt hatte, die Pforten zu schließen, war für viele das Ende von BattleTech nahe. Auch nachdem WizKids, die neue Firma des BT-Miterfinders Jordan Weisman, die Rechte an BattleTech erworben hatte, war das vielen noch nicht genug, vor allem, da FanPro in Deutschland verbreitete, dass für sie BattleTech tot ist.

Nun steht aber immerhin soviel fest: WizKids wird definitiv 2002 ein neues BattleTech-Spielsystem präsentieren, dass mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf dem Clickbase-System von Mageknight aufbaut. MK ist ein sammelbares Miniaturespiel, das derzeit einen Riesenerfolg nach dem anderen für sich verbuchen kann. Wie genau die zukünftigen Regeln aussehen werden, weiss man allerdings noch nicht. Eventuell wird FanPro (die sich dann doch wieder eingeschaltet haben) schon auf der Spiel in diesem Jahr die neuen Figuren vorstellen.

In Sachen Storyline wird es durch den weit größeren Erfolg der Romane erst einmal normal weitergehen. Danach ist aber ein Zeitsprung geplant, eventuell wird es auch ähnlich wie in StarTrek mehrere parallele Zeitschienen geben. Hierzu kann ich auf die Auszüge des Chats mit Loren Coleman verweisen, der im Internet bei uns zu Gast war.

www.mageknight.com

Field Manual: Periphery - gerade erschienen

BattleTech Master Rules revised - gerade erschienen

Flashpoint - Roman von Loren Coleman; ist erschienen

Test of Vengeance - Roman von Brian Nystul (1. Quartal 2001)

RCW Enterprises

Rick Raisley hat im Chat angekündigt, dass als nächstes Heavy Metal Lite, ein Protomechdesigner herauskommen wird. Als nächstes eventuell ein Programm für Luft- / Raumjäger. Die Programme gibt es auf unserer Website.

www.heavymetalpro.com

Microsoft

Die Firma aus Redmond arbeitet fieberhaft am Nachfolger zu MechCommander und alle paar Tage kann man auf den einschlägigen Websites neue Bilder oder Trailer bewundern. Das komplett in 3D-gehaltene Spiel ist bisher für Sommer 2001 angekündigt.

Ausserdem sind nun Editoren für Maps und Missionen für MechWarrior 4 angekündigt.

www.microsoft.com/games

www.mechwarrior4.com

ReSaurus

Seit den Modellen vom ToyFair gab es keine neuen Meldungen von ReSaurus. Man wird also einfach abwarten müssen.

www.resaurus.com

Foundation Imaging

Der Knaller im letzten Quartal war eine Ankündigung von Foundation Imaging, der Firma, die unter anderem für die Special Effects in StarTrek zuständig ist oder auch Renderszenen im Film „Der Sturm“ beigesteuert hat: Es wird eine BattleTech - TV - Serie geben. Diesmal ist es keine Ente, auf eine mail-Anfrage an Foundation Imaging bekam ich die folgende Antwort:



Dear Christian,

Yes it is true. Foundation is currently developing MechWarrior into a one-hour, prime-time, live-action series. Thanks for your interest in the project. its fans like you who make this such an interesting project to work on.

Please feel free to contact me with questions, if I can answer them I will, but at the moment we are not releasing anymore information. I will keep you in my database of "Mech" fans and as new information becomes available I'll relay it to the fans.

Sincerely,
Tracy Conroy
Marketing Director
Foundation

Also, man darf gespannt sein, was uns da erwartet.
www.foundation-i.com

Werner Fuchs zur BT-Situation

Nachdem immer wieder neue Gerüchte um BattleTech, FASA, Wizkids und die Zukunft der Vereine hier im Lande auftauchen, habe ich dies zum Anlass genommen, mal bei Werner Fuchs, dem Geschäftsführer von Fantasy Productions direkt nachzufragen. Alle wichtigen Punkte findet ihr hier in kompakter Form gelistet.

Ob das "alte" BattleTech - System als Spiel ausläuft, oder beibehalten wird, kann man noch nicht so genau sagen. Fakt ist jedenfalls, dass 2002 ein BattleTech - Mageknight - System herauskommen wird. Eventuell gibt es schon zum RatCon in diesem Jahr die ersten Promo - Figuren. Grund hierfür ist vor allem der Riesenerfolg der Mageknight - Regeln bei der jungen Generation (sprich den Kaufwilligen). Das alte System findet einfach nicht mehr den Absatz. Da das Mageknight - System eine Lizenzierung zulässt, sind z.B. auch DSA - Mageknight oder Shadowrun - Mageknight denkbar (dies ist allerdings noch nicht definitiv!)

Die Romanlinie wird auf jeden Fall auch bei Heyne weiterlaufen. FanPro hat allerdings das Recht, auch deutsche Romane herauszubringen, ähnlich wie es z.B. bei Shadowrun gemacht wird. Der "Beweis" hierzu ist der bei Heyne gelistete Roman "Phoenix", der von Peter Heid, einem deutschen Autor geschrieben wird.

Timeline: Wie es zeitlich bei BattleTech weitergeht, ist noch nicht so genau geklärt. Es ist durchaus denkbar, so Fuchs, dass man bei WizKids den Zeitsprung wagt und einige Jahre in der Zukunft weitermacht, oder auch mehrere parallele Handlungsstränge ähnlich wie bei Star Trek einführt. Dieses Vorgehen würde sich laut Fuchs anbieten, da hier die alte Zeitschiene sehr stark favorisiert wird und man so jedem Publikum sozusagen massgeschneiderte Kost anbieten kann.

FanPro hat im Zuge der Übernahme der Rechte an Shadowrun auch eine amerikanische Firma gegründet, die für den Vertrieb dort zuständig sein wird. Die übrigen Lagerbestände von FASA wurden von FanPro aufgekauft, dies betrifft auch die BattleTech - Produkte, so dass wir noch eine Weile versorgt sein werden.

MechWarrior 3 RPG wird wohl doch noch das Licht der Läden erblicken. The World of BattleTech werden sich um die Veröffentlichungsarbeiten kümmern, da das Regelwerk schon länger übersetzt bei FanPro bereitliegt.

Diese Zusammenarbeit kam, so Werner Fuchs, dadurch zustande, dass man "sozusagen um die Ecke wohnt und sich schon länger kennt.". Es geht hier definitiv nicht darum, irgendwelche Rivalitäten zwischen verschiedenen BattleTech - Fanorganisationen wie MechForce, Sternenbund, TWOBT oder anderen zu fördern. Es handelt sich bisher um ein einmaliges Projekt.



Valerian Kaminski - Schicksal eines Mechkriegers

Valerian Kaminski wurde als Sohn betuchter Eltern am 12.01.2995 auf Oriente in der Liga Freier Welten geboren. Als Kind verstand er nie, warum sein Vater so gut wie nie zu Hause war, und warum er, wenn er in Zeitungen und im Vid zu sehen war, ganz anders angezogen war und sich ganz anders benahm, als zu Hause. Dazu kam, dass andere Kinder in der Schule seinen Vater des öfteren als "bezahlten Mörder" bezeichneten. Wenn er seinen Vater fragte, was das zu bedeuten habe, antwortete dieser, dass es ein Beruf sei, andere Leute daran zu hindern, ihm, seiner Familie und all den ganzen anderen Leuten auf Oriente weh zu tun. Auf die Frage, warum denn Leute auf die Idee kämen, den Leuten weh tun zu wollen, wußte er allerdings auch keine Antwort. Valerian fand damals, dass sein Vater einen ziemlich nutzlosen Beruf hatte.

Bis zum 04.08.3011, als der damals Sechzehnjährige mit ansehen mußte, wie seine zwei Jahre jüngere Schwester von ein paar jugendlichen Räufern erschossen wurde, weil sie ihnen nicht mehr als zwei Marik - Noten geben konnte: Er begann zu verstehen, daß Leute manchmal einfach aus Geldgier oder anderen Gründen Andere verletzen oder töteten und schwor sich, in einer solchen Situation nie wieder so hilflos zu sein wie damals. Er sprach viel mit seinem Vater über diesen Vorfall und seine Überlegungen, wenn sein Vater zu erreichen war. Sein Vater informierte ihn umfassend über die politischen Ereignisse in der Inneren Sphäre, umfassender, als es die Schule je getan hatte. Jetzt begriff Valerian auch, wozu es die Free World Legionnaires gab, und warum sein Vater ihnen angehörte. Er begann, sich für Waffen und vor allem Battlemechs zu interessieren. Obwohl er mit siebzehn noch keinen Mech führen durfte, saß er doch oft im Cockpit seines Vaters oder schaute den Techs über die Schulter, wenn sie Wartungsaufgaben an den Mechs durchführten. Sein Vater nahm ihn etliche Male mit zu Übungsschießen, wobei Valerian eine Vorliebe für Maschinenpistolen entdeckte, die ihm ein wenig die Unsicherheit nahmen, die er seit der Ermordung seiner Schwester verspürte. Er träumte des öfteren davon, mit einer Garbe aus einer Rorynex die Rowdies niederzumähen, die seine Schwester auf dem Gewissen hatten. Sein Vater war währenddessen erfreut über den Sinneswandel seines Sohnes und verschaffte ihm einen Akademieplatz an der Militärakademie auf Atreus. Am 13.10.3013 nahm

Valerian dort die Ausbildung zum Mechkrieger und Offizier auf. Zum Abschied schenkte sein Vater ihm seine erste eigene Waffe, eine Rorynex, die Valerian seitdem so oft wie möglich bei sich trägt, obwohl seine Ausbilder an der Akademie ihn immer wieder überzeugen wollten, dass im engen Mechcockpit eine kleinere Waffe angebrachter wäre.

Valerians Ausbildung verlief sehr gut, da er mit Begeisterung in seinem Mech saß oder an diesem herumbastelte, auch wenn das enge Trainingsprogramm für letzteres kaum Zeit übrig ließ, aber Valerian war der Auffassung, ein Mechkrieger müsse seine Maschine zumindest im Groben verstehen, um sie richtig einsetzen zu können. Besonderes Interesse hatte der Kadett Kaminski auch an der Menschenführung. Er mochte das Gefühl der Macht über andere, aber vor allem das Gefühl der Verantwortung für Menschen, die sich auf ihn verließen. Er wollte ein verlässlicher Führer werden, unterbewußt vielleicht, um sich selbst zu beweisen, daß sich trotz des Ereignisses mit seiner Schwester Andere auf ihn verlassen konnten. Auf das Fach Taktik legte er keinen erhöhten Wert, wußte aber, dass dieses Fach unerlässlich für einen guten Zug- oder sogar Kompanieführer ist. Daher schloß er in Mechführung mit "gut", in Menschenführung mit "sehr gut" und in Taktik mit "befriedigend" ab, in Handwaffen dank der Vorausbildung durch seinen Vater mit "gut", in MedTech nur mit "befriedigend". Dieses Zeugnis war zwar nur Mittelmaß, aber dafür konnte er ein "teilgenommen" in den Technikkursen für Techs aufweisen, was kaum ein anderer Absolvent seines Jahrgangs vorweisen konnte, und durch den Zeitaufwand, den er durch die zusätzlichen Kurse hatte, bekam er keine Gelegenheit, sich durch alkoholische oder andere Eskapaden einen Verweis, der im Zeugnis aufgenommen worden wäre, einzuhandeln. Dadurch wurde er noch in seinem Abschlußjahr 3019 in die Free World Legionnaires aufgenommen. Sein Eintrittsdienstgrad als Absolvent der Akademie war Fähnrich, allerdings bekam er zu seinem großen Bedauern keine Stelle mit Verantwortung übertragen. Er sagte sich allerdings, dass das auch von einem frischgebackenem Akademieabgänger zuviel erwartet gewesen wäre, und dass die Verantwortung mit der Zeit noch kommen würde. Er mußte allerdings feststellen, dass die Leute,



mit denen er jetzt zu tun hatte, sich deutlich von seinen Akademiekameraden oder den Offizieren, die er durch seinen Vater kennengelernt hatte, unterschieden. Er wurde mit dem fünften Regiment der Legionnaires auf Calloway IV, einer strategisch wichtigen Welt zwischen Oriente und der Grenze zur Konföderation Kapella, stationiert. Der dortige Garnisationsdienst war zwar auch für ihn langweilig, aber er konnte kein Verständnis dafür aufbringen, das seine Lanzenkameraden, den Lanzenführer eingeschlossen, den gesamten Tag hindurch faulenzten und dem Alkohol stark zusprachen. Am 13.01.3020 wurde er von Alarmsirenen aus dem Schlaf gerissen. Als er die Stube, in der er aus praktischen Gründen mit seiner gesamten Lanze untergebracht war, betrachtete, mußte er feststellen, das die Lanze alles andere als einsatzbereit war: Feldweibel Higgins, der stellvertretende Lanzenführer lag im eigenen Erbrochenen auf seiner Pritsche, atmete aber tief und schwer, war also noch nicht erstickt. Mechkrieger Jones lag halb in seinem Bett, halb davor und verbreitete einen schweren, betäubenden Duft nach Anisschnaps. Die Ursache dafür war einfach zu sehen: Auf dem Tisch türmten sich circa. ein Dutzend Bierdosen und drei Flaschen Ouzo, den die griechischstämmige Bevölkerung Calloways nach einem altem Terranischen Rezept herstellte. Valerian wunderte es nicht weiter, daß der Sternenbund zerbrochen war, wenn er genauer über dieses Gebräu nachdachte. Er ließ sich die zwanzig Volumenprozent, die seine gelegentlichen Cocktails enthielten, ja noch gefallen, aber die circa 65 Prozent dieses Gesöffs waren allein für seine Nase zu viel. Wie dem auch sei, seine Fähigkeit, immer und überall schlafen zu können, hatte ihn wohl eines der üblichen Stubengelage überstehen lassen. Bisher hatten diese Gelage keinen besonderen Effekt gehabt, außer, das der Leutnant des öfteren Probleme mit Hauptmann Fuchs hatte, wenn die Lanze wieder einmal zwei Stunden zu spät ihre Patoullie antrat. Doch jetzt wiesen die Sirenen auf einen Ernstfall hin, und vom Leutnant fehlte jede Spur. Nach einem halbherzigen Versuch, die schlafenden Lanzenkameraden zu wecken, entschied sich Valerian dafür, wenigstens ein Viertel der Lanze Gefechtsklar zu machen, stieg in seine Kühlweste, schnappte sich seinen Neurohelm und rannte zu seinem Steppenwolf. Unterwegs traf er den Seniortech seiner Kompanie, der allerdings auf die Frage, was denn eigentlich los sei, keine befriedigende Antwort

geben konnte. Valerian kletterte in seinen 'Mech und fuhr ihn hoch, in der Hoffnung, dann über TacCom Informationen zu bekommen. Die bekam er auch, indem er Prompt ein "Leutnant Dannowski, wo bleibt verdammt noch 'mal ihre Lanze!!" mit ca 85 Dezibel in sein rechtes Ohr gepustet bekam. Es dauerte etwa dreißig Sekunden, bis Hauptmann Fuchs realisiert hatte, das die Kampfbereite Charly - Lanze anstatt aus einem Marodeur, einem Kriegshammer, einem Steppenwolf und einem Greif nur noch aus dem Steppenwolf bestand. Fast hysterisch und in einem Tonfall, der vermuten ließ, daß er Valerian für die fehlenden Lanzenkameraden verantwortlich machte, beorderte er diesen sich bis auf weiteres der Bravo - Lanze anzuschließen. Die Schilderung der Situation, die Oberleutnant Griesing, der Führer der Bravo - Lanze, ihm gab, stellt Valerian die Situation so dar: Einige Einheimische hatten sich, vermutlich durch Liao - Agenten angestachelt, Schweber besorgt, hielten



einen Industriekomplex fünfundzwanzig Kilometer nordwestlich ihrer Basis besetzt, und forderten den Abzug sämtlicher Marik - Truppen vom Planeten. Die Garnisonstruppe war natürlich angewiesen worden, diesen Widerstand mit den gebotene Mitteln zu brechen. Nun war die Kompanie - mit Ausnahme von Kaminskis Lanzenkameraden - auf dem Weg, eben dies zu tun, Hauptmann Fuchs hatte sich also entschlossen, Gewalt als das nötige Mittel anzusehen. Zehn Minuten, nachdem er den Mech hochgefahren hatte erreichte Valerian dank der hohen Höchstgeschwindigkeit und der Sprungdüsen seines Mechs die überschwere Bravo - Lanze.



Unmittelbar nach der etwas frostigen Begrüßung durch Oberleutnant Griesing blinkte das Kommlogo der ersten Lanze rot auf und die relative Stille, die vorher das Com beherrscht hatte, wurde durch Hilfeschreie unterbrochen. Die einzig erkennbaren Satzteile waren "Die sind überall!!" und "Die Schweine setzen Infernos ein...". Die Alpha - Lanze war offensichtlich in einen Hinterhalt der Aufständischen geraten. Nach etwa eineinhalb Minuten herrschte Stille auf den Com - Kanälen. Der Oberleutnant versuchte noch ein paar mal, die erste Lanze zu erreichen, aber nach dem fünften Versuch stand fest, daß die ehemalige vierte Kompanie des fünften Regiments der Free World Legionnaires nur noch aus fünf einsatzbereiten Mechs bestand.

Da er verständlicherweise keine Lust hatte, in die selbe Falle wie der Hauptmann zu tappen, ordnete Oberleutnant Griesing an, die Straße zu verlassen. Fähnrich Kaminski wurde beauftragt, mit seinem Steppenwolf, der den schnellsten und im Übrigen den einzigen sprungfähigen Mech der verbleibenden Streitkräfte darstellte, die Strecke, die Hauptmann Fuchs und seine Lanze zurückgelegt hatten, zu umgehen, und von hinten an den mutmaßlichen Ort des Hinterhalts zu gelangen.

Valerian, der von den bisherigen Ereignissen überrollt worden war, folgte dem Befehl, obwohl er intuitiv wußte, daß ein einzelner 'Mech gegen eine Streitmacht, die eine komplette schwere Lanze vernichtet hatte, ohne dieser auch nur die Möglichkeit zu geben, einen detaillierten Bericht abzugeben, keine Chance hatte. Er verließ die nordwestlich verlaufende Straße in nördlicher Richtung, wandte sich nach zehn Minuten nach Nordwesten und trieb seinen Steppenwolf an, um mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit, die sein Mech erreichen konnte, den zu untersuchenden Ort möglichst schnell zu erreichen. Wieder hatte ein Gefühl der Verantwortlichkeit ihn erfaßt.

Nach etwa einer halben Stunde hatte er die Position des Hinterhalts hinter sich gelassen. Valerian drehte seinen 'Mech gen Süden und marschierte mit den normalen 50 Stundenkilometern seines 'Mechs auf die Straße zu, immer einen Finger auf den Auslösern seiner Sprungdüsen. Er wollte nicht den selben Fehler begehen wie Fuchs, und wenn die Rebellen ihn schon überraschten, wollte er wenigstens eine aufschlußreiche Meldung an Oberleutnant Griesing absetzen können.

Schon etwa einen Kilometer vor der Straße realisierte er eine große Rauchwolke, die im Süden aufstieg, circa drei Klicks von seiner Position entfernt. Das mußte die Stelle sein, an der Hauptmann Fuchs und seine Lanze den Rebellen zum Opfer gefallen waren.

Er erreichte die Straße. Weit und breit gab es keine Zeichen von Feindlicher Aktivität, eine Beobachtung, die ihn alarmierte. Entweder hatten die Aufständischen keine schweren Verluste hinnehmen müssen, was in Anbetracht der Tatsache, daß sie immerhin eine überschwere Kommandolanze des Hauses Marik vernichtet hatten, ziemlich unwahrscheinlich erschien, zumal sie keine 'Mechs, sondern nur Fahrzeuge zur Verfügung gehabt hatten, oder sie waren dermaßen diszipliniert, daß sie ihre eigenen Verluste ignorierten und sich für die zu erwartende zweite Welle der Marik - Streitkräfte wieder eingruben. Letzteres würde allerdings darauf hinweisen, daß es sich bei den Aufständischen nicht um normale Guerillios handelte, sondern um ausgebildete Soldaten. Zusammen mit der Effizienz, mit der die Alpha - Lanze ausgelöscht worden war, ließ das in diesem Teil der inneren Sphäre nur einen Schluß zu: die Streitkräfte, gegen die sie kämpften, waren ausgebildete Liaokräfte, um genauer zu sein, fanatische Anti - Mech - Infanteristen. Liaokräfte waren eine gewisse Überraschung, da seit dem zweiten Nachfolgekrieg Kurita, Marik und Liao in einem lockeren Bündnis gegen die Vereinigten Sonnen und das Lyranische Commonwealth standen. Trotzdem kam als Aggressor nur Haus Liao in Frage, da Steiner an dieser von der Marik - Steiner- Grenze weit abgelegenen Welt sicher kein Interesse hatte und die Vorgehensweise dieser Kämpfer einfach zu professionell für einfache Aufständische aus der planetaren Bevölkerung war.

Aus diesen Überlegungen wurde Valerian plötzlich gerissen, als seine Magnetortung Alarm schlug. Das Objekt, das seine Magnetortung hatte anschlagen lassen, befand sich genau auf der Straße, genauer gesagt, eineinhalb Kilometer vor ihm. Und es bewegte sich. Also mußte es sich um ein Fahrzeug der Banditen handeln. Ihm kam blitzartig in den Sinn, daß es nicht möglich war, Fahrzeuge auf mehr als einen Klick Entfernung auszumachen. Es mußte also etwas größeres als ein Fahrzeug sein. Das einzige, was größer war als ein Fahrzeug, und sich wie ein solches bewegte, war allerdings ein Battlemech. Und da er auf diese Entfernung zu Orten war, was es offensichtlich



ein Gewichtsgenosse Valerians Mechs, also ein mittelschwerer Battlemech, es sei denn, die Banditen, so beschloß Valerian, die Feinde ab jetzt zu nennen, hätten schwere oder gar überschwere Mechs zur Verfügung. Da es allerdings an ein Wunder grenzte, daß überhaupt Battlemechs das Calloway - System erreicht hatten, ohne die Aufmerksamkeit der Raumpatrouillen oder wenigstens des Zolls zu erregen, schloß er diese Möglichkeit fast aus. Eins stand jedenfalls fest: dieser 'Mech war nicht einfach in einem Stück angekommen, sondern in Einzelteilen auf Calloway eingeschleußt worden. Das war allerdings nicht Valerians erste Sorge, darum konnte sich

getrost der Marik - Sicherheitsdienst kümmern. Die erste Sorge war: wie sollte eine überschwere Lanze, die dank ihrer mangelhaften Beweglichkeit extrem anfällig für Hinterhalte war, und über einen nur mäßig beweglichen Steppenwolf als Scout verfügte, die Möglichkeit bekommen, einen vom Feind gehaltenen Industriekomplex zurückzuerobern, ohne ihn komplett zu vernichten, wenn der Feind auch noch über 'Mechkräfte verfügte?

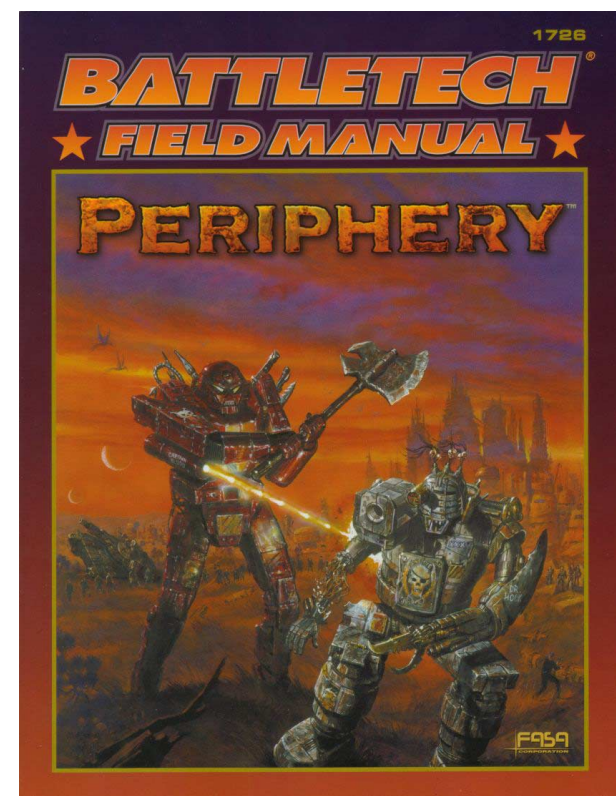
Rezension Field Manual: Periphery

Mit der Nummer 1726 steht der Abschluss der Field Manual Reihe von FASA in den Regalen. Im letzten Band werden die Staaten jenseits der Grenzen der Inneren Sphäre beleuchtet, die dunklen Randgebiete der Peripherie.

Wie alle bisherigen Field Manuals ist auch dieses hier wieder als Lagebericht aufgemacht, diesmal von Word of Blake, was die ganze Sache recht interessant macht. Wie man schon aus den bisherigen Andeutungen im FM: ComStar sowie im Shattered Sphere ersehen konnte, steht uns da wahrscheinlich wieder eine größere Sache bevor. Das Werk beginnt mit einem Überblick über das wechselhafte Schicksal der Randregionen. Zuerst als Zuflucht für alle Nichtkonformisten gegründet, führten viele Peripheriereiche ein unabhängiges Leben, was sich jedoch mit dem Wiedervereinigungskrieg des Sternenbundes schnell änderte. Es folgten ein paar Jahre des Aufschwunges, der durch den Zerfall des Sternenbundes wieder zunichte gemacht wurde. Doch gerade in den letzten Jahren haben es einige Reiche der Peripherie wieder zu Ansehen und etwas Luxus gebracht.

Beim nächsten Kapitel gefällt mir besonders die Ironie der Autoren, ist es doch als „Military Disorganisation“ überschrieben. Parallel zu den anderen Bänden wird hier die militärische Ordnung (oder größtenteils halt Unordnung) der Armeen der Reiche beschrieben. Ganz nützlich ist hier eine Tabelle, die die verschiedenen Rangstrukturen der Kleinstaaten vergleichend gegenüberstellt.

Im Anschluss hieran werden die Reiche der Peripherie nacheinander kurz beschrieben und ihre



militärische Stärke gelistet. Den Anfang macht das Magistrat von Canopus, das unter Magestrix Emma Centrella einen Aufschwung erlebt hat. Gerade der Geheimdienst dieses Staates genießt auch unter den Agenten von WoB ein gewisses Ansehen. Auch MAF, die Magistracy Armed Forces, kann man durchaus als schlagkräftige Armee ansehen, vor allem, wenn man die Unterstützung durch Haus Liao bedenkt.

Es folgt das Taurian Concordat, das man ebenfalls zu den mächtigeren Regionen zählen kann. Durch



die Allianz mit dem Magistrat wurde auch die Kolonisierung neuer Welten vorangetrieben.

Interessant finde ich dann das Kapitel über die Marian Hegemony, die ihre Truppen im Stil römischer Kohorten organisiert und auch lateinische Rangbezeichnungen verwendet. In meinen Augen kann man daraus wunderbar Material für das Rollenspiel ziehen. Caesar Julius O'Reilly betreibt im Augenblick eine aggressive Expansionspolitik, der schon das Illyrian Palatinate sowie die Lothian League zum Opfer gefallen sind. Der ehemalige Piratenstaat hat sich zu einer Macht weiterentwickelt, mit der sicher noch zu rechnen sein wird.

Die Outworlds Alliance sowie die Circinus Federation bilden den Abschluss der größeren Staaten, es folgen die diversen kleineren Reiche und Planeten sowie die Piratenbanden, die hier immer noch ihr Unwesen treiben.

Als letztes werden die Reiche der sogenannten Deep Peripherie beschrieben, die erstmals im Eplorer Corps Erwähnung fanden. Diese Gebiete liegen teilweise derart weit weg von der Inneren Sphäre, dass ihre Existenz nicht einmal den Clans bekannt war, bis ComStar einige dieser Planeten entdeckte.

Besonders diese beiden letzten Kapitel der Geschichtssektion gefallen mir, da hier mal etwas abseits von den gängigen Stories der Inneren Sphäre berichtet wird. Es werden Dinge erwähnt, die man in recht wenigen Büchern bisher fand und die durchaus interessant zu lesen sind.

Den Abschluss des Field Manuals bilden wie üblich die Regeln, wobei es auch wieder neue Lifepaths für MechWarrior das Rollenspiel gibt. Neues Equipment gibt es aufgrund der beschränkten Forschungsmöglichkeiten der Peripherie kaum, nur der Rocket Launcher wird neu eingeführt. Die Regeln findet ihr übersetzt in dieser Terra Post.

Die Gesamtbewertung fällt für mich mal wieder gemischt aus. Geschichte und Hintergrund sind wie immer interessant zu lesen, vor allem da die Reiche der Peripherie in den Romanen eher selten behandelt werden. Leider muss man auch hier wieder sagen, dass sich das neue Material eher in Grenzen hält. Ist halt ein Field Manual und kein Geschichtsbuch.

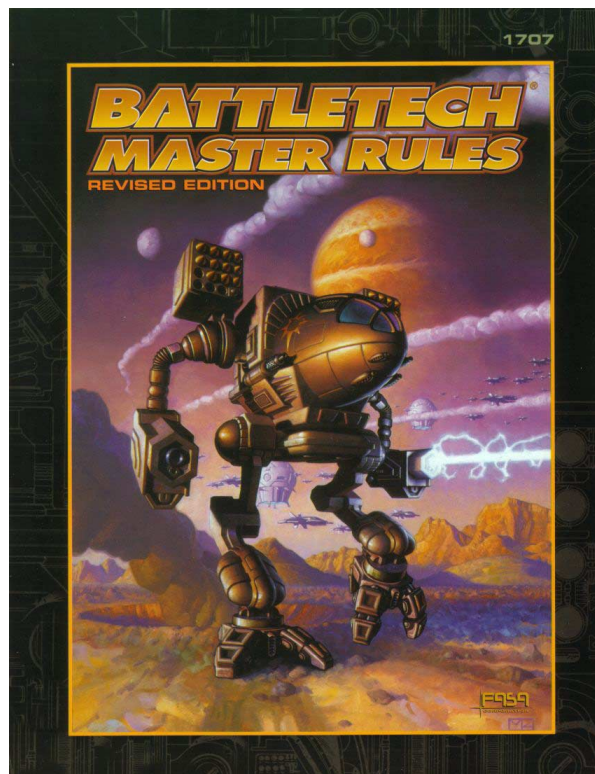
Nur wegen der neuen Ausrüstung lohnt sich der Kauf kaum, interessant sind vielleicht die Lifepaths für MechWarrior. Für die üblichen 50 DM (22\$) erhält man 184 Seiten Informationen.

Rezension BattleTech Master Rules revised

Rezension BattleTech Master Rules revised

Seit geraumer Zeit ist das wahrscheinlich letzte Regelwerk zu BattleTech in seiner jetzigen Form erhältlich: die überarbeiteten MasterRules. Zwischen dem letzten Regelwerk und der jetzigen Ausgabe liegen einige Field Manuals, die sich wahrscheinlich nicht jeder Spieler komplett angeschafft hat. Dies hat wohl auch FASA eingesehen und bietet nun eine Zusammenfassung aller bisherigen BattleTech-Regeln in einem Band an. Das vorliegende Werk enthält alle Zusatzregeln der Field Manuals in kompakter Form, d.h. alles, was im Augenblick als Level-2-Regeln bekannt ist.

Aus den bisher 151 Seiten sind nun 165 geworden, man sieht also, dass sich die Neuerungen in Grenzen halten. Hinzugekommen sind eine Seite über die ProtoMechs sowie eine Beschreibung aller Typen von BattleArmor der Clans und der Inneren Sphäre. Alle Regelsektionen und sogar der Grossteil der Bilder haben keine Änderungen erfahren, Neuerungen gibt es aber natürlich in der Ausrüstungssektion am Ende





des Buches. Hier werden nun alle Neuerungen der Field Manuals vorgestellt, im Detail sind dies (habe hoffentlich nichts vergessen):

Aus dem FM: Federated Suns: die neuen Munitionstypen für Autokanonen, die Rotary Autocannon, der IS-Targeting Computer

FM: ComStar: der verbesserte C3 Computer, improved Narc + neue Munition

FM: Lyran Alliance: Das schwere Gaussgeschütz

Aus dem FM: Warden Clans: das Advanced Tactical Missile System

FM: Periphery: die Rocket Launcher

FM: Capellan Confederation: die diversen Thunder-Munitionstypen, Stealth Panzerung

Für alle, die sich die Field Manuals bisher nicht gekauft haben, ist die überarbeitete Version des BMR sicher lohnend, für alle anderen ist es einfach ein praktisches Nachschlagewerk. Von mir gibt es auf jeden Fall eine Kaufempfehlung, da dies augenblicklich die kompletten aktuellen BT-Regeln enthält.





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

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

Kurita

2nd Sword of Light,
1st Battalion
Marco Sommermann
Hurterstr. 18
45144 Essen
Tel.: 0201/8140867

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

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

Hanover Regulars
Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/792083
email: michaelbrockhaus@gmx.de
website: <http://www.michael-brockhaus.de>

Wolf's Dragoons

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

Delta Regiment,
Charlie Battalion
“Tenkterer Tribe”
Niederwipper, Mark
Röhlingerstraße 1
65623 Mundershausen
Tel.: 06430/7305
email: Commander.3025@web.de

Kell Hounds

Howling Pack
2tes Mechbattalion
Andre Füssel
Herman Löns Strasse 25
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

**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

Binsfeld Lightning Guards

Lutz Conzen

Hubertushof 1

52388 Nörvenich

Tel.: 02421/770798

email: baltasart@aol.com

Northwind Highlanders

McCormacks Fussiliers

1st Battalion

Roger Witte

Hasloher Kehre 14

22417 Hamburg

Tel.: 040/5378006

email: rollo.witte@t-online.de

Northwind Highlanders

Sterling Fusiliers

1st Battalion, 1st Company

Fichtner, Marco

Weissgasse 14

90562 Kalchreuth

Tel.: 0172/8119756

email: marco.fichtner@fen-net.de

McCarron's Armored Cavalry

Barton's Regiment

3. Battalion

3. Kompanie “Das dreckige
Dutzend”

Bredau, Thomas

Am Sudfelde 12

31592 Stolzenau

Tel.: 05761/865

email: thomas.bredau@gmx.net

“Doompatrons”

Leichte Eridani Reiterei

151th Light Horses

Albrecht, Daniel

Bülowsstraße 19

24105 Kiel

Tel.: 0431/8866620

email: ler@kelsor.de

website: [http://www.kelsor.de/](http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html)

Thor/TESMenue.html

Periphery

Drunken Master

Taurian Guard Hell's Heart

Regiment

Alexander Gehrlein

Grötzingerstraße 22

76227 Karlsruhe-Durlach

Tel.: 0178-4373909

email: ghostbeartr@web.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

Davion

“The Steel Beasts”

Davion Assault Guards RCT,

2nd Bat.

Martin Helbig

Siedlung 16

37431 Bad Lauterberg, Harz

email: mhelbig@rz-online.de

Timbiqui Defenders

2nd Crucis Lanciers; 3.Bat.

Wolfgang Rudolph

Mozartstraße 10

6406 Bernburg

Tel.: 03471/624048

email: wolfgangjrudolph@web.de

Kurita

Ryuken-San

“Strength Of The Dragon”

3. Battalion

3. Kompanie

“Takashi's Castle”

Madlowski, Oliver

Ostlandstraße 11a

30952 Ronnenberg

Tel.: 05109/525225

email: paladin@online.de

Ryuken-Ni

Dutiful Sons

Haderer, Johann

Pater-Theresus-Siedlung 18

2433 Margarethen/Moos,

Österreich

Tel.: 0043/2230/3656

email: jhaderer@hotmail.com

1st Sword of Light

“Ivory Dragon”

3rd Battalion

1st Company

“Fudo Myoo”

Cole, Richard

Ginnheimer Straße 18a

60487 Frankfurt

Tel.: 069/70794930

email: rcole@gmx.net

22nd Dieron Regulars

“Vengeance of Dieron”

Schmitt, Christian

Steckengasse 36

55276 Oppenheim

Tel.: 06133/925918



First Genyosha
 "Legacy of Yarinaga"
 Sommermann, Marco
 Hurterstr. 18
 45144 Essen
 Tel.: 0201/8140867

Marik

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

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

Steiner

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

"Creeping Death"
 Creeping Death Kompanie
 Sascha Becker
 Schulstraße 1
 52388 Nörvenich
 Tel.: 02421/770626
 email: sasbe@aol.com

Kell Hounds

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

andere Söldner

Sturmkrieger
 Karsten Liebscher
 Mörikeweg 68
 18146 Rostock
 Tel.: 0381/695440
 email: ensignphelankell@gmx.de

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

Periphery

"Fists of Abaddon"
 Sascha Scherhak
 Ingerweg 1
 40670 Meerbusch
 email:
 coyote.akademie@ecombat.de
 homepage: www.ecombat.de

Clan

Blood Spirit

Omega Galaxy,
 79th Blood Hussars
 Olaf Heins
 Klosterbergenstr. 39
 21465 Reinbek
 Tel.: 040/7229722
 email: chapter@bloodspirit.de
 homepage: www.bloodspirit.de

Coyote

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

Ghost Bear

Delta Galaxy
 "The Blitzkrieg"
 115th Striker Cluster
 (The Rolling Wave)
 3. Trinary "BigFoot"
 Rass, Markus
 Bischofskamp 20
 31191 Algermissen
 Tel.: 05126/8139



“Black Claws”
 Brockhaus, Michael
 Quantelholz 33
 30419 Hannover
 Tel.: 0511/792083
 email:
 michaelbrockhaus@gmx.de
 website:
 http://www.michael-brockhaus.de

“Stormbringers”
 Matz, Thorsten
 Arnulfstr. 14
 66954 Pirmasens
 Tel.: 06331/94654
 email: tmatz1234@aol.com
 website:
 http://www.gbstormbringers.de

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

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

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

“Natural Born Killers”
 2nd Line Provisional Cluster
 Sommermann, Marco
 Hurterstr. 18
 45144 Essen
 Tel.: 0201/8140867
 Stone(d) Cold Bears
 68th Striker Cluster
 Reinhard Auer
 Grötzingerstraße 22
 76227 Karlsruhe-Durlach
 Tel.: 0174/6004757
 email: GhostBearTCR@web.de

Cave Bears
 2. Angriffcluster
 Omega Galaxy
 Alexander von Müller
 Uhlandstraße 68
 10717 Berlin
 Tel.: 030/8618553
 email: freakjr@team-gamestar.de

Hell's Horses

Hell's Inferno
 Omega Keshik
 Kalamorz, Falk
 Am Kummel 21
 37431 Bad Lauterberg
 Tel.: 05524/2886
 email: fk.desaster@gmx.net

Jade Falcon

Bloodclaw
 5th BattleCluster
 Albrecht, Daniel
 Bülowstraße 19
 24105 Kiel
 Tel.: 0431/8866620
 email: cjf@kelsor.de
 website: http://www.kelsor.de/
 Thor/TESMenue.html

Jade Falcon Guards
 Pryde's Pride
 Jüly, Heribert
 Satzgasse 9
 2433 Margarethen/Moos,
 Österreich
 Tel.: 0043/2230/71169
 email: massiv@crosswinds.net

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

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
 website:
 home.t-online.de/~novacats

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
website: home.t-online.de/
home/white.raven

Wolf

1st Wolf Assault Cluster
"The Inquisitors"
Bortscher, Stefan
Deutz-Kalkerstr. 66
50679 Köln
Tel.: 0221/817512

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

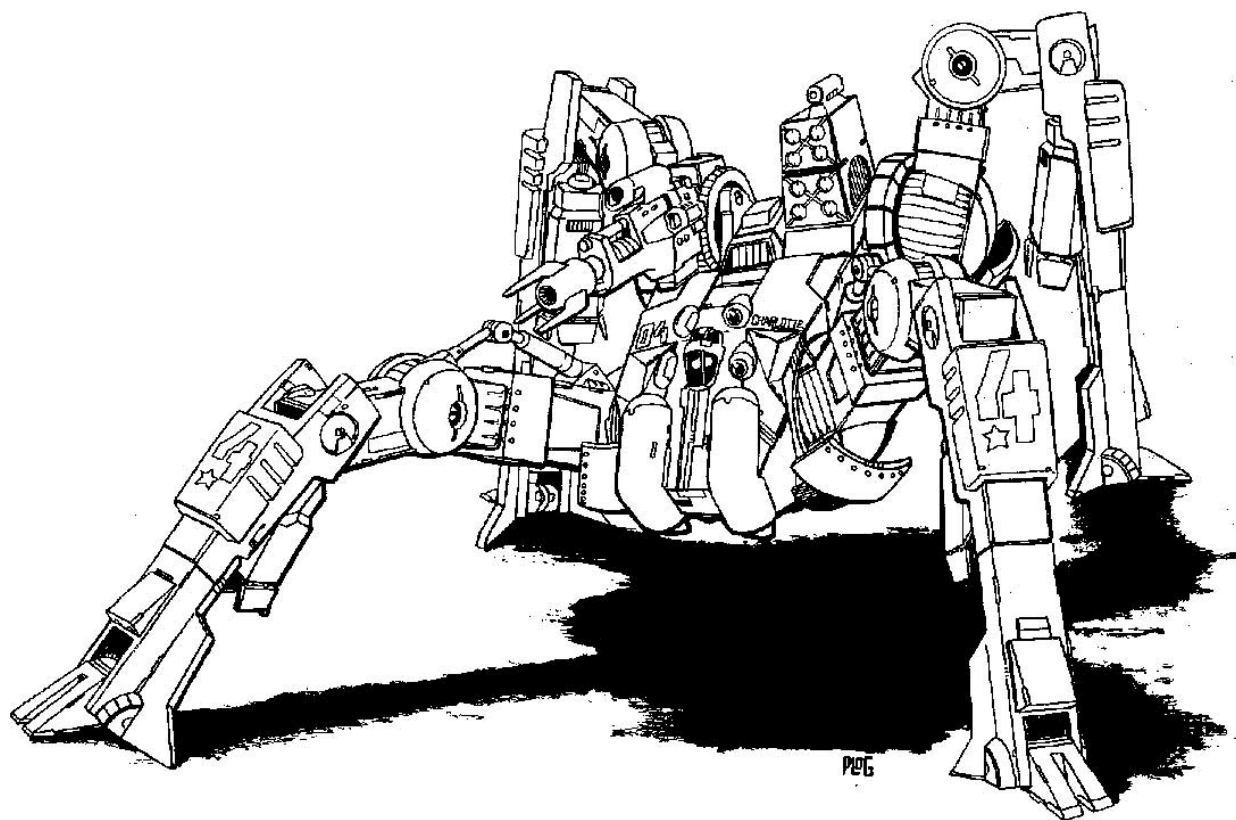
1. Grauwölfe
Jäger, Frank
Karlsruher Str. 77a
45478 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208/592504
email: frank.jaeger@cityweb.de

279th Battle Cluster
Trinary First
Alpha First Star
"Hot Iron"
Kruher, Franek
Berlinerstr. 13
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/47319

"The Reivers"
Alpha Galaxy
4th Striker Cluster
Schmetz, Norbert
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de
website: http://www.kerlin.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





Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	Hamburg Husaren	Hamburg Husaren	Söldner	MechForce	25	4
2	McCormack's Fussilliers	Northwind Highlander	Söldner	MechForce	10	1
	unbekannt	unbekannt	unbekannt	Sternenbund	10	1
	Liao Todeskompanie	1.te Kompanie	Liao	MechForce	10	1
3	1st Davion Claymores		Davion	MechForce	-5	1
	Doom Patrons	151th Light Horses	Söldner	MechForce	-5	1
	Madness with Method	2nd Devision	ComStar	MechForce	-5	1
4	Bloodhunter	30th Lyran Guard	Steiner	MechForce	-10	2

Chapterrangliste IS Aktuell

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	Death Bringer	2.tes Mechbattalion	Gray Death L.	MechForce	20	2
2	Eagle of Atreus	1st Marik Legionaires	Marik	MechForce	5	2
3	1st Genyosha	1st Genyosha	Kurita	MechForce	0	1
	1st Argyll Lanciers	1st Argyll Lanciers	FedCom	Sternenbund	0	1
4	Killing Shadows	Alpha Bat	Wolf's Dragoons	MechForce	-5	1
	Jaffrey's Hussars	Northwind Higlander	Söldner	MechForce	-5	1

Chapterrangliste Clan

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	Lone Wolf	352th Assault Cluster	Wolf in Exile	Sternenbund	20	2
2	79th Blood Hussars	79th Blood Hussars	Blood Spirit	MechForce	15	3
3	Dreieich Demons		Smoke Jaguars	Sternenbund	10	1
	Black Bears	50th Striker Cluster	Ghost Bear	MechForce	10	1
	Blood Claw	5th Battle Cluster	Jade Falcon	MechForce	10	1
4	The Revers	4th Striker Cluster	Wolf	MechForce	5	2
5	Guardians of the Prophecy	Golden Keshik	Coyote	MechForce	0	3
	Third Eye	489th Assault Cluster	Nova Cat	MechForce	0	3
6	Stormbringers		Ghost Bear	MechForce	-5	1
	Steel Bears	304th Assault Cluster	Ghost Bear	MechForce	-5	1
	Hell's Inferno	Omega Keshik	Hell's Horses	MechForce	-5	1
7	The Talons	179th Assault Cluster	Wolf	MechForce	-10	2



Spielberichte zum Kampagnen-Ranking-Vorschlag

In der letzten Terra Post (auch im Internet unter www.mechforce.de zu finden) wurde euch ja ein Vorschlag für ein Kampagnen-Ranking-System unterbreitet, zu dem es jetzt die ersten Spielberichte gibt. Auch hier ist wieder nach eurer Resonanz gefragt. Probiert das System aus, und schickt eure

Vorschläge an die Macher, damit diese ein möglichst gutes und einfaches Spielsystem bauen können. Je mehr daran teilnehmen, desto eher kommt etwas für die Spieler der MFG heraus.

Spielberichte

1. Gefecht:

Angreifer:

Mario Fletzberger

A Tabelle Field Manual Federated Suns

Raptor RTX1-OB 5/4

Cestus CTS-6Y 5/4

Verteidiger:

Johann Haderer

A Tabelle Field Manual Draconis Combine

Raptor RTX1-O 5/4

Blackjack BJ2-O 5/4

Karte:

Battletech Basis Karte, die kurze Kante ohne Beschriftung ist Norden.

Der Angreifer betritt das Spielfeld von Norden aus und der Verteidiger von Süden

Ausgang:

In der zweiten Runde musste der Raptor des Angreifers daran glauben dennoch folgte in der vierten Runde der Raptor des Verteidigers. Daraufhin folgte ein langer Schlagabtausch zwischen den beiden übrigen Mechs bis dem Blackjack die Munition ausging. In dem festen glauben den angeschlagenen Cestus mit den Medium Laser noch erledigen zu können preschte der Verteidiger nach vorn. Doch dies war leider ein Irrtum.

2 Gefecht:

Angreifer:

Mario Fletzberger

B Tabelle Field Manual Federated Suns

Enforcer ENF-5D 5/4

Jagermech III JM6-D3 5/4

Verteidiger:

Johann Haderer

B Tabelle Field Manual Draconis Combine

Komodo KIM-2 5/4

Griffin GRF-3M 5/4

Karte:

Battleforce Basis Karte

Der Angreifer kommt wieder aus Norden und der Verteidiger aus Süden.

Ausgang:

Der Komodo und der Griffin konzentrierten sich größtenteils auf den Jagermech bis ein Großteil der Panzerung herunter lag. Der Enforcer und der Jagermech konzentrierten sich am Anfang auf den Komodo um seine schwache Panzerung auszunutzen aber meistens waren die Trefferbedingungen so schlecht das der Angreifer auf den Griffin umdisponierte. Zum Schluss waren der Griffin und der Jagermech schwer angeschlagen und die anderen beiden ziemlich unbeschädigt. Dann ging es sehr schnell der Griffin traf mit seiner PPK den Jagermech kritisch was zu einem wundervollen Feuerwerk in der Mittagssonne führte und der Komodo schlug mit einer Nahkampfatacke dem Enforcer das Cockpit ein.

3 Gefecht:

Angreifer:

Mario Fletzberger

C Tabelle Field Manual Federated Suns

Blackjack BJ-2 5/4

Night sky NGS-4S 5/4

**Verteidiger:**

Johann Haderer

C Tabelle Field Manual Draconis Combine

Panther PNT-10K 5/4

Katana CRK5003-2 5/4

Karte:

Woodland (4th Succession War Battle Pack)

Der Angreifer kommt wieder aus Norden und der Verteidiger aus Süden.

Ausgang:

Der Panther und das Katana hatten Infernos geladen um den Feind ein bisschen schwitzen zu lassen. In der dritten Runde wurden der Nightsky und der Blackjack mit Infernos zugepflastert was beim Blackjack zu einer Ammo-Explosion führte. Der Nightsky wich jedoch den feindlichen Mechs aus bis die Infernos runtergebrannt waren und ging dann zum Gegenangriff über. Nach einem langem zähen Gefecht gelang es dem Angreifer den Katana auszuschalten um dann anschließend auch noch den Panther zu erledigen.

4 Gefecht:**Anmerkung:**

Bei diesem Gefecht mussten die Spieler in drei Gleiche Parteien aufgegliedert werden da die Einheiten der Spieler "annähernd" gleich stark waren. Nachdem das ein Clan-Gefecht war entschied man sich nach Ehrenregeln der Stufe 2 zu spielen. Die Ehrenregeln hatten auch den Zweck dafür zu sorgen das keiner sich benachteiligt fühlt (z.b. "Ihr geht's ja nur auf mich los!") .

Spieler A:

Heribert Jüly

Front Line Tabelle Jade Falcon Crusader Clans Field Manual

Gargoyle Prime 4/3

Summoner D 4/3

Spieler B:

Alexander Riedl

Front Line Tabelle Jade Falcon Crusader Clans Field Manual

Kit Fox Prime 4/3

Nova Prime 4/3

Spieler C:

Johann Haderer

Front Line Tabelle Blood Spirits Crusader Clans Field Manual

Nova Prime 4/3

Nova Prime 4/3

Karten:

Desert Sinkhole #2; Desert Sinkhole #1

Zuerst wurde Desert Sinkhole #2 aufgelegt und rechts bzw. im Osten davon Desert Sinkhole #1

Startfelder:**Spieler A:**

Gargoyle Prime Desert Sinkhole #2 0701

Summoner D Desert Sinkhole #2 0501

Spieler B:

Kit Fox Prime Desert Sinkhole #1 0901

Nova Prime Desert Sinkhole #1 1101

Spieler C:

Nova Prime Desert Sinkhole #2 1517

Nova Prime Desert Sinkhole #1 0117

Ausgang:

Gleich in der zweiten Runde wurde der Kit Fox von einer Nova des Spielers C niedergestreckt daraufhin wartete die ziemlich unbeschädigte Nova auf einen neuen Gegner. In der Zwischenzeit lieferten sich die übrigen Mechs heiße Duelle. Die zweite Nova von Spieler C kämpfte gegen den Gargoyle und teilte definitiv mehr aus als sie einstecken musste und die Nova von Spieler B musste sich mit dem Summoner auseinandersetzen. Nach einiger Zeit trennte der Summoner der Nova den linken Torso ab, Spieler A rechnete schon fix mit dem Abschuss den sein Summoner war noch nicht schwer beschädigt dennoch schoss im die Nova mit 2 ER Medium Laser den Kopf weg. Die unbeschäftigte Nova von Spieler C erledigte dann die schwer beschädigte Nova und eine Runde später brannte Spieler C mit seiner anderen Nova ein Loch in den Center Torso vom Gargoyle und somit war das Gefecht entschieden.



Ranking Liste:

	Punkte:	Gefechte:
1.) Johann Haderer	9661	4
2.) Mario Fletzberger	3860	3
3.) Alexander Riedl	3330	1
4.) Heribert Jüly	0	1

Resümee:

Wenn man sich die Gefechte im großen und ganzen ansieht wird man feststellen das sie:

- 1.) Halbwegs ausgewogen waren
- 2.) Nur Mechs gewählt wurden
- 3.) Derjenige der am meisten spielt die meisten Punkte macht und so keine akkurate Aussage über das Können gemacht werden kann.

Ich werde mich noch mal hinsetzen und das gesamte System überarbeiten, nicht nur wegen den oben genannten Schwächen, sondern auch wegen der geringen Resonanz der MFG-Mitglieder (Also falls irgendjemand das System gut bzw. schlecht findet kann er sich ruhig melden dann habe ich nämlich eine Ahnung wie ich die Fehler ausmerzen kann).

Johann Haderer
Pater-Theresius-Siedlung 18
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com





Auszüge des Chats mit Loren Coleman auf #mechforce

*** rumor has joined #mechforce

<cwaidner> hi loren

<kmorehawk> hello mister coleman!

<salcrump> hey loren

...snip...snip...snip...

<kmorehawk> we thought so

<cwaidner> everyone switch their brains to english, please

<kmorehawk> no problem

*** rumor is now known as loren

...snip...snip...snip...

<cwaidner> morehawk?

<kmorehawk> loren, id like to know, if you're going to concentrate on the steiner vs davion situation or if youre going to get the clans involved ?

<kmorehawk> in some manner

<loren> i think it's been no secret that the civil war has been brewing and now is coming on the scene. as i have taken over for mike stackpole, my focus has been mostly on the steiner-davion conflict.

<therock3049> and the clans?

<loren> that said...while i am not dealing with it directly, there is some clan activity, and it will be highlighted in an auxiliary novel. written by blaine pardoe.

<cwaidner> do you have any details on that

<loren> sotrms of fate (my second civil war novel) will mention the events of the clan activity only in breif.)

<hawk_2021> the ghost bear kurita war???? :)

<loren> the ghost bear - kurita storyline really was a fast incident. it is over at the end of 3063.

<loren> (storms of fate, btw. sorry my spelling sucks sometimes)

...snip...snip...snip...

<jwenzel> how many books are planned to be spend on the civil war subject?

<loren> well, flashpoint is the most recent. after that, i believe there are six more total. three of which are mine

<loren> and deal with the umbrella plot.

<loren> for those who needed to catch up

<loren> did i hit all the quesitons so far? anyone get missed?

<cwaidner> none i think

<hawk_2021> hihi

<wandi> 3 thinbgs loren : 1st your last novel over her (illouisions ov victiry (trÜgerische siege) was very good .. i allready met "karl" *g*

<kmorehawk> are you going to write something about the jade falcons

<loren> thanks wandi. illusions of victory was a fun novel to write. they let me take a batletech icon and break it. but i put it back together. mostly.

<kmorehawk> ?

<wandi> 2nd i heard that you brought rumors into warners chat that stackpole is supposed to return .. what about this rumors?

<loren> kmorehawk... -i- am not going to write much about the falcons. that is not to say they will not be written about in better detail. and since it is not my book, i pry should not say much more on that matter.

<jwenzel> whats the schedule planned for the cw books?

<loren> mike stakcpole is coming back to help out as wizkids ramps up the next battletech game and storyline. he is working on history/story material now. whether or not he returns to novels is still undecided, by him.

<wandi> 2nd i heard that you brought rumors into warners chat that stackpole is supposed to return .. what about this rumors? .. maybe the question got missed

<loren> jwenzel...civil war unbrella #1 is gencon. patriots and tyrants.

<wandi> 3rd : as the main-author you are now .. do you still write pro liao books or do you change into more general direction?

<loren> civil war #3 is next spring. may i think. that is storms of fate.

<loren> civil war #3 (untitled) is next gencon.

<loren> (oops, storms of fate is cq #2)

<loren> as for the others, they will be fit in between

<loren> wandi... i still like liao, but only because he is so much fun.but with flashpoint, i have had to shift to a more steiner-davion focus. at least through the civil war. (though i had fun with sun-tzu during the next star league conference, i promise)

<kmorehawk> loren, do you have a favourite house or clan? and if so, are they going to be the heros in your books?

<loren> favorite house: liao. no helping that, since i got to ,reinvent' them. and there really isn't anything you can't do with them. but that doesn't mean they will be handed the universe on a platter,

<loren> what goes around comes around. their time on the bottom is over, but they will be there again.

<loren> favorite clan: diamond shark i guess. an atypical clan. again, lots of fun stuff there.

<kmorehawk> mmh ok, so you have a big role for them?

<kmorehawk> or at least a role?

<therock3049> hmm...

<loren> as to making them the hero....the sotry decides that really. for instance, liao gets very little screen time in the civil war, becasue it's not appropriate.

<hawk_2021> loren, what's about the rumors that clan wolverine get back on track, maybe along with biological weapons?

<loren> clan wolverine.... hrm.... well, the party line is that they are out fighting the alien hordes to keep them away



from the inner sphere.

<kmorehawk> @loren: i wouldnt appreciate biological weapons in the hands of clans. thats something for is free-births

<kmorehawk> the alien hordes????

<loren> but then, there is always the rule... nothing disappears forever in the battletech universe.

<kmorehawk> sorry for my lack of knowledge but what alien horde?

<hawk_2021> *g* so they are the true crusaders? :-)

<loren> it started as an inside joke. one author wanted to bring aliens into battletech, but hates the idea of clan wolverine coming back. others didn't want aliens, but wanted the wolverines. so the compromise was that neither comes in for now. so: clan wolverine is fighting off the aliens from invading. <g>

...snip...snip...snip...

<kmorehawk> you mean they really thought about aliens in bt?

<kmorehawk> that would kick the whole plot

<kmorehawk> i mean what could they attack with? living mechs?

<kmorehawk> i think it would ruin bt cause aliens allways make the universe look stupid, with their mostly organic tech

<kmorehawk> whats your opinion about the aliens loren?

...snip...snip...snip...

<loren> my opinion on aliens is the same as most things in the bt unvierse. if we brought them in, i think they'd be cool and not at all what anyone expects. but that should remain a big if for now.

<loren> which should mean i'm caught up again. any more questions out there?

<cwaidner> loren, do you know any plans of wizkids, you can give us details on.

...snip...snip...snip...

<loren> details....ouch, touchy subject....

<cwaidner> a bit?

<kmorehawk> do you think they are going to keep the fasa politiques alive or are they going to change how things went?

<loren> look, here is my opinoin. wizkids has a great little gaming device that is very well received. it has alway sben my opinion that it would transalte well to battletech. and that we'd see an ordero f magnitude of new players. and the company no doubt knows this.

<loren> now does that mean we should throw out the boardgame? i hope not. but if you don't think that a click-tech system is coming, you are burying your head in the sand.

<cwaidner> i'm looking forward to that game, as i think it will lead to more active playing

<loren> basically, again, there has to be some amount of trust that whatever is done with the license and universe,

that we'll keep it cool and it wills till feel like battletech. and no, we aren't going to throw out the old history or such. but expect time jumps and new starting points.

<kmorehawk> time jumps?

<cwaidner> i talked with werner fuchs, ceo of fanpro the day before and he said basically the same about that.

<jwenzel> like the jump from the war of 39 to 50?

<loren> yeah, like afte the 4th sw. we move ahead, try some new stoyrlines and characters.

<cwaidner> he also mentioned, that there is a possibility, that german writers are involved. like in shadowrun

<loren> i haven't heard anything about german writers being involved. not yet anyway.

<loren> but that could be the fact that i am a contracte dparty, not working for the company/

<cwaidner> maybe

<loren> wandi. of course he is! why would he pass that up?

<loren> <g>

<cwaidner> on heyne's website, the german publisher of bt novels, a novel by peter heid is listed

<althalus> peter heid is indeed a german author.

<loren> k... in patriots and tyrants i bring in tancred sandoval for the story. in storms of fate i get in the head of a few others, like a com guard warrior and lyran fanatic.

* kmorehawk thinks sun-tzu cant be stopped by normal humans

<loren> book 3... who knows?

<cwaidner> loren, du you know anything about the tv-series rumor

<loren> you bet.

<loren> they have claimed to be proceding and that it will happen. this is hollywood-speak for that they might actualyl do it

<althalus> a question concerning flashpoint...

<althalus> ...i'm curious - where did you find the term "katzbalger"?

<loren> they ahve a storyline. actually, they have two storylines, and i think they are going with the newer one and forgetting a retelling of the clan invasion. will it happen? i hope so.

<loren> katzbalger... in the lyran alliance field manual i believe

<kmorehawk> loren: i liked the war scenario in illusions of victory, where solaris city becomes a battlefield. are you going to keep the civil war scenario like this in the next book?

<loren> not really. that was possible because the fighting was fairly contained. with flashpoint i had a little of that, i think, but as i move into following around victor from star to star, that becomes harder to do

<wandi> loren : you know warner and "karl" in real ... how many of your chars are based on or real ?

<kmorehawk> ok loren



<loren> i patriots and tyrants, for instance, you see combat on at least four different worlds. and you see politics on several more.

<loren> most of my characters are based in at least some part on a real person. on character traits and personalities i have witnessed. but to ask how many of them directly translate into a friend or acquaintance, very few.

<loren> warner, fitzgerald and karl, really, as they were put into the novel intentionally.

<wandi> fitzgerald (help me which novel)

<loren> threads of ambition and killing fields. the tank driver who became a mechwarrrior and was instrumental in the fall of nashuar

<wandi> oh yes .. now i remember

<hawk_2021> what i've to do to get mentioned in one of your novels? :)

<loren> usually, that is reserved for the winners of charity auctions

<johann> in your last books you have concentrated on "small" conflicts when do we get a book about the full picture with victor katherine omi and our little nice psychopatic assassin???

<loren> ed karl snuck in because of all the hard work he did running the auctions for me, and in locating some things i couldn't find (like a copy of s7 for the illusions of victory novel)

<loren> johann... in august. at least stateside. patriots and tyrants is my first book playing with all the big characters. and yes, the assassin is there. be careful what you wish for...

<johann> i hope it is not going too bad for victor

<loren> it's going to go as bad as i can possible make it

<kmorehawk> it has to get bad for the whole is, because the clans are waiting...

<loren> actually, i have a quick question for all of you. non bt related (kinda) just how bg is science fiction in germany? i keep hearing that you guys are rabid fans of scifi.

<loren> johann... you all kept asking that we bring the assassin back. we told you you wouldn't like it. he's never failed.

<salcrump> in belgium its almost 0 :(

<loren> then again, he never went after omi before.

<johann> come on the ghost bears will only wreck havoc on combine cause they have the wolfs and hell horse in their backs

<cwaidner> we did a survey on our website and it showed, that the average! german bt fan has around 30 novels

<kmorehawk> @loren: we have one paytv and one freetv channel, where every startrek series is shown again and again, is that enough proof?

<jwenzel> @ loren: i don't know how big sf is here, but it seems to sell really good

<wandi> loren .. we ain't rabid .. not all of us :) but sci fi

has a lot of fans here . as for me i am st-sw-bt-b5-sg1 fan :)

<loren> interesting.

<eboreustucher> sf is quiet popular in germany

<loren> and thanks. always good to know what the markets are like. maybe i should learn to actually write in german.

<loren> (kidding, btw. i think it's better if i let a translator handle that. they'll do a better job than me for ht emsot part)

<kmorehawk> well loren, the translation are quite good, but in your own words it would be much better *g*

<cwaidner> loren, how often and with how many people do you play bt?

<loren> i used to play alot. but then i couldn't play for a number of years due to being in the mtns of arizona.

<loren> since coming back to washington, i've played more but nothing notable. except now that randall bills lives here, we are playing.

<cwaidner> ok, thanks

<jwenzel> btw, loren, what do you think of randall's first book?

<jwenzel> personally, i enjoyed reading it

<wandi> do you have a hit list of your fellow authors loren?

<loren> it was a great first book. and he'll only get better

<loren> a hit list, no. no enemies either.

<loren> a few that i don't personally read, but i won't say who.

<jwenzel> im looking forward to it, loren =)

<kmorehawk> thx for the answers loren and good luck sofar

<cwaidner> ok, does anyone has another question for loren? if not, i'm also packing my things.

<johann> i

<hawk_2021> then start

<cwaidner> yes:

<johann> why should katherine gave the order to assassinate omi

<loren> to hurt her brother. not just to stop him, but for payback.

<althalus> a little ot, but: did you write (or intend to write) one or two cs novels?

<loren> i wrote one cs novel

<cwaidner> i also want to say goodbye. thanks for coming loren, i enjoyed this chat very much. looking forward to meet you again. bye.

session close: thu may 17 22:35:20 2001

Das komplette Log gibt's wie immer auf www.mechforce.de



Neues Equipment für die Peripherie

In den letzten Jahrzehnten hat die ganze Innere Sphäre vom Fund des Star League Memory Cores durch die Gray Death Legion profitiert und technische Fortschritte erzielt. Die Peripherie war davon ausgenommen.

Obwohl fast jedes Peripheriereich einiges an LosTech und neuem Equipment in die Schlacht führt, haben sie dies nicht durch Forschung und Eigenentwicklung erreicht. Man bekam es durch Verhandlungen (wie das Magistrat von Canopus und das Taurian Concordat), Kauf oder Intrigen. Und selbst hier ist das Technologielevel immer noch weit unter dem der durchschnittlichen Inneren Sphäre.

Auf der anderen Seite soll dies nicht bedeuten, dass die Wissenschaftler der Peripherie nicht einige dieser Geheimnisse für sich nutzen konnten. Einige Reiche, speziell die Outworlds Alliance und das Magistrat von Canopus konnten große Fortschritte für sich verbuchen, wobei das Magistrat größtenteils vom engen Bündnis mit der Capellan Confederation profitierte. Andere, wie die Marian Hegemony, die sicherlich auch an der Entwicklung neuer Technologien arbeiten, haben sich derzeit hauptsächlich darauf konzentriert, wie man mit LowTech-Mitteln die eigenen Truppen verstärken kann.

Rocket Launchers

Direkt nachdem Sean O'Reilly seinem Vater auf dem Thron folgte, begann er nicht nur mit dem Ausbau des Militärs, sondern auch mit der technologischen Aufrüstung. Er schloss einige Deals mit dem Word of Blake Militär, die ihm einige HighTech Mechs einbrachten. Gleichzeitig beauftragte er seine Forscher mit der Entwicklung von LowTech Waffen, die schnell in Massenproduktion hergestellt und einfach in Mechs oder Panzer eingebaut werden konnten.

Das einzige Waffensystem, das die Feldversuche überstand war eines, dessen Konzept ähnlich den im Draconis Combine eingesetzten MRMs ist. Anstelle die großen Werfer mit einem komplizierten Mechanismus für das Nachladen auszustatten,

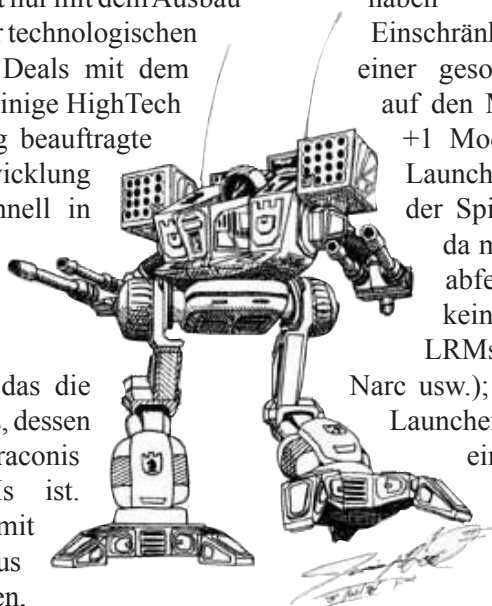
gingen die Designer der Hegemony andere, einfachere Wege. Die Waffe feuerte eine einzige Salve ungelenkter hochexplosiver Raketen ab und war danach einfach im Feld nachzuladen. Der einzige Nachteil war das Fehlen eines Zielsystems, da die Waffe und deren Munition sonst einfach zu platzverschwendend geworden wäre.

Anfangs gegen Piraten und in Gefechten gegen die Circinus Federation und das Magistrat von Canopus eingesetzt, erwiesen sich diese Werfer als hocheffektiv. Als die Invasion des Illyrian Palatinates anstand, begannen die Verteidiger wesentlich vorsichtiger vorzugehen, anstelle sich von Mechs und Panzern, die sonst wenig Punch hatten, auseinandernehmen zu lassen.

Seit der Eroberung des Illyrian Palatinates ist die Katze sozusagen aus dem Sack und sowohl die Circinus Federation als auch das Magistrat von Canopus haben begonnen, ihr wenig erbeutetes, oder auf dem Schwarzmarkt erworbenes Equipment auszutesten. Mit diesen beiden Nationen in Besitz der Waffe, dürfte es nur eine Frage der Zeit sein, bis die Marianischen Rocket Launchers für jeden, der eine billige und effektive Waffe sucht, verfügbar sein werden.

Regeln

Rocket Launcher werden genau wie One-Shot LRMs mit der gleichen Raketenanzahl verwendet, haben allerdings die folgenden Einschränkungen: die Reichweiten sind in einer gesonderten Tabelle aufgeführt und auf den Mindestwurf wird ein zusätzlicher +1 Modifikator angerechnet. Sobald ein Launcher gefeuert wurde, sollte sich das der Spieler auf seinem Sheet markieren, da man die Waffe nur einmal pro Spiel abfeuern darf. Rocket Launcher dürfen keine der speziellen Munitionstypen für LRMs verwenden (so wie Artemis IV, Narc usw.); ECM hat gegen die Raketen des Launchers keinen Effekt, AMS kann aber eingesetzt werden. Rocket Launcher können nach einer Mission gemäß der Preistabelle nachgeladen werden.





Waffentabelle

Typ	Hitze	Schaden	Min.	Kurz	Mittel	Weit	Tonnen	Crits	Munition
Rocket Launcher 10	3	10	-	1-5	6-11	12-18	0.5	1	-
Rocket Launcher 15	4	15	-	1-4	5-9	10-15	1.0	2	-
Rocket Launcher 20	5	20	-	1-3	4-7	8-12	1.5	3	-

Typ	Kosten	Kosten pro Nachladung	BattleValue
Rocket Launcher 10	15.000	1.000	18
Rocket Launcher 15	30.000	1.500	23
Rocket Launcher 20	45.000	2.000	24

Sternenbundpanzerplatten 2. Akt

Interview vom 29.03.3030 zwischen dem Reporter der Pegsaus Times, Vincent von Gong, und einem Angehörigen der Hamburg Husaren, Claude Monet, über das überraschende Gefecht vom 13.01. gegen bewaffnete Einheiten Comstars.

Reporter: "Herr Monet, Sie waren Teilnehmer des Gefechtes am 13.01. gegen Teile der 2nd Division "Madness with Method". Wie haben Sie die Folgen dieses Kampfes empfunden?"

Monet: "Nun ja, was die direkten Folgen des Gefechtes betraf hatte Ich zum Glück keine erliden müssen. Bis auf ein paar Abschürfungen und eine Belobigung vom Oberst bin ich verschont worden *g*. Viel schlimmer ist der momentane Streß den wir mit Comstar haben. Ein Glück für uns, dass die regionale Verwaltung für uns eingesprungen ist und dies mit Comstar klärt."

Reporter: "Ja... die regionale lyranische Verwaltung. Eigentlich ein Wunder, dass diese den Hamburg Husaren hilft. Da die Husaren im Zusammenhang mit den Sternenbundpanzerplatten einer regulären Einheit des lyranischen Commonwealth eine empfindliche Schlappe beigebracht haben., oder?"

Monet: "Das kann Ich Ihnen leider auch nicht genau erklären. Ich vermute nur, dass den Lyranier es lieber ist das wir die Platten haben als Comstar. Desweiteren wunderte es mich auch, das Comstar überhaupt hier bewaffnete Kräfte in dieser Stärke stationiert haben."

Reporter erhält eine Information über sein kleinen Ohrstecker....

Reporter: "Kommen wir zurück zum Gefecht vom 13.01. Sie waren Mitglied der Wachlanze der Hamburg Husaren die gegen die Comstars eingesetzt waren, welche aus zwei TDR's; einer Trebuchet und einer Mongoose bestand.?"

Monet: "Jup, die 2 Lanze der 2 Kompanie."

Reporter: "Wie meine Quellen berichteten, traf Sie der Angriff der Comstars ziemlich unvorbereitet. Wie ist es Ihnen trotzdem gelungen den Angriff so erfolgreich abzuwehren?"

Monet: "Wir waren und sind immer noch überrascht wegen der Stärke der Mechs die Comstar einsetzte. Wir wußten zwar, dass Sie hier zum Eigenschutz ein paar leichte Mechs hatten aber sowas? Nein!! Zum Glück für uns erhielten wir 10 Minuten vor dem Angriff eine Warnung, so dass die Wachlanze schnell in Richtung einer schon vorher ausgekundschaftete Abfangstellung marschierten. Diese erreichten wir in dem Moment, wo die Comstar Mechs in Schußreichweite kamen und es ging dann auch gleich los."

Reporter: "Sie sprachen es gerade an.. Sie kannten nur die leichten Mechs wie den Jenner oder die Wasp, sowie einen sehr alten Hermes.. anscheinend noch mit Sternenbundtechnologie. Aber die beiden Schwergewichte ein Ostroc und vor allem der sehr alte Sternenbund Black Knight waren eine böse



Überraschung.."

Monet: "Ja Sie haben recht. Wenn schon der sehr schnelle Hermes schon fies war, so ist der Black Knight, ein schon so seltener Mech, die Krönung... ein Lostech Mech mit dieser Kampfkraft. Comstar hat ein paar böse Überraschung parat."

Reporter' "Nun gut. Sie standen ja auch nicht so schlecht da. Denn die Comstars mußten an Ihnen vorbei und Ihre Stellung war ziemlich stark. Außerdem konnten Sie den gegnerischen Hermes sehr schnell mehr oder weniger ausser Gefecht setzen."

Monet: "Ja, dank sehr viel Glück und klein wenig Können *schmunzel*. Wir konnten schon beim ersten Feuern dem Hermes 1,5 Tonnen an Panzerung durch Treffer von Rene's Trebuchet und meines Thunderbolts abringen und ihn damit empfindlich treffen, da dieser doch nicht soviel Panzerung hat, das er nochmal so einen Treffer spurlos verkraftet."

Reporter: "Ja, Ja, Ja das ist richtig. Hier steht noch, dass dieser zu weit vorgeprescht wäre und somit das Feuer der bereitstehenden Mechs auf sich gezogen hatte. Wenn Ich richtig gelesen habe, so lenktet ihr danach das Feuer auf den Black Knight?"

Monet: nickt "Jawohl. Wie ich schon gesagt habe, war er der gefährlichste Mech auf dem Feld entsprechend war er natürlich unser Ziel und verlor dadurch einige Tonnen an Panzerung. Kurz darauf mussten wir leider unser Feuer splintern. Während ich auf den angreifenden Jenner schoß, welcher uns zu überflügeln drohte, nahmen die anderen drei Mechs, ja auch die Mongoose die jetzt Angriff, den nach vorne gekommene Ostroc unter Feuer."

Reporter: "Das war vom Mongoose Piloten sehr risikoreich da ein erfolgreicher Tritt vom Ostroc der Mongoose erheblich Schaden konnte und sie auch das Feuer vom Ostroc und dem Hermes! auf sich zog..."

Monet: "Ja, aber auch die entscheidende Aktion des Gefechts. Der Ostroc schoß seine gesamten Waffen ab und da er schon vorher etwas warm war, überhitzte er sich so stark das er nur um die Ecke um

einen Hügel kam, wo wir Großen ihn nicht bekämpfen konnten"

Reporter: "In diesem Moment, leicht angeschlagen, wartete der Mongoose bis sie genau wußte wo der Ostroc hin wollte und stellte sich in dessen Rücken. Auf diese empfindliche Stelle schoß sie und traf nach meinen Notizen sogar sehr glücklich eine Stelle die den Ostroc im Center kritisch traf."

Monet: "Sie haben recht. Es war glücklich. Beim durchschlagen der Panzerung traf Dustin natürlich die Munition der KSR und der Ostroc ging in einer Explosion hoch. Wir Anderen hatten währenddessen weiter auf den Black Knight geschossen. Nach dem Verlust des Ostrocs zogen sich die Comstars zurück und wir bekamen einmal die Wasp ins Visier und trafen diese so schwer, das Sie Ihr rechtes Bein verlor. Durch unser nachsetzen konnten wir diese dann auch erbeuten"

Reporter: "Nun ja. Da hatten Sie doch recht viel Glück gehabt, nicht nur bei der Wasp. Wie sehen Sie die Tatsache das Comstar sich in den Sternenbundpanzerplattenskandal einmischten?"

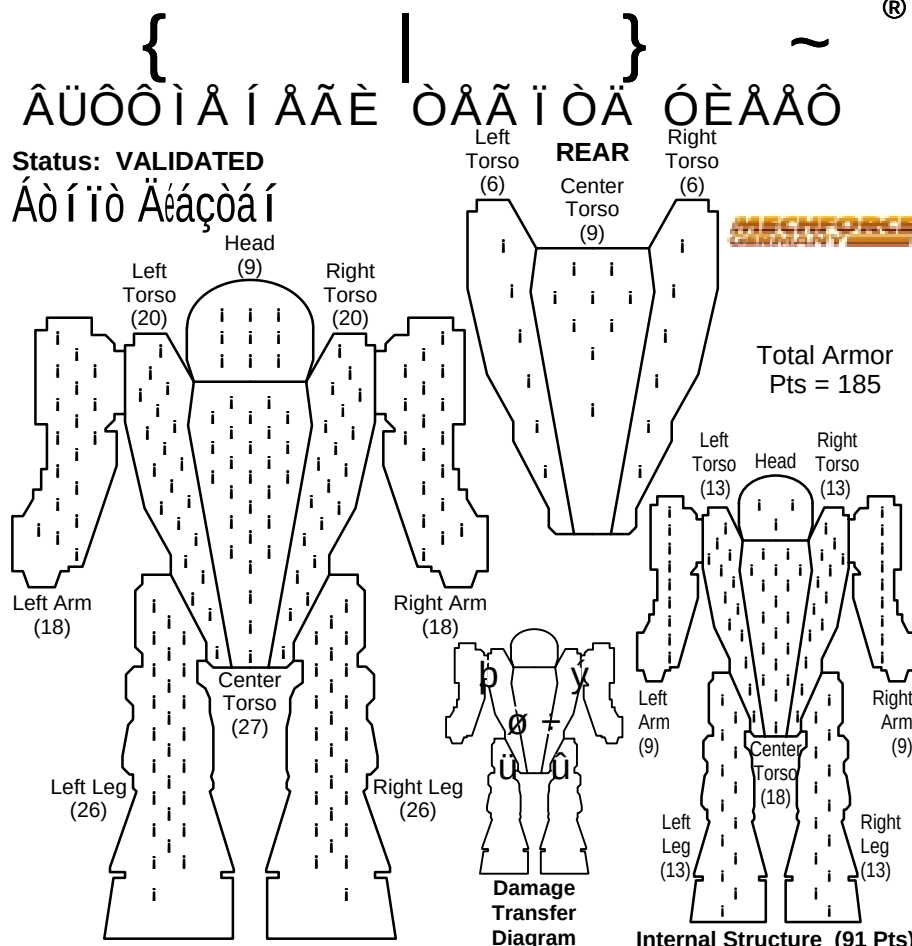
Mechkrieger Monet erhält eine Anruf mit dem Befehl das Interview einzustellen und in die Zentrale zu kommen.

Monet: "Tja jetzt muss ich leider aufhören..mhhh. Zu Comstar kurz. Ich weiß nicht was ich davon halten soll. Die Zukunft wird uns schon den Weg zeigen."

Vielen Dank für das Interview.
Ich muss jetzt weg."

Reporter: "Vielen Dank Herr Monet das sie sich zu diesem Interview bereit gestellt haben. Und viel Erfolg in Ihrer weiteren Karriere."





Type: **Bumblebee 1R**

Mass: **55 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5**

Running: **8**

Jumping: **5**

Inner Sphere

Biped 'Mech

Level 2 / 3062

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	Rocket Launcher 15	RA	4	1/hit	-	4	9	15
1	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	Large Laser	RA	8	8	-	5	10	15
2	Rocket Launcher 15	LA	4	1/hit	-	4	9	15
2	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
3	Rocket Launcher 15	RT	4	1/hit	-	4	9	15
3	Rocket Launcher 15	LT	4	1/hit	-	4	9	15

Total Heat Sinks: **13 Single**

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(17)

× àòèìò Äáóá

Name: _____

Gunnery Skill: _____

Piloting Skill: _____

Hits Taken

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

Consciousness #

Èááo 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	

Left Arm

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Hand Actuator
 - Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
- 1-3
- Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Medium Laser
 - Medium Laser
 - Roll Again
 - Roll Again
- 4-6

Left Torso

- XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Jump Jet
 - Jump Jet
 - Rocket Launcher 15
- 1-3
- Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Roll Again
- 4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Single Heat Sink
- Roll Again

Àòèéääì Èéó Óááíà

Head

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

Center Torso

- XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- 1-3
- Gyro
 - XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Jump Jet
 - Roll Again
- 4-6

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

Battle Value: **1.269**

Weapon Value: **1.298 / 1.298**

Cost, C-Bills: **9.935.706**

Right Arm

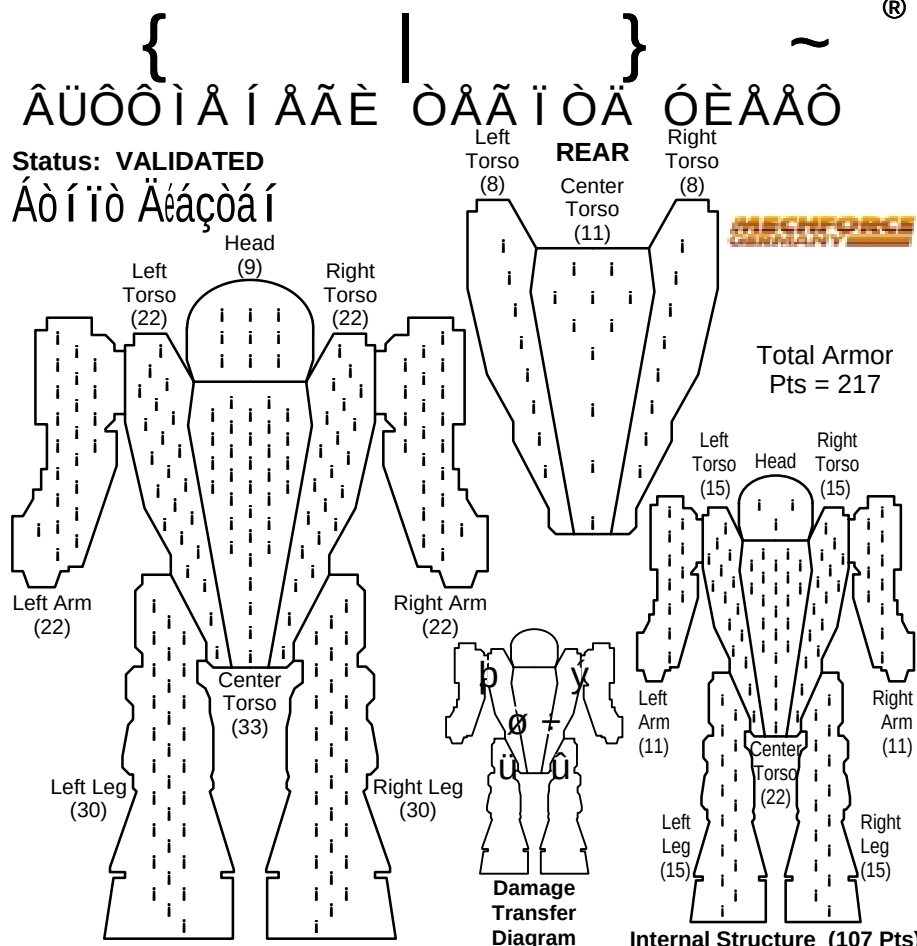
- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Hand Actuator
 - Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
- 1-3
- Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Medium Laser
 - Large Laser
 - Large Laser
 - Roll Again
- 4-6

Right Torso

- XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Jump Jet
 - Jump Jet
 - Rocket Launcher 15
- 1-3
- Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Rocket Launcher 15
 - Roll Again
- 4-6

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Single Heat Sink
- Roll Again



Type: **Ogre 5G**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Inner Sphere

Running: **6**

Biped 'Mech

Jumping: **0**

Level 2 / 3062

Weapons Inventory:

(hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Large Laser	RA	8	8	-	5	10	15
1	Large Laser	LA	8	8	-	5	10	15
4	Rocket Launcher 20	RT	5	1/hit	-	3	7	12
4	Rocket Launcher 20	LT	5	1/hit	-	3	7	12

Total Heat Sinks: **15 Single**

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(16)

×àòè'ìò Ááôá

Name: _____

Gunnery Skill: _____

Piloting Skill: _____

Hits Taken

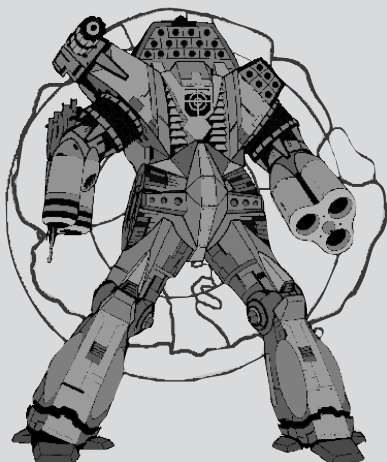
1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead

Consciousness #

Èááô Óááîá

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	-2 Movement Points
10	
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Points
4	
3	
2	
1	
0	





Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

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

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

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

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

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

Vorname: _____

Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

email: _____

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

Ich bezahle den Beitrag nach Erhalt der Rechnung

☐ bar

☐ per Scheck

☐ per Überweisung: Deutsche Bank 24 Neuss

Kontonummer: 9036286

BLZ: 30070024

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

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

Aktuelle Zeitschiene IS

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

Zeitschiene Clan

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

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)