

Ausgabe 11

Verkaufspreis DM 5,00

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo BattleTech - Fans!

Mit Erscheinen dieser Ausgabe müsste es eigentlich auch dem letzten klargeworden sein: WizKids macht ernst mit der kompletten Neuauflage von BattleTech. Auf der Website der Firma von Jordan Weisman wurde kräftig umgebaut und es sind nun die ersten Bilder eines Mechs und eines Fahrzeugs online. Kaum war etwas öffentlich, ging es aber auch schon los mit den Hasstiraden auf die amerikanische Firma und nahezu alle Beteiligten. In den Foren wird gemeckert, auf Websites zum Boykott aufgerufen. Vielen gehen die Änderungen einfach zu weit, man fürchtet, dass BattleTech auf Kindergartenniveau abrutscht. Selbst die Ankündigung von Michael A. Stackpole, wieder für BattleTech zu schreiben wird kritisiert (Von ihm findet ihr in dieser Ausgabe übrigens als special seine Kommentare zum Thema).

Ich kann nur sagen: wacht auf, BattleTech ist erstens nur ein Spiel und zweitens das geistige Eigentum seiner Erfinder. Die Leute verdienen damit ihren Lebensunterhalt und damit müssen sie nun einmal zusehen, dass sich das ganze auch verkauft. Es gibt absolut keinen Grund, sauer auf irgendjemanden zu sein. Vielleicht etwas wehmütig, aber sicher nicht sauer.

Schließlich gibt es ja auch noch FanPro und die Jungs von „The world of BattleTech“, die sich offiziell dem klassischen BattleTech angenommen haben und dafür auch weiterhin neue Produkte veröffentlichen werden. Weiterhin zwingt euch ja niemand umzusteigen. Wenn den Spielern das bisherige Spiel einfach besser gefällt, warum sollten sie es nicht weiterspielen.

Ich für meinen Teil freue mich immer noch auf das neue BattleTech, weil es mir endlich erlaubt, neue Spieler schnell für ein wahrscheinlich erstklassiges Spiel zu begeistern. Und wenn man erst einmal mit der Materie angefangen hat, möchte man natürlich auch die Romane lesen und wissen, wie alles begann - und dann haben wir alte Hasen doch sicherlich einiges zu erzählen vom Fuchs, vom Anfang des Bürgerkrieges auf Solaris, von Einfall der Clans, von Hausbüchern, die man nur noch als Sammlerstücke bekommen wird und von ziemlich viel Spaß, den wir schon mit diesem unglaublichen Universum hatten.

Aber jetzt los, zieht euch die neueste Terra Post rein.

Christian Waidner

www.mechforce.de

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



Inhaltsverzeichnis

Interna		Regeln	
Vorwort	2	Übersicht über die IS-Power-Suits	12
Impressum	3		
Vereinsadressen	4	Infos	
Adressen der Akademien	5	Cons und Turniere	38
Akademieabsolventen	7		
Spielcenter der MechForce	8	Fiction	
Chapterliste	32	Valerian Kaminski Teil 2	14
Abschlussranglisten	36	Schwert der Rache	21
Chapterrangliste	37	Im Landungsschiff	22
Mitgliedsantrag	42	Sternenbundpanzerplatten 3	31
News & Reviews		Mechs	
Rezension MechCommander 2	10	Archer - S7	39
Neues von WizKids und FanPro	17		
F-Shop Newsletter	18		
Newsticker	19		
BattleTech: Die Rückkehr	24		
BattleTech: Die Rückkehr II	27		

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Christian Waidner

Wiesbadener Str. 15

55252 Mainz-Kastel

Tel.: 06134/188703

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:

BattleTech: die Rückkehr 1 und 2 - Original von Michael A. Stackpole, Übersetzung teilweise von Susanne Neubecker

Übersicht über die IS-Power-Suits - Dustin Bracker

Valerian Kaminski - Michael Brockhaus

Schwert der Rache - Dustin Bracker

Im Landungsschiff - Markus Kerlin

Archer S7 - Wolfgang Rudolph

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 20.9.2001

© 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
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
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
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
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 Liao

Markus Klein
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Haus Marik

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

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

Jan Habermann
Hornstraße 16
38855 Wernigerode
Tel.: 03943/604062
email: bloodwolf@bloodspirit.de

**Clan Ghost Bear**

Björn Drewes
Steilshooper 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

Christoph Dittmar
Steiler Weg 3
37431 Bad Lauterberg
email: shadowcd@web.de

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
Bülowlstr. 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
Rottes 63
41564 Kaarst
email: michael.gerhard.ulrich.riek@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

Stefan Pawlicki
Moltkestraße 93
45138 Essen
Tel.: 0201/282168
email: pawlicki@gmx.de



Clan Wolf

Johannes Lazar

Horsterstr. 94

45968 Gladbeck

Tel.: 02043/30996

email: khan_clan_wolf@yahoo.de

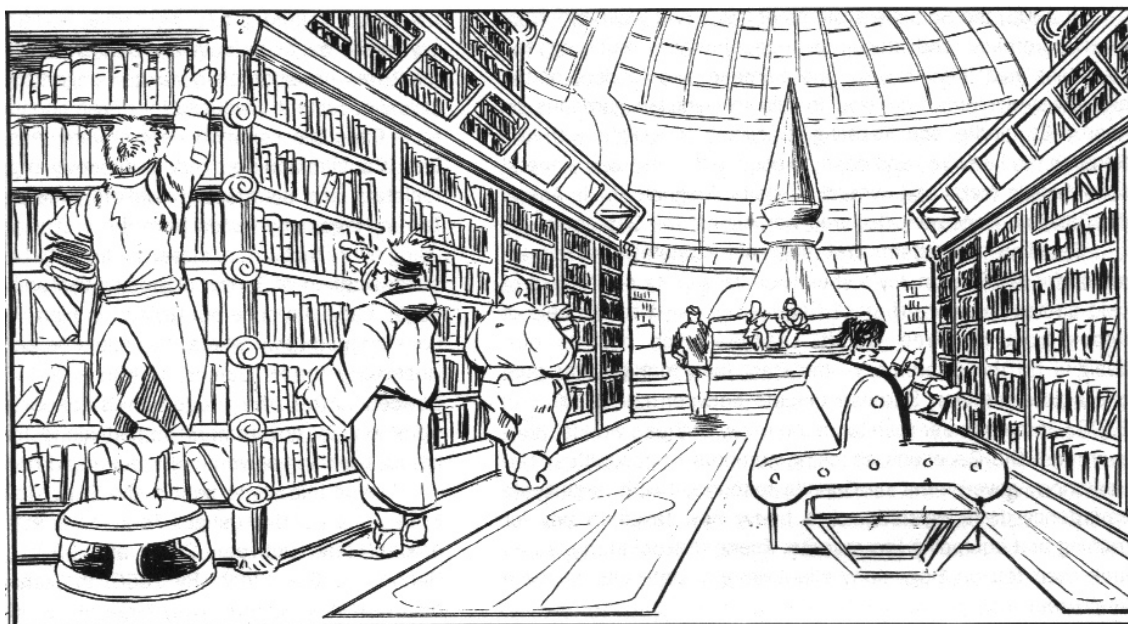
Die Absolventen

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
Markus Klein	64,5	Leutnant	Liao	3028
Michael Wandrei	68	1st Leutnant	Steiner	3058
Markus Klein	57	Leutnant	Liao	3058
Peter Tomkowitz	56	Lanzenführer	Marik	3058
Jörg Wille	50,25	Lanzenführer	Marik	3058
Thorsten Schneider	89,25	Lanzenführer	Marik	3058
Thorsten Brandes	52	StarCommander	Hell's Horses	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 momentan eine
Kampagne: Liao und St. Ives um
3060
Turniere: entsprechend der
Aushänge entnehmen.

Kontaktperson:
Markus Kerlin
email: mkerlin@mechforce.de

JFH "Die Burg"

Friedrich-Wilhelm-Platz 11
12161 Berlin
Homepage:
www.nexus.phantasia.org

Termin: Hier findet jeden 2ten
Sonntag ab 15 Uhr eine Solaris
VII Liga in statt.

Kontaktperson:
Dirk Zelwis
030 / 453 19 77
email: DZelwis@01019freenet.de

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-hh.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

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

WTB von 1861

Kneesestr.7
22041 Hamburg
Tel.: Mo 19:00 bis 21:00 040 - 68 54 82

Programm: Regelmäßig wird hier BattleTech und andere Strategiespiele veranstaltet. Gespielt wird fast jeden Montag ab 19:15 bis open end (vorher anrufen ob jemand da ist , Volker

Simon oder Jens Koopmann).
Anmerkung : Der WTB ist ein Verein und erfordert eine Mitgliedschaft bei regelmäßiger Nutzung der Räumlichkeiten. Aber man muß nicht sofort Mitglied werden , erstmal ist jeder neuer Spieler Gast und kann durch persönlichen Kontakt später sich entscheiden, ob er die Leistungen des Vereins weiter in Anspruch nehmen möchte.

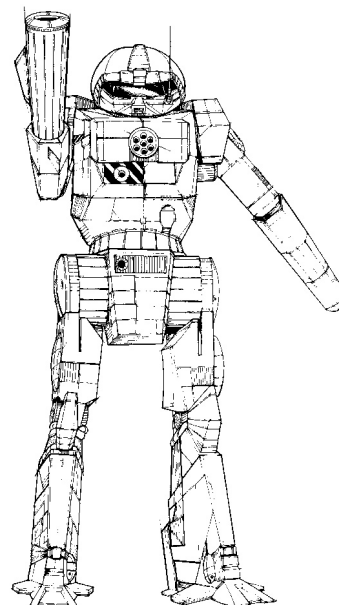
Kontaktpersonen:
Volker Simon oder Jens Koopmann
Telefon: siehe oben

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschrieben)

Karlsstrasse 43 (Innenhof)
80333 München

Programm: Wir sind eine Spielerkreis von ca. 30 Personen (darunter auch Frauen!). Unser Treffen findet jeden 2. Samstag eines Monats statt (Beginn 10.00 Uhr, bis ca. 19.00 Uhr). Es gibt ein Liga-System (2 Ligen) und eine Kampagne. Der Eintritt kostet 11,-DM, darin enthalten sind 6,-DM Verzehrguthaben. Figuren und Datenblätter werden gestellt, falls jemand keine eigenen Figuren hat.

Kontaktperson:
Holger Rogozinski
email: H-Rogo@t-online.de





Rezension MechCommander 2

Seit August 2001 ist der zweite Teil der Echtzeitsimulation MechCommander auch in Deutschland erhältlich. Microsoft hat nach dem Erfolg des ersten Teiles noch einmal ordentlich nachgelegt und präsentiert ein rundum überarbeitetes Spiel.

Der Spieler ist Teil einer Söldnereinheit, die

MECHCOMMANDER 2 THE MECHWARRIOR® GAME OF TACTICAL COMMAND

angeheuert wird um zuerst mit einer Truppe Piraten auf dem Planeten Carver aufzuräumen. Wie zu erwarten war, bleibt es natürlich nicht bei diesem einfachen Auftrag und schon nach wenigen Missionen findet sich der Spieler mitten zwischen 3 rivalisierenden Häusern und ihren Mechtruppen wieder.

Um die Aufträge zu erledigen stehen einem am Anfang nur einige wenige, und dazu auch noch leichte Mechs mit ihren nicht sonderlich gut trainierten Piloten zur Verfügung. Nach und nach arbeitet man sich dann durch die Missionen, erledigt am Anfang reihenweise Fahrzeuge und hin und wieder auch Mechs, die man dann in sein Sortiment eingliedern kann. Für erfolgreich ausgeführte Missionsziele oder eroberte Feindeinrichtungen erhält man wie gewohnt Ressourcenpunkte, die man einerseits direkt in der Mission einsetzen kann, um beispielsweise Artillerie zu platzieren oder einen Luftschlag anzufordern, und andererseits zum Aufrüsten seiner Mechs benutzen kann.

Auch die Piloten steigen jetzt nicht nur im Rang auf, sondern erhalten je nach Leistung in einer Mission verschiedene Orden und Auszeichnungen, die sich dann in Spezialausbildungen wie Sensorenspezialist oder „Sonderqualifikation Autokanonen“ niederschlagen. Dadurch wird jeder Pilot zu einem Individuum, nicht jeder kann nun jeden Mech gleich gut steuern.

Auf der technischen Seite hat sich auch einiges getan. Microsoft folgt dem Trend und präsentiert MechCommander 2 mit einem völlig überarbeiteten Interface, bei dem die Gefechtsdarstellung komplett in 3D gehalten wurde. Der Bildausschnitt lässt sich stufenlos zoomen, drehen und kippen; man kann sich die richtige Perspektive für alle Situationen selbst suchen. Um dabei nicht die Orientierung zu

verlieren, kann man sich auf dem Gefechtsfeld einen transparenten Kompass einblenden lassen.

In meinen Augen profitiert außerdem die taktische Seite des Spiels von einem netten Feature. Das Spiel lässt sich jederzeit mit ESC anhalten, man kann dabei aber immer noch Befehle an seine MechKrieger

verteilen. Dies hilft ungemein,

seine Mechs so einzusetzen, wie man sie am ehesten braucht.

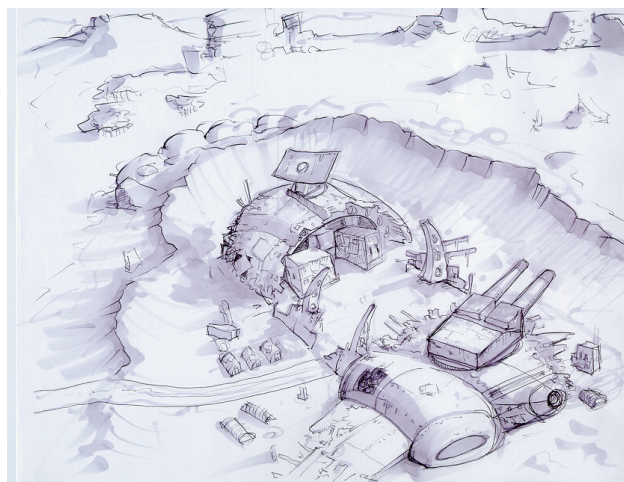
Tauchen hinter seinen Scouts

z.B. LSR-Träger auf, hilft ein

Druck auf ESC, um jedem seiner schnellen Mechs einen der nahkampfschwachen Träger auf kurze Reichweite angreifen zu lassen. Löst man die Pause wieder, wird der Auftrag ausgeführt. Das ist vor allem für Gelegenheitsspieler wie mich eine große Hilfe, die nicht 8 Stunden am Tag zum trainieren haben.

Für heutige Spiele unverzichtbar ist natürlich der Multiplayer-Mode im LAN oder in der Microsoft Gaming Zone im Internet. Auch hier wird nicht gekleckert, sondern richtig viel geboten. Man kann zwischen reichlich Spielmodi wählen, vom einfachen „wer-zerstört-die-meisten-Gegner“ über King of the Hill bis hin zu taktischeren Missionen um Eroberung und Verteidigung. Die üblichen Einstellungen am eigenen Mech wie Farbe und Einheitsabzeichen fehlen natürlich auch nicht.

Ein netter Bonus für das Spiel ist der mitgelieferte Missionseditor, durch den das Spiel so schnell auch nicht langweilig werden kann. Man kann sich sehr übersichtlich eigene Karten zusammenbauen, wobei einem ALLE Objekte geboten werden, die im





normalen Missionsmodus auch zu sehen sind. Los geht's mit unterschiedlichen Landschaftstypen über mindestens 20 verschiedene Himmel, Bauteile für Paläste und befestigte Stellungen aller beteiligten Häuser, Piratenlandebahnen, tonnenweise Fahrzeuge, ca. 100 zivile Objekte, sogar abgestürzte Dropships kann man zusammenstellen. Wenn man das entsprechende Equipment hat, kann man selbst eigene Videosequenzen in seine Missionsbeschreibungen einbinden. Echt nett und super-einfach zu bedienen.

An Missionstypen steht dem Designer ebenfalls alles zur Verfügung, was man im normalen Spiel gesehen hat. Die Level und Missionen lassen sich natürlich speichern und mit Freunden im Internet spielen oder tauschen.

Für uns als BattleTech-Spieler ist natürlich immer die Nähe zum Tabletop-Spiel wichtig. Hier nimmt sich Microsoft wie auch schon in MechWarrior natürlich einige Freiheiten. Beispielsweise hält man sich nicht häufig nicht an die originalen Waffenkonfigurationen von Mechs, obwohl immerhin die Mechverteilung an die einzelnen Häuser deutlich besser gelungen ist (Haus Liao führt am Anfang beispielsweise

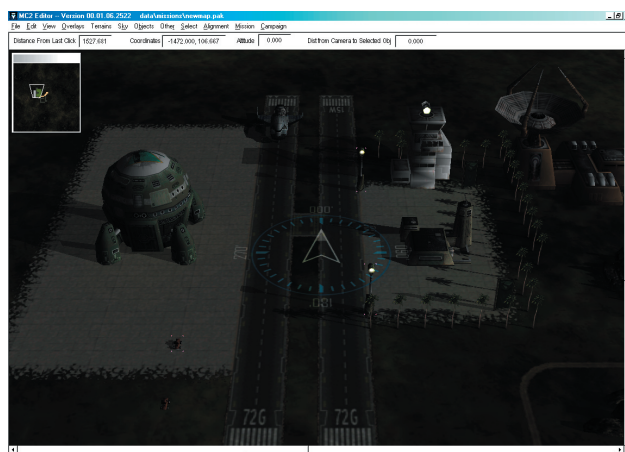


Sha Yu und Anubis ins Feld). Auch die Mechkonstruktion folgt nicht den Regeln der Master Rules, aber in meinen Augen ist dies wie bei MechWarrior auch, eher vorteilhaft.

Wer will schon eine halbe Stunde an einem Mech rumschrauben, bevor er ihn in den Kampf führen will. Außerdem kennen die meisten MechWarrior oder MechCommander-Spieler das Brettspiel sowieso nicht, so dass man über solche Kleinigkeiten glatt hinwegsehen kann.

Für mich bleibt als Fazit nur zu sagen, dass alle Echtzeitstrategie-Fans ganz schnell ihre Maus tunen sollten und sich das Spiel ohne Bedenken zulegen können. MC2 macht richtig Spaß und durch den mitgelieferten Missionseditor wird die Angelegenheit auch nicht so schnell langweilig.

Systemanforderungen: Microsoft verspricht ab einem lächerlichen P266 mit 3D-Unterstützung bzw. einem P400 mit Software-Renderer ab jeweils 64MB RAM und 400MB Plattenplatz das Spielvergnügen. Empfehlen würde ich allerdings mindestens einen P500 und 128MB RAM sowie eine gute 3D-Karte, da man sonst in den niedrigen Auflösungen schnell die Übersicht verliert.





Übersicht über die IS-Power-Suits

Standard Innere Sphäre Battle Armor

Die ersten Versuche der meisten Häuser die Clan Battle Armor zu kopieren, endete in dieser Form, damit sind auch die Raiden Anzüge Haus Kuritas und die Cavalier Anzüge des Vereinigten Commonwealth gemeint.

Diese Standard-Anzüge funktionieren genauso wie ihre Clan-Gegenstücke (3J Bewegung), allerdings ist der Anzug in einigen Punkten schwächer. Um diese Diskrepanz wiederzuspiegeln, besitzt jeder Innere Sphäre Anzug nur 9 Panzerungspunkte und 1 extra, der den Piloten widerspiegelt. Standard-Innere-Sphäre-Anzüge tragen keine schweren KSR-Werfer, so dass sie nur mit einer Mechabwehrwaffe bestückt sind.

Achileus Light Battle Armor

Konkurrierend zum Longinus Design, wurde die Achileus-Rüstung von einem kombinierten Team, des Hauses Marik und dem Word of Blake entwickelt. Als Modell für diesen Anzug wurde ein bereits entwickelter Anzug des Word of Blake verwendet. Die Achileus Rüstung soll als leichte Rüstung in der Massenproduktion, für die FWLM (Free World League Military) und dem Word of Blake Militär dienen. Entgegen dem Word of Blake Tornado besitzt die Achileus überlappende Panzerplatten, welche die wichtige Schichten der Myomermuskulatur schützen soll.

Die Achileus besitzt interne Einbaumöglichkeiten für Sprungdüsen und besitzt eine Gyro-stabilisierte Waffe im rechten Arm. Flammer, leichter Laser und Maschinengewehre sind die am meisten gewählten Waffen, allerdings kann die Waffenhalterung noch andere Arten der Mechabwehrwaffen aufnehmen.

Die Zweitbewaffnung besteht meistens aus einer einzelnen Infanteriabwehrwaffe, wie z.B. einem leichten Maschinengewehr, welches am linken Arm, genau über dem Handgelenk, angebracht wird. Statt in einer Klaue endet die rechte Hand in einer voll funktionsfähigen Hand, die direkt von der Hand des Anzugsträger kontrolliert wird. Die Hand ist allerdings zu klobig um etwaige Waffen zu bedienen und kann so nur zum Anheben von Gegenständen eingesetzt werden. Anders als die Longinus kann die Achileus keine KSR-Werfer tragen.

Regeln für Achileus

Jede Rüstung besitzt 6 Panzerungspunkte, zzgl. 1 für den Piloten.

Die Rüstung besitzt exzellente Stealth-Fähigkeiten. Das bedeutet, dass Einheiten auf kurzer Entfernung einen zusätzlichen +1 Modifikator auf den Trefferwurf erhalten, auf mittlere Entfernung einen Modifikator von +4, statt der üblichen +2 und auf lange Entfernung einen Modifikator von +7, statt der üblichen +4.

Zusätzlich können Beagle Sonden und ihr Clan-Equivalent versteckte Achileus-Rüstungen nicht aufspüren.

Longinus-Gefechtsrüstung

Die Longinus-Rüstung stellt das Ergebnis der Bemühungen des Militärs der Liga Freier Welten (MLFW) dar, die Standard-Elementarrüstung der Clans zu kopieren. Die gemeinsamen Anstrengungen von MLFW und Blakes Word ermöglichten es den Konstrukteuren der Liga, ein beeindruckendes Modell zu bauen, obwohl die Anstrengungen des MLFW langsamer voranschritten als die Bemühungen des Vereinigten Commonwealth und Draconis-Kombinats, eine Gefechtsrüstung zu erschaffen. Im Gegensatz zu vergleichbaren Entwürfen der VSDK und des Commonwealth verfügt der Longinus allerdings über eine eigene Version des von Clan-Elementaren verwendeten KSR-Werfers. Da er in der Lage





ist, den Treffer eines schweren Lasers oder einer kleinkalibrigen Autokanone verkraften zu können, erfüllt der Longinus alle Vorgaben, die von der Ligazentrale für Kommando und Koordination (LZKK) gemacht wurden, bis auf eine - die Kosten. Die hochwertige Kompositpanzerung des Longinus, eine nahezu perfekte Kopie der bei Clan-Gefechtsrüstungen verwendeten Panzerung, macht völlig neue Herstellungstechniken erforderlich; ein Umstand, der die Fertigungskosten für diese Gefechtsrüstung dramatisch in die Höhe trieb. Die LZKK monierte die Herstellungskosten so lange, bis der Generalhauptmann persönlich zusätzliche Mittel für das Projekt freigab.

Regeln für Longinus-Rüstungen

Der Longinus erfüllt alle Funktionen eine Standardgefechtsrüstung aus der Inneren Sphäre und verwendet dementsprechend auch die Standardregeln. Bis auf zwei Ausnahmen. Erstens verfügt die Rüstung über einen KSR 2-Werfer, der allerdings nur eine Salve abfeuern kann. Zweitens darf die Einheit weder Springen noch Mechabwehr- oder Schwarmangriffe ausführen, solange sie diese Salve noch nicht abgefeuert hat (und sich unmittelbar darauf ihres Werfers entledigt).

Leichte Gray Death-Scoutrüstung

Die berühmten Söldner gehörten zu den ersten, die Schritte zur Entwicklung eigener Gefechtsrüstung einleiteten. Neben dem Standardmodell verfügt die Legion auch über einen „Scoutanzug“, bei dem zugunsten größerer Beweglichkeit und einer komplexen Ortungsanlage auf die Hälfte der Panzerung und die Mechabwehrwaffe verzichtet wurde.

Regeln für Scoutrüstungen

Einheiten in Gray Death-Scoutrüstungen können 4 BP weit springen. Jeder leichte Scoutanzug besitzt 4 Panzerungspunkte plus 1 zusätzlichen Punkt für den Krieger im Inneren. Scoutrüstungen mangelt es an einer Mechabwehrwaffe, statt dessen können Sie jedoch wie ungepanzerter Infanterieeinheiten ausgerüstet werden.

Aus diesem Grund führen sie ihre Kämpfe nach den Regeln für Standardinfanterie durch, wobei sie einen einzelnen Angriff ausführen, dessen Schaden sich nach der Mannschaftsstärke der Einheit und der

Art der verwendeten Waffe bemisst.

Einheiten in Scoutrüstungen können mit einer beliebigen Waffenart der Standardinfanterie bestückt werden. Außerdem verfügen sie über ein weitreichendes Funksystem und eine Ortungsanlage, die alles in allem dieselbe Wirkung besitzt wie eine Beagle-Sonde.

Leichte Kage-Gefechtsrüstung

Der mit Hilfe von Veteranen des Draconis Elite Strike Teams (DEST) entwickelte Kage eignet sich insbesondere für Erkundungsaufträge. Hohe Geschwindigkeit und gute Tarnung besaßen für das Kage-Team bei der Konstruktion oberste Priorität, während die Offensivkapazitäten erst an zweiter Stelle standen. Ursprünglich wollten die Konstrukteure des Kage einen Kampfanzug schaffen, dessen Sprungfähigkeit die der meisten Battlemechs übertreffen sollte. Die unberechenbaren Flugeigenschaften des Prototyps erwiesen sich als schwieriges Hindernis auf dem Weg zu diesem Ziel, doch schließlich wurde der Kage von seinen Konstrukteuren mit Stummelflügeln und Stabilisatorflossen ausgestattet, die dem Anzug eine Sprungreichweite von 120 Metern ermöglichen. Wenn die Einheit sich nicht gerade im Sprung befindet, werden diese Stabilisatoren eingezogen, um die Sichtbarkeit und Radarsignatur der Rüstung zu verringern. Die den DEST-Schleichanzügen entlehnte Stealth-Eigenschaften tun ihr übriges, um das Leistungsvermögen des Kage-Anzugs abzurunden, und verwandeln ihn von einem landläufigen, schnellen Infanteriemodell in eine richtiggehende Infiltrationsrüstung. Das Standardarsenal des Kage besteht aus einer einzelnen Personenabwehrwaffe, die auf einen Unterarm montiert wurde, um die Bewegungsfreiheit der Hände zu gewährleisten. Normalerweise ist einer der Kampfanzüge einer Kage-Einheit jeweils für Feuerunterstützung ausgelegt und trägt dementsprechend anstelle der Personenabwehrwaffe ein einzelnes schweres Waffensystem. Wenn er Kage gemeinsam mit Arrow IV-Werfern eingesetzt wird, befindet sich dort oftmals ein kompakter ZES-Markierungslaser (s.u.).

Regeln für Kage-Rüstungen

Kage-Einheiten können 4 BP weit springen. Kage-Einheiten bestehen immer aus 4 Soldaten.



Der auf dem Datenblatt mit „1“ gekennzeichnete Krieger befindet sich jeweils im Besitz der Unterstützungswaffe, wobei es sich um eine der folgenden Mechabwehrwaffen handeln kann: leichter Laser, Flammer, Maschinengewehr oder Kompakt-ZES. Ein Kompakt-ZES arbeitet genau wie ein normales ZES, lediglich seine Reichweite ist auf die eines mittelschweren Lasers reduziert (siehe ZES Beschreibung). Eine Unterstützungswaffe kann einmal pro Runde abgefeuert werden, solange Krieger „1“ nicht getötet wird. Der Verlust von Krieger „1“ hat lediglich zur Folge, dass die Einheit ihre Unterstützungswaffe verloren hat, ansonsten kann sie sich danach weiterhin ganz normal bewegen und andere Aufgaben erfüllen, zum Beispiel als Vorwärtsbeobachter für indirekten LSR-Beschuss dienen, oder die Beine eines Mechs nach den

Standardregeln für Mechabwehrtruppen angreifen.

Jede Kage-Gefechtsrüstung besitzt 4 Panzerungspunkte plus 1 zusätzlichen Punkt für den Krieger in ihrem Innern.

Kage-Anzüge sind speziell zum Unterlaufen aller Arten von gegnerischen Sensoren ausgelegt, so dass sie über große Entfernung hinweg nur unter erheblichen Schwierigkeiten anvisiert werden können. Angriffe auf Kage-Einheiten werden auf mittlere Entfernung mit +3 anstelle des üblichen Entfernungsmodifikators belegt, bei Angriffen über weite Entfernung sogar +6 anstelle des üblichen Entfernungsmodifikators. Abgesehen davon sind Beagle-Sonden der IS oder Clans nicht in der Lage, eine versteckte Kage-Einheit zu entdecken.

Valerian Kaminski - Schicksal eines Mechkriegers (Teil 2)

Valerian hielt es für das klügste, sich erst einmal auf fünf Kilometer Entfernung von der Straße zurückzuziehen, da er von Glück sagen konnte, daß ihn der feindliche 'Mech nicht auch erkannt hatte, und Oberleutnant Griesing Bericht zu erstatten, um sich mit ihm über die weitere Vorgehensweise abzustimmen. Er marschierte mit seinem 'Mech unter Höchstgeschwindigkeit nach Norden. Als er fünf Kilometer Entfernung von der Straße erreicht hatte, rief er über Taccom den Oberleutnant, wohl wissend, daß die Liao - Mechs ihn zwar nicht abhören, aber doch anpeilen konnten. Aufgrund dieser Tatsache zeigte sich Griesing auch nicht besonders erfreut über den Ruf. Nachdem ihm Valerian allerdings die Situation geschildert hatte, wirkte er schon weit umgänglicher. Er beorderte Valerian, die Straße in Richtung Industriekomplex weiter abzusuchen, aber jeden und noch so kleinen Feindkontakt zu vermeiden, während er und der Rest der Lanze an der jetzigen Position verweilen würden. Die Banditen könnten sicher auch noch ein paar Stunden in ihren Stellungen abwarten. Wenn er den Komplex erreichte, sollte er sich seinerseits eingraben, den Reaktor abschalten, und beobachten. Nach etwa sechs Stunden sollte er dann, falls nichts passierte, zum Rest der Kompanie zurückkehren. Sollten sich größere Truppenbewegungen ereignen, die darauf hindeuteten, daß sich die Banditen in die Fabrik zurückziehen würden,

sollte Valerian dies sofort melden und mit seinem 'Mech soviel Unruhe wie möglich stiften, um dem Rest der Kompanie ein eher unbemerktes Vorgehen zu ermöglichen.

Valerian wandte nach diesem Gespräch seinen Mech wieder nach Nordwesten, um ein Stück Straße zu umgehen. Er beschloß, einen Kilometer entfernt von der Straße vorzugehen und nur stichprobenweise die Straße zu betreten, da er sich fast sicher war, daß die Banditen noch weitere Hinterhalte gelegt hatten. Wenn er nicht die Straße entlang, sondern senkrecht zu ihr auftauchte, war seine Chance, einen Hinterhalt von vornherein zu entdecken, sicherlich größer.

Nach zehn Minuten hatte er die ersten zweieinhalb Kilometer, die er sich als Abstand seiner Stichproben gesetzt hatte, erreicht und wandte sich nach Osten, um das zweite mal die Straße zu überprüfen. Er hatte die Wiesen, die die Stadt umgaben, hinter sich gelassen und das Waldland, das zwischen der Stadt und der zu befreienden Fabrik lag, erreicht. Während der bisherigen Dienstzeit hatte er den Urwald, der fast den gesamten Planeten bedeckte, verflucht, da es in ihm fast unmöglich war, vorwärts zu kommen, aber jetzt kam ihm die Deckung, die er bot, sehr gelegen. Früher hatte er seine Patrouillenzeiten durch extensiven Einsatz seiner Sprungdüsen mehr als halbiert, aber heute kam es ihm doch sinnvoller vor, auf ihren Einsatz zu verzichten.

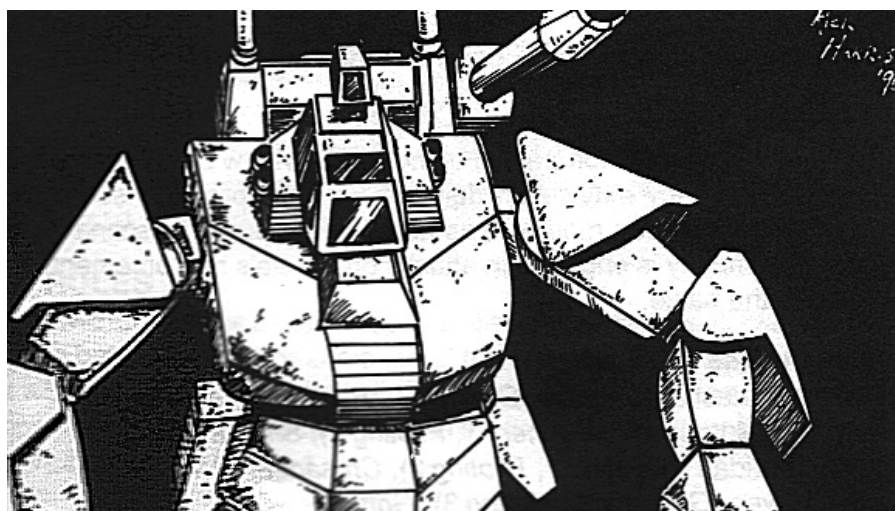


Er erreichte die Schneise, die die Straße durch den Wald schlug, ohne auf irgend etwas zu treffen. Auch die Straße wirkte wie leergefegt. Das einzige, was Valerian erkennen konnte, war, das irgend ein ziemlich schweres Kettenfahrzeug die Geröllpiste vor einigen Stunden passiert haben mußte, es hatte nämlich tiefe Spuren hinterlassen, deren Ränder noch nicht eingefallen waren. Mechs, Kettenfahrzeuge - diese Banditen waren ihrer Restkompanie fast ebenbürtig, wenn man den Nachteil einrechnete, daß eigentlich nur Valerians 'Mech in der Lage war, sich durch den Wald zu bewegen und die Banditenpositionen zu umgehen. Oberleutnant Griesings Kampftitan und der vierte 'Mech seiner Lanze, ein Donnerkeil, verfügten zwar über fast die Geschwindigkeit Valerians Mechs, aber die anderen beiden 'Mechs, ein Pirscher und ein Awesome, kamen auf der Straße gerade etwas schneller voran als Valerians 'Mech im Wald. Auf der Lichtung, die die Fabrik umgab, hätte man mit der Langstreckenüberlegenheit der Lanze kurzen Prozeß mit Panzern und mittelschweren 'Mechs gemacht. Im Waldkampf war allerdings der Awesome praktisch wertlos, der Pirscher war aufgrund der fehlenden Arme und der miserablen Wendigkeit auch von keinem großen Wert. Also war der Bravolanze jeder Weg versperrt, der Valerian eingefallen wäre: Den Feind zu umgehen, war aufgrund des Waldes nicht möglich, und die Straße entlangzumarschieren, wäre in die Kategorie Dummheit oder Selbstmord gefallen.

Er machte sich allerdings keine weiteren Gedanken, wie er die Situation lösen würde, sondern folgte weiter seinem Auftrag. Die nächsten Proben liefen genau so ereignislos wie die Zweite. Valerian arbeitete sich immer näher an die Fabrik heran. Absolut keine

Aktivitäten. Es schien, als ob die Banditen ihre gesamte Verteidigung auf die Straße verlegt hatten. Das hieß allerdings auch, daß sie gewußt haben mußten, daß die vierte Kompanie, die in dieser Stadt stationiert war, nur zwei sprungfähige 'Mechs aufwies: den Steppenwolf und den Greif, da sie dann ihr Hauptquartier - Valerian ging davon aus, das das die Fabrik war - praktisch entblößt hatten. Wenn dem so wäre, dachte sich Valerian, könnte er durch einen Angriff auf die Fabrik die gewünschte Unruhe stiften. Ihm wäre wohler dabei gewesen, "Greenhorn", so nannten die Meisten Mechkrieger Jones, mit seinem Greif an seiner Seite gewesen wäre, aber der Alkoholismus seiner Lanzenkameraden war hier als günstiger Faktor für die Banditen aufgetreten. Valerian schätzte, daß dieses Ereignis den drei Mitgliedern seiner Lanze ihren Job kosten würde, was sie sich selbst eingebrockt hatten. Er hoffte nur, selbst einigermaßen heil aus der Sache herauszukommen. Nun, er hatte zur Zeit alle Zügel in der Hand, die ihm ermöglichten, wenigstens aus diesem Gefecht mit Pluspunkten hervorzugehen.

Auch eineinhalb Kilometer vor der Fabrik war nichts zu erkennen. Etwa in einem halben Klick in Richtung der Fabrik hörte der Wald auf. Da war für ihn also vorläufig Endstation. Er bewegte sich vorsichtig fast bis an den Waldrand heran, indem er einige vorgeschobene Bäume als Deckung benutzte. Immerhin hatten die Techs seinem Mech ein recht praktisches Waldtarnmuster verpaßt, was ihm jetzt etwas mehr Sicherheitsgefühl gab. Er fand ein recht großes und dichtes Gebüsch, das zwar ihm die Sicht auf die Fabrik etwas erschwerte, aber ihm dafür recht guten Schutz bot, also für seine Zwecke fast ideal war, zumal er von dort aus sowohl die Fabrik als auch





das letzte Stück Straße im Blick hatte. Er hielt sich an einem Baum, der aus dem Gebüsch ragte, fest und setzte seinen 'Mech regelrecht gegen diesen Baum, so wie er schon als Kind manchmal an Bäumen am Waldrand gesessen hatte. Damals war das allerdings gewesen, weil er Rehe beobachten wollte, aber er sagte sich, das die beiden Situationen doch ziemlich ähnelten. Er brauchte jetzt nur noch den Reaktor abzuschalten und zu warten. Vorher öffnete er das Cockpit noch ein Stück, da mit dem Reaktor auch die Stromversorgung für die Lebenserhaltung ausfallen, und damit die Luft im Cockpit bald ziemlich schlecht werden würde. Außerdem konnte er aus dem Spalt mit Fernglas alles besser beobachten, als nur durch die Scheiben seines Cockpits, die dank den Gefechten, die sein Steppenwolf schon durchmachen mußte, schon etwas zerkratzt waren.

Das Warten entwickelte sich zu einer recht langweiligen Tätigkeit. Früher hatte Valerian immer eine Thermoskanne mit Kaffee im Cockpit, doch heute war einfach keine Zeit dafür geblieben, Kaffee zu kochen. Seine Lanzenkameraden hatten jetzt wohl ihr übliches Frühstück, kaffeebeträufelte Aspirin-tabletten, zu sich genommen, und wunderten sich, warum keiner mehr in der Basis war.

Nach etwa drei Stunden fing etwas auf der Straße an, sich zu regen. Zunächst nahm Valerian nur einige Fußgänger, wohl Infanteristen, wahr, die etwas zwischen sich trugen. Valerian nahm an, das es sich dabei um Tragen handeln würde, oder um Schwere Infanteriewaffen. Nach etlichen Infanteristen, Valerian schätzte die Zahl auf etwa Kompaniegröße, also 84 Mann, kamen Fahrzeuge die Straße entlang. Valerian nahm drei Fahrzeuge wahr, die er als eine J.Egdgar Schützenpanzer und zwei Pegasi identifizierte. Nach diesen beiden Fahrzeugen kamen die Kettenfahrzeuge, deren Spuren Valerian vorher entdeckt hatte. Als er den Typ erkannte, wunderte er sich nicht mehr darüber, daß die Alphanze so grausam aufgerieben worden war. Hauptmann Fuchs und seine Leute waren offensichtlich geradewegs in das tödliche Feuer der vier AK/20ger gerannt, die die beiden Zerstörer insgesamt trugen. Und da die Straße gerade einmal zwanzig Meter breit war, waren sie wohl auch nicht mehr als diese Strecke von den Mündungen entfernt gewesen. Die schweren Panzer mußten ein regelrechtes Tontaubenschießen auf die 'Mechs der Kommandolanze veranstaltet haben, während die Hoverpanzer mit ihren insgesamt 28 KSR - Rohren

den Rest erledigt hatten. In dem Funkspruch war im übrigen auch die Rede von Infernos. Entweder der Edgar trug also solche Raketen, oder die Infanterie, oder sogar beide.

Immerhin war das Gemetzel nicht spurlos an den Gegnern vorbeigegangen. Ein Pegasus hing etwas auf Halbmast und zog eine blauschwarze Rauchfahne hinter sich her. Der J.Edgar schien seinen Turm nicht mehr bewegen zu können, den er zielte nach rechts hinten, obwohl Fahrzeugtürme normalerweise beim Transport entweder geradeaus oder direkt nach hinten gerichtet wurden, um Beschädigungen an den Waffensystemen zu vermeiden. Zuletzt wies einer der Zerstörer schwere Zerstörungen auf: Das Heck war Rußgeschwärzt und Valerian konnte aus seiner Warte direkt den Munitionszufuhrmechanismus der rechten Autokanone bewundern. Hinter den beschriebenen Fahrzeugen kamen die 'Mechs es waren, entgegen seinen früheren Befürchtungen nur zwei, eine Wespe und der Mech, den er wohl zuerst wahrgenommen hatte, ein Attentäter. Nach den Mechs schienen keine Einheiten mehr nachzukommen.

Valerian zögerte. Ihm mißfiel der Gedanke, in einem einzelnen Steppenwolf gegen eine solche Streitmacht anzutreten. Andererseits war jetzt wohl die einzige Möglichkeit, den Gegner anzugreifen, bevor er sich in der Fabrik verschanzte. Dazu hatte er nicht besonders viel Zeit, da sein Reaktor in etwa zwei Minuten brauchte, hochzufahren, und die Gegner bald in der Fabrik, also kaum erreichbar waren. Er entschied sich, den selbstmörderisch erscheinenden Angriff zu wagen. Er schnallte sich wieder in seinen Sitz und setzte den Neurohelm auf. Danach aktivierte er die Kontrollen, und fuhr den Reaktor aus dem Standby - Betrieb hoch.

Eineinhalb Minuten nach dem Einschaltvorgang hatte er wieder Strom auf den Systemen. Der Gegner hatte bislang nichts von seiner Anwesenheit registriert, jedenfalls erfolgte keine Reaktion der Banditen. Entweder sie waren sehr sorglos, unaufmerksam, oder alle ihre Sensoren waren ausgefallen. Was auch immer, Valerian dankte Gott dafür. Er aktivierte sein Taccom und gab das vereinbarte Zeichen durch, das besagte, das er die Straße für relativ sicher hielt und nahe der Fabrik eine feindliche Streitmacht angriff. Das Zeichen bestand nur aus dem Satz "Der Adler stürzt sich auf das Kaninchen", um keine zu weiten Schlußfolgerungen seitens der Banditen zuzulassen, da sie zumindest den Funkspruch aufnehmen mußten.

Neues von WizKids und FanPro



Wer in den letzten Wochen regelmäßig die bekannten BattleTech-Sites im Internet durchstöbert hat, dem ist sicher eines aufgefallen: WizKids macht ernst in Sachen BattleTech.

WizKids hat die Website umgestaltet und präsentiert das erste neue Mechdesign (natürlich mit der bekannten Drehscheibenbase aus MageKnight) im Netz. Zusätzlich

zu den Bildern findet man eine Kurzgeschichte von niemand geringerem als Michael Stackpole, die einigen Spielern nach dem ersten Lesen wohl doch ziemlich schwer aufgestoßen ist. Wir befinden uns im Jahre 3132 (ja, es gibt einen Zeitsprung) in den Federated Suns. Ähnlich wie zu Anfang von BattleTech befindet man sich in einer Zeit der Technologieknappheit, zumindest was die militärischen Ressourcen betrifft. Stackpole deutet in seiner Geschichte an, dass es Word of Blake wahrscheinlich irgendwie geschafft hat, die Menschheit an den Rand des Abgrundes zu stoßen und sich die Innere Sphäre wohl komplett verändert hat. Die Bilder und die Story lösten Teils extrem heftige Gegenreaktionen in Foren und auf Websites aus, die sogar in wüsten Beschimpfungen per mail an Stackpole gipfelten. Dieser antwortete mit zwei offenen Briefen an die Spieler, die ihr in Auszügen in dieser Ausgabe findet.

Als WizKids dann noch das erste Fahrzeug für ClickTech (wie es von vielen Spielern mittlerweile genannt wird) vorstellten, war vielen klar: unser Spiel ist zerstört.

Doch es zeichnet sich Hoffnung für die Liebhaber des inzwischen sogenannten Classic-BattleTech ab. Werner Fuchs von FanPro hat sich zusammen mit seiner Firma und den Leuten von twobt.de aufgemacht, die alte Reihe fortzusetzen. Ihren Aussagen zufolge soll es weiterhin neue Produkte für die alte Zeitschiene

und das alte System geben; parallel zum neuen System von WizKids.

Mein persönlicher Kommentar zum neuen BattleTech ist noch nicht endgültig, doch im Augenblick sehe ich dem Wandel eher positiv entgegen. Ich kann mich auf jeden Fall mit einem schnelleren Spiel anfreunden, das auch sicher wieder neue Spieler motivieren kann. Da noch relativ wenig Details bekannt sind, sollte man sich derzeit mit Hasstiraden und Äußerungen der Art „Ihr habt BattleTech zerstört“ doch eher zurückhalten, besonders, da die alte Linie von FanPro ja fortgesetzt wird. Es dreht sich hierbei ja schließlich um ein Spiel, und niemand wird gezwungen das WizKid-System zu übernehmen. Spielt doch einfach das, was euch Spaß macht!





F-Shop - Newsletter mit Details zum Spiel

Wie versprochen hier weitere Infos zu dem BattleTech-Spiel von Wizkids. Der folgende Text ist so von FanPro an alle Händler verteilt worden:

“Das Spiel erscheint im August 2002 und basiert ebenfalls auf Drehscheiben, wobei diese 5 Werte enthalten (separate Nah- und Fernkampfwerte) und bei den Mechs größer als die Mage-Knight-Scheiben sein werden. Zusätzlich enthalten die Mech-Scheiben eine Drehrolle, mit der die Auswirkungen von Überhitzung nachgehalten werden. Der Maßstab der Figuren wird von 1/285 auf 1/140 geändert, so dass ein Mech nun ca. 6-7 cm groß ist. Jeder Mech wird ein Klarsichtcockpit besitzen, hinter dem man den Piloten erkennen kann. Die Mechs kommen in drei Stärkestufen, je nach ihrem Erfahrungsgrad: Grün: Regulär und Elite. Einmalige Mechs, wie z.B. der Mad Cat des MechWarriors xy, werden mit einer MechWarriorkarte im Booster geliefert.

Ein Booster wird 1 Mech, 2 Panzer bzw. Hovortanks und 1 Infanterieeinheit enthalten und ca. 10 Euros kosten. Das Spiel wird ohne Hexfelder auskommen und dem BattleTech-Universum angepasste Spezialfähigkeiten verwenden. Es wird leicht komplexer sein als Mage Knight (...). Das liegt weniger an der Komplexität der Regeln, sondern eher daran, dass es bei diesem Spiel viel stärker um das Zusammenspiel verschiedener Waffengattungen (Combined Arms) und taktisches Koordinationsvermögen geht. So werden z.B. die Logistikeinheiten, wie Kühl-, Munitions- und Truppentransporter, fest ins Spiel eingebunden. An limitierten Grossfiguren können wir uns z.B. auf Dropships freuen, nach denen sich jeder BattleTech-Spieler sicher die Finger lecken wird.

Vom Hintergrund her wird es einen Zeitsprung über mehr als 60 Jahre (also 2 Generationen) geben. In dieser Zeit kehrt Frieden in der Inneren Sphäre ein und wie es in solchen Zeiten so üblich ist, werden die militärischen Kampfmaschinen zivilen Zwecken zugeführt oder verschrottet, dienen zum Fällen von Bäumen oder als Hebemaschinen im Bauwesen, etc., so dass zum Zeitpunkt eines erneuten Kriegsausbruches kaum noch militärische Mechs vorhanden sind. Dies hat auch die indirekte Auswirkung, dass die vorhandenen Mechs deutlich nahkampforientierter sind als ihre bisherigen

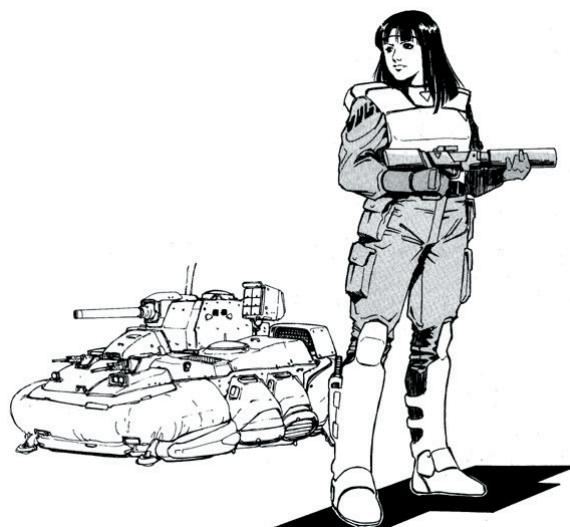
Konterparts und damit das Spiel facettenreicher werden lassen.

Die Spieler werden mit der BattleTech-Romanserie auf den neuen Zeitabschnitt vorbereitet. Mit federführend in der Romanserie wird Altmeister Michael Stackpole sein. Ein groß angelegtes Attentat lässt das Kommunikationswesen in der Inneren Sphäre zusammenbrechen, Nachrichten werden nur noch mit der Geschwindigkeit eines Sprungschiffes übermittelt. Dies führt zu einer immensen Verbreitung von Gerüchten und Fehlinformationen, die viele Planeten und Fraktionen im Unklaren über die gegenwärtige politische Situation und ihre Verbündeten bzw. Feinde lassen.

Der positive Effekt, den Wizkids damit erreichen möchte, ist, dass den Spielern wieder mehr Freiheiten im Universum gegeben werden, sich die Schauplätze mit ihrer eigenen Phantasie zu füllen und Persönlichkeiten mehr Spielraum zu geben. Dies ist im momentanen BattleTech-Universum aufgrund der Masse an bereits veröffentlichten Daten kaum mehr möglich und erschwert den Zugang neuer Spieler. (...)

Wizkids und FanPro sind zuversichtlich, dass mit der kommenden BattleTech-Version der Grundstein gelegt wird, um BattleTech viel, viel mehr Spielern zugänglich zu machen und das BattleTech-Universum und die Turnierszene deutlich aktiver und attraktiver zu gestalten.”

Soweit also unser Informationsstand.





BattleTech Newsticker

WizKids / FanPro

In Sachen neuer Produkte ist erwartungsgemäß nicht viel passiert, zu den restlichen Geschehnissen lest die zugehörigen Artikel.

Die Erste Bürgerpflicht, ein Roman von Blaine Pardoe - ist erschienen

Patriots and Tyrants, ein Roman von Loren Coleman - ist erschienen

Gezeiten der Macht, die Übersetzung von Patriots and Tyrants erschien sogar vor dem Original

Die weiteren geplanten Romane bis Mitte 2002 sind (leider habe ich nicht alle englischen Titel)

Randall Bills - **Der Weg des Ruhms** (Price of glory, schon erschienen)

Loren Coleman - **Flammen der Revolte**

Bryan Nystul - **Mein ist die Rache** (Test of vengeance, schon erschienen)

Blaine Pardoe - **Pflichtgefühle**

Robert Charette - **Die Feuerprobe** (MechWarrior 4, kein Teil der Bürgerkriegshandlung)

Thomas Gressman - **Ein guter Tag zum Sterben** (MW 5)

Randall Bills - **Kritische Tage** (MW 6)

Loren Coleman - **Stürme des Schicksals**

Blaine Pardoe - **Operation Risiko**

und ein Abschlussroman für den Bürgerkrieg von Loren Coleman, für den noch kein Titel existiert. Alles in allem wird der Bürgerkrieg noch den Rest von 2001 und den größten Teil von 2002 beanspruchen. Dann erst kommt der Zeitsprung.

Zwischendurch schiebt Heyne als Nummer 52 oder 53 noch Phoenix von Peter Heid, einem deutschen Autor ein.

RCW Enterprises

Mit Erscheinen dieser Terra Post sind sowohl Heavy Metal Lite, der ProtoMech-Designer, als auch Heavy Metal Plus (HMPro + HMVee + HMLite + alle Standarddesigns) über die Homepage der MechForce in Deutschland zu bestellen.

www.heavymetalpro.com

Microsoft

Microsoft hat ein Erweiterungspaket für MechWarrior 4 angekündigt. **MW4 Black Knight** erscheint gegen Ende dieses Jahres. Der Spieler ist als Söldner der Black Knight Legion zurück auf Kentares und muss sich erneut durch Mengen an Gegnern in neuen Missionen kämpfen. Neu ist der Schwarzmarkt, der endlich auch in MechWarrior ein Handeln mit Mechs und Teilen erlaubt.

www.microsoft.com/games/home/games.asp?g=171

www.microsoft.com/games/mw4_blackknight/

www.mechwarrior4.com



Electronic Arts

Auch Electronic Arts bleibt nicht untätig und hat seinen Action- / Strategieknaller Multiplayer BattleTech 3025 ordentlich weiterentwickelt. Mittlerweile ist das Spiel in Closed Beta, und das bedeutet für alle interessierten



Spieler: KOSTENLOS ANMELDEN UND SPIELEN !

www.ea.com/worlds/games/pl_battle00/home.jsp

www.mpbt3025.com

ReSaurus

Nichts neues zu den Figuren von ReSaurus.

www.resaurus.com/mech

Foundation Imaging

Zur geplanten BattleTech-Fernsehserie gibt es derzeit nichts neues.

www.foundation-i.com

K'nex

Für Modellbauer scheinen im Augenblick goldene Zeiten ausgebrochen zu sein. K'nex, der amerikanische Produzent von kreativem Kinderspielzeug zum Zusammenstecken hat sich nun auch den Mechs angenommen. Bisher gibt es drei Kästen mit jeweils zwei Mechs: Cauldron Born & Owens, MadCat & Avatar sowie Shadow Cat & Sunder.

Wie es in Deutschland mit der Verfügbarkeit aussieht, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen.

mech.knex.com



Schwert der Rache

Eigentlich sollte man nicht über Rache nachdenken, aber dies war eine ganz andere Perspektive, als wie beim letzten Kampf. Wir hatten erfahren, dass auf dem Planeten Relevow sich ein großes Abbaugelände an Diamanten befand. Relevow ein kleiner Bergbauplanet in der Capellanischen Konföderation. Dies war unser Plan. Während ein kleiner Stoßtrupp die 1. Kompanie der Liao Todeskompanie ablenken würde, würde der Rest der Hamburger Husaren sich die Diamanten in den bereits zum Abtransport vorbereiteten Containern schnappen, um einen Teil des geschuldeten Soldes des Hauses Capella zu begleichen, da wir aufgrund eines Hinterhaltes seitens der Capellaner am Anfang des Jahres zum Haus Steiner fliehen mussten. Ich überzeugte Coki davon, mich mit meinem schnellen Mech zum Ablenkungsmanöver hinzuzuziehen. Ich hatte heute Glück und Coki ließ sich schnell überzeugen mich mitzunehmen. Ich diente als Unterstützung zu zwei Greifen, einer in der Standardvariante, der andere war eine Steinervariante, und einem seltenen Ostsol. Dies war unser Plan: Wir sollten schnell und hart vorstoßen, um den Gegner entscheidend zu treffen und so von unserem „Diebstahl“ abzulenken.

Wir trafen in einem hügeligen Gelände auf den ersten Widerstand. Es war eine seltsame Kombination von Mechs, die mein Ortungssystem empfing. Ein Hunchback mit 2 LSR-10ern, und 5 Medium Laser, ein Standard Crusader, ein Sentinel, ein P-Hawk und ein seltener Kintaro. Mit dieser Kombination von Maschinen waren uns die Gegner rein zahlenmäßig überlegen. Sie besaßen im Schnitt mehr Panzerung als wir und brachten ein stärkeres Kampfpotential auf. Aber wir hatten ja nicht vor uns lange zu binden, dass würde unser Verhängnis sein. Wir mussten unsere überlegene Bewegungs- Fähigkeit ausnutzen, um in den Rücken der Capellaner zu kommen.

Wir bewegten uns schnell auf die Gegner zu! Zu unserer Rechten bewegten sich der P-Hawk und der Sentinel, zu unserer Linken der Kintaro, Crusader und der

Hunchback. Ich musste vorsichtig sein, denn schon eine Salve dieser Maschinen könnte meinen Mech zu Staub zerlegen ohne auch nur warm zu werden. Ich beschloss, mich zunächst auf den Sentinel zu konzentrieren, wobei dieser sich schon nach der ersten Salve meiner M-Laser in Richtung der schwereren Mechs zurückzog, wodurch ich ihn nicht weiter verfolgen konnte. Schnell schlossen der Steiner Greif und der Ostsol zu meiner Maschine auf und nahmen dabei den näher rückenden P-Hawk unter Beschuss. Unser zweiter Greif blieb als Rückendeckung auf einer Anhöhe zurück, von der aus er jederzeit effektiv mit seiner PPK und seiner LSR in den Kampf eingreifen könnte. Der Crusader und der Hunchback, sowie der Kintaro machten keine Anstalten sich zurückzuziehen und so in schwere Deckung zu gehen. Den P-Hawk weitestgehend ignorierend stürmten wir auf die 2 Schweren und den Mittelschweren Mech zu, denn wir wussten, würden wir diese beiden ausschalten, so würde der Sieg unser sein und wir hätten unsere Aufgabe erfolgreich ausgeführt. Also stürmten wir auf diese Stellung zu und wie bereits

vorher schon angemerkt, wunderten wir uns darüber, dass die Mechpiloten wohl nicht viel von Taktik verstanden, da sie ja die dort reichlich vorhandene Deckung in Form eines kleineren, aber sehr dichten Waldstücks nicht nutzten. Zumal wir ja so schon einen Hang stürmen mussten und dies wie in allen Taktikbüchern nachzuschlagen, wohl eine der schwersten Aufgaben ist. Nun also zurück zur Schlacht. Wir stürmten also diesen Hügel wobei der Greif und der Ostsol die Hauptfeuerkraft des Gegners banden und ich somit völlig unbeschädigt in den Rücken des Hunchbacks kam, was sein Verhängnis war. Ich feuerte meine komplette Bewaffnung ab und sah wie meine Laser, durch die dünne Rückenpanzerung dieses Mechs, wie ein heißes Messer durch Butter, schnitten und wohl einen der vollen Munitionsbunker trafen. Der Torso blähte sich wie eine Sonne, die kurz vor der Supernova stand, auf und explodierte. Ich sah keinen Mechpiloten aussteigen. Wieder hatte





sich einer dieser Fanatiker im Dienste Maximilian Liaos geopfert. Weiterhin wurde meine Maschine von dem schweren Crusader ignoriert. Der Kintaro rang momentan mit unserem Ostsol, ein leichtes Duell, dass der Kintaro wohl verlieren sollte. Der P-Hawk mittlerweile einem Teil seiner Bewaffnung geraubt, spielte nur noch eine untergeordnete Rolle, der Sentinel stürmte auf die Stellung unseres Standard-Greifs zu (Nicht gerade die klügsten diese Todeskommandos, ohne Rückendeckung gegen einen Greifen anzutreten? Selbst für einen schwereren Mech keine leichte Aufgabe.), und somit konnten sich unser Steiner-Greif und meine Mongoose um den Crusader kümmern. Wie nicht anders zu erwarten brach der Mech schnell unter unserem kombinierten Feuer zusammen, wie sich nachher rausstellte lag das an 2 Treffern am Gyroskop. Zwischenzeitlich ist unser treuer Freund John Smith im Ostsol gefallen. Der Kintaro hat ihm einen Tritt direkt in den Kopf gesetzt, wo auch keine Panzerung diese kinetische Energie aufhalten konnte. Gott hab ihn selig und nehme sich seiner im Guten an. Er war ein guter Freund und hat sich wacker geschlagen. Nach diesem Tritt gab es kein Halten mehr und wir kämpften einfach nur noch um diese sinnlose Verschwendung von Maschinen und Menschen Einhalt zu gebieten. Der Kintaro floh, in diesem Mech saß wohl der Kommandeur, denn der Sentinel und der P-Hawk opferten sich um dem Kintaro die Flucht zu ermöglichen. Beide dieser Maschinen wurden von Olaf Schütte abgeschossen, der in dem anderen Greif saß. Seine Zielgenauigkeit mit der PPK und der LSR waren an diesem Tage wahrlich meisterhaft. Ein Lob an diesen Mechkrieger, möge ihn Gott lange mit dieser Zielgenauigkeit und einer ruhigen Hand segnen. Nachdem unserer Aufgabe erfüllt war zogen wir uns zurück und fanden Coki schon mit der Beute wartend vor. So war dies ein erfolgreicher Tag mit einem bitteren Nachgeschmack.

John Smith ist tot und wir gedenken seiner und legen eine Schweigeminute zu seinen Ehren ein.....

Dustin Bracker alias Padre Gerom

Im Landungsschiff

Im Landungsschiff „Treue“ des LCAF auf dem Weg ins Lyranische Commonwealth, 15.12.

Abs.:

Rechnungsführer der Hamburg Husaren

Walther Kleingeist

Aufenthaltort: siehe oben

An:

Kommandeur der Hamburg Husaren

Markus Kerlin

Aufenthaltort: siehe oben

Betreff: Gewinnaufstellung des Einsatzes auf Relevow, sowie Ermittlung des fehlenden Restlohnes.

Sehr geehrter Herr Kerlin,

Nach Abschluss der Sichtung der anfallenden Kosten und Erträge, kann ich hiermit den von ihnen gewünschten ersten vorläufigen Bericht des oben genannten Einsatzes vorlegen.

Hier die Aufstellung:

Erträge:

Erbeutet: Rohdiamanten im Wert von 36.000.000 Comstar Noten. (Dazu: sind durch eine Option an ein Firmenkonsortium auf Hesperus verkauft.)



Beutegut:

- a) a) BattleMechs:
 - 1. 1. Aktivatoren: 234.987 Comstar Noten
 - 2. 2. Panzerplatten: 87.500 Comstar Noten
 - 3. 3. Waffen: 175.000 Comstar Noten
 - 4. 4. Sonstiges (Munition, etc.): 31.337 Comstar Noten
- b) b) Sonstiges (Fahrzeuge, Infanteriewaffen, etc): 123.765 Comstar Noten

In der Summe ergeben sich Erlöse in Höhe von: 36.652.589 Comstar Noten

Ausgaben:

Transportkosten nach Relevow durch die LCAF (Sondertarif!): 280.000 Comstar Noten

Verbrauchsmaterial:

- a) a) Betriebsstoffe: 33.456 Comstar Noten
- b) b) Munition: 60.000 Comstar Noten

Schäden an den BattleMechs:

- a) a) Griffen GRF-1S : 14.375 Comstar Noten
- b) b) Griffen GRF-1N: 45.000 Comstar Noten
- c) c) Mongoose MON-67: 61.375 Comstar Noten
- d) d) Ostsol OTL-4D: 569.375 Comstar Noten

Gefahrenzulage für Angehörige der Hamburg Husaren: 115.738 Comstar Noten

In der Summe ergeben sich Ausgaben in Höhe von: 1.179.319 Comstar Noten.

In diesen Ausgaben sind nicht die üblichen Kosten wie Gehälter, Verpflegung usw. enthalten, da diese durch den Kontrakt mit Lyranischem Commonwealth gedeckt werden.

Bilanz:

Summe der Erlöse 36.652.589 Comstar Noten

-Summe der Ausgaben: 1.179.319 Comstar Noten

= vorläufiger Gewinn 35.473.270 Comstar Noten

abzüglich 20% Gewinnabfuhr ans LC

= Gewinn 28.378.616 Comstar Noten

Restschulden der Capellan Conferderation:

43.456.765 Comstar Noten

-28.378.616

= Restschuld 15.078.149 Comstar Noten

Abschließende Bemerkung:

Durch den sehr erfolgreichen Einsatz konnte ein großer Teil der Schulden beglichen werden. Dies wird in den nächsten Monaten den Hamburg Husaren bei den geplanten Anschaffung weiter helfen. Solche Art von Einsätzen sind meinerseits sehr zu empfehlen.

Walther Kleingeist

Rechnungsführer der Hamburg Husaren



BattleTech: Die Rückkehr

Aufgrund der zahlreichen Anfragen hat Michael Stackpole vor kurzem auf seiner Homepage (www.stormwolf.com) zwei Essays veröffentlicht, die einige Details zum neuen Spielsystem enthüllen und auch die Gründe für den Neuanfang beleuchten.

Wir haben versucht, die Übersetzung so genau

Wir wissen doch alle, wie das läuft, oder? Auf der GenCon hielten Jordan Weisman, Randall Bills, Janna Silverstein und ich ein Seminar über die Zukunft von BattleTech. Jemand, der da war, mochte irgendetwas das er hörte nicht und erzählte jemand anderem davon, aus seiner eigenen Sicht, vergaß einige Aspekte, konzentrierte sich auf die Dinge, die ihn ärgerten. Und dann erzählte es die Person, die das erzählt bekam jemand anderem, der es jemand anderem erzählte, der es dann ins Internet stellte, und mehr Leute lasen es und ihnen wurde heiß unterm Kragen,

Und so geht es weiter bis ich eine email wie diese bekomme: „Du bist bescheuert. Du hast BattleTech total versaut. Ich hasse dich. Stirb, stirb, STIRB!!!!“

OK, der Brief oben ist eine Abstraktion. Die meisten waren länger, nicht so gut in der Rechtschreibung aber sie liefen darauf hinaus. Die meisten enthielten auch „Fakten“ aus dem Seminar. Ich schränke diese Fakten ein, da sie alle falsch sind und ich sollte es wissen, den ich bin derjenige der sie produziert. Wie auch immer, diese Briefe und verschiedene Hasskampagnen gegen das, was wir tun, brauchen Antworten. Dieses Essay wird versuchen sich mit ihnen zu beschäftigen.

...

Als aller erstes lasst uns mal zur Realität kommen: BattleTech gehört FASA und WizKids hat es von ihnen übernommen. Sie besitzen es. Es ist ihr Eigentum. Es gehört ihnen, nicht euch, nicht mir. Dies ist eine Tatsache mit der ich seit 1987 lebe.

...

Die einzige Wahl die ihr und ich in dieser Sache haben ist, mitzumachen oder nicht. Ich habe mich entschlossen mitzumachen aus Gründen, die unten

wie möglich zu halten, allerdings sollte man bei Unklarheiten auf jeden Fall die englischen Originale heranziehen. Dies ist keine von Stackpole offiziell abgesegnete Version, sondern eine von Fans übersetzte. Doch lest selbst.

klar werden.

Wie ihr alle durch das Lesen eines anderen Essays auf dieser Seite wisst, habe ich BattleTech vor 1 ½ Jahren wegen einer Reihe kreativer Differenzen über die Art und Weise wie damit umgegangen wurde und wegen des Geldes verlassen. Trotzdem sprang ich sofort auf die Chance an als Jordan anrief und sagte „Sieht so aus als würde ich BattleTech zurückbekommen. Willst du mitspielen?“ Es war nicht nur eine Ehre gefragt zu werden, es war außerdem auch immer ein Privileg und Freude gewesen mit Jordan zusammen zu arbeiten.

Der zweite Punkt, der hier angesprochen werden muss, ist ein ziemlich einfacher und einer dessen ihr euch alle auf die eine oder andere Weise bewusst seid: kreatives Eigentum muss sich erweitern oder es wird sterben. Jetzt könnt ihr alles sagen, dass ihr euren Teil getan habt, indem ihr alles gekauft habt, was FASA rausbrachte. Aber wir alle wissen, das war nicht genug. Wenn es das gewesen wäre, wäre FASA gestorben? Wenn es genug gewesen wäre, wäre ROC in der Lage gewesen, die Seitenzahlen von Büchern vorzugeben?

Die einfache Tatsache ist, dass BattleTech ein Gleichgewicht erreicht hatte. Die, die neu dazukamen, wogen sich mit denen auf, die gingen. Die Verkaufszahlen waren gleichbleibend doch Wachstum blieb aus.

...

Wie erweitert man ein Produkt? Man muss neue Eintrittsportale schaffen. Man muss den Nichteingeweihten einen Weg bieten, ohne Nachteile einzusteigen und trotzdem muss man gleichzeitig die Treue derjenigen belohnen, die damit durch dick und dünn gegangen sind. (Mehr zum letzten Punkt später.)



Wir haben uns verpflichtet, dieses Portal für neue Spieler zur Verfügung zu stellen und das ist die Quelle eines großen Teils der Kontroverse über das neue BattleTech.

Einige von euch sagen, dass es nicht notwendig ist, aber tatsächlich ist es das. Denkt mal eine Sekunde darüber nach: Was würdet ihr sagen, wie viele Romane sind Kerntexte und ein Muss für Leute, die gerade dazu gekommen sind? Ein duzend? Zwei duzend? Irgendwas dazwischen? Lasst uns mal annehmen, es wären 15 Romane, rein theoretisch. Das bedeutet, dass man jemandem sagt, er müsse Bücher im Wert von 90 \$ lesen, weit über eine Million Worte, nur um auf den neusten Stand des fiktiven Universums zu kommen. Dann gibt es noch all die Technischen Handbücher, Situationsbeschreibungen, Feldreportagen und dann die Spiele selbst.

Seht es ein Leute, ihr könnt in eine Religion eintreten, die ewiges Heil verspricht, für weniger Geld und weniger Lesen und dabei dann noch eure Seele gerettet bekommen.

Wie schaffen wir ein solches Portal? Wir liefern einen Punkt in der Geschichte, wo jemand neu dazu kommen kann, schnell begreifen kann, was bis jetzt passiert ist und direkt in die augenblickliche Geschichte einsteigen kann. Wir geben die bisherige Geschichte nicht auf, auf keinen Fall, aber wir wollen ihnen die Möglichkeit geben, schnell einzusteigen und auf den neusten Stand zu kommen, dann werden sie lernen, was bisher geschehen ist und können sich dann damit beschäftigen. Ich meine, zum Teufel, diese Bücher werden immer noch existieren, werden immer noch zum Verkauf stehen und Tantiemen produzieren, warum sollten wir also unsere Zukunft von unserer Vergangenheit trennen wollen? Wenn wir so blöd wären, wie manche Leute behaupten, würden wir das tun, aber ich habe über 1,2 Millionen Wörter in BattleTech Fiktion da draußen, die vermutlich für mich Geld verdienen. Ich trenne mich oder das Universum nicht davon.

Überdies habe ich eine Menge Hirnschmalz und harte Arbeit in diese Bücher und in diese Geschichte gesteckt. Ich habe weder den Wunsch noch die Absicht sie aufzugeben. Man arbeitet nicht an einem Stoff wie BattleTech, man erschafft keine Charaktere

wie Kai oder Victor oder Phelan oder Morgan Kell oder Katrina/Katherine und Vlad ohne einen guten Teil seiner Seele in sie zu investieren. Ich hätte nicht tun können, was ich getan habe, ohne diese Charaktere zu lieben. Und nachdem ich sie jetzt schon einmal verlassen habe, will ich das auf keinen Fall noch einmal tun.

Ich weiß, dass es wichtig ist, euch alle dafür zu belohnen, dass ihr so lange durchgehalten habt. Wenn ihr das neue Material lesen werdet, will ich, dass ihr die Echos der Vergangenheit hört. Obwohl alle Verknüpfungen in die Vergangenheit klar sein werden, werdet ihr eine größere Tiefe und mehr Details in den Andeutungen sehen. Ihr werdet die versteckten Hinweise verstehen. Ihr werdet tiefere Schichten und klarere Strukturen erkennen als jeder Newcomer. Sie werden eine Welt sehen, die voll entwickelt ist, aber ihr wisst, woher die Saat kam, wie man sich um sie gekümmert und sie gepflegt hat. Alles, was wir in der Zukunft ausführen werden, ist so tief in der Vergangenheit verwurzelt, dass ihr jede Nuance der Entwicklung viel besser einordnen könnt.

Warum machen wir so einen weiten Sprung in die Zukunft? Einige Leute schlugen fünf oder zehn Jahre vor, fünfzehn oder zwanzig mögen genug gewesen sein, um die Dinge vorwärts zu treiben. Immerhin hat das vorher auch immer gereicht. Der vorherige zwanzig-Jahre-Sprung hat ausgereicht, weil der Hauptgrund für ihn die Möglichkeit war, neue Technologie einzuführen. Dass dies auch das Universum vorantrieb und die Geschichte ein paar Gänge höher schaltete war etwas, was wir zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht erwartet haben.

Wie auch immer, wir haben aus dieser Erfahrung gelernt. Da wir nicht geplant hatten, wie sich die Dinge in die Zukunft entwickeln, haben wir uns an eine Stelle navigiert, an der wir nur alte Storylines wieder aufwärmen können. Wir waren in einer stagnierenden Schleife. Die Word of Blake Revolte z.B., die in Wirklichkeit nur ein Bürgerkrieg ist. Vielleicht noch eine weitere Clan-Invasion? Erledigt. Eine Invasion von Aliens? Nein, und tausend mal nein!

Wir wollten etwas machen, das niemals vorher drankam. Wir wollten Chancen Dinge zu entdecken, die wir noch nie vorher gesehen haben. Wir wollten



eine Chance, den alten Hass in einer neuen Ära, neue Allianzen, neue Feinde zu zeigen und dies mit neuen Abenteuern und neuen Entdeckungen kombinieren.

...

Jetzt sehen einige unsere (A.d.Ü. Stackpole und Jordan Weisman) Rückkehr zu BattleTech so, als würde Napoleon aus Elba zurückkehren (Wir sind allerdings beide größer und tragen unsere Hüte nicht seitwärts). Es ist eher so, als würden Wayne Gretzky und Mario Lemieux wieder Eishockey spielen, und das in einem Team. Dies sollte auf keinen Fall so ausgelegt werden, als sollte die Arbeit von Randall Bills, Bryan Nystul oder Loren Coleman nicht gewürdigt werden. Sie machen nicht nur großartige und talentierte Arbeit, sondern haben auch wichtige Beiträge zu allen Treffen geliefert und haben uns auch durch die Entwicklung mit dem geistigen Eigentum geleitet. Ihre ständige Teilnahme in diesem ganzen Prozess war, ist und wird wichtig sein.

Die Gründe für Jordans Rückkehr sind offensichtlich: Er hat BattleTech erfunden, ihm gehört WizKids und er erfand das MageKnight System. Es würde leichter sein, Schnee vom Mount Everest fernzuhalten, als Jordan von BattleTech. Und BattleTech ist durch seine Teilnahme deutlich besser, als viele von euch denken.

...

So, warum komme ich zurück?

Zuallererst liebe ich das Universum und arbeite gerne an ihm. Ich liebe die Kulturen, die Geschichte, die Charaktere, die Konflikte und das unglaubliche Potential, das diese neue Situation an Heldenmut, Strategie, Verrat und Bösem mit sich bringt. Dies ist das Universum, in dem die Stories ein Killer sind, die Chancen für Entertainment sind überwältigend und die dynamische Energie schlägt einfach über alle Skalen.

Zweitens, liebe ich es, mit den Leuten von WizKids zu arbeiten. Jordan und ich sind seit 15 Jahren gute Freunde und haben erfolgreich an vielen gemeinsamen Projekten gearbeitet. Mit Loren Coleman und Randall Bills kann ich ebenfalls gut arbeiten. Ihr Enthusiasmus und ihr Wissen über das Universum haben mich dazu getrieben, noch härter zu arbeiten, so dass die Dinge so zusammenfallen, dass die Funken sprühen und die Leser überrascht sind.

...

Drittens liebe ich es wirklich, die Leute zu unterhalten. Schaut, es war absolut offensichtlich für mich, wenn ich auf die Verkaufszahlen geschaut habe, oder mit Leute auf Conventions gesprochen habe, dass sie mich unterstützten, als ich von BattleTech zu StarWars und Fantasy wechselte. Ich erinnere mich, dass direkt nach der Ankündigung, dass ich jetzt Romane für StarWars machen würde, jemand in einer Newsgroup postete „Wer ist dieser Stackpole-Typ und warum sollten wir uns drum kümmern?“. Die Nachricht, die von einem BattleTech-Fan zurückkam war „Schätzt euch glücklich, dass ihr ihn bekommt. Unser Verlust ist euer Gewinn“.

So, da ich nicht ganz so dämlich bin, und jemand, der seine Schulden anerkennt, schaffe ich ein Universum, dass voll von Möglichkeiten ist, um Geschichten zu erzählen. Ich bitte euch, mir zu glauben, wenn ich sage, dass euer Universum an Geschichtenmangel eingegangen wäre. Ich fühlte mich eingeschränkt, so dass ich in der neuen Ära viele Möglichkeiten sehe. Glaubt mir, es ist besser so. Zusätzlich zu den neuen Spielern ist es auch für neue Autoren leichter mitzukommen und spannende und coole Stories zu erzählen.

Nachdem ich den Ton vieler Briefe gesehen und das Gift, das mir von zahllosen Websites entgegengropfte, die ich eigentlich gar nicht besuchen wollte, denke ich, dass viele Autoren einfach aufgegeben hätten. Ich würde das auch machen, aber zahlreiche „The





future of BattleTech“ Treffen beim GenCon haben mich daran gewöhnt, dass jemand sagt: „Ok, ich mag alles, was du bisher gemacht hast, aber ich habe das Gefühl, dass du jetzt alles vermasselst.“ Solch ein Unvertrauen in unsere kreativen Fertigkeiten würde uns alle erschüttern, wenn es nicht eine normale Angst der Fans vor dem Wandel wäre. Also verstehen wir es, obwohl es manchmal irritierend sein kann.

...

An alle die, die wie Chicken Little reagieren und sich wegen dem Einschnitt wie Katrina aufführen, werde ich hier einige Hinweise geben:

1) Glaubt keine Gerüchte oder Geschichten von Leuten, die auf einer Convention oder in einem Chat etwas gehört oder nicht gehört haben. Reagiert nicht auf Reaktionen. Findet die Quellen und dann checkt sie gegen die offiziellen Materialien.

2) Schreibt mir nicht und fragt mich nach Insiderinformationen. Da ihr mich nicht bezahlt, dieses Material zu produzieren, habt ihr keine Rechte an ihm und ich kein Recht, es mit euch zu teilen. Was ich mit euch teilen kann, ist mein absolutes Vertrauen in die Sache. Ihr müsst uns einfach

abnehmen, dass wir nicht blöd sind und auch nicht verrückt (Okay, vielleicht sind Jordan und ich etwas verrückt).

3) Geduld hilft jetzt wirklich weiter. Denkt doch mal nach: Ich habe jetzt einen halben Tag damit verbracht, dieses Essay zu schreiben, den ich auch mit BattleTech hätte verbringen können.

4) Schreibt mir nicht, wie man das Universum aus eurer Sicht hätte besser machen können. Zuerst, wenn eure Ideen logisch auf das Universum aufbauen, sind eure Ideen ziemlich sicher mit denen identisch, die ich habe, da ich derjenige bin, der die Hinweise auf den Fortgang in den Büchern platziert. Zweitens mache ich die ganze Sache, um meinen Lebensunterhalt zu verdienen.

...

Ok, in Kurzform: Jordan ist zurück. Ich bin zurück. Der Rest des kreativen Teams ist zurück. Sobald wir euch zurückhaben, ist alles vorbereitet, um BattleTech besser als jemals zuvor zu machen und auf Höhen zu heben, von denen wir nur träumten. Wir machen und auf den Weg, und ich hoffe, ihr kommt mit.

BattleTech: Die Rückkehr II

Wie erwartet hat mein erstes Essay über die Zukunft von BattleTech einen Haufen Aufregung erzeugt (ok, Aufregung ist ein Euphemismus für eine der heftigeren Reaktionen). Ich könnte das Web durchsuchen und einen Haufen Texte finden, in denen steht, dass ich meinen Verstand verloren hätte. Wie gesagt, ich könnte es machen, aber das wäre so, wie wenn ich meinen Kopf gegen eine Wand schlagen würde; es fühlt sich nur gut an, wenn man damit aufhört.

Ich sehe ein, dass es einige Punkte gibt, die Klärung bedürfen. Leute brachten ihre bedenken hinsichtlich der Storyline zum Ausdruck und haben Vermutungen basierend auf den Informationen in der Kurzgeschichte angestellt (a.d.Ü.: die Story auf der WizKids-Homepage ist gemeint). Hierzu wird ein Punkt oft vergessen, der bei allen BattleTech-Materialien berücksichtigt werden muss: da es aus

dem Blickwinkel von jemandem aus dem Universum geschrieben ist, kann es falsch sein. In diesem Fall haben wir einen Farmer, der seinem Jungen die Ereignisse im Universum erzählt. Nicht unbedingt dasselbe, wie wenn man einen ComStar-Newsflash sieht oder einen Historiker berichten lässt.

Auf jeden Fall dreht es sich bei den Anfragen häufig um folgendes: Der erste Punkt ist wirklich wichtig und umfasst eigentlich zwei Punkte.

1) Wie konnte Word of Blake die Häuser, Söldner und Clans beseitigen und wie ging das so schnell?

Lasst uns das in zwei Teilen beantworten. Mehr dazu gibt es unten. Wie konnte Word of Blake das durchführen, was sie getan haben? Zuerst einmal, basierend auf der Story, gibt es nur ein paar kleine Hinweise auf die Vorkommnisse. Es scheint, als hätten



sie den totalen Zusammenbruch herbeigeführt, so wie es schon immer ihr Plan gewesen ist. Andererseits scheint klar zu sein, dass sie versagt haben. In der Tat hat Jeremys Großmutter dabei geholfen, sie zu besiegen, und sie tat das innerhalb der siebzehn Jahre, in denen sie zusammen mit Devlin Stone kämpfte. Weiterhin, da Stones Reformen in dieser Zeit begannen, muss das deutlich einfacher gewesen sein, als viele Leute dachten. So, wenn also jemand bemerkt, dass Word of Blake für diese Mission nicht ausreichend Leute besessen haben und die Story genug Hinweise enthält, dass genau diese Mission wohl fehlgeschlagen ist, haben wir da nicht schon die Antwort?

In Sachen Zeit reden wir hier über einen Sprung von fünfundsiebzig Jahren seit dem Ende des Davion-Bürgerkrieges. Das sind nahezu drei Generationen. In den letzten drei Generationen auf diesem Planeten sind wir von einem Krieg gegen Rassisten über den Kalten Krieg bis hin zu einer Welt gekommen, in der die Freiheit gesiegt zu haben scheint.

...

Wenn man dies betrachtet, kommen die Änderungen im BattleTech-Universum nicht so überraschend, besonders, wenn man sie mit den Veränderungen in der Zeit zwischen 3025 und 3067 vergleicht.

...

2) Die Clans und die Söldner: Da die Kurzgeschichte Clans und Söldner in keinem Wort erwähnt, wurde von vielen sofort befürchtet, dass es beide nicht mehr gibt. Stimmt nicht (Schaut doch mal, die Story hatte nur 3000 Worte, ich konnte nicht ALLES einbauen).

Existieren die Clans noch? Darauf könnt ihr wetten.

Existieren Söldner noch? Darauf könnt ihr wetten.

Sind beide Parteien noch genau so, wie ihr sie in Erinnerung habt? Nein, aber sie werden sich nicht so viel verändern und werden sicherlich ein wichtiger Teil des Universums bleiben (Als ob ich die Kell Hounds und die Dragoner abschaffen würde).

3) Die Häuser: In der Kurzgeschichte wird erwähnt,

dass während der Reformen viele regierende Familien abgesetzt wurden. Dies wurde so interpretiert, als ob die komplette alte Ordnung über den Haufen geworfen wurde. Hmm, man sollte bedenken, dass JEDER Planet im BattleTech-Universum eine oder zwei regierende Familien beherbergt und wir immer schon Regierungen haben fallen lassen. Wenn man das obere so liest, als würde alles was wir kennen verloren sein, ist einfach dämlich.

Existieren die Häuser noch? Darauf könnt ihr wetten.

Haben sie sich verändert? Aber sicher.

Ihr werdet keine Parteien verlieren, sondern welche hinzugewinnen.

4) Warum sind die Fusionsreaktoren so selten? Danke an Randall Bills für diese Antwort. Die Nachfrage nach Fusionsreaktoren nahm ab, als ihre Notwendigkeit abnahm - sie sind verdammt teuer und wenn das Militär sie nicht mehr benötigt, werden die Produktionslinien anderweitig genutzt (schöne Grüße an die Luftfahrtindustrie der USA). Als ein Ergebnis davon, ist zwar das know-how nicht verloren, aber es gibt einfach zu wenige Firmen, die sie herstellen (wie Randall bemerkte, ist das genau die Position, in der wir uns mit den Saturn V Raketen befinden. Wir wissen, wie wir sie bauen, aber wir haben im Moment einfach nicht die Infrastruktur). Von der Storyline aus betrachtet heißt das einmal mehr, das der BattleMech der unangefochtene Meister des Schlachtfeldes ist, was alles war, was wir sollten.

5) Warum habt ihr die bisherige Zeitschiene weggeworfen? Okay, dies wird hauptsächlich auf der emotionalen Schiene diskutiert und die Antwort basiert auf Material, das ihr noch nicht komplett kennt. Die bisherige Timeline wurde nicht weggeworfen, genauso wenig, wie das nach dem 4. Nachfolgekrieg mit dem 20-Jahre-Sprung passierte, mit dem wir die Clans einführten. Wir suchten nach einem Zeitpunkt in der BattleTech Saga, an dem wir mit einem Maximum an Wirkung einsteigen konnten. Ein Punkt, der es uns ermöglichte, wieder jahrelang neue Geschichten zu schreiben. Leider haben wir uns damit auch in eine Ecke geschrieben, in der wir nur die gleichen Geschichten immer wieder erzählen würden. Ich weiß, dass ihr das hassten würdet, und somit das ganze



Spiel leiden würde.

Wir sind fünfundsechzig Jahre in die Zukunft gesprungen, um uns neue Möglichkeiten zu geben. Wenn sich die Story entwickelt, werden ihr sehen, wie das alles zusammenpasst. Und bitte behaltet im Hinterkopf, dass die durchschnittliche Lebenserwartung in diesem Universum 100 Jahre beträgt. Wenn ihr denkt, dass jeder, den ihr kennt Vergangenheit ist, dann habt ihr Vermutungen angestellt, die nicht auf Tatsachen beruhen.

6) Ein Absatz in meinem ersten Essay wurde so verdreht, dass ich als gnadenloser Egoist dargestellt wurde. Der Einfachheit halber habe ich ihn hier noch einmal aufgeführt (a.d.Ü. ich habe ihn mir gespart, es war die Nummer 4).

...

Die hauptsächliche Gegenwehr traf mich zu dem Punkt „Eure Ideen...sind ziemlich sicher auch meine Ideen...“. Fakt ist: innerhalb der letzten Jahre, in denen ich BattleTech Romane geschrieben habe, erreichten mich zahlreiche Briefe, die vorschlugen, Punkt X oder Y mit dem Universum zu machen - alles Dinge, die wir schon seit langer Zeit geplant hatten. Bei FASA waren diese Briefe als „instant requests“ bekannt, da sie sich ohne extra Arbeit jedesmal selbst erledigten.

...

Es sollte erwähnt werden, dass jeder in diesem Projekt sich bewusst ist, welche Ängste die Fans beunruhigen. Wir stellen sicher, dass diese Punkte beachtet werden. Einen dieser Punkte möchte ich aufgreifen; ich wurde einmal gefragt: „Kannst du mir bestätigen, dass wir ein Spiel haben werden, dass die gleiche Komplexität wie das bisherige haben wird?“

Meine Antwort? „Ja, du hast das bisherige Spiel. Das alte BattleTech - Classic BattleTech - wird nicht verschwinden. Das Spielsystem funktioniert immer noch, du kannst Mechs und Szenarios bauen. FanPro wird neues Material herausbringen, um Classic BattleTech zu unterstützen. Es wird nicht verschwinden und außerdem: es würde niemals verschwinden. Wäre FASA einfach vom Angesicht dieses Planeten verschwunden, würden die Leute

immer noch für Jahre BattleTech spielen, würden ihre eigenen Geschichten erzählen. Genau so, wie es jetzt sein wird.

Niemand wird gezwungen umzusteigen. Schaut es euch an, wir wissen, dass es Leute gibt, die sich die ersten Bilder des Forestry Mechs angesehen haben, und im Maximum Tech nach Regeln gesucht haben, ihn jetzt schon einzusetzen. Wenn ihr also Dinge vom neuen System in Classic BattleTech einbaut, GROSSARTIG. Das ist genau der Grund, warum unser Hobby lebt.

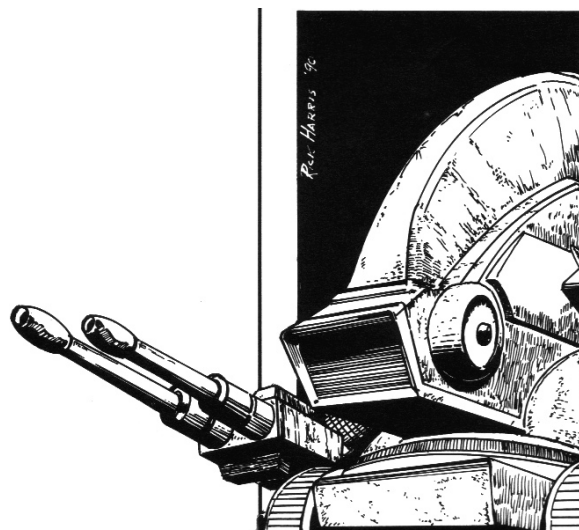
Es kann nicht überbetont werden, dass es notwendig ist, neue Spieler für unser Hobby zu begeistern.

...

3) Munchkinization: Ein Haufen Leute ist beunruhigt, dass das Spiel soweit vereinfacht wird, so dass es Achtjährige spielen können. Sie befürchten, dass jede Art der Vereinfachung negative Auswirkungen auf die Classic-Version haben wird. Die Leute reagieren, als wäre jede andere als die Classic-Version Blasphemie.

Ja, ich sagte Blasphemie, und ich benutzte dieses Wort mit Absicht.

Wir alle wissen, dass man ein Spiel häufig dadurch kenne lernt, dass es jemand kennt und weitervermittelt. So haben sich Spiele schon immer verbreitet und es gab schon immer Leute, die ihr Wissen über ein





Spiel beschützt haben, weil sie gerne als „der Chef“ angesehen werden. Sie lieben es, wenn die Leute sie als Autorität betrachten.

Das ist ja alles schön und gut, aber weder Spiele noch BattleTech sind eine Religion und eine Spielrunde zu leiten heißt nicht, dass man eine Messe zelebriert. An Regelfragen und Interpretationen festzuhalten, bringt keinem etwas und Hausregeln sind keine unabdingbaren Fakten. Spielen ist Unterhaltung und BattleTech ist ein kommerzielles Unterhaltungsprodukt und beide sind weit davon entfernt, von Leuten kontrolliert zu werden, die es als Religion ansehen (und meine Wahl dieser Worte ist kein Seitenhieb auf Church of BattleTech oder Ministry of BattleTech).

BattleTech ist ein Spiel. Es hat Regeln, die hin und wieder geändert werden und der Eigentümer des Spiels ist die einzige Autorität hierfür. Weil BattleTech ein kommerzielles Produkt ist, werden Änderungen vorgenommen, die die Spielerzahl erhöhen und auch den Profit maximieren. Dies sind die Fakten. Obwohl ich denke, dass die Chancen ziemlich gering sind, eine Marshmellow MadCat in Frühstücksflockenpackungen zu sehen, glaube ich, dass wenn das Angebot gemacht wird, man auf jeden Fall darüber nachdenken wird (Außerdem nehme ich an, dass wenn es eine Möglichkeit gibt, durch den Kauf von fünf Packungen an eine spezial-BattleTech-Figur zu kommen, der Absatz von Frühstücksflocken in einigen Kreisen stark zunehmen wird).

Was will ich also sagen? Einiges um genau zu sein. Zuerst einmal sind es genau die Leute, die jetzt sauer sind, die sich vorher schon über jede Änderung beschwert haben, weil es ihren Sinn von Zufriedenheit stört. Sie mochten es so wie bisher. Sie verstanden es, sie hatten die Kontrolle und nun kommt FASA/WizKids und schmeißt alles über den Haufen. Es bedeutet, dass sie nun Arbeit investieren müssen, um diese Kontrolle wiederzuerlangen.

Und wisst ihr was, es ist ok zu sagen „Nein, ich will dieses neue Zeug nicht lernen“. Nein, ihr müsst es nicht, das alte Spiel wird weiterhin für euch da sein. Aber das oben genannte zu sagen ist Welten davon entfernt von dem Schwachsinn, der gerade läuft bis hin zu „Erneuerung ist böse. Du bist böse, weil du die

Erneuerung unterstützt. Stirb, stirb, STIRB!“

Zweiten, wie schon im ersten Essay erwähnt, müssen wir die Spielerschaft vergrößern um BattleTech am Leben zu erhalten. Um das zu tun, werden wir ein modifiziertes MageKnight System verwenden. Es macht das Spiel zugänglicher für neue, jüngere Spieler. Du magst die neuen Charaktere als Enkel der jetzigen Charaktere sehen, aber du hast nun ein Spiel an der Hand, dass du mit deinen Kindern oder Enkeln spielen kannst und trotzdem weiterhin mit deinen Freunden.

Drittens, obwohl das neue Spielsystem einfacher und schneller zu spielen sein wird, heißt das nicht, dass wir das Universum oder die Ereignisse in diesem verdummen lassen. In den Besprechungen in Seattle hat dies niemand vorgeschlagen, nicht einmal einen Hinweis darauf gegeben und wenn, dann wäre daraus eine ziemlich hitzige Diskussion entstanden. Auf Seiten der Hintergrundstory könnt ihr weiterhin die Qualität oder eine bessere erwarten, wie ihr es in der Vergangenheit gewohnt wart.

...

The Cool Stuff

Die meisten von euch wissen bereits, dass die neuen Figuren im „N“-Maßstab produziert werden. In Sachen Modelleisenbahn ist das ziemlich klein (aber denkt an all die fertig verfügbaren Gebäude und Geländeteile, die es dafür gibt), aber für Mechs ist das ziemlich cool. Beim Treffen hatten wir einen Prototypen, um zu sehen, wie das später als Tabletop aussieht. Wenn ihr einen Kartenstapel auf die kurze Seite stellt kann sich ein Mech nicht dahinter verstecken.

...

Nach diesem Treffen bin ich noch begeisterter von der Zukunft von BattleTech als vorher. Es wird beängstigend cool. Bereitet euch jetzt schon vor, weil das eine Fahrt wird, die ihr nicht verpassen wollt.



Sternenbundpanzerplatten Teil 3

Die Sage um die Platten geht weiter.

„Dieses Gedudel geht mir echt auf den Sack!“ Er wendete seine *Crab* in Richtung Berg, auf den die Northwind Highlander abgesprungen waren. Er war gerade mit seiner Lanze als Geleitschutz für einen Teil der Sternenbundpanzerplatten unterwegs, als dieses widerliche Gejaule anfang. Trotzdem musste er zugeben, dass diese Musik(?) sehr effektiv alle Frequenzen blockierte. Aber seine Lanze hielt weiter die Formation und ließ sich von dem vereinzelt Feuer nicht beirren. Zielstrebig wendete seine Lanze sich den Highlandern zu. Als plötzlich, wie aus dem Nichts, eine *Javelin* vor dem vordersten *Marauder* landete. Sofort eröffnete sie das Feuer auf den *Marauder*.

Erschreckt musste er mit ansehen, dass diese 6 KSRs Infernos waren, damit fing der Mech auf der Stelle an zu brennen. Der *Marauder*-Pilot wedelte mit den Armen, aber das Brandgel ließ sich nicht so einfach entfernen. Der *Crab*-Pilot wollte jetzt nicht im Cockpit seines Lanzenkameraden stecken!

Vielleicht war es dem ohrenbetäubenden Krach zuzuschreiben, denn die *Javelin* konnte ohne Kratzer wieder entkommen. Während sie sich hinter einem Berg an die Söldner heran machten, sahen sie nun vollständig ihre Gegner: Eine Lanze aus 4 Mechs.

Doch die Schnelligkeit der *Crab* hatte auch ihre Nachteile, plötzlich stand er vor einen vierbeinigen Highlander *Goliath*.

Er war entsetzt, hatte er bis jetzt nur 3 Medium und 1 Leichten Mech gesehen, die für seine Kampfpflanze keinen Gegner darstellten. Dies traf ihn jedoch ziemlich unvorbereitet!

„Also, nun sind es schon 5, damit wird es ein bisschen schwieriger.“ Dachte er bei sich und stellte sich auf das „Gewitter“ des *Goliaths* ein. Doch, wie durch ein Wunder hatte es der *Goliath* nicht direkt auf ihn abgesehen. Nur die Maschinengewehre wurden auf ihn abgeschossen, doch die machten kaum erwähnenswerten Schaden. Aber der *Goliath* verstand sein Handwerk, er feuerte seine LSRs und die PPK auf den *Thunderbolt* 5SS ab, nur die PPK traf. Doch dies war noch nicht das schlimmste, als er nämlich den Status seiner Lanze abrief, musste er feststellen, dass ein Mech gefallen war!

Durch konzentrierten Beschuss von vier Mechs,

ging ein *Thunderbolt*, ein 5S Modell, mit mehreren Kopftreffern, zu Boden.

„Das war ein sauberer Gyroskoptreffer. 1:0 für die Rockträger, aber wir haben immer noch Chancen, schließlich sind wir die Hamburg Husaren!“

Noch während er das dachte, fiel neben ihm der zweite *Thunderbolt* zu Boden, auch sein Gyroskop war zerblasen.

„Oops...“, soviel zu unserer Stärke, aber der Kampfgeist bleibt standhaft!“

Der brennende *Marauder* legte sich nun mit dem *Goliath* an. Trotz Temperatur versuchte der *Marauder*-Pilot den 80tonner auszumänuvriren, jedoch sind Vierbeiner immer einfacher zu steuern. So umging der *Goliath* geschickt den *Marauder* und trat das bereits beschädigte linke Bein mit einem Tritt ab. Ohne eines der schwer gepanzerten Beine lag er nun, brennend und strampelnd in der Landschaft herum.

Der *Crab*-Pilot beschloss nun alleine das Feld zu räumen. Er hatte Glück gehabt, das Gefecht noch lebendig zu verlassen.

Von Augenzeugen erfuhr dieser Pilot später, dass die *Javelin* und die *Trebuchet* die Platten am *Goliath* fest gemachten und ihn somit als „Packesel“ benutzten hätten.

Die Moral von der Geschicht?

Highlander verlieren eben nicht! (gerne)



Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

ComStar

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

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

Die Prätorianer
CCCXII Einsatzregiment
Brouwer, Jens
Lütjenburger Weg 29
22846 Norderstedt
Tel.: 040/5217392
email: theodorekurita@hotmail.com

Return to Serenity
6th Army V-Kappa,
102nd Division, IV, III-Nu
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: inccubus_mp@yahoo.de

Davion

1. Davion Claymores
Matz, Thorsten
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654

email: tmatz1234@aol.com
website: http://
www.gbstormbringers.de

Drachentöter
3. Avalon Husaren
Farion, Georg
Grasiger Weg 29
89340 Leipheim
Tel.: 08221/273586
email: Georg.Farion@t-online.de

Kurita

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

Bloody Ghosts
8. Schwert des Lichts
3. Bataillon
von Müller, Alexander
Uhlandstraße 68
10717 Berlin
Tel.: 030/8618553
email: freakjr@team-gamestar.de

Liao

3. Konföderations Reserve Kavallerie
2. Battalion 3. Kompanie
"Die schwarzen Schafe"
Klein, Markus
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Steiner

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

15. Lyranische Garde
Jäger, Frank
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

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

andere Söldner

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



Binsfeld Lightning Guards
Conzen, Lutz
Hubertushof 1
52388 Nörvenich
Tel.: 02421/770798
email: baltasart@aol.com

Northwind Highlanders
McCormacks Fussiliers
1st Battalion
Witte, Roger
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/5378006
email: rollo.witte@t-online.de

“Doompatrons”
Leichte Eridani Reiterei
151th Light Horses
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: ler@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

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

Periphery

Drunken Master
Taurian Guard Hell's Heart
Regiment
Gehrlein, Alexander
Grötzingenstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0178/4373909
email: ghostbearcr@web.de

Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

ComStar

“Der Erste Kreis”
Waidner, Christian
Wiebadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
email: cwaidner@mechforce.de

Shark Bait IV-phi
2nd Army V-Mu, 301st Division,
Focht Gladiators
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: inccubus_mp@yahoo.de

Davion

“The Steel Beasts”
Davion Assault Guards RCT,
2nd Bat.
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

The Sword
2nd New Ivaarsen Chasseurs
Bracker, Dustin
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211

Timbiqui Defenders
2nd Crucis Lanciers; 3.Bat.
Rudolph, Wolfgang
Mozartstraße 10
6406 Bernburg
Tel.: 03471/624048
email: wolfgangjrudolph@web.de

Kurita

Ryukun-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

Liao

Kriegerhaus Ma-Tsu Kai
Klein, Markus
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Marik

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”
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: tes@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Gray Death Legion

“Death Bringer”
2nd BattleMech Battalion
Kerlin, Markus
Cesar-Klein-Ring 22



22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: graydeath-
legion@kerlin.de
website: <http://www.kerlin.de>

“Creeping Death”
Creeping Death Kompanie
Conzen, Lutz
Hubertushof 1
52388 Nörvenich
Tel.: 02421/770798
email: baltasart@aol.com

Kell Hounds

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

Wolf's Dragons

Outreacher Husaren
Epsilon Regiment, 3. Battalion
Pelka, Oliver
Günzburgerstraße 70
89340 Leipheim
Tel.: 0171/2739012
email: Oliver.Pelka@addcom.de

andere Söldner

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

Sturmkriegier
Liebscher, Karsten
Mörikeweg 68
18146 Rostock
Tel.: 0381/695440

email: ensignphelankell@gmx.de

Clan

Blood Spirit

Beta Galaxy,
79th Blood Hussars
Heins, Olaf
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
email: chapter@bloodspirit.de
website: <http://www.bloodspirit.de>

Diamond Shark

Flashing Ivory
27th Cluster, Alpha Galaxy
Thomschke, Rene
Hinrick-Thieß-Str. 50b
22844 Norderstedt
Tel.: 040/53530438

Ghost Bear

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

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

“The Black Bears”
50th Striker Cluster
Alpha Galaxy

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

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

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

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

Stone(d) Cold Bears
68th Striker Cluster
Auer, Reinhard
Grötzingerstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0174/6004757
email: GhostBearTCR@web.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>

Nova Cat

489th Assault Cluster
"The Third Eye"
Dierking, Peter
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
email: 9910@01019freenet.de
website: home.t-online.de/~novacats

Snow Raven

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

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

Wolf

"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>

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

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

Beta Galaxy, "The Wolf
Marauders"
16th Wolf Guard Battle Cluster
"The Golden Marauders", 4th
Trinary
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: incubus_mp@yahoo.de

Klauen Kerensky's
Gamma Galaxy, Beta Cluster
Farion, Georg
Grasiger Weg 29
89340 Leipheim
Tel.: 08221/273586
email: Georg.Farion@t-online.de





Abschlussranking Innere Sphäre 3031

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	Hamburg Hussaren	Hamburg Hussaren	Söldner	MechForce	35	5
2	Dreieich Dragons	Dreieich Dragons	Kurita	Sternenbund	10	1
	Liao Todeskompanie	1.te Kompanie	Liao	MechForce	10	1
	Das Dreckige Dutzend	McCarron's Armored Cavalry, Barton's Reg.	Söldner	MechForce	10	1
3	McCormack's Fussillire	Northwind Highlander	Söldner	MechForce	5	2
	Doom Patrons	51th Light Horses	Söldner	MechForce	5	2
4	1st Davion Claymores		Davion	MechForce	-5	1
	Madness with Method	2nd Division	ComStar	MechForce	-5	1
	Hanover Regulars	20th Arcturan Guards	Steiner	MechForce	-5	1
5	Bloodhunter	30th Lyran Guard	Steiner	MechForce	-15	3

Abschlussranking IS Aktuell

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	Death Bringer	2.tes Mechbattalion	Gray Death	MechForce	15	3
	Eagle of Atreus	1st Marik Legionaires	Marik	MechForce	15	3
2	1st Argyll Lancers	1st Argyll Lancers	FedCom	Sternenbund	10	2
3	Thor's Eiskalter Schatten	15.te Lyranische Garde	Steiner	MechForce	10	1
4	Killing Shadows	Alpha Bat	Wolf's Dragoons	MechForce	5	2
5	1st Genyosha	1st Genyosha	Kurita		0	1
6	Wild Dogs	1. Regiment; 2. Battalion	Kell Hounds	MechForce	-5	1
	The Roadrunners	103rd Division IV-nu	ComStar	MechForce	-5	1
7	Jaffrey's Hussars	Northwind Highlander	Söldner	MechForce	-10	2

Abschlussranking Clan

Platz	Chaptername	Einheit	Clan	Verein	Punkte	Fights
1	Lone Wolf	352th Assault Cluster	Wolf in Exile	Sternenbund	20	2
2	The Reviers	4th Striker Cluster	Wolf	MechForce	15	3
3	79th Blood Hussars	79th Blood Hussars	Blood Spirit	MechForce	10	4
	Dreieich Demons		Smoke Jaguars	Sternenbund	10	1
	Black Bears	Alpha Galaxy	Ghost Bear	MechForce	10	1
	Blood Claw	5th Battle Cluster	Jade Falcon	MechForce	10	1
	Black Claws	14th Battle Cluster	Ghost Bear	MechForce	10	1
4	Guardians of the Prophecy	Golden Keshik	Coyote	MechForce	0	3
	Third Eye	489th Assault Cluster	Nova Cats	MechForce	0	3
5	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
6	The Talons	179th Assault Cluster	Wolf	MechForce	-15	3



Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	McCormacks Fussiliers	Northwind Highlanders	Söldner	MechForce	10	1
	1. Davion Claymores	1. Davion Claymores	Davion	MechForce	10	1
2	Hamburg Husaren	Hamburg Husaren	Söldner	MechForce	-5	1
	Das Telekommando		ComStar	Sternenbund	-5	1

Chapterrangliste IS Aktuell

Platz	Chaptername	Einheit	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	The Steel Beasts	Davion Assault Guards RCT	Davion	MechForce	10	1
2	Shark Bait	301st Division, Focht Gladiators	ComStar	MechForce	-5	1

Chapterrangliste Clan

Platz	Chaptername	Einheit	Clan	Verein	Punkte	Fights
1	Hell's Inferno	Omega Keshik	Hell's Horses	MechForce	10	1
	Stormbringers	Omega Galaxy	Ghost Bear	MechForce	10	1
2	Black Claws	Beta - Galaxy	Ghost Bear	MechForce	-5	1
	The Golden Marauders	16th Wolf Guard Battle Cluster	Wolf	MechForce	-5	1
	Pryde's Pride		Jade Falcon	Sternenbund	-5	1





Cons & Turniere

Datum: 6. Oktober 2001

Convention: Unicon XXVIII, Kiel (Schleswig-Holstein)

Ort: An der Kieler Universität, in der Erziehungs-
Wissenschaftlichen-Fakultät (EWF)

Zeit: 10:00-22:00

Eintritt: 5DM, Gewandete frei

- Tabletop: Warhammer, Battletech

- Midgard-Turnier

- TCG: Magic-Turnier

- einen Markt, Workshops u.v.m.

Kontakt: 0431-33 50 82

Webseite: <http://www.uni-kiel.de/akf/>

E-Mail: fantasy@uni-con.de

Datum: 6. Oktober 2001 bis 7. Oktober 2001

Convention: Asgard-Con V, Bad Nauheim (Hessen)

Ort: Ernst-Ludwig-Schule, Bad Nauheim bei Frankfurt am
Main

Zeit: Sa 10:00 bis So Open End, Mitveranstalter (neben
dem Asgard e.V.) ist die KUR, welche unabhängige
Rollenspiele fördert. Daher werden diese freien
Rollenspiele auf der Con auch vorgestellt. Vampire-
Live, Tombola, Charakterfriedhof etc. runden das
Programm ab.

Kontakt: 06032-700457

Webseite: <http://www.asgard-ev.de/>

E-Mail: con@asgard-ev.de

Datum: 18. Oktober 2001 bis 21. Oktober 2001

Convention: SPIEL'01 - Spielmesse, Essen (Nordrhein-
Westfalen)

Ort: Messehallen Essen

Zeit: Täglich 10:00 - 19:00 / So bis 18:00

Eintritt: Tageskarten DM 19,50 - Kinder: DM 9,50 -
Ermässigt: DM 13,--

Spielmesse - Auf einer Fläche von rund 28.000 qm
werden Brettspiele aller Art, Kinder-, Gesellschafts-,
Familien- und Erwachsenenspiele -, sowie Strategie-,
Post-, Abenteuer-, Fantasy-, Science-Fiction- und
Computerspiele gezeigt.

Kontakt: Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co. KG, 0228
34 22 73

Webseite: [http://www.merz-verlag.com/d/
Spiel_2000/Besucher.html](http://www.merz-verlag.com/d/Spiel_2000/Besucher.html)

Datum: 3. November 2001 bis 4. November 2001

Convention: KlingenCon 13, Remscheid (Nordrhein-
Westfalen)

Ort: Jugendzentrum "Die Welle" in Remscheid-Lennep

Zeit: Sa. 10:00 Uhr - So. 18:00 Uhr NONSTOP

Eintritt: 6 DM (1 Tag), 10 DM (2 Tage), Freien Eintritt für
vorangemeldete SL (bis 28.10.01)

Zahlreiche Rollenspielrunden der gängigen Systeme,
großes Warhammer-Fantasy-Turnier, FEARLESS-
Runden, Neues aus den Deadlands, unsere allseits
beliebte Trash-Tombola, großes
KlingenCon-Gewinnspiel sowie Verpflegung durch
unseren Küchen-Hobbit - Schlafplätze sind vorhanden.

Kontakt: Michael Heising - Tel. 02191/53241

Webseite: <http://www.klingencon.de/>

E-Mail: twyllenimor@web.de

Datum: 10.-11. November 2001 von Sa. 10:00 bis So.
20:00 Uhr durchgehend

Convention: 11. Dreieicher Rollenspieltreffen

Ort: Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen, Fichtestraße 50,
Dreieich (bei Frankfurt a.M.)

Programm: 1.100 Quadratmeter stehen zur Verfügung.
Dementsprechen gibt es natürlich so ziemlich alles was
die Fantasyszene präsentiert. Natürlich ist auch etwas
für BattleTech geplant. Die MechForce Germany e.V.
plant mit dem Sternbund .V. zusammen dort präsent
zu sein.

Eintritt: 12 DM

Kontakt: WIRIC

Postfach 30 11 03

63274 Dreieich

E-Mail: wiric@gmx.net

Homepage: www.dreieichcon.de

Datum: 8. Dezember 2001

Convention: Dragon Inn

Ort: Kulturzentrum Rieckhof; Rieckhoffstr. 12; 21073
Hamburg

Programm: Auch dieses Jahr wird die MechForce Germany
e.V. wieder was machen...natürlich wissen wir noch
nicht was wir da machen werden..aber.....;-)

Kontakt: Ciaran Mc Veigh

E-Mail: dracoons@dragon-inn.de

Homepage: www.dragon-inn.de



Neue Mechs

Archer-S7

Übersicht:

Der Solaris-Schütze ist keine offizielle Variante oder Feldmodifikation, sondern entstand in einer der vielen Mechwerkstätten von Solaris City. Diese Variante tauchte zum ersten Mal in den 30er Jahren des 31. Jahrhunderts auf.

Möglichkeiten:

Die dominante Langstreckenbewaffnung des Standard-Schützen ist in den Arenen der Spielwelt nutzlos und wurde deshalb entfernt.

Die LRM 20 Lafetten wurden jeweils durch zwei SRM6 Kurzstreckenraketenlafetten mit insgesamt zwei Tonnen Munition ersetzt. Die beiden nach hinten schießenden Mittelschweren Laser wurden nach vorne verlegt damit auch munitionsunabhängig große Feuerkraft vorhanden ist. Für den Nahkampf wurde in einem Arm ein schweres Beil installiert. Dies stellte zum Erscheinen des Mechs ein Novum da, noch nie vorher war in einem schweren Mech eine derartige Nahkampfwaffe eingebaut worden.

Zusätzlich wurden noch weitere Wärmetauscher eingebaut um die Hitzeprobleme des Original Schützen zu beseitigen.

Kampfgeschichte:

Der Solaris Variante tauchte in den frühen 30ern des 31. Jahrhunderts auf der Spielwelt auf und fand schnell Nachahmer. In den 40ern war die Variante weit verbreitet und fast wöchentlich konnte man einen Kampf mit einer dieser Maschinen sehen. Die Verbreitung neuer Technologie und die große Zahl neuer Designs in den 50ern ließ den Solaris-Schützen bald aus den fünf großen Arenen von Solaris City verschwinden. Einige dieser Maschinen kann man noch in den Reaches oder auf Schrottplätzen finden.

Stattdessen jedoch verbreitete sich der Solaris Schütze in dem von Menschen bewohnten Raum.

In den Arenen von Port Krin auf Antallos soll mindestens einer dieser Mechs gesichtet worden sein. Auch lies die Söldnereinheit Rubinskys Renegades, welche gegen die Clans extremen Nahkampf bevorzugt, einen Schützen auf diese Konfiguration durch die in Sölnerkreisen bekannte Firma Battle Magic umbauen.

Bemerkenswerte Mechs und Mechkrieger :

Hal Varian war der Erste der in den Arenen der Spielwelt diese Schützenvariante führte. Als „Varian the Barbarian“ kämpften er und sein Mech „Gott des Kampfes“ sich bis in die Top Ten der offenen Klasse, trotz oder gerade wegen seiner Herkunft als Agromechpilot aus dem Lyranischen Commonwealth. Berühmt waren seine Pressekonferenzen, zu denen er immer nur mit Lendenschurz und Stiefeln bekleidet und mit einer riesigen Streitaxt erschien. Nach einer schweren Verletzung infolge eines Cockpittreffers verließ er 3040 Solaris.

Varianten:

Es gibt aufgrund der Entstehungsgeschichte keine offiziellen Varianten. Jedoch sind kleinere Abweichungen zu dem hier vorgestellten Modell möglich, aufgrund persönlicher Präferenzen einzelner Mechkrieger und der verschiedenen Hersteller. Das Beil beispielsweise wurde zum Teil auch im rechten Arm eingebaut.

Einzelne Maschinen wurden auch mit Sternenbundtechnologie nachgerüstet.

Technische Daten:

Typ: ARC-S7 Solaris Schütze

Einsatzgebiet: Gladiator-/Nahkampf-Mech

Gewicht: 70t

Erstes Baujahr: 3031 (Solaris-Variante)

Chassis: Earthwerks ARC

Reaktor: VOX 280

Manövergeschwindigkeit: 43,2km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64,8km/h

Panzerung: Maximilian 100

Sprungdüsen: Keine

Sprungweite: 0m

Bewaffnung:

4 Diverse Optics Type 18 Medium Laser

4 6er Kurzstreckenlafetten (verschiedene Hersteller)

1 Kampfbeil

Hersteller: verschiedene Firmen/Werkstätten

Hauptherstellungsort: Solaris City, Solaris7

Kommunikationssystem: Neil 9000

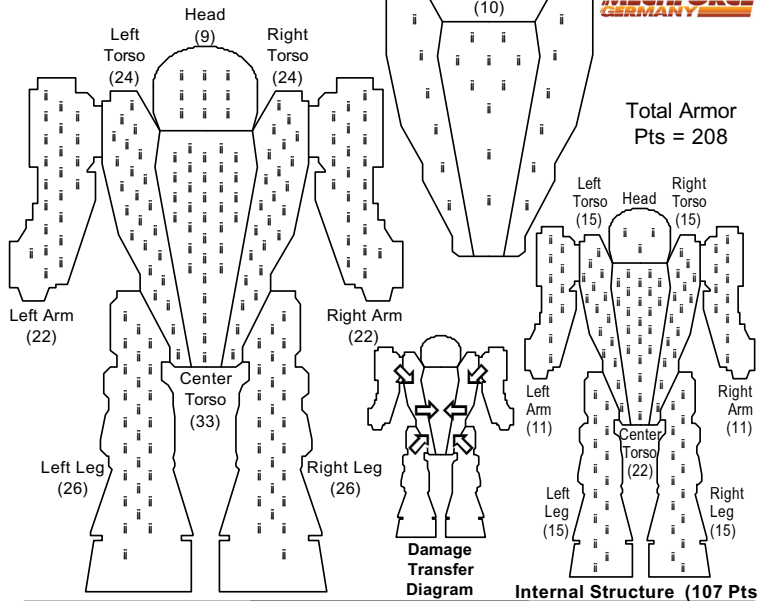
Zielsystem: RCA Instatrac Mk. XII



BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (107 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Medium Laser
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, SRM 6
- 2, SRM 6
- 3, SRM 6
- 4, SRM 6
- 5, Ammo (SRM 6) 15
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

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

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

Battle Value: 1.020
Weapon Value: 1.272 / 1.272
Cost, C-Bills: 6.026.274

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Medium Laser
- 6, Hatchet

- 1, Hatchet
- 2, Hatchet
- 3, Hatchet
- 4, Hatchet
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, SRM 6
- 2, SRM 6
- 3, SRM 6
- 4, SRM 6
- 5, Ammo (SRM 6) 15
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink

'MECH DATA

Type: **Archer S7**Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**Running: **6**Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped 'Mech

Level 1 / 3025

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dm	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
2	SRM 6	RT	4	2/hit	-	3	6	9
2	SRM 6	LT	4	2/hit	-	3	6	9
2	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9
1	Hatchet	RA	0	14				

Ammo Type: **SRM 6**Rounds: **30**BV: **16**Total Heat Sinks: **15 Single**

i i i i i i i i i i i i i i i i

Auto Eject: ☐ Operational ☐ DisabledWeapon Heat: **(28)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

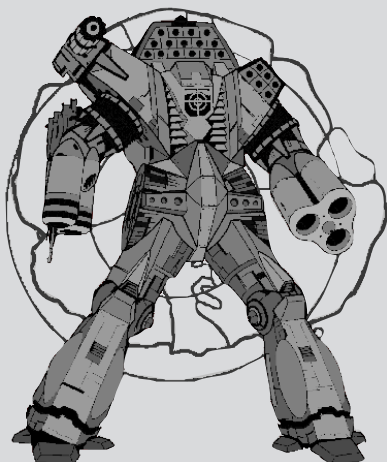
Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

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



MIECHFORCE GERMANY



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)