

Ausgabe 16

Verkaufspreis 2,50 EUR

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo BattleTech - Fans!

Auch dieses Jahr fängt wie so üblich mit einer Jahreshauptversammlung des Vereins an. Hier habt ihr wie immer die Chance, Informationen aus erster Hand zu bekommen und die Zukunft eures Vereins mitzubestimmen. Auf der Hauptversammlung werden Arbeitskreise gegründet und die Ziele für das nächste Jahr festgelegt. Nur hier habt ihr die Chance durch Abstimmungen zu bestimmen, wofür in der nächsten Zeit Geld ausgegeben werden wird. Letztes Jahr konnten wir euch vorab das Technical Readout 3067 besorgen, vielleicht schaffen wir es auch dieses Jahr, eine kleine Überraschung zu besorgen. Die Einladung findet ihr in dieser Ausgabe - wir hoffen auf zahlreiches Erscheinen.

2003 steht in meinen Augen ganz in der Kombination von MechWarrior: Dark Age mit Classic BattleTech. In der Erweiterung Fire for Effect werden einige der bekannten alten Maschinen auftauchen, der Zeus hat beispielsweise als Promo schon Premiere gefeiert. Aber auch von der anderen Seite aus wird viel getan. Die Miniature Rules sind gerade erschienen und die Record Sheets für Jupiter, TundraWolf und IndustrialMechs lassen bestimmt auch nicht mehr lange auf sich warten. Lasst uns hoffen, dass damit die Verständigung zwischen beiden im Augenblick noch etwas voneinander entfernten Lagern besser wird und wir zusammen ein geniales Spieluniversum nutzen können.

Ansonsten bietet euch diese Terra Post hoffentlich wie immer Spaß am Spiel. Kurzgeschichten sind wie immer dabei, weiterhin versuche ich genau wie auf der Website eine Mischung zwischen Classic BattleTech und MechWarrior: Dark Age zu bieten, wobei auch hier immer gilt: Je mehr Material ihr bieten könnt, desto mehr kann ich euch präsentieren.

Christian Waidner

www.mechforce.de
News - Forum - Downloads - Links - und mehr...



Inhaltsverzeichnis

Interna		Infos	
Vorwort	3	Dark Age Spieltipps	14
Impressum	4	BattleTech Kleinode	17
Vereinsadressen	5	Interview mit Blaine Lee Pardoe	24
Adressen der Akademien	6		
Akademieabsolventen	8	Fiction	
Spielcenter der MechForce	8	RiStar 3	12
Einladung zur JHV	26	Murphy's Rules	18
Chapterliste	27		
Chapterrangliste	31	Mechs & BattleArmor	
Mitgliedsantrag	35	Annihilator	32
		Officer	33
News & Reviews			
MW4 Black Knight	11		
Kombirezi Dark Age	15		
Newsticker	23		
Regeln			
BT Capture the Flag	19		

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Christian Waidner

Wiesbadener Str. 51

55252 Mainz-Kastel

Tel.: 06134/188703

email: cwaidner@mechforce.de

Layout:

Susanne Neubecker

Versand:

Markus Kerlin

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

MW4 Black Knight, Interview mit Blaine Lee Pardoe,
RiStar 3 - Michael Wandrei

BT Capture the Flag - unbekannt (gefunden im Internet)

BattleTech Kleinode - Markus Kerlin

Murphy's Rules - Peter Heid

Annihilator, Officer - Wolfgang Rudolph

© MechForce Germany 2003

Die Zeitschrift Terra Post dient der 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 2,50€.



Anschrift des Vereins



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

Vereinsadressen

Vorsitzender:

Christian Waidner
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
email: cwaidner@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Roger Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/5378006
email: rwitte@mechforce.de

Finanzen:

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel.: 04271/952623
email: jmohrmann@mechforce.de

Projektleiter:

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

Öffentlichkeitsarbeit:

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
email: bdrewes@mechforce.de



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

Haus Davion

Dustin Bracker
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211
email: padre-gerom@gmx.de

Leonhard Bracker
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211

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

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

Söldnerakademie

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

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

Peripherie

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
email: drewes@bigfoot.de

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

Tauruskonkordat
Marco Nikolay
Schlachtenstr. 17
24837 Schleswig



Tel.: 04621/949635
email: jarlaxle_baenre@web.de

Alexander Eppler
Glücksburger Str. 50
24943 Flensburg
Tel.: 0461/1602097
email: alex.eppler@foni.net

Clan Blood Spirit

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

Clan Diamond Shark

Jens Brouwer
Lütjenburger Weg 29
22846 Norderstedt
Tel.: 040/5217392
email: theodorekurita@hotmail.com

Rene Thomschke
Hinrick-Thieß-Str. 50b
22844 Norderstedt
Tel.: 040/53530438

Clan Ghost Bear

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
email: drewes@bigfoot.de

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

Clan Hell's Horses

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

Clan Ice Hellion

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

Clan Jade Falcon

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

Clan Nova Cat

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: webmaster@clan-snow-raven.de

Clan Star Adder

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



Die Akademie-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.

Seit der letzten Ausgabe gab es leider keine neuen Absolventen

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

Gazometer A

Gugglgasse 10
1110 Wien
TOP 3/5/1
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

BT-Treff Hannover

Studentenwohnheim
Dorotheenstraße „Silo“,
Dorotheenstraße 5-7
30419 Hannover



(im flachen Verwaltungsgebäude,
1. Stock, ausgeschildert ab
Eingang)

Termin: Einmal im Monat,
jeweils 3. Sonntag im Monat,
treffen sich hier Battletechspieler,
um ein wenig zu zocken.
Unter Anderem haben wir ein
Einzelrankingsystem, zu dem
Gefechte auch außerhalb des
Treffs statt finden können, und
spielen eine größere Kampagne.
Jeder BT-Spieler, und jeder, der es
werden will, kann vorbeigucken.
Material ist in ausreichender
Menge vorhanden.

Kontaktperson:
Michael Brockhaus
Quantelholz 33
30419 Hannover
email: sc_michael@battletech-hannover.de
Homepage: www.battletech-hannover.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 ausgeschildert)**



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

BurningHands

Goethestr. 51
19053 Schwerin
Tel: 0385/5812980
80333 München

Programm: Spieler: ca. 15
Wann?: Samstags ab 12.00 Uhr
Die Jungs spielen hier zwar eher unregelmäßig, aber Samstags sind meistens welche hier.
Außerdem hängt auch eine Liste mit den Spielern aus.

Kontaktperson:
Nico Beier (Hells Horses, Black Watch und IS)
email: BurningHands@gmx.de

Haus der Jugend

Nordstr. 15
58452 Witten

Programm: Ab November findet im Haus der Jugend jeden ersten Sonntag im Monat ein Battletechspieler-Treff statt, in der Zeit von 15.00 bis 20.00 Uhr.

Ausreichend Kartenmaterial und Platz ist vorhanden, alles andere muß mitgebracht werden. Der Treff findet im Rahmen des Wittener Spielecafés statt. Turniere mit Preisen gibt es auch regelmäßig.

Kontaktperson:
Holger Schmidt
email: HolgerSchmidt@knuut.de

Mystery Land

Leibnizstr.17
10625 Berlin-Charlottenburg
(Direkt Ecke Schillerstraße)
(030) 31800-235

Programm: Hallo Alle zusammen
Wir bieten als Rollenspiel-Internetladen auch die Möglichkeit BT bei uns zu Spielen.
Es besteht eine kleine Gruppe die alle 4 Wochen BT spielt.
Jeder der gerne BT spielt ist willkommen und eingeladen mal reinzuschauen.
Wir haben eine selbstgebaute Karte (styropor) die mit Hexagonfelder ausgestattet ist.

Kontaktpersonen:
Tox
email: tox@mystery-island.de
oder tox@snafu.de
homepage: www.mystery-island.de

Merlin's Spiel und Freizeit I

De-Laspee-Str. 1
65183 Wiesbaden

Programm: Jeden Donnerstag ab 18 Uhr MechWarrior Thursday mit Szenarioclub, Turnieren oder Just-For-Fun-Games

Kontakt: Oliver Groß

oder:

Merlin's Spiel und Freizeit II

Spritzengasse 4
55116 Mainz

Programm: jeden Dienstag ab 18 Uhr MechWarrior Tuesday mit Szenarioclub, Turnieren oder Just-For-Fun-Games.

Kontakt: Christian Waidner
email: cwaidner@mechforce.de



MW4 Black Knight

ACHTUNG SPOILER. Wer sich die Vorfreude nicht nehmen lassen will sollte nicht weiterlesen.

Beim Add On „Black Knight“ für Mechwarrior 4 „Vengeance“ schlüpft man in die Rolle eines Lanzenführers der „Black Knight“ Legion, einer bisher unbekannten Söldnereinheit. Der Spieler beginnt mit seiner Lanze zunächst auf einem Mond, wo er Piraten jagt. Kaum ist dieser Auftrag abgeschlossen, heuert eine Major Dupres die Einheit an, um auf Kentares gegen Ian Dresari, den Helden aus MW4 zu kämpfen. Dieser ist mittlerweile durch seine Macht korruptiert worden und unterdrückt das Kentarische Volk. (MW4 „Black Knight“ geht davon aus das man am Ende von MW 4 „Vengeance“ den Weg gewählt hat in der Joanna stirbt.) Nach einige Missionen auf Kentares jedoch wird die Legion

man steht bei Steiner unter Vertrag. Und wenn man sich schon damit abgefunden hat, wechselt man durch Verrat plötzlich die Seiten. Man scheint hier bei Mechcommander 2 gelernt zu haben, bei dem man auch durch politische Intrigen gezwungen wird sich immer für eine andere Seite zu entscheiden. Der Grundgedanke könnte einen guten Roman hergeben. Ein anscheinend loyaler Sohn der Vereinigten Sonnen wird machtgierig und nur eine Söldnereinheit die zum Volk steht anstatt zu den grossen Häusern kann ihn aufhalten.

Leider sind mir nur 3 neue Mechs aufgefallen: Wolfhound, Sunder und Black Knight.

Alles in allem kann man MW4 „Black Knight“ nur empfehlen.



verraten, Steiner fällt ihnen in den Rücken, weil Ian einen Handel mit ihnen eingegangen ist, sie helfen ihm die Legion zu vernichten, er hält sich aus dem Bürgerkrieg heraus. Der Lanzenführer den man spielt wird schon wie bei „Vengeance“ gezwungen die Kontrolle über die Gesamteinheit zu übernehmen, da er der höchstrangige Überlebende des Steiner Hinterhalts ist. Nun muß die Legion zunächst Ian ausschalten, und kann sich dann um Dupres kümmern, die mittlerweile auf einen vulkan Mond geflohen ist. Wo es zum Showdown kommt.

Mechwarrior „Black Knight“ schliesst relativ perfekt dort an, wo „Vengeance“ aufhörte. Ian ist Herzog von Kentares. Er hat sich für die Macht und gegen das Volk entschieden. Beide Seiten des Bürgerkriegs bekommen hier ihr Fett weg. Nach den Piraten, welche nur eine Einspielphase darstellen, ist zuerst Haus Davion jenes gegen das man kämpft, denkt man doch Ian kämpft in seinem Namen und



RiStar Teil 3

Landungsschiff „Vision der Brüderlichkeit“ im Anflug auf Delios

Harlem war noch nicht in seinem Mech angeschallt, er wußte nicht welchen Sinn das haben sollte, sein TrinärStern gehörte nur zur Reserve. Der SternCommodore mit Kommando über die „Vision der Brüderlichkeit“ würde in einer gesicherten Landezone hinuntergehen und Harlem's Leute mußten darauf warten hinzugezogen zu werden, falls es überhaupt dazu kam. Harlem's Einheit war aber nicht die einzige die zurückblieb. Ein Elementarstern, genetisch gezüchtete Clan Infanteristen war ebenfalls zurück gelassen worden und durch den Befehlsstern der Galaxie ersetzt. Für die Dauer dieser Mission war SternCommander Kalen seinem verstärkten TrinärStern angegliedert.

Kalen: Es ist eine Schande zurückgelassen zu werden.

Jerome : SternCaptain, so sehr ich hasse es zu sagen, unser Elementarfreund hier hat recht.

Harlem: Ich weiß was sie empfinden meine Herren SternCommander , Aber man hat uns nicht beigebracht Befehlen zu widersprechen, FRAPOS?

Jerome: POS!

Kalen:POS!

Barnes:POS!

Harlem : Nun steigen sie in ihre Mechs oder Elementarrüstungen ! Falls wir gebraucht werden , wollen wir Einsatzbereit sein!

Die SternCommander begaben sich zu ihren Sternen und instruierten sie, Jerome Campbell kommandierte den ScoutStern Beta, er selber führte eine seiner drei Vipern, die von 2 Mist Lynx unterstützt wurden, Barnes kommandierte den Jagdstern, 2 Nova's , 2 Nobori Nin und eine der beiden Sprungfähigen Stoooping Hawk's, Harlems Befehlsschiffstern enthielt die letzte Viper, 3 Goshawks und den zweiten Stoooping Hawk. Der Elementarstern unterstützte im Einsatzfall den Jagdstern, Barnes hatte als einziger Erfahrungen im gemischten Waffeneinsatz, seine erste Einheit war eine Gefechts Nova, eine gemischter Elementar und Mech Einheit , etwa in der Größe eines Binärsterns, Harlem war sich sicher würden sie in eine Lage geraten die es erforderte würde sich das auszahlen.

Computer: Goshawk AP-117291 ! Bereit zum Hochfahren.

Harlem: Goshawk hochfahren, Waffensysteme aktivieren.

Computer: Codesequenz erforderlich!

Harlem: Isolation nutzt nur dem der keine Zukunft sieht.

Computer: Codesequenz bestätigt, Willkommen an Bord, SternCaptain Harlem.

Der Mech erwachte zum Leben. Ein Mech der Clans war „einfacher“ zu entwenden wie einer der Inneren Sphäre, wenn Harlem Berichten Glauben schenken durfte, immerhin brauchte man bei Clanmechs nur das Computermodule austauschen das die Gehirnströmungen und Daten des Piloten speicherte, was daran lag das Clanner Mechs nicht als ihr Eigentum sahen, sie gehörten der gesamten Kriegerkaste. Aber Harlem sah diesen Goshawk als seinen Mech an, immerhin hatte er ihn durch den Positionstest geleitet. Alle Sterne gaben ihren Statusbericht ab, Jerome Campbell war der erste., dann Barnes und dann Kalen. TrinärStern Blutkralle war einsatzbereit.

SternCommodore Mc Fadden: SternCaptain! Die „Vision der Brüderlichkeit“ setzt in wenigen Minuten auf, ich soll ihnen von SternColonel Darrin Keller mitteilen, das sie sich nicht allzu sehr auf einen Einsatz freuen sollten. Der Kampf verläuft sehr gut.

Harlem: Ich danke ihnen für ihr Mitgefühl, SternCommodore! Mein TrinärStern wird einen Verteidigungsperimeter um ihr Schiff errichten.

SternCommodore Mc Fadden: Tun sie was sie nicht lassen können. Sie erwarten doch nicht wirklich das man uns angreifen wird, FRANEG?

Harlem: POS, ich rechne mit allem, diese Novakatzten sollte man nicht unterschätzen, sie haben die Hellions beim Großen Widerspruchstest gegen die Innere Sphäre besiegt, und das obwohl ihre Khane nach Clantradition eigentlich schon Solahma waren! Und ihre neuer Khan Santin West ... ein nicht zu unterschätzender Elementar!

SternCommodore Mc Fadden: Sie machen sich lächerlich, deswegen wird man sie nie für einen Blutnamen vorschlagen. Alleine die Tatsache das



sie so entschieden gegen unsere Isolation sind. Nein SternCommander .. ihre Zukunft sieht nicht rosig aus.

Der SternCommodore sprach aus was Harlem schon seit Beginn dieses Feldzuges befürchtete.. Man wollte ihn aufs Abstellgleis schieben. Er hatte sich öffentlich gegen die Isolationspolitik ausgesprochen, kurz nachdem er SternCaptain wurde, seitdem verlief seine Karriere im Sand. Darrin Kellers Befehle waren nur ein weiterer Schlag in sein Gesicht und kein taktischer Zug.

Harlem: Wir werden sehen!

Damit beendete er den Kontakt zum SternCommodore. Die „Vision der Brüderlichkeit“ setzte beend auf. Und wenig später öffnete sich schon das Hangartor.

Harlem: Kampfstern! Landezone sichern! Scoutstern ausschwärmen und die Gegend untersuchen.

Seine Befehle wurden schnell befolgt. Irgendwie rechnete Harlem damit, daß an Darrin Kellers schönem Plan so einiges schiefgehen würde. Und er

CAULDRON BORN 65-ton



wollte nicht in eine Falle gehen.

Wenig später meldete SternCommander Barnes die Landezone als gesichert, und Jerome Campbell vermeldete das sein Stern keine Einheiten im näheren Umkreis entdeckt hatte. Harlem befahl den Scouts sich wieder zum Landungsschiff zu begeben, als ein Lämpchen an seinem Kommunikationssystem aufleuchtete. Darrin Keller rief ihn!

Harlem: SternColonel Darrin Keller! Was kann ich für sie tun?

Darrin Keller: Sparen sie sich die Floskeln, SternCaptain, Anna Boques TrinärStern wurde von überlegenen Kräften eingekreist! Du wirst sie entsetzen! Dein Stern ist als einziges schnell genug um sie zu erreichen. Sollte sie noch leben wird sie den Oberbefehl haben, ansonsten wirst du die Einheiten dort hinaus manövrieren. Ich überspiele dir die Daten, sie werden als Navigationspunkt Gamma angezeigt.

Harlem: Es wird mir eine Ehre sein!

Harlem beendet die Verbindung, sofort nachdem er die Daten hatte, dann aktivierte er einen Kanal zum Rest seiner Einheit.

Harlem: TrinärStern Blutkralle! Unsere Zeit scheint gekommen, Anna Boques Einheit wurde von überlegen Kräften eingekreist. Wir werden sie entsetzen! Elementare aufsitzen. Alle Einheiten passen sich an die Höchstgeschwindigkeit der langsamsten Maschine an. Ich will das wir gemeinsam ankommen.. Ich weiß dies ist nicht Clangerecht, aber an diesem Feldzug ist nichts wie man es bisher kannte!

Es wurde Zeit auszurücken!

--- to be continued ---



Dark Age Spieltipps

MechWarrior Dark Age ist nun zwar schon eine Weile erschienen, aber ich dachte mir, ich könnte trotzdem mal ein paar allgemeine Anfängertipps geben. Vielleicht findet der eine oder andere hier ja noch etwas, um sein Spiel zu verbessern.

Armeeaufstellung

Die Wahl der richtigen Einheiten ist bei MWDA wie bei vielen anderen Tabletops sehr wichtig. Wer sich planlos 300 Punkte zusammensucht, kommt meistens nicht sehr weit mit seiner Order of the Five Pillars Armee. Überlegt euch, wie ihr den Gegner angreifen wollt und wählt danach eure Einheiten aus.



Wichtig ist die Reichweitenplanung. Wer beispielsweise nur auf Dragon's Fury-Einheiten setzt, ist auf 12" Reichweite limitiert. Der Gegner wird sicherlich versuchen, euch mit Langstreckeneinheiten auf Distanz anzugreifen.

Passt auf, dass ihr Einheiten besitzt, die Vorstöße schneller gegnerischer Einheiten verhindern können. Hat euer Gegner bsp. Hoverbikes, macht es keinen Sinn diese mit einem Joust anzugreifen. Der Joust macht nur Energieschaden und davon kommt bei Infanterieeinheiten wie den Hoverbikes nur 1 Punkt an. Besser geeignet sind hier Condor, JES oder SM1 mit Support.

Armeen ohne Infanterie sind meist deutlich unterlegen (siehe Taktiken). Investiert ruhig 50 Punkte oder auch mehr in Infanterie.

Extrem punktstarke Einheiten machen oft nur in Gefechten von mehr als 300 Punkten Sinn. Vor allem, wenn diese Einheiten auch noch sehr spezialisiert sind, wie bsp. das Catapult mit seinen Fernwaffen.

Setzt auf Formationen. Infanterie in Formationen ist extrem kampfstark und auch ein gut unterstützter Panzer hat mehr Durchschlagskraft.

Achtet darauf, dass man angriffsschwache Einheiten wie z.B. die JES II Missile Carrier durch billige Einheiten mit gleicher Reichweite gut unterstützen kann.

Verbraucht die 300 Punkte möglichst komplett, da ihr sonst Nachteile bei der Endabrechnung habt.

Wenn das Gelände vor Spielbeginn bekannt ist, passt eure Einheitenwahl an. Ein sehr bewaldetes Gelände ist optimal für Kettenfahrzeuge und die Spezialfertigkeit „Tarnung“. Auf freiem Gelände sind Hoverbikes und „Ausweichen“ recht nützlich. Ist viel Wasser vorhanden, kann man auch bedenkenlos Mechs mit eher schlechtem Hitzerad einsetzen.

Taktiken

Formationen sind sinnvoll. Zu nahezu jedem Panzer gibt es relativ billige Infanteristen mit gleicher Reichweite, die die Treffsicherheit des Hauptangreifers deutlich erhöhen können.

Mechs mit hoher Verteidigung und Spezialpanzerung sind schwer zu vernichten. Man kann sie aber mit anständiger Chance erst rammen (Spezialpanzerung zählt nicht) und dann gefangen nehmen. Eine Formation aus 3 Infanterieeinheiten mit Angriff 6 (bsp. Swordsworn Purifier) hat immerhin einen Angriff von 10 und nimmt einen leicht angeschlagenen schweren Mech schon mal mit.



Außerdem sollte man die Hitze nicht unterschätzen. Clan Wyld's Jokers Battle Armor mit Flammern ist auch für solche Mechs nicht einfach zu ignorieren. Das ist manchmal besser, als teure Panzer zu verwenden, da diese auch mehrmals schießen müssen.

Einheiten mit hoher Minimalreichweite müssen geschützt werden. Es bringt nicht, einen Behemoth II mit 4" Minimalreichweite alleine aufs Feld zu stellen. Der Gegner wird dann vielleicht eine seiner Fußtruppen auf ihn ansetzen und basen. Selbst die schlechteste Einheit kann dann vom Behemoth nicht mehr getroffen werden.

Immer gut kommt Hoverbike-Jojo: Eine starke gegnerische Einheit mit einem Hover basen und eine eigene durchschlagsstarke Einheit in Reichweite platzieren (bsp. Schmitt, Marksman oder Behemoth). In einer der nächsten Runden dann mit dem Hover lösen (problemlos), mit dem Panzer zuschlagen und den Gegner mit einem anderen Hoverbike wieder basen. Das solange wiederholen, bis Gegner entnervt aufgibt.



Denkt an das Zeitlimit bei offiziellen Spielen. Ihr müsst oft überhaupt nicht viele gegnerische Einheiten vernichten, ihr dürft nur selbst wenig verlieren. Dann die Endzone des Gegners aufs Korn nehmen und den Rest der Zeit außer Reichweite halten, Gegner basen usw.

Wenn Wasser da ist, stellt eure Mechs rein. Dann kann man in aller Ruhe jede Runde feuern, ohne auch nur einen Punkt Hitze aufzubauen.

Kombirezi Ghost War und A Call to Arms

Mit Ghost War und A Call to Arms sind nun die ersten zwei Romane der neuen MechWarrior: Dark Age Reihe erschienen. Ich will in diesem Artikel kurz auf beide eingehen, wobei auch sicher der eine oder andere Spoiler dabeisein wird.

Die Zukunft der BattleTech-Romane sah lange Zeit düster aus. Stackpole, meiner Meinung nach einer der besten Autoren der Reihe, stieg aus und mit Finale und dem Erscheinen von MechWarrior: Dark Age schien das Ende der Reihe besiegelt. Recht schnell wurde aber klar, dass dem doch nicht ganz so ist. Wizkids handelte mit Michael A. Stackpole wieder einen Deal aus und die erste Kurzgeschichte zu Dark Age erschien schon vor dem Release des Spiels. Zu diesem Zeitpunkt wurde auch klar, dass es eine neue Romanserie geben wird, zu der auch schon bekannte Autoren wie Stackpole und Coleman ihren Teil beisteuern. Das Ergebnis habe ich nun vor mir.

Ghost War beginnt mit der Geschichte eines Trupps Arbeiter, die mit ihren ForestryMechs im Wald aufräumen. Man erfährt so einiges über ihre Schwierigkeiten mit lokalen Umweltschützern und ihre Theorien über den Ausfall des HPG-Netzes. Die Schwierigkeiten wachsen recht schnell zu richtigen Problemen heran und man erkennt, dass mehr dahintersteckt. Genau wie hinter der Hauptperson, die nicht einfach nur ein einfacher Arbeiter, sondern Mason Dunne, ein Ghost Knight auf geheimer Mission ist. Aus seiner Perspektive erleben wir die sehr gut geschriebene Geschichte

die Stackpole-typisch wieder mit sehr viel Intrigen und eher wenigen großen Kämpfen garniert ist. Da Dunne als Ghost Knight doch etwas herumkommt und auch gute Beziehungen zu alten Bekannten unterhält (Victor Steiner-Davion taucht auch auf), erfährt der Leser einige Details zur Republik und der Organisation der Präfekturen. Allerdings liegen auch für die Republik die Ursachen der Katastrophe noch fast völlig im dunkeln, so dass der Leser nach dem Buch allerhöchstens ein paar Vermutungen zum Hintergrund hat.

A Call to Arms von Loren Coleman liest sich ebenfalls sehr flüssig. Hier wird die Geschichte von Raul Ortega beschrieben, der nach vergeblicher Akademieprüfung sein Leben als Zollbeamter am Raumhafen von Achernar verbringt. Eines der Highlights ist die Ankunft eines Dropships mit Tassa Kay (die übrigens mit roten Haaren, grünen Augen usw. einer gewissen Natasha Kerensky sehr ähnlich sieht), die ihren persönlichen Ryoken II mitbringt. Im Hintergrund des Dark Age ist dies etwas so besonderes, dass sich sogar Zollbeamte mit dieser gefährlichen Fracht befassen müssen.

Kompliziert wird die Geschichte erst, als sich im Orbit um Achernar ein Sprungschiff der Steel Wolves materialisiert, die den Davion-treuen Swordsworn auf dem Planeten den noch funktionierenden Hyperpulse-Generator streitig machen wollen. Letzterer ist übrigens einer von dreien, die in der Präfektur überhaupt noch in Betrieb sind.

Generell könnte man beide Stories auch problemlos



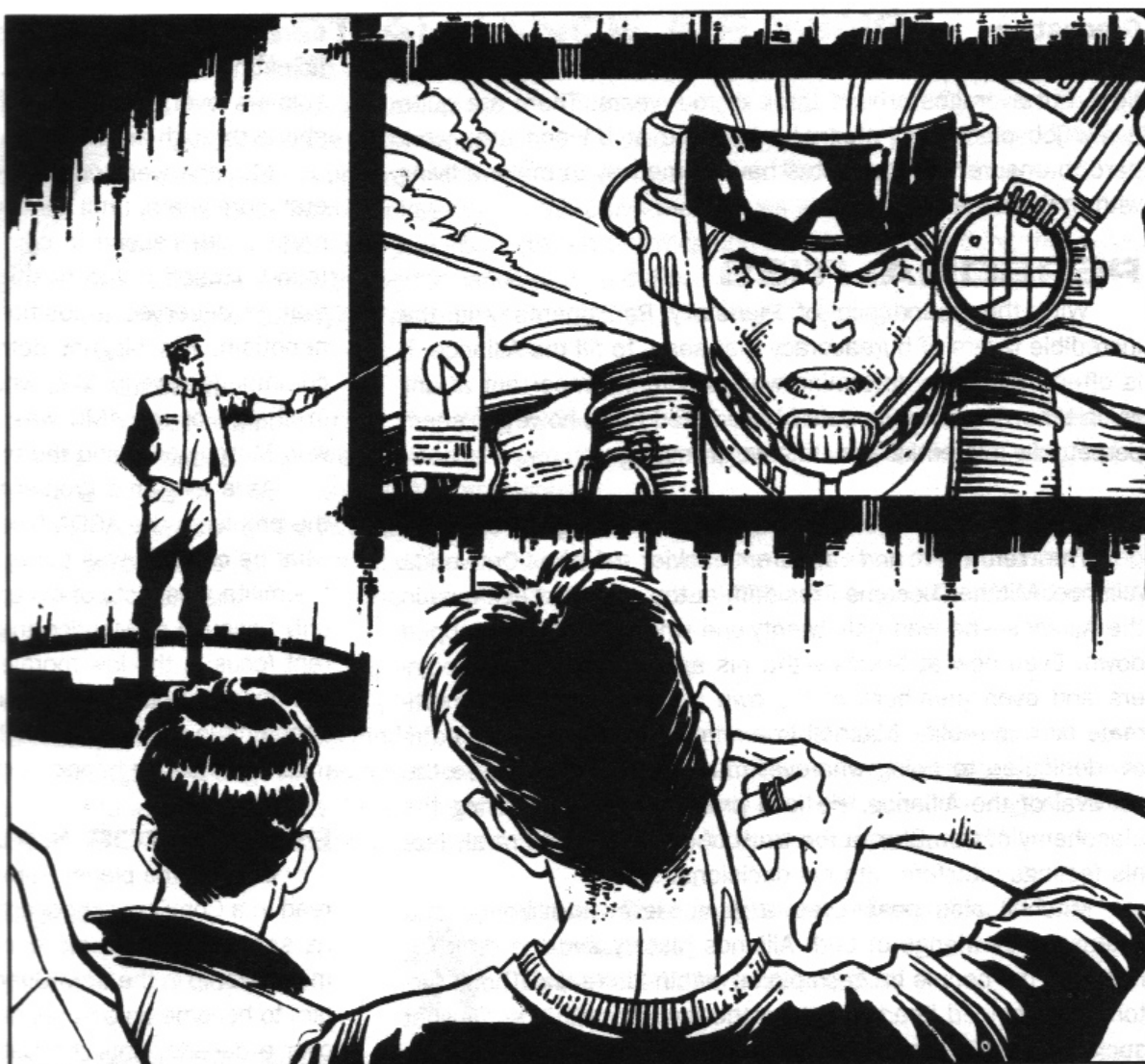


in der alten Classic-Reihe ansiedeln, wären da nicht die neuen Fraktionen und die selteneren BattleMechs. Politik und Intrigen sind die gleichen, die Probleme und Ambitionen im Prinzip auch noch die selben. Aus meiner Sicht können sich hier auch die Fans der alten Reihe zu Hause fühlen. Selbst das Layout der Bücher ist gleich.

Nett ist die Aufmachung von Ghost War mit geprägtem Cover (der Tundra Wolf sieht schon genial aus) und farbigem Mini-Technical-Readout. Außerdem ist ein Gutschein für maximal zwei

Figuren der Limited-Edition dabei, der für Spieler von MechWarrior: Dark Age nicht uninteressant sein sollte.

Ich würde für beide Romane eine Kaufempfehlung aussprechen, obwohl ich bei A Call to Arms noch kein Drittel gelesen habe.



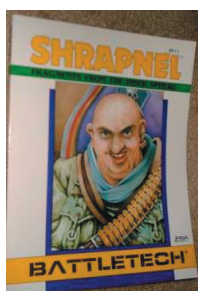
BattleTechs Kleinode

Eine Reihe von Beiträgen über Produkte des BattleTech Universums, welche durch ihre Qualität herausstechen.

Hiermit starte ich die von mir initiierte Reihe über Kleinode aus BattleTech. Wer ebenfalls gerne sein „Lieblings“-Produkt vorstellen mag, soll einen entsprechenden Text am besten per Mail an mich (mkerlin@mechforce.de) senden.

Ich starte die Reihe nicht, wie mancher erwarten mag mit den Housebooks, sondern mit einem Buch, was mir schon in der Frühzeit meines Einstieges bei BattleTech ans Herz gewachsen ist, dem **Schrapnell**.

Schrapnell (engl- Shrapnel) mit dem Untertitel „Fragmente aus der Inneren Sphäre“ ist eigentlich „nur“ ein Buch, in dem eine Reihe von älteren Kurzgeschichten veröffentlicht wurden, sei es über die Gray Death Legion, Black Widow oder auch aus Solaris.



1988 erschien vom FASA das Produkt im Sourcebook Format, spricht nicht als Buch. Die Produkt Nummer von 8611 zeigt schon, dass es eines der ersten Produkte von FASA war.

Diese Version enthielt wie auch die Housebooks sehr viele farbige Bilder, von sehr bekannten bis hin zu nie wiedergesehenen. Auf jeder Seite ist im Schnitt ein Bild zu sehen. Das Original enthält im Gegensatz zur deutschen Version noch ein Interview mit Natasha Kerensky.

Der Preis vom Shrapnel lag in Deutschland bei 45 DM. Dies macht es definitiv zu einem der teureren Produkte, da 45 DM Anfang der 90ziger eine Menge Geld war.

Shrapnel ist mittlerweile ein recht seltenes Produkt auf dem Markt, weil die Masse der Käufer eher die deutsche Variante bevorzugen. Meiner Einschätzung nach stellt es mit einer der seltensten Produkte in Deutschland von FASA da.

Das deutsche Pendant kam zum ersten Mal 1997 im Rahmen von Phoenix Press heraus, einer Buchreihe von Fanpro, von der Schrapnell eines der ersten

Produkte war.

Das Schrapnell hat einen Umfang von 216 Seiten und ist DIN A5 groß mit einem Softcover. Die saubere Gliederung des Buches wird durch einige wenige Zeichnungen ergänzt. Der Preis belief sich auf 25 DM und ist somit nicht ganz billig gewesen.



In dem Buch sind bis auf das Interview alle anderen Texte aus dem FASA Produkt in übersetzter Form enthalten. Das Buch sollte eigentlich noch gut über den Handel erhältlich sein.

Die Autoren der Kurzgeschichten sind: Ken St. Andre, Elizabeth Danforth, Tara Gallagher, William H. Keith, James Lanigan, Mark O'Green, Bear Peters, Susan Putney, Michael A. Stackpole. Also mit ein paar sehr bekannten Namen aus der Anfangszeit von BattleTech. Die Qualität der Geschichten ist zum Teil recht unterschiedlich, aber hier gilt das, was im Vorwort angesprochen wird, dass die Geschichten aus der Frühzeit von BattleTech (zum Teil 1984-1986) stammen und somit nicht immer ganz stimmig zu späteren Produkten sind.

Das was meiner Meinung nach dieses Produkt, vor allem die FASA Version mit ihren Bildern, zu einem Kleinod machen lässt, ist die Stimmung, die diese Kurzgeschichten verbreiten. Sie geben einem das Gefühl zumindestens einen kurzen Augenblick in die Welt Anfang des 3000 zu sein und diese auch richtig zu verstehen. Es geht hier nicht um die große Politik, wie es die Romane tun, sondern um den kleinen MechKrieger, Infanterist oder einfach die Frau eines MechKriegers mit all ihren kleinen und größeren Problemen. Es vermittelt kurz den Eindruck wie es ist, wenn man in einen Jahrhunderte alten Mech sitzt der noch nach dem Angstschweiß der vielen vorigen Generationen von MechKriegern riecht.

Schrapnell ist eigentlich jedem zu empfehlen, sei es einem BattleTech Neuling oder einem Veteranen. Da viele Produkte aus der Frühzeit nicht mehr erhältlich sind, stellt Schrapnell eine gute Verbindung zu den frühen Tagen unseres Lieblingsuniversums da.



Die vierzig kleinen BattleTech-Murphy-Gesetze

Murphys Gesetz (Grundlagen!!):

Wenn etwas schief gehen kann, dann wird es auch schief gehen.

Aus diesem allgemeingültigen Naturgesetz lassen sich nun folgende Sätze für BattleTech ableiten:

Allgemeingültige Gesetze für den kleinen MechKampf:

1. Dein Mech ist viel zu komplex, um fehlerfrei zu funktionieren.
2. Was du auch tust, dein Gegner wird immer einen schwereren, besseren, schnelleren oder effektiveren Mech führen.
3. Habt ihr zwei gleichstarke Mechs, wird deine Hauptwaffe nicht funktionieren.
4. Funktioniert sie, wirst du nicht treffen und unnötigerweise heiß laufen.
5. Triffst du, dann nützt auch das nichts, da die eintreffenden Verstärkungen nie für dich sind.
6. Hast du einen überlegenen Mech, dann wird in dem gegnerischen Cockpit ein As sitzen.
7. Du erzielst nie Kopftreffer – deine Gegner schon.
8. Eigentlich kannst du treffen soviel du willst, dein Gegner wird immer durch einen überraschenden Kritischen Treffer gewinnen.
9. Vergiss CASE.
10. Wenn du etwas piepsen hörst, von dem du nicht weißt, was es ist – steig aus!

Allgemeingültige Gesetze für den kleinen Jägerkampf:

1. Die Treibstoffanzeige bewegt sich immer zu schnell nach unten.
2. Sie geht nur dann nicht nach unten, wenn sie kaputt ist.
3. MechJockeys werden dich niemals ernst nehmen.
4. Dein Flächenbombardement trifft eigentlich nur die eigenen Stellungen.
5. Die anderen Jäger sind immer schneller und es gibt mehr davon.
6. Runter kommst du immer...
7. Bei wichtigen Einsätzen ist das Wetter immer miserabel.
8. Die HighTech, die in deinem Jäger eingebaut ist, wurde für den Einsatz bei strahlendem

Sonnenschein konzipiert.

9. Du fliegst im entscheidendem Moment immer ein ,g' zu viel.
10. Egal was du tust: Der *Kampfschütze* hat immer Zeit zum Zurückschießen.

Allgemeine Gesetze für den kleinen Söldner:

1. Du wirst bei der einzigen Söldnertruppe anheuern, die keinen Auftrag bekommt.
2. Bekommst du einen Auftrag, wird es ein Himmelfahrtskommando sein.
3. Jedenfalls wird er schlecht bezahlt.
4. Dein Traum von ,Wolfs Dragoner' oder den ,Kell Hounds' wird sich bald ausgeträumt haben... Die einzige Truppe, die dich haben will, wird ,Wilde Trinker' heißen.
5. Man wird dich im Zweifelsfall immer als Puffer für wichtigere Haustruppen verwenden.
6. Du wirst deine Basis auf dem einzigen Planeten der Inneren Sphäre haben, auf dem man Söldner hasst.
7. Deine Ausrüstung ist nicht nur veraltet, sondern ein Witz.
8. Wenn du gegen Haustruppen kämpfst, werden es die ,Schwerter des Lichts' sein.
9. Wenn du gegen Söldner kämpfst, werden es ,Wolfs Dragoner' sein.
10. Minderwertige Gegner kämpfen immer nur gegen die anderen.

Allgemeingültige Gesetze für den kleinen Kolonisten:

1. Du kommst nie da an, wo du willst. Fehlsprünge sind Normalität. Zumindest bei dir.
2. Hast du deinen Planeten einmal besiedelt, wirst du bemerken, dass dein neues Zuhause direkt an der Frontlinie verläuft.
3. Tut es das nicht, tauchen wilde unbekannte Tiere auf und fangen an, deine kleine Kolonistengruppe zu jagen und zu fressen.
4. Sollte es dir wider Erwarten doch gelingen, eine blühende Kolonie aufzubauen, wirst du zu spät erkennen, dass dein Wohnsitz über einer tektonisch aktiven Zone erbaut wurde.
5. Zu allem Überfluss wird man dir einen gefürchteten



Steuereintreiber schicken.

6. Die Regierung wird entweder kein Verständnis haben oder zu spät reagieren.
7. Außer deiner Kolonistengruppe wird niemand deinen Planeten ansteuern wollen oder dort siedeln wollen.
8. Trinkwasser vergeht – Hitze bleibt.
9. Sicher, du wirst vielleicht hochmoderne Jagdwaffen für die Nahrungsbeschaffung haben – aber du hast vermutlich die Feuerzeuge vergessen.
10. Wenn es dir ein für alle mal reicht, du deine Zelte abbrichst und in der Peripherie eine neue Kolonie aufbaust, wird es nicht lange dauern, bis die erste Piratenhorde vorbei fliegt und deine Kolonie als Basis auswählt...

Generelle Schlussfolgerung:
Murphy war Optimist!

BattleTech Capture the Flag

Einleitung

Bei Capture the Flag ist es nicht das Hauptziel die gegnerischen Einheiten so kunstvoll wie möglich zu zerkleinern, sondern die Flagge der anderen Seite so oft wie es geht zu stehlen und in die eigene Basis zu transportieren. Dabei darf man aber nicht vergessen seine eigene Flagge gut zu schützen, ist diese nämlich nicht in der Basis, wenn man mit der gegnerischen zurück kommt, gibt es keinen Punkt. Dazu werden zwei Teams (blau und rot) gebildet und jedes erhält eine Basis mit einer Flagge in ihrer Teamfarbe darin. Das Team mit den meisten Punkte am Ende, oder welches als erstes das vorher festgelegte Punktelimit (in der Regel sind das 5-10) erreicht, hat gewonnen. Es ist also eine Spielvariante, die ihre Essenz mehr aus der Geschwindigkeit, als aus purer Zerstörung bezieht.

Grundregeln

Es gelten die Regeln der Stufe 1 und 2, soweit sie nicht durch irgendeine untenstehende außer Kraft gesetzt wurden. Optional können auch die Regeln der Stufe 3 mit Verwendung finden, dies ist aber jedem selbst überlassen. Das Spiel ist auch nur mit

Regeln der Stufe 1, also der BattleTech-Grundbox und Battlepack 4. Nachfolgekrieg, spielbar.

Spielfeld

Optimal läßt sich das Spiel auf zwei gleichen Karten mit jeweils 4 Battlemechs pro Seite spielen. Bei größeren Spielfeldern sollten proportional auch mehr Battlemechs eingesetzt werden. Die beiden Karten werden so ausgelegt, daß sie von der Mitte aus gesehen zu jeder Heimatseite hin ein symmetrisches Spielfeld ergeben, also eine wird um 180 Grad gedreht an die andere Karte angelegt.

Jegliche Handlungen die zu einer Veränderung der Geländemerkmale führen sind untersagt, zu schnell wird sonst eine der Seiten benachteiligt.

Battlemechs

Ein Battlemech gilt als zerstört, wenn :
er das Spielfeld (egal auf welche Art und Weise und wo) verläßt,
beide Beine, Pilot oder Kopf verliert,
sein Reaktor drei kritische Treffer hinnehmen mußte,
sein Gyroskop zwei kritische Treffer hinnehmen mußte.



Ein verloren gegangener Battlemech wird in der Bewegungsphase der 3. darauffolgenden Runde durch einen exakt gleichen Mech im neuwertigen Zustand ersetzt. Dieser betritt das Spielfeld über seine Heimatseite.

Eigene Mechs und Hexfelder mit eigenen Mechs darin dürfen beschossen werden.

Bei der Auswahl der Battlemechs sollten gleichstarke Teams gebildet werden. Die Mechkriegerdaten (Piloten- und Bordschützenwert) sind dabei für alle gleich (z. Bsp.: 4/3). Wer nur mit der Grundbox arbeitet gibt jedem Team die gleichen Tonnagepunkte, alle anderen orientieren sich am besten am BattleValue (Gefechtsstärke) der einzelnen Mechs. Mit dieser Methode lassen sich sehr ausgewogene Teams zusammenstellen, wobei überschüssige Punkte zur Steigerung der Pilotenwerte genutzt werden können. Die Umrechnungstabelle im Battletech Regelwerk auf Seite 144 leistet dabei gute Hilfe, man beachte aber, daß die Überschriften (Pilotenwert sowie Schützenwert) versehentlich vertauscht abgedruckt wurden. Die Anzahl der BattleValue Punkte wählt man lieber nicht zu hoch, ein Spiel mit ausschließlich langsamen schweren oder überschweren Battlemechs wird es an Dynamik fehlen. Ich halte die unten genannten Punkteanzahlen für eine Lanze oder Stern pro Seite als ausreichend.

Technologiestufe Battle Value (Gefechtsstärke)

3025 (Level 1) 3400 - 3800

3050 (Level 2) 3500 - 5200

Clan (Level 2) 8000 - 10000

Flaggenregeln

Auf den Spielplänen werden vor Spielbeginn die Positionen der beiden Flaggen festgelegt und durch Marker gekennzeichnet. Die Felder müssen dazu absolut identisch sein (gleiche Hexfeldnummer) und so ausgewählt werden, daß sie wenigstens von drei Seiten zugänglich sind. Die Entfernung von der Heimatseite sollte minimal 2 und maximal 5 Hexfelder bei einem breitformatigem Spielplan (2 Geländekarten mit der Breitseite aneinander) und mindestens 3 und maximal 7 Hexfelder bei einer länglichen Spielfeldauslegung (2 Geländekarten mit der Schmalseite aneinander) betragen.

Grundregeln für die Flaggen

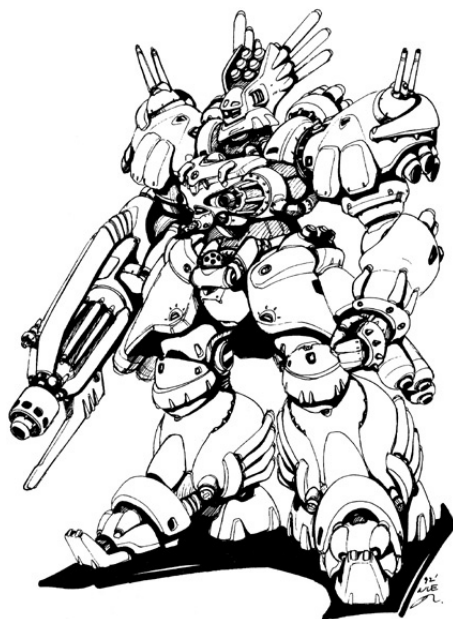
1. Die Flagge nimmt immer den niedrigsten möglichen Level ihres Hexfeldes ein.
2. Gelangt die Flagge bei einem Verlust oder Ablegen in ein Feld, welches von keinem Battlemech betreten (z. Bsp. : halbe Hexfelder), bzw. verlassen (z. Bsp. : einzelnes Wasserhex mit Tiefe -4) werden kann oder gar außerhalb des Spielfeldes, wird sie automatisch in die Heimatbasis zurückgesetzt.
3. Die Flagge wird nach einem Verlust auf dem Spielfeld am Anfang der 4. darauffolgenden Runde (also noch vor der Bewegungsphase) automatisch in die Heimatbasis zurückgesetzt, wenn bis zum Ende der Bewegungsphase der 3. Runde kein gegnerischer Battlemech, der die Flagge aufnehmen kann, dieses Feld (in welcher Art und Weise auch immer) betreten hat.
4. Das Blockieren des Heimathexfeldes der eigenen Flagge ist untersagt, solange sie sich in der Heimatbasis befindet. Für die umliegenden Felder und bei Flaggenverlust gilt die Einschränkungen nicht.
5. Die Flagge kann pro Bewegungsphase mehrmals entwendet werden.

Regeln für das Capture'n

1. Die Flagge kann nur von Battlemechs entwendet, transportiert und zurückgebracht werden.
2. Die Flagge kann nur von Battlemechs entwendet und transportiert werden, welche über mindestens eine freie Hand und alle Aktivatoren im unbeschädigten Zustand in diesem Arm verfügen.
3. Beendet ein Battlemech seine Bewegung (welcher Art auch immer) in dem Hexfeld mit der gegnerischen Flagge oder wird die Flagge in sein Feld befördert und setzt er in der nächsten Runde seine Bewegung (welcher Art auch immer) von dort aus fort ist er, solange er die Bedingungen unter Punkt 2 erfüllt und in den Phasen dazwischen nicht stürzte, automatisch im Besitz der Flagge.



4. Die Flagge kann nur durch weitere folgenden Bewegungsformen (neben Punkt 3) entwendet oder zurückgesetzt werden : Gehen - zusätzlicher aufzuwendender Bewegungspunkt = 0 BP ,Laufen - zusätzlicher aufzuwendender Bewegungspunkt = 1 BP.



5. Jeder Battlemech, der sich durch ein Feld mit einer gegnerischen Flagge bewegt und Punkt 2 erfüllt, nimmt die Flagge automatisch auf. Er muß dabei auch Punkt 4 beachten.
6. Es muß jedesmal eindeutig notiert werden, in welcher Hand ein Battlemech die Flagge transportiert.
6. Mit dem flaggetragendem Arm dürfen keine Kampfhandlungen durchgeführt werden..
8. Die Flagge kann von der einen Hand in die andere Hand des transportierenden Battlemechs wechseln, solange Punkt 2 gegeben ist. Die Kosten für diese Aktion betragen 1 BP.
9. Sobald die Flagge in einem Staffelfahren von mehreren Battlemechs transportiert werden soll, wird die Flagge erst in der aktuellen Bewegungsphase in eines der drei frontalen Schußfelder abgelegt und in der darauffolgenden Runde in der Bewegungsphase von einem anderen Battlemech aufgenommen. Das betreffende Feld wird mit einem 1W6-Wurf ermittelt :

- 1-2 linkes forderes Feld
3-4 mittleres forderes Feld
5-6 rechtes forderes Feld

10. Bei einem Sturz oder einer Beschädigung des Armes (so daß Punkt 2 nicht mehr erfüllt wird) verliert ein Battlemech die Flagge automatisch. Die Flagge landet daraufhin in einem der umliegenden Felder, welches von der Ausrichtung des Battlemechs vor dem Sturz bzw. Beschädigung abhängig ist und anhand der Tabelle „Ausrichtung nach einem Sturz“ mit 1W6 ermittelt wird.

11. Landet die Flagge bei Verlust oder Ablegen in einem Feld mit einem Mech zu dessen Seite die Flagge gehört, wird sie umgehend in die Heimatbasis zurückgesetzt.

12. Die Flagge kann durch übergehen oder überlaufen eines eigenen Battlemechs umgehend in die Heimatbasis zurückgesetzt werden. Das Beenden der Bewegung (welcher Art auch immer) in dem Hexfeld ist ebenfalls gültig. Punkt 2 hat bei dieser Aktion keine Wirkung, Punkt 4 nur, wenn die Bewegung nach Erreichen des Feldes fortgesetzt wird.

Reparaturfelder

Auf dem Spielplan können mehrere Reparaturfelder eingesetzt und durch Marker vor Spielbeginn festgelegt werden. Es empfiehlt sich ein Einsatz von zwei Reparaturfelder pro Seite, welche nur durch die eigenen Einheiten benutzt werden können. Diese sollten sich bei einem breitformatigem Spielplan (2 Geländekarten mit der Breitseite aneinander) maximal 5 Hexfelder von der Heimatseite entfernt befinden und bei einer länglichen Spielfeldauslegung (2 Geländekarten mit der Schmalseite aneinander) 7 Hexfelder. Zwei weitere für beide Seiten nutzbare werden in der Mitte des Spielfeldes postiert.

Grundregeln für Reparaturfelder

1. Battlemechs auf Reparaturfeldern können nicht angegriffen werden.
2. Battlemechs auf Reparaturfeldern gelten als abgeschaltet und können daher auch selber nicht



angreifen.

3. Das Durchgehen, Durchlaufen oder Durchspringen eines Reparaturfeldes hat keine Auswirkungen..
4. Es gelten immer nur volle Runden, um eine Reparatur auszuführen..
5. Auf Grund des Punktes 2 verlieren flaggetragende Battlemechs am Anfang der 4. Runde ihrer Verweildauer auf einem Reparaturfeld automatisch die Flagge. Bis dahin bleibt die Flagge bei diesem Battlemech. Die Flagge wird vor der Bewegungsphase der 4. Runde umgehend in die Heimatbasis zurückgesetzt.
6. Verläßt der flaggetragende Battlemech in der Bewegungsphase der 3. Runde das Reparaturfeld ist er auch weiterhin im Besitz der Flagge.

Reparaturablauf

Runde Auswirkung

1. auffüllen jeglicher Munition
2. ersetzen aller Panzerungspunkte, vorausgesetzt interne Struktur der betreffenden Zone ist unbeschädigt
3. ersetzen aller internen Strukturpunkte + Reparatur aller Aktivatoren, vorausgesetzt betreffenden Zone ist überhaupt vorhanden
4. Reparatur aller Ausrüstungsgegenstände, außer Reaktor und Gyroskop, vorausgesetzt betreffenden Zone ist überhaupt vorhanden
5. Reparatur aller zerstörten Zonen, außer Reaktor und Gyroskop
6. Reparatur von Reaktor und Gyroskop

Beispiel :

Mike's Atlas sieht böse mitgenommen aus. Der Mech hat seinen kompletten rechten Arm verloren, sein rechtes Bein hat keine Panzerung mehr und die interne Struktur sowie der Fußaktivator

sind beschädigt, am Torso fehlt ihm einiges an Panzerung und zudem hat er kaum noch Munition. Da er momentan als Basedefender nichts zu tun hat, alle anderen Mechs sind gerade auf der gegenüberliegenden Kartenseite, entscheidet sich Mike seinen Atlas reparieren zu lassen. Er braucht 5 Runden nach dem Betreten des Reparaturfeldes, um den Atlas wieder vollkommen herzustellen.

- In der ersten Runde wird die Munition aufgefüllt.
- In der zweiten Runde wird nur die Panzerung am Torso repariert, da die anderen Zonen nicht die Bedingungen erfüllen.
- In der dritten Runde wird die interne Struktur seines rechten Beines und der Fußaktivator repariert, sowie gleichzeitig auch die Panzerung am Bein wiederhergestellt, denn er hat die Wartezeit bis zur zweiten Runde schon erfüllt.
- In der vierten Runde geschieht nichts.
- In der fünften Runde wird der komplette rechte Arm mit allem ersetzt.
- In der sechsten Runde kann er in der Bewegungsphase das Reparaturfeld verlassen und wieder in das Gefecht eingreifen.

Anm. des Redakteurs: Ich habe diese Regeln vor längerer Zeit im Internet gefunden, kann sie aber leider keinem Autor zuordnen. Wenn mir jemand den Autor nennen kann, werde ich dies gerne in der nächsten Ausgabe veröffentlichen.



BattleTech Newsticker

WizKids / FanPro / Heyne

Fire for Effect, die erste Erweiterung für MechWarrior: Dark Age erscheint am 26. Februar 2003 in Deutschland. FfE bringt Truppentransporter, Artillerieeinheiten und mit der Republik der Sphäre eine komplett neue Fraktion. Zusätzlich gibt es noch ein Wiedersehen mit bekannten Söldnereinheiten wie den Kell Hounds oder Wolf's Dragoons.



Classic BattleTech Miniature Rules - Tabletop-Regeln für Classic BattleTech - eigentlich für Dezember 2002 angekündigt

Classic BattleTech Record Sheets I - Die MechWarrior: Dark Age Einheiten für CBT - auch für Dezember 2002 angekündigt

MechWarrior Companion - Zusatzregeln für das Rollenspiel - Januar 2003

Stürme des Schicksals - Roman von Loren Coleman - Januar 2003

CBT Map Set Compilation - überarbeitete Karten der Map Sets 2-4 - Februar 2003

A Call to Arms - Roman für MW:DA von Loren Coleman - Gerade erschienen

MWDA Fraktionenwürfel - 26. Februar 2003

MWDA Fire for Effect - 26. Februar 2003

Field Manual: Updates - Bringt alle Field Manuals auf dem aktuellen Stand - Februar 2003

The Ruins of Power - 3. MWDA Roman von Robert Vardeman - 1. April 2003

Field Manual: Mercenaries (rev.) - Überarbeitung des Söldnerbuches - Mai 2003

Hardware Handbuch 3067 - endlich die Übersetzung - Frühjahr 2003

A guide to covert ops - Geheimdienstoperationen für das RPG - Juli 2003

Technical Readout: Phoenix - Die Reseen in einem Tech Readout - Juli 2003

Operation Risiko - Roman von Blaine Lee Pardoe - August 2003

Combat Operations - Großkampagnenunterstützung für CBT - August 2003

Map Set 8 - 9 neue Karten für BattleTech - September 2003

Finale - Der letzte Classic-Roman - Oktober 2003

Guide to planetology - Planeteninfos für's Rollenspiel - Oktober 2003

Ral Partha / Ironwind Metals

Von Ironwind Metals wird es dieses Jahr Miniaturen für AeroTech geben. Den Anfang macht die Leviathan, von der das erste Modell an den Sieger des Trials of Retribution geht.

Weiterhin wird es einen Bausatz für ein größeres Modell eines Leopard geben.

www.ralparthaeurope.co.uk

www.ironwindmetals.com

www.lordsofthebattlefield.com



Microsoft

In vielen Foren wird schon über MechWarrior 5 diskutiert, allerdings gibt es noch keine offiziellen Verlautbarungen dazu.



RCW Enterprises

Rick veranstaltet im Moment eine Umfrage, welches Programm als nächstes programmiert werden soll. Schaut mal auf seiner Website vorbei.
www.heavymetalpro.com

Joyride Studios

Die Produzenten zahlreicher Serien von Actionfiguren bringen unter Lizenz von Wizkids Action-Mech-Figuren für MechWarrior: Dark Age heraus. In der ersten Serie der ca. 20cm großen Figuren befinden sich der Forestry Mech, der Jupiter, die MadCat und der Legionnaire. Inzwischen sind die Figuren in den USA erhältlich, in Deutschland wird es sie wohl nur als teuren Import geben.
www.joyridestudios.com

Kurzinterview mit Blaine Lee Pardoe

Michael Wandrei hat mit dem Autor Blaine Lee Pardoe ein email-Interview geführt, das ich hier übersetzt präsentiere

Michael Wandrei: Deine ersten BattleTech-Romane handelten von Loren Jaffray und den Northwind Highlanders. Deine aktuellen Romane erzählen von Archer Christifori. Warum der Wechsel?

Blaine Lee Pardoe: Ich denke, dass das BattleTech-Universum zu groß ist, um sich auf eine Handvoll Charaktere festzulegen. Davon abgesehen habe ich schon LANGE vor Christifori meinen Blickpunkt gewechselt. Ich schrieb Romane über die Peripherie, die Geisterbären und Clan Smoke Jaguar. Wenn ich weiterhin Romane über die Northwind Highlanders schreiben würde, gäbe es Beschwerden der Fans, glaube mir.

MW: Archer Christifori und Loren Jaffray - wie würdest du die Unterschiede zwischen den beiden erklären?

BLP: Zum einen das Alter. Archer ist älter, hat Erfahrung. Er war schon hier und da, hat seinen Dienst für König und Vaterland geleistet. Er wurde jetzt wieder in den Kampf gezogen, weil jemand den Kampf zu ihm brachte.

Loren wurde auf eine unmögliche Mission geschickt und fand seine Wurzeln. Er ist deutlich jünger und macht starke Veränderungen durch - wie bsp. der Weg vom Todeskommando zum Highlander.

Beide werden von der Motivation, die Familie zu schützen, angetrieben.

MW: In Highlander Gambit scheint es, als ob du Victor als einen kleinen machthungrigen Jungen darstellen willst. In den Archer Christifori Büchern wird er als das kleinere beider Übel dargestellt. Wie erklärst du diese Ansichten?

BLP: Einerseits war Victor deutlich jünger. Truppen nach Northwind zu senden war nicht durchdacht, sondern impulsiv. Je älter Victor wird, desto mehr schaut er auf die Konsequenzen. Er hat nun einen mehr strategischen Blick.

MW: Wird es MechWarrior: Dark Age Romane von Dir geben?

BLP: MWDA rocks. Meiner Meinung nach schlägt es Classic BattleTech um längen, da es besser visualisiert und leichter spielbar ist. Ich zweifle jedoch daran, dass ich dafür Romane schreiben werde. Ich würde gerne, glaube aber nicht, dass sich Wizkids an mich wendet. Es gab viel böses Blut nach dem Zerfall von FASA und dem Wechsel zu Wizkids. Ich wäre bereit, das zu vergessen, zweifle aber an den anderen. Aber wer weiß? Vielleicht wenn die Fans darauf drängen...

MW: Warner Doles hat im Forum von ClassicBattleTech.com eine Umfrage zu neuem Classic-Material gestartet, dazu zählen auch



Romane. Würdest du neue Classic-Romane schreiben, wenn du gefragt würdest?

BLP: Ich glaube nicht, dass es neue Classic-Romane geben wird. Das ist ein Traum der Fans. Ich bin mir nicht sicher, ob ich jetzt auf diesen Zug aufspringen will. Ich muss abwarten, wer daran beteiligt ist.

MW: Eine Frage, die ich den Romanautoren gerne stelle: Hast Du jemals Classic BattleTech gespielt?

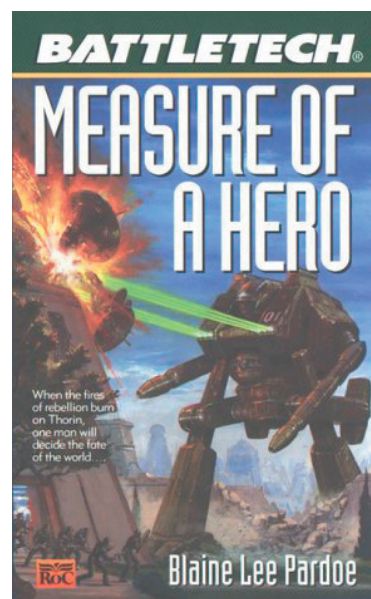
BLP: Ja. Ich habe gerade vor ein paar Wochen mal wieder bei Titan Games in Battle Creek, Minnesota gespielt. Ich spiele, aber nicht viel. Zu viele Fans wollen erzählen, dass sie einen der Romanautoren vom Tisch gefegt haben. Ich bin ein größeres Ziel auf dem Schlachtfeld, als ein rosa angemalter BattleMaster.

MW: Wirst Du weitere MechWarrior-Romane schreiben?

BLP: Im Moment werde ich keine weiteren BattleTech/MechWarrior-Romane schreiben.

MW: Für welche anderen Serien, abgesehen von BattleTech, hast Du Romane geschrieben?

BLP: Ich habe über die Jahre für sechs verschiedene Spielefirmen geschrieben. Mein größter Erfolg war Cubicle Warfare - ein Buch über Büropolitik. Ich hatte Gastspiele im FastCompany Magazin, im O'Reilly Report, Good Day NY, der G. Gordon Liddy Show und anderen als Konsequenz aus dem Buch. Ich war sogar auf der Bestseller-Liste der Washington Post. BattleTech schreibe ich, weil ich das Spiel mag.





Einladung zur Jahreshauptversammlung 2003

Ein Jahr ist vergangen und die nächste Jahreshauptversammlung der MechForce Germany steht an. Diesmal haben wir es geschafft, den Veranstaltungsort etwas zentraler zu halten und haben uns für Mainz entschieden.

Jedes ordentliche Mitglied der MechForce Germany e.V. ist dazu aufgerufen, sich am *5. April 2003* im

**Neustadtzentrum Mainz
im Jugendzentrum
Goethestr. 7
55118 Mainz**

einzufinden. Ab 11 Uhr wird jemand vor Ort sein, die JHV beginnt um 12 Uhr. **WICHTIG:** Um an den Abstimmungen teilnehmen zu können, wird der Mitgliedsausweis benötigt! Nichtteilnehmende Mitglieder haben die Möglichkeit, ihr Stimmrecht schriftlich einem anderen Mitglied zu übertragen.

Interessierte Nichtmitglieder können ebenfalls gerne an der Veranstaltung teilnehmen.

Tagesordnung:

- Begrüßung, Überblick u.ä.
- Tätigkeits- und Finanzbericht
- Entlastung des Vorstandes und Bericht der Kassenprüfer
- Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder sowie Gründung und Auflösung von Arbeitskreisen
- Vereinsprogramm 2003
- Sonstiges

Auf der JHV wird zuerst einmal der Bericht des Vorstandes und der Arbeitskreise abgegeben, sowie ein Überblick über die Finanzen des Vereins ermöglicht.

Weiterhin ist natürlich das Programm für das aktuelle Jahr ein zentrales Thema. Dies bedeutet, dass ihr entscheiden könnt und sollt, was wir 2003 angehen.

Nach der eigentlichen JHV ist erfahrungsgemäß immer noch Zeit, um interessante Themen in den Arbeitskreisen zu diskutieren, den Vorstand einmal

persönlich auszuquetschen, oder einfach nur ein paar nette Worte mit alten Bekannten wechseln kann.

Weitere Informationen werde ich auf unserer Vereinshomepage(www.mechforce.de) zur Verfügung stellen, speziell sind dies eine Anfahrtsskizze oder Erweiterungen des Rahmenprogramms.

Wir versuchen natürlich auch dieses Jahr wieder ein kleines Special für alle Teilnehmen zu organisieren, nachdem das bisher immer gut angekommen ist.

Im Namen des Vorstandes würde ich mich über ein zahlreiches Erscheinen sowie einen konstruktiven Dialog freuen.



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

Todeskommandos
Golz, Andreas
Senftenberger Ring 52a
13435 Berlin
Tel.: 030/40372205
email: andragon@lycos.de

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

Marik

1. Sturmfalken von Heide
Eiserne Wache; Zweites Batallion
Eppler, Alexander
Norderstraße 10
25746 Heide
Tel.: 0171/4793881
email: talamar@gmx.net

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: hanoverregulars@battletech-hannover.de
website: http://www.battletech-hannover.de/chapter/

Kell Hounds

Smiling Rats,
1st 'Mech Battalion, 2nd Company



Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

2tes Mechbataillon
"Howling Pack"
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg
Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

Wolf's Dragons

Delta Regiment,
Charlie Battalion
"Tenkterer Tribe"
Niederwipper, Mark
Röhlengerstraße 1
65623 Mudershausen
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
Senkel, Oliver
Rendsburger Landstraße 41
24113 Kiel
Tel.: 0431/6476434
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

MechWarrior Gewerkschaft
Schauer, Sven
Fraenkelstraße 13
20307 Hamburg
Tel.: 0173/7098480
email: s.schauer@mc-dialog.de

Periphery

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

Ryukensan
"Strength Of The Dragon"
3. Battalion
3. Kompanie
"Takashi's Castle"
Madlowski, Oliver
Ostlandstraße 11a
30952 Ronnenberg



Tel.: 05109/525225
email: paladin@online.de

11. legion Wega / 1. Battalion
„Dragon Rats“
Albrecht, Daniel
Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: kurita@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/CC/ChapterMenue.html>

Liao

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

Todeskommandos
Gallone, Alexandro
Senftenberger Ring 71
13435 Berlin
Tel.: 030/4031301

Marik

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

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

Smiling Rats,
The Wild Hunters, 2nd Battalion
Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

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

Wolf's Dragoons

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

andere Söldner

„Jaffrays Hussars“
Northwind Highlanders,
Northwind Hussars
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg

Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

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

„Desperado“, 4th Company
17th Recognition RKG
„Camacho's Caballeros“
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cc@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Sturmkrieger
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 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: blackclaws@battletech-hannover.de
website: <http://www.battletech-hannover.de/chapter/>

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
Senkel, Oliver
Rendsburger Landstr. 41
24113 Kiel
Tel.: 0179/5117926
email: shooter.senkel@web.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Jadefalcon Command Cluster
„Turkina Keshik“
Wandrei, Michael
Schützenwall 51
24114 Kiel
Tel.: 0431/6613242
email: cjf@kelsor.de
website: <http://www.turkinakeshik.de.vu>

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

Smoke Jaguar Renegades

1st Renegade Cluster, Alpha Galaxy
„The Scourge of Edo“
Klein, Markus
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

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

Steel Viper

“Triasch Keshik”
Alpha Galaxy
Tolkmit, Holger
Hundsteinweg 8
12107 Berlin
Tel.: 030/7417468

Wolf

Smiling Rats,
Alpha Galaxy; 1st Wolf Assault Cluster



Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

„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

Wolf-in-exile

“The Talon”
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg
Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	32te Lyrannische Garde; „Killing Shadows“	2	20
2.	MechWarrior Gewerkschaft	1	-5
	Return to Serenity	1	-5

Chapterrangliste IS Aktuell

Hier haben noch keine Kämpfe stattgefunden.

Chapterrangliste Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	The Golden Marauders	1	10
	Flashing Ivory	1	10
2.	The Black Bears	2	5
3.	Blood Hussars	2	-10



Neue Mechs

Typ: ANH-4AC20

Einsatzgebiet: Nahfeuerunterstützungsmech

Erstes Baujahr: 3053

Masse: 100t

Rumpf: Star League MN-01 Standard

Reaktor: 300GM XL Fusion

Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: 0m

Panzerung: Starshield Special-b Standard

Bewaffnung:

1 Pontiac 100 Autocannon/20

1 Deathgiver Autocannon/20

1 Defiance 'Mech Hunter Autocannon/20

1 Imperator Zeta-a Autocannon/20

Hersteller: Inst-Zug Zeta-Bataillon

Hauptherstellungsort: Outreach

Funksystem: Garret T-19G

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Aggressor Type 5

Übersicht

Bei dem Annihilator mit vier der grössten Autokanonen handelt es sich vermutlich um ein Einzelstück. Er steht beim berühmt-berüchtigten Zeta-Bataillon im Dienst. Nach Aussage von Wolfs Dragonern geht dieser Mech auf eine Wette zweier Dragoner-Techs zurück, ob es möglich sei vier! Autokanonen der 20er Klasse in einen Mech einzubauen. Zufällig bekam ein Mechkrieger des Bataillons dies mit, als bei seinem Annihilator nach schweren Gefechtsschäden eine Generalüberholung anstand. Er bestand darauf, das sein Mech auf diese Konfiguration umgebaut wurde.

Möglichkeiten

Die DragonerTechs machten sich an die Arbeit.

Bald zeigte sich, das ein grösserer Reaktor, aus der neuen Marauder II-Serie, mit mehr internen Wärmetauschern eingebaut werden musste. Dabei stellte man das Wärmetauschersystem gleich auf Doppeltechnologie um. Der extraleichte Reaktor bringt auch eine Geschwindigkeitserhöhung um 33%. Die Autokanonen stammen aus einem Beutewaffenpool der Dragoner, nur so ist zu erklären das jede von einem anderen Hersteller ist. Die mittelschweren Laser wurden entfernt um Platz und Gewicht für die schweren Autokanonen zu schaffen. Auch wurde die Panzerung an den Beinen verstärkt, da nur dort und im Kopf die Munitionskammern eingebaut werden konnten.

Bemerkenswerte Mechs und Mechkrieger

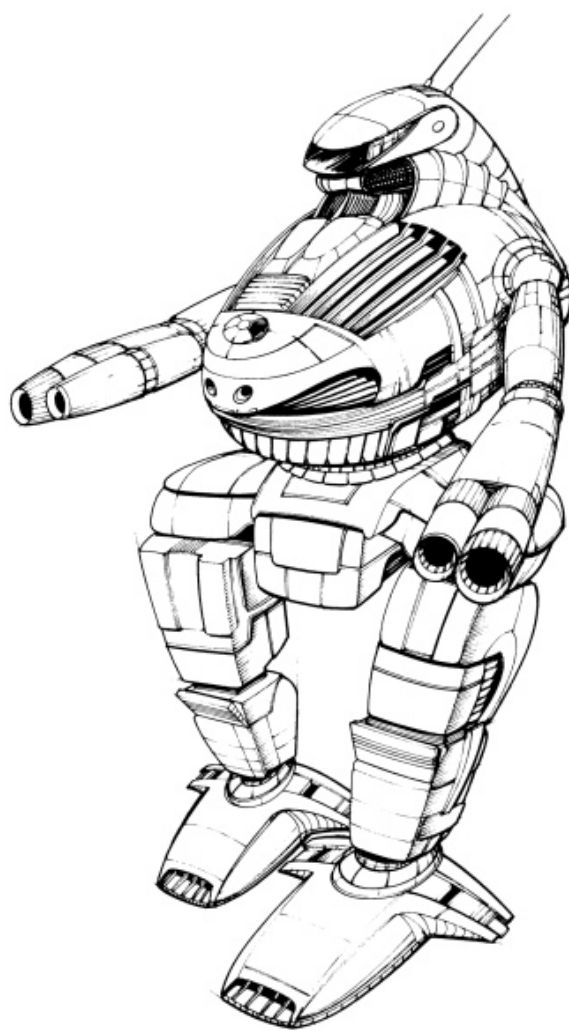
Heinrich Müller ist der Pilot dieses Annihilators.

Er ist einer der Waisen, welche die Dragoner nach dem 4.Nachfolgekrieg adoptierten und stammt ursprünglich aus dem Lyranischen Commonwealth.

Direkt nach Ende seiner Ausbildung bei den Dragoner gelang es ihm einen Platz beim Zeta Bataillon zubekommen. Mit seinen fast zwanzig Dienstjahren gehört er inzwischen zum Urgestein des Bataillons.

Einsatz

Trotz seiner offensichtlichen konstruktiven Mängeln befindet sich dieser Annihilator seit über 10 Jahren im Einsatz bei den Dragonern. Er und sein Pilot haben bis jetzt jedes Gefecht überlebt.



**Typ: Officer Mk. II UtilityMech**

Einsatzgebiet: Polizeimech

Erstes Baujahr: 3025

Masse: 6 Tonnen

Rumpf: Vandelay Typ 23-O

Antrieb: Martinson 45 ICE

Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: 0 Meter

Panzerung: ProTec Mk. XI Spezial

Bewaffnung:

1 Vulcan Wasserwerfer

1 leichtes ScatterGun-Maschinengewehr

1 Bical KSR-Lafette

Hersteller: Vandelay Mechanics

Hauptherstellungsort: Tawas

Funksystem: Basix 100

Ortungs-/Zielerfassungssystem: BlazeFire Sightlock

Material schützt den Piloten an Bord zuverlässig vor Steinen, Molotov-Cocktails und auch den nicht ganz so harmlosen Waffen Aufständischer.

Ein aus einem großen Tank gespeister Wasserwerfer, der auch über einen Adapter an eventuell vorhandene Hydranten angeschlossen werden kann, stellt die Hauptwaffe des Officers dar; unterstützt von einem leichten Maschinengewehr, welches mit solch unterschiedlichen Munitionsarten wie Gel- oder auch Gummigeschossen bestückt werden kann. Die Waffe mit der größten Reichweite an Bord des Officers ist jedoch zweifelsohne der KSR-Werfer, welcher meist Raketen mit Tränengas an Bord verfeuert.

Anmerkung der Redaktion:

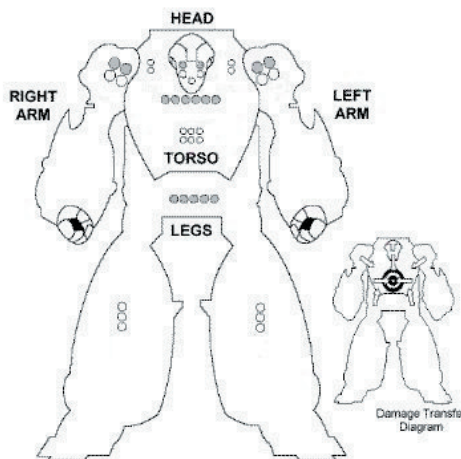
Der Officer wurde mit den Regeln für Lite-Mechs erstellt, welche man auf www.mechforce.de downloaden kann.

Übersicht:

Der Officer ist einer der bekanntesten UtilityMechs der in der Inneren Sphäre von Polizei und - leicht abgewandelt - Feuerwehr eingesetzt wird. Vandelay Mechanics entwickelte das Original 3025 für den Dienst in Tawas planetaren Ordnungskräften, ein modifiziertes Modell zur Brandbekämpfung stand nur drei Jahre zur Verfügung. Bereits zwei Jahre später, im Jahre 3030, wurde der Officer in vielen Teilen der Inneren Sphäre in Lizenz gefertigt und eingesetzt. 3035 stellte Vandelay die hochgelobte Mk II-Version vor, welche unter anderem verbesserte Kontrollen und stärkere Aktivatoren und Myomermuskeln als das Original aufweist.

Möglichkeiten:

Das Basismodell ist für Einsätze bei Demonstrationen konzipiert. Zur Beseitigung von Barrikaden besitzt er zwei voll modellierte dreifingrige Hände und eine mittelstarke Panzerung aus feuerfesten

Type: Officer Tons: 6 Battle Value: 81MP Walking: 3 MP Running: 5 Gunnery/Pilot: /

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

Weapon	Location	Damage	Min.	S / M / L	Ammo
Water Thrower	RA	-	-		20
LMG	Torso	1**	-		20
SRM1	Torso	2/M**	-		8

* 2D6 "Damage" against unarmored infantry, ** uses normally non-lethal payload.

Die Roll (2D6)	Hit Location	1. Hit	2. Hit	3. Hit
2, 12	Head	☐ +1 To-Hit	☐ +2 To-Hit, No more attacks at long range	
4	Right Arm	☐ +1 To-Hit Arm-Mounted Weapons	☐ Arm Destroyed	
5, 9	Legs	☐ +1 MP Walking	☐ Original MP halved	☐ Lite Immoblie
6, 8	Torso	☐ *	☐ *	☐ Lite Destroyed
10	Left Arm	☐ +1 To-Hit Arm-Mounted Weapons	☐ Arm Destroyed	

Note: Grey filled boxes indicate a pilot hit.

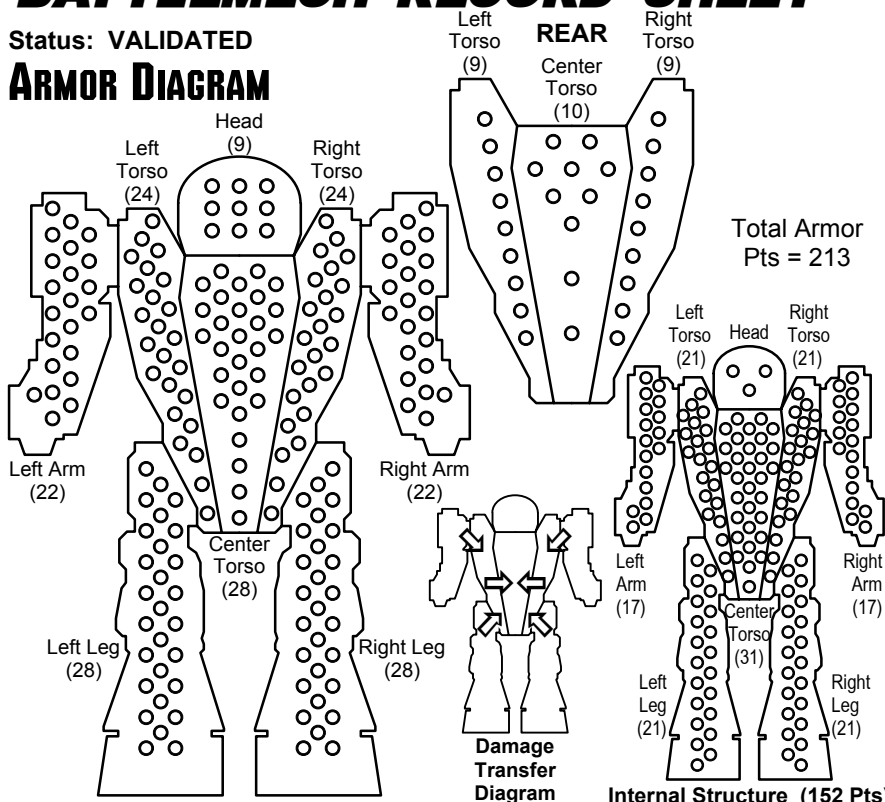
* Roll 1D6: 1-4 weapon destroyed (defending players choice), 5-6 no effect

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Annihilator ANH-4AC20**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3**

Running: **5**

Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped 'Mech

Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Autocannon/20	RA	7	20	-	3	6	9
1	Autocannon/20	LA	7	20	-	3	6	9
1	Autocannon/20	RT	7	20	-	3	6	9
1	Autocannon/20	LT	7	20	-	3	6	9

Ammo Type: Autocannon/20
Rounds: 25
BV: 100

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: **(28)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Autocannon/20 #2
- Autocannon/20 #2
- Autocannon/20 #2
- Autocannon/20 #2
- Autocannon/20 #2
- Autocannon/20 #2
- Autocannon/20 #2
- Autocannon/20 #2
- Autocannon/20 #2

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ammo (AC/20) 5
- Ammo (AC/20) 5

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ammo (AC/20) 5
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Autocannon/20 (Cont)
- Autocannon/20 (Cont)#2

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.265**
Weapon Value: **1.737 / 1.737**
Cost, C-Bills: **22.250.000**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20
- Autocannon/20

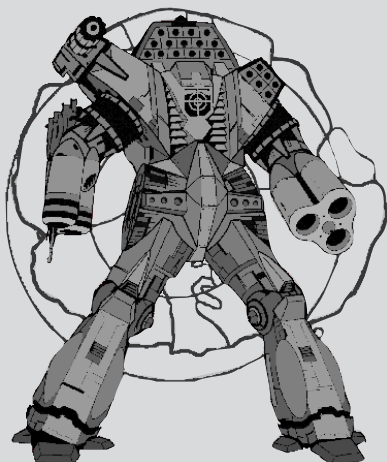
Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ammo (AC/20) 5
- Ammo (AC/20) 5

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	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Points

WIZKIDSGAMES



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 24 € zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 6 €. 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)