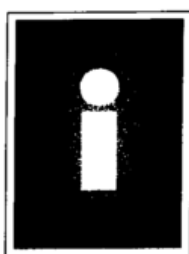


MECHKRIEGER

DAS BATTLETECH-ROLLENSPIEL

FANTASY PRODUCTIONS



INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	4	ERSCHAFFEN EINER MECHEINHEIT	67
Der Einsatz dieses Buches	5	Grundschrirte	67
Integration von BattleTech	5	Typische Aufträge	71
SPIELTECHNIK	8	Söldnereinheiten	73
Fertigkeitswurf	8	Zufallsbegegnungen & Ereignisse	75
Glück	9	Einsatz der Begegnungstabellen	75
CHARAKTERE	10	Ermittlung der gegnerischen Kräfte	75
Charakterkomponenten	10	Allgemeine Begegnungsbeschreibungen	75
Das Erschaffen eines Charakters	11	Beschreibung von Schlachtfeldbegegnungen	77
Charakterkonstruktion	11	Wichtige Ereignisse	78
Das Charakterkonzept	12	HINTERGRUND	82
Prioritäten setzen	12	Geschichte des von Menschen	
Attributspunkte kaufen	12	besiedelten Weltraums	82
Vorteile kaufen	14	Vorspiel (2001-2101)	82
Fertigkeiten kaufen	14	Exodus (2102-2313)	83
Abschluß	16	Konsolidierung (2314-2398)	83
Vorteile	17	Das Zeitalter der Kriege (2398-2550)	84
Fertigkeitsbeschreibungen	18	Imperium und Wiedervereinigung (2551-2600)	84
Weiterentwicklung der Charaktere	29	Das Goldene Zeitalter (2601-2750)	85
Vergabe von AP	29	Krise und Bürgerkrieg (2751-2784)	86
Erfahrungspunkte	29	Die Nachfolgekriege (2785-3024)	87
Verbesserung von Fertigkeiten	30	Spielepoche I: 4. Nachfolgekrieg (3025-3030)	88
Verbesserung von Attributen	30	Spielepoche II: Kleinkriege (3031-3048)	89
Zusätzliches Glück	30	Spielepoche III: Clan-Invasion (3049-3052)	90
ARCHETYPEN	31	Spielepoche IV: Zerfall des	
KAMPF	54	Vereinigten Commonwealth (3053+)	91
Gelände	54	DIE NACHFOLGERSTAATEN	92
Zeit	54	Das Vereinigte Commonwealth	92
Ermittlung der Initiative	54	Lyranisches Commonwealth/Lyranische Allianz	92
Mögliche Aktionen	54	Persönlichkeiten	93
Aktionen ausführen	54	Wichtige Welten	94
Bewegung	55	Militäreinheiten	94
Schuß- und Wurfwareneinsatz	56	Vereinigte Sonnen/	
Schuß- und Wurfattacken	56	Vereinigtes Commonwealth	96
Nahkampfattacken	56	Persönlichkeiten	96
Explosivwaffen	57	Wichtige Welten	97
SCHADEN UND HEILUNG	58	Militäreinheiten	98
Trefferzonenermittlung	58	Draconis-Kombinat	99
Schadensermittlung	58	Persönlichkeiten	100
Notieren des Schadens	58	Wichtige Welten	101
Schadensauswirkungen	59	Militäreinheiten	101
Detaillierte Schadensbeschreibungen	59	Liga Freier Welten	103
Heilung und Genesung	60	Persönlichkeiten	104
SPIELVERLAUF	62	Wichtige Welten	104
Die Rolle des Spielers	62	Militäreinheiten	104
Die Leitung eines Abenteuers	62	Konföderation Capella	106
Die Vorbereitung eines Abenteuers	64	Persönlichkeiten	107
Abenteurerquellen	65	Wichtige Welten	108
Die Kampagne	66	Militäreinheiten	108
KLEINSTAATEN	109	Freie Republik Tikonov	109
Freie Republik Tikonov	109	St. Ives-Pakt	109
St. Ives-Pakt	109	Herzogtum Andurien	110
Herzogtum Andurien	110	Freie Republik Rasalhaag	111
Freie Republik Rasalhaag	111	DIE PERIPHERIE	112

Geschichte bis 2785	112
Die moderne Peripherie: 2785 bis heute	113
Verbindungen zur Inneren Sphäre	114
Die Banditenkönigreiche	114
Außenweltallianz	116
Magistrat Canopus	117
Tauruskonkordat	118
COMSTAR/BLAKES WORT	120
DIE CLANS	123
WIRTSCHAFT	125
Währungen	125
Handelskartelle	126
ADEL UND TITEL	127
Ursprünge	127
Rangsystem	127
Landbesitz	130
Haushaltspersonal	131
RAUMFAHRT	132
Überlichttechnologie	132
Interplanetare Bewegung	133
AUSRÜSTUNG	134
Techgrad und Verfügbarkeit	134
BattleMechs	134
Medizinische Ausrüstung	140
Techwerkzeuge	141
Lebenserhaltung	143
Spionage- und Überwachungsgeräte	145
Rüstungen	149
Kommunikatoren	150
Sonstige Ausrüstung	150
Handwaffen	151
Handfeuerwaffen	153
Unterstützende Waffen	156
Sonstige Waffen	159
Waffenzubehör	160
AUSRÜSTUNG UND UNIFORMEN	161
TABELLEN	173
CHARAKTERBÖGEN	203

CREDITS MECHKRIEGER - Das Rollenspiel

Design & Development	Originaldesign
Mike Nystul	Jordan Weisman
Lester W. Smith	L. Ross Babcock III
	Walter H. Hunter
Geschichtlicher Hintergrund	Evan Jamieson
Patrick Larkin	William H. Keith Jr.
Jordan Weisman	Patrick Larkin
	Richard K. Meyer
Adel und Titel	Kevin Stein
William H. Keith Jr.	
Spieltests	Redaktion USA
Mike Horn	Donna Ippolito
Karl Kochvar	Sharon Turner Mulvihill
John Longform	
Bryan Nystul	Farbillustrationen
Kevin Wickert	Joel Biske
	David R. Deitrick
Besonderer Dank an	Jeff Laubenstein
Bob Charette	Mike Nielsen
Blaine Pardoe	Steve Venters
Boy Peterson	
Stacy Riekerman	Schwarzweiß-Illustrationen
Mike Stackpole	Tim Bradstreet
Kevin Walsh	Elizabeth Danforth
	Mark Fullerton
CoverArt	Earl Geier
Les Dorscheid	Rick Harris
	Dana Knutson
	Jeff Laubenstein
	Todd F. Marsh
	Jim Nelson
	Steve Venters
	Übersetzung aus dem Amerikanischen
	Reinhold H. Mai
	Redaktion Deutschland
	Dietrich Limper
	Reinhold H. Mai
	Lektorat
	Ralf Hlawatsch
	Sylvia Jettkant
	Satz, Layout & Coverdesign
	Dietrich Limper
	Technische Beratung
	MechForce Germany
	Printed in USA

ISBN 3-89064-924-6

Dieses Buch enthält Teile der folgenden US-Originalpublikationen:
 MechWarrior, MechWarrior II, ComStar, Intelligence Operations Hand-
 book, Bloodright, Technical Readout 2750, Dropships and Jumpships,
 20 Year Update, The Periphery.
 Copyright (C) 1986-1994 by FASA Corporation, Chicago, USA. Copy-
 right der deutschen Ausgabe (C) 1995 by Fantasy Productions, Erkrath.
 Alle Rechte vorbehalten.
 BattleTech, CityTech, 'Mech, BattleMech und MechWarrior sind einge-
 tragene Warenzeichen der FASA Corporation, Chicago, USA.