

**Planet Angell II**  
**Clan Protektorat**  
**Liga Freier Welten**

**24. Juni 3145**

**Geheimes Forschungszentrum auf Angell II**  
**Spina Khanate,**



„Brüder und Schwestern,

ich grüße Euch und freue mich, dass Ihr hier so zahlreich vertreten seid! Lasst mich Euch zuerst darlegen, warum ich ovKhan Petr Kalasa gebeten habe Euch hierher einzubestellen:

Wie Ihr sicherlich wisst, besteht das Clan Protektorat seit weniger als sieben Jahren. Alle Welten, die wir unser Eigen nennen, waren über Jahrhunderte hinweg ein Teil der Inneren Sphäre und der Liga Freier Welten. Es wäre naiv zu glauben, dass man unser Hiersein und unsere Mitgliedschaft in der Liga Freier Welten widerstandslos akzeptieren würde. Für den Moment duldet man uns, aber dies kann sich jederzeit ändern!

Die Kriegerkaste hat daher nach Beratungen mit der Händlerkaste entschieden, dass wir unsere industrielle Basis und insbesondere unseren Touman deutlich vergrößern müssen. Beides ist nur möglich, wenn wir entsprechende Ressourcen aus dem Rest der Liga und auch aus anderen Regionen der Inneren Sphäre gewinnen. Da umfangreiche Besitztests nicht in Frage kommen, haben die Krieger entschieden, zunächst durch Handel die benötigten Ressourcen zu erwerben.

Hierzu benötigen wir ein neues und möglichst universell einsetzbares Rüstungsprodukt, welches wir im Tausch gegen die benötigten Ressourcen handeln können. Eine Integration in unseren eigenen Touman ist ebenfalls angedacht.

Die Kriegerkaste hat entschieden, einen Battlemech in einem mittleren Leistungs- und Preisbereich konstruieren zu lassen und diesen anschließend an die ortsansässigen Machtblöcke zu verkaufen.

Bezüglich der zu verwendenden Technologie hat man sich seitens der Führung unseres Clans noch nicht entschieden. Es soll sich nicht zwangsläufig um einen Battlemech handeln, dessen Komponenten Clanstandards entsprechen. Die Konstruktion eines Battlemechs, der ausschließlich auf Komponenten der Inneren Sphäre basiert, kommt gleichermaßen in Frage.

Brüder und Schwestern, zu genau diesem Zweck seid Ihr hier!

Jeder von Euch wird vier verschiedene Battlemechs unterschiedlicher Technologiestufen und -herkunft entwerfen, die anschließend, so wie es die Sitte der Clans ist, in zufälligen Begegnungen gegeneinander antreten werden.

Der Konstrukteur, dessen Maschinen sich in diesem Wettstreit durchsetzen, wird anschließend die Federführung bei Entwicklung und Konstruktion dieser neuen Maschine innehaben.

Damit ist alles gesagt, frapos?

Bezieht Eure Unterkünfte und macht Euch mit den technischen Möglichkeiten unserer Konstruktionslabore und den zur Verfügung stehenden Technologien vertraut. Die genauen Spezifikationen werden Euch in den nächsten Tagen übermitteln.“



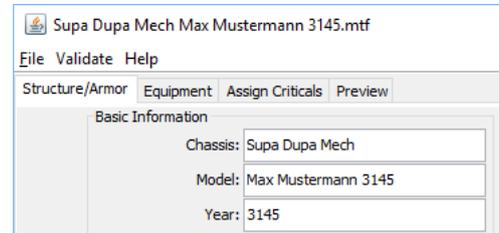
## Konstruktionsprogramm:

Zur Konstruktion der Battlemechs ist MegaMekLab in der Version 0.44.0 zu verwenden:

<https://github.com/MegaMek/megameklab/releases/tag/v0.44.0>

## Allgemeines:

Es sind vier Battlemechs der unten genannten Technologiestufen in einem mittleren Preis- und Leistungsbereich zu konstruieren. Die Tonnage der Battlemechs kann frei zwischen mindestens 20 und maximal 100 Tonnen gewählt werden. Die Konstruktionen dürfen jedoch kein Untergewicht haben. Der Name des Chassis darf jeweils frei gewählt werden. Im Feld ‚Model‘ ist jedoch zwingend Euer echter Name (Vorname und Zuname, kein Callsign!) sowie die Zeitschiene zu erfassen. Beispiel:



## Kosten:

**Alle vier Battlemechs müssen jeweils zwischen 1.600 und 1.775 Punkten nach BV 2.0 kosten.**

**Es zählt die BV-Berechnung aus oben genanntem Konstruktionsprogramm.**

## Technologiestufen:

**Mech 1:** Technologie der Inneren Sphäre, Jahr 3025, Introductory Tech

**Mech 2:** Technologie der Inneren Sphäre, Jahr 3055, Advanced Tech

**Mech 3:** Technologie der Clans, Jahr 3067, Advanced Tech

**Mech 4:** Technologie der Inneren Sphäre, Jahr 3145, Experimental Tech

## Ausgeschlossene Technologien:

Die folgenden Komponenten und/oder Technologien dürfen grundsätzlich nicht verbaut werden:

- Sämtliche Tarntechnologien (Stealth-, Null-, Void-, Chameleon-, [...] -Systeme, Panzerungen usw.) sind von der Verwendung ausgeschlossen.
- Technologien, welche die Initiative beeinflussen, sind von der Verwendung ausgeschlossen.
- Sämtliche Komponenten, die über keinerlei BV verfügen, sind von der Verwendung ausgeschlossen.

## Sondermunition:

Die folgenden Sondermunitionstypen sind bei allen vier zu konstruierenden Battlemechs erlaubt, sofern die Verwendung der Munition mit der jeweiligen Waffe regelkonform ist. Eine Einschränkung aufgrund der Jahreszahl besteht nicht.

Der Standard-Munitionstyp der jeweiligen Waffe ist immer erlaubt und wird hier nicht extra aufgeführt.

Waffe	Autokanonen	Raketen
Munitionstypen	Cluster	Inferno-SRM
	Slug	Tandem-Charge-SRM
	Armor-Piercing	Artemis-capable SRM und LRM
	Precision	Narc-capable SRM und LRM
	Flechette	Fragmentation SRM und LRM
	Tracer	Narc Explosive Pod
	Incendiary	iNarc ECM Pod
		iNarc Explosive Pod
	iNarc Haywire Pod	

# Battlemech-Spezifikationen:

## Mech 1: Innere Sphäre 3025

- Es wird nur 3025er-Technologie zur Konstruktion des Battlemech verwendet
- Jede Waffe darf maximal 3mal verbaut sein
- Es wird mindestens eine munitionsgestützte Waffe verbaut, die 2 Tonnen oder mehr wiegt
- Es darf moderne Sondermunition verwendet werden  
(Siehe Liste erlaubter Munitionstypen)

## Mech 2: Innere Sphäre 3055

- Es darf 3055er-Technologie verwendet
- Jede Waffe darf maximal 3mal verbaut sein
- Es darf keine „alte“ Waffe verbaut werden, die es 3025 schon gab  
Ausnahme: Es wird ein modernes „Ergänzungssystem“ (nicht nur Munition) verwendet

### Beispiele:

- Es darf kein Large Laser verwendet werden.  
Stattdessen wäre z. B. ein ER Large Laser möglich.
- Eine normale AC/5 darf nicht verwendet werden, auch wenn z. B. Armor Piercing – Munition eingepackt werden soll. Es fehlt das „Ergänzungssystem“.
- Eine LRM darf nur dann verbaut werden, wenn diese ein Artemis IV-System erhält. SRMs sind analog zu behandeln.

Die „Grauzone“, aber erlaubt:

Ihr dürft sowohl LRM-, als auch SRM-Werfer ohne Artemis IV verwenden, wenn Ihr ein Narc-System einbaut, welches über mindestens 1t Homing-Pods als Munition verfügt und die LRM- / SRM-Werfer ausschließlich mit Narc-Munition ausgestattet werden.

## Mech 3: Clan 3067

- Jede Waffe darf maximal 3mal verbaut sein
- Keine weiteren Einschränkungen! (Aber denkt an den BV! 😊)

## Mech 4: Innere Sphäre 3145

- Es darf 3145er-Technologie verwendet
- Jede Waffe darf maximal 3mal verbaut sein
- Es darf keine „alte“ Waffe verbaut werden, die es 3025 schon gab  
Ausnahme: Es wird ein modernes „Ergänzungssystem“ (nicht nur Munition) verwendet

## Abgabe:

Einzureichen sind die Konstruktionen, bis zum 25.10.2019 an: konstruktion@phoenixguard.de