

MechForce Mech: Nightwatch NTW-1X (2002)

Eine kleine Episode.....

„Eine Söldner Lanze aus leichten und mittelschweren Mechs marschiert durch eine von Felsbrocken übersäte Schlucht. Ein Spector, der sich vorsichtig von einer Deckung zur nächsten bewegt, führt die Lanze an. Hinter ihm befinden sich ein Enfield, ein Starslayer, sowie ein Falcon Hawk der den hinteren Bereich sichert. Das sind alles für Söldner recht moderne Maschinen und trotzdem sind sie sehr langsam unterwegs. Denn hier in diesem Sektor sollen sich Teile der planetaren Miliz befinden, die nach dem Hauptangriff zerstreut wurden. Und nun haben natürlich die Söldner den Auftrag erhalten diese aufzustöbern.“

Das was sie unruhig machen lässt war der Mechtyp den anscheinend die Garnison hier einsetzt. An sich ist der Lineholder kein Übermech, aber die Variante die bei den Hauptkämpfen im Einsatz war, hat für böse Überraschung gesorgt und im Moment kann keiner richtig die Gefahr einschätzen die von einem neuen Typ ausgeht. Seitdem immer mehr neue Maschinen und in immer schnellerer Geschwindigkeit die Frontregimenter erreichen, ist es sowieso schon schwierig genug geworden, aber bei einer Miliz erwartet man dies nicht unbedingt.

Die Lanze erreichte langsam das Ende der Schlucht und die Piloten atmeten auf, das sie die gefährliche Stelle fast passiert hatten, als der Falcon Hawk unter lauten Beschuß zusammenbrach.

Aus einer abgeschirmten Senke kamen die Schüsse in den Rücken des Hawks. Fluchend drehten die Söldner ihre Maschinen, während sie dabei zusahen wie die beiden feindlichen Mechs feuernd aus der Senke auf sie zu bewegten. Der Scanner registrierte die Mechs als Lineholder KW1-LH3.

Die feindlichen Maschinen schossen noch einmal mit allen Waffen, als sie plötzlich ihre Sprungdüsen aktivierten und sich in dem Gewirr der Schlucht absetzten, bevor die Söldner das Feuer erwidern konnten.

"Verdammt" kam es von einem der Söldner der gerade seine Schäden und die der Kameraden begutachtet während er nur noch den fliehenden feindlichen Mechs hinterherschauen konnte "Das können keine LH3 sein. Die haben keine KSR und keine Sprungdüsen. Wir müssen herausbekommen welche Version dies ist." In dem Moment, als der Lanzenführer den Kontakt zum Kompanieführer aufnehmen und den Verlust des Falcon Hawks durchgeben wollte, krächzte es im Funk: "Hier Führer Blau. Der feindliche Mechtyp ist einwandfrei identifiziert. Es handelt sich um eine aufgewertete Version des Lineholders. Klassifiziert als NTW-1X Nightwatch. Es handelt sich um einen hervorragenden Guerilla Mech. Also höchste Vorsicht ist geboten."

"Na toll", kommt es dem Lanzenführer über die Lippen, "das kommt ein wenig zu spät....."

Ein paar Worte zum Nightwatch

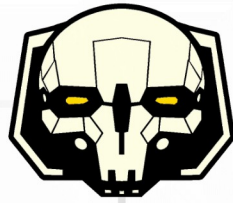
Der Nightwatch ist der Gewinner im MechDesign Kontest der MechForce Germany von 2002. Designer ist Henning Schramm und der Mech wurde zuerst in der Terra Post 15 veröffentlicht.

Der Nightwatch ist der erste reguläre MechForce Mech, der Gültigkeit für alle Aktivitäten innerhalb der MechForce Germany e.V. besitzt.

Als Besonderheit wurde der BattleMech in einer limitierten Auflage von 150 Stück produziert, welche nur für MechForce Mitglieder erhältlich ist.

Verantwortlicher für den Umbau: Markus Kerlin

Produktion: Jens Koopmann und Carsten Fegel



Bilder der Zinnfigur

Technical Readout

Übersicht:

Im Jahre 3062 forderte die Armee der Vereinigten Sonnen mehrere Battlemech-Hersteller auf, Vorschläge für einen neuen mittelschweren Garnisonsmech vorzulegen. Der neue Mechtyp sollte über Kampfkraft verfügen, dabei jedoch auch robust und preisgünstig in Anschaffung und Unterhalt sein.

Aufgrund des Erfolges ihres Lineholder Battlemechs, begann der Hersteller Kressly Warworks nach Möglichkeiten zu suchen, Kampfkraft und Vielseitigkeit ihres bewährten Modells weiter zu erhöhen. Kresslys Ingenieure begannen damit alle verfügbaren Gefechtsberichte über die Leistungen des Lineholders zu analysieren.

Obwohl die Berichte überwiegend positiv ausfielen, wurden doch einige Schwachpunkte aufgedeckt. Das bekannteste Problem lag im Bereich des Kühlsystems. Um die Kühlleistung zu erhöhen und den neuen Mech auch unter ungünstigen planetaren Bedingungen zuverlässig funktionieren zu lassen entschlossen sich die Entwickler Doppelwärmetauscher einzusetzen.

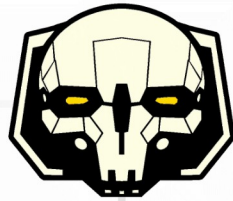
Aufgrund der Nachfrage von Mechpiloten nach einer höheren Manövrierfähigkeit, entschloss man sich ebenfalls den neuen Mech mit Sprungdüsen auszustatten. Hierfür waren jedoch Änderungen der Rumpfkonstruktion und der Einsatz moderner Legierungen notwendig, um den Torso leichter und stabiler zu machen.

Weitere Änderungen betrafen die Raketenlafetten. Die leichten LSR-Lafetten des Lineholders wurden gegen effizientere Blitz-KSR-Lafetten ausgetauscht und vom rechten Arm in den rechten Torso verlegt. Hierdurch wurde die Munitionszuführung vereinfacht. Zusätzlich wurde das Raketenmagazin mit CASE geschützt und die Seitentorsopanzerung verstärkt. Schließlich wurde der rechte Arm mit zwei mittelschweren Lasern und einem Handaktivator ausgestattet. Dieser vergrößert das Einsatzspektrum des neuen Modells in Friedenszeiten. Aufgrund seiner vorgesehenen Rolle als Garnisonsmech und Beschützer der Zivilbevölkerung der Vereinigten Sonnen vor Überfällen, entschlossen sich die Entwickler das neue Modell Nachtwächter (Nightwatch) zu nennen.

Möglichkeiten:

Beim Nightwatch handelt es sich um einen auf dem zuverlässigen und populären Lineholder basierenden Prototypen. Dieser verwendet viele Komponenten des Vorgängermodells, wodurch Versorgung und Reparaturen sehr vereinfacht werden. Da der Nightwatch zum großen Teil Energiewaffen einsetzt, kann er über längere Zeit ohne Nachschub im Feld agieren.

Mit seiner flexiblen Waffenphalanx, hohen Mobilität und zuverlässigen Panzerung kann der Nightwatch fast alle Arten von Bodenzielen angreifen und unter schweres Feuer nehmen. Zur Luftabwehr ist er jedoch nicht



geeignet. Der Nightwatch verlässt sich nicht auf ein einzelnes, primäres Waffensystem, sondern setzt statt dessen auf eine Waffenphalanx unterschiedlicher Offensivsysteme. Für Schüsse über lange Distanz steht dem Piloten ein schwerer ER Laser zur Verfügung, dieser wird auf kürzere Distanz von zwei mittelschweren Lasern im rechten Arm und zwei Blitz-KSR-Lafetten im rechten Torso unterstützt.

Zusätzliche Feuerkraft für den Nahkampf liefern zwei mittelschwere Impulslaser in den Seitentorsi. Diese Waffen dienen auch der Infanterieabwehr und erlauben es auch unerfahrenen Piloten schwierige Ziele zu treffen.

Da die Waffensysteme über den gesamten Mech verteilt sind, kann selbst die völlige Zerstörung eines Armes oder gar eines Seitentorsos den Mech nicht entwaffnen. Kresslys Verkäufer erklären gerne, das ihr neues Modell die Feuerkraft einer Guillotine mit der Beweglichkeit und Panzerung einer Wolverine und der Wartungsfreundlichkeit eines Lineholders verbindet und dabei weniger als 5,5 Mio. C-Noten kostet.

Varianten:

Einige Kritiker behaupten, die neue Waffenphalanx des Nightwatch habe zu wenig Reichweite. Kressly hat sich daher entschlossen auch eine Variante mit LSR-Bewaffnung anstelle der Blitz-KSR anzubieten. Diese Variante verzichtet auf einen Wärmetauscher.

Außerdem plant Kressly ein Aufrüstsatz anzubieten, der die mittelschweren Laser im rechten Arm durch ER-Modelle ersetzt, sobald diese hinreichend weit verfügbar sind.

Einsatz:

Die ersten Nightwatch-Prototypen haben Kresslys Fabrikanlagen auf Epsilon Eridani kürzlich verlassen und werden in den nächsten Monaten intensiven Feldtest unterzogen. Die Ergebnisse werden mit darüber entscheiden, ob Kressly einen größeren Liefervertrag mit der AVS abschließen kann und in Zukunft zu einem der Hauptlieferanten von Garnisonsmechs der Vereinigten Sonnen aufsteigt.

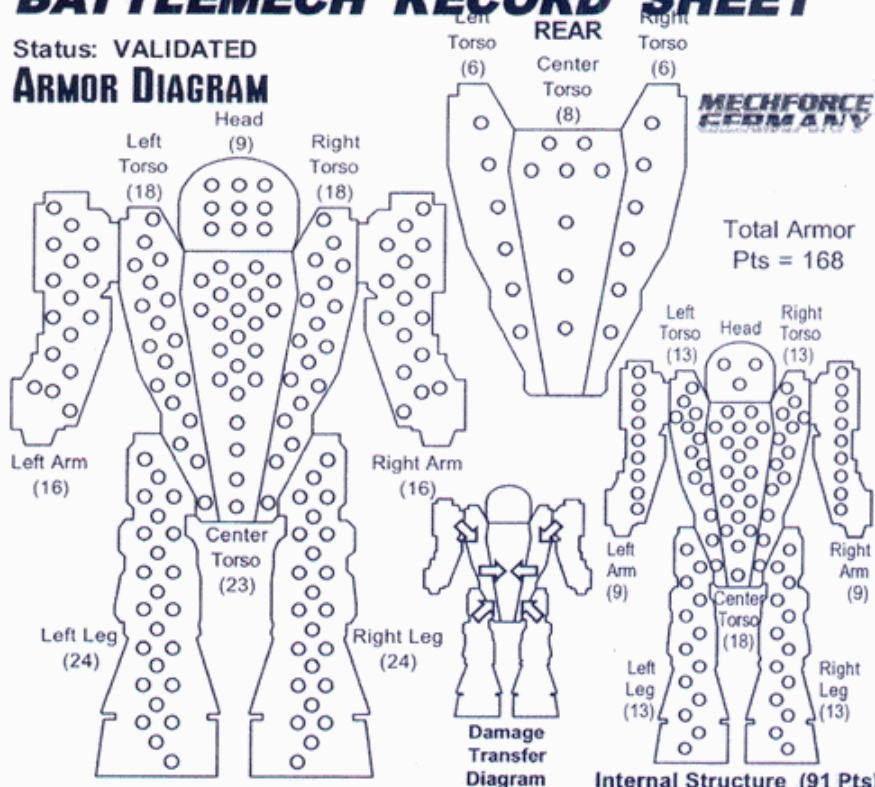
Daten

Typ:	NTW-1X Nightwatch
Einsatzgebiet:	Garnisonsmech
Erstes Baujahr:	3060
Masse:	55t
Rumpf:	Kressly GRF-1A MDX Ver. II
Reaktor:	Magna 250
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	83 km/h
Sprungdüsen:	Rawlings 50
Sprungreichweite:	150m
Panzerung:	Kressly Stoneskin 30N
Bewaffnung:	1 BlazeFire Sweetshot schwerer ER Laser 2 Martel mittelschwere Impuls-Laser 2 Hovertek Blitz-KSR 2 Lafetten 2 Intek mittelschwere Laser
Hersteller:	Kressly Warworks
Hauptherstellungsort:	Epsilon Eridani
Funksystem:	Angst Clear Channel 3
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	RCA Instatrak Mk XII

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**
ARMOR DIAGRAM



Damage Transfer Diagram

Internal Structure (91 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, Lower Arm Actuator
- 4, ER Large Laser
- 5, ER Large Laser
- 6, Roll Again
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Torso

- 1, Medium Pulse Laser
- 2, Jump Jet
- 3, Jump Jet
- 1-3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Endo Steel
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 1-3, Gyro
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4, Fusion Engine
- 5, Jump Jet
- 6, Endo Steel

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

Battle Value: 1.351
Weapon Value: 1.130 / 1.084
Cost, C-Bills: 5.443.186

Right Arm

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

Right Torso

- 1, Medium Pulse Laser
- 2, Streak SRM 2
- 3, Streak SRM 2
- 1-3, Ammo (Streak 2) 50
- 4, Roll Again
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink
- 1, Double Heat Sink
- 2, Jump Jet
- 3, Jump Jet
- 4, CASE
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

'MECH DATA

Type: **Nightwatch NTW-1X**

Mass: **55 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5** Inner Sphere
Running: **8** Biped 'Mech
Jumping: **5** Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)
Qty Type Loc Ht Dm Min Sht Med Lng

2	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	ER Large Laser	LA	12	8	-	7	14	19
1	Medium Pulse Laser	RT	4	6	-	2	4	6
2	Streak SRM 2	RT	2	2/hit	-	3	6	9
1	Medium Pulse Laser	LT	4	6	-	2	4	6

Ammo Type: Rounds: BV:
Streak SRM 2 50 8

Total Heat Sinks: **12 Double (24)**

oooooooooooo oo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(30)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

HEAT SCALE

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

WizKids