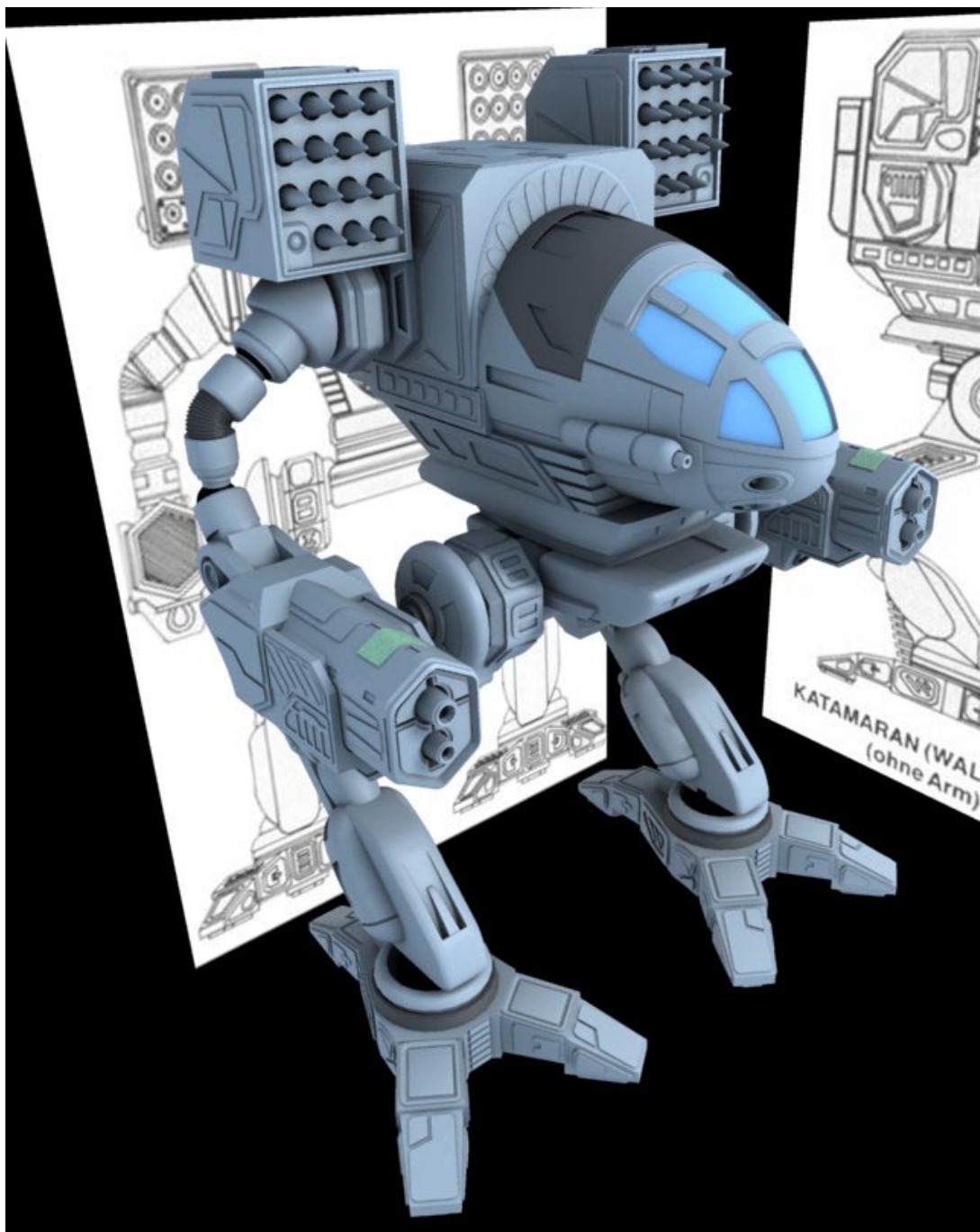


Ausgabe 17
Verkaufspreis 2,50 EUR

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo BattleTech - Fans!

Ihr haltet die zweite Ausgabe der Terra Post für dieses Jahr in den Händen. Warum so spät - fragt sich sicher der eine oder andere. Da gibt es ein paar Gründe, bsp. mussten die neuen Chapterfightregeln mit hinein und die haben leider etwas länger gedauert. Der wichtigste Grund ist jedoch leider auch wieder der häufigste - mir fehlt das Material. Ich schaffe es einfach ohne eure Mithilfe nicht, neben meinem Beruf noch 40+ Seiten Terra Post mit qualitativ gutem Inhalt zu erstellen. Es fehlen die Artikel, die Mitarbeit im Verein ist bis auf wenige Ausnahmen (Wolfgang Rudolph und der AK Technik & Design mit seinen klasse ausgearbeiteten Mechs sei hier einmal lobend hervorgehoben) nahezu null. Schade eigentlich, ich hatte angenommen, dass mein letzter Appell irgendwie Wirkung zeigen würde.

Auch deswegen ist es mir ein wichtiges Anliegen an dieser Stelle noch einmal darauf hinzuweisen, dass ich einen Nachfolger für die Stelle des Herausgebers der Terra Post suche. Ich bin gerne bereit, beratend und mit Inhalt zur Seite zu stehen und Hilfe bei der Einarbeitung zu geben. Meldet euch also bitte, wenn Interesse besteht, bei mir und wir schauen, wie das Projekt Vereinszeitschrift weiterlaufen kann. Ich fände es auf jeden Fall sehr schade, wenn diese Ära, die eigentlich mit der "Life Support", der Zeitschrift der ersten MFG begonnen hat, auf diese Weise zu Ende gehen sollte.

Und noch eine negative Schlagzeile hat meinen Optimismus etwas gebremst: Die Jahreshauptversammlung dieses Jahr. Wir vom Vorstand sind es ja mittlerweile gewohnt, dass das Interesse eher gering ausfällt. Allerdings schoss dieses Jahr den Vogel ab. Es waren sage und schreibe null (ja, 0, keine, nix, nada) Mitglieder erschienen. Da bekommt man schon ernsthafte Zweifel, ob man überhaupt weitermachen soll.

Wir können nicht auf eure Wünsche reagieren, wenn wir sie nicht vorgetragen bekommen. Es ist euer Verein, der Vorstand soll nur eine oberste Instanz zur Koordination darstellen. Die MechForce war schon immer eine Organisation von Spielern für Spieler und ich denke, nein hoffe, dass dieser Gedanke noch immer Bestand hat.

Ich kann hier nicht für den gesamten Vorstand sprechen, aber ich werde mich dadurch nicht von meinem Hobby, das mich schon mehr als ein Jahrzehnt begleitet, abbringen lassen. Beweist mir, dass die BattleTech-Gemeinschaft noch immer existiert. Zeigt uns, dass ihr ehrliches Interesse an der Institution MechForce - immerhin die letzte weltweit - habt. Lasst uns weiterhin Flagge zeigen, Gelegenheit habt ihr auf jeden Fall mit dem dieser Ausgabe beiliegenden Pin.

Christian Waidner

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



Inhaltsverzeichnis

Interna		Fiction	
Vorwort	3	FanArt	36
Impressum	4		
Vereinsadressen	5	Szenarien	
Vereinsnews	6	Liao gegen FedSuns	16
Adressen der Akademien	8	Dungeon Keeper	18
Akademieabsolventen	9		
Spielcenter der MechForce	10	Mechs	
Chapterliste	31	Firestorm	37
Chapterrangliste	35	Enigma	38
Mitgliedsantrag	43	Sheet Cygnus	40
		Sheet Enigma	41
News & Reviews		Sheet Firestorm	42
Newsticker	6		
MW4 Kurzrezi	12		
MWDA Sheets für Classic BT	13		
Rezension Grundbox	14		
Regeln			
Chapterfightregeln	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 Rezi - Michael Wandrei

Rezension MWDA Sheets - Michael Brockhaus

Rezension Grundbox - Michael Wuttke

Szenarien - Henning Schramm

Enigma - Gerd Röling

Firestorm - Reinhard Auer

© 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.
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Vereinsadressen

Vorsitzender:

Der Vorsitzende ist Repräsentant des Vereins nach außen, vor allem gegenüber den offiziellen Rechteinhabern wie Wizkids oder FanPro. Weiterhin obliegt ihm die Kontrolle des Restvorstandes sowie der Arbeitskreise mit direkter Außenwirkung (Homepage und Terra Post)

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

Mitgliederbetreuer:

Der Mitgliederbetreuer ist für Kontakte zu den Mitgliedern innerhalb des Vereins zuständig. Dazu gehört die Führung der Mitgliederdatenbank und auch z.B. das zuteilen neuer Mechs. Wenn ihr Fragen zur Mitgliedschaft habt, wendet euch zuerst einmal an ihn. Weiterhin leitet er die AKs Chapter & Ranking und Mechdesign

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

Geschäftsführer:

Der Geschäftsführer ist für alle Geldflüsse innerhalb des Vereins zuständig. Beispielsweise kontrolliert er den Eingang der Mitgliedsbeiträge, den Versand der Ausweise oder die Ausgaben für Projekte.

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

Projektleiter:

Der Projektleiter ist für den Spielbetrieb in der MechForce zuständig. Er kann beispielsweise neue Spielkonzepte erarbeiten und den Mitgliedern präsentieren. Auch Cons und Turniere fallen in sein Aufgabengebiet. Er ist für die AKs Cons & Turniere, Computer und Akademien & Spielcenter zuständig.

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

Öffentlichkeitsarbeit:

Der Vorstandsposten für Öffentlichkeitsarbeit umfasst alle Außenkontakte, die nicht vom Vorsitzenden abgedeckt werden. Dazu gehören beispielsweise Kontakte zu Spielefirmen oder potenziellen Werbepartnern. Er ist auch für die Erstellung von Werbematerialien wie Poster oder Aufkleber zuständig.

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



Vereinsnews

Jahreshauptversammlung 2003

Wie jedes Jahr ist die MechForce Germany verpflichtet, eine Jahreshauptversammlung zu veranstalten, um damit die Zukunft des Vereines zu bestimmen. Inzwischen ist man als Vorstand schon daran gewöhnt, dass auch so wichtige Entscheidungen wie Besetzung der Vorstandsposten, Gründung und Auslösung von Arbeitskreisen, Planung der Conaktivitäten für das neue Jahr nicht wirklich viele Mitglieder anziehen. Aber dieses Jahr war bisher Rekord: Außer dem Vorstand war in der Tat kein Mitglied anwesend.

Nun gut, wir werden natürlich erst einmal weitermachen, allerdings fragt man sich dann schon irgendwann, warum man die ganze Mühe und Zeit in den Verein investiert. Ihr als Mitglieder seid hiermit aufgerufen, etwas für den Verein und euer Hobby zu tun. Startet Projekte, werdet in den Arbeitskreisen aktiv, interessiert euch für die Arbeit anderer! Überzeugt uns davon, dass wir etwas tun, was euch interessiert und lasst uns auch bei den Formalitäten nicht völlig alleine stehen.

Neue Bilder von Franz Vohwinkel

Exklusiv über unsere Website bieten wir wieder neue Bilder vom Illustrator Franz Vohwinkel an. Ihr kennt ihn als Zeichner vieler BattleTech-Publikationen, bspw. stammen das Titelbild und viele Zeichnungen der neuen Grundbox von ihm. Das Cover des 3067er Technical Readout sowie viele Karten des BattleTech Trading Card Games stammen genau wie das MechForce-Logo aus seiner Feder. Neue signierte Originale stehen für euch auf www.mechforce.de zum Erwerb bereit.

Mitgliederbereich erweitert

Der Mitgliederbereich unserer Homepage wird nach und nach erweitert. Nachdem Ende letzten Jahres mit der Arena der Bereich für das Einzelranking online gegangen ist und diesen Monat die Datenhaltung optimiert wurde (alle Rang-, Haus- und Mechdaten können zusätzlich zu den persönlichen Daten eingesehen werden), arbeiten wir noch an der Integration des MechWarrior-Konzeptes und des Chaptersystems in die Homepage. Schaut doch einmal vorbei und teilt uns auch eure Vorschläge mit.

BattleTech Newsticker

WizKids / FanPro / Heyne

Zur Hammernachricht vom Anfang des Jahres - MechWarrior wird als Film erscheinen - gibt es bisher noch keine weiteren Neuigkeiten. Man darf gespannt sein, was Produzent Dean Devlin aus dem Material machen wird. Als Studio ist Paramount im Gespräch, aber erst einmal abwarten.

Für alle, die des englischen nicht ganz so mächtig sind, legt sich mwda.de ins Zeug und präsentiert nach und nach übersetzte Versionen der Einheitendossiers der MechWarrior: Dark Age Einheiten.

Auch die Classic BattleTech-Fans bekommen mehr offizielle Turniere. Wie auf classicbattletech.com angekündigt wurde werden auch dieses Jahr einige Events von den FanPro Commandeos durchgeführt, die sich direkt auf die Timeline des Universums auswirken werden. Auch prominente Turniere wie Bloodname und Gunslinger werden wieder eingeführt. Also haltet nach Action in eurer Umgebung Ausschau.

Classic BattleTech Miniature Rules - erschienen

Classic BattleTech Record Sheets I - Die MechWarrior: Dark Age Einheiten für CBT - erschienen

MechWarrior Companion - Zusatzregeln für das Rollenspiel - erschienen



Stürme des Schicksals - Roman von Loren Coleman - erschienen
CBT Map Set Compilation - überarbeitete Karten der Map Sets 2-4 - erschienen
MWDA Fraktionenwürfel - verschoben auf August 2003
MWDA Liao Incursion - 2. August 2003
Field Manual: Updates - Bringt alle Field Manuals auf dem aktuellen Stand - Juni 2003
The Ruins of Power - 3. MWDA Roman von Robert Vardeman - erschienen
Field Manual: Mercenaries (rev.) - Überarbeitung des Söldnerbuches - Oktober 2003
Hardware Handbuch 3067 - endlich die Übersetzung - erschienen
BattleTech Grundbox Neuausgabe - die Übersetzung der Grundbox - Ende 2003
Geisterkrieg - Die Übersetzung des ersten MWDA-Romans - November 2003
A guide to covert ops - Geheimdienstoperationen für das RPG - Dezember 2003
Technical Readout: Phoenix - Die Reseen in einem Tech Readout - Juli 2003
Operation Risiko - Roman von Blaine Lee Pardoe - erschienen
Combat Operations - Großkampagnenunterstützung für CBT - August 2003
Finale - Der letzte Classic-Roman - Oktober 2003
Guide to planetology - Planeteninfos für's Rollenspiel - Oktober 2003
Der Kampf beginnt - Übersetzung von A Call to Arms, Roman von Loren Coleman - Frühjahr 2004



Ral Partha / Ironwind Metals

Abgesehen von der üblichen langen Release-Liste, nichts neues (und das klingt auch schon vielversprechend)
www.ralparthaeurope.co.uk
www.ironwindmetals.com
www.lordsofthebattlefield.com

Microsoft

Die Point Release 1 von MechWarrior 4: Mercenaries steht seit geraumer Zeit auch schon auf deutsch zum Download bereit.
Wie auf dropshipcommand zu lesen war, scheint allerdings die Entwicklung von MechWarrior 5 erst einmal eingestellt worden zu sein.
www.microsoft.com

RCW Enterprises

Keine aktuellen Infos zu einem neuen Programm von Rick, die Entscheidung, was als nächstes kommt, ist noch nicht getroffen.
www.heavymetalpro.com

Joyride Studios

Soweit uns bekannt ist, gibt es immer noch keinen deutschen Wiederverkäufer für die MechWarrior-Actionfiguren von Joyride Studios. Fans müssen sich Forestry Mech, Legionnaire, Jupiter und Mad Cat immer noch aus den USA importieren.
www.joyridestudios.com



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.riek@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
Bülówstr. 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

Markus Klebowski
August-Siewert-Ring 18
24148 Kiel
klebo@t-online.de



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

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.rieck@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.

Absolvent	Punkte	neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Stephan Klebowski	60	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Daniel Albrecht	96	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Michael Wandrei	68	Leutnant	Kell Hounds	3028
Thorsten Christiansen	64,5	Leutnant	Kell Hounds	3028
Thorsten Christiansen	56	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Rene Wenzel	61	StarCaptain	Smoke Jaguar	Clan
Carsten Fegel	64	Leutnant	Steiner	3028
Daniel Albrecht	70	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Carsten Fegel	84	Leutnant	Wolf's Dragoons	3058
Alexander Eppler	56	StarCommander	Wolf-in-exile	Clan
Oliver Senkel	64	StarCaptain	Jade Falcon	Clan
Carsten Fegel	51	StarCaptain	Ghost Bear	Clan
Daniel Albrecht	75	StarCaptain	Jade Falcon	Clan
Michael Rehfeldt	64	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Thorsten Christiansen	87	StarCaptain	Jade Falcon	Clan
Lars Lange	94	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Malte Tombers	63	Leutnant	Wolf's Dragoons	3058



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

Gandolph/Kiel

Schloßstr. 16 - 18
24103 Kiel
Homepage: www.gandolph.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 Schöling
Neckarstr. 10
58097 Hagen
Tel.: 0177/5787175
email: schoelling@operamail.com

WTB von 1861

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

Programm: Regelmäßig wird hier
BattleTech und andere Strategiespiele
veranstaltet. Gespielt wird fast jeden
Montag ab 19:15 bis open end (vorher
anrufen ob jemand da ist , Volker
Simon oder Jens Koopmann).
Anmerkung : Der WTB ist ein Verein
und erfordert eine Mitgliedschaft
bei regelmäßiger Nutzung der
Räumlichkeiten. Aber man muß nicht
sofort Mitglied werden , erstmal ist
jeder neuer Spieler Gast und kann
durch persönlichen Kontakt später sich
entscheiden, ob er die Leistungen des
Vereins weiter in Anspruch nehmen
möchte.

Kontaktpersonen:
Volker Simon oder Jens Koopmann
Telefon: siehe oben

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschrieben)

Karlsstrasse 43 (Innenhof)
80333 München

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

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

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
oder:

Merlin's Spiel und Freizeit II

Spritzengasse 4
55116 Mainz

Programm: jeden Mittwoch ab 17.30
Uhr MechWarrior Evening mit
Szenarioclub, Turnieren oder Just-For-Fun-Games.

Kontakt: Christian Waidner
email: cwaidner@mechforce.de

MechWarrior 4: Mercenaries - Kurzrezi

SPOILER -- BITTE NICHT WEITERLESEN
WENN DU DEINE SPANNUNG ERHALTEN
WILLST

Bei Mechwarrior Mercenaries kommandiert der Spieler eine Kompanie Söldner, welche entweder von den KELL HOUNDS, den NORTHWIND HIGHLANDERS, der GRAY DEATH LEGION oder den WOLF'S DRAGONERN gesponsort wird. Am Anfang bezieht man noch keine wirkliche Seite im Bürgerkrieg des Federated Commonwealth, doch die Wahl der Missionen des Spielers und auch die Wahl der Söldner Einheit die einen sponsort, legen im Grunde schon den Weg fest.

Als Kell Hound ist es eigentlich klar das man nicht auf Katherine Steiner-Davions Seite in den Krieg eingreifen wird, als Gray Death Legionär, welche nach dem Tod so vieler auf Hesperus von Daniel Brewer geführt werden (im Spiel) wird der Spieler durch eine persönliche Nachricht schnell gegen Victor aufgewiegelt.

Man kämpft auf verschiedenen Welten, Eaton, Haloran, Wernke, New Exford, Styx, Hesperus, Tharkad, New Avalon sogar auf Solaris

wobei man einige Welten aber nur durch die Wahl seiner Loyalitäten im Krieg sieht. So ist zum Beispiel Tharkad den Victor treuen vorenthalten und New Avalon den Steinertreuen.

Solaris ist ein netter Bonus in diesem Spiel, man kann sich hier bis zum Grand Champion hochdienen, immer mit einem nervenden Kommentar von Duncan Fisher und sich in Off Season Matches weiteres Geld verdienen. Leider gibt es nur drei der 5 Arenen, das Kolloseum, den Dschungel, und die Fabrik. Boreal Reach und Ishiyama sind leider nicht Teil des Spiels.

Auch an Technik wird nicht gespart, neue Chassis

und Waffen, ein freier Markt sind weitere Teile dieses Spiels, auf dem Markt kann man Waffen und Chassis kaufen und verkaufen und Piloten heuern und feuern.

Zu den neuen Mechs gehören: Fafnir, Wolfhound, Floh, Hellhound, Templar, Hauptmann, Victor, Gladiator und aus MW3 wieder der Sunder, ausserdem auch wieder der Owens u.a.

zu den neuen Waffen: Heavy Gauss, StreakMRM, XPulse Laser, Rotary AKs

und das letzte Feature .. 7 Zusätzliche Krieger in 2 Lanzen anstatt der bisher nur 3 in einer Lanze erhältlichen.

MW4 Mercs lohnt sich und ist mehr als nur abendfüllend.



Classic Battletech Recordsheets – Mechwarrior Dark Age

Mein erster Eindruck: Mann, sind die dünn - und dafür dann 25 EUR? Ziemlich wenig Value for Money...

Danach ein wenig durchgeblättert:

Bei der Battle - Armor ist nett, dass die Leute auch an uns Rollenspieler gedacht haben, und die Regeln für MW3 (beziehungsweise jetzt ja das „Classic Battletech Roleplaying Game“) beigelegt haben. Ein wenig verwirrt hat mich zuerst die Clan Battle Armor, aber ein Blick auf das Erscheinungsjahr der Panzerung zeigt, dass das nicht der normale Elementar - Kampfanzug ist, sondern eine Fortentwicklung.

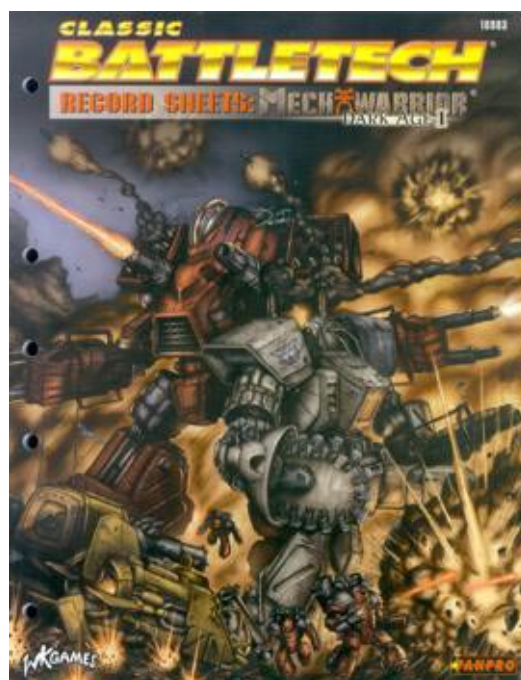
Die Fahrzeuge sind meist grundsolide Designs - keine echte Überraschung allerdings. Mein Favorit ist dabei der JES Tactical Missile Carrier: die SRM-Breitseite erreicht kaum eine andere Classic-Einheit, mal vom SRM-Carrier abgesehen. Aber auch der SM1 Tank Destroyer hat etwas für sich - endlich ein Saladin, der nicht beim ersten Beschuss von hinten auseinander fällt.

Die Zivil-Mechs, inclusive der umgebauten, sind recht nett, auch schon vor der DA-Timeline. Man kann sie prima im Rollenspiel benutzen; sogar schon 3025: Die verbaute Technik ist komplett 3025. Finde ich auch stringent, wenn man von den Voraussetzungen für diese „Mechs ausgeht.

Bei den „echten“ Battlemechs ist mir zuerst aufgefallen, dass es wohl keine Omnis mehr gibt - wenn Mechs wie der Black Hawk oder Koshi schon keine mehr sind. Einige nette Designs sind allerdings dabei; mein Favorit dabei ist der Tundra Wolf - vor allem die II - Variante...

Problematisch wirds bei den Level-3-Kisten: vor allem stört mich da der Zeus - X II: Wer benutzt schon was anderes, wenn er einen 80-Tonner mit 8 Sprungreichweite bekommt? Das dauert ja ewig, bis man einen Mech mit permanent anliegenden 4+ und 232 Punkten Panzerung kaputt hat - trotz XXL - Engine...

Die Improved-Jumpjets rühren mir also ein bisschen sehr an der Spielbalance. LRM-Streak gehen voll ok - das war eh nur eine Frage der Zeit, bis das Streak-Prinzip auch für LRMs Anwendung finden würde. Auch die X-Pulser und die ER-Pulser sind in Ordnung; die Waffen finde ich mit ihren Vor- und



Nachteilen ganz gut ausbalanciert. XXL-Engines sind auch O.k. - ich würde trotz des Gewichtsvorteils um keinen Preis so ein Monster in meinem Mech haben wollen. Reaktivpanzerung hat auch ihre Nachteile, also auch in Ordnung (gibt es eigentlich keinen Mech mit Ablativpanzerung, oder habe ich den übersehen?).

Also: alles in allem finde ich die Mechwarrior – Dark Age Recordsheets zu teuer, vor allem, wenn man mal die MW:DA - Recordsheets gegen die 3025/27er oder 3055/58er hält, die haben mich, wenn ich mich nicht irre, genau das selbe gekostet.

Die Einheiten sind aber alle brauchbar, auch einige sehr gute Designs sind dabei.

Insgesamt: wer die 25 EUR verschmerzen kann, kann zugreifen; die neuen Designs sind sicher eine Bereicherung. Vor allem für Rollenspieler sind die Zivil-Mechs interessant, die Tabletop - Spieler finden diverse neue Fahrzeuge und Mechs.

Rezension - BattleTech Grundbox

Seit kurzen ist eine Battle-Tech-Grundbox im Handel. Zur Zeit leider noch in englisch aber eine Übersetzung wird wahrscheinlich auf bald folgen.

Wie bereits auf dem Karton der 4. Ausgabe zeigt das Bild einen Atlas bei der Arbeit. Neben einen feindlichen Mech wird er noch von Fußtruppen „belästigt“.

Der Packungsinhalt besteht aus:

- 2 schicken roten W6 Würfeln
- 2 Pappbogen mit je 24 Pappaufstellern der bekannten Grundmechs (Commando, Spider, Jenner, Panther, Assassin, Cicada, Clint, Hermes II, Whitworth, Vindicator, Enforcer, Hunchback, Trebuchet, Der-vish, Dragon, Quickdraw, Catapult, Jaegermech, Grasshopper, Awesome, Zeus, Cyclops, Banshee und Atlas)
- 12 Plastikaufsteller (eine Verbesserung zu den Vorgängern aus Gummi diese sind stabiler)
- 1 Heftchen Quick-Start-Rules
- 1 Heft mit den normalen Level 1 Regeln
- 1 Heft über das BattleTech Universum Stand 3067
- 1 Heft mit Mech Record Sheets (XL-Reaktoren, Ultra-Aks usw sucht man vergebens wie gesagt Level 1 Mechs!!)
- 1 Karte der inneren Sphäre stand 3067

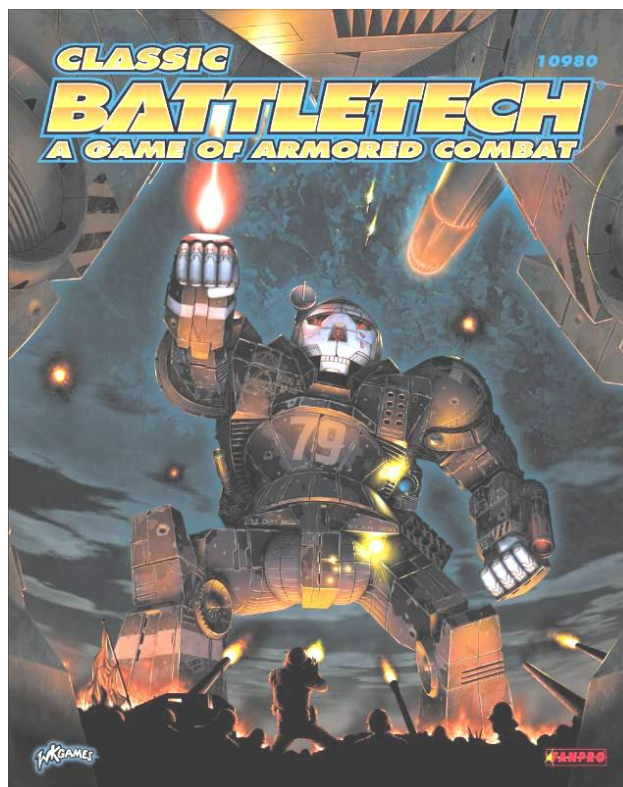
So nun möchte ich etwas in Detail gehen.

Sehr gut hat mir das Heft über das BattleTech Universum gefallen. Statt nur mäßiger Zeichnungen wie der letzten Ausgabe wurden diesmal wirklich sehr gute Computergrafiken verwendet (ich sage nur Franz Vohwinkel).

Neben einer Kurzgeschichte findet man auch eine recht einfach gehaltenen Abriss der Geschichte der innern Sphäre bis 3067. Eine kurze Erklärung der grossen Häuser (mit einem Bild des typischen Mechs in Aktion), was ein MechWarrior ist und aus welchen Teilen sich ein BattleMech besteht. (Wer mal wissen will wie ein Atlas von innen aussieht wird hier fündig). Zum Ende noch eine kurze Beschreibung der Grundmechs.

Auf die Record Sheets werde ich nicht näher eingehen. Ich denke jede weiß wie so ein Sheet aussieht. Im Regelbuch findet man alle nötige um einen eignen Mech zu konstruieren, Taktiken und Einsatz weise und natürlich die Level 1 Regeln.

Das besondere Highlight dürfte aber die Karte der inneren Sphäre sein. Der Stand der Karte ist 3067 und wirklich aktuell. Selbst das Blake Of Word Protektorat ist bereits eingezeichnet (nach zu lesen in Drohendes Verhängnis). Neben der normalen Karte findet man auch noch eine kleinere wo die Verteidigungsdi-kte, Markten, Herzögstümer usw eingezeichnet sind.



Mein Fazit: Die Unterschiede zu der Vorgängerbox sind nicht gewaltig. Abgesehen auf die neue Karte und die erweiterte Geschichte hat sich nicht sehr viel verändert. Zwar wurden die Pappaufsteller und die Grafiken etwas besser aber sonst....

Ich hätte mir gewünscht das die Mechs auf Level 2 aufgerüstet werden und ein Bogen mit den wichtigsten Clanmechs wäre auch nicht zu verachten gewesen.

Ein weitere Punkt ist der Preis. Meine Grundbox hat mit 34,95€ zu buche geschlagen....

Für einen Anfänger geeignet, aber für einen Profi kein Muss.



Neue Mechs braucht das Land!

Ihr wollt neue Mechs, die Ihr ausprobieren könnt - dann haben wir für Euch das richtige. Unser Arbeitskreis Technik und Design erhält viele Zuschriften über neue Mechs. Einige davon haben wir in der Terra Post veröffentlicht. Aber Wolfgang Rudolph hat nun einige zusammengefasst in zwei Record Sheet Bänden.

1301 BattleMech Recordsheet Band 1: Member Mechs

Dieser Band enthält 53 BattleMechs und jeder Designer ist namentlich erwähnt. Also stürzt Euch auf diesen Band. Die erste Auflage ist auf 50 Stück limitiert!

1302 BattleMech Recordsheet Band 2: Nachschub

Der Name ist Programm. Hier bekommt man 38 Mechs, einen VTOL, einen Panzer und zwei Battlearmor. Ein Highlight ist der Rifleman Hybrid. Ein BattleMech aus einem alten Szenario Band Cranston Snord's Irregulars. Dieser BattleMech ist eine Mischung aus einem Rifleman und einem Warhammer. Einer der selten genutzten BattleMechs, die FASA entwickelt hat.

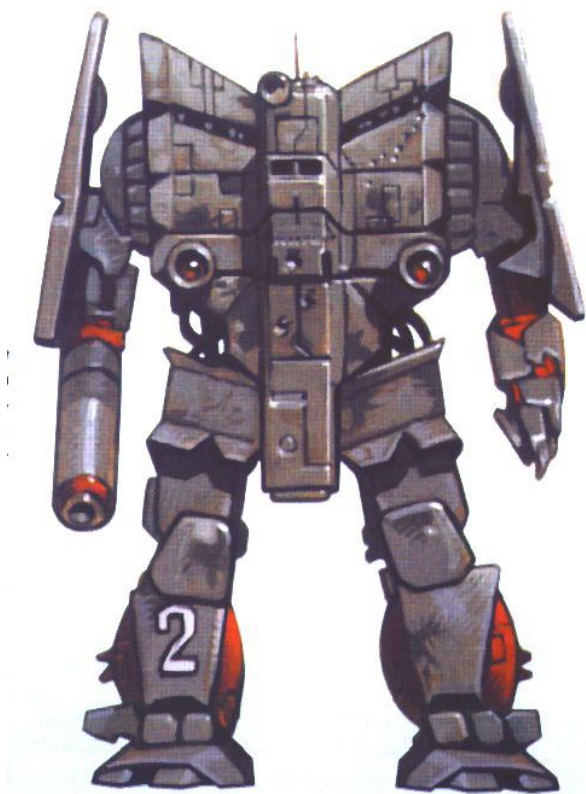
Der Band ist in der ersten Auflage auf 25 Stück limitiert!

Also gleich ran an den PC und über unsere Homepage bestellt!

Als Mitglieder bekommt Ihr die Bände für 5.-- €, statt für 7.-- €!

www.mechforce.de

News - Forum – Projekte – Downloads – Links – und mehr...





Mechwarrior Szenario

Vereinigte Sonnen vs. Konfoederation Capella

(Fest der Spiele, Hamburg-Harburg, 10.11.2002)



Datum: 13.11.3028 (4. Nachfolgekrieg)

Ort: Achernar, Konföderation Capella

Lage: Die Streitkräfte der Vereinigten Sonnen sind während der zweiten Angriffswelle von Operation Ratte auf dem Planeten Archernar gelandet. Zu den Zielen, die nach der Landung möglichst schnell gesichert werden sollen, zählen u.a. auch die Ruinen einer Stadt, die bereits während der vorangegangenen Nachfolgekriege weitgehend zerstört wurde. Dort könnten sich nach Geheimdienstinformationen noch immer Überreste wissenschaftlicher Einrichtungen befinden, die untersucht werden sollen.

Um das Zielgebiet zu besetzen rückt eine mittelschwere Mech-Kompanie der Crucis Lanciers vor. Die Lanciers hatten bei den vorangegangenen Kämpfen auf Tikonov einige Verluste erlitten, die erst kürzlich durch frische Piloten und Mechs ersetzt wurden. Der Einsatz soll nun zeigen, wie gut die Piloten zusammenarbeiten.

Die Lanciers werden jedoch durch unerwarteten Widerstand auf eine harte Probe gestellt. Versprengte capellanische Einheiten nutzen die Ruinen nämlich als Sammelplatz, in der Annahme, daß die angreifenden Davion-Einheiten die Ruinen nicht weiter beachten würden.

Ziele der Parteien:

Beide Seiten sind fest entschlossen das Ruinenfeld unter ihre Kontrolle zu bringen. Die capellanischen Truppen benötigen die Ruinen als Deckung, da sie nicht schnell genug sind um sich zurückzuziehen. Die Lanciers wiederum wollen nicht riskieren zum Gespött ihrer Einheit zu werden, weil sie es nicht geschafft haben ein paar alte Ruinen zu erobern.

Gelände:

Gespielt wird auf folgenden Karten:

City Residential – Rolling Hills #1

City Suburbs – Rolling Hills #2

Alle „light“ und „medium“ Gebäude sind verfallen. Die entsprechenden Hexfelder enthalten nur noch Trümmer (Level 0 rubble).

Aufstellung:

Die capellanischen Einheiten stellen sich vor Spielbeginn auf den beiden Stadt-Karten auf. Dabei ist ein Abstand von 3 Hexfeldern zum Spielfeldrand einzuhalten.

Die Angreifer betreten das Spielfeld in der Bewegungsphase der ersten Runde über den östlichen Rand der „Rolling Hills“-Karten.

Sonderregeln:

Piloten: Es wird nach dem Mechwarrior Konzept der Mechforce Germany gespielt. D.h. alle Spieler, die einen entsprechenden Piloten besitzen, können diesen einsetzen und Punkte sammeln. Mechforce-Mitglieder, die noch keinen MW-Charakter besitzen, können einen erstellen.

Alle Mechs, die nicht durch einen MW-Charakter gesteuert werden, besitzen einen Schützenwert von 4 und einen Pilotenwert von 5 (Angreifer) / 4 (Verteidiger).



Sondermunition: Sondermunition (insbesondere Inferno) steht beiden Seiten nicht zur Verfügung.

Blindgänger: Die Ruinen enthalten immer noch Blindgänger aus früheren Kriegen. Diese können unter Umständen immer noch explodieren. Wenn ein Mech beim Betreten eines Feldes eine Pilotenprobe ablegen muß und hierbei eine 2 fällt, so hat der Mech (zusätzlich zu den üblichen Effekten) auch noch Munitionsreste zur Explosion gebracht. Die Explosion wirkt wie ein konventionelles Minenfeld.

Siegesbedingungen:

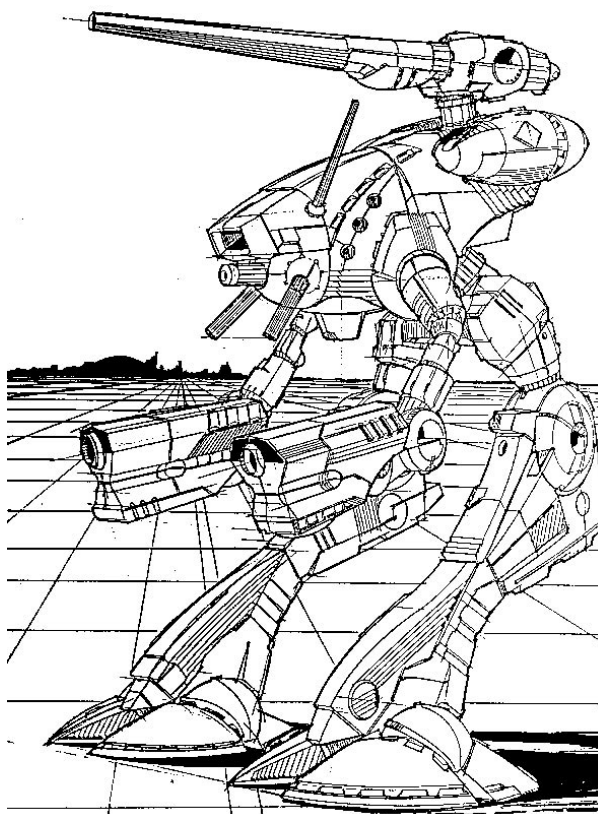
Das Gefecht endet, sobald eine Partei alle Einheiten durch Abschluß oder Rückzug verloren hat.

Angreifer (Davion)

Verteidiger (Liao)

	T	BV
Befehlslanze		
VTR-9B Victor	80	1165
MAD-3D Marauder	75	1136
TDR-5S Thunderbolt	65	1015
CRD-3D Crusader	65	1020
Kampflanze		
GRF-1N Griffin	55	1021
ENF-4R Enforcer	50	895
CN9-A Centurion	50	772
BJ-1 Blackjack	45	795
Aufklärungslanze		
PXH-1D Phoenix Hawk	45	883
ASN-21 Assassin	40	596
FS9-H Firestarter	35	477
JVN-10N Javelin	30	487
Gesamt	635	10262

	T	BV
HGN-733 Highlander	90	1424
STK-3F Stalker	85	1152
CGR-1A5 Charger	80	1132
ON1-K Orion	75	1069
CTF-2X Cataphract	70	1035
GHR-5H Grasshopper	70	1268
CPLT-C1 Catapult	65	1165
VND-1R Vindicator	45	900
Gesamt	580	9145





Szenario - Dungeon Keeper

Situation

Im Verlauf des Angriffs der Jedefalken auf Coventry, geschah das, was die Steiner befürchtet hatten: Ein Angriff auf die Mechfabriken auf Hesperus II.

Jedoch gestaltete sich der Angriff anders als erwartet. Nicht eine große Streitkraft versuchte ein Eroberung, sondern eine kleine Truppe älterer Krieger versuchte mittels dieses Angriffes noch ein letztes Mal Ruhm zu erlangen. Sie nutzten eine sich bietende Gelegenheit und kaperten ein halbmilitärisches Händlerschiff, einen (ehemaligen) Union. Mit einen Trinärstern versuchten sie, die Fabriken zu erreichen.

Die Reise zum Hesperus-Systems gestaltete sich unerwartet einfach. Auch konnten sie durch Nutzung eines Piratensprungpunktes sehr nahe an den Planeten herankommen. Hier aber endete ihr Glück: Ihr Landungsschiff wurde in der Atmosphäre angegriffen und schließlich vernichtet. Von den vorher ausgestiegenen 3 Sternen erreichte nur 2 den Planeten. Ein weiterer Stern konnte kurz vor den unterirdischen Komplex gestellt werden, dem Kommandostern gelang es jedoch unbeschädigt einzudringen. Sie konnten erst kurz vor dem Erreichen der sensiblen Werkhallen durch eine Kompanie gestellt werden.

Die Verteidiger stehen jedoch mit dem Rücken zu Wand, kein Mech darf durchbrechen, sonst droht eine teilweise, evt. sogar großflächige Zerstörung der Anlagen.

Spezialregeln

Die Strassen bilden die Gänge, alle anderen Hexe sind unpassierbar. Höhenlevel bleiben jedoch bestehen. Die Gänge sind asphaltiert. Die Sichtlinie wird logisch bestimmt, d.h. auf Grundlage des Verlaufes der Gänge (Dadurch muss nicht unbedingt eine Sichtlinie zwischen zwei angrenzenden Hexen bestehen). Sprünge sind natürlich verboten (so hoch ist die Decke auch nicht) und Infernos (und Brand-LSR) aufgrund der beengten Verhältnisse auch. Auf Ehrenregeln wird verzichtet.

Aufstellung

Steiner:

Banshee -5S
Marodeur -5S
Starslayer -3C
Zeus -9S
Axman -1N
Enfield -6Q
Berserker -A3
Rakshasa -1A
Hunchback -4MD
Nightstar -9J
BlackHawk KU -Prime
Wolfhound -2

Jadefalken:

Stormcrow B
Timberwolf A
Black Lanner C
Battle Cobra Prime
Warhawk Prime

Beide Parteien ziehen aus ihren Seiten auf die Karten, Seitenausgänge sollen Sackgassen darstellen.





BATTLETECH

Mechforce Germany e.V.
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg

Arbeitskreis Chapter

Version 3.00

Erstellt von Björn Drewes
eMail bdrewes@mechforce.de
Stand 22.06.2003



©1998, 1999, 2000, 2003 Mechforce Germany e.V. Alle Rechte vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Glossar	3
Einleitung	4
1. HausMechs	4
1.1. Zuteilung von HausMechs	4
1.1.1. Zuteilung beim Eintritt in die Mechforce	4
1.1.2. Zuteilung nach der Zerstörung in einem Chapterfight	4
1.1.3. Zuteilung nach einer bestandenen Akademieprüfung	4
1.1.4. Zuteilung eines neuen HausMechs beim Hauswechsel	4
1.1.5. Zuteilung beim Wechsel des Clan Chapters von Front- zu Second-liner, oder umgekehrt	4
1.2. Reparaturen am HausMech	5
1.3. Definition Zerstörung eines Mechs	5
1.4. Definition Mech konnte gerettet werden	5
1.5. Definition Tod eines Mechkrieger	5
1.6. Festhalten der Schäden	5
2. BeuteMechs und Mechpool	5
2.1. Wer ist berechtigt, BeuteMechs zu beanspruchen?	6
2.2. Welche Mechs können als Beute beansprucht werden?	6
2.2.1. Festhalten, welche Mechs Beute sind	6
2.3. Mechpool	6
2.3.1. Streichen eines PoolMechs für einen neuen PoolMech	6
2.3.2. Zerstörter HausMech durch PoolMech ersetzen	6
3. Chapter	6
3.1. Bedingungen zum gründen eines Chapters	6
3.1.1. Gründen eines Chapters	7
3.1.2. Auflösung eines Chapters	7
3.2. Wechsel der Chapterzugehörigkeit	7
3.3. Chapterfights	7
3.3.1. Chapterfight Formular	7
3.4. Kämpfe gegen größere Chapter	8
3.5. Chapterranking	8
3.5.1. Punktevergabe	8
3.5.2. Rangliste	8
3.5.3. Die Zeitschienen	8
3.5.4. Die Bedingungen	9
3.5.5. Die Preise	9
3.6. Bedingungen für den Wechsel zwischen Front- und Second-linern	9
3.7. Pilotenwerte in Chapterfights	9
3.7.1. Pilotenwerte für Inner Sphere Piloten	9
3.7.2. Pilotenwerte für Clan – Front-line Piloten	9
3.7.2. Pilotenwerte für Clan – Second-line Piloten	9



Arbeitskreis Chapter

4. Hauszugehörigkeit	9
4.1. Hauszugehörigkeit beim Eintritt	9
4.2. Wechsel der Hauszugehörigkeit	9
Formular zur Chapterfightbestimmung	10
Chapter Anmeldeformular Inner Sphere	11
Chapter Anmeldeformular Clan	12

Glossar

Begriff	Erläuterung
Akademien	Es gibt für jedes Haus die Möglichkeit, eine Prüfung abzulegen und dadurch einen Rang aufzusteigen. Dadurch erhält man höhere Wahrscheinlichkeiten auf schwerere Mechs.
Chapter	Ein Zusammenschluß von mindestens zwei Mitgliedern der Mechforce, die Kämpfe gegen andere Chapter bestreiten können.
Haus	Hiermit ist eines der Inner Sphere Häuser oder ein Clan gemeint. Es wird der Einfachheit von Haus gesprochen.



Arbeitskreis Chapter

HausMech	Das sind die Mechs, die dem einzelnen Mitglied zugeteilt wurden.
PoolMech	Das sind die Mechs, die sich im Pool eines Chapters befinden.
Hauszugehörigkeit	Hiermit ist dir Zugehörigkeit eines Mitgliedes zu einem Haus, oder Clan, gemeint.

Einleitung

Alle Mitglieder der Mechforce Germany e.V. sind automatisch Mitglieder des Arbeitskreises Chapter. Die im Anmeldeformular angegebenen Häuser, sind für diesen Arbeitskreis bestimmt.

1. HausMechs**1.1. Zuteilung von HausMechs****1.1.1. Zuteilung beim Eintritt in die Mechforce**

Beim Eintritt in die Mechforce bekommt jedes Mitglied auf allen, zu dem Zeitpunkt verfügbaren Zeitschienen, jeweils einen Mech ausgewürfelt, auf der Haus/Clan Tabelle, die er in seinem Anmeldeformular angegeben hat. Dieses wird vom Mitgliedsbetreuer, oder einem von ihm beauftragten, Mitglied, durchgeführt.

1.1.2. Zuteilung nach der Zerstörung in einem Chapterfight

Momentan können HausMechs nur in Chapterfights eingesetzt werden, was sich aber jederzeit auch ändern könnte. Wenn ein Mech in einem Chapterfight zerstört und nicht durch einen PoolMech ersetzt wird, oder der Pilot stirbt, dies wird weiter unten erläutert, bekommt das Mitglied einen HausMech ausgewürfelt, auf der Tabelle des Haus/Clan, dem sein Chapter angehört. Dieses wird vom Mitgliedsbetreuer, oder einem von ihm beauftragten, Mitglied durchgeführt.

Wenn ein Clankrieger mit dem Rang eines Star Commanders einen Mech aus dem Pool aussucht, bekommt er die weitere Variante zugewürfelt.

Wann ist ein Mech zerstört? => siehe 1.3.

Weitere Informationen zu Chapterfights => 3.3.

1.1.3. Zuteilung nach einer bestandenen Akademieprüfung

In der Mechforce gibt es die Möglichkeit, in den Rängen, über eine Akademieprüfung, aufzusteigen. Dieses gib dann eine höhere Wahrscheinlichkeit, auf schwerere und seltenere HausMechs.

Wenn ein Mitglied ein Akademieprüfung, für sein Ursprünglich gewähltem Haus, nicht auf dem Haus seines Chapters, besteht, bekommt er von dem Prüfer einen neuen HausMech ausgewürfelt, wenn es das Mitglied wünscht. Man kann also auch seinen bisherigen Mech behalten.

1.1.4. Zuteilung eines neuen HausMechs beim Hauswechsel

Wenn das Mitglied das Haus wechselt, das ist nur bei einem Beitritt in ein Chapter möglich und dann kann nur das Haus des Chapters übernommen werden, kann sich das Mitglied einen neuen Mech würfeln lassen, um einen, zum Rollenspiel Hintergrund, passenden Mech hat. Dieses wird vom Mitgliedsbetreuer, oder einem von ihm beauftragten, Mitglied, durchgeführt.

1.1.5. Zuteilung beim Wechsel des Clan Chapters von Front- zu Second-liner, oder umgekehrt

Jedes Mitglied ist erst einmal in den Front-line Einheiten seines Clans. Das Chapter, und nicht einzelne Mitglieder, kann entscheiden, zwischen Front- und Second-line zu wechseln. Wenn das geschieht, die Bedingungen findet Ihr weiter unten, bekommen alle Mitglieder des Chapters einen neuen Mech.

Bedingungen zum Wechsel => 3.6.



Arbeitskreis Chapter

1.2. Reparaturen am HausMech

Alle Mechs sind nach einem Chapterfight sofort wieder einsatzbereit. Zerstörte Mechs, die aus dem eigenen Pool ersetzt werden, stehen auch sofort zur Verfügung (siehe auch 2.3.2.). Zerstörte Mechs, die vom Mitgliedsbetreuer ausgewürfelt werden, stehen 4 Wochen nach dem Chapterfight zur Verfügung.

1.3. Definition Zerstörung eines Mechs

Ein Mech gilt als zerstört, wenn einer der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Der Mechkrieger stirbt (siehe 1.5.).
- Die internen Panzerpunkte im Kopf auf 0 reduziert werden
- Die internen Panzerpunkte im Centertorso auf 0 reduziert werden.
- Wenn das Cockpit zerstört wird.
- Der Mech bekommt drei Reaktor Treffer.

1.4. Definition Mech konnte gerettet werden

Ein Mech gilt als gerettet/entkommen, wenn er an einer der Seitenkanten der Karten entkommen kann, von welcher sein Chapter ins Spielfeld eingezogen ist (normalerweise Norden oder Süden des Spielfelds). Sollte ein Mech an einer anderen Seite der Karte hinausziehen, so gilt der Mech als verloren. Wenn der Mech an der Seite der Karte hinauszieht, aus der der Gegner das Spielfeld betrat, so wird der Mech zusätzlich als BeuteMech deklariert.

Dieses kann durch einen Chapterfightvertrag anders geregelt werden und gilt nur, wenn sich die beiden Chapter nicht anders geeinigt haben.

1.5. Definition Tod eines Mechkrieger

Ein Mechkrieger stirbt, wenn eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Der Mechkrieger verliert seine 6 Lebenspunkte.
- Das Cockpit wird zerstört.
- Die internen Panzerpunkte im Kopf werden auf 0 reduziert.
- Die internen Panzerpunkte im Centertorso werden, durch eine Munitionsexplosion, auf 0 reduziert und das Autoejectsystem ausgeschaltet ist.
- Der Reaktor erhält drei Treffer.

Zu beachten ist, wenn das Autoejectsystem eingeschaltet ist und einer der oberen Punkte durch eine Munitionsexplosion auftritt, steigt der Pilot vorher aus.

Der Tod eines Mechkriegers ist auf dem Formular Chapterfightbestimmung festzuhalten, da das Mitglied dadurch einen neuen HausMech bekommt und seinen Akademierang wieder verliert.

1.6. Festhalten der Schäden

Auf jedem Formular zur Chapterfightbestimmung gibt es eine Spalte mit der Überschrift: "Level".

Sollte ein Mech als zerstört gelten, so schreibt bei der Levelbeschreibung einfach "zerstört" auf, damit weiß der Mitgliedsbetreuer, daß ein neuer Mech ausgewürfelt werden muß. Ein zerstörter Mech wird nach einer Dauer von 4 Wochen ersetzt oder kann/muss durch einen PoolMech ersetzt werden. (siehe 2.3.2.)

Da das Formular zur Chapterfightbestimmung von beiden Kontrahenten unterschrieben wird, sollte jeder darauf achten, daß auch beim Gegner der Level korrekt eingetragen wird, so können falsche Beschreibungen vermieden werden.

2. BeuteMechs und Mechpool

Es ist die Möglichkeit gegeben, bei einem Chapterfight BeuteMechs zu bekommen. Auch hierzu sind einige Punkte zu beachten:



Arbeitskreis Chapter

2.1. Wer ist berechtigt, BeuteMechs zu beanspruchen?

Nur der Gewinner eines Chapterfights kann Beute beanspruchen. Bei einem unentschieden kann keine der beiden Seiten Beute Mechs bekommen.

2.2. Welche Mechs können als Beute beansprucht werden?

Der Mech muß vom Verlierer zurückgelassen worden sein. Er kann nicht erbeutet werden, wenn einer der folgenden Punkte zutrifft:

- Die internen Panzerpunkte im Centertorso auf 0 reduziert werden.
- Der Mech bekommt drei Reaktor Treffer.

2.2.1. Festhalten, welche Mechs Beute sind

Auf dem Formular zur Chapterfightbestimmung, wird, beim Verlierer, in der Spalte Beute ein Kreuz gemacht, bei den Mechs, die vom Sieger als Beute beansprucht worden sind.

2.3. Mechpool

Falls ein Mech erbeutet wird, so kann der entsprechende Mech in den Mechpool des Chapters aufgenommen werden. Der Mechpool kann maximal 10 Mechs aufnehmen, daß heißt, wenn ein Chapter neben seinen persönlichen Mechs noch 10 weitere Mechs im Pool untergebracht hat, und nun einen weiteren Mech erbeutet, so kann dieser nur in den Pool aufgenommen werden, wenn ein anderer Mech aus dem Pool entfernt wird. Sollte ein Mech auf diese Weise aus dem Mechpool verschwinden, so steht dieser dem Chapter nicht mehr zur Verfügung.

HausMechs können nicht gewechselt werden, da diese nicht zum Mechpool gezählt werden. Sollte ein PoolMech im Chapterfight zerstört werden, so wird hier allerdings kein Ersatz ausgewürfelt, d.h. er zählt als verloren und gilt aus dem Chapter entfernt.

2.3.1. Streichen eines PoolMechs für einen neuen PoolMech

Hier wird vom dem Sieger, beim Einschicken des Formulars zur Chapterfightbestimmung, das Formular über sein Pool beigelegt, wo er aufführt, welche Mechs aus dem Pool fallen, und welche er neu hinzu nimmt. Es ist der Vordruck zu nehmen, der vom Mitgliedsbetreuer zugesandt wurde.

2.3.2. Zerstörter HausMech durch PoolMech ersetzen

Wenn ein Spieler bei einem Chapterfight seinen HausMech verliert, so besteht die Möglichkeit diesen durch einen PoolMech zu ersetzen. Bis einschließlich dem 5 Mech im Mechpool ist der Ersatz des verlorenen HausMech freiwillig, sprich man hat die Wahl entweder einen PoolMech als Ersatz für seinen HausMech zu nehmen oder einen neuen HausMech vom Mitgliedsbetreuer auswürfeln zu lassen.

Umfasst der Mechpool 6 oder mehr Mechs, so **muss** der im Chapterfight verlorene HausMech durch einen PoolMech ersetzt werden.

Ein PoolMech der einen zerstörten HausMech ersetzt, wird aus dem Mechpoolbestand entfernt und als neuer HausMech des jeweiligen Piloten geführt.

Diese Änderung wird auf dem Formular des Chapterfightprotokolls vermerkt.

3. Chapter

3.1. Bedingungen zum gründen eines Chapters

Um ein Chapter gründen zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Ein neu gegründetes Chapter muß mindestens zwei Mitglieder umfassen.
- Das Chapteranmeldeformular muß vollständig ausgefüllt sein.



Arbeitskreis Chapter

3.1.1. Gründen eines Chapters

Das Chapteranmeldeformular muß einfach an den Mitgliedsbetreuer geschickt werden und nach der Bestätigung des Mitgliedsbetreuers, ist das Chapter dann gegründet.

3.1.2. Auflösung eines Chapters

Ein Chapter kann von den Mitgliedern aufgelöst werden oder es wird automatisch aufgelöst, wenn die Anzahl der Mitglieder unter zwei sinkt.

3.2. Wechsel der Chapterzugehörigkeit

Ein Mitglied kann nur einmal im Jahr (Kalenderjahr) das Chapter wechseln. Es wird nur eine Ausnahme gemacht, wenn die Anzahl der Mitglieder eines Chapters , durch Austritt eines, oder mehrere, Mitglieder unter zwei sinkt.

Der Wechsel muß dem Mitgliedsbetreuer schriftlich mitgeteilt werden.

3.3. Chapterfights

Jedes Chapter kann sogenannte Chapterfights abhalten. Dafür kann es alleine, oder mit einem anderen Chapter zusammen, gegen ein, oder mehrere Chapter antreten.

Bei diesem Chapterfight, können nur die HausMechs und die PoolMechs eingesetzt werden.

Die Chapterfights finden auf einer Zeitschiene statt und es können nur Chapter am Kampf beteiligt sein, die der selben Zeitschiene angehören.

Es gibt in der Mechforce Germany e.V. momentan zwei Zeitschienen, 3031 und 3067. Auf 3031 gibt es nur Inner Sphere Chapter und auf 3067 gibt es Clan und Inner Sphere Chapter.

3.3.1. Chapterfight Formular

Nach einem Chapterfight muß das Formular zur Chapterfightbestimmung komplett und leserlich ausgefüllt werden und innerhalb von einer Woche an den Mitgliedsbetreuer gesendet werden.

Des weiteren muß eine Kopie an den Verwalter der Chapter Rankingliste gesendet werden, wenn das Chapter an der Chapter Rankingliste teilnimmt.

Das Formular ist wie folgt auszufüllen:

Datum des Chapterfights	ist wohl sprechend genug
Chapter 1	das/die Chapter, die gewonnen haben
Chapter 2	das/die Chapter, die verloren haben
Tabelle Sieger:	
MF-Nr.	bei HausMech, die Mitgliedsnummer des Besitzers bei PoolMech, nichts
Name, Vorname	bei HausMechs, der Name des Besitzers bei PoolMechs, Vermerk: „PoolMech“
Mechtyp	der HausMech/PoolMech, der eingesetzt wurde.
Zerstört	ob der Mech zerstört wurde
BattleValue	der Battle Value des Mechs
Pilot Tot	hier ein Kreuz, wenn der Pilot gestorben ist (1.5.)

Tabelle Verlierer (wie Sieger, mit folgender Ausnahme):

Beute hier ein Kreuz, wenn der Mech erbeutet wurde.

Auf den beiden Linien, den Namen des Chapterführers, oder seines Vertreters, in Klargchrift und die Unterschrift.



Arbeitskreis Chapter

Am ende bitte noch ankreuzen, ob nach BattleTech Regeln gespielt wurde, oder nach Duell Regeln (Solaris VII).

Chapter Ranking => siehe 3.5.

3.4. Kämpfe gegen größere Chapter

Falls ein Chapter gegen ein größeres Chapter antreten will, so besteht die Möglichkeit, vom Mitgliedsbetreuer zusätzliche Mechs, speziell für diesen Chapterfight anzufordern. Dies geschieht allerdings nur, wenn ein Chapterfight auf dem der Hausmappe beigelegten BattleValue System beruht. Diese Mechs werden übrigens ebenfalls ausgewürfelt, bis die bestellte BattleValue Zahl ausgefüllt ist.

Diese Mechs sind nach diesem Chapterfight für das entsprechende Chapter automatisch verloren, können aber vom Gegner als BeuteMech erbeutet werden.

Um zusätzliche Mechs für einen Chapterfight zu bekommen, müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

- Mechs müssen rechtzeitig (mindestens zwei Wochen vor dem Chapterfight) beim Mitgliedsbetreuer angefordert werden.
- Kampf muß auf dem BattleValue System beruhen.
- Diese Mechs dürfen nur vom Chapterführer des entsprechenden Chapters schriftlich angefordert werden.
- Die Mechs müssen auf dem Formular zur Chapterfightbestimmung entsprechend gekennzeichnet werden. Bei der Spalte ‚Name, Vorname‘ einfach den Zusatz „angefordert“ hinzufügen, damit der Mitgliedsbetreuer Bescheid weiß, daß die Mechs automatisch wegfallen, es sei denn sie wurden als BeuteMech deklariert.
- Es müssen ansonsten alle eigenen Mechs eingesetzt werden.

3.5. Chapterranking

Seit dem 01.07.1999 führt die Mechforce Gemany e.V. eine Chapter Rankingliste. Jedes Chapter, und Gastchapter, kann daran teilnehmen. Es gibt für Siege Pluspunkte und für Niederlagen Minuspunkte. An der Chapter Rankingliste kann man sehen, wie erfolgreich, bzw. wie gut, ein Chapter ist.

3.5.1. Punktevergabe

Der Gewinner eines Chapterfights bekommt 10 Pluspunkte, der Verlierer bekommt 5 Minuspunkte. Bei einem Unentschieden, gibt es für beide Parteien keine Punkte.

Wenn mehrere Parteien daran teilnehmen, bekommt jedes Chapter diese Punkte.

Beispiel	<i>Es Kämpfen zwei Söldner Chapter gegen drei Kurita Chapter und die Söldner gewinnen den Chapterfight. Dann bekommen die beiden Söldner Chapter jeweils 10 Pluspunkte und die drei Kurita Chapter jeweils 5 Minuspunkte.</i>
-----------------	---

3.5.2. Rangliste

Es wird zwei Listen geben, einmal die Saisonliste und die Hall of Fame.

In der Saisonliste sind alle Kämpfe vom 01.07. eines Jahres bis zum 30.06. des nächsten Jahres aufgeführt.

Am 01.07. starten dann alle Chapter wieder mit Null Punkten.

In der Hall of Fame sind alle Chapterfights aufgeführt, die je stattgefunden haben – und natürlich dem Verwalter der Rangliste mitgeteilt wurden.

3.5.3. Die Zeitschienen

Für jeder der drei Zeitschienen werden eigene Ranglisten erstellt, damit objektive Vergleiche möglich sind.

Das vollständige Rankingsystem umfaßt also insgesamt 6 Ranglisten: 3 Saisonlisten und 3 Hall of Fame.



Arbeitskreis Chapter

3.5.4. Die Bedingungen

Um in die Rangliste aufgenommen zu werden, muß jedes Chapter pro Saison mindestens 3 mal spielen. Dabei darf sie gegen das gleiche, gegnerische, Chapter nur 2 mal antreten. D.h. es darf jeweils nur ein Spiel und eine Revanche geben. Ein drittes Spiel in der gleichen Saison gegen das gleich Chapter wird nicht mehr gewertet.

3.5.5. Die Preise

Die Gewinner einer Spielsaison (bzw. die Gewinner aus den drei Saisonlisten) sowie die besten Chapter der Hall of Fame (bzw. die drei Sieger aus den drei Hall of Fame Listen) erhalten Urkunden und Sachpreise.

3.6. Bedingungen für den Wechsel zwischen Front- und Second-linern

Jede Front-line Einheit kann eine Second-line Einheit werden. Es sollte dafür einen Rollenspiel Hintergrund geben, z.B. nach der letzten Niederlage wurde die Komplette Einheit in eine Second-line Galaxy versetzt. Für den Wechsel zurück, müssen einige Bedingungen erfüllt sein, um dem Hintergrund gerecht zu werden. Es müssen über die Hälfte der Chapterfight in den letzten sechs Monaten gewonnen worden sein und es müssen mindestens zwei Chapterfights gemacht worden sein.

Beispiel	Ein Chapter macht zwei Chapterfights und gewinnt nur einen. Dann dürfen sie nicht wechseln. Wird nun ein dritter Chapterfight gemacht, innerhalb der sechs Monate Frist, und er wird gewonnen, darf gewechselt werden.
-----------------	--

3.7. Pilotenwerte in Chapterfights**3.7.1. Pilotenwerte für Inner Sphere Piloten**

Inner Sphere Piloten haben einen Gunnery (Bordschützen) von 4 und einen Pilot (Pilotenwert) von 5.

3.7.2. Pilotenwerte für Clan – Front-line Piloten

Clan Front-line Piloten haben einen Gunnery (Bordschützen) von 3 und einen Pilot (Pilotenwert) von 4.

3.7.2. Pilotenwerte für Clan – Second-line Piloten

Clan Second-line Piloten haben einen Gunnery (Bordschützen) von 4 und einen Pilot (Pilotenwert) von 4.

4. Hauszugehörigkeit**4.1. Hauszugehörigkeit beim Eintritt**

Beim Eintritt in die Mechforce bekommt man die Hauszugehörigkeit, die man auf der Anmeldung angegeben hat.

4.2. Wechsel der Hauszugehörigkeit

Seine Hauszugehörigkeit, kann man nur wechseln, wenn man einem Chapter beitrifft und zwar auf die Hauszugehörigkeit des Chapters.

Wechsel der Chapterzugehörigkeit => 3.2.



Arbeitskreis Chapter
Formular zur Chapterfightbestimmung

Datum des Chapterfights: _____

Chapter 1: _____

Chapter 2: _____

Eingesetzte Mechs des Chapter 1: _____

MF-Nr.	Name, Vorname	Mechtyp	BattleValue	Zerstört	Pilot Tot

Chapterführer 1 (Gewinner)

Unterschrift

Eingesetzte Mechs des Chapter 2: _____

MF-Nr.	Name, Vorname	Mechtyp	BattleValue	Zerst.	Beute	Pilot Tot

Chapterführer 2 (Verlierer)

Unterschrift

gespielt wurde nach (zutreffendes bitte ankreuzen):

BattleTech-Regeln •

Duell Regeln •



Arbeitskreis Chapter

Chapter Anmeldeformular Inner Sphere

Chaptername: _____

Haus: _____

Regiment: _____ **Bataillon:** _____

Zeitschiene: _____ • 3031 _____ • IS Aktuell _____

Mitgliederliste:

MF-Nr.	Name, Vorname

Ort & Datum: _____

Unterschrift (Chapterführer):

Unterschrift (stellvertretender Chapterführer):



Chapter Anmeldeformular Clan

Chaptername: _____

Haus: _____

Galaxy: _____ **Cluster:** _____

Mitgliederliste:

MF-Nr.	Name, Vorname

Ort & Datum: _____

Unterschrift (Chapterführer):

Unterschrift (stellvertretender Chapterführer):



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: talar@gm.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 Dragoons

Delta Regiment,



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

andere Söldner

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

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

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

"Doompatrons"
 Leichte Eridani Reiterei
 151th Light Horses
 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
 Grötzingenstraße 22
 76227 Karlsruhe-Durlach
 Tel.: 0178/4373909
 email: ghostbearcr@web.de

Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

ComStar

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

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

Davion

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

The Sword
 2nd New Ivaarsen Chasseurs
 Bracker, Dustin
 Fritz-Schumacher Str. 83

22844 Norderstedt
 Tel.: 040/5229211

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

Kurita

Ryukun-San
 "Strength Of The Dragon"
 3. Battalion
 3. Kompanie
 "Takashi's Castle"
 Madlowski, Oliver
 Ostlandstraße 11a
 30952 Ronnenberg
 Tel.: 05109/525225
 email: paladin@online.de

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: jürgensen-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/TESMenu.html>

Sturmrieger
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. Angriffscluster
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: inccubus_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



Abschlussrangliste Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	32te Lyrannische Garde; „Killing Shadows“	3	30
2.	Eiserne Wache; Zweites Batallion; „Sturmfalken von Heide“	5	20
3.	Northwind Highlanders; „McCormack's Füßilliere“	3	15
4.	Todeskommandos; „Todeskommandos“	1	10
	20th Arcturan Guards; 2nd Battalion; „Hanover Regulars“	1	10
5.	151.Light Horses; „Doompatrons“	3	0
	„MechWarrior Gewerkschaft“	3	0
6.	1st Amity Knights (Sternenbund)	1	0
7.	„Return to Serenity“ 6th Army; 102nd Division, IV, III-Nu	2	-5
8.	Kell Hounds;1. Regiment; 1. Battalion; „Dragon Dogs“	2	-10

Abschlussrangliste IS Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	17.Aufklärungsregiment; „Desperados“	2	20
2.	Davion Assault Guards RCT; 2nd Battalion; „The Steal Beasts“	1	10
	2nd New Ivaarsen Chasseurs; „The Sword“	1	10
3.	Todeskommandos; „Todeskommandos“	1	0
4.	Able Battalion; Alpha Regiment; „Killing Shadows“	1	-5
	8. Schwert des Lichtes; „The Coordinator's Blades“	1	-5
	Northwind Highlanders; Northwind Hussars; „Jaffray's Hussars“	1	-5
5.	11. Legion Vega; „Dragon Rats“	2	-5

Abschlussrangliste Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Beta Galaxy; 16th Wolf Guard Cluster; 4th Trinary; „The Golden Marauders“	2	20
2.	Jade Falcon Guards; Pryde's Pryde	1	10
	JadeFalcon Command Cluster; „Turkina Keshik“	1	10
3.	3rd Renegade Cluster; „Pantherclaw“	2	5
	Alpha Galaxy; 27th Cluster; Flashing Ivory	2	5
	Alpha Galaxy; 50th Striker Cluster; „The Black Bears“	2	5
4.	Alpha Galaxy; 479 Assault Cluster; „The Third Eye“	3	0
	Beta Galaxy; 79th Blood Hussars	3	0
5.	Alpha Galaxy; Triash Keshik; „Triash Keshik“	1	-5
	„The Talon“	1	-5
6.	Beta Galaxy; 14th Battle Cluster; „Black Claws“	2	-10



Fanart

Three Mechs for the Bandit Kings, Attacking
 Skye.
 Seven for the Drac lords in their halls of stone.
 Nine for the Capellans, doomed to die.
 One for the ilKhan on his dark throne.
 In the land of BattleTech, where the mecha lie.
 One Mech to rule them all, one mech to guide them.
 One Mech to link them all, and with the C3 bind
 them.
 In the land of BattleTech, where the mecha lie.
 - Morgan Kell @ 3056 MUSE, adapted from JRR
 Tolkien

Wolfie's Mecha

(To the Tune of „Mille the Moocher“)
 (From the Blues Brothers)
 []=Audience Response

This is the Story of Wolfie's-da Mechas
 They were low-down Cla-an defectas'
 They stole the ship with the silver sails,
 Flew into the sphere-
 With the Clan at their tails...

Hodee Odee odeo oh!
 [Hodee Odee odeo oh!]
 Hebee Ebee Ebee ee!
 [Hebee Ebee Ebee ee!]
 Habee abee abee hah!
 [Habee abee abee hah!]

Wolfie thought their mechs were our betta's
 Modular parts and Tar-get-ing computa's
 They had internals made of Endo-steel,
 That Ferro-Fibre-
 From he-ad to heel!

Oh, odeo odeo odeo odeo oh!
 [Oh, odeo odeo odeo odeo oh!]
 Hidee hidee hidee hidee hidee hey!
 [Hidee hidee hidee hidee hidee hey!]
 Skilde-dimy Skidle-dimy Skidle-dimy ho!
 [Uh.. err, gobble, gabble, ho!]

Wolfie lands his ships on Eure-bee'
 Thinks he can take the mechs o' the MMC,
 Bombs our cities -up from ou-ter space,
 Shiny sword on his hip-
 A Grin on his face...

Oh, hadle doe hadle doe hey!
 [Hable bo, Hable bo, hable, uh, Hey!]
 Sklidey bee, sklideo bee, slideybee hoo!
 [Skilideldee, Skilideldee, Scad-err, ho!]
 Rid-did-didly didly didly hee!
 [Ridey, ridey, ridley dee hee!]

So Wolfie takes us on -all one-on-one,
 Thought fightin' our Mechs was easy n' fun,
 Got some Horseflies runnin' on his Tail,
 Couple Mediums to the head-
 We mailed him home in a pail!

Hebee Heebee hebee hee!
 [Hebee Heebee hebee hee!]
 Clanney Clanney clanney clanney,
 Clanney boo-hoo-hoo!
 [Ha ha ha ha!]

[Applause]

-Popular Myopsian Show Song
 From: probe@jhunix.hcf.jhu.edu (Prabal Nandy)



Neue Mechs

Typ: FIR-1D Firestorm
Einsatzgebiet: Battlemech
Erstes Baujahr: 3054
Masse: 60t
Rumpf: GM Firestorm Endostahl
Reaktor: GM 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: 0m
Panzerung: Valiant Lamellar
Bewaffnung:
drei schwere Diverse Optics Sunbeam
Extremreichweitenlaser
zwei mittelschwere Sutel Präzisionsimpulslaser
Hersteller: General Motors
Hauptherstellungsort: Kathil
Funksystem: Dalban Micronics
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez II

Übersicht:

Bei GM war man sich schon lange im Klaren darüber, das der Marodeur für viele Einsätze einfach zu träge ist. Der erfolgreiche Dragon von den Luthien Rüstungswerken deckt eindrucksvoll die Möglichkeiten einer schlagkräftigen und hochbeweglichen Mechkonstruktion auf. Nachdem die Ingenieure genügend Erfahrung im Umgang mit der Sternenbundtechnik hatten, wie der überarbeitete Marauder-5D beweist, wandten sie sich der Entwicklung eines entsprechenden Designs zu. Was lag dabei näher als eine Konstruktion auf der Basis des Erfolgsproduktes der Firma? Ein "Little Marauder" also, vollgestopft mit dem Know-how von GM. Kein Wunder, daß das FC-Oberkommando auf eine rasche Serienfertigung drängte.

Möglichkeiten:

Als Vorbild diente den Entwicklern der Clanmech Ryoken und sie setzten alles daran, einen ähnlich kampfstarken Koloss auf die Beine zu stellen. Der Firestorm erreicht eine höhere Geschwindigkeit, wenn er sein MASC-System einsetzt, und seine Panzerung ist auch noch etwas stärker. Natürlich besitzt er nicht annähernd dieselbe Möglichkeit, Hitze abzuleiten, aber mit der Abwärme der reinen Laserbewaffnung

werden die doppelten Wärmetauscher des Firestorm ganz gut fertig.

Kampfgeschichte:

Ein kleiner Reisebericht: Es ist der Traum vieler Mechkrieger, irgendwann einen Marodeur zu steuern. Inzwischen ist eine modernisierte Version verfügbar und ich nahm das zum Anlass, endlich einmal die GM-Produktion auf Kathil zu besichtigen. Die ausgedehnten Fabrikationsanlagen sind wirklich beeindruckend, ich rate jedem der in diesen Raumsektor kommt, einen Abstecher dorthin zu machen. Es lohnt sich!

Ein Freund aus der Entwicklungsabteilung führte mich durch den Komplex und schließlich auf das firmeneigene Testgelände. Dort stand ein Marodeur, ein Koloss mit einem makellosen schneeweißen Anstrich, und lud mich zu einem Proberitt ein. Das Einzige was mir bis dahin auffiel waren die etwas zu geringen Abmessungen der Maschine, doch das schob ich auf schlechtes Augenmaß und die ungewöhnliche Farbe. Wer kann schon exakt ein zehn Meter hohes Ungetüm abschätzen?

Wir nehmen also Platz und schnallen uns an, es folgt der Systemcheck und eine Freigabe durch die GM-Sicherheit. Grinsend fragt mein Chauffeur ob ich bereit wäre und kaum bejahe ich dies schiebt er den Gashebel bis an den Anschlag und der Mech sprintet los. Nun ist der Marodeur nicht gerade als Rennpferd bekannt und dementsprechend erstaunt war ich über das unerwartet hohe Tempo. Ich bat sofort um eine Erklärung und endlich ließ der Ingenieur die Katze aus dem Sack: "Du sitzt gerade in einem neuen Typ der Marodeur-Reihe. Wir nennen das Baby 'Little Marauder' aber die offizielle Bezeichnung steht noch nicht fest. Unser ganzes Wissen und unser Stolz stecken in diesem Mech. Bevor du jetzt weitere Fragen stellst; willst du ihn nicht einfach ausprobieren?" Und ob ich wollte! Wir tauschten also die Plätze und ich übernahm die Kontrolle. Für dieses Erlebnis gibt es nur ein Wort: Wahnsinn! Der Mech ist bis auf die fehlenden Sprungdüsen so beweglich wie ein Steppenwolf. Von seinen Leistungen auf dem Schießstand war ich nicht minder begeistert. Hiermit wird die Marodeur-Reihe würdig fortgeführt. Offiziell wird er als Projekt "Firestorm" geführt.

**Einsatz:**

Seit seiner Einführung ist der Firestorm bei vielen Regimentern der AFFC im Einsatz, besonders in den Regimental Combat Teams der Crucis Lanciers.

Typ: ENG-DS1 Enigma

Einsatzgebiet: Kommandomech bzw. Brawler

Baujahr: 3037

Masse: 70 Tonnen

Rumpf :

Beine : Erdwerk (Schütze)

Rumpf : StarCorp 100 (Kriegshammer)

Reaktor:

VOX 280 Standard

Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65,6 km/h

Sprungdüsen:

4 Leviathan Lifters

Sprungweite: 120 m

Panzerung: 13,5 Tonnen Leviathan Plus

Bewaffnung:

1 Drachenfeuer-Gaussgeschütz

1 schwerer Diplan HD-Laser

1 mittelschwere Diplan M3-Laser

1 leichter Magna-Laser

Hersteller:

Dark Star Corps

Herstellungsort:

Planet Irgendwo

Funksystem:

O/P 300 COMSET

Ortung/Zielerfassungssystem: O/P 1500 ARB

Übersicht:

Nachdem das Dark Star-Corps einige Verluste auf dem Planeten „Irgendwo“ erlitten hatte, suchte das Oberkommando eine Möglichkeit, ihre Reihen mit schlagkräftigen und schweren Battlemechs wieder zu schließen. Eine gewünschte Konfiguration war ein schwerer Kommando-Mech mit einer Schlagkraft auf jeder Distanz zu schaffen.

Nach gewonnener Schlacht gab es genügend Mechs, die sich nur noch zum Ausschlichten eigneten. Dem Hauptmann der Zeta-Kompanie fehlte ebenfalls ein Mech, nachdem sein Dunkelfalke schwer beschädigt worden war. Dem Hauptmann fiel während der Begutachtung der Bergungsbeute auf,

dass der untere Teil eines Schützen unbeschädigt und auch der obere Teil eines Kriegshammers wenig beschädigt war. Die Teile wurden mit Waffen eines Grashüpfers und dem rechten Arm bzw. dessen Gaussgeschütz eines nagelneuen Victors komplettiert. Diese



Konstruktion erlaubte eine unkomplizierte und kostengünstige Konstruktion des erwünschten Mechtyps. Die Waffenkonfiguration wurde nach den Wünschen des Hauptmanns angepasst und ein frisch erbeutetes Gaussgeschütz aus einer ersten Proto-Typen-Serie des neuen Victors integriert. Der Arm des Victor wurde nach einigen Modifikationen leichter und die Kupplung am Torso des Kriegshammers befestigt. Die Laser-Phalanx entsprach den Vorgaben des gewünschten Einsatzmöglichkeiten des Mechs und rundeten die Maschine ab.

Möglichkeiten:

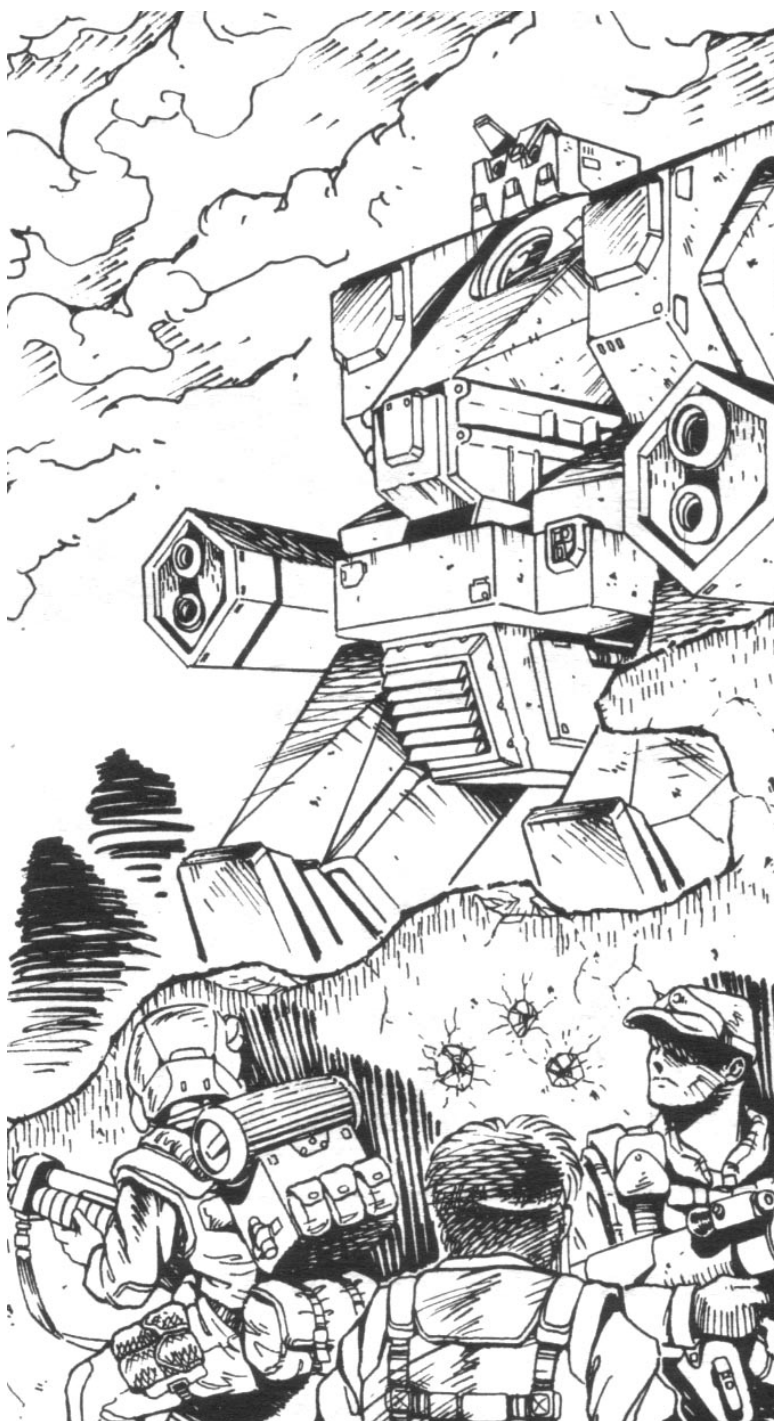
In vielen Einsätzen bewies der nun getaufte ENG-DS1 Enigma, seine grundsätzliche Konstruktionsweise als Stütze der gesamten Kompanie. Die bewusst einfach gehaltene Bauweise erwies sich als leicht zu reparieren und zu warten, sodass dieser Mech stets einsatzbereit war. Auch die Kommandeuraufgaben konnten an Bord dieser Maschine sehr gut geleitet werden, da sich der Enigma mit Hilfe seiner Sprungdüsen aus dem direkten Kampfgeschehen lösen und sich einen Überblick über den Verlauf des Kampfes verschaffen konnte.

Bemerkenswerte Mechkrieger:

Da es sich bisher um den einzelnen Mech dieses Typs handelt, gibt es nur einen Mechpiloten, der diese Maschine steuerte: Hauptmann Rambler Tros. Nachdem sein Dunkelfalke schwer beschädigt wurde und auch als Kompanie-Kommandomech ungeeignet war, erhielt er den ENG-DS1 Enigma. Er führte



seine Kompanie mit diesem Mech durch mehrere Konflikte, ohne dass er weitere Verluste zu beklagen hätte. Er selber kam mit dem Enigma nie in eine bedrohliche Lage, was auch durch den Mech zurück zu führen war. 3049 kam es zu einer Schlacht mit den Jedefalken auf dem Planeten, auf dem die neuzugründende Heimatbasis des Dark-Star-Corps lag. Tros führte seine Kompanie mit Erfolg gegen einen Frontline-Binär-Stern des Clans und trug dazu bei die Invasoren vom Planeten wieder zu vertreiben. Nach der erfolgreichen Ansiedelung des Corps auf dem Planeten wechselte der Hauptmann in den Innendienst, so dass der ENG-1A Enigma einsatzbereit und unbezwungen im Hangar der Heimatbasis steht.

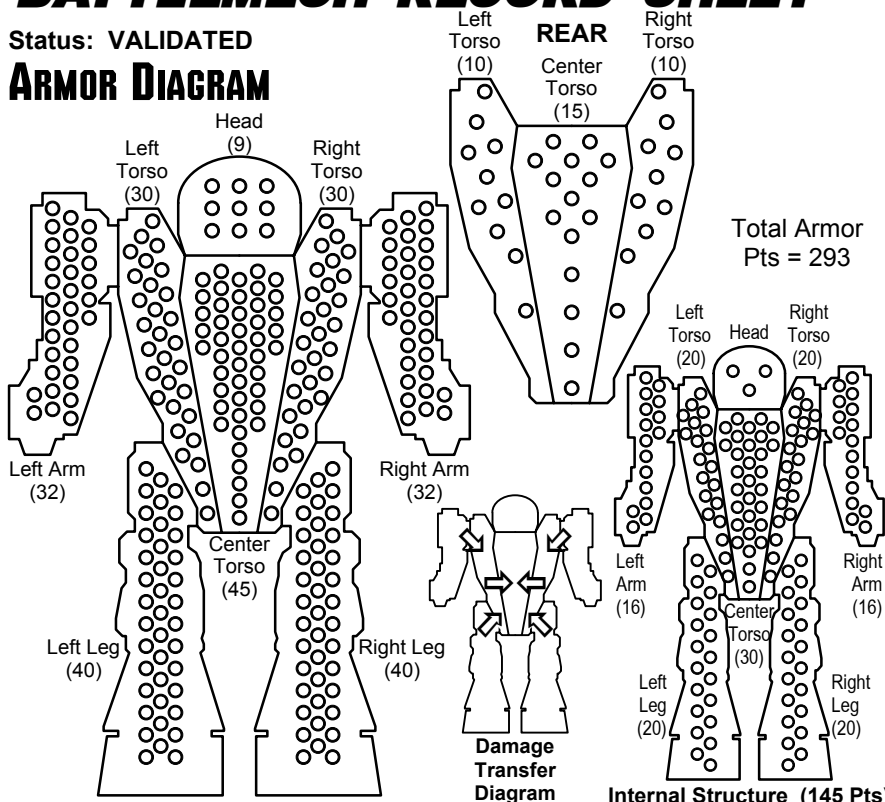


BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (145 Pts)

Left Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Ultra AC/20
- 4, Ultra AC/20
- 5, Ultra AC/20
- 6, Ultra AC/20
- 1, Ultra AC/20
- 2, Ultra AC/20
- 3, Ultra AC/20
- 4, Ultra AC/20
- 5, Ultra AC/20
- 6, Ammo (Ult AC/20) 5

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, Medium Pulse Laser
- 4, Medium Pulse Laser
- 5, Ammo (Ult AC/20) 5
- 6, Ammo (Ult AC/20) 5
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

CRITICAL HIT TABLE

Head

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

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

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

Battle Value: **2.190**
Weapon Value: **4.094 / 4.094**
Cost, C-Bills: **26.334.101**

Right Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Ultra AC/20
- 4, Ultra AC/20
- 5, Ultra AC/20
- 6, Ultra AC/20
- 1, Ultra AC/20
- 2, Ultra AC/20
- 3, Ultra AC/20
- 4, Ultra AC/20
- 5, Ultra AC/20
- 6, Ammo (Ult AC/20) 5

Right Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, Medium Pulse Laser
- 4, Medium Pulse Laser
- 5, Ammo (Ult AC/20) 5
- 6, Ammo (Ult AC/20) 5
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

'MECH DATA

Type: **Cygnus**

Mass: **95 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **0**

Clan

Biped 'Mech

Level 2 / 3075

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Ultra AC/20	RA	7	20	-	4	8	12
1	Ultra AC/20	LA	7	20	-	4	8	12
2	Medium Pulse Laser	RT	4	7	-	4	8	12
2	Medium Pulse Laser	LT	4	7	-	4	8	12

Ammo Type: Ultra AC/20
Rounds: 30
BV: 235

Total Heat Sinks: 16 Double (32)

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: (44)

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	
4	
3	
2	
1	
0	

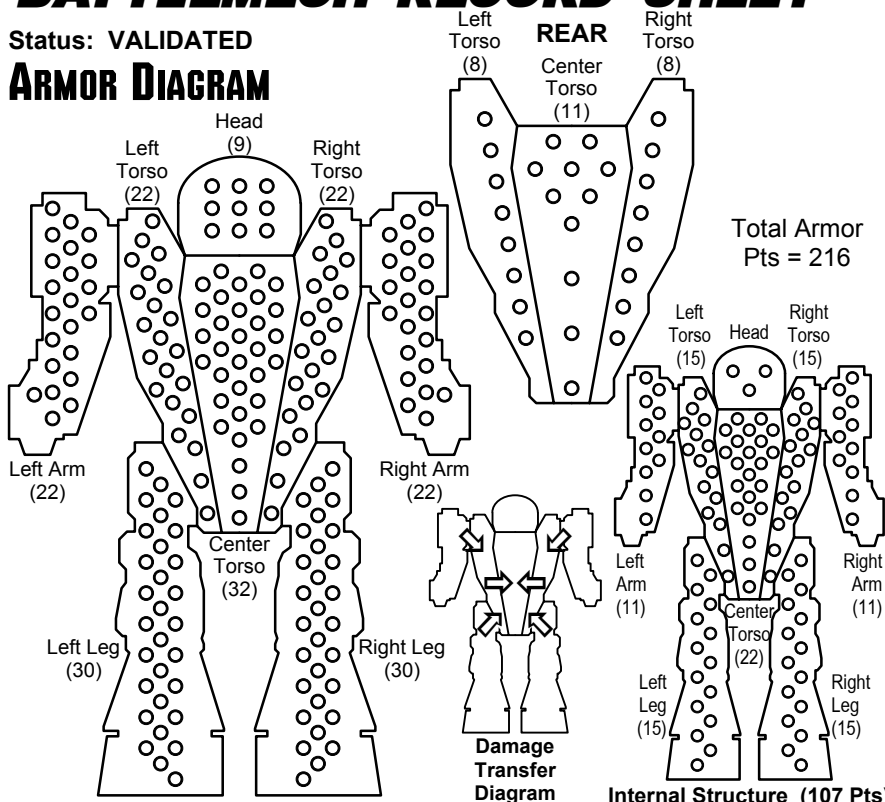
WIZKIDS GAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (107 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

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

Left Torso

- 1, Large Laser
- 2, Large Laser
- 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, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Small Laser
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

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

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

Battle Value: **1.472**
Weapon Value: **1.237 / 1.237**
Cost, C-Bills: **6.273.879**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle
- 1, Gauss Rifle
- 2, Gauss Rifle
- 3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, Ammo (Gauss) 8
- 2, Ammo (Gauss) 8
- 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, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

'MECH DATA

Type: **Enigma 1A**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4** Inner Sphere

Running: **6** Biped 'Mech

Jumping: **4** Level 2 / 3025

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Gauss Rifle	RA	1	15	2	7	15	22
1	Large Laser	LT	8	8	-	5	10	15
1	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9
1	Small Laser	HD	1	3	-	1	2	3

Ammo Type: Gauss Rifle Rounds: 16 BV: 121

Total Heat Sinks: 10 Single

oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled Weapon Heat: (13)

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	
4	
3	
2	
1	
0	

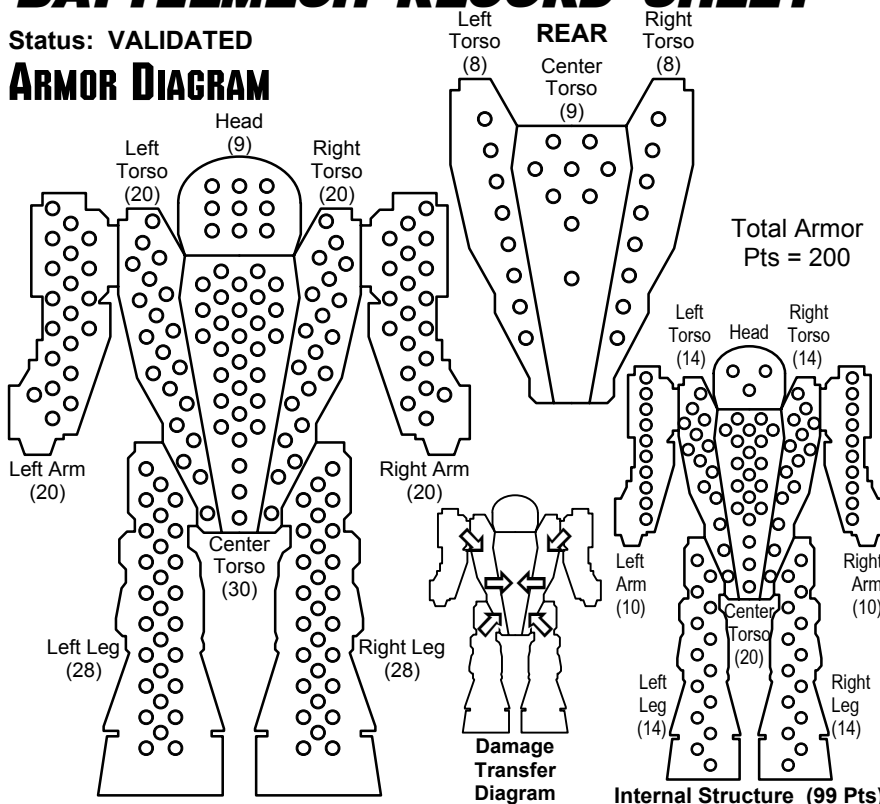
WZK GAMES®

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Firestorm FIR-1D**

Mass: **60 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5** Inner Sphere

Running: **8 [10]** Biped 'Mech

Jumping: **0** Level 2 / 3054

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Large Laser	RA	12	8	-	7	14	19
1	Medium Pulse Laser	RA	4	6	-	2	4	6
1	ER Large Laser	LA	12	8	-	7	14	19
1	Medium Pulse Laser	LA	4	6	-	2	4	6
1	ER Large Laser	CT	12	8	-	7	14	19

Total Heat Sinks: **17 Double (34)**

oooooooooooo ooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: **(44)**

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	
4	
3	
2	
1	
0	

WZK GAMES®

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 ER Large Laser
- ER Large Laser
- Medium Pulse Laser

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- 4-6 Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- 4-6 Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- 4-6 XL Engine
- ER Large Laser
- ER Large Laser

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

Battle Value: **1.427**
Weapon Value: **2.015 / 2.015**
Cost, C-Bills: **13.108.800**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 ER Large Laser
- ER Large Laser
- Medium Pulse Laser

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- 4-6 Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

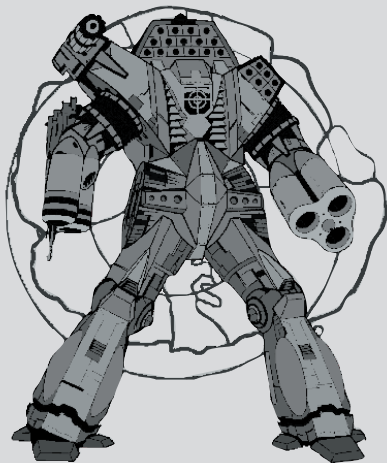
- MASC
- MASC
- MASC
- 4-6 Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

MECHFORCE GERMANY

Offizieller deutscher BATTLETECH-Fanclub



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)

MechForce Germany e. V. - Litzowstr. 17 - 22041 Hamburg
Website: www.mechforce.de - email: info@mechforce.de
Deutsche Bank 24 - Kto.: 9036286 - BLZ: 30070024