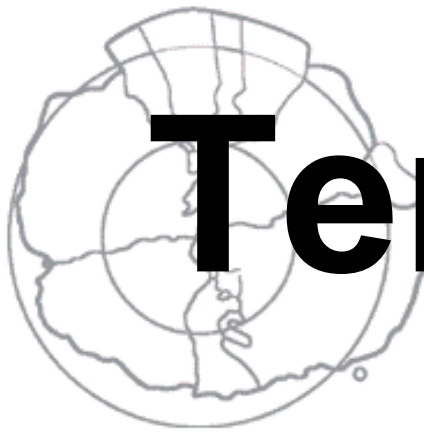


Ausgabe 24
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo MechForce Mitglieder,

Und wieder erscheint einmal eine Terra Post....

Wo ich diese paar Worte schreibe ist Weihnachten gerade zuende gegangen und Sylvester steht bevor. Materialien für Battlemania™ werden beiseite gelegt und wir dürfen wieder ein Jahr in die Annalen der BattleTech und MechForce Geschichte Schreiben.

Ein Jahr mit seinen ganzen auf und ab's wie wir es immer gewohnt sind. In der MechForce sorgte es für erhebliche Änderungen, aber auch Aktivität, die zeigt wie lebendig doch unser Verein ist.

Lassen wir uns also überraschen was das kommende Jahr, wo ihr wohl erst diese TP in den Händen hält, uns allen bringen wird. Ich hoffe nur, das wir möglichst viele Mitglieder auf der Jahreshauptversammlung Anfang März sehen werden, damit wir den Schwung aus dem letzten Jahr rein in das nächste nehmen und vielleicht noch mehr Aktivität für BattleTech gemeinsam entwickeln können.

Und als eine kleine „Starthilfe“ gibt es endlich wieder eine dickere TP mit zahlreichen Artikeln, Geschichten, Berichten und was sonst noch das BattleTech Herz erhellt.

Viel Spaß mit der Terra Post 24,

Markus Kerlin

www.mechforce.de

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



Inhaltsverzeichnis

Interna		MechWarrior Konzept Szenarien	
Vorwort	1	MW-Konzept Ranking	18
Impressum	2	Sevren News	14
Kontaktadressen	3		
Vereinsnews	4	Chapterfightberichte	
Die Arena	16	Feldtest	7
Akademien/Spielcenter	17	Startrp. vs Desperados	10
Chapterranking 04 / 05	17		
Chapterliste	29	Szenarien	
Spielcenter	31	First Kontakt	19
MechForce Shop	32	Okinawa	20
Mitgliedsantrag	36		
		Timeline	
News & Reviews		Periphery	22
Newsticker	4		
		Projekte	
Veranstaltungen		Teambesitzer gesucht	13
Cons und Turniere	6		
Nice Dice Con Anröchte	9	Spaßiges	
MechForce Con 2004	15	Funnig Pic	19
		Battlemania	25
Kurzgeschichten			
Laborratten	24		

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg

Layout:

Susanne Neubecker

Versand:

Markus Kerlin

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird an ordentlichen Mitglieder des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt. Nichtmitgliedern können die

Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben. Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 2,50€.

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Markus Kerlin verfasst. Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:

Feldtest – Björn Drewes
Besuch in Anröchte – Gerd Röling
Chapterfightbericht 3067 – Thorsten Elfers
Teambesitzer gesucht – Björn Drewes
First Kontakt – Sven Bossmann
Okinawa – Henning Schramm
Timeline Periphery – Björn Drewes
Laborratten – Ralf Belling

© MechForce Germany 2004



Kontaktadressen

MECHFORCE GERMANY

MechForce Germany e.V.
Litzowstrasse 17
22041 Hamburg
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Vorstand

Vorsitzender:

Der Vorsitzender ist Repräsentant der Vereins nach außen, vor allem gegenüber den offiziellen Rechteinhabern wie Wizkids oder FanPro.
Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel.: 04271/952623
email: jmohrmann@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.
Ingolf Tews
Litzowstr. 17
22041 Hamburg
Tel.: 040/2278628
email: itews@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 der Projekte.
Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel.: 040/584075
email: vsimon@mechforce.de

Projektleiter:

Der Projektleiter ist für den Spielbetrieb in der MechForce zuständig. Er kann beispielsweise neue Spielkonzepte erarbeiten und den Mitgliedern präsentieren.
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 und Aufkleber zuständig.
Henning Schramm
Adolf-Schönfelder-Str. 63
22083 Hamburg
Tel.: 040/20006112
email: hschramm@mechforce.de

Arbeitskreise

Arbeitskreise sind Strukturen innerhalb der MechForce, die konzentriert ein bestimmtes Thema behandeln und dieses versuchen für den Verein zu erschließen. MechForce Mitglieder können jederzeit in einen Arbeitskreis ein- und austreten. Eine Mitarbeit wäre z.B. wenn man häufiger auf Cons Szenarien und Turniere anbietet, wodurch man automatisch ein Mitglied des Arbeitskreises Cons und Turniere wird, oder man arbeitet an der Terra Post mit in dem man Beiträge einsendet, wodurch man automatisch Mitglied für den Arbeitskreis Zeitschrift wird. Arbeitskreise können nur auf der Jahreshauptversammlung eröffnet bzw. geschlossen werden. Die Arbeitskreisleiter werden durch den zuständigen Vorstand bestimmt.

AK Homepage - Hier kümmert man sich, wie unschwer zu erraten ist, um die Vereinshomepage.
Leiter: Christian Waidner, Mainz-Kastel, Tel.: 06134/188703, email: cwaidner@mechforce.de

AK Zeitschrift - Der AK ist zuständig für alle Arbeiten im Zusammenhang mit der Vereinszeitschrift.
Leiter: Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: mkerlin@mechforce.de

AK Chapter & Ranking - Zuständig für die Chapter der MechForce und die Ranglisten des Ranking-Systems.
Leiter: Ingolf Tews, Hamburg, Tel.: 040/2278628, email: itews@mechforce.de

AK Cons & Turniere - Zuständig für Cons und Turniere. Projekt MW-Konzept Szenarien, unter der Leitung von Sven Bossmann, ist dem AK untergeordnet
Leiter: Henning Schramm, 22083 Hamburg, Tel.: 040/20006112, email: hschramm@mechforce.de

AK Akademien & Spielcenter – Verantwortlich für die Errichtung von Spielzentren, sowie Organisation der Akademien.
Leiter: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 0160/99640938, email: mnikolay@mechforce.de

AK Technik & Design - Wer selbst gerne Mechs bastelt oder wilde Fahrzeuge kreiert ist hier richtig.
Leiter: unbesetzt

AK Computer - Der AK ist zuständig für Computerspiele jeglicher Art mit Bezug zu BattleTech.
Leiter: unbesetzt

AK MechWarrior: Dark Age - Dieser Arbeitskreis kümmert sich um MW: Dark Age.
Leiter: Roger Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de



Vereinsnews

Neue Akademieleiter

Die Akademien Liao, Clan FireMandrill und Clan Coyote sind eröffnet worden.

Jetzt könnt ihr auch hier spezifische Akademieprüfungen ablegen um neue Maschinen und Ränge erhalten zu können, sowie bei Clan neue Varianten.

Akademie Clan FireMandrill

Carsten Fegel, Harmsweg 11e, 22179 Hamburg, cfegel@freenet.de / carsten.fegel@ecs-ag.de

Akademie Clan Coyote

Julian Siech, Spreeallee 248, 24111 Kiel

Akademie Liao

Marcel Evers, Koldingstr.1b, 22769 Hamburg, Tel.: 040/41451221, email: mordian@gmx.de

Dringend Gesucht

Arbeitskreisleiter
für den Arbeitskreis
Computer.

Helfer für
Conventions

MechForce Termine

05.03.2005
JHV 2005, Hamburg

28.-29.05.05
NordCon, Hamburg

Probleme beim Arbeitskreis Akademien

Leider kam es zu Problemen im Arbeitskreis Akademien, so daß der Nachfolger von Michael Wandrei, Marco Nikolay, anscheinend keine Unterlagen über die Absolventen der Akademieprüfungen vorliegen. Dies ist kein tragbarer Zustand. Marco bemüht sich im Moment die Daten in Zusammenarbeit mit dem Mitgliedsverwalter zusammen zu zustellen. Ausgangspunkt hierfür ist die Absolventenliste auf der Vereinshomepage (Mitgliedsbereich - > Akademie), die Stand 2.Quartal 2004 ist.

Zur Sicherheit geht hiermit die Bitte an alle aktiven und ehemaligen Akademieleiter, die Prüfergebnisse von Mitte 2003 bis heute, an den Arbeitskreisleiter Akademien Marco Nicolay (mnikolay@mechforce.de) zuzusenden.

Neues Projekt: American Football im BattleTech Universum (Teambesitzer gesucht)

Björn Drewes bietet für die MechForce eine Football Liga an, vorausgesetzt, es finden sich ausreichend Interessenten.

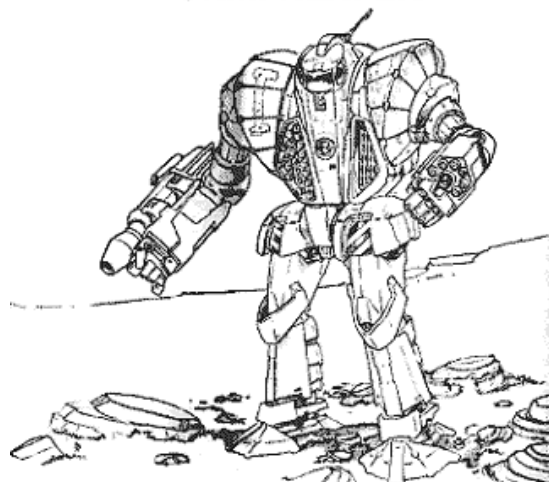
Mehr Infos dazu auf Seite 13 in dieser Terra Post.

BattleTech Newsticker

Classic BattleTech

- Die Classic Fans werden weiterhin von IronWind Metals gut bedient. Die Liste der Neuerscheinungen enthält u.a. den Carrack Transport und die Banshee. Interessant sind sicherlich auch diver Dark Age Zinnmechs. Den Anfang machen Jupiter und Forestry MOD.
- Auf ClassicBattletech gibt es in dem BattleChat für Dezember ein paar Mechskizzen, sowie die Überarbeitung und „Vermehrung“ von Errata's.
<http://www.classicbattletech.com/>
- Dank Frank Kalamorz findet ihr im Backgroundbereich der Vereinshomepage jetzt eine Liste der Akademien der Inneren Sphäre und der Clans, erstellt aus den Informationen aus den ganzen Field Manuals..

GRIM REAPER





MechWarrior: Dark Age

- Auf der Website von Wizkids sind ein ganzer Satz Artikel zur nächsten Edition erschienen. Neben Sneak Peeks gibt es auch einen eher mäßigen Artikel zu Falcon's Prey unter den neuen Regeln. Weiterhin werden die Convention LEs vorgestellt und man darf vermuten, dass der Shiro als Mech eines großen Hauses wohl auch zu Kurita gehört.
- Mit dem Phoenix Hawk und de üblichen neuen Karten gibt es auf der Wizkids Homepage wieder interessante Infos zu AoD.
- Das neue Grundset ist noch nicht einmal erschienen, da wird mit "Firepower" schon die nächste Expansion angekündigt. Die großen Häuser werden endlich richtig etabliert und Missionskartn werden mehr Abwechslung ins Spiel bringen.
- Durch die Pilotenkarten in Age of Destruction kann man nun auf einfache Weise Variationen in MechWarrior: Dark Age bringen. Michael Kell hat nun für Hanse Davion und Morgan Kell die ersten beiden Exemplare geliefert.
<http://www.mechforce.de/downloads/spielhilfen/spielhilfen.html>
- Im Backgroundbereich für Dark Age auf der Vereinshomepage findet ihr die von Christian Waidner erstellten Lanzeninfos um Clan Jade Falcon und die Knights erweitert.



Computer

- Von dem BattleTech Command & Conquer Mod "The Capellan Solution" gibt es eine neue Version. Ihr bekommt mit dem 150MB Download mehr Fraktionen, neuen Einheiten, fetttere Sounds und Musikuntermalung sowie reichlich Bugfixes.
<http://www.battletechmodproductions.com/btgenerals/>
- Von der 3D-BT-Simulation BattleMech 3D ist seit kurzem die aktualisierte Version 1.14 erhältlich. Auch diese Version enthält hauptsächlich ein paar Detailverbesserungen und Fehlerkorrekturen.
<http://www.free.pages.at/schroedt/>
- Es gibt die ersten Details zum MechPak 3. Voraussichtlich kommen folgende Mechs in die Ergänzung hinein: Behemoth, Supernova, Battlemaster, 80t IS Mech - ?, Thug, Orion IIC, Vulture MkII, 75t Clan Mech - ?, Archer, Tenchi (eigentlich geplant als Ares-Zwilling), Shadow Hawk, Crab, 40t Clan Mech - ?, Jenner IIC, Stiletto, Locust IIC, Locust

Kommende Neuerscheinungen

Historicals: War of 3039 - Ein Hintergrundband über den Krieg von 3039 - November 2004

Map Pack Solaris VII - Eine Sammlung aller Solaris Karten - Dezember 2004

Classic BattleTech Map Set Compilation 2 - 22 verschiedene Karten aus alten Sets und Boxen - Dezember 2004

Combat Equipment - Noch mehr Ausrüstung für das RPG - Januar 2005

Technical Readout 3055 Upgrade - Neuauflage des TR 3055 - Januar 2005

Interstellar Players - Wer gibt wirklich den Ton an in der Inneren Sphäre - 1. Quartal 2005

Mercenaries Supplemental II - Der zweite Teil der Söldnererweiterung - 1. Quartal 2005

Clangründer: Traum - 2. Teil der Clangründer-Saga von Randall Bills - 1. Quartal 2005



Cons und Turniere

Habt ihr Fragen zu diesen Cons und Turnieren bzw. benötigt ihr Hilfen und Material für Veranstaltungen, wendet Euch einfach an Henning. (hschramm@mechforce.de).

Es werden immer Leute zur Ausrichtung von Veranstaltungen gesucht!

Deutsche Classic BattleTech Meisterschaft 2005:

Auf battletech.info gibt es noch keine neuen Informationen zur kommenden Meisterschaft.

Wichtige Veranstaltungshinweise:

Datum: 11.2.2005 bis 13.2.2005

Convention: Adventure Convention

Ort: Eidelstedter Bürgerhaus, Alte Elbgastrasse 5, Hamburg

Kontakt: <http://www.sdnv.de>

Eintritt: 3 bis 5 Euro

Info: Pen & Paper, Table Top, Trading Cards und live Angebot. Das Spielen ist nonstop nur der Einlass zu bestimmten Zeiten.

Datum: 28. und 29.05.2005

Convention: NordCon

Ort: Hamburg-Haus, Hamburg

Kontakt: www.nordcon.de

Eintritt: noch nicht bekannt

Info: Größter unabhängiger Con Europaweit. Seit 1999 mit Beteiligung der MechForce.

Datum: 11.6.2005 bis 11.6.2005 durchgehend geöffnet

Convention: Play Day

Ort: Fritz-Henßler-Haus/Haus der Jugend, Geschwister-Scholl-Str 33-37, Dortmund

Kontakt: <http://playday.info>

Eintritt: Besucher 2,-€, Spieler FREI, Spielgruppe Mitglieder FREI

Info: - Warhammer / 40K- Confrontation- Bloodbowl- Mechwarrior Darkage- Battetech- Armalion- Fearless- Starship Troopers- Klassische Brettspiele (Sieder von Catan, Civilization, Axis & Allies, Shogun usw...) Biete dein Lieblingsspiel an! Werde Spielleiter und erhalte kostenlosen Eintritt!!!

Datum: 9.7.2005 bis 10.7.2005

Convention: FeenCon 2005

Ort: Stadthalle Bad Godesberg, Koblenzer Straße 80, 53177 Bonn, Bad Godesberg

Kontakt: <http://www.feencon.de>

Eintritt: Ein Tag: 5 Euro Beide Tage: 9 Euro

Info: Diesmal mit: Rollenspielen, großes Vampire LARP, TableTops, KoSins und TCG aller Art, Zahlreichen Workshops, Vorträge, Lesungen, Gewandungswettbewerb, Durchgehend geöffneter Küche, mit Rollenspiel- & Ambientezelte in großen Außengelände, Mittelaltermusik, Tombola, Bring & Buy, Filmnacht, Große Versteigerung, Brettspielen, Turnieren, Ständen vieler Vereine, Verlage und Händler, Künstlern, Autoren, Übernachtungsmöglichkeit im Untergeschoss der Halle Gastgeschenk an Besucher (solange Vorrat reicht) Biete dein Lieblingsspiel oder ein Workshop an! Werde Spielleiter und erhalte kostenlosen Eintritt !!!

Datum: 19.11.2005 bis 20.11.2005

Convention: 15 DreieichCon

Ort: Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen, Dreieich-Sprendlingen, Baden-Württemberg

Kontakt: <http://dreieichcon.de/>

Info: Rollenspieler, Trading Card Gamer, Table Toper und allen anderen Fans von Fantasy und Science Fiction. Über 1000 Besucher jährlich haben das Dreieicher Rollenspieltreffen zum größten Genretreff Deutschlands südlich der Mainlinie gemacht.

Feldtest der Lyranischen Garde

27.11.3031 Lyranisches Commonwealth

Auf einem nicht näher benannten Planeten hat die 32.te Lyranische Garde einen Feldtest neuer Technologie durchgeführt. Es soll sich dabei um neue Sensoren und neue Guide Systeme für LRM Raketen handeln. Während der ersten Feldtests wurde bekannt, daß sich eine unbekannte Einheit auf den Planeten aufhielt. Die Lyranische Führung vermutete einen geplanten Sabotage und Spionage Akt. Die 32.te Lyranische Garde wurde sofort mit scharfer Munition bestückt und zur Abwehr der Einheit ausgesandt. Es konnten sehr schnell drei Ziele ausgemacht werden. Die Kommandozentrale der gegnerischen Einheit, ein Mechhangar und eine Kommunikationszentrale.

Jeweils zwei Mechs griffen die sekundär Ziele, Mechhangar und Kommunikationszentrale, an. Sie sollten sich nach einiger Zeit am primären Ziel mit den restlichen fünf Mechs vereinen.

Der Angriff auf die Kommunikationszentrale wurde Thorsten Reisdorf geführt. Ihm an die Seite wurde ein neuer Rekrut gestellt. Seine Überraschung war groß, als er erkannte, daß der Gegner Einheiten von ComStar waren. Es gelang im leider nicht, die Kommunikationszentrale einzunehmen. Aber er konnte einen gegnerischen Mech ausschalten, der später geborgen werden konnte und nun im Hangar der 32.ten steht.



Den Angriff auf den Mechhangar wurde von Björn Drewes geleitet, dem der erfahrene Pilot Paul Heinrich zur Seite gestellt wurde. Die beiden konnten den Gegner hart treffen. Hier zeigten sich die verbesserten Sensoren schon bei der Annäherung an das Ziel. Der gegnerische Javelin wagte sich sehr weit vor und mußte gleich den ersten Raketen Treffer hinnehmen. Die Sensoren

scheinen wirklich besser zu sein. Die Guide Systeme nicht so. Es kamen nur sechs der 20 Raketen an. Der Gegner ließ sich, wahrscheinlich aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit, auf einen Nahkampf ein. Dieser taktische Fehler kostete ComStar sehr viel. ComStar mußte hier hohen Schaden einstecken, während es ihnen nicht gelang, selbigen auszuteilen. So konnten zwei Mechs ausgeschaltet werden, wobei einer der beiden später von Bergungseinheiten geborgen wurde und nun im Hangar steht. Der verbleibende Mech konnte zum Hauptquartier ComStars durchbrechen, aber die Einnahme des Mechhangars nicht verhindern.

Während die Schlachten um die sekundär Ziele in vollen Gange waren, griff die Hauptmacht, unter Leitung von Malte Tombers, die Kommandozentrale an. Ihm wahr der erfahrene Pilot Carsten Fegel und drei Rekruten zur Seite gestellt. Ihnen gelang es, schnell zur Kommandozentrale vorzudringen. Nach kurzer Zeit kamen die Mechs von den sekundär Zielen, um im Kampf zu unterstützen. Die Hauptmacht traf auf fünf Maschinen, der Kampf



war also ausgeglichen. Die Verstärkung bestand aus vier Mechs bei den Lyranern und drei bei ComStar. So hatten die Lyraner einen Vorteil. Schnell zeigten sich die neuen Sensoren, besonders bei den Piloten Björn Drewes und Paul Heinrich, als wirklich hervorragend. Im Stationären Kampf erwiesen sich die Guide Systeme der LRMs als eine gute Verbesserung. Im Stationären Kampf konnten, gegenüber den sonstigen 60% Raketen, die ihr Ziel treffen, ein Durchschnitt von 80 % erreicht

werden. Gegen liegende Ziele verschlechterte sich die Quote allerdings auf 45%. Hier müssen die Techniker noch dran arbeiten. Das Duo Drewes und Heinrich konnten so einen Witworth ausschalten, einen Stalker, mit Unterstützung der anderen Mechs, ausschalten. Einige weitere Mechs konnten sie so schwer beschädigen, daß sie nun in dem Hangar der 32.ten stehen. Die Kommandozentrale konnte eingenommen werden und ComStar evakuierte die restlichen Maschinen, um einer drohenden totalen Vernichtung zu entgehen. Am Ende des Tages konnten, von den elf angreifenden Maschinen, vier zerstört werden und drei erbeutet werden. Vier Mechs konnten den Planeten verlassen. Die Lyraner haben drei Mechs verloren, von ihren neun. Die Verluste werden aber gut von den erbeuteten Mechs ausgeglichen. Es ist ein absoluter Sieg der Lyraner. Der Sieg, in dieser Deutlichkeit, ist dank der guten neuen Sensoren möglich gewesen. Die Guide Systeme der LRMs müssen noch weiter verbessert werden. Wenn der Schütze sich bewegt, oder das Ziel am Boden liegt, ist die Trefferquote der Raketen unter den sonst üblichen 60%. Wenn der Schütze steht, zeigen sich sehr deutlich die Verbesserungen. Die neuen Raketen sind eine Bereicherung für alle LRM Träger.

Aufbau des Chapterfights

Dieser Chapterfight ist nicht so abgelaufen, wie die meisten ihrer Art. Also nicht Karten raus und drauf, wie es meistens der Fall ist, und ja auch riesen Spaß macht. Dieser Chapterfight war in drei Szenarien aufgeteilt:

Kommunikationszentrale:

Hier sind gleichwertige BV's aufeinander getroffen. Es wurde um eine Kommunikationszentrale gekämpft, die in der Mitte von vier Karten war und ein Megahex einnahm. Damit die Leute auch in die Mitte laufen, hat man einen Punkt dafür bekommen, wenn man auf dem Megahex war, oder angrenzend. Egal wie viele Mechs man dort hatte und ob der Gegner auch welche in dem Bereich hatte. Der Kampf war auf zwei Stunden, oder 20 Runden, begrenzt. Je nachdem, was zuerst Eintritt.

Der Sieger dieses Szenario darf im Hauptszenario drei Iniwürfe (eigene, oder des Gegners) wiederholen lassen.

Doppel eins, beim auswürfeln der Trefferlokation, wird als sieben gezählt.

Die überlebenden Mechs, die sich noch bewegen können, kommen in der sechsten Runde mit ins Hauptszenario, von rechts.

Mechhangar:

Wie oben, nur der Sieger darf drei Würfe auf Chance kritische negieren. Soll heißen, wenn jemand würfeln muß, ob er einen Krit gemacht hat, kann die Siegerseite sagen, der Wurf wird nicht gemacht und das war's. Das muß vor dem Wurf erfolgen.

Die überlebenden Mechs kommen von links.



Hauptszenario:

Hier gab es keine Sonderregeln. Doppel eins, war wieder ganz normal.

Der Chapterfight hat viel Spaß gemacht und wir werden sicherlich häufiger Szenarien spielen. Es bringt noch mehr Spaß. Der Kampf ging sehr schön hin und her. Die letzten beiden Runden waren dermaßen gegen die ComStar Jungs, daß sie den Kampf verloren haben. Die Mechs von Paul Heinrich und mir haben sehr gut getroffen und es kamen meist recht viele Raketen an, so daß dieses sein übriges tat – da sie auch noch konzentriert trafen.

Es ist halt ein Würfelspiel.

Immer einen Mech vor den Rohren

Björn

Ein Besuch in Anröchte

Ein Bericht von Gerd Röling zum Haupt-Con des Nice-Dice-Vereins

Von Hannover aus in nur 2 Std. zu reichen liegt die Kleinstadt Anröchte in der Nähe von Lippstadt. Ich war mit meinem Freund Thomas Bösenner gefahren und direkt nach meiner Ankunft bekam man eine Conmitgliedschaft, d.h. auf vier Zeitschienen ausgewürfelte BattleMechs und zwei neue Nice-Dice-Würfel. Die Halle war groß und zweigeteilt, was den Lärmpegel deutlich reduzierte. Gute Tische und Stühle, die nicht kipelten und gut geeignet waren BT zu spielen, was für ein BT-Spiel doch recht wichtig ist.

Am Anfang spielte ich ein 200t-Turnier (inkl. Zeitschiene 3067) mit, das zunächst gut für mich verlief, da ich die ersten beiden Runden gewann, dann verlor ich aber gegen den dritten Gegner (wie sich später heraus stellte, dem Turniergewinner) und dann gewann ich in der meine weiteren beiden Spiele erneut, sodass für mich der 5. Platz heraus kam. Leider habe ich in meinem vorletzten Spiel Thomas aus dem Turnier geworfen. Der Preis dafür war eine Zinnfigur, die so wurde mir erklärt nur 1000mal existiert und nicht mehr produziert werden wird, da sie abgelehnt wurde. So besitze ich nun eine Stinger, die es in Deutschland nur 10mal gibt!

Am Abend fand die Jahreshauptversammlung des Vereins statt. Der Vorstand wurde wiedergewählt und auch die G5, die für die Battletech-Sparte zuständig sind wurden für ihre zweijährige Arbeit gelobt und ebenfalls wiedergewählt. Dem Verlauf verfolgte ich nur gegen Ende, da dann die Kooperation und die Regeln einer solchen zwischen den verschiedenen BT-Verein diskutiert wurden. Der Wunsch insbesondere mit der MechForce eine Einigung zu finden ist bei den Spielern des Nice-Dice sehr hoch und sie erwarten vom neuen Vorstand eine bessere Gesprächsbereitschaft als mit dem alten. Wie ich das auch sehe ist es kein so großer Akt eine verwertbare Regelung zu finden, Chapterfights vereinsübergreifend zu finden und in das Ranking mit ein zu binden. Da es in vielen Gegenden verschiedene Chapter gibt, die zwar zusammen spielen können aber nicht eben keine Wertung dafür bekommen. (Weiteres zum Thema sicherlich später.)

Später spielte ich mit Floppy (s.o.) noch bis tief in die Nacht ein Nice-Dice-Chapter-Spiel mit. Bei CV-Regelung des NDV kommt es manchmal vor, dass es auch wie bei der BV-Regelung, eben solche Monster gibt. Die Aufstellungen waren recht unterschiedlich, sodass das alleinige Ziel des starken Gegners war, einen BattleMech vom Chapter Floppys mitzunehmen, bevor sie sich zurückziehen. Der Gegnerchapter hatte enormes Glück, da man so gegen 3 Uhr nachts sowieso nur Mist zusammenwürfelt. Ohne eigenen Abschuss und einem verlorenen Hermes hat der Gegner dann ausgegeben, da unsere schweren



BattleMechs nun in Nah-Reichweite waren. So war dann gegen halb vier der Tag für mich zu Ende.

Am Sonntag spielte ich noch mit Stefan Ludewig (Nice-Dice-Chapter aus Elze) einen Clan-Chapter-Fight mit. Ein Fight mit 13.000 CV und sechs Maschinen und sieben Einheiten aus der anderen Seite. Zu Beginn wurden Herausforderungen ausgesprochen und die Duelle standen fest. Mein Gegner verließ sich lange auf seinen Targeting-Computer und stellte sich 3 Felder von Rand auf einen Hügel. Mit meinem Thor B (mit 2xLSR 20 und 2xKSR4) ist es schwer einer NovaCat A (4x ER-L-Laser mit besagten Targeting-Computer) zu knacken. Doch war es dem Piloten in den ersten Runden nie möglich mehr als einen Treffer zu erzielen. Ich habe 8 Runden lang nur gerannt, um die taktische Vorteile der Laser zu negieren und ihn von dem Hügel zu drängen. Mir gelang es, eine Salve Raketen nach der andere auf meinem Gegner zu platzieren, dennoch habe ich nie wichtige Treffer erzielt. Nach dem Verlust eines Arms und der KSR in anderen, hatte ich dann 7 Runden nur noch eine LSR-Lafette. Dennoch versuchte ich eine weitere Salve in Kopf des Gegners zu versenken, der sich z.T. in teilweise Deckung gestellt hatte, da er nur noch 2 Punkte Panzerung am Kopf hatte. Es hat dann aber doch nicht ganz gereicht, da er schließlich meine Torso Mitte zerschossen hatte. Die Gesamte Fight ging für den Chapter von Stefan verloren, da zwar einige Duelle gewonnen wurde, der Gegner hatte aber eine Maschine mehr und die restlichen Gefechte wurden dann verloren.

Im Ganzen hat sich der Besuch sehr gelohnt, da man viele nette Leute kennen gelernt hat und auch mal die Seite der MechForce auf anderen Con vertreten konnte. Ich fahre sicherlich nächstes Jahr wieder hin, egal ob nun Nice-Dice oder MechForce-Con, bis dahin gibt es sicherlich eine Regelung, sodass man mit seinen Chapter-Maschinen dort auch spielen kann!

STARTROOPERS vs 17.Aufkl.-Rgt. DESPERADOS (3067 / akt. Zeitschiene)

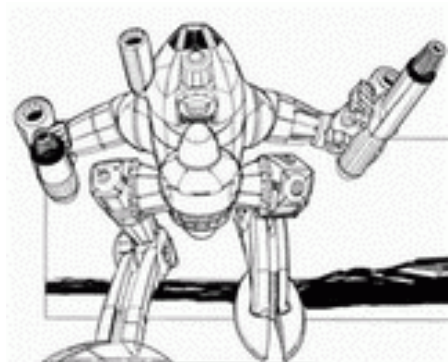
Terra / Kiel am Sonntag, den 12.09.04 – 10.00 bis 13.00 Uhr

Unser Einsatz war klar definiert: Landet und vernichtet das 17.Aufklärungsregiment „Desperados“.

Wir wussten nicht, wie stark die „Desperados“ waren, aber die große Auswahl hatten wir sowieso nicht. Wir landeten also südlich vom uns bekannten Standort der „Desperados“ mit unseren fünf Mechs in einem Tal. Rechts von uns befand sich ein See und linker Hand waren bewaldete Hügel zu sehen. Nachdem wir uns formiert hatten, marschierten wir auf den Gegner zu.

Voran schritt unser schwerster Mech, ein 75to Dragon Fire DGR-3F, dahinter folgte ein 70to Excalibur EXC-B2 und den Schluss bildete ein 65to Crusader CRD-5M. Etwas nach rechts versetzt stießen unsere 55to Wolverine WVR-7M und unser 60to Quickdraw QKD-5K ebenfalls vor.

Schließlich bekamen wir den Gegner auf die Schirme. Die Desperados boten sechs Mechs zu unserer Abwehr auf: Einen 95to Nightstar NSR-9FC, einen 75to Orion ON1-M, eine 50to Crab CRB-27, einen 50to Black Jack





BJ2-OA, einen 45to Black Jack BJ-2 und einen 45to Phoenix Hawk PXH-3S.

Der Gegner hatte mit 360to also einen Gewichtsvorteil von 35to gegenüber unseren 325to. Darüber hinaus besaß er wesentlich mehr durchschlagskräftige Fernwaffen als wir.

Todesmutig setzten wir unseren Vormarsch fort. Wie nicht anders erwartet, nutzten die Desperados die Möglichkeiten, die ihnen das Gelände gab, und suchten gute Verteidigungspositionen auf, um uns ihre energiereichen und eisenhaltigen Willkommensgrüße zu entrichten.

Der Nightstar wartete auf uns in einem Level-2-Wald auf ansonsten offenem Terrain, die beiden Black Jacks standen im Hintergrund auf erhöhter Position. Der Rest der Desperados hielt sich vorerst vor uns verborgen, bzw. rückte im Schutz einer Hügelkette langsam vor. Nach der vierten Bewegungsrunde fand der erste ernstzunehmende Schusswechsel statt und gleichzeitig verließ uns das Kriegsglück.

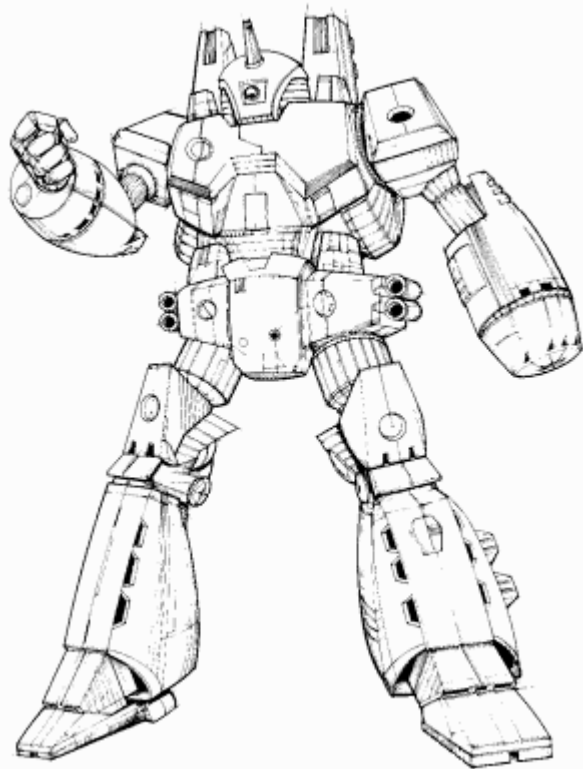
Wir beabsichtigten mit unseren schweren Maschinen zuerst den Nightstar auszuschalten, während die Wolverine und der Quickdraw vortäuschen sollten, dass sie den Gegner rechts umgehen wollen. Der Dragon Fire und der Excalibur gingen in Level-1-Wälder in Schussstellung, während der Crusader sich auf einem Hügel hinter teilweiser Deckung verschanzte. Wie sich herausstellte, war dies ein folgenschwerer und wohl auch spielentscheidender Fehler. Der Nightstar schoss natürlich mit seiner ER-PPK auf 9 und seinen beiden LBX-10 im Cluster-Modus auf 8, also mit je -1, auf den Crusader. Diesen Bonus der LBX-10 hatte unser Crusader-Pilot bei seiner Stellungswahl leider nicht berücksichtigt. Die ER-PPK ging daneben, aber „selbstverständlich“ trafen beide LBX-10 und erzielten dann auch noch insgesamt 14 Treffer, wovon „natürlich“ drei den Kopf erwischten. Die ersten beiden Bewusstseinswürfe des Crusader-Piloten reichten noch, der dritte nicht. Es war zum Weinen!

Trotz des schweren Verlustes des Crusaders rückten wir weiter vor. Da der Nightstar das Wiedererwachen des Crusader-Piloten verhindern musste, konnten sich der Dragon Fire und der Excalibur dem Nightstar wenigstens ungestraft nähern.

Währenddessen beendeten unser Quickdraw und die Wolverine ihr vorgetäushtes Manöver und näherten sich ebenfalls dem Nightstar.

Im folgenden Schusswechsel wurde der Pilot des Crusaders durch eine LSR20-Salve des Orion und weiteren 12 LBX-10-Treffern des Nightstar zweimal per Kopftreffer verletzt und schließlich durch den wegen der mehr als 20 erlittenen Schadenspunkte unvermeidlichen Sturz getötet. Präzisionsarbeit!

Aber auch der Nightstar erhielt endlich heftige Schäden. Ein kritischer Center-Torso-Treffer blieb dabei leider ohne Folgen. Der rechte Torso des Nightstar wies aber immerhin schwerere Schäden in der Außenpanzerung auf - dort waren mittlerweile schon zwei Gauss-Kugeln eingeschlagen.





Nach dem Abschuss des Crusaders konnten sich die schwereren Einheiten der Desperados wieder auf unseren Dragon Fire konzentrieren. Unser Paladin, der zwischendurch schon leicht vom Phoenix Hawk der Desperados beschädigt worden war, und unsere Wolverine waren auf mittlere Waffendistanz zum Nightstar heran.

Dem Nightstar wurde jetzt die gesamte Panzerung des rechten Torsos herunter geschält und beim zweiten Versuch auf Crits wegen interner Treffer konnte mit einer 10 ein XL-Engine-Treffer erzielt und die ER-PPK zerstört werden.

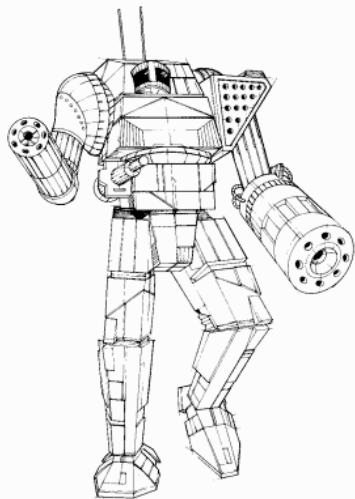
Leider bekamen aber auch sowohl unser Dragon Fire also auch unser Quickdraw schwere Beschussschäden. Hierbei wurde dem Dragon Fire durch einem Crit die Gauss-Ammo zerstört.

In der anschließenden Kampfrunde gingen unsere Wolverine und unser Quickdraw in den Nahkampf mit dem angeschlagenen Nightstar. Sie erzielten einen weiteren XL-Engine-Treffer im rechten Torso.

Excalibur und Dragon Fire konzentrierten ihr Feuer hingegen auf den Orion. Es gelang ihnen beim Orion den rechten Torso zu durchschlagen und beim zweiten Crit-Versuch dessen AK10 zu zerstören.

Aber auch unser Dragon Fire musste neben Panzerschäden einen weiteren Crit wegstecken und verlor einen Medium Pulse Laser im linken Torso. Und unser Quickdraw besaß mittlerweile fast keine Außenpanzerung mehr, abgesehen davon, dass er diese Runde durch einen Crit im linken Torso einen WT verloren hatte.

Nach diesem Schusswechsel kam der Nightstar erheblich ins Wanken und stürzte. Der erfolgreiche Tritt unseres Quickdraws in den rechten Torso des Nightstars besiegelte sein Schicksal, da der rechte Torso daraufhin nicht mehr existierte und der Nightstar in einer Explosion seines XL-Engine verglühte.



Wir zogen uns nun mit unseren Maschinen zurück. Der Orion der Desperados ließ unseren Dragon Fire jedoch nicht entkommen und verpasste ihm den Gnadenschuss, bzw. zerstörte dessen Gauss-Cannon mit einem kritischen Treffer. Die daraus resultierenden 20 Schadenspunkte bewirkten, dass beim Dragon Fire die Ummantelung des XL-Engine verloren ging und er explodierte.

Unser Excalibur rächte den Dragon Fire umgehend mit einem souveränen Schuss seiner Gauss-Cannon in den rechten Torso des Orion und eine weitere, hübsch anzuschauende, XL-Engine-Explosion erfolgte.

Den bei den Desperados durch den unerwarteten Verlust des Orion entstandenen Schock, nutzten die letzten beiden Mechs der Startroopers, um sich vom Schlachtfeld zurückzuziehen.

Der Crusader und der Quickdraw mussten dabei leider als Beute der Desperados zurückgelassen werden.

Einziger Trost der Startroopers ist, dass sie immerhin zwei der schwersten Maschinen der Desperados vernichtet haben ... aber mit was für Opfern!

Fazit: Wir waren zwar (wie so oft) von Anfang an chancenlos, hatten aber ein nettes, unterhaltsames Spielchen!!!

Kleine Statistik:

DESPERADOS 6 Mechs BV:6865 Wert: 67Mio. Fernkampfwaffen: 12 sonstige Waffen: 17

STARTROOPERS 5 Mechs BV:6806 Wert: 61Mio. Fernkampfwaffen: 9 sonstige Waffen: 18



Projekt: Teambesitzer gesucht!

Innerhalb der MechForce Germany e.V. kam die Frage auf, warum wird das MechWarrior Rollenspiel so wenig gespielt. Was fehlt, um mehrere Leute zu begeistern, daß Rollenspiel zu spielen. Der Hintergrund ist genial und es gibt reichlich Material zum spielen. Was möchte man mehr.

Hintergrund, muß die Antwort lauten. Es gibt sehr viel Material zu militärischen Hintergründen. Zu BattleMechs und all der restlichen militärischen Ausrüstung. Aber was braucht man, um Rollenspiel zu betreiben. Man braucht mehr Informationen, wie das „normale“ Leben funktioniert. Man bräuchte einen komplett ausgearbeiteten Planeten.

Ein großes Projekt tut sich auf, zu dem leider die Leute fehlen, die sich darum kümmern. Wenn sich nun jemand berufen fühlt, dieses Projekt zu leiten und zu koordinieren, wendet er sich bitte an Markus Kerlin (mkerlin@mechforce.de).

Aber so ganz ohne etwas zu machen ist auch langweilig. Da kam mir eine Anekdote aus dem BattleTech Universum in den Kopf. Sheliak, dieser kleiner Planet, der im Dezember 3051 von den Geisterbären eingenommen wurde. Nicht durch Kampf, nein, durch ein Footballspiel.

Die Regierung des Planeten setzte darauf, daß die Clans diesen Sport nicht kennen. Leider lagen sie damit völlig falsch. Es liefen im Kurita Stadium Elementare auf, die die Sheliak All Stars mit 84:3 besiegten.

Dadurch inspiriert, kam ich auf die Idee, eine Football Liga auszuarbeiten, wo es mehrere Teambesitzer geben kann und auch Regeln zu entwerfen, wie ein Footballspiel, nach **MechWarrior Regeln**, durchgeführt werden kann. Bei ausreichend Interesse, könnte daraus ein Liga Modus entstehen und die Saison nachgespielt werden. Auf jeden Fall entsteht ein weiteres kleines Gimmick, das die Classic BattleTech Welt bereichert.



Ich koordiniere das Projekt SPFL, aber jeder kann gerne einen Teil der Liga mit ausarbeiten. Sei es ein Team, oder was ihm auch immer mit einfällt. Wer also Interesse hat, etwas für diese Liga mit auszuarbeiten, wendet sich bitte an mich. Es werden für alle Bereiche Leute gesucht, die mithelfen. Hintergrund der Liga, entwickeln der MechWarrior Regeln, Übernahme eines Teams und damit die Ausarbeitung des selbigen, usw. Also laßt eurer Kreativität freien lauf.

Alles weitere dann per Mail. Die Fortschritte werden innerhalb der Terra Post vorgestellt und können natürlich auch auf der MechForce Germany e.V. Webseite jederzeit begutachtet werden.

Immer einen Touchdown mehr, als der Gegner wünscht euch

Björn Drewes

spfl@ghost-bear.de



Sevren News (MechForce Kampagne)

Draconischer Überfall auf Bristol abgewehrt!

Einheiten der 8. Donegal Garde schlugen Angreifer in die Flucht und bringen den Aggressoren schwere Verluste bei.

In den Morgenstunden des 25. September überfiel ein gemischter Kampfverband des Draconis Kombinati die Hafenstadt Bristol. Acht Mechs und eine eben so große Anzahl Fahrzeuge näherte sich mit hoher Geschwindigkeit von Süden her dem Stadtrand, offenbar um einen Lagerhaus-Komplex auszurauben. Infanterie und Panzereinheiten des Lyranischen Commonwealth hatten sich am südlichen Stadtrand eingegraben und erwarteten den Angriff.

Die Angreifer rückten zunächst in dichter Formation auf einen FLAK-Bunker im Zentrum des Schlachtfeldes zu. Die schweren Beton-Mauern und die massive Panzerung der Geschütztürme erwiesen sich für Angreifer jedoch als harter Brocken. Dahinter hatten sich ein Bataillon Infanterie mit Schützenpanzern und ein halbes Dutzend leichter und mittelschwerer Panzer verschanzt. Als sich die ersten dracoischen Mechs der Stadtgrenze näherten, wurden sie von einem Sturm an Geschütz- und Raketenfeuer empfangen. Schnell scherten die ersten Einheiten aus der Formation aus und versuchten die Stellung der Verteidiger zu umgehen.

Die beiden schwersten Mechs der Angreifer, ein Dragon und ein Quickdraw versuchten es jedoch durch die Mitte und wurden von einem Hetzer Sturmgeschütz und einem leichten KSR-Werfer empfangen. Nach weniger als 30 Sekunden gingen beide Mechs zu Boden. Der Dragon verlor zunächst ein Bein und stürzte dann auf seinen Munitionsbunker. Der Quickdraw wurde von der überschweren Autokannone des Hetzers enthauptet.

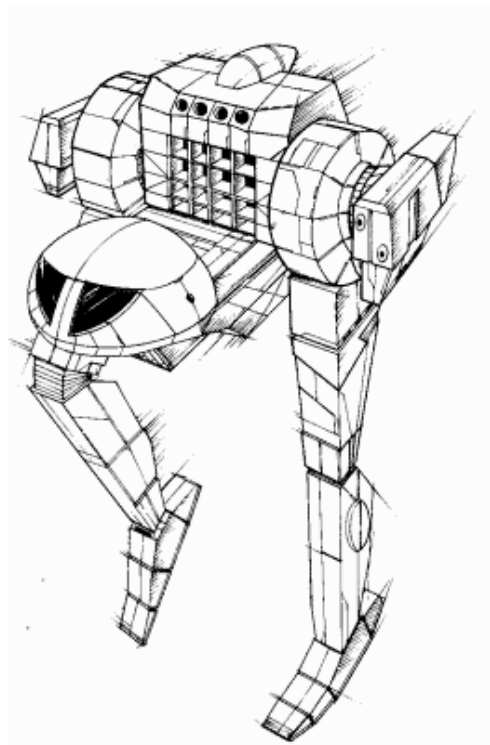
Auch die restlichen feindlichen Mechs mußten z.T. schwere Schäden durch Raketenbeschuß hinnehmen. Noch schwerer waren jedoch die Verluste der Angreifer bei ihren Fahrzeugen. Zwei Galleon und zwei Striker-Panzer wurden zerschossen und blieben als ausgebrannte Wracks zurück. Im Angesicht nahender Verstärkungen durch Mechs und Panzer der 8. Donegal Garde wandten sich die überlebenden Angreifer zur Flucht.

Die Lyranischen Verteidiger nutzten die Gelegenheit und setzten den flüchtenden Truppen weiter zu. Dabei wurde noch ein Jenner zur Strecke gebracht und zwei Züge Infanterie aufgerieben.

Auf Seiten der Verteidiger ist der Verlust eines Packrat Patrouillenfahrzeuges, zweier Schützenpanzer und einiger Infanterie-Züge zu beklagen.

Wie aus gut informierten Kreisen bekannt wurde, ist es den Angreifern jedoch gelungen während des Gefechts draconische Agenten aufzunehmen, die sich in Bristol versteckt hielten.

Welchen Schaden die feindlichen Agenten angerichtet haben, ist noch nicht bekannt.



Anmerkung: Das Gefecht wurde als unentschieden gewertet, da es den Angreifern zwar gelungen ist, ihre Agenten aus der Stadt zu holen, sie dabei aber erhebliche Verluste erlitten haben.

(Dragon, Quickdraw, Jenner, 2 Striker, 2 Galleon, 1 APC, 2 Platoons Jump Infantry).

MechForce Convention 2004

Am 05. und 07. 11. 2004 fand zum ersten Mal von dieser MechForce ein eigener Con statt, wenn wir mal von den jährlichen Jahreshauptversammlungen absieht. Das dies aufgrund der kurzen Vorbereitungszeit, seit der JHV 2004 im Mai, und der mangelnden Erfahrung mit der Ausrichtung von Convention bei den Verantwortlichen nicht alles Reibungslos verlaufen sollte, war allen vorher klar und daher wurden schon von vornherein die Ziele tief gelegt.

Und wie erwartet, kamen die Probleme auch. Immer wieder Zeitverzögerung bei der Festlegung der Termine zusammen mit den der Reservierung des Veranstaltungsortes. Knappe Ankündigungszeiten, Probleme bei der Anmeldung zum Con, nicht ausreichende Informationspolitik und so manches anderen, läßt uns Verantwortliche mit einem leichten Schauern zurückblicken. Kurz gesagt, man sollte daraus eine Menge gelernt haben und hoffentlich wird der nächste, wenn es den einen geben wird, besser.

Nun zum wesentlichen. Wie angekündigt fanden zwei Classic BattleTech Turniere statt. Das Offene Turnier als MechForce Germany Meisterschaft am Samstag und das Blutnamenturnier am Sonntag. Die Festlegung fand am Samstag morgen statt, da aufgrund der Schwierigkeiten bei der Anmeldung wir nicht über die gesicherten Teilnehmer Zahlen verfügten um es im voraus festzulegen. Aufgrund der geringen Teilnehmerzahl entschieden wir uns entsprechend die Meisterschaft auf den Samstag zu legen.



06. und 07.11.04 in Hamburg

Nach drei Runden und mehrstündigen Kämpfen, mit vielen typischen BattleTech Szenen, stand der Sieger mit Sven Bossmann als MechForce Germany Meister 2004 fest. Vizemeister wurde Roger Witte und auf den undankbaren dritten Platz kam Magnus Knoblauch.

Da alle Anwesenden, sofern sie nicht zur Orga gehörten, im Turnier involviert waren, fanden weder MW-Konzept Szenarien, noch MW:DA Spielangebote statt. Erst nach dem Turnier fanden sich so einige hartgesottene Spieler zusammen um ein größeres Sevren-Kampagnen Szenario für das MechWarrior Konzept unter der Leitung von Sven Bossmann zu zocken. Erst am späten Abend wurde dieses abgebrochen und man ließ alles stehen und liegen um es am Sonntag weiter zu spielen.

Am Sonntagmorgen trennten sich die Spieler in zwei Gruppen, eine die das Szenario zu Ende spielen wollten, andere die am Blutnamenturnier teilnahmen. Dieses wurde nach einigem hin und her pünktlich begonnen und recht zügig durchgezogen.

Spieler, die das Turnier durch Ausscheiden verließen, fanden sich zum Großteil bei dem MW-Konzept Szenario bzw. bei dem Folgeszenario wieder. Andere spielten auf dem ausreichend verfügbaren Platz so eine Partie Classic.

Das Bloodname Turnier entschied Stefan Murillo für sich. Im Finale besiegte er Michael-André Arnemann. Magnus Knoblauch wird, wie am Tag zuvor, dritter. Stefan wählte als Blutnamen, den MechKrieger Namen "Yeh" vom Clan Goliath Scorpion.



Als Preise wurde bei beiden Turnieren vergeben: Museumscale Zinnfiguren, Merchandising Produkte der MechForce, von Franz Vohwinkel signierte Grafiken unseres Vereinslogos und das MechKrieger Handbuch.

Da Magnus schon am Vortag die Preise für den dritten Platz erhalten hat, tauschten Arnemann und er die entsprechenden Preise ihrer Plätze. Ein Dank an Arne an dieser Stelle.

Was bleibt noch anzumerken?

Das Essen und die Übernachtungsplätze in der Jugendherberge scheinen die Teilnehmer in Ordnung gefunden zu haben, zu mindestens kam nichts negatives. Anfahrwege und Parkplätze waren scheinbar auch kein Problem. Der Veranstaltungsraum ist für 50 Spieler gut geeignet.

Die Wahrscheinlichkeit, das wir also nächstes Jahr wieder dort aktiv werden ist, recht hoch.

Ein großer Punkt waren Regeldiskussionen. Immer wieder gab es während der Turniere bzw. Szenarien Diskussionen über das für und wider bestimmter Regel und Regelauslegungen.

Diese Diskussionen sind mittlerweile der Ausgangspunkt einiger Änderungen in den relevanten Regelwerke für die Turniere und das MechWarrior Konzept, aber auch im Chaptersystem. Wer sich an diesen beteiligen mag, wende sich bitte an den jeweils Verantwortlichen: Henning Schramm (Turniere), Sven Bossmann (MW-Konzept) und Ingolf Tews (Chapterregeln). Kontaktadressen findet ihr in dieser Terra Post.

Negatives?

Da gibt es so einiges zu berichten, manches ist ja oben schon angeschnitten, vieles davon ist die Schuld der Organisationsleitung und wird in die Planung zum nächsten Con einfließen. Anderes obliegt einfach der mangelnden Erfahrung und sollte naturgemäß beim nächsten Mal vermieden werden.

Jedenfalls haben wir damit einen erheblichen Erfahrungsschatz gewonnen und eine Basis auf der man aufbauen kann.

Die Frage einiger Teilnehmer, ob wir nicht sogar zwei Cons im Jahr machen könnten, also einen im ersten und einen im zweiten Halbjahr, ermutigt zu mindestens.

Die Arena

Die Arena ist das Online Einzelranking der MechForce am laufen. Im entsprechenden Arena-Bereich innerhalb der Mitgliederbereiches auf der Vereinshomepage könnt ihr direkt online die Ergebnisse eurer Mechforce-Kämpfe auswerten und im Ranking die Ergebnisse sehen.

Hier das aktuelle Ranking:

Vorname	Nachname	Siege	Unentschieden	Niederlagen	Spiele
Michael	Rieck	3	0	0	3
Markus	Kerlin	3	0	2	5
Alexander	Eppler	2	1	2	5
Sven	Boßmann	2	0	1	3
Michael	Brockhaus	2	0	2	4
Marco	Nikolay	1	0	0	1
Martin	Hartmud	0	1	0	1
Björn	Drewes	0	0	1	1
Ingolf	Tews	0	0	1	1
Henning	Schramm	0	0	1	1
Michael André	Arnemann	0	0	1	1
René	Wenzel	0	0	2	2



Chapterranking (Saison 04/05)

Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	CCCXII Einsatzregiment; "Die Prätorianer"	2	20
	151.Light Horses; "Doompatrons"	2	20
2.	214. Divison Comstar / 3. Armee / "Black Sheeps"	1	10
3.	Eiserne Wache; Zweites Batallion; "Sturmfalken von Heide"	2	5
4.	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion; Hannover Regulars	1	-5
	2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt; "Pride of the Cancellor"	1	-5
	5th Brigade "Oriente Fussiliers"	1	-5
8.	21st Century Lancers; Reg. Com. Lance; The Hells Lancers	2	-10

Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	17.Aufklärungsregiment; "Desperados"	2	20
2.	Bravehearts, 1st Agyll Lanciers Fed Com	1	10
3.	1st Marik Legionaires; "Eagle of Atreus"	2	5
4.	The Prince's Men 244. Division 7.Armee Com Star	1	-5
5.	Startroopers	2	-10

Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Rho Galaxy; 5 th Scorpion Cuirassiers; "The Scorpion's Deathsting"	2	20
2.	2nd Wolf Legion; 352nd Assault Cluster; "Lone Wolves"	1	10
3.	JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"	1	-5
4.	"Dorsai's Peacemakers"	2	-10

Akademien

Ihr habt als MechForce Mitglieder die Möglichkeit durch Prüfungen an den Akademien einen höheren Rang zu erhalten und damit, als zusätzlicher Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für den OmniMech sich zu verdienen.

Einfach dazu Kontakt mit dem jeweiligen Akademieleiter aufnehmen und einen Termin für eine Prüfung abmachen, die

Keine neue Absolventen seit der letzten Terra Post

aus einem schriftlichen Test (Hintergrundwissen) und einer praktische Prüfung (Spielfertigkeiten) besteht.

Sollte eine Akademie zu weit fern sein oder noch gar nicht existieren, nimm einfach Kontakt mit dem Arbeitskreisleiter für Akademien und Spielcenter Marco Nikolay, auf. Der findet sicher eine Lösung.

Adressen:

Haus Steiner: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

Haus Davion: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de

Haus Marik: Roger Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de

Haus Kurita: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de



Haus Liao: Marcel Evers, Hamburg, Tel.: 040/41451221, email: mordian@gmx.de
 ComStar: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de
 Rasalhague: Michael Rehfeldt, Flintbeck, Tel.: 04347/909944, email: krell@gmx.net
 St. Ives Compact: Alexander Eppler, Hamburg, Tel.: 0162/5727501, email: talamar@gmx.net
 Wolfs Dragoner: Christian Waidner, Mainz-Kastel, Tel.: 06134/188703, email: cwaidner@mechforce.de
 Söldnerakademie: Andre Füssel, Lüneburg, Tel.: 04131/247785, email: hunchiic@hivesnest.de
 Gray Death Legion: Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: webmaster@kerlin.de
 Kell Hounds: Daniel Albrecht, Kiel, Tel.: 0431/8866620, email: kelsor@kelsor.de
 Peripherie: Björn Drewes, Hamburg, email: drewes@bigfoot.de
 Taurian Concordat: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de

Clan Ghost Bear: Björn Drewes, Hamburg, email: drewes@bigfoot.de
 Clan Nova Cat: Robert Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de
 Clan Blood Spirit: Olaf Heins, Reinbek, Tel.: 040/7229722, email: akademie@bloodspirit.de
 Clan Snow Raven: Andreas Dommen, Ganderkesee, Tel.: 04222/400821, email: webmaster@clan-snow-raven.de
 Clan Diamond Shark: Jens Brouwer, Norderstedt, Tel.: 040/5217392, email: theodorekurita@hotmail.com
 Clan FireMandrill: Carsten Fegel, Hamburg, email: cfegel@freenet.de / carsten.fegel@ecs-ag.de
 Clan Ice Hellion: Michael Rehfeldt, Flintbek, Tel.: 04347/909944, email: krell@gmx.net
 Clan Hell's Horses: Falk Kalamorz, Göttingen, Tel.: 05524/2886, email: fk.desaster@gmx.net
 Clan Smoke Jaguar: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de
 Clan Steel Viper: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de
 Clan Goliath Scorpion: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de
 Clan Coyote: Julian Siech, Spreeallee 248, 24111 Kiel

MechWarrior Konzept Ranking

Im MechWarrior Konzept spielt ihr statt eines BattleMech einen Krieger. Dessen Werte könnt ihr bei MW-Konzept Szenarien verbessern und es besteht die Möglichkeit erweiterte Fähigkeiten zu erlernen. Regeln und Formulare des Systems findet ihr auf der Homepage.

Verantwortlich für das MW-Konzept ist Sven Bossmann, Osterfeld 7, 31749 Auetal/Borstel, svenbossi@web.de. Wenn Ihr also Fragen habt oder selbst ein Konzept Szenario veranstalten wollt, ist er euer Ansprechpartner.

Maßstab für das Ranking ist die Summe der gesammelten Erfahrungspunkte (EP's).

KIA = Killed in action (-> schon verstorbener Charakter)



Ranking (Stand 11. 11. 2004)

Rang	EP's	IS / Clan	Charaktername	Spielername	KIA
1.	77	IS	Herr Mess	Henning Schramm	-
2.	66	IS	Zeronimus	Sven Boßmann	-
3.	50	IS	Rainbow	Thomas Bredau	-
4.	44	IS	Takeo Yamamoto	Jens Mohrmann	-
5.	35	IS	Endre Mosorske	Markus Kerlin	-
6.	34	IS	Headhunter	Andreas Baumann	-
7.	32	IS	Jason Vale	Michael Andre Arnemann	-
8.	30	IS	Mr. Ice	Thomas Bösenner	-
	30	IS	Tros	Gerd Röhling	KIA
10.	28	IS	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	-



First Kontakt

Situation:

Im Verlauf der ersten Invasionswelle der Clanner im Jahr 3048 wird der von den Piraten unter Valasek gehaltene Planet Porthos von den Geisterbären angegriffen.

Die Piraten sind überrascht, daß nur ein kleiner Teil der zu Verfügung stehenden Truppen genutzt wird, insgesamt werden nur 10 Mechs abgeladen. Von diesen Mechs greifen auch nur 3 Mechs ihre Basis an.

Die Piraten sind zunächst froh über diese Wendung und freuen sich auf einen leichten Sieg. Als allerdings eine dieser höchst merkwürdigen Konstruktionen über eine Entfernung von knapp 700 das PPC-Feuer eröffnet, wird ihnen klar, daß nicht immer die Quantität über einen Sieg entscheidet...

Spezialregeln:

Eigentlich keine. Die Clanner wissen, daß die Gegner nur Piraten sind, daher keine Ehrenregeln. Aber sie nutzen keine Infernos (Thunder und Swarm ist erlaubt).

Die Piraten scheren sich einen Dreck um Ehre und dürfen Infernos benutzen. Auf moderne Munitionsarten haben sie jedoch keinen Zugriff.

Aufstellung:

Piraten:	Banshee –3E	Shadow Hawk –2H
	Jägermech –S	Scorpion –1N
	Rifleman –3N	Sentinel –3K
	Hermes II –2S	Thorn –S

Ghost Bears: VulturePrime
Puma B
Loki Prime

Sollte es den Piraten tatsächlich gelingen, die erste Welle zu überleben, können sie sich ergeben oder gegen den Rest des Sterns weiter kämpfen:

Gladiator Prime
Libelle Prime

Terrain:

Zwei Grundkarten. Die Piraten dürfen sich frei auf einer Karte aufstellen, die Ghost Bears ziehen dann auf die andere Karte.



Funnige Pics ☺

Das Backcovers von den Heavy Battle 3.

Heavy Battle war eine deutsche BattleTech Fanzeitschrift aus den früheren 90ziger Jahren.

Sie hatte teilweise eine Auflage von einigen hundert Stück und erreichte eine bundesweite Bekanntheit, war sie doch das erste größere Fanmedium, bevor Organisationen wie die MechForce Germany GbR gegründet wurden.

Nach der 8. Heavy Battle wurde diese Zeitschrift aus diversen Gründen eingestellt.

Mit ihrem Humor, der bis heute einzigartig geblieben ist, bleibt sie in Erinnerung manch „langgedienter“ BT Fans.

Speziell die Maro Witze sind bis heute unvergessen. ☺



Mechwarrior-Szenario: Okinawa

(eingesetzt auf dem NordCon 2004)

Datum: 20. August 3028 (4. Nachfolge-Krieg)

Ort: Planet Buckminster, Draconis Kombinat

Lage: Direkt nach dem Beginn des 4. Nachfolgekrieges, greifen Truppen des Lyranischen Commonwealth auf breiter Front draconische Welten an. Zu den Zielen der ersten Welle gehört auch die Welt Buckminster, die Hauptwelt der gleichnamigen Prefektur im Benjamin Militärdistrikt. Bei ihrem Versuch schnell auf die Hauptstadt des Planeten vorzustoßen, treffen die Angreifer auf heftigen Widerstand. Draconische Truppen haben sich nach dem ersten Schock formiert und verschanzen sich nun in gut befestigten Stellungen. Die Präsenz schwerer Flugabwehrgeschütze zwingt die Angreifer zu einem Bodenangriff. Um den Weg für die übrigen Truppen frei zu machen, erhält eine schwere Mechkompanie der 6ten Donegal Guards den Befehl eine solche Stellung zu stürmen. Die Angreifer sind zwar in der Übermacht, doch das Gelände und die Befestigungen bieten den Verteidigern erhebliche Vorteile.

Gelände: Gespielt wird auf folgenden Karten:
Battletech – Large Mountain #2 – Battleforce 2

Die Brücke auf der „Battleforce“-Karte hat einen KF von 120.

Auf den Hexfeldern 0212, 0304, 0508, 0807 und 0913 befinden sich Abwehrtürme mit einem KF von 90. Die Türme sind 3 Level hoch. Der Geschützturm selbst hat 80 Panzerpunkte, ist 360° drehbar und beinhaltet je eine AK/5 mit 40 Schuß Munition und zwei KSR-4 mit je 25 Schuß Munition. Die Türme feuern mit einem Schützenwert von 4.

Ziele der Parteien:

Die Angreifer müssen die Bedrohung ihrer Flanke durch die feindliche Stellung ausschalten. Da die Stellung von Luftabwehrpanzern und FLAK-Türmen bewacht wird, können die Angreifer keine Luftunterstützung anfordern. Sie müssen daher versuchen, so schnell wie möglich die Luftabwehr des Gegners auszuschalten. Sie erringen einen Teilsieg, wenn es ihnen gelingt, die Abwehrtürme und die beiden Partisan-Panzer zu zerstören. Die Angreifer erringen einen vollständigen Sieg, wenn Sie alle Einheiten des Gegners zerstören oder vertreiben können. Die Verteidiger erringen einen Teilsieg, wenn Sie mindestens 8 Angreifer ausschalten können.

Aufstellung:

Die Verteidiger stellen sich vor Beginn des Spiels auf den „BattleTech“ und „Large Mountain“ Karten auf. Ihre Heimatseite ist Westen.

Die Angreifer betreten das Spielfeld von Osten her.

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.
- *Infernomunition:* ist nicht zulässig.



Angreifer (Steiner)

Angreifer sind die 6ten Donegal Guards



		T	BV
Befehlslanze			
AS7-D	Atlas	100	1557
STK-3F	Stalker	85	1152
ZEU-6S	Zeus	80	1148
MAD-3R	Marauder	75	1089

Fernkampflanze

ARC-2S	Archer	70	997
TDR-5S	Thunderbolt	65	1015
JM-6A	Jaegermech	65	841
CN-9A	Centurion	50	772

Jagdlanze

GRF-1S	Griffin	55	1061
PXH-1	Phoenix Hawk	45	838
WLF-1	Wolfhound	35	736
JVN-10F	Javelin	30	702

Verteidiger (Kurita)

Verteidiger sind Elemente der Benjamin Regulars



		T	BV
Kampflanze			
GHR-5H	Grasshopper	70	1268
WHR-6K	Warhammer	70	1022
CRD-3K	Crusader	65	997
HBK-4H	Hunchback	50	850

Unterstützungslanze

DRG-1G	Grand Dragon	60	997
TBT-5K	Trebuchet	50	792
WTH-1	Withworth	40	771
JN7-F	Jenner	35	792

Fahrzeuglanze

Partisan Heavy Tank		80	420
Partisan Heavy Tank		80	420
Bulldog Medium Tank		60	358
Striker Light Tank		35	342

Infanterie

Foot Infanterie Platoon (SRM)		60	
Foot Infanterie Platoon (SRM)		60	
Motorized Infanterie Platoon (MG)		39	
Motorized Infanterie Platoon (MG)		39	



Timeline der Periphery

2250 – Am 08.09. wird auf Apollo die Rim Worlds Republic von Hector Worthington Rowe ausgerufen.

2253 – Samantha Calderon setzt ihren Fuß am 23.01. auf Taurus, der Planet wurde nach ihrem zweitem Mann benannt.

2315 – Die Terran Hegemony wird, von Fleet Admiral James McKenna, gegründet.

2335 – Richard Calderon, Sohn von Sandra Calderon, regt die Bildung des Taurian Concordat an. Es bildet sich aus den sechs Welten, die von der Familie Calderon kontrolliert werden und 11 weiteren Welten, die von Flüchtlingen aus der Inner Sphere bewohnt werden.

2355 – Die Federated Suns schließen mit der Tikonov Union und der Sarna Supremacy den Acala Pakt.

2357 – Die Federated Suns kündigen den Acala Pakt auf.

2415 – Die Outworlds Alliance wird gegründet.

2417 – Das Grundgesetz der Outworlds Alliance wird verabschiedet.

2452 – Das Taurian Concordat bekommt die ersten BattleMechs von Liao Dissidenten, als Gegenleistung, das sie im Taurian Concordat untertauchen dürfen.

2530 – Das Magistracy of Canopus wird gegründet.

2531 – Das Grundgesetz des Magistracy of Canopus tritt in Kraft.

2577 – Der Reunification War, die erste große Offensive der Inner Sphere gegen die Periphery, beginnt.

2585 – Die Outworlds Alliance und die Star League schließen einen Friedensvertrag und der Outworlds Alliance Krieg, Teil des Reunification War, endet.

2588 – Die letzte Welt der Magistracy of Canopus fällt.

2589 – Die New Vandenberg Offensive findet statt, wo von den Taurian Concordat Verteidigern chemische Waffen eingesetzt werden.

2596 – Der Taurian War, teil des Reunification War endet am 22.09., als das Taurian Concordat sich ergibt.

2597 – Der Reunification War endet.

2604 – Die Star League Besatzungstruppen ziehen sich aus dem Magistracy of Canopus zurück.

2605 – Die Star League Besatzungstruppen ziehen sich aus dem Taurian Concordat zurück.



2607 – Die letzten Star League Besatzungstruppen ziehen sich von den wichtigsten Systemen der Periphery zurück.

Im Star League Council wird der Beschluß gefaßt, das die Outworlds Alliance keine Truppen der Star League überstellen muß. Dieser Beschluß wird mit Unterstützung der Häuser Davion und Kurita gefaßt.

2620 – Die Periphery ist von Ersatzteilen, für ihre Fabriken, aus der Star League abhängig, und damit von der Star League.



2622 – In der Rim World Republic finden die ersten freien Wahlen statt.

2623 – Die Star League führt eine einheitliche Währung, auch in der Periphery, ein.

Die HyperPulse Generatoren werden entwickelt.

2630 – Die Periphery wird mit HyperPulse Generatoren ausgestattet und ermöglicht damit eine schneller Kommunikation.

2650 – Das Cameron Edikt wird erlassen, das regelt, wer wieviel Truppen haben darf.

2663 – Consuelo Calderon wird zur Vize Präsidentin der Star League ernannt.

2667 – Consuelo Calderon leitet eine Sitzung des High Council der Star League, da First Lord Cameron krank ist.

2678 – Reginald Calderon setzt ein neues Gesetz ein, das im Taurian Concordat zu einer Ausbildungsreform führt.

2691 – Lothario wird besiedelt von Angelina Logan. Es wird dort die Lothian League gegründet.

2750 – Jeder Bürger des Magistracy of Canopus kann sich in das Zentral Komitee wählen lassen.

2765 – Nicoletta Calderon erlaubt New Vandenberg, und 17 weiteren Systemen, sich von der Star League loszusagen, das Taurian Concordat bleibt aber ein Mitgliedsstaat der Star League, zu dem die 18 Systeme weiterhin gehören.

2766 – Stefan Amaris lässt First Lord Richard Cameron hinrichten und erklärt sich selber zum neuen First Lord der Star League.

2767 – Der Amaris Bürgerkrieg, die zweite große Offensive der Inner Sphere gegen die Periphery, beginnt.

2779 – Stefan Amaris wird am 30. September, von General Alexandr Kerensky, festgenommen.

2780 – Der Amaris Bürgerkrieg endet.

2786 – Die Rim World Republic wird aufgelöst.

Janina Centrella erklärt das Magistracy of Canopus für unabhängig.

2804 – Auf Thurrock kommt es zum Kampf zwischen Marik Truppen und der Magistracy Royal Guard.

2813 – Der Concordat - Magistracy Krieg beginnt.

2814 – Der Concordat – Magistracy Krieg endet.

2964 – Der Outworlds Alliance Botschafter im Draconis Combine wird, auf Befehl von Coordinator Hohiro Kurita, hingerichtet.

2990 – Die Welt Dormandaine wird durch die Outworlds Alliance besiedelt.

3012 – Kyalla Centrella wird die 16. te Führerin des Magistracy of Canopus, nach dem Tod Ihrer Mutter Tamara.

Hendrik Grimm III übernimmt die Führung über die Oberon Confederation.

3016 – Quantraine, eine Outworlds Alliance Welt, wird von religiösen Fanatikern neu besiedelt.

3017 – Magistrix Kyalla Centrella beginnt einen geheimen Dialog mit Dame Catherine Humphreys, Duchess of Andurien.

3020 – Ein Bildungsaustauschprogramm zwischen der Outworlds Alliance und den Federated Suns wird ins Leben gerufen. Auf Quantraine, eine Outworlds Alliance Welt, bricht eine Seuche aus und es sterben 60% der Bevölkerung.



Laborratten

1 Hetzjagd

Dicht an ihrem Kopf piffte die Kugel vorbei und schlug krachend in den Baum zu ihrer Linken. Lea Janitra, die kleine drahtige Einsatzagentin der SAFE, zuckte zusammen und versuchte, sich noch tiefer in das Gebüsch zu ducken. Gehetzt fuhr ihr Blick in die Richtung, aus der der Schuß gefallen war. Ein Zufallstreffer, oder hatten ihre Verfolger sie erneut aufgespürt? Eigentlich sollte ihr Kontaktmann die wenigen Infrarotdetektoren und Nachtsichtgeräte, die die Nachfolgekriege auf Finsterwalde überstanden hatten, unbrauchbar gemacht haben. Mit einem bösen Surren fetzte ein weiteres Geschloß durch die Blätter des Buschwerks, das ihr kümmerliche Deckung bot. Für Lea war dies das Startsignal. Zwei Beinahetreffer konnten kein Zufall mehr sein. In Gedanken den unzuverlässigen Helfer verfluchend, justierte sie ihre eigene Restlichtverstärkerbrille und setzte ihre Flucht fort. Die Informationen, die sie erbeuten konnte, mußten unbedingt ihren Auftraggeber erreichen. Doch die ComStar-Station war noch mehrere Kilometer entfernt, und nun hörte sie das Klaffen von Hunden, die ihre Spur aufgenommen hatten. Während sie zu einem verzweifelten Zwischenspur ansetzte, kehrten ihre Gedanken ungewollt zu dem Zeitpunkt zurück, da ihr Unternehmen noch problemlos vonstatten zu gehen schien.

2 Mist!

Wie ein Schatten huschte die schwarzgekleidete Gestalt durch die Korridore des zu dieser Uhrzeit verlassenen Verwaltungszentrums. Die grüne Notbeleuchtung lieferte ausreichend Helligkeit, um sich zu orientieren. Ohne Zögern drang die Gestalt in den zweiten Stock vor, aber anstatt sich der Tür mit der Aufschrift „Hauptkasse“ zuzuwenden, wie man es von einem Einbrecher erwartet hätte, eilte sie ans Ende des Gangs, wo das Archiv zu finden war. Kein Schloß sicherte diese Tür, und wäre es so gewesen, hätte dieses den Fähigkeiten Leas kaum widerstanden. Schlösser und sie hatten eine fast übernatürliche Beziehung zueinander, ihren Ausbildern schien es, als würden sich die Schlösser darauf freuen, von ihren zarten Händen gestreichelt und mit sanftem Druck zur Aufgabe ihres Widerstands überredet zu werden.

Zielstrebig trat Lea zwischen die Stahlregale, auf denen sich Aktenberge bis zur Decke stapelten. Im Zeitalter der LosTech hatten die Menschen gelernt, sich nicht auf elektronische Kopien zu verlassen, wenn es doch niemals sicher war, ob der entsprechende Computer am nächsten Tag auch noch funktionieren würde. So war Papier als Mittel der Datenarchivierung unverhofft zu neuen Ehren gelangt. Die Taschenlampe Leas blitzte auf und nach kurzem Suchen hatte sie gefunden, was ihre Auftraggeber sie zu Kopieren beauftragt hatten. Es blieb Lea keine Zeit, zu lesen, worum es dabei ging, aber wichtig mußte es sein, ihr Auftrag hatte sie als Alpha-Order erreicht, und Alpha-Order führte man tunlichst eher gestern als heute aus. Daß ihr kaum Zeit blieb, ihre üblichen Vorbereitungen zu treffen, machte sie nicht wenig nervös. Eine halbe Stunde lang arbeitete sie konzentriert, dann hatte sie ihre Aufgabe erfüllt. Sie brachte die Akten wieder in die alte Reihenfolge und verließ das Zentrum so unbemerkt, wie sie gekommen war. Sie vergaß nicht einmal, die Alarmanlage wieder einzuschalten, die die Sympathie der Schlösser zu ihr zu teilen schien.

Dann jedoch passierte es. Nahe des Vergnügungsviertels, wo sie ihren Gleiter geparkt hatte, standen plötzlich zwei militärisch gekleidete Gestalten vor ihr. Lea wartete nicht, bis die Männer ihr Anliegen vortrugen. „Laß dich nie mit einem Soldaten ein“ hatte ihre Mutter sie stets gewarnt, und wenn Lea auch bezweifelte, daß ihre Mutter Situationen wie diese im Sinn gehabt hatte, als sie ihren guten Rat erteilte, war sie gewillt, ihn heute Nacht mehr denn je zu befolgen. Ansatzlos streckte sie den größeren der beiden mit einem Fingerstich in die Kehle nieder und noch bevor sich der zweite von seiner Überraschung erholt hatte, ereilte ihn das gleiche Schicksal und er leistete er seinem Kameraden Gesellschaft. Unglücklicherweise waren die beiden nicht allein, ein Alarmschrei gellte durch die Nacht und Lea blieb nichts übrig, als die Beine in die Hand zu nehmen und zu flüchten. Seitdem rannte Lea, und seit



den ersten Schritten ihrer Flucht fragte sie sich, ob sie sich den ganzen Ärger vielleicht nur aufgehalst hatte, weil zwei Soldaten sie zu einem Drink hatten einladen wollen.

3 Das Ende?

Lea war am Ende. Sie hatte geglaubt, ihre Verfolger mit einem Marsch durch das Bachbett endgültig abgeschüttelt zu haben. Doch als sie die HPG-Türme der ComStar-Station schon zum Greifen nahe vor sich sah, verspürte sie plötzlich ein leichtes Brennen an ihrem Oberschenkel. Sie dachte an den Stich einer Bremse und schlug automatisch zu. Plötzlich gab ihr Bein unter ihr nach. Ihre Hand war voller Blut. Entsetzt blickte sie nach unten. Ihr halbes Bein war zerfetzt, der Knochen war durch die riesige Wunde zu sehen. Die Schlagader war verletzt, Blut strömte aus der Wunde und tränkte den Boden. Der Schuß eines Nadelgewehrs, der heimtückischsten Waffe, die die Menschheit je erfunden hatte, mußte sie getroffen haben. Sie geriet in Panik. Sie wollte noch nicht sterben, sie war jung, sie hatte noch so viel vor. Sie schrie ihren Schmerz und ihre Angst hinaus, ein schriller, heulender, in ein Wimmern übergehender Ton, der erst langsam verstummte. Ihr Atem begann zu rasen, vor ihren Augen begann es schwarz zu werden. Mit letzter Kraft begann sie, auf den Eingang der Station zuzukriechen. Es gelang ihr, die Grenze zu dem Gelände des Senders zu überqueren und mit schwindenden Sinnen sah sie in Roben gekleidete ComStar-Akoluten auf sie zustürzen. Dann wurde es Nacht um sie und der Schmerz ließ endlich nach

4 Das Ende

Die Sanitäter von ComStar hatten ihre Wunde versorgt, so gut sie konnten, doch die HPG-Station war ein Sender und keine Klinik. Außerdem bahnte sich weiterer Ärger an. Die Behörden von Finsterwalde verlangten die Herausgabe der „Terroristin“, wie sie Lea bezeichneten. Die Station war neutrales Gelände, und obwohl ComStar nicht befürchten mußte, das Polizei oder Militär hier eindringen würden, machten die Adepten dennoch unmißverständlich klar, das sie Lea keine Sekunde länger auf ihrem Gelände dulden würden, als sie bräuchte, um ihre Nachricht abzusenden. Lea straffte sich. Sie war jung und sie hatte Pläne und sie wollte leben, doch sie war auch eine Agentin der SAFE im Auftrag der Liga Freier Welten, die eine Alpha-Order auszuführen hatte. Es war klar, was sie tun mußte. Nachdem sie dafür gesorgt hatte, das die Nachricht abgeschickt wurde, machte sie sich bereit. Ihre Feinde durften nicht erfahren, welche Mission sie heute Nacht ausgeführt hatte. Daher nahm sie ihre Selbstmordpille zwischen die Zähne und die Waffe in die Hand. Humpelnd, aber dennoch ungebeugt, verließ sie die Station und stellte sich ihren Verfolgern zum letzten Mal ...

5 Appell

Auf der riesigen Leinwand, die im Mechhangar angebracht war, liefen die Bilder, die jedes Mitglied der Oriente Füsiliere schon dutzende- wenn nicht hunderte Male gesehen hatte. Die Qualität des Films war vom zahllosen Abspielen schon so schlecht, das man eher errahnen als erkennen konnte, was er zeigte. Ein riesiger, im Olivgrün der Sternenbundarmee lackierter Battlemech, ein alt-ehrwürdiger Orion, schritt an der Spitze einer Formation durch einen ehemals blühenden Park. Doch der Park hatte sich in eine Mondlandschaft verwandelt, die Pflanzen waren ausnahmslos verbrannt, tiefe Krater zwang die BattleMechs, immer wieder auszuweichen. Schließlich erreichte der Orion ein Gebäude, in dem Historiker den ehemaligen Präsidentenpalast des Sternenbundes erkannt haben würden, und trat entschlossen und unter dem Jubel der versammelten MechKrieger in der Halle das Tor ein. Damit endete die Aufzeichnung.

Oberst Konkoslew, der Kommandant der 5. Oriente Füsiliere, betrat das Podium. „Füsiliere! Unsere Einheit ist eine der traditionsreichsten und erfahrensten der Inneren Sphäre, hervorgegangen aus dem 208. Husarenregiment und gestählt in den Nachfolgekriegen. Von je her gilt unsere Loyalität dem Herzogtum Oriente, der Liga Freier Welten und unseren Kommandeuren aus der Familie Bolton, für die ich nur den Platz warmhalte.“ Freundliches Gelächter schallte durch die Halle. „Wie ihr alle wißt, ist unser Kommandant Pavel Bolton



3027 auf Vulich gefallen. Unser junger Jerry ist noch nicht so weit, das Kommando zu übernehmen. Jetzt jedoch“, hierbei schwenkte er einen Bogen Papier in der Hand, „hat unser Geheimdienst entdeckt, das es noch einen weiteren Verwandten von Pavel gibt. Er hat das richtige Alter und ist MechKrieger. Es gibt nur ein Problem. Er wird von den verdammten Krämern gefangen gehalten und gehindert, sein rechtmäßiges Erbe als Kommandant der 5. Füsiliere anzutreten!“ Wütendes Geschrei erhob sich in der Halle und der Oberst hatte Mühe, die aufgebrachten Männer zu beruhigen. „Doch ich habe einen Plan, wie wir den jungen Bolton aus den Klauen der Lyraner befreien! Ein Einsatzkommando wird auf dem entsprechenden Planeten, dessen Name natürlich vorerst geheim bleiben muß, abspringen und ihn retten. Um die Feinde abzulenken, werden wir 5. Füsiliere einen Scheinangriff durchführen und die Verteidiger so auf uns ziehen, damit unser Kommando freie Bahn hat. Füsiliere, dies ist eine persönliche Angelegenheit. Wir werden handeln, wie wir müssen. Wer meldet sich freiwillig für den Angriff?“

6 Abschlußprüfung

Diese Macht! Menschen als Marionetten! Planeten als Spielbrett! Sternenreiche als willenlose Handlanger seines Willens! Eine manipulierte Meldung hier, eine unterdrückte Nachricht dort, ein Befehl, der leider aufgrund technischer Schwierigkeiten seinen Empfänger nicht mehr rechtzeitig erreichte! Alles mußte sich seinem Willen beugen, alles. Der Akuluth war wie im Rausch.

„Nun, Akuluth Mu 2, wie weit bist du mit deiner Abschlußprüfung?“ fragte plötzlich eine Stimme hinter ihm. „Die Ratten sind im Labyrinth“ murmelte Jacob so leise, das der Präsentor ihn nicht verstehen konnte. Jacob Richter drehte sich zu dem Demi-Präsentor um, der seit zwei Jahren seine Ausbildung als Rom-Agent überwachte. Lächelnd antwortete er ihm: „Das Projekt befindet sich in der letzten Phase, ich erwarte bald, die Ergebnisse auswerten zu können ...“

Eigentlich aus den WunderWelten und von der ehemaligen FanPro BattleTech Seite bekannt, halte ich es mal angebracht für die „jüngeren“ BattleTech Fans unter uns, eines der Highlights unserer Spielgeschichte zu präsentieren, die:

BATTLEMANIA (TM)

Das Liveaction-Spiel für BattleTech-Profis - Preview von Sebastian Meurer

Exklusiv geben wir hier einen kurzen Einblick
in die Betatestversion des neuen BattleTech LAP (LiveActionPlaying).

VORWORT

(Aufgrund des limitierten Platzes in dieser Ausgabe hat sich die Redaktion vorbehalten, das Vorwort von ursprünglich 8 Seiten auf die jetzige Länge zu kürzen.)

"Ein BattleTech Live-System?" wird der Leser nun denken - "Sich als MechKrieger zu verkleiden, erscheint mir doch reichlich langweilig!" Aber weit gefehlt: Als langweilig kann man BATTLEMANIA (TM) ganz sicher nicht bezeichnen. Der Spielreiz besteht nämlich nicht darin, einen Mechpiloten in seiner Freizeit darzustellen, sondern vielmehr, das hautnah zu erleben, was BattleTech ausmacht: Mächtige Kampfmaschinen, die genug Feuerkraft besitzen, um ganze Häuserblocks einzuebnen, prallen aufeinander; Kriegs-Nostalgie; Nervenkitzel und Gewalt.

"Wie soll denn das funktionieren?", hört man schon wieder die Stimme des Skeptikers, das vorliegende System zeigt jedoch, wie man unter Einsatz geringer finanzieller Mittel und mit etwas handwerklichem Geschick eben diesen Reiz des BattleMechs intensiver erleben kann als es in den Simulatoren aus Chicago jemals möglich wäre.



(Anmerkung der Redaktion: Der Autor beschreibt in den folgenden Seiten des Original-Scripts, welche Quellen ihn zur Schaffung des BATTLEMANIA (TM) Systems inspiriert haben; allein zwei Seiten davon schildern die Bewegungsabläufe seiner Katze...)

KAPITEL I: AUSRÜSTUNG

1.1 Panzerung:

Hier wird kein genauer Bauplan gegeben; wie stark eine Panzerung gebaut sein muss, um beispielsweise das Äquivalent von 192 Panzerungspunkten darzustellen. Vielmehr wird Panzerung in verschiedene Klassen aufgeteilt:

Bis zu 5 Tonnen Panzerung:	Plastiktüte
6-10 Tonnen Panzerung:	Pappkarton
11-15 Tonnen Panzerung:	Holzkiste
Über 15 Tonnen Panzerung:	Mülltonne

Diese Einteilung ist nur als Anregung gedacht; wichtig ist nur, daß das Verhältnis der am Spiel teilnehmenden Maschinen untereinander stimmt. An den durch die obengenannten Teile ungeschützt gelassenen Körperteilen dürfen äquivalente Panzerungsteile angebracht werden.

1.1.1 Interne Struktur

Interne Struktur wird bei leichten Mechs durch normale Unterwäsche dargestellt. Bei mittelschweren Mechs kommen ein Sweatshirt und eine lange Unterhose dazu. Der schwere Mech ist mit Pullover und Hose ausgestattet, während der überschwere Mech zusätzlich noch Motorradhose und Regenjacke dazu trägt.

1.2 Bewaffnung

1.2.1 Distanzwaffen

Leider reicht der Platz in dieser Ausgabe nicht aus, um die vollständige Liste abzudrucken; hier ein paar Auszüge:

Leichter Laser: Eine Karneval-Papiertröte. (Geringe Reichweite - erstaunlicher psychologischer Effekt.)

Andere Laser: Werden durch Wasserpistolen (Pump-Action-Wasserpistolen im Falle von Clan-Lasern) verschiedener Größen dargestellt.

Flammer: Spühdose und Feuerzeug.

PPK: Druckluftgetriebene Waffenimitate, die mit Farbe gefüllte Kügelchen verschießen.

AK/2: Blasrohr mit Erbsen (Große Reichweite - verhältnismäßig geringer Schaden)

AK/5: Geworfene Golfbälle

AK/10: Geworfene Billardkugeln

AK/20: Geworfene Bowlingkugeln.

Gaussgeschütz: Kann wegen Differenzen der jeweiligen Gesetze über Handfeuerwaffen in Europa leider nicht gespielt werden.

Maschinengewehr: Eine Hand voll Reis.

Für KSR und LSR werden jeweils Flaschenkästen verwendet (Man beachte die Ähnlichkeit mit Lafetten). Um Unterschiede betreffs Reichweite und Schaden darzustellen, verfügen lediglich die KSR-Flaschen noch über ihren Inhalt.



Munition muß selbstverständlich in Rucksack oder Gürteltasche mitgeführt werden.

1.2.2 Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen lassen sich verhältnismäßig einfach darstellen:

Beil, Schwert, Hammer und Keule sind als gleichwertig anzusehen. Um jegliches Verletzungsrisiko zu vermeiden, sind die Schwerter nicht besonders scharf zu schleifen.

KAPITEL II: DAS SPIEL

2.1 Vor Spielbeginn

Der Spielleiter führt alle Mitspieler (die bereits ausgerüstet sind) zu ihren Startpositionen und erklärt ihnen die Siegesbedingungen. Dann sagt er (ggf. mit Megaphon) die Erste Runde an.

2.2 Spielablauf

2.2.2 Bewegungsphase/Waffeneinsatzphase/Nahkampfphase

Auf das Zeichen des Spielleiters hin beginnen alle Beteiligten sich zu bewegen und die Gegner mit möglichst vielen Waffen zu treffen - Reichweitenbeschränkungen ergeben sich durch die Waffen selber.

Die Phase endet, sobald der Spielleiter, der die Zeit stoppt, dies ansagt.

2.2.3 Wärmephase

Jeder Beteiligte hat seine Wärme gemäß den üblichen BattleTech-Regeln mitzuzählen. Jeder Punkt an überschüssiger Wärme wird durch das Anschalten eines Föhns unter der Panzerung für 5 Sekunden symbolisiert.

2.2.4 Endphase

Der Spielleiter fragt bei den verwundeten Mechs nach, ob sie aufgeben (rausspringen) wollen. Mechs, die aufgegeben haben, dürfen nicht angegriffen werden, während sie vom Kampfplatz kriechen!

2.2.5 Siegesbedingungen

Die Runden werden solange wiederholt, bis nur noch eine Seite steht!



2.3 Mechpilotentests

Allgemein gilt, daß immer dann ein Mechpilotentest durchgeführt wird, wenn im normalen Brettspiel ein Pilotenwurf notwendig wäre. So z.B., wenn ein Mech beim Laufen auf Asphalt/Beton einen Richtungswechsel vornimmt.

2.3.2 Durchführung

Wenn ein Test notwendig wird, ruft der entsprechende Mech deutlich vernehmbar "AUSZEIT". Daraufhin sucht ihn der Spielleiter auf, und durch "Stein/Schere/Papier" ("Schnick/Schnack/Schnuck", "Bi/Ba/Butzemann") wird entschieden, ob der Mech sich zu Boden schmeißen und ggf. rutschen muß.

Danach gibt der Spielleiter das Signal zum Weiterspielen.



KAPITEL III : TIPS UND TRICKS

Dieses Kapitel versucht das doch zunächst etwas schwierig durchführbar scheinende System zu verdeutlichen und Starthilfen zu geben.

Zuerst ein Beispiel für einen komplett ausgerüsteten Mech:

Der AS7-D Atlas (Es sollte ein Spieler mit guter Statur ausgesucht werden.)

Zunächst trägt der Spieler natürlich Unterwäsche, Hose, Pullover, Regenjacke und Motorradhose als Interne Struktur. Im Gürtel sollte der batteriebetriebene Föhn stecken. Der Spieler steigt dann in eine Metallmülltonne, aus der vorher die entsprechenden Löcher für Arme und Beine geschnitten worden sind. Als Äquivalent für die Gliedmassenpanzerungen kämen z.B. Motorradhelm und Stücke von Ofenrohren für Arme und Beine in Frage. Auf der linken Schulter trägt er einen Bierkasten mit 20 leeren Flaschen, darauf ein kleinerer Kasten (z.B. Milchflaschen) mit 6 gefüllten Flaschen. An jedem Arm trägt er, mit Klebeband befestigt, eine Wasserpistole, die er über eine Schnur zu seinem Finger abfeuern kann. Die Rücken-Wasserpistolen werden der Vollständigkeit halber auch angebracht. Ein weiteres essentielles Teil ist natürlich der Rucksack, der mit 15 Bowlingkugeln, sowie größeren Mengen von vollen und leeren Flaschen gefüllt ist. Wer es ganz stilvoll machen will, sprüht den fertigen Spieler dann noch in Tarn- oder Einheitsfarben ein.

Wenn man sich im Vergleich einen Locust mit Unterwäsche, Plastiktüte, einer Wasserpistole und etwas Reis ansieht, weiß man, warum BATTLEMANIA TM ohne weitere Regeln auskommt, um verschiedene Geschwindigkeiten darzustellen.

Der Locust wird dem Atlas immer davonlaufen können. Aber wenn ihn eine Bowlingkugel in den Nacken trifft...

In jedem Fall sollte der Spielleiter von allen Beteiligten vor Spielbeginn die obligatorischen Haftungsbeschränkungen einsammeln, falls doch mal jemand verletzt werden sollte (z.B. verstauchter Fuß).

Und noch ein kleiner Tipp zur Aufwandsbegrenzung: Mittwochs gibt es bei Aldi Kartons umsonst. Ansonsten bleibt mir nur noch, allen viel Freude zu wünschen. Bald werdet ihr auf die Brett-BattleTech-Spieler nur noch hinab blicken.

Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

Comstar

Die Prätorianer CCCXII
Einsatzregiment,
Jens Brouwer, Norderstedt, Tel.:
040/5217392, email:
theodorekurita@hotmail.com

Return to Serenity, 6th Army V-
Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu
Martin Peters, Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
inccubus_mp@yahoo.de

3. Armee 214. Division Com Star,
"Black Sheeps"
Rehfeldt Michael, Flintbek, Tel.:
04347/908445, email:
krell@gmx.net

Liao

3. Konföderations Reserve
Kavallerie, 2. Battalion 3.
Kompanie, "Die schwarzen Schafe"
Markus Klein, Viersen, Tel.:
02162/560925, email:
biokleinhazard@aol.com

2. Deathcommandos; 1.Reg.;
2.Batt, "Pride of the Chancellor"
Marcel Evers, Hamburg, Tel.:
040/41451221, email:
mordian@gmx.de

Marik

1. Sturmfalken von Heide, Eiserne
Wache; Zweites Batallion
Alexander Eppler, Heide, Tel.:
0162/5727501, email:
talar@mx.net, website:
<http://www.brockhaus.sddb.de/chapter/index.html>

5th Brigade Fusilliers of Oriente;
2nd Bataillon, "Kerensky's
Gatecrushers"
Ralf Belling, Aschendorf, Tel.:
049626553

Söldner

Northwind Highlanders,
McCormacks Fussilliers, 1st
Battalion
Roger Witte, Hamburg, Tel.:
040/53780006, email: novacats@t-
online.de

"Doompatrons", Leichte Eridani
Reiterei, 151th Light Horses
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
04321/939080, email:
ilka.ulshofer@gmx.de:
<http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>



McCarron's Armored Cavalry,
Barton's Regiment, 3. Battalion, 3.
Kompanie "Das dreckige Dutzend"
Thomas Bredau, Stolzenau, Tel.:
05761/865, email:
thomas.bredau@gmx.net

MechWarrior Gewerkschaft
Olaf Heins, Reinbek, Tel.:
040/7229722, email: ohc@gmx.de

Hell's Lancers, Reg. Com. Lance,
21st Century Lancers
Jens Koopmann, Hamburg, Tel.:
040/6772949, email:
koopmann.jens@freenet.de

Steiner

32te Lyranische Garde, "Killing
Shadows"
Björn Drewes, Hamburg, Tel.:
040/69794036, email:
drewes@bigfoot.de

Hanover Regulars
Michael Brockhaus, Hannover, Tel.:
0511/792083, email:
hanoverregulars@battletech-
hannover.de, website:
http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

Innere Sphäre Aktuell

Comstar

"Der Erste Kreis"
Jens Mohrmann, Sulingen, Tel.:
04271/952623, email:
jmohrmann@mechforce.de

Shark Bait IV-phi, 2nd Army V-Mu,
301st Division, Focht Gladiators
Martin Peters, Dorotheenstraße 5A
– 381, 30419 Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
sharkbait@battletech-hannover.de,
website: http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

7. Armee, 244. Division, "Des
Prinzen Mannen"
Thorsten Christiansen, Kiel, Tel.:
0431/2478070, email:
teewuher@gmx.de

Davion

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

The Sword, 2nd New Ivaarsen
Chasseurs
Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.:
040/5229211, email: padre-
gerom@gmx.de

Liao

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

2nd Confederation Reserve
Cavalry; 1.Reg.; 3.Batt., "Second
Sight"
Marcel Evers, Hamburg, Tel.:
040/41451221, email:
mordian@gmx.de

Marik

1st Marik Legionnaires, "The
Eagles of Atreus"
Henning Schramm, Hamburg, Tel.:
040/20006112, email:
HenningSchramm@web.de

Söldner

"Desperados", 4th Company, 17th
Recognition RKG, "Camacho's
Caballeros"
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
04321/939080, email:
ilka.ulshoefer@gmx.de, website:
http://www.kelsor.de/Thor/TESMen
ue.html

Startroopers
Jens Koopmann, Hamburg, Tel.:
040/6772949, email:
koopmann.jens@freenet.de

Perpherie

1st Taurian Lancers, "Battlefield
Brethren"
Marco Nikolay, Schleswig, Tel.:
04621/949635, email:
Jarlaxle_Baenre@web.de

Wolfs Dragoon's

"Killing Shadows", Able Battalion;
Alpha Regiment
Björn Drewes, Hamburg, Tel.:
040/69794036, email:
drewes@bigfoot.de

Word of Blake

9th Division III-Gamma; III-Delta,
"Enforcers of the True Vision"
Ralf Belling, Aschendorf, Tel.:
049626553

Clan

Blood Spirit

Beta Galaxy, 79th Blood Hussars
Olaf Heins, Reinbek, Tel.:
040/7229722, email:
chapter@bloodspirit.de, website:
http://www.bloodspirit.de

Coyote

Delta Galaxy; 34th Striker Cluster,
"Rabid Coyotes"
Christian Blau, Papenburg, Tel.:
049612202

Diamond Shark

Flashing Ivory, 27th Cluster, Alpha
Galaxy
Rene Thomschke, Norderstedt,
Tel.: 040/53530438, email:
Arcast01@gmx.de

Ghost Bears

"The Black Bears", 50th Striker
Cluster, Alpha Galaxy
Björn Drewes, Hamburg, Tel.:
040/69794036, email:
drewes@bigfoot.de

"Black Claws"

Michael Brockhaus, Hannover, Tel.:
0511/792083, email:
blackclaws@battletech-
hannover.de, website:
http://www.battletech-
hannover/chapter/

Goliath Scorpions

„The Scorpions Death Sting“, Rho-
Galaxy 5th Scorpion Kürassiers
Marcel Evers, Hamburg, Tel.:
040/41451221, email:
mordian@gmx.de

Jade Falcon

Bloodclaw, 5th BattleCluster
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
04321/939080, email:
ilka.ulshoefer@gmx.de, website:
http://www.kelsor.de/Thor/TESMen
ue.html

Nova Cat

XI Provisional Galaxy; 1st Garrison
Cluster, "Mystic Light"
Roger Witte, Hamburg, Tel.:
040/53780006, email: novacats@t-
online.de

Smoke Jaguar Renegades

1st Renegade Cluster, Alpha
Galaxy, "The Scourge of Edo"
Markus Klein, Viersen, Tel.:
02162/560925, email:
biokleinhazard@aol.com

Dorsai's Peacemaker
Jens Koopmann, Hamburg, Tel.:
040/6772949, email:
koopmann.jens@freenet.de

Steel Viper

Gamma Galaxy "Striking Serpent
Galaxy", 57th Striker Cluster "The
Fangs of Death"
Marco Nikolay, Schleswig, Tel.:
04621/949635, email:
Jarlaxle_Baenre@web.de

Wolf

Smiling Rats, Alpha Galaxy; 1st
Wolf Assault Cluster
Martin Öhler, Ludwigshafen, Tel.:
0621/622121, email:
martin.oehler@gmx.net

Wolf in exile

Beta Galaxy, "The Wolf
Marauders", 16th Wolf Guard Battle
Cluster, "The Golden Marauders",
4th Trinary
Martin Peters, Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
inccubus_mp@yahoo.de



Spielcenter

Spielcenter sind Orte an denen ihr BattleTech spielen, Neuigkeiten austauschen und neue Leute kennenlernen könnt. Der Zugang hierzu ist grundsätzlich kostenlos und benötigt nur im Einzelfall zeitliche Absprachen.

Das Drachenei

Lübecker Strasse 127, 22087 Hamburg, Tel: 040 - 227 86 28, Homepage: www.drachenei.de

Programm: Regelmäßig finden hier Turniere, Kampagnen und Szenarien statt. Bitte Aushang beachten oder einen der Ladenmitarbeiter ansprechen.

Kontakt: Markus Kerlin, email: mkerlin@mechforce.de

Atlantis

Litzowstraße 17, 22041 Hamburg

Programm: Spielflächen und Spielmöglichkeiten zu MW:DA und Classic BattleTech. Einfach Mitarbeiter ansprechen bzw. Aushang beachten.

Kontakt: Ingolf Tews, email: info@atlantis-hamburg.de

Fantasy-Reich Magictreff

Europaplatz (Ostseehalle)

Termin: Wir treffen uns jeden 2. Samstag im Monat ab 12:00 Uhr. 1. Termin 8.5.2004

Kontakt: Michael Wandrei, email: tankster22@gmx.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.

Kontakt: Michael Brockhaus, Quantelholz 33, 30419 Hannover, email: sc_michael@battletech-hannover.de, Homepage: www.battletech-hannover.de

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...

Kontakt: André Bronswijk vom Auenland

Battletech Treff Braunschweig

Jugendzentrum Mühle, an der Neustadtmühle 3, im Gruppenraum 2, in 38100 Braunschweig

Programm: 1x die Woche wird BattleTech gespielt. Abwechseld Mo.& Di. ab 18.30 Uhr

Kontakt: Jan F. Rehse, email: jan_f_rehse@yahoo.de

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

Kontakt: Michael Kullmann, Kinzigstr. 16, 63741 Aschaffenburg, Tel.: 06021/920561, email: cpt.ultra@gmx.net

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.

Kontakt: Volker Simon oder Jens Koopmann, Telefon: siehe oben, email: battletech@vsimon.de

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschildert)

Karlsstrasse 43 (Innenhof), 80333 München

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

Kontakt: Holger Rogozinski, email: H-Rogo@t-online.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.

Kontakt: 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.

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

BattleTechTreff in Bremen

Bürgerhaus Mahndorf

Wann: alle 14 Tage Sonntags ab 15.00. Rythmus bitte unten in der Kontaktadresse erfragen, u.U kann man auch bei jemandem von uns mitfahren

Programm: Auch wir geben Einführungsrunden, spielen Mechwarrior und quasi jede Zeitschiene ist bei uns vertreten.

Kontakt: Markus Hohmann, email: Info@erste-Hofgarde

Cafe Untouchables

Schulgasse 7, A-1180 Wien

Zu erreichen mit U6 Station Währingerstrasse/Volksoper

Programm: Jeden Sonntag von 17:00 bis ? Hier findet ihr Spielmöglichkeiten zu Classic BattleTech.

Kontakt: Johann Haderer, email: jhaderer@hotmail.com

Spieleland Hamburg

Dammtorstr.12, 20354 Hamburg,

Wann: Jeden dritten Do. im Monat findet ein CBT Treffen von 16:00 - 22:00 Uhr statt. **Kontakt:** Marcel Evers, email: Mordian@gmx.de



MechForce Shop

In folgenden Läden erhält man gegen unaufgeforderte Vorlage des MechForce Ausweises einen Rabatt von 10% gegen alle nicht preisgebundenen BattleTech Artikeln (sprich so ziemlich alles was nicht deutsches Schriftwerk ist).

Fantasy En'Counter Essen

Rellinghauser Str. 104, 45128 Essen, Tel.: 0201 786877, email: fanen@fanen.com, Homepage: www.fanen.com

Atlantis

Litzowstraße 17, 22041 Hamburg, Tel.: 040 60081286, email: info@atlantis-hamburg.de, Homepage: www.atlantis-hamburg.de

Das Drachenei

Lübecker Straße 127, 22087 Hamburg, Tel.: 040 2278628, email: webmaster@drachenei.de, Homepage: www.drachenei.de

Spieleland Hamburg

Dammthorstr.12, 20354 Hamburg, Tel.: 040 35713997, Homepage: www.spieleland-hamburg.org

MechKontor.de (reiner Onlinehändler)

Michael Kunze, email: webmaster@mechkontor.de, Homepage: www.mechkontor.de

Generell kann man immer versuchen mit fast jeden Händler darüber zu sprechen ob man als MechForce Mitglied 10% Rabatt erhält. Wenn er diesem zustimmt wird sowohl in der Terra Post wie auch auf der Homepage auf ihn verwiesen.

In so einem Fall bitte die Information an den AK Leiter Zeitschrift weiterleiten.

Folgende Produkte von der MechForce Germany e.V. sind erhältlich:

Record Sheets der MechForce Germany e.V.

Folgende RS können bei Björn Drewes (bjoern.drewes@web.de) bestellt werden:

1101: BattleSpace Record Sheet Band 1: Warships 3057	EUR	6,50
1301: BattleMech Record Sheet Band 1: Member Mechs	EUR	7,00
1302: BattleMech Record Sheet Band 2: Nachschub	EUR	7,00
Porto und Verpackung (Büchersendung)	EUR	0,80

MechForce Mitglieder Zahlen für 1101 1,50 und 1301, sowie 1302 je 2,00 Euro weniger. Band 1101 nur solange der Vorrat reicht.

MechForce Merchandising

Seit August 2004 findet ihr im Online-Shop auf der Homepage Merchandising Fanartikel. Die Artikel sind bedruckt mit unserem Vereinslogo bzw. Schriftzug.

Aktuelle Auswahl: T-Shirt, Sweetshirt, Aufkleber, Schlüsselband, Baseballcap und Kaffeetasse.

MechForce Mech

Erhältlich ist der BattleMech im Fantasyladen Atlantis (Litzowstraße 17, 22041 Hamburg) bzw. per Versand von Volker Simon (siehe unter Vorstand).

Preis:

- Direktabholung (im Atlantis) = 2,50 Euro
- Versand (bei Volker) = 4,00 Euro (inklusive Porto und Verpackung)

Wichtig: Jedes MechForce Mitglied erhält maximal eine Figur, solange der Vorrat reicht.

MechForce Logo Illustration

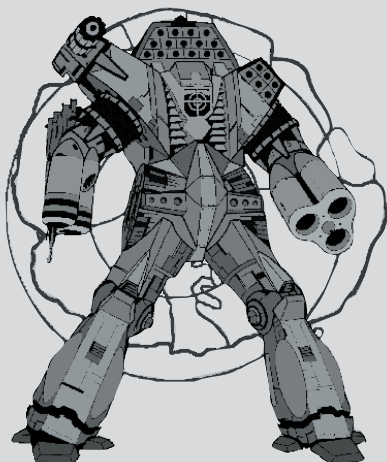
Das ist ein hochwertiger Digitaldruck des Vereinslogo direkt ab Datei auf einem etwas schwereren, rein weißem DIN A4 Papier. Hinzu kommt das es vom Designer Franz Vohwinkel signiert und auf 50 Exemplare numeriert (und somit limitiert) ist.

Preis 7 Euro zzgl. Versand- und Portokosten. Kontakt Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de)

MechForce MechKrieger Handbuch

44seitiges DIN A6 Heft, speziell für MechForce Mitglieder. Hier habt ihr alle relevanten Daten in einem Heft zusammen gefaßt und somit immer parat.

Preis 2 Euro zzgl. Versand- und Portokosten. Kontakt Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de)



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)