Vorwort

Hallo MechForce Mitglieder,

Nach etwas längerer Wartezeit kommt nun die zweite TerraPost des Jahres 2006 heraus, frisch auf den Fersen vom neuen BattleTech Regelwerk **Total Warfare** und kurz vor dem nächsten MechForce Con.

Wie in dieser TerraPost zu lesen, wird das Turnier vom Samstag des Cons unter den Regeln von Total Warfare abgehalten, ein Umstand der mich persönlich nicht besonders erfreut, da ich einzelnen Aspekten des neuen Regelwerks reichlich skeptisch gegenüberstehe.

Dies hat hauptsächlich damit zu tun, das die neuen Regeln zur Waldrodung es im Verlauf eines Gefechtes praktisch unmöglich machen, taktisch die Deckung eines Gegners zu vernichten. Ich sehe, vielleicht etwas pessimistisch, voraus, daß viele Gefechte zu reinen Verschanzungskämpfen zwischen den schwereren Mechs degenerieren werden, während sehr schnelle leichte Maschinen praktisch untreffbar sind. Aber vielleicht werde ich ja eines besseren belehrt, es wird sich zeigen.

In jedem Falle ist in dieser TerraPost ein langer Artikel zu finden, der die Unterschiede zu dem alten Regelwerk auflistet. Ein großer Dank geht an Ralf Belling, der diesen Artikel von William Gauthier übersetzte und uns zusandte.

Nun wünsche ich Euch viel Spaß mit der Terra Post 27 und man sieht sich auf dem MechForce Con!

Magnus Knoblauch

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

Inhaltsverzeichnis

Interna

1 Vorwort
2 Inhaltsverzeichnis
2 Impressum
3 Vereinsadressen

Infos

4 Chapterranking
5 – 6 Protokoll der 2006er Jahreshauptversammlung
6 Aufruf Konzept - Charaktere
7 – 12 Chapterliste
13 BattleTech Spielecenter
13 – 18 Mitgliederliste
19 – 30 Total Warfare – Die Neuheiten
31 Phoenix Con
32 MechForce Con

News

33 T-Shirt Shop

Meinungen, Stories und Fun

34 – 35 Bericht des deutschen Meisters vom RatCon
36 – 40 Timeline Haus Cameron
41 – 42 MegaMek – BattleTech Online
43 Reallife Bottelzech N° 1
44 Review Technical Readout 3055 Upgrades

Scenario

45 – 46 New Mendham

MechLab

47 – 50 CountryMech

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):
Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103a, Z. 122
22763 Hamburg

Layout:
Magnus Knoblauch
Versand:
Magnus Knoblauch, Marcel Evers

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird ordentlichen Mitgliedern des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt. Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben.

Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 2,50€.

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Magnus Knoblauch verfasst.

Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:
Marcel Evers, Alexander Eppler, Markus Kerlin, Ralf Belling, Sven Bossmann und William Gauthier.

© MechForce Germany 2006

MechForce Germany e.V.
c-o A. Eppler
Emil-Andresen Straße 5
22529 Hamburg
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Vereinsadressen

Vorsitzender:

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

Geschäftsführer:

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel: 040 / 584075
Email: vsimon@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

Marcel Evers
Koldingstraße 1b
22769 Hamburg
Tel: 040 / 41451221
Email: mordian@gmx.de

Mitgliederbetreuer:

Alexander Eppler
Emil-Andresen-Str. 5
22529 Hamburg
Tel: 040 / 23842617
Email: talamar@gmx.net

Projektleiter:

Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103a, Z. 122
22763 Hamburg
Tel: 040 / 64224130
Email: magnusk_98@yahoo.com

Chapterranking

Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Sturmfalken Heide; "Eiserne Wache"	6	15
2.	2.Deathcommandos; 1.Reg.; 2.Batt. "Pride of the Chancellor"	4	11
3.	Advanced Davions & Dragons	7	9
4.	Günzburg Igels	3	7
5.	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion "Hanover Regulars"	4	6
	Leichte Eridani Reiterei; Verteidiger des Blödsinns	3	6
6.	Hell's Lancers; 21st Centaury Lancers	2	4
	Der erste Kreis	2	4
7.	Kell Hounds	1	3
	1st St. Ives Lanciers	1	3
8.	Hammerheads	1	2
	5th Syrtis Fusiliers	1	2
	8th Galedon Regulars "Daito no kin"	2	2
9.	5th Brigade Füsiliers of Oriente, 2nd Bataillon "Kerensky's Gatecrushers"	1	1

Chapterrangliste Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	6th Ghost; Life through service 3rd Battallion	3	4
2.	2nd Confederation Reserve Cabvalry; 1.Reg.; 3.Batt. "Second Sight"	1	3
3.	Shark Bait IV-phi, 2nd Army V-Mu, 301st Division, Focht Gladiators	1	2

Chapterrangliste Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Gamma Galaxy "Striking Serpent Galaxy" 57th Striker Cluster "The Fang of Death"	3	9
2.	Beta Galaxy "The Wolf Marauders", 13th Wolf Guards Cluster "The Wolf Spiders"	2	6
3.	12th Mechanized Cavalry	1	3
4.	Delta Galaxy; 34th Striker Cluster "Rabid Coyotes"	1	1
	"Black Claws"	1	1
	96Bottles of Be(a)r	1	1
	The Silver Wolves bei Clan Wolf (3067)	1	1
	449th Assaultcluster "Joys and Sorrows"	1	1

Protokoll der Mitgliederversammlung vom 19.03.2006

Protokoll der Mitgliederversammlung der MechForce Germany e.V., im WTB 1861 (Wandsbecker Turner Bund), Kneesestr. 7, 22041 Hamburg.

Beginn: 12:30 Uhr.

Top 1: Begrüßung

12:30: Die Ordnungsmäßigkeit der Berufung der Versammlung wird festgestellt. Alle Fristen sind eingehalten worden.

12:35: Feststellung der Beschlußfähigkeit. Es sind 11 stimmberechtigte Mitglieder (STM) anwesend, sowie vier Vollmachten. Die Mitgliederversammlung ist somit voll beschlußfähig.

Der erste Vorsitzende Jens Mohrmann begrüßt alle Mitglieder. Jens Mohrmann übernimmt selbst die Versammlungsleitung und bestimmt Marcel Evers zum Protokollführer.

12:40: Außerhalb der Tagesordnung werden durch. Jens Mohrmann die Gewinner der letzten Chapterfightsaison geehrt. Sie bekommen Sachpreise überrreicht. Da niemand von der 12th Mechanized Cavalry anwesend ist, wird dem Chapter der Preis zugeschickt.

Top 2: Tätigkeitsbericht Vorstand

12:45: Jens Mohrmann bestätigt die neue Amtsadresse beim Amtsgericht gemeldet zu haben, danach entbrennt eine kurze Diskussion über Sinn oder Unsinn der Verlegung des Vereinsregisters nach Hamburg. Die Diskussion wird ohne Ergebnis auf unbestimmte Zeit vertagt.

12:55: Der neue Mitgliederbetreuer Marcel Evers berichtet über steigende Mitgliedszahlen, Ausgaben für Außenwerbung (Banner, Flyer), sowie geplante Auftritte auf Cons und Turnieren.

Top 3: Kurzer Bericht des Geschäftsführers

13:00: Volker Simon berichtet über den derzeitigen Kontostand, nachdem sich das Vereinsvermögen nach Ausgaben für den Bereich Außenwerbung auf ca. 7000 Euro beläuft. Dies beinhaltet auch Ausgaben für Pokale und Sachpreise für Cons und Turniere. Volker Simon weist darauf hin, das die MechForce Germany e.V. nicht kostendeckend arbeitet.

13:15: STM verläßt Raum.

13:20: STM betritt den Raum

13:25: Die Kassenprüfer geben ihre Zustimmung zu den Einnahmen und Ausgaben.

13:30: Michael Brockhaus schlägt die Entlastung des Vorstandes vor. In einer offenen Abstimmung stimmen 7 STM für eine Entlastung, bei 8 Enthaltungen (Vorstand und Vollmachten). Damit ist der Vorstand entlastet.
Die offene Abstimmung für die Entlastung des Vorstandes endet wie folgt:

7 Ja
0 Nein
8 Enthaltung

Top 4: Wahl des Kassenprüfers

13:35: Neuwahl des Kassenprüfers. Markus Kerlin schlägt Michael Brockhaus, der in einer offenen Abstimmung gewählt wird.

Die offene Abstimmung für die Wahl des Kassenprüfers endet wie folgt:

13 Ja
1 Nein
1 Enthaltung

Top 5: Wahl eines neuen Vorstandvorsitzenden:

13:40: Carsten Flegel schlägt Jens Mohrmann als Vorstandsvorsitzenden vor, Sven Bossmann beantragt eine offene Abstimmung.

Die offene Abstimmung für die Wahl des Vorstandsvorsitzenden endet wie folgt:

9 Ja
0 Nein
6 Enthaltungen

13:45: STM verläßt den Raum.

Marcel Evers trägt von seinem Vorstandsposten Öffentlichkeitsarbeit zurück, Alexander Eppler tritt on seinem Vorstandsposten als Mitgliederbetreuer zurück

13:50: Jens Mohrmann beantragt die Wahl eines neuen Vorstandes. Markus Kerlin schlägt Volker Simon als Geschäftsführer, Marcel als Vorstand für Öffentlichkeitsarbeit und Alexander Eppler als Mitgliederbetreuer vor.

STM betritt den Raum

Die offene Abstimmung für die Wahl des Vorstandes endet wie folgt:

6 Ja
0 Nein
9 Enthaltung

Top 6: Diskussion über Neugründung oder Auflösung von Arbeitskreisen (AKs)

13:55: Nach kurzer Diskussion wird die Leitung des AK Homepage an Markus Kerlin übertragen. Es folgt eine Diskussion über Gründung oder Auflösung weiterer AKs.

14:05: STM verläßt den Raum.
14:10: STM betritt den Raum.

14:25: Die Versammlung kommt zu dem Schluß, das keine neuen AKs oder bestehende aufgelöst werden.

Top 7: Sonstiges

14:35: Es besteht kein Diskussionbedarf über sonstige Aktivitäten der MechForce Germany e.V.

14:40: Jens Mohrmann schließt die Jahreshauptversammlung. Die Versammlung wird vom Versammlungsleiter um 14:40 geschlossen.

Versammlungsleiter und 1. Vorsitzender
Jens Mohrmann

Protokollführer
Marcel Evers

Im Bezug auf MechWarrior Konzeptcharaktere:

Ein Aufruf Eures Beauftragten für Öffentlichkeitsarbeit:

Hallo, Leute!

Wie es scheint, macht in letzter Zeit kein Mensch mehr MechWarrior Konzeptszenarien, zumindest wurden verdammt wenige gemeldet.

Daher schaut doch bitte doch einmal auf Eure MechForce Konzeptcharakterbögen und schickt als Vergleich Euren aktuellen Punktestand mit Euren Fähigkeiten an Sven Bossmann: svenbossi@web.de

Marcel Evers

Chapter IS-Alt Mechforce Germany Stand: March 2006

"Doompatrons"
Leichte Eridani Reiterei
151th Light Horses

Senkel, Oliver
Tel.: 0431/3187437
shooter.senkel@web.de

"Die Namenlose 13"

Sven Boßmann
Osterfeld 7
31749 Auetal
Tel.: 05753/4653
Svenbossi@web.de

1. Sturmfalken von Heide
Eiserne Wache; Zweites Batallion

Eppler, Alexander
Emil-Andresen-Str. 5
22529 Hamburg
Tel.: 040/23842617
email: talamar@gmx.net

5th Brigade Füsilliers of Oriente; 2nd Bataillon
"Kerensky's Gatecrushers"

Belling, Ralf
Lindenstraße 4
26871 Aschendorf
Tel.: 049626553
email: Ralf.Belling@gmx.net

32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"

Drewes, Björn
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Concordat Commandos

Gerd Rölling
Maschwiesen 5
31257 Lehrte
Tel.: 05132/ 857258
g_roeling@t-online.de

Hell's Lancers,Reg.Com.Lance
21st Century Lancers

Simon, Volker
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel.: 040/584075
email: vsimon@mechforce.c

Advanced Davins & Dragons

Schramke, Tim
52064 Aachen
Tel: 0241/5686460
email: AdvDavNDrag@web.de

2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt
"Pride of the Chancellor"

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

"Der Erste Kreis"
Chapter des Vorstandes

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

Chapter IS-Actual Mechforce Germany Stand: March 2006

"Der Erste Kreis"
Chapter des Vorstandes
Mohrmann, Jens
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel.: 04271/952623
email: jmohrmann@mechforce.de

Startroopers
Simon, Volker
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel.: 040/584075
email: vsimon@mechforce.de

"Desperados", 4th Company
17th Recognition RKG
"Camacho´s Caballeros"
Senkel, Oliver
Tel.: 0431/3187437
shooter.senkel@web.de

M.O.D
Wolfgang Schmidt
Mühlweg 2
06255 Schäfstädt
Tel.: 034636/61383
Email: HCS_Wolle@web.de

6th Ghost: Life through service
3rd Battallion
Mohrmann, Jens
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel.: 04271/952623
email: jmohrmann@mechforce.de

2nd Confederation Reserve Cavalry;
1.Reg.; 3.Batt.
"Second Sight"
Evers, Marcel
Koldingstr.1B
22769 Hamburg
Tel.: 040/41451221
email: mordian@gmx.de

1st Taurian Lancers
"Battlefield Brethren"
Marco Nikolay
Dorfstr. 34b
24259 Westensee
Tel.: 0178/1703858
email: mnikolay@mechforce.de

"Killing Shadows"
Able Battalion; Alpha Regiment
Drewes, Björn
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

9th Division III-Gamma; III-Delta
"Enforcers of the True Vision"
Belling, Ralf
Lindenstraße 4
26871 Aschendorf
Tel.: 049626553
email: Ralf.Belling@gmx.net

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

Chapter Clan Mechforce Germany Stand: March 2006

Beta Galaxy,
79th Blood Hussars
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886

Delta Galaxy; 34th Striker Cluster
"Rabid Coyotes"
Blau, Christian
Kirchstraße 69
26871 Papenburg
Tel.: 049612202

Dorsai's Peacemaker
Simon, Volker
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel.: 040/584075
mail: vsimon@mechforce.de

"The Black Bears"
50th Striker Cluster
Alpha Galaxy
Drewes, Björn
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Gamma Galaxy "Striking Serpent Galaxy"
57th Striker Cluster "The Fangs of Death"
Sachse, Martin
Johann-Hinrich-Fehrs-Str. 70
25746 Heide
Tel.:01627885561

"Black Claws"
Brockhaus, Michael
Schaumburgstr. 26c
30419 Hannover
Tel.: 0511/2034665
email: blackclaws@battletech-hannover.de

Bloodclaw
5th BattleCluster
Senkel, Oliver
Tel.: 0431/3187437
shooter.senkel@web.de

Beta Galaxy "The Wolf Marauders"
13th Wolf Guards Cluster "The Wolf Spiders"
Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122
22763 Hamburg
Tel.: 040/ 642 24 130
Email: magnusk_98@yahoo.com

Academies Mechforce Germany Stand: March 2006

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

Haus Kurita
Marco Nikolay
Dorfstr. 34b
24259 Westensee
Tel.: 0178/1703858
email: mnikolay@mechforce.de

Clan Ghost Bear
Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Söldnerakademie
Andre Füssel
Hermann-Löns-Straße 25
22926 Ahrensburg
Tel: 0173/9783313
e-mail: hiveone@freenet.de

Clan Fire Mandrill
Carsten Fegel
Harmsweg 11e
22179 Hamburg
email: cfegel@freenet.de

Peripherie
Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Kell Hounds

Senkel, Oliver
Tel.: 0431/3187437
shooter.senkel@web.de

Clan Snow Raven
Andreas Dommen
Auf dem Goldberge 7
27777 Ganderkesee
04222/400821
email: webmaster@clan-snow-raven.de

Es könnten vorhandene Chapter oder Akademien aufgrund von Unklarheiten zu Redaktionsschluss fehlen.
Die betr. Vereinsmitglieder mögen sich bitte bei

Alexander Eppler
Emil-Andresen-Str. 5
22529 Hamburg
Tel.: 040/23842617
email: talamar@gmx.net

Magistracy of Canopus

Carsten Fegel
Harmsweg 11e
22179 Hamburg
email: cfegel@freenet.de

Haus Steiner
Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email:
Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

Taurian Concordat
Marco Nikolay
Dorfstr. 34b
24259 Westensee
Tel.: 0178/1703858
email: mnikolay@mechforce.de

St. Ives Compact
Alexander Eppler
Emil-Andresen-Str. 5
22529 Hamburg
Tel.: 040/23842617
email: talamar@gmx.net

Martin Hartmut
Neue Kasseler Str. 6
35039 Marburg
Tel.: 06421/617934

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

Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122
22763 Hamburg
Tel.: 040/64224130
Email: magnusk_98@yahoo.com

Clan Wolf-In-Exil

Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122
22763 Hamburg
Tel.: 040/ 642 24 130
Email: magnusk_98@yahoo.com

Akademieprüfung

Ist für jedes Mitglied der Mechforce grundsätzlich bei Ihrer Akademie in den entsprechenden Timelines möglich.
Um weite Strecken zu vermeiden kann jeder Akademieleiter der Mechforce auch Akademieprüfungen einer anderen Akademie abnehmen. Hierfür muss dieser entweder mit dem eigentlichen Akademieleiter Kontakt aufnehmen oder mit dem AK Akademien & Spielcenter

Fehlerhafte Daten

Inaktive Akademien; falsche Telefonnummern; fehlerhafte Adressen; falsche Akademieleiter; oder sonstige Fehler bitte entweder der Redaktion der TP; dem Mitgliederbetreuer der MF oder dem AK Akademien & Spielcenter melden.

Steel Viper
Marco Nikolay
Waldermarsweg 14
24837 Schleswig
Tel.: 0160/99640938
email: jarlaxle_baenre@web.de

Martin Sachse
Johann-Hinrich-Fehrs-Straße 70
25746 Heide
Tel.:0162/7885561

Fehlende eigene Akademien

Bitte an AK Akademien & Spielcenter wenden.

Eine Prüfung bei einer Ersatzakademie oder der eigenen Akademie ist unter Umständen möglich, da die Mechforce für einige Nicht vergebene Akademien noch über Unterlagen verfügt.

Clan Goliath Scorpio

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email:
Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

Clan Smoke Jaguar
Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email:
Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

AK Akademien & Spielcenter
Die MechForce arbeitet aktiv an der bundesweiten Einrichtung von Spielgelegenheiten für BattleTech - Begeisterte. Diese Spieletreffs müssen organisiert und mit "fähigem Personal" versorgt werden. Weiterhin kann man in der MFG Akademien durchlaufen, um höhere Ränge zu erwerben und damit die Chance auf einen besseren Mech im Chapter zu bekommen.

Kontaktperson um Akademien & Spielcenter anzumelden

Marco Nikolay
Waldemarsweg 14
24837 Schleswig
Tel.: 0160/99640938
email: mnikolay@mechforce.de

BT-Spielecenter Germany Stand: March 2006

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

Fantasy-Reich
Europaplatz (Ostseehalle)
Kiel

Termin: Wir treffen uns jeden 2. Samstag im Monat ab 12:00 Uhr. 1. Termin 17.12.2005
Kontakt: Michael Meeves email: garde@TerHeg.de
Kommen auch ohne Einladung

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: ian_f_rehse@vahoo.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. Figuren und Datenblätter werden gestellt, falls jemand keine eigenen Figuren hat.
Kontakt: Holger Rogozinski, email: H-Rogo@t-online.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

Spieleland Hamburg
Dammtorstr.12, 20354 Hamburg

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

Spielertreff für Battletech Nürnberg TheBeanBar

Zerzabelshofstr. 23
90478 Nürnberg
Tel: 0911/2127299
Ansprechpartner:
yasokuuhl@gamemaster-nuernberg.de

Atlantis
Litzowstraße 17
22041 Hamburg
Homepage: www.atlantis-hamburg.de

Fantasyladen mit vielen Spielflächen und Spielmöglichkeiten zu MW:DA und Classic Battletech. Einfach Mitarbeiter ansprechen bzw. Aushang beachten.
Kontakt: Ingolf Tews, email: info@atlantis-hamburg.de

Auenland
Gutenbergstr. 38, 44139 Dortmund, Tel.: 0231-529855, FAX: 0231-529859, email: mail@auenland.de

WTB von 1861
Kneesestr.7, 22041 Hamburg, Tel.: 040 - 68 54 82
Mo 19:00 bis 21:00
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

Jugendzentrum Pappes
Meerbusch
www.pappes.de

Jeden ersten Samstag im Monat
Kontaktperson: Andreas Wallmeier zu erreichen unter blackbattalion@blackbattalion.de

Cafe Untouchables
Schulgasse 7, A-1180 Wien
Zu erreichen mit U6 Station Währingerstrasse/Volksoper

Jeden Sonntag von 17:00 bis ?
Hier findet ihr Spielmöglichkeiten zu Classic BattleTech.
Johann Haderer (FANPRO Commando)
email: jhaderer@hotmail.com

BT-Treff-Hannover

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

Mitgliederliste Stand Oktober 2006

Vorname	Nachname	PLZ	Ort	Land	eMail	IS3028_Haus	IS3058_Haus	C3058_Clan
Wolfgang	Schmidt	06255	Schäfstädt	D-	HCS_Wolle@web.de	Kurita	Kurita	Snowraven
Roland	Schmidt	06255	Schäfstädt	D-	Roland_Trex@web.de	Davion	Davion	Wolf
Tino	Hirth	06255	Schafstädt	D-	tino_hirth	Davion	Davion	Wolf
Michael-j.	Nitzsche-Lezoch	06667	Burgwerben	D-	mnitzschelezoch@kpmg.com	Söldner	Söldner	Goliath Scorpion
Rico	Richter	09232	Hartmannsdorf	D-		Davion	Davion	Ghost Bear
Torsten	Mitze	10717	Berlin	D-	tmitze@gmx.de	Steiner	Söldner	Nicht gewählt
Götz	Hasenmüller	13507	Berlin	D-		Kurita	Davion	Smoke Jaguar
Patrick	Klötzke	20259	Hamburg	D-	pkl1@gmx.de	Kurita	Kurita	Fire Mandrill
Corinna	Dittmer	20535	Hamburg	D-	Corinna_Dittmer@hotline.com	Periphery	Periphery	Fire Mandrill
Benjamin	Hoherz	21031	Hamburg	D-		Söldner	Söldner	Blood Spirit
Axel	Pradel	21039	Hamburg	D-	axep-barbarossa@t-online.de	Steiner	Wolf's Dragoons	Ghost Bear
Marcus	Scholz	21075	Hamburg	D-	generic2312@aol.com	Davion	Davion	Wolf-in-Exile
André	Füssel	21129	Hamburg	D-	HiveOne@freenet.de	Kell Hounds	Gray Death Legion	Diamond Sharks
Marc	Kirchhoff	21244	Buchholz	D-	marc-k@gmx.de	Davion	Davion	Steel Viper
Helle	Barwick	21465	Reinbek	D-		Söldner	Davion	Blood Spirit
Dirk	Hömberg	22041	Hamburg	D-		Periphery	Davion	Smoke Jaguar
René	Wenzel	22159	Hamburg	D-	btwurzel@hotmail.com	Steiner	Wolf's Dragoons	Ghost Bear
Carsten	Fegel	22179	Hamburg	D-	carsten.fegel@ecs-ag.de	Steiner	Wolf's Dragoons	Fire Mandrill
Stefan	Murillo Reetz	22303	Hamburg	D-	murillo.stefan@web.de	Liao	Liao	Wolf-in-Exil
Björn	Drewes	22307	Hamburg	D-	bdrewes@Mechforce.de	Steiner	Steiner	Ghost Bear
Markus	Kerlin	22309	Hamburg	D-	markus_kerlin@hotmail.com	Söldner	Gray Death Legion	Wolf
Paul	Heinrich	22339	Hamburg	D-		Steiner	Wolf's Dragoons	Ghost Bear
Patrick	Berndt	22419	Hamburg	D-	gdikontrol@aol.com	ComStar	Davion	Wolf
Felix	Rothe	22453	Hamburg	D-	K@zuma-san.de	Steiner	Kurita	Wolf-in-Exil
Volker	Simon	22459	Hamburg	D-	v.simon@gmx.net	Periphery	Periphery	Fire Mandrill

Vorname	Nachname	PLZ	Ort	Land	eMail	IS3028_Haus	IS3058_Haus	C3058_Clan
Thorsten	Elfers	22459	Hamburg	D-		Periphery	Periphery	Fire Mandrill
Alexander	Eppler	22529	Hamburg	D-	talamar@gmx.de	St. Ives Compact	Periphery	Steel Viper
Holger Hannes	Heinrich	22529	Hamburg	D-	kennstenich@freenet.de	Marik	Söldner	Nova Cat
Jan	Mackowiak	22761	Hamburg	D-	col.gooseman@web.de	Gray Death Legion	Gray Death Legion	Wolf
Magnus	Knoblauch	22763	Hamburg	D-	magnusk_98@yahoo.com	Liao	Liao	Wolf-in-Exil
Marcel	Evers	22769	Hamburg	D-	mordian@gmx.de	Liao	Liao	Wolf
Kolja	Bühring	22769	Hamburg	D-	skindancer@gmx.de	Liao	Liao	Wolf
Rene	Thomschke	22844	Norderstedt	D-		ComStar	Davion	Ghost Bear
Sven	Matzat	23566	Lübeck	D-	svenssson@web.de	Davion	Davion	Wolf
Nils	Seils	24106	Kiel	D-	Nils.Seils@t-online.de	Wolf's Dragoons	Kell Hounds	Wolf
Stephan	Klebowski	24106	Kiel	D-		ComStar	Davion	Jade Falcon
Markus	Klebowski	24116	Kiel	D-	CrazyCleo@t-online.de	Söldner	Söldner	Jade Falcon
Oliver	Senkel	24118	Kiel	D-	shooter.senkel@web.de	Kell Hounds	Kell Hounds	Jade Falcon
Heiko	Petersen	24133	Kiel	D-		Davion	Davion	Wolf
Björn	Burk	24143	Kiel	D-		Davion	Steiner	Jade Falcon
Jörg	Harder	24768	Rendsburg	D-	HBK4G@gmx.de	ComStar	ComStar	Nova Cats
Marco	Nikolay	24837	Schleswig	D-	Jarlaxe_Baenre@web.de	Kurita	Periphery	Steel Viper
Marco	Göttsch	25462	Rellingen	D-	homerun@uboot.de	Davion	Kurita	Wolf
Michael	Frank	25476	Heide	D-	dragoon22@lycos.de	Marik	St.Yves Compact	Steel Viper
Andreas	Kröger	25746	Heide	D-		St. Ives Compact	St. Ives Compact	Steel Viper
Martin	Sachse	25746	Heide	D-		Marik	Kurita	Steel Viper
Krister	Wöhlcke	25746	Heide	D	nwh_Maddog@t-online.de	ComStar	Periphery	Steel Viper
Ralf	Belling	26871	Aschendorf	D-	Ralf.Belling@gmx.de	Marik	Word of Blake	Coyote
Christian	Blau	26871	Papenburg	D-		Marik	Word of Blake	Coyote
Jens	Mohrmann	27232	Sulingen	D-	J.Mohrmann@t-online.de	Kurita	Kurita	Snow Raven
Alexander	Krajc	27232	Sulingen	D-	ailc-home@gmx.de	Kurita	Kurita	Wolf-in-Exile

Vorname	Nachname	PLZ	Ort	Land	eMail	IS3028_Haus	IS3058_Haus	C3058_Clan
Hannes	Vorholt	27232	Sulingen	D-		Piraten	Kurita	Goliath Skorpion
Sven	Biermann	27245	Barenburg	D-		Steiner	Gray Death Legion	Ghost Bear
Andreas	Dommen	27777	Ganderkesse	D-		Kurita	Kurita	Snow Raven
Torsten	Peymann	28279	Bremen	D-	Torsten.Peymann@t-online.de	Liao	Liao	Goliath Skorpion
Michael André	Arnemann	29313	Oldau	D-	Mianar@web.de	Steiner	ComStar	Nova Cats
Björn	Feldhaus	30167	Hannover	D-	bjoern.feldhaus@htp-tel.de	Kurita	Kurita	Jade Falcon
Michael	Brockhaus	30419	Hannover	D-	brockhaus@sddb.de	Piraten	ComStar	Ghost Bear
Martin	Peters	30419	Hannover	D-	inccubus_mp@yahoo.de	ComStar	ComStar	Wolf-in-Exile
Henning	Schramm	30823	Garbsen	D-	henningSchramm@web.de	Steiner	Marik	Ghost Bear
Nils	Nordmeyer	30890	Barsinghausen	D-		Taurus Concordat	ComStar	Ghost Bear
Andreas	Baumann	30926	Seelze-Letter	D-	cyb-ork@gmx.de	Steiner	ComStar	Ghost Bear
Thomas	Boesener	30926	Seelze	D-		Davion	Comstar	Ghost Bear sec.
Gerd	Roeling	31275	Lehrte	D-	g_roeling@t-online.de	Taurus Concordat	ComStar	Diamond Shark
Thomas	Bredau	31592	Stolzenau	D-	thomas.bredau@gmx.net	Söldner	Liao	Ghost Bear
Sven	Boßmann	31749	Auetal	D-	Svenbossi@web.de	Piraten	Marik	Diamond Shark
Michael	Birkholz	33613	Bielefeld	D-	michael.birkholz@dmeister.de	Söldner	Söldner	Ghost Bear
Uwe	Baumgardt	34117	Kassel	D-		Gray Death Legion	Gray Death Legion	Star Adder
Frank	Roloff	34127	Kassel	D-	rank.roloff@freier-industrie-service.de	Söldner	Söldner	Diamond Shark
Martin	Hartmut	35039	Marburg	D-	martin.hartumt@web.de	St. Ives Compact	Periphery	Steel Viper
Jakob	Raguschat	37081	Göttigen	D-	Caleb.Ward@gmx.de	Davion	Davion	Wolf-in-Exile
Bjoern	Schwafertz	38726	Seesen	D-	k.rissmann@freenet.de	Marik	Grey death Legion	Wolf-In-Exil
Stefan	Heil	40229	Düsseldorf	D-		Gray Death Legion	Davion	Wolf
Jan-Hendrik	Peters	40468	Düsseldorf	D-		Kurita	Wolf's Dragoons	Wolf-in-Exile
Michael	Rieck	41564	Kaarst	D-	Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online	Steiner	Wolf's Dragoons	Smoke Jaguar
Katja	Pier	44652	Herne	D-	marcpier@gmx.de	St.Ives Compact	St.Ives Compact	Jade Falcon
Marc	Pier	44652	Herne	D-	marcpier@gmx.de	St.Ives Comapct	St.Ives Comapct	Jade Falcon

Vorname	Nachname	PLZ	Ort	Land	eMail	IS3028_Haus	IS3058_Haus	C3058_Clan
Kai	van Look	45144	Essen	D-	van-look@gmx.de	Davion	Kell Hounds	Wolf
Sven	Lisiecki	45145	Essen	D-	svenlisiecki@web.de	St.Ives Comapct	St.Ives Comapct	Jade Falcon
Markus	Mengel	45277	Essen	D-	cyric7@arcor.de	St.Ives Compact	St.Ives Compact	Jade Falcon
Verena	Mengel	45277	Essen	D-	liberty7@arcor.de	St.Ives Compact	St.Ives Compact	Jade Falcon
Holger	Blumensaat	45357	Essen	D-		Kurita	Kurita	Ghost Bear
Detlef	Howe	45479	Mülheim-Ruhr	D-	fetladral@mac.com	Liao	Liao	Wolf
Mike	Müller	45527	Hatting	D-	gabbermüller@web.de	St.Ives Comapct	St.Ives Comapct	Jade Falcon
Guido	Bautsch	45896	Gelsenkirchen	D-	guido.bautsch@eplus-online.de	St.Ives Compact	St.Ives Compact	Jade Falcon
Stefan	Greger	45896	Gelsenkirchen	D-	stefan.greger@web.de	St.Ives Compact	St.Ives Compact	Jade Falcon
Oliver	Küppers	47803	Krefeld	D-	aundokueppers@t-online.de	Liao	Rasalhague	Smoke Jaguar
Michael	Mamsch	48165	Münster	D-		Wolf's Dragoons	Wolf's Dragoons	Wolf
Andreas	Lüders	48565	Steinfurt	D-	sportplatz@gmx.de	Kurita	Kurita	Ghost Bear
Michael	Stermann	49509	Recke	D-	MacMichael@gmx.net	ComStar	Davion	Wolf-in-Exile
Christian	Tils	51065	Köln	D-		Gray Death Legion	Steiner	Wolf-in-Exile
Markus	Scheidgen	51109	Köln	D-	hatamoto-chi@web.de	Kurita	Kurita	Wolf
Marcel	Wiltschut	52062	Aachen	D-	marcel-blade@gmx.net	Davion	Davion	Jade Falcon
Marco	Krause	52062	Aachen	D-	Taz.Ocram@web.de	Kurita	Kurita	Jade Falcon
Tim	Schramke	52064	Aachen	D-	arthes@web.de	Davion	Davion	Wolf
Tobias	Gottfroh	52070	Aachen	D-	t.gottfroh@gmx.de	Kurita	Kurita	Smoke Jaguar Renegate
Fabian	Distelkamp	52074	Aachen	D-	hilotila@gmx.net	Davion	Davion	Wolf
Thomas	Hoffrichter	53117	Bonn	D-	Thomas-Hoffrichter@rocketmail.com	Wolf's Dragoons	Wolf's Dragoons	Wolf
Jens	Coosmann	53639	Königswinter	D-	jens.coosmann@phoenixcud.de	Gray Death Legion	ComStar	Nova Cats
Frank	Küther	53913	Swisttal	D-		Kurita	Liao	Wolf
Christian	Waidner	55252	Mainz-Kastel	D-	cwaidner@Mechforce.de	Wolf's Dragoons	Kurita	Wolf
Michael	Bruchmann	55291	Saulheim	D-	Michael@281067@gmx.de	St. Ives Compact	St. Ives Compact	Smoke Jaguar

Vorname	Nachname	PLZ	Ort	Land	eMail	IS3028_Haus	IS3058_Haus	C3058_Clan
Mario	Baumann	58239	Schwerte	D-	marbau@t-online.de	Gray Death Legion	Kell Hounds	Wolf
Björn	Rosenbach	60327	Frankfurt	D-	b.rosenbach@gmx.net	Kurita	Kurita	Jade Falcon
Jochen	Dörr	67071	Ludwigshafen	D-	Lyraner@aol.com	Kell Hounds	Kell Hounds	Wolf-in-Exile
Volker	Beine	70569	Stuttgart	D-	webmaster@cerberus-garde.de	Söldner	Söldner	Wolf
Martin	Palmer	70825	Münchingen	D-		Gray Death Legion	Gray Death Legion	Wolf
Stefan	Deixelberger	71088	Holzgerlingen	D-	deixel@gmx.de	ComStar	ComStar	Wolf-in-Exile
Frank	Bremer	78056	VS-Schwenningen	D-	Summoner@gmx.net	Söldner	Söldner	Blood Spirit
Christian	Liebl	84036	Landshut	D-		Söldner	Steiner	Ghost Bear
Sebastian	Schmitt	84174	Eching	D-	cyborgkiller@gmx.de	Davion	Davion	Wolf
Stefan	Patzelt	85551	Heimstetten	D-	stefan.patzelt@gmx.net	Liao	Liao	GhostBear
Georg	Farion	87727	Babenhausen	D-	Georg.Farion@t-online.de	Davion	Wolf's Dragoons	Wolf
Alois	Berzel	93458	Eschlkam	D-	kaplan@ministranten-grafenwoehr.de	Davion	Davion	Cloud Cobra
Kathrin	Tobian	95183	Töpen	D-	nyatria@aol.com	Steiner	Söldner	Hell´s Horses
Martin	Kröniger	95709	Tröstau	D-	skeletrat@aol.com	Kurita	Kurita	Hell´s Horses
Marcel	Schwerdtfeger	97074	Würzburg	D-		Steiner	Steiner	Nova Cat
Florian	Wischert	97737	Gemünden am Main	D-	evil666@online.de	Davion	Davion	Jade Falcon
Sebastian	Egert	97737	Gemünden am Main	D-	Sebastian _Egert44@hotmail.com	Steiner	Steiner	Nova Cat
Franz	Vohwinkel	98116	Seattle	WA	Franz@Franz-Vohwinkel.Com		Steiner	

Unterschiede Total Warfare zu BattleTech Master Rules (revised) - Übersetzung eines Beitrags von MadCapellan (Michael Gauthier) aus dem offiziellen CBT FanPro-Forum, von Ralf Belling.

Guten Tag, Mit-Mechkrieger! Wie ihr vielleicht wißt, hat FanPro gerade die neueste Version der Battletechregeln herausgebracht, Battletech: Total Warfare. Im Gegensatz zu früheren Versionen des Spiels hat sich eine Menge geändert. In diesem Artikel habe ich eine Übersicht der Änderungen zusammengestellt und nutze die Gelegenheit, meine Meinung zu Vorteilen und Nachteilen dieses monumentalen Projekts kundzutun.

Der auf den ersten Blick auffälligste Unterschied ist die Präsentation des Regelwerks. Das gesamte Buch ist in Farbe und überall gibt es Abbildungen großartig bemalter Miniaturen, sowohl auf Hexkarten wie auch auf 3-D-Gelände. Es gibt einige wenige handgemalte Illustrationen, diese aber von höchster Qualität. Das Buch strahlt regelrecht die Energie der Macher aus. Das schwarz-weiß gehaltene BMRr mit seinen spärlichen Illustrationen kommt dem TW in Sachen Gestaltung nicht einmal nahe, was wichtig ist, denn das Aussehen eines Regelwerks hat großen Einfluß darauf, ob ein Käufer sich entscheidet, das Spiel zu kaufen. Zusätzlich gibt es Kurzgeschichten von drei bis fünf Seiten Länge, die den einzelnen Kapiteln vorausgehen. Jede beleuchtet eine bestimmten Fraktion. Ein Überblick über die Fraktionen und das Universum wird am Anfang des Buchs gegeben.

Der Unterschied zwischen TW und BMR wird bereits beim Inhaltsverzeichnis deutlich. Die Sonderregeln für Artillerie, Schleudersitz, lebensfeindliche Atmos-phäre, verbesserte Positionen, Minenfelder, Nachtkampf, Beute und Reparaturen sind nicht vorhanden. Außerdem gibt es keine Konstruktionsregeln. Stattdessen gibt es die Grundregeln für Aerotech 2, Variationen der Regeln für gelandete Aerospace-Einheiten aus Combat Operations, Regeln für IndustrialMechs aus Maximum Tech / Battletech Miniature Rules und die meisten Battle Armor- und Unterstützungsfahr-zeug-Regeln und Ausrüstung aus Combat Equipement.

Ab hier wechsele ich zum Listenformat, damit ich die Unterschiede zwischen den Regelwerken deutlicher darstellen kann

Components

1) Zusätzlich zu den in BMRr erwähnten Einheiten werden Industrial Mechs, mechanisierte Infantrie (wie in den Konstruktionsregeln für konventionelle Infantrie aus Combat Equipment), konventionelle Kampfflugzeuge, Luft/Raumjäger, Beiboote, Landungsschiffe und zahlreiche Unterstützungs-fahrzeuge beschrieben

2) Wing in Ground Effect (WiGE) Fahrzeuge werden eingeführt. Dies sind eine Art Kreuzung zwischen einem Schweber und einem Hubschrauber mit einem maximalen Tonnage von 80 t. WiGE's bewegen sich wie Schweber, fliegen aber immer ein Level über dem Feld, das sie überqueren. Um im Flug zu verbleiben, müssen sie mindestens 5 Bewegungspunkte ausgeben

3) Es gibt eine kurze Liste von Einheiten, die in anderen Büchern vorgestellt werden, und, in welchen Büchern sie erscheinen werden wie z.B. Warships

4) Rauch und Feuer wurden aus dem Geländekapitel von Bestandteile ent-fernt, Eisenbahnen wurden hinzugefügt

PLAYING THE GAME

1) Ganz am Anfang des Kapitels gibt es einen Hinweis zum Maßstab des Spiels, in dem zum ersten mal zugegeben wird, das die Reichweiten der Waffen zum Zwecke der besseren Spielbarkeit verkürzt wurden und nicht die wirklichen Reichweiten der Waffen im „echten Spiel-Universum“ wiedergeben. Auch, wenn es für das Gameplay unwichtig ist, finde ich das solche Randbemerkungen TW und dem Battletech-Universum einen besondere Tiefe verleihen

2) Die Bewegungsphase ist nun in Bewegung (Boden) und Bewegung (Aerospace) aufgeteilt

3) Die Tabelle für Piloten- und Schützen-werte wurde erweitert, da es viele neue Einheiten gibt

4) Anti-Mech wurde als neue Fähigkeit für alle Infantrieeinheiten eingeführt. Konventionelle Infantrie besitzt einen Wert von 8 (imGegensatz zu 5 für Anti-Mech- und Battle Armor Infantrie). Jede Infantrie ist nun zu Anti-Mech-Angriffen in der Lage

5) das Kapitel für Verletzungen eines Mechpiloten wurde erweitert und erfaßt nun auch die Piloten/Fahrzeuge vieler anderer Einheiten

BEWEGUNG

1) Ein Mech, der beide Arme und ein Bein verloren hat, kann nicht mehr versuchen, auszustehen

2) Infantrie benötigt einen Bewegungs-punkt weniger, um einen Wald zu betre-ten (Ausnahme: mechanisierte Infantrie)

3) Schweber unterliegen nun den gleichen Driftregeln wie Hubschrauber

4) Das gesamte Kapitel beschreibt WiGe-Bewegung im Detail. Wie zuvor gesagt, bewegen sich WiGe mehr oder weniger wie Schweber, jedoch stets ein Level über dem Feld. Sie brauchen keine Bewegungspunkte ausgeben, um ihe Flughöhe zu verändern, vorausgesetzt, sie steigen oder sinken nur um ein Level. Wenn sie weniger als 5 Bewegungs-punkte in einer Runde ausgeben, müssen sie landen und bewegen sich am Boden wie Schweber mit einem Bewegungs-punkt

5) Es wurden Modifikatoren eingeführt, wenn der Pilot eines Mechs bei einem automatischen Sturz Schäden zu vermeiden versucht: +5 Modifikator für ein zerstörtes Bein, +6 Modifikator für ein zerstörtes Gyro

6) Die Rutschtabelle wurde um Geschwindigkeit bis 25 Hexes pro Runde erweitert

7) Die Tabelle für Bewegung durch Gebäude wurde ebenfalls auf 25 Hexes erweitert

8) Fahrzeuge auf Ketten oder Rädern, die rutschen, müssen auf der Antriebssystem-Schaden-Tabelle würfeln

9) Schweber rutschen nicht, können aber eine ungewollte Seitenbewegung erleiden (sideslip)

10) Einheiten nehmen nun Schaden, wenn sie in ein Feld rutschen, das ein Level höher liegt (1 Punkt Schaden pro 20 t)

11) Wenn Einheiten in ein Feld rutschen, dessen Betreten mehr als 1 Bewegungpunkt kosten würde (Veränderung des Levels nicht mitgerechnet), müssen diese Einheiten nun die vollen Bewegungspunktekosten für die gerutschte Strecke abziehen, nicht nur für 1 Hex

12) Einheiten die in ein Feld rutschen, das sie wegen eines Geländeverbots eigentlich nicht betreten können, nehmen 1 Punkt Schaden pro 5 t und werden zu unbeweglichen Einheiten, es sei denn, das verbotene Terrain ist Wasser, in diesem Fall ist die Einheit zerstört

13) Einheiten mit einer ungewollten Seitenbewegung gleiten die Anzahl Felder zu Seite, um die ihr Pilotenwurf gescheitert ist oder 1 Hex weniger als die bis zur ungewollten Bewegung zurückgelegte Anzahl Felder, was immer niedriger ist

14) Klarstellung, das der +1 Modifikator für jedes gefallene Level, um Pilotenschäden zu vermeiden, für jedes Level+1 gilt, nicht jedes Level

AEROSPACE MOVEMENT

1) Eine Regel definiert das exakte Hex, in dem ein abstürzendes Fluggerät aufschlägt.

2) Es gibt eine Regel für Einheiten, die von einem Landungsschiff in einer heißen Landungszone abgesetzt oder aufgenommen werden. Sie ähnelt den Regelungen für Infanterie, die ein Fahrzeug verlassen/betreten, es gibt jedoch kleine Unterschiede (Anzahl der Einheiten, die aus/einsteigen ist abhängig von der Anzahl und Position der Schleusentore etc.)

COMBAT

1) Vierbeinige Mechs haben andere Trefferlokalisationstabellen als Zweibeinige

2) Teilweise Deckung gibt +1 Schutz, Treffer werden auf der Standardtabelle ausgewürfelt, Treffer gegen Beine werden ignoriert und treffen stattdessen das deckunggebende Gelände

3) Wasser bietet nun den gleichen Schutz bei teilweiser Deckung (früher -1 weniger)

4) Regeln für Munitionsabwurf wurden auf Fahrzeuge und Aerospace-Einheiten erweitert

5) Mechs dürfen nun spotten/ihr TAG einsetzen und in derselben Runde eigene Waffen feuern. Spotten für indirektes LRM-Feuer führt jedoch zu einem Malus von -1 auf den Trefferwurf, der Einsatz des TAG jedoch nicht

6) Wälder besitzen nun Geländefaktorpunkte. Um einen Wald zu roden, müssen diese auf null reduziert werden (ähnlich wie bei Gebäuden)

7) Die Ausbeutetabelle für Rakten wurde durch eine erweiterte Cluster Hits Tabelle ersetzt, die Spalten für Zahlen zwischen 2 und 30 sowie 40 besitzt

8) Rotations-Autokanonen können nun jede Anzahl von Schüssen von 1-6 abfeuern

9) Gezielte Schüsse mit Targeting Computern können nicht mehr mit Pulslasern oder Ultra-Autokanonen, die doppelt feuern, abgegeben werden. Gezielte Schüsse werden nach denselben Regeln behandelt wie gezielte Schüsse auf unbewegliche Einheiten, der Kopf kann jedoch nicht gezielt beschossen werden, es gilt ein +3 Modifikator anstatt -4. Die Anzahl der durch gezielte Schüsse anvisierte Lokationen ist nicht mehr auf eine beschränkt

10) eine rutschende Einheit erleidet einen zusätzlichen Modifikator von +1 auf ihren Trefferwurf, wenn sie andere Einheiten angreift

11) Die Tabelle für die Bewegung des Ziels wurde auf 25 Hexes erweitert. Einheiten, die sich 18 - 24 Hexes bewegt haben, erhalten einen +5 Modifikator, bei 25 + gibt es eine echte Sechs

12) Der +1 to Hit Modifikator für Battle Armor gilt nicht gegen andere Infantrieeinheiten

13) Das Anti-Missile-System wurde deutlich verbessert. Wird es aktiviert, muß der Angreifer automatisch 4 Punkte von seinem Wurf für die Raketenausbeute abziehen, jeder Einsatz des AMS kostet eine Salve Munition

14) Anti-Infanterie-Pods richten nun stets mindestens 1 Punkt Schaden an

15) Durch die NARC-Boje entfällt nun die Notwendigkeit eines Spotters für indirektes LRM-Feuer

16) Ein Versagen des MASC führt nun zu einem sofortigen kritischen Treffer an beiden Beinen, die Einheit wird jedoch nicht unbeweglich

17) NARC-Bojen können nun offenbar einen Pod abfeuern, der denselben Effekt wie ein iNARC Homing Pod hat und umgekehrt. Ich bin nicht sicher, ob dies einfach ein durchgerutschter Fehler oder Absicht ist, es gibt jedoch einen Unterschied in den Kosten und BV, auf den in dieser Sektion nicht eingegangen wird

18) Eine bedeutende Anzahl neuer Ausrüstung wurde eingeführt, dazu gehört:
- B-Pods (verbesserte A-Pods zur Abwehr von Battle Armor, 20 Punkte Schaden in 5er-Clustern oder 1W6 Schaden für konventionelle Infanterie, zwingt schwärmende Infanterie vom Mech, kann mit reduziertem Schaden für direkte Angriffe auf Infanterie im selben Hex benutzt werden)
- Anti-Personal Gauss Rifle: (Clan Only, ermöglicht Salvenfeuer gegen Infanterie)
- Hyper Assault Gauss Rifle (HAG) 20, 30 & 40 (Clan only, Schaden in 5er-Clustern wie LRM, Bonus von +2 auf Ausbeutewurf auf nah, Malus von -2 auf Ausbeute weit)
- Machine Gun Array (Clans + IS, ermöglicht, mehrere MG's zu einer Clusterwaffe zusammenzufassen, bei einem Treffer trifft der Schaden aller Waffen eine Zone)
- Multi-Missile Launcher 3, 5, 7, 9 (IS only, können LRM und SRM abfeuern)
- Versenkbare Klinge: Nahkampfwaffe ähnlich dem Schwert, blockiert im ausgefahrenen Zustand den entsprechenden Handaktivator)
- Plasma Cannon (Clan only, Munition kann nicht explodieren, erzeugt große Hitze wie Energiewaffen, verursacht 2W6 Hitzschaden an Mechs oder ASF's (Anmerkung Übersetzer: keine Ahnung, was ASF's sind) oder 3W6 Schaden in 5er-Clustern an Einheiten, die keine Hitzeschäden erleiden können. Infanterie mit hitzeresistenter Panzerung erleidet keinen Schaden
- Plasma Rifle (IS only, Munition kann nicht explodieren, erzeugt große Hitze wie Energiewaffen, verursacht 10 Punkte Schaden und 1W6 Hitze an Mechs und ASF's, oder 10 + 2W6 Schaden in 5er-Clustern an Einheiten, die keine Hitzeschäden erleiden können. Infanterie mit hitzeresistenter Panzerung erleidet nur den halben Standardschaden)
- Light + Heavy Machine Guns (nun auch für die IS erhältlich)
- Light AC/2 und AC/5 (wie aus Maximum Tech bekannt)

19) Die folgende Ausrüstung aus Combat Equipment, Miniature Rules und dem Solaris 7 Mappack wurde integriert: Backhoe, Light, Medium + Heavy Bridgelayer, Bulldozer, Cargo Bay, Kettensäge, Combine, Doppelsäge, Dumper, vergrößerte Tanks, Ramme, Lift Hoist, Mining Drill, Nail/Rivet Gun, Felsschneider, Salvage Arm, Schweißgerät, Industrial TMS, Abbruchkugel

20) Die folgende Spezialmunition ist nun für Turniere zugelassen: Armor Piercing (Standard und Light AC), Artemis IV (LRM/SRM), Cluster (LB-X), ECM-Pod (iNarc), Explosive Pod (Narc + iNarc), Flechette (Standard und Light AC), Fragmentation (LRM/SRM), Haywire Pod (iNarc), Homing Pod (Marc/iNarc), Inferno (SRM), Marc Seeking Missile (LRM/SRM), Nemesis Pod (iNarc), Precision (Standard und Light AC), Semi Guided (LRM)

21) Die Regeln für Infernos wurden stark verändert. Gegen Wälder: 4 Punkte Schaden pro Rakete, gegen Infanterie: jede Rakete tötet 3 Infanteristen, je der Raketen töten einen Battle Armor Trooper (abrunden, Ausnahme: hitzeresistente Panzerung), gegen Mechs/Aerospace: +2 Hitze pro Rakete in der Runde des Treffer, gegen konventionelle Kampfflugzeuge: je drei Raketen verursachen 1 Punkt Schaden an der strukturellen Integrität (abrunden), gegen Landungsschiffe: kein Effekt, gegen Fahrzeuge: für jede Rakete wird ein Wurf auf der Tabelle für kritische Treffer (Fahrzeuge) erforderlich, Modifikator von -2 für Kampffahrzeuge, kein Modifikator für Unterstützungsfahrzeuge

22) Nahkampfangriffe auf Unterstützungsfahrzeuge und gelandete Beiboote sind wegen der Größe der Fahrzeuge um 2 erleichtert

23) Wenn ein Nahkampfangriff das Ziel versetzen könnte, auf das weitere Nahkampfangriffe angesagt sind, wird der Angriff der Einheit mit der niedrigeren Initiative zuerst abgewickelt. Wird das Ziel versetzt und der Angreifer rückt in das Feld des Ziels, wird der Angreifer nun zum Ziel der angesagten Nahkampfangriffe. Die weiteren Nahkampfangriffe erleiden jedoch einen Malus von 1

24) Nahkampfangriffe benutzen den Pilotenwert als Basis, er wird wie folgt modifiziert: Rammen: Unterschied Pilotenwert Angreifer - Ziel, Schläge mit Keule: Pilotenwert -1, Todessprung: Unterschied Pilotenwert Angreifer - Ziel, Treten: Pilotenwert -2, Schlagen: Pilotenwert, Stoßen: Pilotenwert -1

25) Es ist nun möglich, zwei verschiedene Ziele zu schlagen, es gibt keinen Malus für Angriffe auf ein Sekundärziel

26) Ziele eines Stoßangriffe können keinen „Gegenstoß“ ausführen (wahrscheinlich nur eine Klarstellung)

27) Vierbeinige Mechs können nun nach hinten treten (Eselstritt), dieser ist jedoch um 1 erschwert

28) Versucht ein Mech einen anderen auf einem Gelände zu rammen, auf dem Rutschen möglich ist und stürzt dieser während der Waffenphase, so rutscht er und rammt das Ziel anstatt einfach zu stürzen

29) Wenn Fahrzeuge erfolgreich rammen oder gerammt werden, müssen sie auf der Antriebssytem Schadenstabelle würfeln

30) Infanterie hat nun eine Sturzschadentabelle für den Fall, daß sie aus ihrem Hex getrieben wird

31) Fahrzeuge und Nicht-Aerospace-Einheiten im Flug können nun von unbeabsichtigten Stürzen getroffen werden

32) Dreifachmyomerregeln wurden leicht verändert. Der -1 Bewegungspunkt bei 5 Hitze wird nicht mehr außer Acht gelassen, jedoch durch +2 Bewegungspunkte bei 9 Hitze gekontert. Dies bewirkt, daß Mechs mit 3M die -1 bei 5 nicht mehr ignorieren können, bis sie 9 Punkte Hitze erreicht haben

HEAT

1) Hitze von Außen (Flamer, Inferno, Umwelt) kann niemals 15 Punkte pro Runde übersteigen, zusätzliche Hitze wird ignoriert

BUILDINGS

1) Gebäude, die sich über mehrere Hexes erstrecken, haben nun einen Konstruktionsfaktor für jedes Hex. Werden jedoch mehr als die Hälfte der Gebäudehexes zerstört, bricht der Rest zusammen

2) Battle Armor mit Sprungdüsen oder VTOL-Bewegunsgpunkten können Gebäude auf höheren Leveln als Null verlassen, müssen jedoch einen erfolgreichen Anti-Mech-Wurf absolvieren, um Schaden zu vermeiden

3) ProtoMechs können Gebäude nun wie Infanterie betreten, verursachen jedoch 1 Punkt Schaden am KF des Gebäudes

4) Waffen, die Flächen treffen wie Artillerie, verursachen zusätzlichen Schaden an Gebäuden. Bei Waffen, die 1-Hex treffen, verdoppelt sich der Gebäudeschaden. Waffen die mehrere Hexes gleichzeitig treffen, richten im Zentrum dreifachen Schaden, in den umliegenden Hexes doppelten Schaden an. Die Level oberhalb und unterhalb des Einschlags erleiden ½ Schaden

5) Einheiten, die in Gebäuden aufeinander schießen, feuern auf Reichweite Null. Die Zielzahl wird um +1 für jedes Hex oder Level zwischen den Parteien modifiziert. Zwei oder mehr Hexes oder Level zwischen den Parteien blockiert die Sicht. Regeln für Treffer auf Infanterie oder Gebäude sind enthalten

6) Bricht ein Gebäude zusammen, erleiden Mechanisierte Infanterie und Battle Armor „nur“ doppelten Schaden im Vergleich zum dreifachen Schaden konventioneller Infanterie

PROTOMECHS

1) ProtoMechs können nicht rutschen

2) Wenn ProtoMechs von Flächenwaffen, zusammenbrechenden Gebäuden, abstürzenden Aerospace-Fightern oder rutschenden/sideslippenden Einheiten getroffen werden, benutzen sie nicht ihre Beinahetreffer-Tabelle sondern die Spezielle Trefferzonentabelle

3) Nahkampfangriffe von Protomechs werden nun Frenzy (Wahnsinn, Raserei) genannt

4) Protomechs können nun Protomechs Myomer Booster benutzen (ähnlich MASC)

VEHICLES

1) Die neue Trefferzonentabelle für Fahrzeuge verbessert die Überlebensfähigkeit von Fahrzeugen, hat aber die Tendenz, ihre Beweglichkeit schnell einzuschränken

2) Die neue Tabelle für Kritische Treffer kombiniert zwei alte Tabellen zu einer neuen, auf der mit 2W6 gewürfelt wird. Die Auswirkungen sind deutlich weniger tödlich für die Fahrzeuge und ihre Besatzungen

3) Die Tabelle für Schäden im Antriebssytem ersetzt die alte „jeder Treffer -1 BP“ Regelung

4) Auf der neuen VTOL Trefferzonentabelle sind Rotortreffer deutlich weniger wahrscheinlich. Zusätzlich erleiden Rotoren jetzt nur noch 1/10 Schaden durch jeden Treffer (aufgerundet)

5) Angriffe gegen Überwasser-Kriegsschiffe, die den Rumpf treffen (mit Ausnahme der Waffentürme), verursachen wie bei den Unterwasser-Operationsregeln nur bei einer 12 auf 2W6 Hüllenbrüche

6) Die Regeln für die neuen WiGE werden genauer ausgeführt, sind jedoch überwiegend Klarstellungen (z.B. benutzen die WiGE die Standard Trefferzonentabelle für Bodeneinheiten)

SUPPORT VEHICLES

in diesem Kapitel werden die Regeln für Luftschiffe, Zugmaschinen, Anhänger und Unterstützungsvarianten der bekannten Kampfeinheiten vorgestellt, wie sie im Wesentlichen schon aus Combat Equipment bekannt sind. Jemand mit mehr Erfahrung mit Unterstützungsfahrzeugen darf sich gern mit den Feinheiten auseinandersetzen, aber mir erscheint das Kapitel ähnlich genug zu Combat Equipment zu sein, um es zu überspringen

INFANTRY

1) Konventionelle Infanterieeinheiten werden neu organisiert. Basiseinheiten sind nun Rifle (Ballistic), Rifle (Energy), Machine Gun, SRM, LRM, Flamer. Sie haben folgende Bewegungsmöglichkeiten: Foot, Motorized, Jump, Mechanized/Hover, Mechanized/Wheeled, Mechanized/Tracked. Die mechanisierte Infanterie ist die gleiche wie in Combat Equipment vorgestellt. Mit den Konstruktionsregeln haben sich auch die Einheitengrößen verändert. Standard IS-SRM-Einheiten bestehen nun aus 6 Infanteristen, Standard LRM aus 5 Mann. Mechanized/Wheeled Infanterie hat einen Soldaten weniger als die Standardeinheit ihrer Waffenklasse, Mechanized/Hoover haben zwei weniger. Clan Sterne setzen sich aus der entsprechend Anzahl Strahlen zusammen und scheinen daher etwas geschrumpft

2) LRM, SRM, MG und Flamer Foot Infanterie kann nun entweder feuern oder sich bewegen

3) Battle Armor Einheiten können nun aus bis zu sechs Einheiten bestehen (WoB/ComStar)

4) Infanterie erleidet beim Trefferwurf keinen Malus durch die eigene Bewegung

5) Regeln für Angriffe konventioneller Infanterie haben sich deutlich geändert. Eine Tabelle gibt den Schaden an, den eine Infanterieeinheit maximal verursachen kann, basierend auf der Anzahl aktiver Infanteristen. Ist der Angriff erfolgreich, würfelt der Angreifer auf der Cluster Hits Tabelle in der Spalte, die dem maximal möglichen Schadenswert entspricht und erhält so den tatsächlich verursachten Schaden, der in Zwei-Punkte-Clustern ausgewürfelt wird

6) Konventionelle Infanterie ignoriert den Bonus eines Ziels durch das Stealth-System, nicht jedoch Mimetic oder Camo-Panzerung

7) MG-Infantrie verursacht zusätzlich 1W6 Schaden an anderer konventioneller Infanterie

8) Durch neue Regeln sind einige Waffen gegen Infanterie sehr effektiv, andere praktisch nutzlos. Infanterie in offenem Gelände erleidet immer noch doppelten Schaden. Mechanisierte Infanterie erleidet doppelten Schaden von allen Angreifern außer anderer Infanterie, die nur halben Schaden anrichtet

9) Waffenangriffe von Battle Armor werden nun, wie alle anderen Angriffe mit Multi-Hit-Waffen, auf der Cluster Hit Tabelle ausgewürfelt

10) Eine Battle Armor Einheit , die Anti-Personal Weapons besitzt, kann diese wie eine konventionelle Infanterieeinheit Rifle (Ballistic) benutzen

11) Battle Armor kann nun Nahkampfangriffe gegen andere Infantrieeinheiten ausführen. Sie benutzt dazu Vibra Claws, die einen Punkt Schaden pro Klaue anrichten

12) Battle Armor kann nun das Feuer auf verschiedene Ziele aufteilen und erhält dann wie Mechs und Armor 1 Punkt Malus für Sekundärziele

13) Flächenwaffen verursachen ihre vollen Schaden gegen jeden einzelnen Träger einer Battle Armor Einheit

14) Alle Infanterieeinheiten besitzen nun die Anti-Mech-Fähigkeit. Der Basiswert ist 8, Battle Armor hat 5. Der Angriffswurf wird nach wie vor von der Anzahl der überlebenden Infanteristen modifiziert

15) Mechanisierte Infanterie darf keine Anti-Mech-Angriffe ausführen

16) Protomechs können nicht Opfer eines Schwarmangriffs werden (wahrscheinlich eine Klarstellung ?)

17) Beinangriffe auf Mechs verursachen immer 4 Schaden, egal ob sie Krits verursachen oder nicht. Battle Armor, die eine Vibroklaue besitzen, erhalten einen Bonus von 1 für den Angriffswurf, Battle Armor mit zwei Klauen sogar 2 Punkte Bonus

18) Battle Armor mit magnetischen Klauen erhalten einen Bonus von 1 beim Schwarmangriff

19) Eigene aufgegessene Battle Armor kann einen Mech gegen Schwarmangriffen verteidigen und kann sogar einen eigenen Mech entern, um feindliche Infanterie zu vertreiben. Eigene Battle Armor, die auf einem Mech transportiert wird, bewirkt, das feindliche Infanterie beim Schwarmangriff einen Malus erleidet

20) Fahrzeuge können Opfer eines Schwarmangriffs werden, die Angreifer erhalten einen Bonus von 2

21) Magnetische Klauen bewirken, das ein Mech einen Malus von 1 erleidet, wenn er versucht, geschwärmte Infanterie abzuschütteln

22) Fahrzeuge können wilde Fahrmanöver ausführen, um zu versuchen, eine geschwärmte Infanterie abzuschütteln

23) Schüsse, die auf eine Einheit abgefeuert werden, die Opfer eines Schwarmangriffs ist, können die Infanterie treffen

24) Schwärmende Infanterie und gegnerische Infanterie auf einem Mech können sich gegenseitig nach Standardregeln angreifen

25) Infanterie kann nun die Zerstörung ihres Transporters überstehen. Ist Infanterie an Bord eines Transporters mit ECM oder anderer passiver Ausrüstung ausgestattet, funktioniert diese Ausrüstung auch an Bord. Infanterie kann Schaden erleiden, wenn ihr Transporter durch Rutschen, Kollisionen etc. Schaden erleidet

26) Die Regeln, das keine Torsowaffen abgefeuert werden können, wen ein Mech Battle Armor transportiert, wurden geändert. Nun können nur solche Waffen nicht abgefeuert werden, auf deren Lokation ein Infanterist plaziert ist. Bei Omnimechs gilt, das keine Waffen des linken, rechten oder hinteren Seitenschußfelds gefeuert werden können

27) Einheiten, die Battle Armor mit magnetischen Klauen tragen, erleiden einen Malus von 1 Punkt auf ihre Bewegungspunkte

28) Aufgesessene Battle Armor fällt vom Mech, wenn dieser stürzt, jedoch nicht, wenn er sich absichtlich hinlegt

29) Mechs, die Battle Armor auf ihrem Rücken tragen, können keine Munition abwerfen

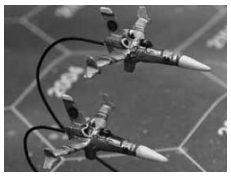
30) Aufgesessene Battle Armor erleidet keinen Schaden, wenn ihr Mech gerammt wird

31) Aufgesessene Infanterie kann vom Mech stürzen und Schaden erleiden, wenn dieser in ein Gebäude eindringt

32) Ein Angriff auf eine Zone, in der Battle Armor transportiert wird, trifft die Battle Armor mit 33 % Wahrscheinlichkeit (5+ auf W6). Wird eine Zone komplett zerstört, wird auch die Infanterie zerstört, wird der Mech zerstört, kann die Battle Armor auch zerstört werden

33) Der Pop-Up Minenwerfer wird eingeführt. Ich habe ihn ursprünglich mit einem neuen Ausrüstungsteil verwechselt, tatsächlich ist er jedoch die Waffe, die von der Sloth Gefechtsrüstung verwendet wird. Der Pop-Up Werfer führte ursprünglich einen Angriff ähnlich dem auf Mechbeine durch, zielte aber auf den Center Torso eines Mechs oder die Front eines Fahrzeugs. Die Regeln wurden den anderen Anti-Mech-Regeln angepaßt, so daß der Werfer nun 4 Punkte Schaden verursacht, unabhängig davon, ob er kritischen Schaden verursacht

AEROSPACE UNITS



1) Aerospace Einheiten, die auf VTOL's, WiGE's oder andere Einheiten, die VTOL-Bewegung benutzen, feuern, werden behandelt, als würden sie auf einen Aerospace-Fighter schießen, der in einer Höhe von 1 fliegt, sie erleiden einen +5 Malus

2) Aerospace Einheiten, die ein Ziel mit einem TAG markieren, dürfen nach wie vor keine anderen Angriffe ausführen

3) Gelandete Aerospace Fighter und Beiboote dürfen auf andere Einheiten auf der Bodenkarte feuern. Sie erleiden einen Malus von 2 Punkten. Gelandete Landungsschiffe erhalten dagegen einen Bonus von 2 Punkten, wenn sie auf Einheiten der Bodenkarte feuern

4) Die Regeln für Screen Launcher und Tele-Operated Missiles sind enthalten, jedoch keine der anderen optionalen Regeln aus Aerotech 2

SCENARIOS

Ähnlich wie in dem Szenario-Kapitel in BMRr werden BV-Werte zwar erwähnt, sind aber nicht enthalten. Die Regeln für den erzwungenen Rückzug, die in den Jihad-Hintergrundbänden vorgestellt wurden, sind enthalten und werden empfohlen. Die Regeln für versteckte Einheiten und Fracht/Battlemech-Transporter erscheinen hier ebenso wie die Clan Ehren- und Zellbriggenregeln

So, hier haben wir es, die komplette Liste aller Unterschiede zwischen Battletech: Total Warfare und Battletech: Master Rules (revised), bis auf das eine oder andere, das ich durch Müdigkeit übersehen habe. Scheut euch nicht, Fragen zu stellen, ich habe kein Privatleben. In meiner abschließenden Beurteilung geben ich Battletech: Total Warfare eine 1 minus. Fantastisch, aber nicht ganz den hochgeschraubten Erwartungen entsprechend. Was den Kampf am Boden angeht, ist Battletech: Total Warfare klasse! Die einzige echte Beschwerde, die ich habe, ist die über FanPros Entscheidung, Floating Crits nicht zur Standardregel zu machen, aber das ist mehr eine Kritik an den Regeln, wie sie schon sind als an etwas, das sie geändert haben. Deshalb bekommen sie von mir ein klares Daumen hoch. Auf der anderen Seite sind die Aerotechregeln weit von der vollständigen Integrierung entfernt, die uns versprochen wurde und unterscheiden sich zudem nicht von den bereits in Aerotech 2 vorhandenen Regeln. Tatsächlich wurden einige der optionalen Regeln, die die meisten Aerotechspieler, die ich kenne, für obligatorisch halten, weggelassen wie auch einige der Hauptregeln für bestimmte Situationen. Regeln, die eine Kombination mit dem Bodenkampf vereinfacht hätten, wurden zugunsten von etwas weggelassen, das in Wirklichkeit ein abgespecktes, zerstückeltes Aerotech ist, das nicht richtig ins Regelbuch paßt. Meine endgültige Beurteilung muß lauten, wenn du BMR besitzt, wirst du definitiv dieses Buch kaufen wollen, es ist eine bedeutende Verbesserung des Spiels und vieles wurde verändert. Wenn du nur an Aerotech interessiert bist (und offensichtlich trifft dies auf die meisten von uns nicht zu) bist du mit

deiner Ausgabe von Aerotech 2 revised gut bedient. Es ist immer noch 100 % up to date und du vermißt nichts, wenn du TW ausläßt. Vielleicht wird mit der Veröffentlichung von Tactical Operations der Teil, der in Aerotech 2 fehlt, enthalten sein, aber bis dahin bleibe bei deiner Ausgabe von Aerotech 2, es ist nach wie vor wichtig und relevant. Danke, FanPro, trotz meiner Kritik habt ihr ein fantastisches Produkt geschaffen und ich freue mich auf die Zukunft dieses fantastischen Spiels.

(Anmerkung des Übersetzers: Dieser Beitrag erschien im Forum der offiziellen, englischsprachigen Classic BattleTech-Seite (classicbattletech.com) und kann dort diskutiert werden. Die Übertragung ins Deutsche erfolgt mit ausdrücklicher Erlaubnis des Autors, William Gauthier aka MadCapellan

Anmerkung 2: offizieller Verkaufsstart für Total Warfare soll der 09. Oktober sein. Die pdf-Ausgabe des Regelwerks ist seit einiger Zeit im Shop von battlecorps.com zu erwerben. Das Regelwerk sieht wirklich großartig aus und ist ein Meilenstein für BT. Und nein, ich wurde nicht von FanPor bezahlt, ist meine ehrliche Meinung)

Phoenix Con 17. – 19.11.06

• **Fr./Sa. Battletech Großkampfszenario**
mehrere Teams an 3 - 6 miteinander verbundenen Platten.

Wieder stehen euch Millionen von C-Noten für einen Bestellung beim ZBB zur Verfügung, für einen neuen geheimen Auftrag der Truppe.

Der Kampf um die Hoheit auf dem bisher so friedlichen Planeten Trasjkis in der Illyrischen Pfalz ist entbrannt, wertvolle Bodenschätze wurden entdeckt.

Teilnahmegebühr 14 Euro inkl. 3 Mahlzeiten, Kaffee/ Tee und Preise für die ersten 3 Teams.

• **Sa./So. Battletech Party**
– *Eintritt frei* –

die PhoenixGuard lädt ein von Samstag bis Sonntag Abend eine schöne BT Zeit, unterstützt durch eine hervorragende Küche und Theke, mit uns zu verbringen. Szenarien, Chapterfights, Malrunden, oder was immer ihr wollt...

• **Sa. -Abend**
Big-BT Szenario "Die Rettung von Setubal" im Jahr 3051

- gespielt wird mit den großen 1/60 Figuren
- auf ca. 80m² Stadt und Raumhafen
- 3 Fraktionen (Draconis Kombinat, ComStar und Clan Ghostbear)
- Je Seite 2 Lanzen mit unterschiedlich starker Infanterieunterstützung
- 1 Spielleiter je Fraktion
- Tabletopspiel nach Miniaturerules und BT Masterrules
- mögliche Sonderregeln, werden als Handout zu Verfügung gestellt
- Alle Materialien werden bereitgestellt

Idee und Durchführung von Kolja Geldmacher ~ Flashhawk,
weitere Infos auf der Con-Page.

• **So.** Szenario unter der Leitung der Mechforce, Genaueres findet ihr dann auf der Con-Page.

• Außerdem steht die ganze Zeit ein Rechner mit Internetzugang zum direkten Eintragen von TeamTrueborn und Mechworld-Fights zur Verfügung.

Malrunden und weitere Szenarien wie „Mechball" und „MaxDungeon" führen wir auf Anfrage durch. Ihr wisst nicht was „Mechball" oder „MaxDungeon" ist?

Mechball ist so ähnlich wie American Football mit Mechs, nur das beim American Football keiner eine PPK hat...

Bei MaxDungeon müssen Eure Mechs in einem Labyrinth Gegenstände bergen, allerdings wird die Gegenmannschaft versuchen, genau das zu verhindern

• Fragen und Anmeldungen an PhoenixGuard@gmx.de
Weitere Informationen auf unserer Homepage

Homepage: http://www.phoenixguard.de/con
Mailingliste zum Con abonnieren: PhoenixCon-subscribe@yahoogroups.de
Eure Phoenix Guard.

MechForce Con 2006

Der MechForce Con 2006 steht vor der Tür. Vom Freitag dem dritten Oktober, bis Sonntag dem fünften Oktober 2006 werden im Vereinszentrum WTB von 1861 (Wandsbecker Turner Bund), Kneesestr. 7, 22041 Hamburg, die besten Mechkrieger Deutschlands aufeinandertreffen.

Freitag 03.11.2006 ab 18:00 Uhr
Es ist soweit. Das Aufeinandertreffen der Stadtteile von Solaris 3070 steht bevor. Jeder Stadtteil hat die Möglichkeit Einheiten zu entsenden. Es geht um die Ehre und das Ansehen in der Stadt.
Der Planet stellt ein Gelände von ca. 2000 Meter auf 1600 Meter zur Verfügung. Dieses Großereignis wird natürlich in die Innere Sphäre ausgestrahlt.

- Alle Spieler starten gemäß Ihrer Fraktion (eines der Häuser) in einem von 5 Startbereichen.
- Jeder Einheit wird ein Reroll zugestanden.
- Es werden IS-Standartpiloten verwendet.
- Freude am BT und natürlich gute Stimmung

Vor dem Spiel: Jeder Spieler darf 2 Einheiten IS-Tech II (Panzer; Mechs; Hubschrauber) mit gesamt 120 Tonnen vor dem Turnier (am besten schon vor Anreise) zusammenstellen. Es sind die offiziellen Einheiten zugelassen, sowie alle Einheiten die mit z.B. Heavy Metal Pro IS-Tech II gültigen BT-Regeln konstruiert wurden (Datenbögen sind mitzubringen).

Samstag 04.11.2006 ab 11:00 Uhr
Das erste große deutsche Turnier nach den neuen Total Warfare Regeln. Gespielt werden vier Runden Schweizer System.

In Runde 1: Jeder Spieler vier Mechs, Inner Sphere Techlevel 1, mit genau 200 Tonnen.
In Runde 2: Jeder Spieler vier Mechs, Inner Sphere Techlevel 2, mit genau 200 Tonnen.
In Runde 3: Jeder Spieler fünf Mechs, Clan Techlevel 2, mit genau 250 Tonnen.
In Runde 4: Ein Mech aus jeder Aufstellung, maximal 190 Tonnen.

Pilotenwerte in den ersten drei Runden mit den jeweiligen Standardwerten, in Runde vier haben alle Piloten Standard I.S.-Werte. Abgerechnet wird nach Punktesystem (näheres vor Ort).

Sonntag 05.11.2006 ab 10:00 Uhr
Blutnamenturnier nach den Regeln von 2005.
Die Blutnamensturnierregeln von 2005 könnt ihr auf der MechForce Homepage unter folgender Adresse als PDF herunterladen: http://www.mechforce.de/img/downloads/verein/Convention.pdf

Freie Zeiten
Nach, bzw. neben den Turnieren wird genug Freiraum sein, um Chapterfights, etc. zu ermöglichen. Ebenso werden bestimmt auch wieder die gerne gesehenen MW-Konzept-Szenario-Runden angeboten werden.

Übernachtung und Essen/Trinken
Es besteht die Möglichkeit im neuen Veranstaltungsraum begrenzt zu übernachten, da die Jugendherberge in den letzten zwei Anläufen überwiegend nicht angenommen wurde.
Zusätzlich sehen wir, ob die Möglichkeit besteht einen weiteren Raum zu erlangen um hier ein eher ruhigeres Schlafen zu ermöglichen. Trinken wird wieder zu humanen Preisen, wie in dem Vorjahr, angeboten werden.
Warmes Essen ist in der Planung, dies müssen wir aber selber noch sehen, da wir aufgrund der neuen Örtlichkeit andere Bedingungen haben.

Für die Gewinner der Turniere wird es natürlich wie jedes Jahr Preise geben.
Kontakt: **mordian@gmx.de**

Die Neuen MechForce Haus T-Shirts sind da!!!

Nach langen Verhandlungen ist es der MechForce Germany endlich gelungen, die begehrten Haus T-Shirts wieder ins Programm zu nehmen.
Die T-Shirts sind in den Größen S – XXXXL zu haben.
Die T-Shirt Farbe und das Brustlogo sind frei wählbar (z.B. Clan Diamond Shark auf Beige, Clan Ghost Bear auf Schwarz, oder Haus Liao auf Grün etc…).
Die Rückseite ziert unser MechForce Logo.
Die T-Shirts sind aus robustem, farbechtem Stoff und bis 30°C in der Maschine waschbar (mein Probeexemplar hält bei wöchentlichem Gebrauch schon seit fast 2 Jahren)
Der Preis pro T-Shirt liegt bei 20.- €, inklusive Versand (Größe S – XL); bzw 25.- € für Übergrößen (XXL – XXXXL).
Wenn Ihr ein oder mehrere T-Shirts bestellen wollt, schreibt eine E-Mail an : Mordian@gmx.de, in welcher Ihr Farbe, Logo, Größe und Stückzahl angebt. Die Bestellungen werden vierteljährlich abgeschickt, also kann es zu Wartezeiten beim Versand kommen. Nach der Bestätigung Eurer Bestellung überweist bitte den fälligen Betrag auf das Konto der MechForce Germany und gebt als Verwendungszweck „Haus T-Shirt“ an.

Bericht von der Deutschen Meisterschaft vom RatCon 2006

Hier Marcel Evers, Euer deutscher Meister 2006, mit einem persönlichen Erfahrungsbericht von der deutschen Meisterschaft.

Auf dem RatCon trafen sich die besten BattleTech-Spieler Deutschlands, um in einer Reihe epischer Schlachten in einem 14-Stunden Marathon den deutschen Meister des Jahres 2006 zu ermitteln.

Die ersten drei Runden wurden nach Schweizer System gespielt. In diesen Vorrunden wurden nur Mechs eingesetzt, wobei der Techlevel von Tech 1 bis Clantech variierte.
Hier konnte ich mich in den ersten zwei Runden auf dem vertrauten Territorium der Mechvernichtung richtig austoben. Nach zwei klaren Siegen bekam ich die traurige Meldung, das mich leider ein Freilos für den Clankampf ereilt hatte. Trotzdem fand ich ein adequates Opfer, den anderen Genießer eines Freiloses einer anderen Gruppe, wessen vier Nova Cat E mit einer unangenehmen Ansammlung aus Large Pulse Lasern und Ultra AC 10ern nach vier Runden annihiliert wurden. Bei dem aktuellen BattleValue-System gehören Annihilator IIC eigentlich verboten.

Nachdem die ersten die drei Runden bestritten worden waren, wurde in einer reinen Panzerrunde das Glück der Spieler auf eine harte Probe gestellt. Hier kam es zu der epischen Konfrontation zwischen der MechForce und den FanPro Kommandos, bei der am Ende mein C3 Netzwerk und meine Minenleger über die vier Condorpanzer von Fast Jack triumphierten.

Diese Glücksrunde vorüber, wurde in der nächsten Runde dann wieder auf taktisches Können im Umgang mit Combined Arms gebaut. Es stellte sich heraus, daß Banshee 3S, in Verbindung mit schnellen Schwebepanzern, dem Gegner einfach keinen Spaß machen.

Runde fünf möchte ich nur meinen Elementaren widmen, die mit fünf Medium Pulse Lasern pro Punkt und von Daishis ins Gefecht getragen, auch schweren Mechs ein schnelles Ende bereiteten. Damit war der Weg ins Finale geebnet.

Das Finale wurde dann eigentlich im Vorfeld von den Regeln entschieden, da die Chassis nicht darauf begrenzt waren, daß man das gleiche Chassis nur einmal pro Kampf benutzen durfte. So machten die von mir ins Feld geführten vier Awesome 9Q (insgesamt 16 PPK´s ohne Hitzeprobleme) mit dem C3 Netzwerk des Gegners, bestehend aus einer Naginata, zwei Warhammer 6-D und einem Firestarter OB, kurzen Prozess, sobald ich sie erst einmal über zwei längs aneinander gelegte Karten an die Wand gedrängt hatte. Zwar legte der Gegner diverse Minenfelder mit Thunder Augmented LSRs, welche die Awesomes jedoch dank Ihrer überlegenen Beinpanzerung jedoch geflissentlich ignorierten.

Für besondere Freude bei den Zuschauern sorgten kurze aber präzise Feuerangaben, wie zum Beispiel „Sechzehn PPK´s auf die Sieben auf Deinen Warhammer!“.

Aber wie schafft man es, so ein Turnier ohne verlorenes Gefecht zu überstehen? Meine Taktik hierbei ist ganz einfach: *Wisse, was Dein Gegner die nächsten zwei Runden zu tuen plant und denke schon bei der Bewegung daran, was Du in der nächsten Runde, im Falle eines Initiativegewinn/-verlustes tuen wirst und wie Dein Gegner darauf vorraussichtlich reagieren wird.*

Und ganz wichtig: Laß Dich einfach nicht auf einen Trefferwurf von zwölf den Kopf wegschießen. (Anmerkung des Redakteurs: Vielen Dank Marcel, ich hatte das schon verdrängt. ☹) .

Hier noch ein Bild in dem die Verlierer meiner Überlegenheit huldigen.

Haus Cameron Timeline

2011: Oleg Tikonov ermordet, Zweiter Sovietischer Bürgerkrieg beginnt

2014: Zweiter Sovietischer Bürgerkrieg endet, Westliche Allianz gegründet

2020: Erster voll einsatzbereiter Fusionsreaktor aktiviert

2022: Asian Co-Prosperity Sphäre gegründet

2024: Osaka Übereinstimmung bekanntgegeben

2026: Erster funktionierender Fusionsantrieb entwickelt.

2027: AS Columbia reist zum Mars

2086: Terran Alliance gegründet

2102: Kearny-Fuchida Theorien bestätigt

2108: TAS Pathfinder vollbringt Hin- und Rückreise zum Tau Ceti System

2116: Erste interstellare Kolonie auf New Earth gegründet

2172: Erster großer Zensus der Allianz

2177: Ryan Cartel gegründet

2237: Liberale Partei übernimmt die Macht auf Terra

2242: Der Exodus beginnt

2271: Liga Freier Welten gegründet

2295: James McKenna übernimmt das Kommando über die Navy der Terranischen Allianz

2300: TAS Dreadnought, das erste echte Kriegsschiff, vom Stapel gelaufen

2310: Unabhängigkeitspartei gegründet

2314: Grant Zoli ermordet

2315: Orbitales Bombardment von Strand Rock, Charter der Terranischen Hegemonie geschrieben, Terranische Hegemonie gegründet

2316: James McKenna wird zum Generaldirektor der Terranischen Hegemonie. Invasion von Quentin, Errai und Helen

2317: Vereinigte Sonnen gegründet

2319: Draconis Kombinat gegründet

2320: Invasion von Terra Firma, Capella und Nanking

2338: Invasion von Syrma, James McKenna stirbt

2340: Michael Cameron zum Generaldirektor gewählt, Hegemonie Forschungsallianz Abteilung geschaffen

2341: Lyranisches Commonwealth gegründet

2343: Hegemonischer Geschäfts-Informationaustausch gegründet

2350: Operation Musclebound geht vonstatten

2351: Die Liste der Noblen wird anerkannt

2366: Kapellanische Konföderation gegründet

2367: Michael Cameron tritt zurück, Margaret Cameron zum Generaldirektor gewählt, Militärrekrutierungs und -Vorbereitungsgesetz wird legal gemacht

2380: Mutter - Doktrin etabliert

2382: Margaret Cameron tritt zurück, Raymond Cameron zum Generaldirektor gewählt

2387: Raymond Cameron ermordet

2388: Brian Cameron zum Direktor-General gewählt

2391: Konstruktion der Brian Kastelle beginnt

2392: Nachfolgegesetz in Kraft getreten

2398: Zeitalter der Kriege beginnt

2403: Brian Cameron getötet, Judith Cameron zum Generaldirektor gewählt

2412: Tintavel Massaker, Ares Konventionen eingeführt

2419: Judith Cameron tritt zurück, Richard Cameron zum Generaldirektor gewählt

2431: Kentares System übernommen

2432: Ernennungsgesetze revidiert

2433: Richard Cameron stirbt, Jacob Cameron zum Generaldirektor gewählt

2439: BattleMech erfunden

2455: Lyranisches Commonwealth stiehlt BattleMech - Pläne von der Terranischen Hegemonie

2461: Jacob Cameron stirbt, Theodore Cameron zum Generaldirektor gewählt

2470: Erster Generalstreik in der Geschichte der Hegemonie

2479: Theodore Cameron stirbt, Elizabeth Cameron zum Generaldirektor gewählt

2501: Elizabeth Cameron stirbt, Deborah Cameron zum Generaldirektor gewählt

2511: Omsol Übereinstimmung unterzeichnet

2528: Zweiter Andurienkrieg beginnt

2531: Deborah Cameron handelt einen Friedensvertrag zwischen der Liga Freier Welten und der Kapelanischen Konföderation aus, zweiter Andurienkrieg endet

2533: Shandra Noruff mit Ian Cameron verlobt

2535: Shandra Noruff heiratet Ian Cameron

2542: Deborah Cameron tritt zurück, Joseph Cameron zum Generaldirektor gewählt

2549: Joseph Cameron ermordet, Ian Cameron ernennt sich zum Generaldirektor, Septemberrevolution

2551: Dritter Andurienkrieg beginnt

2556: Ian handelt einen Friedensvertrag zwischen der Liga Freier Welten und der Kapelanischen Konföderation aus, dritter Andurienkrieg endet, Vertrag von Genf unterzeichnet, Zeitalter der Kriege endet, Nicholas Cameron geboren

2558: Tharkad Übereinstimmung unterzeichnet

2567: New Avalon Übereinstimmung unterzeichnet

2569: Vertrag von Vega unterzeichnet

2571: Sternenbund Übereinkunft unterzeichnet, Sternenbund gegründet, Shandra Noruff-Cameron als Hauptkommandeur der Sternenbundverteidigungskräfte eingesetzt, Ian Cameron zum Ersten Lord des Sternenbundes ernannt

2572: Ian Cameron delegiert alle Pflichten als Generaldirektor an seinen und Erben und den Präsidenten des Hegemonischen Kongress, Operation „Gemeinsamer Triumph“ findet statt, Grenzpostenvereinbarung unterzeichnet, Santiago Massaker, Exekutivbefehl 4 gegeben

2573: Büro für Sternenbundbelange gegründet, Rim Worlds Republic fordet Universellen Loyalitätsakt

2574: Schwere Handseinschränkungen und Steuern auf die Periphereie erhoben

2575: Pollux Proklamation verkündet, Vereinigungskrieg beginnt, Taurische Kampagne beginnt, Manchesterdirektive verkündet, Shandra Noruff-Cameron tritt zurück, General Carlos Dangmar Lee als Hauptkommandeur ernannt

2577: Canopische Kampagne beginnt

2578: Sternenbund erklärt offiziell den Kriege

2579: Ian Cameron setzt Ares Konventionen außer Kraft

2581: Außenweltenkampagne beginnt, Pitcairn Legion gegründet, Randweltenkampagne beginnt

2582: Handelslizendakt unterzeichnet

2583: General Amalthea Kincaid ermordet

2584: Canopus IV erobert

2585: Friedensvertrag von Cerberus unterzeichnet, Außenweltenkampagne endet

2588: Canopische Kampagne endet

2596: Taurische Kampagne endet, Randweltenkampagne endet

2597: Vereinigungskriege enden.Taurus Konkordat, Außernweltallianz, Republik der Randwelten und Magistrat Canopus werden Territorialstaaten des Sternenbundes

2598: Nicholas Cameron heiratet Lydia Peterson, General Nicholas Kinnol zum Hauptkommandeur ernannt

2600: Shandra Noruff-Cameron stirbt, Die Guten Jahre beginnen

2602: Ian Cameron stirbt, Nicholas Cameron zum Ersten Lord ernannt

2604: Die Familie Kerensky wird zu "Verteidigern des Ersten Lord" ernannt

2606: Executivbefehl 34 gegeben

2607: Territorialstaaten bekommen Status als Assoziationsmitglieder

2614: Joshua Hoshikozum Minister für Kommunikation ernannt

2623: Neues Sternenbundwährungsystem adoptiert

2629: Erster Hyperpulsgenerator gebaut

2630: Joseph Cameron wird zum Generaldirektor ernannt

2631: Executivbefehl 35 gegeben

2640: Erste Mars-Olympiade

2641: Joseph Cameron in Betrug impliziert, Joseph Cameron stirbt

2646: General Killian Squarn-Turk zum Hauptkommandeur ernannt

2649: Nicholas Cameron stirbt, Michael Cameron zum Ersten Lord ernannt

2650: Gute Jahre enden, Konziledikt 2650 ausgegeben

2659: Michael Cameron heiratet Katarina Mann

2676: Hauseinheiten dürfen an Mars-Olympiaden teilnehmen

2680: Admiral David Peterson zum Hauptkommandeur ernannt

2681: Erstes Duell eines SBVS Mechkriegers

2690: Michael Cameron tritt zurück, Jonathan Cameron zum Ersten Lord ernannt

2700: Aleksandr Kerensky geboren

2704: Jocasta Cameron wird zu Mutter Jocasta

2707: General Ikolor Fredasa zum Hauptkommandeur ernannt

2722: Konzildirektive 41 übernommen

2729: General Rebecca Fetladral zum Hauptkommandeur ernannt

2735: Mutter Jocasta wird de facto Erster Lord

2736: Letzte Mars-Olympiade

2738: Jonathan Cameron stirbt, Simon Cameron zum Ersten Lord ernannt, Aleksandr Kerensky zum Hauptkommandeur ernannt

2742: Mutter Jocasta stirbt

2750: Simon Cameron beginnt Tour des Sternenbundes

2751: Simon Cameron stirbt, Richard Cameron zum Ersten Lord ernannt, Aleksandr Kerensky zum Regenten ernannt

2752: Zusatz zum Konziledikt von 2650 werden illegal in Kraft gesetzt, Gesetze welche schwere Steuern auf die Peripherie legen werden in Kraft gesetzt

2753: Stefan Amaris trifft Richard Cameron

2755: Geburtstagproklamationen in Kraft gesetzt

2762: Richard Cameron wird volljährig, Executivebefehlt 156 ausgegeben und zurückgezogen

2764: Richard Cameron unterzeichnet geheimen Vertrag mit der Republik der Randwelten

2765: Achtzehn Peripheriewelten spalten sich vom Sternenbund ab

2766: Richard Cameron ermordet, Amaris Coup

2767: Stefan Amaris ernennt sich selbst zum Ersten Lord, Republik der Randwelten invadiert

2769: Republik der Randwelten zerstört

2772: Terranische Hegemonie-Kampagne beginnt

2777: Operation Befreiung wird unternommen

2779: Stefan Amaris gefangengenommen und getötet

2780: Aleksandr Kerensky wird seines Titel als Beschützer enthoben

2781: Sternenbund aufgelöst

2784: Operation Exodus beginnt

Megamek, die Onlinevariante des Battletechs

Battletech online, geht das? Das fragen sich viele, wenn sie von Megamek hören. Das Programm ist eine eins zu eins Umsetzung des normalen Tabletops. Sicher, das richtige Würfelgefühl gibt's nicht, jedoch besitzt inzwischen Megamek (fast) alle Möglichkeiten des normalen Battletechs.

Zunächst ist vorauszuschieben, daß Java für dieses Programm benötigt wird. Das Programm ist dann so aufgebaut, dass einer den Server stellt und alle anderen Spieler dort einloggen. Dies kann am gleichen Computer sein, dann läuft das Programm mehrmals, in der Regel aber geschieht das dann über Internet unter Eingabe von IP und Port. Auch ist es möglich, Spiele zu speichern und später weiterzuspielen (oder wenn mal wieder irgendwas abgestürzt ist…;-)). Wichtig ist jedoch immer, dass alle Beteiligten die gleiche Megamekversion benutzen!

Bei der Aufstellung der Truppen und des Spielfelds geht es ähnlich wie im normalen Leben vor sich: Bei Kartenauswahl stehen die Mapsets 1-7 und Tallassia zu Verfügung, es gibt aber auch die Möglichkeit richtige Zufallskarten generieren zu lassen. Die Größe kann beliebig gewählt werden, auch können die Karten zufällig ausgewählt und gesetzt werden. Auch die Aufstellungszonen können festgelegt werden. Durch die Standardisierung der Karten gewinnen manche Maps deutlich, ich erinnere nur an Canyonkarten oder Heavy Woods!

Kommen wir nun zu dem wichtigsten bei Battletech: die Mechs.
Es stehen neben allen aktuellen Mechs (außer den Neusten aus dem 3055 Upgrades) alle Panzertypen, Infanterie, Artillerie, Battle Armors, Hubschrauber und Boote zur Verfügung.

Da zeigt sich auch eine andere, ungewollte Qualität von MegaMek: Es ist eine prima, weil schnell zugreifende, Datenbank. Die Einheiten können nach der Auswahl noch wie man es gewohnt ist konfiguriert werden. Wichtig hierbei ist, dass auch alle neuen Spezialmunis unterstützt werden.

Damit kommen wir gleich zu den Einstellungsoptionen. Zunächst: es gibt SEHR viele…!
Die Spannweite geht vom Einstellen des benutzten Würfelprogramms über das Festlegen der Umweltbedingungen, Ein- und Ausschalten verschiedener Regeln (Rauch, Minen, Munidrop, bis hin zu den vielen MaxTech-Regeln), bis hin zu Optionen bei der Bewegungsreihenfolge (z.B. Infanterie zählt nicht oder stillgelegte Mechs zählen nicht usw.). Eine reichhaltige Auswahl also.

Eine schöne Option ist dabei die Möglichkeit zu Multiplayerspielen. Dabei können wie normal Teams gebildet werden (auch hierfür gibt es Optionen zum Einstellen), aber auch Jeder gegen Jeden wäre möglich. In dem Zusammenhang ist noch zu erwähnen, daß es auch einen Bot gibt (Dazu öffnet man Megamek ein zweites Mal und loggt sich als Bot ein). Dieser künstliche Spielpartner muss natürlich vom Menschen mit Kisten versorgt werden und spielt auch nicht wirklich doll – aber wer will schon gegen Elektronen spielen…?
Wenn man dann das Vorgeplänkel erledigt hat, kommt man auf den Spielbildschirm. Der Computer gibt immer die Phasen vor und macht alle Würfeleien automatisch.

Beim Ziehen läuft dann alles wie gewohnt, man klickt seine Kiste an, markiert die Wegpunkte und „Go". MegaMek bietet allerdings noch einige Schmankerl: Zunächst werden verbrauchten Bewegungspunkte angezeigt bevor man sein OK gibt. Besonders schön sind aber die beiden Möglichkeiten zum Anzeigen der auf der Platte so häufig strittigen Line of Sight.
Mittels STRG bzw. ALT und jeweils linke Maus kann man sich von beliebigen Punkten alles, was im Weg wäre, und die Anzahl der Felder anzeigen lassen.

Die Schußphase läuft dann ähnlich ab. Natürlich kann man auch all die schönen Dinge machen, die schon auf der Platte den Gegner verwundern: Indirektes Feuer, seine benutzte Muni auswählen, Targetingcomputer anschmeißen, Stillgelegten das Bein weghauen, usw. Wenn alles angesagt ist, kommt der Augenblick der Spannung und die Phasenübersicht erscheint und damit die Ergebnisse.

Hierbei ist zu sagen: Megamek ist genauso parteiisch, unwahrscheinlich und gemein wie die geliebten „Glückswürfel“ und Murphy hätte, wie immer bei BattleTech, seine helle Freude! Hier ist auch einer der größten „Vorteile“ von MegaMek: Man kann seine Niederlage wunderbar dem Programm in die Schuhe schieben und sich ganz Verschwörungstheorien hingeben.

Die Nahkampfphase ist dann ähnlich wie die Phasen davor.

Wenn Ari bzw. Ari-Supportsysteme (TAG) benutzt werden, werden die jeweiligen Phasen automatisch eingeschoben.

Kommen wir nun zu den Problemen mit Megamek, die Bugs. Am Auffälligsten zunächst sind die Gebäude. Sie werden zwar normal verwaltet, jedoch springt man immer IN die Gebäude (natürlich OHNE Pilotenprobe und ohne Schaden fürs Haus) und nicht AUF die Häuser. Auch kann man beim Betreten eines Gebäudefeldes nicht entscheiden, ob man rein oder rauf gehen will.

Noch hinterlistiger sind misslungene Pilotenproben in der Bewegungsphase. Man kann normal mehrmals probieren aufzustehen, jedoch werden die Proben zur Schadensvermeidung für den Piloten erst NACH der gesamten Bewegungsphase gewürfelt. Das heißt es gibt Mechs, die mit bewußtlos gewordenen Piloten aufstehen oder Mechs, die plötzlich in der Bewegungsphase als „Immobile“ deklariert sind, weil der Pilot eingepennt war.

Artillerie hat auch so ihre Tücken: Ab 17 Hex wird direkt geschossen, weiß jeder. Aber daß man dabei locker DURCH Berge usw. ballern kann, war mir neu. Auch Arrow IV-Homings sind difiziel. Man muß auf die richtige Karte zielen, auf der nächste Runde das Ziel stehen wird.

Putzig hingegen ist ein Bug bei der Aufstellung. Man kann einstellen, dass die Mechs blind gesetzt werden. Dabei gibt es zwei Abstufungen: man sieht nur das BV bzw. die Tonnage des Gegners, oder man sieht dazu noch den Einheitentyp und die Gewichtsklasse. Ein einfacher Doppelklick bei letzteren und der ROM schlägt wieder erbarmungslos zu…

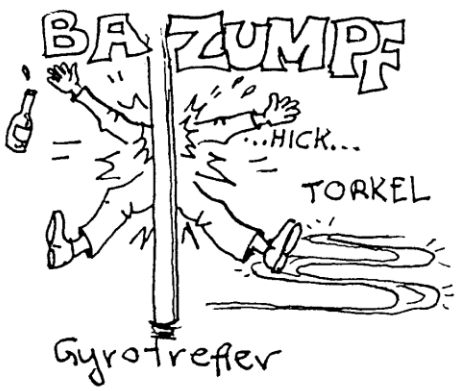
Neben diesen Bugs gibt es noch ein paar mehr, jedoch treten die in aller Regel einmalig auf. Abstürze kommen auch vor, jedoch sehr selten. Aber es gibt auch ein Autosave (was allerdings keine 100% Versicherung darstellt – wenn MegMek mal die Kurve kratzt, dann zumeist beim Saven, welches dann das Savegame zerreißt. Aber keine Angst, kommt wirklich nicht vor, vielleicht alle 80-100 Spielstunden einmal.

Megamek stellt also eine durchaus gelungene Umsetzung des Brettspiels dar, die zudem völlig kostenlos ist. Bei Sourceforge http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=47079) gibt es die aktuellen Versionen zum Saugen, Größe so ca. 8,5 – 9 MB, also noch mit ISDN locker zu schaffen. Letzteres reicht übrigens auch völlig aus zum Spielen, rein Modem hab ich noch nicht probiert.

Im Internet gibt es auch verschiedene Ligen und Foren, wo man Spieler finden kann. Und wer weiß, vielleicht auch mal ein MFG-Chapterfight.
Ich selber nutze die Lordprotector/Batchall-Liga (jeweils unter dem Namen und „.de“), dort sind so ca. 50-60 wirklich aktive Internetspieler versammelt und dazu noch mindestens. dasselbe als Gelegenheitszocker.

Megamek kann man durchaus als Alternative zum klassischen Tabletop ansehen. Die Vorteile liegen eindeutig in der Bequemlichkeit: Kein Drucken der Bögen, alle Spielfelder immer zur Verfügung, auch mehrmals, kein Abstreichen von Muni und durch das automatische Würfeln und die schnelle Feststellung von Line of Sight u.ä. ein schneller Spielfluss. So dauert ein 67er Fight mit so ca. 6 Mechs selten länger als 2 Stunden. Und durch das Internet kann man ohne Probleme und lange Anfahrten auch Partien gegen weit entfernte Leute spielen.
Artikel von Sven Bossmann

Reallife Bottelzech N° 1



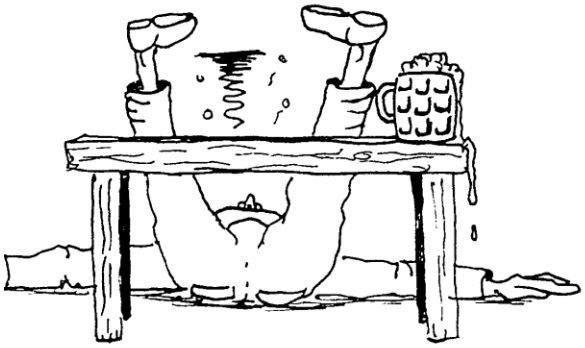
Gyrotreffer

Shutdown!

Sensortreffer

Schaden durch Reaktorexplosionen...

Munitionsmangel


Lifesupporttreffer

Bewußtseinswurf

Szenario

New Mendham (Juli 3039)

(Verteidiger)

Ganz am Anfang sah es danach aus als wenn New Mendham einfach eine weitere schwach befestigte Welt sei, die einen Meilenstein direkt in das Herz des Draconis-Kombinats darstellen sollte. Der Angriff verlief fast nach dem Lehrbuch. Marshal Riffenberg betrat das Schlachtfeld am 16. April. Er wusste, dass zwei konventionelle VSDK-Regimenter vor einem Jahr von New Mendham abgezogen worden waren um Galtor III zu verstärken. Mitte Mai hatte die Einsatzgruppe ihre Primärziele erreicht und breitete sich langsam über die Welt aus, um überall die Herrschaft der Vereinigten Sonnen zu festigen. Kanrei Theodore Kurita stellte jedoch verblüffend schnell eine Angriffsstreitmacht auf um sich die Kontrolle über New Mendham wieder zurückzuholen.

Verteidiger: *(dauerhaft +2 auf die Initiative ! !)* BV 5612 *(+3415)*
Kompanie der 1st Chisholm's Raiders, Wolfhound-1, Vulcan-2T, Valkyrie-QA, Centurion-A, Phoenix Hawk-1D, Wolverine-6R, Jenner-D, Commando-2D
(Reserve: Rifleman-3C, Valkyrie-QA, Enforcer, Crusader-3D)

Die Geschütztürme der Basis sind ausgerüstet mit:
Panzerung (50 Punkte), Waffen (1xLSR-5, 1xAK/2, 1xM-Laser)
360° Schussfeld, kein eigenes Höhenlevel,
Gebäude, Mauern: (CF/Hex) Leicht:15, Mittel:40, Schwer:90, Hardened:150)
Die Mauern der Basis besitzen allesamt Höhen-Lvl 2 !!

Außerdem Verfügbar: (optional)
Ein Thumper-Artillerie-Geschütz (Schaden: 10 im Feld und 5 in denen drumherum) jede Runde (gemäß den Regeln der BTMasterRules)

Missionsziele:
Primär – Drei Gebäude innerhalb unserer Basis sind für unsere Operationen hier von unermesslichem Wert, diese gilt es unter allen Bedingungen zu beschützen!
Sekundär – Über die Karte sind vier Punkte verteilt, deren Einnahme dem Gegner dauerhaft +1 auf die Initiative bedeutet. Um die Punkte zu erobern muss man auf drei Felder heran und dort seine Bewegung beenden, vorausgesetzt kein Gegner ist in der Nähe. Also tragt Sorge dafür dass dies nicht geschieht!
Sekundär – Schützt die Sekundärversorgung unserer Geschütztürme auf dem angrenzenden Hügel. Die Primärversorgung ist ausgefallen und ohne sie ist unsere Basis schutzlos! *(Verlust des INI-Bonus von +2!)*
Sekundär – Der Angriff kommt zu überraschend. In der Stadt befindet sich noch ein Fahrzeug mit für uns sehr wichtigen Insassen, eskortiert es schnellstmöglich zu unserer Basis! *(Ihr dürft das Fahrzeug [BP: 3/5] (Ausrichtung:Süden) bewegen wenn ihr innerhalb drei Felder Entfernung zu ihm seid und der Gegner sich NICHT innerhalb dieser Reichweite aufhält! Das Fahrzeug kann nicht beschossen werden. Der Spielleiter klärt euch bei Erfolg über die „Belohnung" auf… z.B. zwei mittelschwere Panzer als Verstärkung!)*

New Mendham (Juli 3039)

(Angreifer)

Die Soldaten der Vereinigten Sonnen hatten in den Monaten zuvor die zwei Milizbataillone des Planeten vernichtend geschlagen. Für den Gegenangriff auf New Mendham wählte Kanrei Theodore Kurita die erste und zweite Amphigeische leichte Angriffsgruppe aus. Sie griffen am 12. Juli an, mit sämtlichen Kräften und – zumindest anfangs – ohne sich besonders Sorgen über ihre eigene Sicherheit zu machen. Da die Truppen der Vereinigten Sonnen unter Marshal Riffenberg noch über den gesamten Planeten verteilt und mit Befriedungsaktionen beschäftigt waren, hatten die Amphigeischen MechKrieger unter Sho-Sho Hideki Grauman viele gute Gebiete von denen aus sie ihre Angriffe starten konnten.

Angreifer: BV 6351 *(+3443)*
Kompanie der 2nd Amphigean Light Assault Group, Dragon-1N, Phoenix Hawk-1K, Panther-9R, Trebuchet-5N, Kintaro, Wyvern, Cicada-2A, Whitworth-1 *(Reserve: Rifleman-3N, Panther-9R, Wolverine-6K, Quickdraw-4G)*

Außerdem verfügbar: (optional)
Ein Shilone-L/R-Jäger der alle drei Runden einen Angriff starten kann (gemäß den BTMasterRules)

Die Geschütztürme der Basis sind ausgerüstet mit:
Panzerung (50 Punkte), Waffen (1xLSR-5, 1xAK/2, 1xM-Laser)
360° Schussfeld, kein eigenes Höhenlevel,
Gebäude, Mauern: (CF/Hex) Leicht:15, Mittel:40, Schwer:90, Hardened:150)
Die Mauern der Basis besitzen allesamt Höhen-Lvl 2 !!

Missionsziele:
Primär – Zerstört die drei markierten Gebäude, welche sich in der feindlichen Basis befinden *(CF jeweils 45)*. Ihr Ausfall ist wichtig für unsere gesamte Mission!
Sekundär - Über die Karte sind vier Punkte verteilt, deren Einnahme euch dauerhaft +1 auf die Initiative einbringt – solange ihr sie kontrolliert! Dafür müsst ihr bis auf drei Felder ran und dort eure Bewegung beenden, ihr erlangt die Kontrolle *(man kann diese auch wieder verlieren)* wenn sich keine gegnerische Einheit dort aufhält.
Sekundär – Unsere Saboteure haben die Primärversorgung der gegnerischen Geschütztürme ausgeschaltet. Die Türme fallen aus sobald ihre Sekundärversorgung auf dem nahe liegenden Hügel zerstört wird *(2 Gebäude, CF jeweils 40).*
Sekundär – In der Stadt befindet sich ein Fahrzeug mit Insassen die für unseren Gegner und vielleicht auch für uns einen wichtigen Wert darstellen. Beschützt dieses und bringt es intakt zu uns! *(Ihr dürft das Fahrzeug [BP: 3/5] (Ausrichtung: Süden) bewegen wenn ihr innerhalb drei Felder Entfernung zu ihm seid und der Gegner sich NICHT innerhalb dieser Reichweite aufhält! Das Fahrzeug kann nicht beschossen werden. Bei Fehlschlag erhält der Gegner durch den Spielleiter einen Vorteil!)*

Das neue Technical Readout 3055 Upgrades

Es ist wieder soweit: Frischfleisch für die Front ist eingetroffen.

Das neue TRO macht zunächst einen guten Eindruck, knapp 200 Seiten, schickes Cover, reichlich Kisten im Inhaltsverzeichnis. Aufgeteilt ist das Buch in die 3055 IS-Mechs plus ein paar Clanner, die Phönixmechs, Clan wie IS, die Solarismechs, durch die Bank alle Level 3, und die 3050er Clan-Omni-LRJs.

Bei Durchblättern der guten alten 55er stutzt man jedoch erstmal kräftig. Kommt einen der Penetrator nicht erstaunlich bekannt vor? Und auch der Stealth, Berserker, Hercules usw. sind alle bekannt in der vorgestellten Variante…! Gewiss, die Flufftexte sind neu gemacht, aber hat man dafür sein Geld ausgegeben?

Erst beim genaueren Hinschauen sieht man die eigentlich neuen Mechs. Unter Varianten sind bei (fast) allen Mechs neue Konfigurationen angeben, bei Rakshasa und Fireball jedoch ist gar nix neues angeben. Die neuen Varianten nutzen in der Regel die jeweiligen haustypischen Technolgien: Kurita baut überall C3 ein, Steiner seine Lightengines, FWL die Light Gauss. Wo man stutzt, ist wenn ComStar plötzlich einfach alles hat, inklusive der Liao-Stealth Armor! Doch sind die Neuen recht gut gelungen, vom einfachen Upgrade bis hin zum neuen Auslegen des Mechs. Auffällig ist die ergiebige Nutzung der ER-Meds. Was bestimmt vielen ins Auge fallen wird, ist der Berserker ohne MASC und dafür mit TSM! Bei den Clannern lassen sich die Änderungen an zwei Sachen festmachen: ATM und Heavys, mehr nicht…

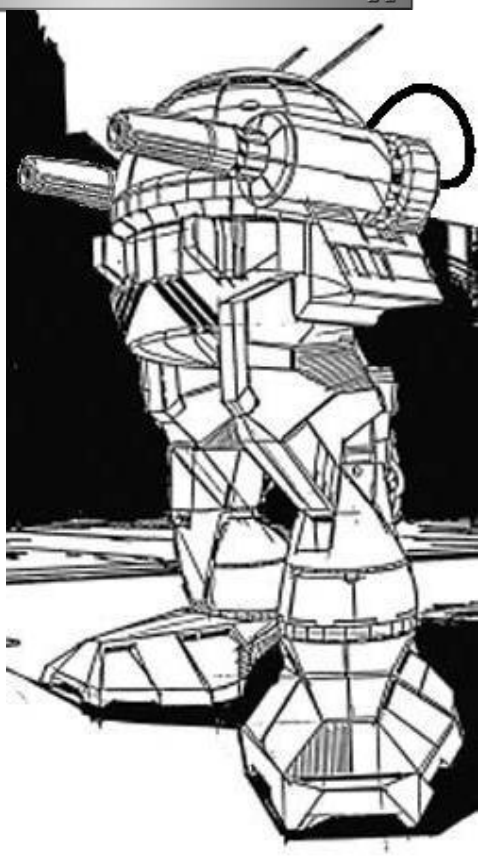
Blättert man weiter, kommt man zu den Phönixmechs. Stellen sich die IS-Kisten (ins. nur 3 Mechs) als wirklich mal erfrischende neue Ideen dar, sind auch die Clanner wirklich mal gut gelungen. Eine Reihe von Secondlinern bekommen hier ein Facelift, teilsweise logische Weiterentwicklungen, aber auch Umgestaltungen. Besonders witzig ist der Behemoth 2, eine reine Damagemaschine mit Ummengen an Heavys in Kombi mit 2 Gaussern, und der Bane 4. ATMs gehen dort mit U-AK20s eine tödliche Verbindung ein. Ein möglicher Output von 125 Schaden auf 3 Felder inkl. Lochfraß durch 20er bei popeligen 6 Hitze sagt viel aus!

Die Solariskisten strotzen nur so vor Level-3 Tech. Da ich viele Sachen gar nicht (Spikes, Shields…?) oder nur unzureichend kenne (Supercharger usw.), kann nicht nichts genaueres sagen. Jedoch sehen einige recht lustig aus beim Durchblättern. Zum einen ist dort die Grand Turtle. Der Name ist dabei Programm: 100 Tonnen, volle Platten und alles Hardened Armor, macht einen Quasischutz von 646 Punkten! Dazu gibt es gleich einen passenden Dosenöffner: 80 Tonnen, 5/8 plus TSM und schwingt ne mächtige Mace vor sich her, macht also nen Ping von schlappen 64 Punkten auf eine Zone, wenn’s mal trifft…

Im letzten Teil des Buches sind da die Omnifighter aus dem 3050er dran. Hier wurde wieder leider genauso vorgegangen, wie bei den 55er Mechs. Immerhin gibt’s auch bei allen Fightern eine BV-Angabe. Diese vermisst man schmerzlich bei den neuen Varianten im 55er-Bereich.

Insgesamt gibt es durch die komische Vorgehensweise nur gut 60 wirklich neue Mechversionen, dazu noch die 25 Solarismechs und das Dutzend Omniflieger. Und die meisten der Neuen sind nur kurz im Text als mögliche Varianten beschrieben.
Ob dies den Preis rechtfertig, bliebt dann jeden selbst überlassen…

Artikel von Sven Bossmann



Countrymech CTR 3L

Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Republic T2
Reactor: Sunflare 90
Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54,0 km/h
Bei aktivem TSM: RG: 43,2 km/h
HG: 64,8 km/h
Sprungdüsen: Pitbull 2000
Sprungreichweite: 60 m
Panzerung: Sian Advanced T
Bewaffnung: Zwei Yen Lo Wang PPK
Hersteller: Sian Industries
Funksystem: Maskirovka BB2
Ortung/Zielerfassung: Ultra Precision Pro UPP6b

Übersicht:
Das neue angekündigte Modell für die kosteneffektive planetare Verteidigung. Der Countrymech 3L vereinigt die Feuerkraft eines Warhammer und die Haltbarkeit eines Battlemaster in einem günstigen leichten Chassis. Aufgrund seiner hervorragenden Endgeschwindigkeit ist dieser Mech die erste Wahl für die Gouverneure bedrohter Planeten mit niedrigem Verteidigungshaushalt. Dank seiner extrem zielsicheren Yen Lo Wang PPKs ist dieser Mech wie geschaffen für offene Feldschlachten in ebenem Gelände. Wegen seiner Sprungfähigkeit leicht zu manövrieren und in Position zu bringen, bietet dieses Meisterstück unzählige taktische Optionen. Auch in einem eventuellen präventivem Erstschlag hervorragend einzusetzen, da durch das patentierte „Twostack“ System mit speziellen Halterungen versehene Landungsschiffe durch Übereinanderstapeln die doppelte Kapazität an Countrymechs aufnehmen können. Kritiker behaupten zwar, dass der Countrymech Nahkampfmaschinen schutzlos ausgeliefert sei, jedoch entspricht dies nicht den Tatsachen. Simulationen mit dem Pilotenprofil von Kai Allard Liao haben bewiesen, daß aufgrund überragender TSM gestützter Nahkampfeigenschaften und erhöhter Beweglichkeit Nahkämpfe zu 87,6% zugunsten des Countrymechs entschieden werden. Entwickelt wurde dieses bahnbrechende Design aus kürzlich wiederentdeckten Konstruktionsunterlagen des zu Sternenbundzeiten in Auftrag gegebenen, aber nie in Serie gebauten, Countrymech CTR- 1L, der aufgrund seiner unter den Pilotensitz gelagerten LSR Munition bei vielen verstorbenen Testpiloten als unbeliebt galt. Dieses erste Modell führte zu seiner einzelnen PPK noch zwei LSR-5 Werfer ins Feld. Einzelne dieser Prototypen sind noch heute in verschiedenen Peripheriestaaten im Einsatz.
Des weiteren ist noch eine 5L Variante mit mehr Feuerkraft erhältlich, die auf Kosten der Triple Strength Myomer und der Erweiterung auf einen XL-Reaktor und unter geringfügiger Reduzierung der Panzerung eine dritte PPC montiert und damit die Feuerkraft eines Awesome, bei geringfügig schlechterer Hitzeableitung, erreicht. Kritischen Stimmen die behaupten, daß die Haltbarkeit der Maschine in Bezug auf Direkttreffer stark leide kann nur gesagt werden, daß ein guter Mechkrieger sich sowieso nicht treffen lässt und diese Zweifel damit unbegründet sind.

Berühmte Mechkrieger:
Gleich bei seinem ersten Offensiveinsatz zeichnete sich ein Countrymech CTR 5L unter der Führung von Kong-zong-shao Yin Shi Lon bei einem Angriff auf St. Ives aus, indem er in den ersten 4 Minuten des Gefechts gegnerische Mechs mit einer Gesamttonnage von über 630t vernichtete. Gerüchte das die Mechs noch in der Kaltstartphase in ihren Hangars festsaßen sind als pro-Davionistische Propaganda zu ignorieren und auf die Verbreitung solcher Gerüchte steht die Todesstrafe. Kong-zong-shao Yin Shi Lon wird nach seiner Entlassung aus dem Krankenhaus, in dem er zur Zeit wegen Verbrennungen behandelt wird, welche er sich durch das gleichzeitige Abfeuern aller 3 PPKs zugezogen hat, mit dem Confederation Honor Cross ausgezeichnet werden.