

# TerraPost 47

Das offizielle Magazin der MechForce Germany



am 29.10.2022



TITELBILD by  
Jakk24

OKTOBER 2022

BT-Story DER TOD REITET AM PRZENO - Solaris VII  
per TTSim - Airbrush Workshop - IWM-Releases - Con-  
Berichte - Netzfunde - Fotos von Silas Wagner - MFG-  
RANKING 09/2022 - **MFG-Kontaktadressen** - u.v.m.



Schon

gewusst?

Schon mal

gelesen?

... auf unserer

Homepage!

[www.mechforce.de](http://www.mechforce.de)



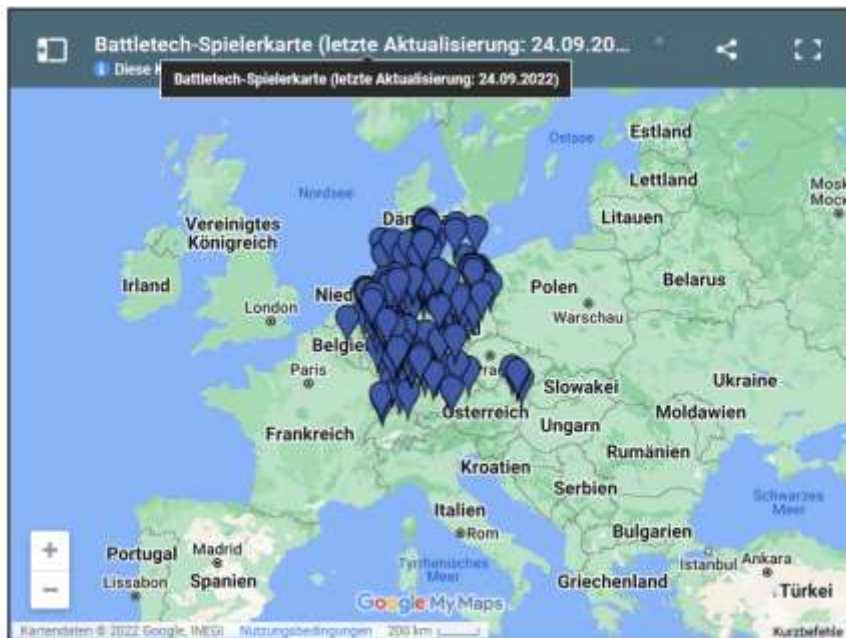
Suchen ...



### KALENDER

Sep 2022						
M	D	M	D	F	S	S
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	1	2

### BATTLETECHSPIELER-KARTE



# Inhalt

Vorwort	3
Aktuelles / Varianten '22 CGL-Mechs	4
MFG - Poster	6
MFG - „Runde GeburtstagsMechs“	7
Solaris VII per TTSim	8
Airbrush Workshop	10
MFG - BT-WE Gut Orla	11
MFG - Miniaturen	15
Sonderehrung KaiNer / CGL-Neue Mechs '22	19
Projekt Online Verwaltung	20
Mechs fotografieren	21
Red Lion Con - RLConline	22
WunschMech-Aktionen	23
BT-Story: Der Tod reitet am Przeno	24
ZSF Fahrzeugregeln	30
Catapult(s)	32
Paintjob by Andi (ComStar-Weiß)	33
Miniaturen versiegeln	34
MFG - BT-WE Wienhausen	35
Miniaturen / IWM New Releases	37
EBTC 2022 in Limerick	39
WTB HH - BT-Samstag (MFG-Kassenprüfung)	41
Projekt Area51 / BT-Kiel	42
English Nationals `22 in Coventry & Turnierwertungsbogen	43
Fotos by Silas Wagner	45
MFG - Ranking, Beitrag Osterlizer & <b>WTF?!</b>	46
Die Phoenix Guard	49
MFG - BT-Veranstaltungskalender & Kurzmeldungen	50
BT-Event-Teaser	55
Jokes & Kontaktadressen	59

## Impressum

Die Terra Post dient dem MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Ordentlichen Vereinsmitgliedern wird die Terra Post grundsätzlich nur als PDF-Datei zur Verfügung gestellt.

### Herausgeber:

MechForce Germany e.V.  
c/o Thorsten „*Elfe*“ Elfers  
Steendammswisch 44 22459 Hamburg  
eMail: [vorstand@mechforce.de](mailto:vorstand@mechforce.de)

### Vereinsregister:

AG Duisburg Registernr. VR 3709  
Kontakt: [terrapost@mechforce.de](mailto:terrapost@mechforce.de)  
© 2022 MechForce Germany e.V.

© 2013 The Topps Company, Inc. - all rights reserved. Alpha Strike, Quick Strike, BattleTech, BattleMech, Mech and MechWarrior are registered trademarks and / or trademarks of The Topps Company, Inc.

## Vorwort *von Elfe*

Wer Interesse an den in dieser Ausgabe der Terra Post vorgestellten Miniaturen, BT-Events o.ä. hat: die Herausgeber können dazu Näheres mitteilen, glauben wir.



Mehr ist an dieser Stelle nicht zu schreiben, siehe Seite 4 und 5.

**... außer:**

**Bitte** benennt die Dateien von ChapterFight-Protokollen folgendermaßen:

**JahrMonatTag ChF Chapter-ID vs Chapter-ID (zB: 190530 ChF A100 vs A101)**

So sind sie einfacher auf dem PC zu sortieren und besser zu identifizieren, das erspart unseren Verwaltern eine Menge Arbeit. Und bitte keine Dateien senden, die größer als ca. **500KB** sind.

# AKTUELLES

by Elfe

Moin zusammen!

Eigentlich drücke ich mich ja gern vor Vorworten, diesmal geht das aber leider so gar nicht. Es gibt da dieses Mal so einige Angelegenheiten mitzuteilen.

Letztes Jahr wurden so viele ChapterFights wie (vermutlich) noch nie im MFG-Ranking absolviert. Zumindest dürfte das für die letzten 20 Jahre gelten. 813 Spiele wurden erfasst. Und da es nicht nur Partien waren, wo sich zwei Spieler gegenüber saßen, sondern auch diverse CrossChapterFights zur Wertung gebracht wurden, war also definitiv eine Menge Spielbetrieb bei und mit uns!

Apropos „zur Wertung gebracht wurden“: Nehmt bitte (endlich) zur Kenntnis, dass die Protokolle wie folgt **benannt** werden und **nicht größer als 500KB** sein sollten.



**Bitte** benennt die Dateien von ChapterFight-Protokollen folgendermaßen:

**JahrMonatTag ChF Chapter-ID vs Chapter-ID (zB: 190530 ChF A100 vs A101)**

So sind sie einfacher auf dem PC zu sortieren und besser zu identifizieren, das erspart unseren Verwaltern eine Menge Arbeit. Und bitte keine Dateien senden, die größer als ca. **500KB** sind.

**BITTE!**

Diese Terra Post ist „sehr“ chronologisch aufgebaut und hat u.a. den Schwerpunkt aufzuzeigen, was unser

Verein so im Jahr auf die Beine stellt. Wir werden ein paar Exemplare mit zur SPIEL'22 nehmen, um interessierten Leuten dort ein paar Bilder aus unserem Vereinsleben zeigen zu können

Was noch? Die online Verwaltung (oV) ist auf dem Weg gebracht! Auf Seite 20 gibt es dazu einen kleinen Artikel. Man hätte natürlich weitaus mehr schreiben können aber das Thema ist inhaltlich (und finanziell) so gewaltig, dass dies bei unseren 14tägigen Discordchats besser aufgehoben ist.

Wir erwarten zu Jahresende die ersten Einblicke in den digitalen Betrieb. Dann wird auch dazu aufgerufen werden, sich zu beteiligen, um möglichst viele Bugs und was sonst noch so bei dieser Art Projekt anfällt, schnell und sinnvoll zu bearbeiten. Auf jeden Fall will Hippo uns auf der SPIEL'22 den aktuellen Stand mitteilen.



Auf Initiative von KaiNer, Milambar und Phobos wurde unser Akademiekonzept, das seit 2014 läuft, modifiziert, bzw. umstrukturiert. Es sind interessante Möglichkeiten hinzugekommen, die sich bisher positiv ausgewirkt haben.

Auf jeden Fall müssen wir uns bei Milambar bedanken, der den Löwenanteil der Neufassung erarbeitet hat und auch ansonsten, sowohl in der Chapter- als auch der Akademieverwaltung, eine große Unterstützung ist.

Überhaupt ist die Unterstützung bei unserer Vereinsarbeit in den letzten Jahren noch besser geworden. Neben unseren Chapterverwaltern Akira213, Phobos, Milambar und Tysker und den Vorstandsmitgliedern ;) wären besonders Bob und Finnern zu erwähnen.

Bob hat unseren Verein einen souveränen Instagramauftritt verschafft und Finnern ist insbesondere als Feldreporter tadellos.



Es gäbe erfreulicherweise noch viel mehr Leute und Vorkommnisse zu erwähnen, was hier aber den Rahmen sprengen würde. Auf der JHV im Dezember werden wir sicherlich noch etwas tiefer in diese Materie einsteigen ... auf das alles stetig so gut weitergeht ... außerdem möchte ich hier nicht in Gefahr laufen, jemanden zu vergessen ...



Vergessen konnte man aber den Ulisses-Auftritt vom Geschäftsführer Markus Plötz in Sachen Battletech beim Rat-Con, jedenfalls ist annehmbar, dass man sich das bei Ulisses wünscht.

Der Kickstarter von CGL ist durch die Decke gegangen, sämtliche CGL-Battletechartikel waren bis vor kurzer Zeit ewig ausverkauft ... und das nicht nur aufgrund von Versorgungsengpässen oder unterbrochenen Lieferketten oder Corona oder sonst was ... nein, aufgrund der Nachfrage!

Und Ulisses? Ulisses legt Battletech auf Eis! Mehr dazu auf den Seiten \_\_\_\_ . Kleine Anekdote am Rande, es gibt eine russische Clan Invasion Box (siehe Seite \_\_) und man soll dort noch weitere übersetzte Produkte erwarten.



Der ein oder andere wird es vielleicht bemerkt haben oder sogar dabei gewesen sein. Wir waren dieses Jahr reichlich unterwegs: 2.Airbrush Workshop in Hamburg, MFG-Battletechwochenende (BT-WE) auf Gut Orla / Munster, online beim Red Lion Con (RLC), WestWoodCon IV / Westerwald, MFG-Battletechwochenende (BT-WE) in Wienhausen, EBTC 2022 in Limerick / Irland, WTB HH Battletechsamstag inkl. MFG-Kassenprüfung, Projekt Area51 / Kiel, English Nationals 2022 in Coventry / England ... und nun steht der erstmalige MFG-Auftritt bei der SPIEL'22 in Essen vor der Tür ... die Pandemie scheint überwunden zu sein - toi, toi, toi! Nach Essen geht's dann weiter: Phoenix Con mit DBTM 2022 und „Pick-a-Mech-Tournament“, Kittery, Klängen Con 51, MFG-(Weihnachts-)Con inkl. JHV und unserem 25jährigen Jubiläum als Battletechverein in Eicklingen und schließlich in Magdeburg „Return of the Unseens“.

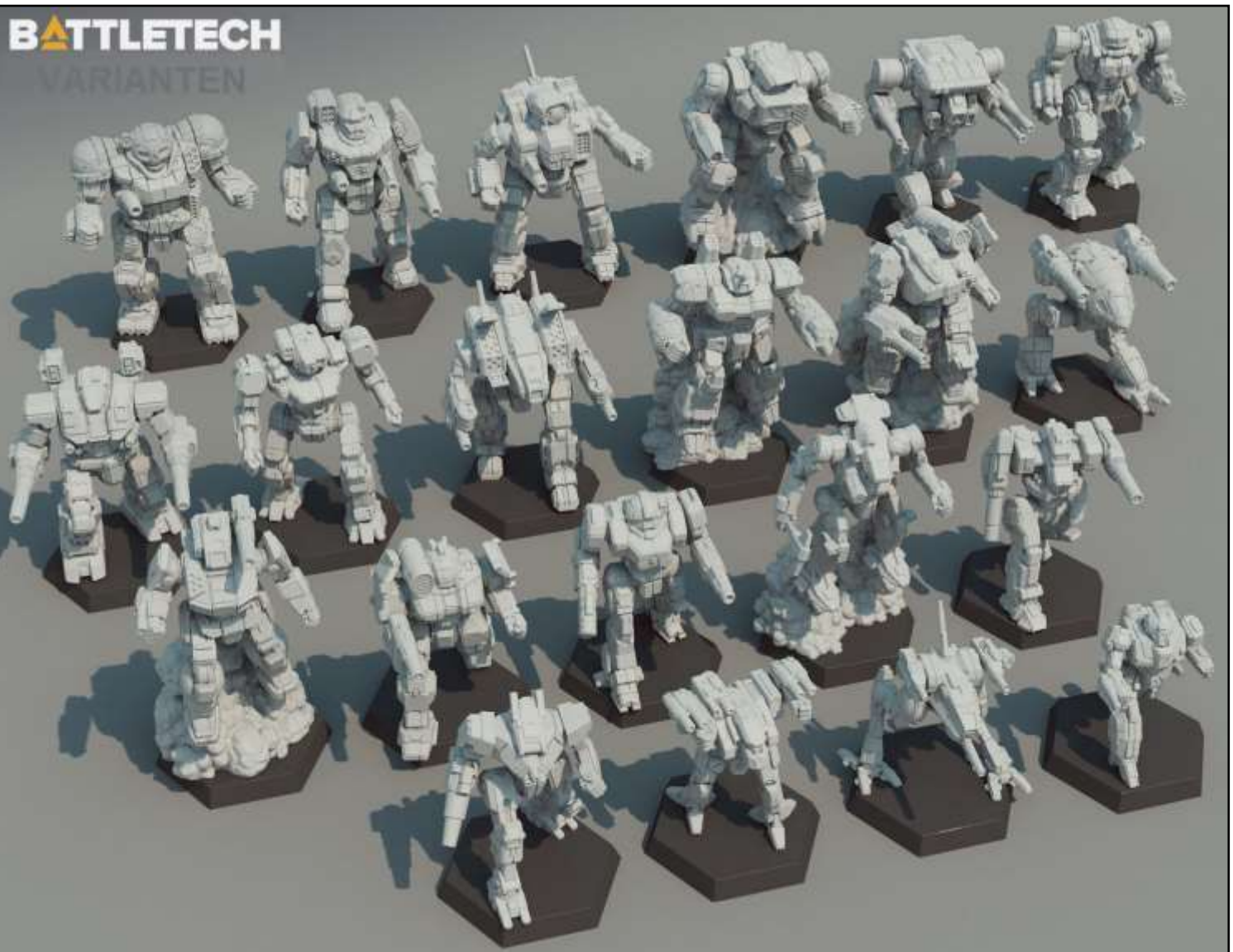
Läuft bei uns, oder? Auf dass es so weitergeht und dass die laufenden aber auch anstehenden Projekte gut vorankommen. An dieser Stelle bitte ich um Nachsicht, falls es mal ein paar Tage dauert, bevor geantwortet wird ... es sind gegenwärtig etwas viele Projekte gleichzeitig zu managen - worüber ich mich natürlich absolut ganz und gar nicht beschweren möchte ... .. darf?



Viel Spaß mit der Terra Post #47, LG@all Effe



## VARIANTEN 2022



# BATTLETECH

EVERY GAME IS DIFFERENT  
AGAIN AND AGAIN EXCITING  
ALREADY FOR OVER THREE DECADES



*Will jemand dieses oder ein anderes MFG-Poster haben?  
Für 3,-€ (ggf. plus Porto) kann das organisiert werden.*

# MECH-FORCE GERMANY

[www.mechforce.de](http://www.mechforce.de)

# MFG-GEBURTSTAGSMECHS

Mechs für Mitglieder mit runden Geburtstagen in 2022



Griffin zu Chargies 50. #558



Steiner-Scout zu 4xem4ns 30. #828



W.I.P. by Thori - Wolfhound IIC zu Phelans 40. #924



Mongoose zu Ites 50. #942



W.I.P. by Django - Viper A zu Daedalus' 40. #804



W.I.P. by Alex aka Ulghash - Lancelot zu Dark Stars 50. #575

Die bisherigen Mechs zu runden Geburtstagen von und für unsere Vereinskameraden.

Die können natürlich nur „auf den Weg“ gebracht werden, wenn man ordentliches Mitglied ist und auf die entsprechende Mail seitens des Mitgliedbetreuers reagiert.

Drei sind noch W.I.P. aus verschiedenen Gründen:

Umschlag A: Pandemie & Personalmangel - Umschlag B: Fachkräftemangel - Umschlag C: Lieferkette unterbrochen - Umschlag D: Rohstoffmangel ;)

Wie dem auch sei: Sry! Wir arbeiten dran.

# SOLARIS VII PER TTSIM

## Einführung & Spielbericht von Dark Star aka Gerd Röling



Wie angekündigt hat Dark Star für Spieler auf Discord und dem TT-SIM von Steam das Spielangebot Solaris VII am 13.01.2022 durchgeführt.

Sir Christopher und Elfe waren die ersten Spieler, die die Regeln und die Umsetzung kennen gelernt haben.

- Sir Christopher erhielt einen BL-9KNT Black Knight, der mit einer ganzen Batterie von Energie-Waffen und einem Hatchet ausgestattet ist. Battle Value = 1678
- Elfe wählte einen TDR-7M Thunderbolt mit 3 mittleren und einen ER Large Laser, einer LRM 15er Lafette, einer Streak 2er-KSR und zwei MGs. Battle Value = 1495
- Dark Star steuerte einen CTF-3LL Cataphract mit einer LB 10x, zwei ER Medium Laser, einem Plasma Rifle und zwei Medium Pulse Laser im Heck. Battle Value = 1664

Also alle drei Maschinen im ähnlichen BV- und Gewichtsbereich, doch die Duell-Regeln machen eine andere Spielweise möglich. Es wurden viele Tritte und das Hatchet des Black Knight vielfach eingesetzt, sodass jeder Mech im Verlauf der 10 Runden schwer beschädigt wurde.



In Runde 5 war der Cataphract noch auf Distanz und die beiden anderen Mechs tauschten schon schwere Salven aus.

In der 6. Runde sprintete der Cataphract auf kurze Distanz ran und konnte immer wieder mit dem Plasma Rifle den Wärmehaushalt der Gegner durcheinander bringen. Die veränderte Zugreihenfolge und die Aktionen der Mechs waren besonders für Elfe neu. Erst im Verlauf des Gefechts wurden die Vorteile dieser Regeln deutlich, so dass der Black Knight immer mehr in Bedrängnis kam, obwohl die Erfahrung und die beste Maschine von Sir Christopher das Spiel dominierte.



### Bild rechts:

Der von Dark Star detailliert ausgearbeitete, spezielle Waffenbogen für Solaris VII





Als der Thunderbolt schwer beschädigt am Boden lag und der Black Knight sein rechtes Bein verloren hatte, meinte der Cataphract-Pilot, dass seine Stunde gekommen sei. Aus einer mittleren Distanz traf er mit der Kombination aus schwerem Laser und Plasma Rifle. Der Thunderbolt wurde schwer getroffen, der Reaktor lief aber noch und der Black Knight lag hinter einer großen Säule, ohne in den Ausgang des Gefechts eingreifen zu können. Somit griff der Cataphract zu einer ungewöhnlichen Taktik und schloss den Feuerleitkreis des schweren Lasers und des Plasma Rifle kurz, um erneut zu feuern. Der erneute Beschuss zerstörte schließlich auch den Rest des Center Torsos vom Thunderbolt, so dass der Reaktor seinen Dienst einstellte. Die Hitzewoge, die den verfrühten Einsatz der schweren Waffen auslöste, stieg im Cataphract derart in die Höhe, so dass der Reaktor mit Abschaltung drohte, was Dark Star noch verhindern konnte, doch die eingelagerte Munition kochte und explodierte schließlich im Mech. Somit siegte dieses Mal der Black Knight, da einfach keine Gegner mehr auf dem Feld waren.



**Bild mittig rechts:**  
Eine Solaris VII - Arena vom Tabletop Simulator (TTSim).

**Bild rechts:**  
Kurz vor der Entscheidung, war ein tolles Match!



# AIRBRUSH WORKSHOP

2.AB-WS bei der WTB HH Montagsrunde - Leiter Matt\_Varnish



Morgens, gegen 11:00 Uhr, ging es, nach einem kleinen Frühstück, in bewährter Sitzformation los.



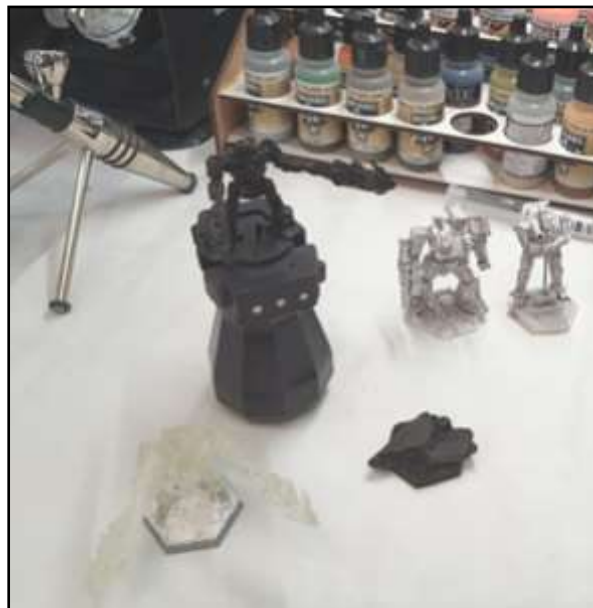
Thema war diesmal ein Firestarter von Haris Zametica - Schwerpunkt dabei natürlich die Flammen.



Matt\_Varnish aka Olli hatte sich - und damit auch uns, seine Kurs- teilnehmer - klasse vorbereitet.

Im Vorfeld wurden die Flammen quasi analysiert, um eine Umsetzung per Airbrush so gut wie möglich hinzubekommen.

Wir waren alle sehr zufrieden, die Ergebnisse können sich wirklich sehen lassen



Zwischen den einzelnen Bearbeitungsvorgängen demonstriert Olli den Leuten immer was wie gemacht werden soll. Dabei kann erfahrungsgemäß auch der versierte Airbrusher immer noch Kniffe lernen!

Nach dem Workshop ist immer Zeit für eine Partie Battletech!



Der nächste AB-WS wird vermutlich Anfang 2023 sein.

**Thema: Gestaltung eines Mechs in 1:100**



# MFG-BT-WE GUT ORLA

## MFG-Battletech-Wochenende auf Gut Orla bei Munster

Ich mache es mir mal einfach ... nach jedem Event sollte es auf die ein oder andere Art einen bebilderten Bericht „für die Nachwelt“ geben, bzw. für jene, die nicht dabei sein konnten oder für diejenigen, die wissen wollen, was sie so auf einem BT-Event erwarten könnte. Über Gut Orla berichteten wir so:



### Moin zusammen

Leider konnte u.a. Finnern (unverschuldet, dank der Klasse Corona-Politik dieses unseres Landes 😞) nicht teilnehmen, deshalb von mir eine kurze Zusammenfassung unseres MFG-Battletech-Wochenendes (MFG-BT-WE).

Vorweg, an so einem WE kann jeder Battletecher teilnehmen, ob Neuling oder Wiedereinsteiger. Eine Mitgliedschaft in unserem Verein ist nicht erforderlich – Wir freuen uns über jeden teilnehmenden Mitspieler!

Natürlich auch damit die Finanzierung solcher Projekte unsere Vereinskasse nicht über Gebühr strapaziert, da wir bekanntermaßen(?) ein etwas größeres Projekt vor Augen haben. Diesmal sind wir mit einem blauen Auge davongekommen. Anfangs gab es nämlich toll viele Zusagen ... dann entwickelte sich coronamäßig mal wieder ein nicht absehbares Bestimmungschao, was die Zusagen verständlicherweise zurückgehen ließ. Auch bremsen diverse Quarantänen einige aus, die darüber echt nicht glücklich waren ...

Aufgrund großzügiger Zuwendungen hier nicht genannt werden wollender diverser Teilnehmer blieb das Event trotzdem im Rahmen, wie zumindest ich finde 😊 Den Rest wird unser Schatzmeister mit den Kassenprüfern ausfechten und auf der JHV 2022 vortragen ... wer vorher dazu was wissen will – es gibt regelmäßige MFG-Discordchats.

### Zum WE:

Freitag wurde das Ritterturnier „Knight-of-the-Inner-Sphere“ wunderbar zelebriert. Nicht teilnehmende Spieler amüsierten sich bei ChapterFights, gemütlichen Schnackrunden usw..

Samstag stand das MFG-Meisterschaftsturnier an. Vielen Dank an Dark Star für die hervorragende Orga mit allem was dazu gehört! 10 Mann nahmen teil und Milambar nahm schließlich unseren Wanderpokal verdient nach Hause!

Die anderen Con-Teilnehmer amüsierten sich derweil bei diversen Spielen – Langeweile kam bei keinem auf. Hunger auch nicht, die Küche war hervorragend organisiert!

Abends gab es dann neben weiteren Spielen eine herrliche, gemütliche, informative und richtig unterhaltsame Gesprächsrunde bei lecker Rum und so vorm Kamin. Hiervon gibt es leider keine Bilder, Don Papa verhinderte dies ...

Sonntagmorgen wurde gemeinsam aufgeräumt – besten Dank für diese gelungene Aktion! ... und dann war mal - wie sonst oft – nicht Schluss! Dann wurde noch eine offene Vorstandssitzung über ca.150(!?) Minuten abgehalten ... wir hatten/haben also einiges auf dem Zettel! Abschließend hätte man noch das Panzermuseum (was Max und Elfe auch taten) in Munster besuchen können ...

Es wäre klasse, wenn jemand noch einen kleinen, ausführlicheren Con-Bericht (auch für die nächste Terra Post) verfassen würde ... hier berichten jetzt Fotos weiter (siehe Link im Kommentar oder unten oder bei Obi oder so).

mfG 11e

### PS:

Die Fotos zeigen hoffentlich, welcherart Eventlocation uns Spaß macht. Wer ähnliche, erschwingliche Locations im Westen, Osten oder Süden Deutschlands kennt, bitte melden! Besonders zu erfüllende Kriterien: Große Räume, viele Tische, gut ausgestattete Küche, viele Schlafmöglichkeiten (am besten dekadent mit eigenen Badezimmern).

Vorweg aber noch, weil es - wie immer, wenn „Chief“ mit in der Orga ist - eine nette, kleine Eingangsstory zum >> **KNIGHT OF THE INNER SPHERE** << gab, eben diese:

## Terra 01.03.3058

Regen prasselt an die Windschutzscheibe, der Kaffee ist schon seit einer guten halben Stunde kalt. Doch das alles ist gerade völlig unwichtig.

Ihr seid auf dem Weg zur Kaserne, etwas, das ihr hunderte Male schon getan habt. Aber diesmal ist es anders. Der Krieg, der zum täglichen Geschäft geworden ist, hat sich seinen Weg direkt zu euch gesucht. Irgendein Spruch mit Karma geistert euch im Kopf herum. Scheiße auch, wenn du dieses Gebäude damals nicht zerstört hättest, vielleicht wäre das hier nie passiert!

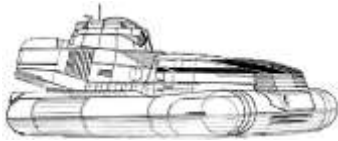
„Echt jetzt? Das ist deine Reaktion?“ fragt „Catfish“

Du kuckst rüber und zuckst mit den Schultern. Was soll's, ist eh alles zu spät. Der Hover biegt in das Tor ein, zwei Kaliber 50. schauen euch an.

„Ehrlich, die machen gerade mal den Lack von `nen Mech kaputt“ sagt ein Fähnrich von der Hinterbank „Du weißt, die sind nicht gegen Battlemechs“

Euer Fahrer eures leichten APC muss nicht mal groß vom Gas gehen, das Tor öffnet. Das ist es, jetzt weißt du wie sie reingekommen sind. Dann noch die neuen Söldner.... Es ist so einfach gewesen, warum sind die ganzen schlauen Typen da nicht drauf gekommen? Warum bist du da nicht drauf gekommen? Ach egal, jetzt bringt das auch nichts mehr.

Der APC hält vor eurem Mission Shelter, die Luke klappt donnernd runter. Endlich Luft! Ach und es regnet immer noch, irgendwie wie immer im alten Holstein.



Ein Stein mit einer Tafel, der rechts vom Shelter hübsch anzusehen ist, sagt zumindest, dass es das mal war, lange vor den Mechs.

Der Kaffee geht den Weg alles Irdischem und mit dem Regen den Rinnstein runter. Du gehst rein. Mithilfe deines Handgelenkchips öffnet sich die Sicherheitstür.

Ein Gefühl wie Zuhause ergreift dich ... und eine Wut, dass es jemand gewagt hat, ungebeten rein zu kommen.

Im Besprechungsraum steht Kaffee, Gebäck und euer Offizier. Neben der Tür steht der Spieß. Ein Mann mit einer Aufgabe, die immer belächelt wird, aber ohne die nichts geht. Der Spieß begrüßt euch alle mit Handschlag. Sein Gesicht spricht Bände. Ihr habt gehört, dass ein anderer Hover, der weitere von der Meute abholte, explodiert ist ... und mit ihm elf von euch. In der Besprechung geht es um Dinge wie Mut, Ehre, Hei-



mat und wie dreist die Aggressoren des WOB sind. Als ob im Krieg jemand im Recht sein könnte.

„Gamma und Zeta haben die Aufgabe in Hamburg am lokalen Technikum die Datenspeicher, deren Abtransport schon vorbereitet worden ist, zu sichern. Die Speicher sind also verladen und der Trupp abfahrbereit. Sobald sie dort angekommen sind, eskortieren sie die Speicher nach Fuhlsbüttel. Dort wartet ein Dropship der Festungsklasse, um sie von Terra wegzubringen. Fragen bis hierher?“

Keiner bewegt sich. Du bist am überlegen, ob das der Zeitpunkt ist, zu fragen, ob du auch an Bord gehst, kennst aber die Antwort.

„Kann ich mir ein paar Kekse einpacken, Spieß?“ kommt die Frage von rechts, da es ja wieder länger dauern wird. Alle lachen. Aber keinem ist dazu zumute.

Euer Spieß sagt, was er immer sagt „Denkt dran, im Missionsgebiet leben Menschen. passt auf und leistet Hilfe, klar?!“

Unisono kommt aus allen Kehlen ein „Jawohl“ Der Alte lächelt.

Ihr zieht euch um und steht kurz darauf vor den Mechs, die schon fertig sind. Bewaffnet und voller Munition. Ihr sitzt auf. Über Funk werdet ihr rausgeleitet. Als eure Einheit komplett auf dem Marsch ist, kommt der erste und immer gleiche Funkspruch.

„Hier Alpha an alle - Zeit ein paar Ärsche zu treten! Alpha Ende!“





Freitagabend war die Zeit für die Auspielung eines weiteren „Knight of the Inner Sphere“ - Gut Orla bot hierfür einen perfekten Raum, wie man sehen kann.

Samstagmorgen, Präsentation der vereinseigenen Big Battlemaps von CGL.

Nicht nur Andi war beeindruckt. Früher oder später wird darauf sicherlich mal ein Blood Name o.ä. ausgespielt werden.



Samstag war dann die Zeit für das Auspielen des MFG-Battletechmeisters 2022



Dark Star (oben) hatte das Turnier gewohnt souverän vorbereitet.



Nach vier Spielen mit verschiedenen Ausgangssituationen und Gegenspielern traten die beiden bestplatzierten Milambar und Elfe zum Finale an.

Neben dem Titel ging es auch um obigen Wanderpokal inklusive entsprechender Medaillen (Gold, Silber und Bronze).



Die Versorgung auf Gut Orla war hervorragend und die Umgebung für die am Abend stattfindende zwanglose Plauderrunde ließ inklusive Kaminfeuer keine Wünsche offen.



Während des BT-WEs gab es immer Zeit für den einen oder anderen ChapterFight. Hier bereiten sich Dark Star, Max und Milambar gerade auf einen vor.



Prost von Max - Gut Orla war eine tolle Eventlocation. Leider steht sie bis auf Weiteres verständlicherweise nicht zur Verfügung, da dort ukrainische Flüchtlinge untergebracht sind.



Samstagabend fanden die Siegerehrungen statt.

In die Reihen der Knights of the Inner Sphere wurde Archon aufgenommen.

MFG-BT-Meister 2022 wurde Milambar

Herzliche Glückwünsche!



Sonntagmorgen wurde nach Frühstück und Aufräumaktion zu einer mehrstündigen(!) äußerst ergiebigen Gesprächsrunde geladen - die Kardinalthemen waren: MFG-Auftritt bei der SPIEL'22 und die Realisierung der online Verwaltung.

Im Bild rechts (von links nach rechts):

Max, Dark Star, Drivers, Hipp4one (1.Vorsitzender), Thori (2.Vorsitzender), Django, Milambar, Musashi und Archon - Foto von Effe (Schatzmeister)



... mehr Fotos (nicht nur) dieses Events in unserem Forum

# MFG / MINIATUREN

MFG-Miniaturen von „damals“ - Quelle: MFG-Forum - „Resculpt“ by Drussaxt

## << Alacorn Mk VII Heavy Tank >>

Der Alacorn geht auf die Sternenliga zurück - die New Earth Trading Company lieferte die ersten Alacorns an die SLDF im Jahr 2587. Diese Maschinen wurden mit den SLDF-Truppen in der Peripherie eingesetzt, wo sich der Alacorn einen Ruf als zuverlässiger und effektiver Panzer erwarb.



Bild aus dem Jahr 2000, altes MFG-Forum

General Aleksandr Kerensky nahm angeblich Hunderte von Alacorns während des Exodus mit. Die New Earth Trading Company produzierte die Alacorns bis zum Beginn des zweiten Erbfolgekriegs, als ein Mangel an XL-Motoren und Gaußkanonen die Produktion stoppte.

Vor kurzem hat New Earth das Design wiederbelebt, und die ersten der neuen Alacorns erreichten 3055 Einheiten des föderierten Commonwealth. New Earth hat bereits zahlreiche Bestellungen für Alacorns von Söldnerseinheiten und kleinen Planeten ohne Mech-Planetenverteidigungskräfte erhalten.

### Überblick:

Das XL-Fusionstriebwerk macht den Alacorn schnell genug, um mit den meisten Angriffsmechs mithalten, und spart genug Gewicht, um umfangreiche Waffensysteme und Panzerung zu montieren.

Zwei schwere Gausskanonen, die auf einem Drehturm montiert sind, der dem Panzer das volle 360-Grad-Schussfeld bietet, verleihen dem Alacorn eine verheerende Feuerkraft.

Fünf Tonnen Gauß-Munition lassen den Alacorn lange im Kampf bleiben. Dreizehn Tonnen Panzerung bedecken das Chassis des Alacorn und verleihen dem Panzer einen hervorragenden Schutz. Allein die Front des Alacorn ist durch drei Tonnen Panzerung geschützt, womit der Alacorn stärker gepanzert ist als der Rommel und von Luckner.

Diese Geschwindigkeit und ein solcher Panzerschutz haben jedoch ihren Preis. Das Aufhängungssystem wird erheblich belastet, wenn der 95 Tonnen schwere Panzer bei 54 km/h eine 90-Grad-Kurve fährt. Um das Fahrzeug funktionsfähig zu halten, müssen die Panzerbesatzungen ständig die Kettenspannung überprüfen. Ist die Kette zu locker, schert der Tank bei der ersten harten Kurve die Laufflächen ab. Ist sie zu fest, können die Laufräder und andere Aufhängungssysteme beschädigt oder zerstört werden.

Das Einstellen der Kettenspannung ist relativ einfach. Die Besatzung zieht eine gespannte Schnur vom vorderen Losrad zum oberen Ende des Antriebsritzels. Die Lauffläche hängt in einem flachen Bogen unter der Schnur. Liegt der tiefste Punkt des Bogens zwischen 40 und 65 Millimetern unter der Schnur ist die Spur richtig eingestellt.

Offizielle Lehren und Lineale wurden an die Alacorn-Besatzungen ausgegeben, um ihnen bei diesen Messungen zu helfen, aber die Truppen verlegten sie häufig im Feld. Die Panzerbesatzungen haben sich daraufhin eine geniale Lösung ausgedacht: Sie verwenden das beliebte Pharao-Bier, das von einer Brauerei der Föderierten Sonnen hergestellt wird. Das Pharao-Bier ist in einem ungewöhnlichen Behälter verpackt, der die Form eines Pyramidenstumpfes hat, oben genau 40 Millimeter breit und unten 65 Millimeter breit. Die meisten Alacorn-Besatzungen benutzen diese weit verbreiteten Dosen als Messgeräte, um den kritischen Abstand bei der Überprüfung der Gleisspannung zu messen. Da der durch das Getränk im Inneren des Behälters verursachte Innendruck dessen Form leicht verzerrt, kann nur ein frisch geleertes Pharao zur richtigen Einstellung verwendet werden. Es ist nicht verwunderlich, dass die Alacorn-Tankbesatzungen die Gleiswartung häufig und gründlich durchführen.

## Einsatz:



Bild aus dem Jahr 2021, aktueller Nachbau von Drussaxt

Alacorns sind mit davion- und lyranischen Streitkräften in der gesamten Inneren Sphäre im Einsatz.

<b>Type/Model:</b>	Alacorn Mk VII Heavy Tank		
<b>Mass:</b>	95 tons		
<b>Equipment:</b>		Items	Mass
<b>Internal Structure:</b>	40 pts Standard		9,50
<b>Engine:</b>	285 XL Fusion	2	8,50
<b>Shielding &amp; Trans Equip:</b>			4,50
<b>Cruise MP:</b>	3		
<b>Flank MP:</b>	5		
<b>Heat Sinks:</b>	10 Single		0,00
<b>Cockpit &amp; Controls:</b>			5,00
<b>Crew:</b>	7 Members		0,00
<b>Armor Factor:</b>	312 pts Standard		19,50
	Internal Structure	Armor Value	
Front:	10	112	
Left/Right Sides:	10	75/75	
Rear:	10	50	

## Weapons & Equipment:

	Loc	Heat	Ammo	Items	Mass
2 Heavy Gauss Rifles	Front	0	48	3	48,00

## << Rocketeer >>

### Überblick:

Die ersten Exemplare dieses wohl schon etwas älteren Mechs wurden bereits im Herbst 3050 bei den Geisterbären gesichtet. Aufgrund seiner beobachteten Bewaffnung ist er ein sehr gutes Beispiel für einen Unterstützungsmech, der sich vornehmlich im Hintergrund hält und seine Gegner mit wahren Wolken von Langstreckenraketen eindeckt. Die dabei erreichte Zielsicherheit verblüffte anfangs die Experten, die bis dato nur wage Informationen über das Artemis-Zielsystem hatten.

Eine böse Überraschung erlebt derjenige, der versucht sich dem Rocketeer von hinten zu nähern. Neben einem mittleren Pulse Laser hat dieser Mech noch etwas zu bieten. Wie auch der Longbow kann der Rocketeer die Arme flippen.

### Geschichte:

Bisher ist der Rocketeer nur selten in Erscheinung getreten und das auch meist nur aus der Ferne.



Bild aus dem Jahr 2000, altes MFG-Forum

Bei den Kämpfen um Ravens Heaven gelangte der Lt. Casey mit seinem Centurion in den Rücken eines



abseits stehenden Rocketeer, der seit geraumer Zeit seine Lanzenkameraden mit Raketen eindeckte und sie damit in Deckung zwang.

In der Annahme leichtes Spiel zu haben, visierte Lt. Casey in aller Ruhe den Rücken des Mechs an. Zu seinem Pech wurde er dabei von einem ClanFighter, der das Schlachtfeld überflog, gesehen.

Noch bevor er seine AK10 abfeuern konnte, wurde er von vorne von einem Pulse Laser getroffen, was neben etwas Panzerung am Bein und seiner Ruhe auch noch seine aktuelle Zielerfassung kostete. Sein Schuss ging weit daneben.

Zu seiner Überraschung drehte sich der Rocketeer aber nicht um, um sich seinem neuen Gegner zu stellen. Stattdessen flippten lediglich die Arme und damit die dort befindlichen Raketenschächte in seine Richtung. Lt. Casey schaffte es gerade noch rechtzeitig den Schleudersitz zu betätigen, bevor sein Centurion in einer Wolke von 70 explodierenden Raketen komplett vernichtet wurde.



Bild aus dem Jahr 2021, aktueller Nachbau von Drussaxt

### Varianten:

Bisher wurden keine Varianten vermeldet, was vermutlich daran liegt, dass es sich um ein älteres Modell eines Secondliniermechs handelt.

**Quelle:** Delph  
**Type/Model:** Rocketeer  
**Tech:** Clan / 3050  
**Config:** Biped BattleMech  
**Rules:** Level 2, Standard design

**Mass:** 100 tons

**Equipment:** Crits Mass

**Internal Structure:** 152pts Standard 0,00

**Engine:** 300 XL 10 9,50  
 Walking MP: **3**  
 Running MP: **5**  
 Jumping MP: **3**

**Heat Sinks:** 13 Double [26] 2 3,00  
 (Heat Sink Loc: 1 RA)

**Gyro:** 4 3,00

**Cockpit:** 5 3,00

**Actuators:** L: Sh+UA, R: Sh+UA 12 0,00

**Armor Factor:** 256 pts Standard 0 16,00

	Internal Structure	Armor Value
Head:	3	9
Center Torso:	31	41
Center Torso(Rear):	12	
L/R Side Torso:	21	31/31
L/R Side Torso(Rear):		8/8
L/R Arm:	17	25/25
L/R Leg:	21	33/33

### Weapons & Equipment:

	Loc	Heat	Ammo	Crits	Mass
1 LRM 20 w/ Artemis IV	RA	6	48	13	14,00
(Ammo Loc: 5 LT, 3 RT)					
1 LRM 10 w/ Artemis IV	RA	4	12	3	4,50
(Ammo Loc: 1 RA)					
2 LRM 20 w/ Artemis IV	LA	12	10	6	12,00
1 LRM 20 w/ Artemis IV	RT	6	5	3	6,00
1 Medium Pulse Laser	RT(R)	4		1	2,00
1 ECM Suite	LT			1	1,00
1 Anti-Missile System	LT	1	72	4	3,50
(Ammo Loc: 2 LT, 1 CT)					
1 Anti-Missile System	HD	1		1	0,50
1 Streak SRM 4	LL	3	50	3	4,00
(Ammo Loc: 1 LT, 1 RT)					
1 Streak SRM 4	RL	3		1	2,00
3 Standard Jump Jets:				3	6,00
(Jump Jet Loc: 1 CT, 1 LL, 1 RL)					

# NETZFUNDE 1

... nice to know

**1/2/3/4 Stufen Acryl Vitrine Plexiglas Display Case**

ebay-Verkäufer: **PAMINO3000**

**1 Stufe**



14,99 €

9.7"/24.8cm x 4.7"/12cm x 4.5"/11.5cm

**2 Stufen**



8,99 €

7.6"/19.5cm x 3.3"/8.5cm x 2.6"/6.8cm

**3 Stufen**



18,99 €

9.8"/25cm x 4.7"/12cm x 6.2"/16cm

**4 Stufen**



19,99 €

9.4"/24cm x 6.2"/16cm x 5.1"/13cm

Tipp vom Söldner - 1.Einsatz: Area51

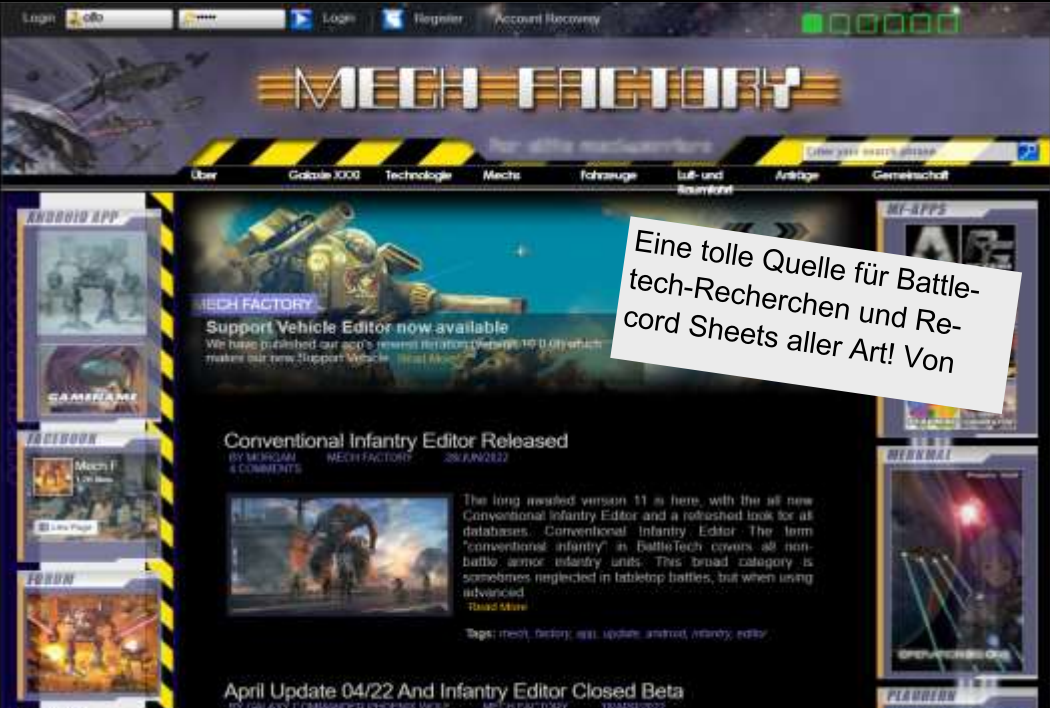
18.07.2022



[www.dascrapyardork.co.uk](http://www.dascrapyardork.co.uk)



Ein paar Netzfunde: Praktische Vitrinen, interessante Goliath-Variante für Kuritisten, 18mm-Würfel aus UK, klasse Pokalvariante von SK Magdeburg (Druck: Haris Zametica) & Tipp: Mech Factory



**MECH FACTORY**

Support Vehicle Editor now available

Conventional Infantry Editor Released

April Update 04/22 And Infantry Editor Closed Beta

Eine tolle Quelle für Battle-tech-Recherchen und Record Sheets aller Art! Von

# SONDERMELDUNG - EHRUNG

08.03.2022



Im Namen des **Captain-Generals** wird dem

**MFG-Chapter A909 „7th Free Worlds Guards“** aufgrund besonderer Verdienste und mit sofortiger Wirkung dieser **Liberator LIB-4T** überstellt.



Gemäß Absprache mit dem Vorstand gratuliert im Namen des Vereins

**Phobos**

Leiter AK Sonderzuteilung



KaiNer, einer der zurzeit aktivsten Spieler unserer Szene, freut sich.

Mit Recht!

Es gibt nur wenige unter uns, die sich so für Neueinsteiger engagieren ...

... und die dabei so eine Freundlichkeit und Ruhe ausstrahlen!

Idee & Ausführung zum Liberator by Phobos

Thx dafür!



# NEUE MECHS 2022



# PROJEKT ONLINEVERWALTUNG

Projekt onlineVERWALTUNG (oV) - 1. konkretes Arbeitstreffen bei Eicklingen



Nur einen Monat nach Gut Orla fand das erste konkrete Arbeitstreffen in Sachen online Verwaltung statt.

Hippi4one lud nicht nur die Hauptakteure dieser Unternehmung ein, auch die beauftragte Agentur war mit zwei Mann vertreten.

Nach mehr weit mehr als 10 Jahren wird dieses Projekt nunmehr angegangen. Ende 2022 sollen die ersten Ergebnisse digital vorliegen.

2022

# NETZFUNDE 2

Officer's Battlepod aka Marauder

Einer der bekanntesten Mechs des Battletechuniversums ist unbestritten der Marauder.

Dies sind seine Wurzeln, die ihm jahrzehntelang den Status eines „Unseen (Mechs)“ erbrachten.

Gleichzeitig wird hier sehr anschaulich geklärt, wie das Cockpit des Marauders aussehen „müsste“.



# MECHS FOTOGRAFIEREN

... ist gar nicht so schwer :) ... von Andrew Wiesner (Fb)

1.  
Man legt ein Stück Papier auf einem einfarbigen Karton, um einen klaren Hintergrund zu schaffen. Man könnte auch eine Battletech-Karte verwenden, wenn man will. Aber manchmal ist eine Map dafür unglücklich, insbesondere bei Miniaturen mit dem für die Karte passenden Camo. Details verschwinden quasi im Bild. Ein schlichtes hellgraues Papier ist eigentlich ausreichend für ein gutes Bild.
2.  
Ein Fenster mit Sonnenlicht ist vorteilhaft. Der Mech wird dann entsprechend zum Licht hin ausgerichtet und fertig.
3.  
Hat man ein „Mallicht“, kann man dieses wie einen Spot nutzen und auf die Miniatur ausrichten. Ein Fensterplatz wäre dann nicht nötig.
4.  
Um genügend Licht zu haben, schaltet man am besten die ganze Zimmerbeleuchtung ein.
5.  
Nun fertig man das Foto. Nicht zu dicht mit der Kamera an die Miniatur gehen! Wenn man nämlich zu nah ran geht, kann ein Teil des Mechs unscharf werden.



6.  
Im Anschluss kann es sinnvoll sein, die Möglichkeiten der Bildbearbeitung zu nutzen. Nahezu jedes Handy bietet dies heutzutage an. Meist wird ein Miniaturfoto noch besser, wenn man es etwas abdunkelt und die Kontraste leicht erhöht - aber das ist Übungssache.

7.  
Und mit etwas Google oder Tipps von anderen, kann man sein Foto noch beschriften 😊





RLC online



Im Rahmen des RLConline auf Discord waren auch wir wieder dabei. Dark Star organisierte für uns ein 120to-Turnier per Mega Mek (MM) mit abschließendem Grand Melee.

Womba durfte sich als Erstplatzierter aus unserem Vereinsfundus einen Preis nach gewissen Kriterien auswählen. Wie man auf dem linken Bild erkennen kann, haben wir da noch etwas Auswahl.



Aus dem Teilnehmerfeld wurden anlässlich des wieder einmal sehr unterhaltsamen Events weitere Gewinner ausgelost, so dass sich schließlich Finnern, Milambar & Rocky ebenfalls etwas aussuchen konnten.



Das Finale des Melees

MFG-120to-Turnier im Rahmen des RLConline 02.04.2022

Abschlusstabelle

Teilnehmer	Siege	Remis	Niederlage	Anzahlspiele	Punkte	Finale	Gunner	Pilot	BV-Wert	Abschüsse
1 Womba	1	1	1	3	12	Hunchback 5M	2	6	1426	3
2 Dark Star	2	0	1	3	11	Crab C	4	3	1438	2
3 KaiNer	2	0	2	4	10	Griffin 1DS	4	4	1414	1
4 Archon	2	1	1	4	9	Enforcer 5D	4	4	1439	
5 LarsErzi	1	0	1	2	8	Hunchback 5M	2	6	1426	2
6 Finnern	1	2	0	3	7	Centurion 9-D	4	2	1424	
7 Rocky	2	0	1	3	7	Dervish 7D	4	5	1412	
8 Phobos	2	0	1	3	7	Kintaro 20	5	3	1466	
9 Max	1	0	3	4	6	Shadow Hawk 5M	4	5	1430	
10 Elfe	2	0	0	2	6	Crab C	4	3	1438	
11 Warbear	1	0	2	3	5	-				
12 Milambar	0	0	1	1	3	Trebuchet 7M	4	4	1483	1
13 RedCooper	0	0	2	2	2	-				
14 Stalli	0	0	0	0	2	Dervish 7D	4	5	1412	1
15 Osterlizer	0	0	1	1	1	Wolverine 7D	4	4	1445	

Belegungsliste  
 Bericht 02:20 (Rocky) muß einen Pilotenruf auflösen (getting up).  
 Bericht 10:13 (Bare plörig aka) + 5 (light lag destroyed) = 0 (getting up), wählt 7: feilschig.  
 Bericht 10:20 (Rocky) fällt auf die left side, unwirkt 0 Schaden.  
 Bericht 02:20 (Elife) zerre 3 Schaden an HD.  
 Programm zerstört.  
 Bericht 02:20 (Rocky) ZERSTÖRT durch (damage) \*\*\*  
 Kibische: Treffer auf HD:Wurf 6: 6: kein schick.  
 Plot of Bericht 02:20 (Elife) "Rocky" is already dead, so no damage is dealt  
 Bericht 02:20 (Rocky) zerre 1 Schaden an LL.  
 10 Punkte Passierung verbleiben.  
 Plot von Plot (Bericht 02:20) "Rocky" muß Rocky wärft, um Pilotenschaden zu vermeiden, würfelt 10 ( feilschig).  
 Plot of Bericht 02:20 (Rocky) "Rocky" is already dead, so no damage is dealt

Schon schöne Preise :)



# OSTERWUNSCHMECH-AKTION

... OWM durchgeführt von Milambar & Phobos



Dieses Jahr hatten wir bisher drei Aktionen, die unsere ChapterVerwalter für die Chapter ermöglichten. Zu Jahresanfang gab es einen WeihnachtswunschMech und zu Ostern sogar zwei Möglichkeiten, sich einen Mech für sein Chapter auszusuchen. Für Ostern hatte sich Milambar neben der von Phobos präsentierten Aktion eine nette Überraschungsvariante ausgedacht. Man konnte ein „Ei“ wählen, wusste aber nicht, was drin ist. Die nächste Aktion dieser Art steht Ende 2022 an.

## MECHFORCE GERMANY Oster-Mech-Aktion



Hallo liebe Mitglieder  
Die Oster-Mech-Aktion 2022 steht in den Startlöchern

## OsterwunschMech-Aktion 2022

Moin zusammen,  
wir wollen hiermit alle unsere Mitglieder mit einem „Osterel“ beglücken. Dazu haben wir ein paar Star League-Lager geplündert.  
Jeder darf sich für sein ISakt Chapter eine (1) Maschine aus den nachfolgenden Listen aussuchen und in sein Chapter aufnehmen. Wenn kein Platz frei ist, kann man etwas austauschen.

<u>Heavys</u>			
Black Knight	BL-6b-KNT	75	1,627
Excalibur	EXC-B2b	70	1,715
Ostwar	OWR-2Mb	65	1,638
Champion	CHP-1Nb	60	1,632

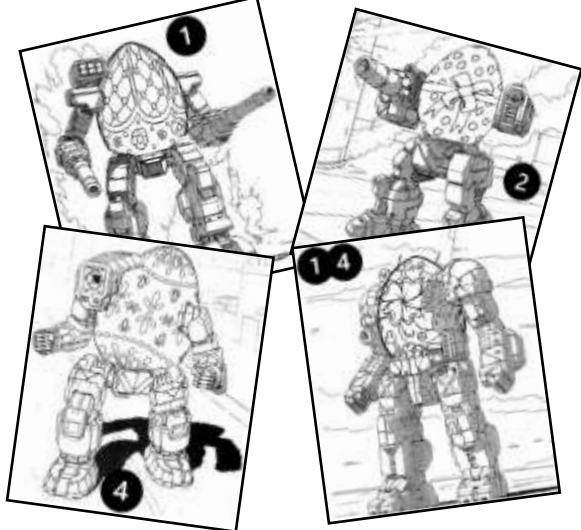
<u>Mediums</u>			
Shadow Hawk	SHD-2Hb	55	1,354
Osprey	OSP-15	55	1,564
Hoplite	HOP-4Cb	55	1,377
Galahad	GLH-1D	50	1,307
Kyudo	KY2-D-02	45	1,286
Sentinel	STN-3Lb	40	1,260
Mercury II	MCY-100	40	1,376

<u>Lights</u>			
Hussar	HSR-200-Db	30	934
Hermes	HER-1Sb	30	1,112
Falcon	FLC-4Nb	30	947
Mongoose	MON-66b	25	934
Thorn	THE-Nb	20	740
Stinger	STG-3Gb	20	674
Locust	LCT-IVb	20	642

Um einen OsterwunschMech zu erhalten, schreibt ihr bis zum 30.04.2022 eine Mail mit dem Betreff "OsterwunschMech 2022" an [chapter@mechforce.de](mailto:chapter@mechforce.de)

**Euren Namen**  
**Die Chapter ID**  
**Den OsterwunschMech** (und eventuell den Mech, den ihr durch ihn ersetzen müsst)

Den OsterwunschMech könnt ihr sofort einsetzen, den eventuell durch den OsterwunschMech ersetzten Mech natürlich entsprechend nicht mehr. Eine Bestätigungsmail oder Antwortmail muss man nicht abwarten - so eine Mail wird nur bei eventuellen Unklarheiten seitens Phobos kommen.  
Viel Spaß! Grüße Phobos



# ANZEIGEN

[www.der-handelsposten.de](http://www.der-handelsposten.de)

[www.scifi-trader.net](http://www.scifi-trader.net)

Scifi-Trader  
Inh. Sven Mansberg  
04331-669274

[www.meinverein.de](http://www.meinverein.de)

MEINVEREIN

Für Battletech äußerst versierte Händler und die von uns zurzeit genutzte App für die Verwaltung

# DER TOD REITET AM PRZENO

BT-Kurzgeschichte von Karl Streiger

## Unva, Prezno Ebene ComStar-Interventions Distrikt, Freie Republik Rasalhaag 5. Mai 3052

Die Sonne ging über dem Horizont auf. Es war ein schöner Morgen, keine Wolke war am Himmel. Durch die Kiefern und Fichten des nahen Waldes sah man das Glitzern des Stromes. Von Menschen ungehindert hatte er sich in Jahrtausenden in die Hochebene geschnitten.

Die Idylle war jedoch trügerisch. Die Jadfalken marschierten. Ohne Verstärkung durch Sensoren konnte man es hören. Ein konstantes Beben und das nervige Geräusch von Metall, das sich an Metall rieb. Der Krach kam mit jedem Augenblick näher

Adept Jonas Barnett fröstelte in der kühlen Morgenluft. Die letzten Schlucke des Ersatzkaffees wärmten ihn kaum, zudem schmeckte es noch weniger. Das übliche Gebräu mit Koffein versetzt, einfach nur bitter, hinterließ ein pelziges Gefühl auf der Zunge. Er hob den Kopf in den Nacken um auch den letzten Tropfen zu bekommen. Den Plastikbecher knüllte er achtlos zusammen und warf ihn achtlos zu Boden.

Er trat an den Fuß seines BattleMechs. Noch schlummerte der in einem provisorischen Wartungsgerüst, welches man an der Rückseite einer Scheune befestigt hatte. Der dazugehörige Bauernhof lag am Rand einer verlassenen Siedlung, die Bevölkerung war schon vor langer Zeit evakuiert worden. Barnett verspürte eine tiefe Traurigkeit beim Anblick eines quietschbunten Kletterturms. Wo mochte das Kind dazu sein? Ahnte es, dass es nicht mehr zurück konnte? Selbst wenn das Dorf die Kämpfe überstand, der Boden war auf Jahrzehnte kontaminiert.

Auch bei fabrikneuen BattleMechs oder Panzern konnten an allen Enden und Kanten Kühlflüssigkeiten und Schmieröle heraustropfen. Vom KST, der beim Betanken von Fahrzeugen mit Verbrennungsmotor daneben ging ganz zu schweigen. Wieviel Generationen der Familien nannten das Dorf ihre Heimat, keine Entschädigung wog es auf.



Barnetts Thug, der Name ließ es schon vermuten, war ein gedrungener Riese. Das Cockpit saß tief zwischen wuchtigen Schultern. Die Unterarme beherbergten Partikel Projektor Kanonen in stoßresistenten Gehäusen. Zwei schwere KSR Lafetten an der Hüfte rundeten die Bewaffnung ab.

Von Maltex Cooperation vor beinahe 500 Jahren als Konkurrent zum Kriegshammer entworfen,

erlangte der Thug bald einige Beliebtheit. Thugs bildeten das Rückgrat der Sturmregimenter und Dragoner der Sternenbund Verteidigungsstreitkräfte. Andere BattleMechs mochten besser bewaffnet sein, doch nur wenige hatten den Ruf eines Zombies.

Auch Barnetts Mech war ein Veteran unzähliger Gefechte und hatte einige Piloten in die Schlacht geführt - noch wichtiger - auch wieder zurück.

Sein persönlicher MasterTech, Mike Horner, erwartete ihn. Ein Notepad in der Hand.

Nun bemerkte Jonas auch die MechTechs, die über die in Grün - und Brauntönen gehaltene Oberfläche des Thugs schwärmten. Sie überprüften die elektronische Reaktion der Myomer, ließen Tests für die Gelenke und interne Diagnostikprogramme laufen. Zu guter letzt musste jemand die Sicherungsstifte für die Zünder der Bical KSR entfernen. Wenn ein Tech seine Aufgabe erledigte, ertönte ein Piepen auf dem Gerät des MasterTechs.

Im Feld reichte es oft nur den DA des BattleMechs auszu lesen. Ausführliche Tests kamen oft nur nach längeren Pausen oder vor lang angelegten Kampagnen vor.

Mike bemerkte Jonas erst jetzt: "Guten Morgen. Es ist so weit, oder?"

Barnett spürte augenblicklich ein bekanntes Stechen in der Darmregion. Angst, ein ständiger Begleiter für einen Soldaten im Feld. Selbst wenn man das Geschehen 10m entrückt über dem Boden, betrachtet. Eingeschlossen in eine luftdicht verschlossene Kabine, mit Lebenserhaltungssystemen, gepanzert mit dicht gepackten Lagen aus Titanium, Boron Nitrid und Graphen. Es gab keinen sichereren Platz als in einem BattleMech. Aber auch diese Könige des Schlachtfeldes konnten fallen und einige nahmen ihren Piloten dabei mit ins Grab.

Als Jonas nicht antwortete, drehte sich Mike zu ihm um: "Alles in Ordnung Jonas? Brauchst du noch etwas?"

Barnett wusste nicht ob er schreien, oder weinen sollte, er wollte sagen: *Ja, ich will weg, weit weg von diesem Irrsinn und Frühstück für meine Kinder machen.* Doch er sagte es nicht und schüttelte nur leicht den Kopf. Mit fast erstickender Stimmer brachte er zumindest ein: "Nein, danke" hervor.

"Dann wollen wir mal," Mike schenkte ihm ein Lächeln und wies als ihm mit ausladender Geste den Weg "Alter vor Schönheit."

Die beiden Männer begannen das Gerüst zu erklimmen. In Höhe der KSR-Abdeckungen warteten sie einen Moment, um Platz für einen Tech zu machen, der herabstieg. Es handelte sich um Samantha, sie hauchte nur ein »Hallo« und floh das Gerüst hinab.

Keinen Moment zu früh. Denn unter das Stampfen von der anderen Talseite mischten sich andere Geräusche. Explosionen und das Schnellfeuerstakkato von Autokanonen. Barnett sah in die Richtung des Kampflärms.

Sein Dienstgrad, der eines Adepten, hatte immerhin ein Privileg; man wusste um die allgemeine taktische Situation. Das musste die 403. Division sein. Sie war also nicht abgezogen worden.

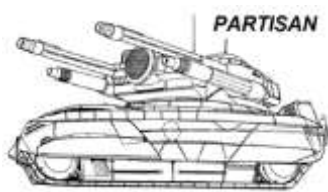
Die Pioniere hatten auf den Routen nach Robbyn's Crossing und Plough Bridge ein Netz aus Gräben und Bunkern



errichtet um den Vorstoß der Falken aufzuhalten. Ihre Chancen waren nicht existent. Und dennoch, seit mehr als 14 Stunden hielten die unerfahrenen Soldaten stand.

Die Bitten anderer in Reserve befindlichen Divisionen, die 403. entsetzen zu dürfen, waren abgelehnt worden.

Unvermittelt eröffnete ein Partisan Flakpanzer das Feuer. LRJs! Das war das letzte, was sie gebrauchen konnten.



Jonas hechtete die letzten Sprossen nach oben. Im Lager verwandelte sich das emsige aber geordnete Treiben in blankes Chaos. Die Zeit war um.



Ein Pike Sturmgeschütz nahm einem J-27 die Vorfahrt. Dieser vermochte zwar rechtzeitig zu bremsen, doch eine Kiste mit Munition rutschte von der Ladefläche. Menschen schrien Anweisungen

oder fluchten. Ein Akoluth scheuchte einen Trupp AA Infanterie in einen MTW.

Zumindest hatte der Partisan das Feuer eingestellt. Die Geier fanden andere Beute bei der 403. Division.

“Na los, Jonas. Willst du hier ewig stehen?” das entspannte Grinsen aus Mikes Gesicht war verschwunden.

Ca. 10m über dem Boden konnte Jonas nun die Brücke sehen, die etwa einen Kilometer entfernt über den Przeno führte.

Der Anstieg auf dieser Seite war flacher, obwohl der Hang gute einhundert Höhenmeter zulegte. Auf der anderen Seite hingegen war der Boden über und über mit Geröll bedeckt, das der Przeno über die Jahrhunderte abgelagert hatte. Eine steile Klippe, vom Fluss ausgewaschen, verlief fast bis zur Brücke. Das reduzierte die Zufahrt auf eine Straße, die in Schlangenlinien den steilen Hang hinauf führte. Ansonsten war der Boden trügerisch.

Ein unaufmerksamer Mechjockey konnte dort leicht den Halt verlieren. Das unübersichtliche Gelände bot einen weiteren Vorteil: kurze Schusslinien. Das würde den Reichweitenvorteil der Clanwaffen negieren.

Das Cockpit des THG-11E war positiv ausgedrückt sehr kompakt. Daher öffnete Jonas noch über der Luke stehend den Overall und streifte ihn ab. Seine übrige Kleidung aus Shorts, Kühlweste und Kampfstiefeln bestehend, war gegen die kühle Morgenluft ungenügend. Sofort bildete sich eine Gänsehaut auf der Haut, nichts was gegen das flaue Gefühl in seiner Magengrube half. Eine Unterkühlung würde in wenigen Minuten jedoch sein geringstes Problem sein. Er warf den Overall achtlos in die Luke und kletterte die Sprossen zwei Meter in das Innere seines BattleMechs hinein.

Jonas zwang sich an der Pilotenliege vorbei. Sein Blick ging zur Statuskonsole auf der linken Seite. Der Pitban 320 Fusionsreaktor lieferte minimale Leistung. Der DA war eingeschaltet und der Systemcheck abgeschlossen. Die Statuslämpchen leuchteten und der Diagnosemonitor bestätigte es mit Schrift und Symbolen. Mike hatte den Großteil der Startprozeduren, zu denen er autorisiert war, durchgeführt. Zufrieden setzte sich Jonas in die Liege und befestigte den Fünfpunktegurt.

Der Tech war ihm in das Innere des Cockpits gefolgt und verstaute den Overall in einer Klappe unter der Pilotenliege. Inzwischen klebte sich Jonas Elektroden an Schultern und Oberschenkel und verband sie mit der medizinischen

Diagnoseeinheit. Diese bildete mit dem Neurohelm eine Einheit. Der DA konnte so erkennen ob der Pilot noch in der Lage war den BattleMech zu führen. War das Ergebnis negativ, so konnte der Computer versuchen, Schäden von Mensch und Maschine abzuwenden. Meist korrigierte er das Gleichgewicht des BattleMechs, verriegelte die Gliedmaßen und fuhr den Reaktor herunter. Das klappte je nach Beschädigung der Einheit unterschiedlich gut.

Es fehlte nur noch der Neurohelm. Es handelte sich um das Standardmodell der ComGuards. Fünf Kilogramm schwer mit interner Frischluftversorgung und versiegelbarem Visier. Im Gegensatz zu den gebräuchlichen Modellen der Inneren Sphäre vermochte man den Kopf zu drehen. Der Helm rastete auf der vorgesehenen Führung auf dem Kragen der Kühlweste ein.

Es kribbelte einen kurzen Moment als er den Neurohelm einschaltete. Da Jonas Gehirnwellenmuster bereits gespeichert war, ließ das taube Gefühl kurz darauf nach. Fehlte nur die Authentisierung. Das hatte zu unterbleiben, bis Mike das Cockpit verlassen hatte. Vorschrift ist Vorschrift. Der Tech hatte derweil die Kühlweste an den Kühlkreislauf und den Neurohelm an die Frischluftversorgung des Lebenserhaltungssystems angeschlossen.

“Wo soll ich das hier befestigen?” Mike hielt Jonas ein Holster mit einer Mauser&Gray Flechet hin. *Was soll ich denn damit? Mir das Hirn rauspusten?*

“Pack sie weg.”

Er hatte nie verstanden, was ein MechPilot mit einer Handfeuerwaffe sollte. Ein Überbleibsel einer vergangenen Zeit. Mike verstaute die Pistole ebenfalls in einer Klappe unter der Pilotenliege. Er hielt Jonas zum Abschied die Hand hin. Ein Händedruck, dann kletterte der MasterTech aus dem Cockpit. Barnett wartete einen Moment, bevor er die Verriegelung aktivierte.

Die massiv gepanzerte Luke schloss sich hydraulisch. Von außen ließ sie sich nun nicht mehr öffnen. Jonas hatte von Jockeys gehört, die die Luke nicht verriegelten, um im Notfall schneller geborgen zu werden. Eine fahrlässige Marotte, bedachte man, dass die Clans gepanzerte Infanteristen einsetzen, die berüchtigt dafür waren, die Panzerung eines Mechs aufbrechen zu können. Man brauchte es ihnen nun wirklich noch leichter machen. Der DA dürfte zudem feststellen, ob er bei Bewusstsein war und im Zweifel die Luke entsperren.

Andere Modelle verfügten über ein HUD, der Thug brauchte das nicht. Kostengünstig in Anschaffung und sparsam in der Wartung. Umstände, die ihn im 26. Jahrhundert so beliebt machten. Dabei stellte das Fehlen einer größeren Fläche transparenter Cockpitfensterpanzerung, meist verbunden mit aufwendiger Rechentechnik, um ein HUD und Symbole über die Objekte im Sichtfeld zu projizieren, eine nicht zu verachtende Kostenersparnis dar.

Der Thug hatte nur schmale Sichtschlitze, die primär zur Navigation im Hangar dienten. Für alles andere waren fünf Monitore etwa in Kopfhöhe angebracht. Ein großer Hauptschirm für das frontale Schussfeld, je einer für die Seiten. Zwei kleinere zentral angebracht zeichneten ein verzerrtes Bild. Stellten sie doch die untere bzw. obere Halbkugel inklusive des Rückens dar. Waren die mittleren 3 Monitore auf den Torso zentriert, so waren die anderen beiden auf die Beine ausgerichtet.

Das Bild konnte sowohl im normalen Lichtspektrum als auch modifiziert dargestellt werden. In der Regel bevorzugte Jonas jedoch ein gefiltertes Bild. Die Außenwelt war auf Grau- und Brauntöne reduziert. Befreundete Mechs erstrahlten in hellen Blau, feindliche Einheiten in Rot-Orange. Dinge ohne IFF, so wie etwa Mike der das Gerüst herab kletterte, wurden als Thermalbild dargestellt. Ein IR

Transponder an dessen Uniform hatte ihn bereits kategorisiert.

Jonas überprüfte auf dem Statusmonitor des DA, dass der Mech von den Techs als freigegeben und abgekoppelt gekennzeichnet war. Vorsichtig zog er den Schubregler auf der linken Seite nach hinten. Die Beingelenke des Schlägers entriegelten sich automatisch und der BattleMech richtet sich zur vollen Größe von fast 12 Metern auf. Jonas verspürte einen kurzen Moment des Schwindels als der Neurohelm das Feedback an sein Gehirn übertrug. Instinktiv reagierte er und das Gyroskop und die künstlichen Muskeln des Schlägers folgten den Befehlen seines Gleichgewichtssinnes. Der Schwindel war nach einem Augenblick wieder vorbei. Mit zwei großen Schritten kam der Schläger frei.

Systemcheck für die Zielerfassung. Jonas legte einen Schalter auf an der Mittelkonsole um. Das würde die Unterarme in die Waagerechte bringen, um eine stabile Feuerplattform zu bilden. Doch nichts geschah.

*Was zum.... Oh verdammt!*

Er war nicht als Pilot authentisiert. Der Mech lief noch im Wartungsmodus. Weder das Instatrac Mark XV Zielverfolgungssystem noch die Waffen konnten verwendet werden. Nicht auszudenken, wenn er ohne den Systemcheck ins Gefecht gezogen wäre.

Aber dafür sind solche Überprüfungen, egal wie überflüssig sie in der Ausbildung erscheinen.

Jonas drückte und hielt eine Taste direkt neben dem DA Monitor, während er ins Mikro des Neurohelm sprach:

»Autorisierung: Adept Jonas Barnett«

Das Bild auf dem DA wechselte zu: Autorisierung bestätigt - Authentisierung erforderlich. Jonas hielt die Taste gedrückt:

»Das Böse liegt in der Natur des Menschen«

Freigabe gewährt, Prozess abschließen:

»Ich bin der Wille des Heiligen Blake«.

Auf dem Sichtschirmen erschienen Fadenkreuze. Die Zielerfassung schien Amok zu laufen als es die Ziele in unmittelbarer Umgebung erfasste. Die drei Systemmonitore auf der Mittelkonsole, unterhalb des Sichtschlitzes erwachten auch zum Leben. Im Zentrum befand sich eine interaktive Karte. Rechts eine vereinfachte Darstellung der Systeme und Panzerung des BattleMech. Links die Übersicht über die FLKs und Ladestatus und Munition für die Waffen.

Obwohl er den Sammelpunkt für beide Demi-Kompanien seines Bataillons kannte, wäre es fahrlässig loszumarschieren.

Wie in allen Raumhafen oder Flughäfen davor gab es Lotsen und Platzwarte. Jonas wählte über das Terminal des Colmax 90 die Frequenz des Lagers. Die Einstellungen waren zwischengespeichert. Die Kommunikation erfolgte über mit IR gesendeten Datenpaketen, statt Sprechfunk. Über einen Drehregler - Touchscreens waren zu anfällig für Beschädigungen - wählte er die Nachricht: Freigabe. Mit einem leichten Druck auf den Knopf wählte er diese Option, danach Sammelpunkt.

Er musste sich keine 10 Sekunden gedulden. Piepend wurde die Karte aktualisiert. Auch auf dem Sichtschirm zeichneten sich nun Navpunkte ab. Irgendein Scherzbold hatte rotierende Smileys gewählt.

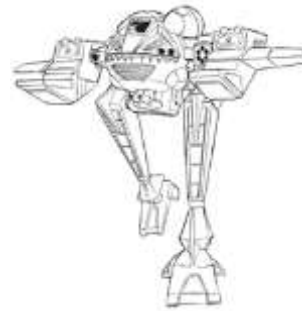
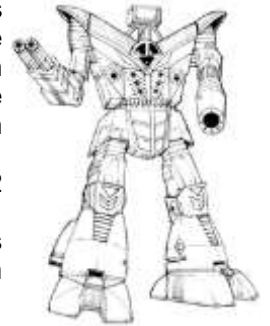
Am Sammelpunkt wartete der größte Teil der beiden Demi-Kompanien. Die ComGuards setzten seit jeher auf kombinierte Waffengattungen. Wenn auch nur auf Bataillons-ebene. Die sechs Teileinheiten, Stufe 2 genannt, waren selten gemischt. So auch die Sturm Einheit die Barnett anführte.



Der Thug bildete mit dem identischen Modell von Akoluth Harper das Rückgrat der Einheit. Zina Qui führte einen Black Knight, ein erprobtes Modell, auch wenn er Zähigkeit zugunsten von noch mehr Feuerkraft opferte.

Das galt nicht für Samuel Enochs Guillotine. Die Nummer Drei in der Befehlsfolge und hatte den unzuverlässigen Sunglow Typ 2 gegen eine PPC getauscht.

Bei den letzten beiden BattleMechs der Stufe 2 handelte es sich um Champions.



Elias Carter, das Küken der Einheit steuerte einen CHP-1N. Doch Akoluth Szczepanik war in den Besitz eines modifizierten 3N gekommen. Zwei kastenförmige Gehäuse, an "Flügeln", beherbergten Nightwind 4MJ Laser. Das mochte die Feuerkraft des schweren Mechs faktisch verdoppeln, sah aber echt seltsam aus.

Die zweite Demi-Kompanie unter Adept Höller verfügte über ihren Goliath. Es handelte sich um eine vierbeinige Konstruktion. Ein ehrwürdiger Striker und ein Rifleman, ebenfalls mit weitreichenden Waffen ausgerüstet, dienten zur Unterstützung. Zwei Sentinels und ein Wyvern rundeten die Einheit ab.

Zu den 11 BattleMechs unter Barnetts Kommando war ihm ebenfalls die Hagelsturm Stufe 2 unterstellt worden. Die Pike-Sturmgeschütze versteckten sich ab getarnt in einem Gehöft. Es befand sich oben am Kamm. Von dort aus vermochten sie jede Position im Tal, mit präzisen 60mm Geschossen, zu bestreichen.

Barnett mochte zwar die Hälfte des Bataillons führen, dennoch war es Demi-Präzessor Hurd der das Gefecht aus dem mobilen Leitstand einer Furie leiten würde.

Die Panzer warteten eingegraben auf der anderen Seite des Flusses. Sie hielten die äußerste rechte Flanke. Das war relativ unwahrscheinlich. Zum Glück befanden sich die die Gausskanonen der vier Demons und der beiden Furien im Turm. So waren die sechs Panzer imstande auch in die Flanke eines feindlichen Hauptvorstoßes zu feuern.



Das Flusstal erschien wie eine einzige Festung zu sein. Bunker übersäten beide Seiten des Flusses. Gräben verbanden die Stellungen miteinander. Das erlaubte den Soldaten, nicht haltbare Positionen aufgeben zu können - zumindest in der Theorie.

Barnetts Truppe würde zusammen mit den BattleMechs des 2. Bataillons das Zentrum festigen. Dabei galt es drohende Durchbrüche abzuwenden, bzw. Löcher zu stopfen.

Die 12 BattleMechs bildeten eine Kolonne und folgten der Straße die zur Brücke hinab führte. Eine lange Reihe von Einheiten wartete bereits.

Obwohl es sich um ein massives Bauwerk handelte, gebaut um Hochwasser und überladenen Güterzügen zu strotzen, bot sie nicht genug Platz, als das zwei BattleMechs nebeneinander laufen konnten.

Barnett wollte sich nicht ausmalen was geschehen konnte, wenn sie sich zurückziehen mussten. Immerhin befand sich fast die halbe Division auf der anderen Seite. Gut, auch diese Ufer war befestigt. Langsame Panzer wie Behemoth oder Burke blieben auf dieser Seite, ebenso wie die sperrigen Feldgeschütze.

Endlich eine Stunde nach dem ersten Alarm waren alle Einheiten in Stellung, jetzt begann das Warten.

Derweil kämpften und starben ihre Kameraden von der 403. Division keine drei Kilometer entfernt. Ohne andere Befehle, konnten die Männer und Frauen der 388. nur warten.

## **Unva, Prezno Ebene ComStar-Interventions Distrikt Freie Republik Rasalhaag 5. Mai 3052**

Es war später Nachmittag, als die Zeit ablief. Der Kontakt zur 403. Division brach kurz nach Gefechtsbeginn in den Morgenstunden ab. Eine unverschlüsselte Funknachricht berichtete von Kopfjägern. Gepanzerte Infanteristen, die in der Dämmerung durch die Linien schlüpfen und das HQ der Division zerstörten.

Es gab Berichte über Artilleriebeschuss, der auch in der Nacht fortwährend die Verteidiger zermürbte. Ohne HQ und Nachschub brach die Linie unter dem Ansturm des Clan Molochs.

Einzelne Widerstandsnester hielten durch und kämpften weiter. Diese grimmige Entschlossenheit bezahlten viele ComGuards mit dem Leben.

Erst die Schlachtabrechnung, am Ende des Feldzuges, offenbarte das grausige Bild, 70% Verluste.

Für die Historiker eine Zahl, für zukünftige Soldaten der 403. eine Fahne und ein Grund, diese mit stolzeschweller Brust zu grüßen. Doch für die Familien der jungen Männer und Frauen, deren sterblichen Überreste teilweise niemals gefunden wurden, für die Überlebenden, die kein normales Leben mehr führen konnten, war es eine Tragödie.

Es hatte keine 24 Stunden gebraucht 2000 Menschen zu töten, zu verstümmeln oder sonstwie für immer zu zeichnen.

Die Gräben und die Verluste erinnerten an ein anderes Kapitel menschlicher Geschichte. Auch damals fühlten sich wohl nur die Ratten in den Schützengräben wohl. Gab es doch ausreichend Verstecke und einen reich gedeckten Tisch.

„Achtung Bewegung“ der Funkspruch elektrisierte Barnett. Seine Hände umschlossen die Steuerknüppel: „Blaue Truppen - nicht feuern. Ich wiederhole blaue Truppen nicht feuern!“

Zunächst erschien ein Chevalier Scoutpanzer. Der Fahrer fuhr wie von der Tarantel gestochen. Eine Handvoll Infanteristen kletterten sich an den Turm, um nicht abgeworfen zu werden. Es grenzte an ein Wunder, dass bei dem halsbrecherischen Tempo niemand stürzte.



Ein Magi Schützenpanzer erschien nur Momente später. Es war nur eine kurze Kolonne aus beschädigten Fahrzeugen und BattleMechs, die da den Hang hinab flohen.



Als der Magi die Brücke erreichte, sah Barnett die Schäden. Die Panzerung war pockennarbig und hatte tiefe Schnitte. Die Infanterie, die auf der

Außenseite mitfuhr, sah abgerissen und verdeckt aus. Ein paar schmutzig weiße Verbände mischten sich in den Anblick aus Grau und Grün, nur Leichtverletzte.

Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhundert gab es selten Schwerverwundete. In vergangenen Zeiten mochten die Trecks und Züge mit Verwundeten sich über Kilometer erstreckt haben. Aber diese Zeiten waren vorbei, das Sanitätskorps reduziert und nicht selten ohne eine echte Aufgabe. Die Bewaffnung eines modernen Panzers oder BattleMechs, zerfetzte, verbrannte und verdampfte einen menschlichen Körper mit Leichtigkeit. Manchmal auch dann, wenn der Schuss sein Ziel verfehlte.

„Feindkontakt steht unmittelbar voraus. Die Nachhut ist in schwere Kämpfe verwickelt...“

„Ritter, an Papa Bär. Erbitte Erlaubnis auszurücken!“

Die Stimme überschlug sich fast. Ritter, das war Demi Marella von dem 5. Bataillon. Er sprach Barnett aus der Seele. Nichts zu tun war noch schlimmer als das Warten. Das Kameraden nur wenige hundert Meter von ihnen entfernt um ihr Leben kämpften war kaum auszuhalten.

Leider war die Antwort von Präsentor Philblad abzusehen.

„Negativ Ritter. Stellung halten. Haltet euch an den Plan.“



Dann erschien ein Wyvern auf dem Kamm. Doch anstatt abzubremsen um den tückischen Abstieg zu bewältigen, zündete er die Sprungdüsen. Mit dem Wagemut des Verzweifelten versuchte der Pilot, in die Sicherheit des Tals, zu springen. Das Risiko zahlte sich nicht aus. Ein silberner Blitz aus Metall schlug in den Mech.

Das Geschoss der Gausskanone durchschlug mit Leichtigkeit die dünne Rückenpanzerung. Es war der blanke Horror zu sehen, wie der Wyvern förmlich auseinanderbrach und zu Boden stürzte. Dabei überschlug sich die 45 Tonnen

schwere Kampfmaschine mehrfach und kam nur wenige Meter vor den ersten Gräben zum Liegen.

Wo bleiben die anderen?

Das Funkgerät knackte, als der Beobachtungsposten eine Meldung durchgeben wollte. Exakt in diesem Moment tauchte ein weiterer BattleMech am Hang auf.



Ein Thor. Der kastenförmige Torso zeichnete sich deutlich gegen den blauen Himmel ab. Die überhitzte Mündung der Gausskanone glühte. Das Bild brannte sich regelrecht in Barnetts Netzhaut. Er hatte mit einem ComGuard gerechnet.

Es mussten wohl über einhundert Waffen auf den Kamm gerichtet sein, doch nicht eine einzige Waffe feuerte. Ein jeder Soldat schien zur Salzsäule erstarrt.

Philblads Stimme riss sie aus der Starre:

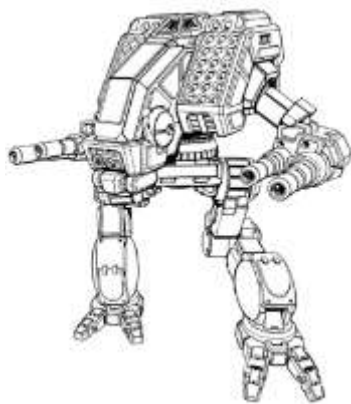
“BEI BLAKE! ZIEL IST OSCAR MIKE FEUER!”

Barnett zog beide Zeigefinger durch und er war nicht der einzige MechWarrior, der reagierte. Es war ein Overkill ohne Gleichen. Der Jadefalke und mehrere Kubikmeter des Geländes hörten einfach auf zu existieren.

Die Verzögerung hatte der Claner jedoch genutzt. Der schwere Impuls Laser hatte einen Bunker getroffen und ein Schwarm KSR folgten. Die sechs Explosivgeschosse schlugen in und um die Schießscharte. Schrapnell füllte den Innenraum und prallte an den dicken Innenseiten ab. Das weiche Fleisch der Geschützbesatzung stellte keinen Widerstand dar.

Auch wenn der Feuerschlag die Moral der Truppe stärken mochte, so kam er doch mit einem Preis. Die wenigsten Waffen waren nachgeladen, als die nächsten OmniMechs erschienen. Nur sporadisches Feuer aus leichteren automatischen Waffen und ein paar Feldgeschützen schlug ihnen entgegen. Wenig mehr als Mückenstiche.

Die Falken fächerten unter dem Kamm sofort auf und eröffneten ohne Zögern das Feuer. Barnett fühlte sich wie vor den Kopf gestoßen, er starrte auf den Monitor und wartete darauf, dass die Kondensatoren für die Tiegard PPKs aufluden. Alles Gelernte schien vergessen. Für die Ewigkeit von fünf Sekunden verharrten die Einheiten unter Barnetts Kommando.



“FOKUS – MAD DOG - PEILUNG EINS DREI!!”

Ein winziger Schwarm LSR stieg aus dem Torso einer Guillotine. Der Boden um das Ziel explodierte nur Augenblicke später in Feuer und Rauch als Hagelsturm das Ziel eingabelte.

Die großkalibrigen Autokanonen der BattleMechs mischten sich in den Feuersturm.

Selbst ein schlechter Befehl, ist besser als gar keiner. Die Taubheit fiel von Barnett ab. Samuel hatte das verinnerlicht und übernommen.

“Beschuss konstant halten! Auf Munition und Hitze achten! Unsere Hauptaufgabe ist, einen Durchbruch zu verhindern.”

Auch wenn es ihm schwer fiel, so feuerte er nur die linke PPK auf das Ziel ab. Er wartete bis die Kondensatoren halb geladen waren bevor er die rechte PPK auslöste. Entlang der Linie erholten sich die ComGuards und das Abwehrfeuer nahm an Intensität zu und bald schon rutschten die zerschlagenen Überreste des Mad Dogs den Hang hinunter.

Ein Burke setzte eine perfekt platzierte Salve aus den drei Chalker Model 25 PPKs in einen Kit Fox. Unter dem höllischen Sturm aus geladenen Teilchen löste sich der Torso des 30t schweren OmniMechs in Nichts auf.



Ein Schwarm KSR traf einen Hellbringer am Kopf und ließen ihn erstarren.

Die Linie hielt und die Verluste der Falken nahmen zu. Doch jeder Schuss der Falken forderte seinen Tribut. Ein Schwarm LSR flog über den Fluss und riss einen Thorn auseinander, die ER-PPC des brandneuen N1 Modells würde fehlen.

Ein Hellbringer feuerte einen Strahl roten Lichts in einen Bunker. Der Schuss ging zu kurz, doch der Krieger korrigierte und der Strahl wanderte direkt in die Schießscharte. Die Autokanone im anderen Arm des Mechs hämmerte eine Salve Granaten hinterher. Eine Explosion und ein Flammenmeer verwandelten den Bunker in ein Krematorium.

Zina Qiu brachte den Torso ihres Black Knights herum. Die extreme Hitze ignorierend, feuerte sie die beiden schweren Laser ihres BattleMechs auf den Hellbringer.

Nun zeigte sich der enorme Unterschied zwischen der Technologie der Clans und der Inneren Sphäre. Die Tronnel Laser feuerten nur einen einzigen kurzen Impuls im Millisekunden Bereich, statt eines Strahls.

Der Effekt schien spektakulärer - explosiver. Doch der Laser, der das Ziel verfehlte, ließen nur einen Geysir aus kochendem Boden aufsteigen.

Der Hellbringer nahm die Herausforderung an. Sein zweiter schwerer Laser schnitt wie eine Sichel über den Arm des Black Knights und schmolz sich dann durch die Panzerung. Der Claner schien keine Schwierigkeiten zu haben, den Ausweichbewegungen Qius zu folgen und fast die volle Strahldauer den Laser im Ziel zu halten.

»ZIEL HELLBR...«

Mehr war nicht nötig, sowohl Harper als auch Enoch feuerten die PPKs auf die schwere Clan Maschine.

Auch Barnett senkte das Fadenkreuz über dem kastenförmigen Torso des Ziels, hielt dann aber ein.

Sein Blick fiel auf einen Man`O War, der den ersten Graben erreichte. Dessen mehrläufige Autokanone senkte sich gerade herab und sägte durch eine KSR Selbstfahrlafette.

Der Claner drehte schon ab, bevor eingelagerte Munition das Fahrzeug zerriss. Infanteristen flohen aus einer Stellung nur wenige Meter vom Man`O War entfernt.

Der Claner nutze einen der Laser in seinem rechten Arm und schwenkte den Strahl über die Fliehenden.

Die Megawatt an Lichtenergie beendeten das Leben der vier Menschen in Wolken aus kochendem Blut und brennendem Fleisch.

Zwei andere Infanteristen kauerten sich am Eingang des Bunkers und stockten beim brutalen Ende ihrer Kameraden. Der Claner zeigte keine Gnade.

Als der OmniMech über sie hinwegschritt löste er eine Splitterkapsel aus. Der Sturm an rostfreien Kugeln schleuderte einen Matsch an Gewebe und Knochenstücke an die Bunkerwand.

»KORREKTUR! ZIEL MAN`O WAR! KORREKTUR ZIEL MAN`O WAR! PEILUNG EINS VIER FÜNEF!«

... das Fadenkreuz flog über das grinsende Gesicht des Jedefalken OmniMechs "Sturm wir rücken vor«

"Sturm von Hagelsturm, negativ! Da sind noch unsere Leute!"

Die sind schon so gut wie tot, die Laser des Claners feuerten in einen Grabenabschnitt den Barnett nicht einsehen konnte. *So oder so, die sind schon tot.*

"Verstanden Hagelsturm. Feuer eröffnen!"

Ohne abzuwarten löste Barnett die Bical KSR aus und verurteilte jene damit zum Tode, die den Amoklauf des Man`O War bis jetzt überlebt hatten.

Schrapnell unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind.

Wie ein Balletttänzer wirbelte der Man`O War herum.

Barnett drückte den Schubregler bis zum Anschlag nach vorn. Dann hämmerte er mit dem linken Fuß auf die Pedale und warf sich, soweit es die Gurte der Pilotenliege zuließen, nach links. Der Neurohelm übermittelte diese Informationen. Der Thug stolperte unkontrolliert in die Richtung und entging so den ersten Megawatt gebündelten Lichts., wurde aber trotzdem getroffen. Der Verlust verdampfender Panzerung brachte den Thug noch weiter aus dem Gleichgewicht.

Der Thug ging in die Knie. Damit verlor er den Jedefalken aus dem Visir. Barnetts Finger flogen zur Konsole und aktivierten die Armkontrolle, der rechte Steuerknüppel wurde entriegelt. Der Arm des BattleMechs hob sich und streckte sich dem heranstaffelnden Man`O War entgegen. Jonas löste die PPK instinktiv aus. Die geladenen Teilchen schlugen in der grinsenden Fratze des ClanMechs ein.

Das hielt den OmniMech aber nicht im Entferntesten auf. In einer Bewegung seines Arms, die der des Thugs ähnelte, hob er seine fünfbläufige Kanone und richtet sie auf den knieenden ComGuard.



Das war's. Adept Jonas Barnett schloss die Augen.

Es war ein furchtbares Geräusch, mit dem sich die panzerbrechenden Geschosse durch die Panzerung arbeiteten. Doch Jonas spürte keinen der charakteristischen Stöße, kein Schmerz kündigte seinen Tod an. Ungläubig öffnete er die Augen.

Er sah den Rücken einer Guillotine. Der schwere BattleMech von Samuel Enoch war vor seinen Freund und Kommandeur gesprungen. Die Guillotine kippte. Eine lange Bresche aufgerissener Panzerung zog sich über den Rumpf und das Cockpit des Mechs. Nein, nicht so!

Etwas zerbrach in Barnett, sein Thug sprang förmlich auf die Beine und flog dem Man`O War entgegen. Im Laufen löste er einen Schwarm KSR aus, ohne eine solide Ortung ging der Gros der Dutzend Geschosse fehl.

Ohne Unterstützung kratz' ich ab.

Der Claner schien denselben Gedanken zu haben. Denn er bremste den eigenen Sturmrunlauf, um seiner Zielerfassung eine solide Aufschaltung zu gönnen.

Und dann - von einem Moment zum anderen - war der Man`O War verschwunden.

Der sich überschlagene Schrotthaufen, der einige Meter weiter links zum Liegen kam, hatte keine Ähnlichkeit mehr mit einem BattleMech.

»Sturm Eins, hast den Man`O War direkt vor unsere Rohre gebracht!«

Präzessor Hurd? Das erklärte alles. Sechs solide 125kg Kobalt ummantelte Uran Geschosse der Demons und Furys. Perfekt in die Seite des OmniMechs gefeuert.

Barnett bremste seinen Thug ab und blinzelte. Die Falken schienen fürs Erste genug zu haben. Sie waren nicht durchgebrochen, hatten aber die vorderen Stellungen niedergemacht und auch andere Ziele auf der anderen Flussseite zerstört. Immerhin ein gutes Dutzend Clan OmniMechs lag zerschlagen und brennend über den Hang verteilt.

Ein weiteres Icon auf dem Kommandomonitor Barnetts fehlte. Qiu?

»Sturm drei?«

Carter antwortete ihm: »Der Hellbringer hat sie erwischt! «



In der Gefechtspause schwärmten ComGuard Infanteristen über die zerstörten BattleMechs. Qiu war an den Kontrollen gestorben, kochendes Kühlmittel war ins Cockpit gelaufen. Enoch wurde lebend geborgen. Zumindest der Fleischhaufen, auf den er reduziert war, lebte noch.

Barnett blieb in der Gefechtspause im Cockpit und hielt es geschlossen. Er wollte den Gestank, der im Tal lag nicht riechen. Ozon, Schwefel, brennendes Fleisch.

Der Geruch des Todes.

✱

# FAHRZEUGREGELN

... eine Zusammenfassung - Quelle: insbes. „unser“ Total Warfare (TW)

## BODENFAHRZEUG- TREFFERZONENTABELLE

ZW6	Angriffsrichtung		
	Front	Heck	Seite§
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite†	Linke Seite†	Front†
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite†	Rechte Seite†	Heck†
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)

\* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge* auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Antriebsschäden*. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

## ANTRIEBSSCHÄDEN

ZW6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	mittelschwerer Schaden; Reisegeschwindigkeit -1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	schwerer Schaden; Reisegeschwindigkeit wird halbiert (aufrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12+	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

### Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2

### Modifikator für Fahrzeug

Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+0
Radfahrzeug	+2
Luftkissenfahrzeug, Tragflügelboot	+3
Bodeneffektfahrzeug	+4

\* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

## BODENGEFECHTSFAHRZEUGE

Für Bodengefechtsfahrzeuge gelten die Standardregeln zur Schadensfeststellung mit folgenden Ausnahmen.



• ANGRIFFSRICHTUNG •

**Geschützturmtreffer:** Besitzt ein Gefechtsfahrzeug **keinen** Geschützturm, trifft ein Geschützturmtreffer die Panzerung auf der angegriffenen Seite.

Gefechtsfahrzeuge bewegen sich auf der Karte mit den im Kapitel Bewegung angesprochenen Unterschieden und Einschränkungen wie Mechs. **Denke daran, dass ein augenblicklicher Wurf auf der Tabelle Antriebsschäden notwendig wird,** sobald ein Bodenfahrzeug (mit Ausnahme von Luftkissenfahrzeugen) durch einen fehlgeschlagenen Fahrerwurf ins Rutschen kommt (siehe *Rutschen*, S. 62).

## Kritische Treffer bei Bodengefechtfahrzeugen

Kritische Treffer haben nur Auswirkungen auf Ausrüstung in der getroffenen Trefferzone. Falls die auf der Tabelle *Kritische Treffer für Bodengefechtfahrzeuge* angegebene Ausrüstung nicht verfügbar ist (weil sie nicht vorhanden ist, nur ein kritischer Treffer dieser Art pro Trefferzone gestattet ist etc.), wird das jeweils nächste Ergebnis in der betreffenden Spalte benutzt, bis ein anwendbarer kritischer Treffer gefunden ist. Ein Wurf von 9 in der Heckspalte beispielsweise ergibt Waffe zerstört. Hat das Fahrzeug keine Heckwaffen, gilt das nächste Ergebnis der Spalte unter 10: Reaktor-/Motortreffer. Falls bis einschließlich 12 kein kritischer Treffer anwendbar ist, werden die noch nicht angesprochenen Treffermöglichkeiten ab Wurf 6 versucht. Falls ein Fahrzeug bereits alle kritischen Treffer in der betreffenden Spalte erlitten hat, verfällt der kritische Treffer.

**Antrieb getroffen:** Der Antrieb des Fahrzeugs ist schwer beschädigt. Für den Rest des Spiels kann sich das Fahrzeug weder bewegen noch die Ausrichtung ändern und gilt als immobil. Die Elektronik an Bord funktioniert jedoch noch. Direktfeuer-Energie- und Impuls Waffen funktionieren nicht mehr, und ein Geschützturm ist blockiert.

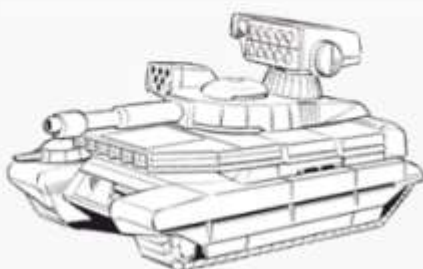
**Fahrer getroffen:** Der Fahrer des Fahrzeugs wird verletzt. Für den Rest des Spiels gilt ein +2-Modifikator für alle Fahrerwürfe. Weitere Fahrer-Ergebnisse werden als Besatzungsschock behandelt.

**Kommandant getroffen:** Der Kommandeur des Fahrzeugs wird verletzt, was bei der Besatzung Verwirrung wie bei einem Ergebnis Besatzungsschock auslöst. Zusätzlich gilt für das Fahrzeug bis zum Ende des Spiels ein +1-Modifikator für alle Treffer- und Fahrerwürfe. Weitere Kommandeur-Ergebnisse werden als *Mannschaft betäubt* behandelt.

**Ladung/Infanterie:** Die Ladung und/oder an Bord befindliche Infanterie wird getroffen. (Dieses Ergebnis bezieht sich auf den Inhalt eines ausgewiesenen Frachtraums, nicht für den Transport nach den Regeln für *Frachttransport* auf S. 261.) Infanterie erleidet Schaden als hätte der volle Schaden der den Treffer verursachenden Waffe die Infanterie getroffen. Zum Beispiel erleidet die Infanterieeinheit 2 Punkte Schaden, falls eine KSR den kritischen Treffer verursacht hat, und 15 Punkte Schaden, falls es ein Gaussgeschütz war. Fracht wird zerstört. Befördert das Gefechtsfahrzeug mehrere Arten Fracht oder mehrere Infanterieeinheiten, wird zufällig bestimmt, welche getroffen wird.

**Mannschaft betäubt:** Der kritische Treffer schüttelt die Kabine und verwirrt die Besatzung. In der folgenden Runde darf sich das Fahrzeug maximal mit Reisegeschwindigkeit bewegen und keine weiteren Aktionen (Waffeneinsatz u. ä.) ausführen. Danach sind diese Einschränkungen wieder aufgehoben. Mehrere Treffer mit diesem Ergebnis im gleichen Zug verlängern die Anzahl der Züge für den Betäubungseffekt. Hat ein Fahrzeug bereits die Ergebnisse *Kommandeur getroffen* und *Fahrer getroffen* erlitten und es kommt dann zu einer Betäubung der Mannschaft (selbst wenn alles in derselben Phase eintritt), wird das letzte Ergebnis als *Mannschaft getötet* behandelt. Dieses Ergebnis hat keine Auswirkungen auf transportierte Infanterie.

**Mannschaft getötet:** Der kritische Treffer schlägt in die Besatzungskabine durch und tötet die gesamte Besatzung oder verletzt sie schwer. Das Fahrzeug bleibt intakt, wird aber für die Zwecke der Siegbedingungen als zerstört gezählt. Ohne Mannschaft kann es sich nicht bewegen, nicht feuern und keine sonstige Aktion durchführen. Es gilt für den Rest des Spiels als immobil. Die gesamte aktive Elektro-



## Kritischer Schaden

Ein Gefechtsfahrzeug kann unter zwei Umständen kritischen Schaden erleiden. Beide erzwingen einen sofortigen Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodengefechtfahrzeuge*.

- Wie auf der Bodengefechtfahrzeug-Trefferzonentabelle vermerkt, kommt es zu einem kritischen Schaden, wenn ein Wurfergebnis auf der Trefferzonentabelle einen Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodengefechtfahrzeuge* verlangt.
- Es kommt zu einem kritischen Treffer, wenn die interne Struktur einer Trefferzone Schaden nimmt. Der führende Spieler würfelt auf der entsprechenden Spalte der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodengefechtfahrzeuge*.

nik des Fahrzeugs funktioniert jedoch weiter, bis es zerstört wird (siehe *Zerstörung einer Einheit*, S. 128). Dieses Ergebnis hat keine Auswirkungen auf transportierte Infanterie.

**Munition:** Die Munition an Bord des Fahrzeugs explodiert. Anders als bei einem Mech, wo nur die Munition einer Bauteilzeile in die Luft geht, verliert ein Fahrzeug die gesamte Munition (siehe S. 128). Der Spieler addiert den Gesamtschaden für die komplette an Bord befindliche Munition und zieht diesen Wert direkt von der internen Struktur der getroffenen Trefferzone ab. Verfügt das Fahrzeug über CASE, wird der Schaden stattdessen gegen die Heckpanzerung wirksam, überzähliger Schaden wird ignoriert, und die Besatzung erleidet einen Schock.

**Sensoren:** Jeder kritische Sensortreffer verursacht einen +1-Modifikator auf alle Trefferwürfe. Wiederholte Treffer erhöhen den Modifikator um jeweils +1. Nach dem vierten Sensortreffer ist ein Waffeneinsatz nicht mehr möglich.

**Stabilisator:** Die Waffenstabilisatoren eines Fahrzeugs helfen beim Feuern während der Fahrt. Ein Treffer an diesem System verdoppelt den Angreiferbewegungsmodifikator für den Einsatz aller in der getroffenen Trefferzone montierten Waffen. Er hat keine Auswirkungen auf Waffen in anderen Trefferzonen. Wiederholte Stabilisator-Treffer haben keine weiteren Auswirkungen.

**Treibstofftank:** Der Treibstofftank birst und das Fahrzeug explodiert. Alle mitgeführte Fracht und/oder Infanterie wird vernichtet. Dieser Treffer ist nur bei Fahrzeugen mit Verbrennungsmotor möglich. Bei Fahrzeugen mit Fusionsreaktor wird er wie ein Reaktortreffer behandelt.

**Turm blockiert:** Der Drehmechanismus des Geschützturms ist festgefressen, und für den Rest des Spiels ist kein Geschützturmschwenk mehr möglich. Weitere kritische Treffer dieser Art oder Geschützturmhemmungen haben keine Auswirkung.

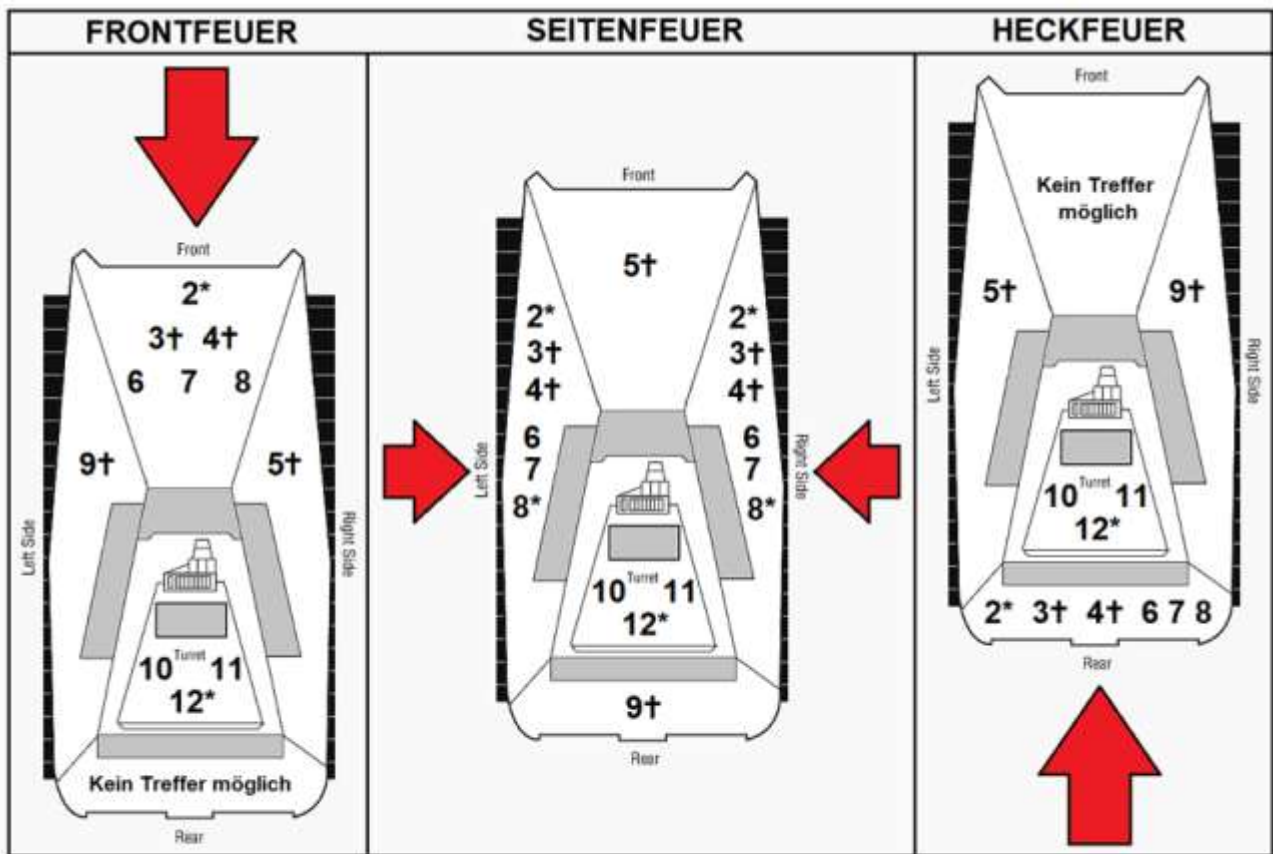
**Turm verklemmt:** Der Drehmechanismus des Geschützturms hakt und der Geschützturm behält seine aktuelle Ausrichtung, bis die Besatzung eine komplette Waffeneinsatzphase darauf verwendet, den Schaden zu beheben. Während der Reparatur ist kein Waffeneinsatz möglich. Ein weiteres Ergebnis, bei dem der Turm verklemmt wird, wird als „Turm blockiert“ behandelt, unabhängig davon, ob der verklemmte Turm repariert wurde oder nicht.

**Turm weggesprengt:** Der Geschützturm des Gefechtsfahrzeugs wird abgesprengt, was das Fahrzeug zerstört.

**Waffe zerstört:** Ein in der betreffenden Trefferzone montierte Waffe ist unbrauchbar. Der angreifende Spieler würfelt mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 entscheidet der Spieler des Fahrzeugs, welche Waffe ausfällt, bei einem Wurf von 4 bis 6 liegt die Entscheidung beim angreifenden Spieler. Die betreffende Waffe fällt für den Rest des Spiels aus.

Kann die ausgefallene Waffe explodieren (z. B. ein Gaussgeschütz, siehe S. 131), wird dies als Munitionsexplosion in der betreffenden Trefferzone behandelt (siehe *Munition*, S. 126).

**Waffenstörung:** Eine Waffe in der betreffenden Trefferzone fällt zeitweise aus. Falls in der getroffenen Zone mehrere Waffen montiert sind, wird zufällig eine Waffe ausgewählt. Die Waffe ist unbrauchbar, bis die Besatzung eine komplette Waffeneinsatzphase zur Reparatur verwendet. In dieser Phase ist kein Waffeneinsatz möglich. Es kann pro Waffeneinsatzphase nur eine Waffenstörung repariert werden.



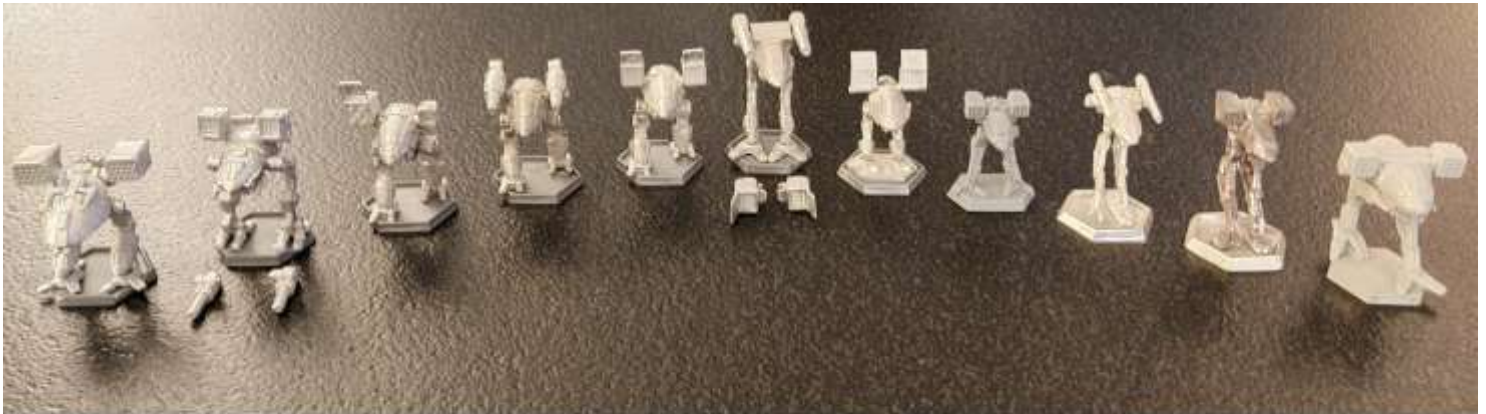
### KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ZW6	Angriffsrichtung			
	Front	Seite	Heck	Turm
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition**	Munition**
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

\*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

\*\*Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

## CATAPULTs



... von rechts nach links

- ✦ Fatapult (Plastech)
- ✦ Catapult C1
- ✦ Catapult K2 (MFUK)
- ✦ Catapult (Plastic Introductory Box)
- ✦ Catapult C4
- ✦ Catapult K4
- ✦ Catapult C1/K2
- ✦ Catapult K2/C1
- ✦ Catapult C3/C5
- ✦ Catapult C2 (Darkage)
- ✦ Catapult II L7

Manuel Weber  
**(Fb)**



# PAINTJOB BY ANDI

ComStar mal anders - Tolle weiße Mechs von Bütti



Ich grundiere meine Miniaturen gerne mit dem GW Corax White.



Diesmal bekommen die Minis ein Ash Grey von Army Painter

Grundsätzlich nutze ich mittlerweile eine Nasspalette. Der Vorteil ist, die Farbe feucht zu halten und am nächsten Tag weiter machen zu können, ohne immer neu zu mixen oder öffnen zu müssen. Hier sind natürlich Flaschen einfacher zu nutzen als die Pötte von GW - das geht aber auch.

In diesem Fall habe ich anschließend den Mech 2x mit dem Wash Dark Tone von Army Painter eingepinselt um alle Vertiefungen und grob die Flächen dunkel zu bekommen, um sie anschließend mit einem verdünnten White Glaze im Panel Painting zu bearbeiten.



Hilfreich dabei ist eine Lupenlampe, wie man sie in Nagelstudios nutzt.

Ich verdünne die Farbe mit Lahmian Medium (ca. 50%/50%), was die Pigmente etwas besser verteilt als wenn man Wasser zum Verdünnen nutzt. Allerdings gebe ich zwischendurch auch einen oder zwei Tropfen Wasser mit einer Pipette dazu, um die Farbe geschmeidig zu halten.



Der Pinsel sollte ein dünner, kurzer sein, der die Farbe gut hält und beim Auftragen über die Spitze abgibt. Da solltet Ihr prüfen, was euch besser von der Hand geht. Auf keinen Fall einen zu dünnen Pinsel nehmen der nicht genug Farbe halten kann.



Als Letztes wird White Gloss noch einmal verdünnt und vorsichtig mit dem Pinsel aufgetragen.

Es werden anschließend die Waffenläufe und einige Teile der Gelenke mit Gun Metal und Nuln Oil bearbeitet und zum Schluss das Cockpit bepinselt. Decals (Abziehbilder) kommen selbstverständlich auch noch drauf und die Base darf ja auch nicht fehlen^^

Ich werde das Ganze noch mit anderen Farben versuchen und hoffe meine Technik zu verbessern und weiter zu verfeinern. Andreas „Andai“ Hoffmann, Kai „KaiNer“ Bechtloff, Agustín Sieiro Barja, Oliver „1N51“ Schlich und einige andere haben mich inspiriert, mich stetig zu verbessern.

Gebt nicht auf, wenn euch eure Bemühungen nicht sofort zu dem gewünschten Ergebnis führen.

Beste Grüße Andreas „Druss Ward“ Büttner

# MINIATUREN VERSIEGELN

Versiegeln, schützen, fixieren ... Tipps

## Versiegeln & Schützen von Miniaturen

Es reicht aus,  
nur oberflächlich  
zu sprühen - die  
erhabenen Stellen  
zu lackieren.  
Diese sind am  
empfindlichsten  
und daher zu  
schützen



Aegis Suit  
Satin Varnish  
CP3027



Anti Shine  
Matt Varnish  
CP3003

... im  
Anschluss  
werden diese  
Stellen dann  
dünn mit  
Mattlack  
besprüht, um  
den  
entstandenen  
Glanz zu  
beseitigen

## Versiegeln & Fixieren von Beflockungen o.ä. auf Dioramen

### baufan® Tiefgrund LF

- hohe Eindringtiefe durch ultrafeines Hydrosol-Acrylat
- lösungsmittelfrei und emissionsarm
- trocknet transparent auf

**Verwendungszweck:** Spezialgrundierung mit hoher Tiefenwirkung zur Festigung sandender und krebender Untergründe sowie zur Verringerung der Saugfähigkeit. Geeignet für alle trockenen, mineralischen Untergründe wie Beton, Putz, Ziegel u. ä. sowie für Gipskartonplatten.

**Verarbeitung:** baufan® Tiefgrund LF mit Pinsel, Bürste oder einem geeigneten Spritzgerät auftragen. Zur Regulierung der Saugfähigkeit kann der Tiefgrund bis zu 1:1 mit Wasser verdünnt werden. Nicht zu behandelnde Flächen vorher abdecken, da eingetrocknete Spritzer später schwer entfernbar sind.

**Verbrauch:** 1 l für ca. 10 m<sup>2</sup> bei unverdünntem Anstrich (je nach Untergrund).



# ODER



# MFG-BT-WE WIENHAUSEN

MFG-Battletech-Wochenende in Wienhausen

## WIENHAUSEN by Finnern

(Quelle:Facebook)

Wie versprochen, der Bericht über das Battletech-Wochenende (BT-WE) in Wienhausen oder auch: „Ein Dacia ist kein Panzer“

Wir sind am Freitag pünktlich um 12 Uhr in Hamburg gestartet (hier wurden wir von Elfe überrascht, er war glatt vor der Zeit am Treffpunkt, Wunder geschehen immer wieder ).



Bis Soltau verlief auch alles ohne besondere Vorkommnisse, erste Fachsimpeleien begannen natürlich schon im Auto.

Und dann ging es los, ab Soltau Stau, also runter von der Auto-

bahn und die Odyssee startete. Wie wir alle wissen, ist Internet und GPS eine ganz neue Technik in Deutschland und selbstverständlich nicht flächendeckend verfügbar (mittlerweile glaube ich wirklich, wir werden eher Flugtaxen haben als überall Internet, peripher halt) also war Google der Meinung, dass wir doch mal einen Abstecher über den NATO-Truppenübungsplatz nehmen könnten. Leider war die NATO damit aber nicht so ganz einverstanden, erkannte Elfes Dacia nicht als gepanzertes Fahrzeug an und hat doch glatt einen hohen Zaun mit verschlossenem Eingangstor auf unserem Weg gebaut, echt! ... so eine Frechheit. Also sind wir dann doch lieber auf Sicht gefahren. Wir sind ja vor 2000 geboren und wissen noch, was Straßenschilder sind .

Mit einer halben Stunde längerer Fahrtzeit trafen wir dann ein, wo uns Hippiie in seiner Hood (heißt das auf dem Dorf eigentlich auch so? ) in Empfang nahm.

Nach einer Führung durch die Location trudelten auch langsam die restlichen Mitstreiter ein, so dass wir dann auch zügig Einkaufen fahren konnten. Hier gab es dann für mich als Stadtmenschen gleich das nächste Highlight. Man braucht auf dem Dorf keinen

Chip für Einkaufswagen. Da vertraut man sich noch, dass der Wagen auch wirklich zurück kommt und nicht in einem anderen Stadtteil eingesammelt werden muss . Anschließend noch schnell zum Döner-



mann, damit alle auch gestärkt ins Wochenende starten.

Und dann ging es an die Platte, hier wurde 4 gegen 4 mit jeweils 2 Mechs gespielt. Natürlich Seniorentech - wie war es anders zu erwarten Dazu wurden Teams gebildet. In diesem Fall war es Hamburg gegen den Rest der Republik. Dem Gelände geschuldet war nix mit „ich-bleibe-hinten-stehen-und-schieße“ sondern man musste schon ran. Gegen



halb 2 Uhr nachts wurde sich dann auf Unentschieden geeinigt.

Man hatte schließlich am Samstag noch einiges vor. Also ging es nach ein paar kleinen Gesprächen über Russland, Amerika und was Ulisses machen sollte ins Bett.

Samstag gab es dann als erstes mal ein Frühstück, man kann ja nicht mit leeren Magen, seine Gegenspieler quälen .



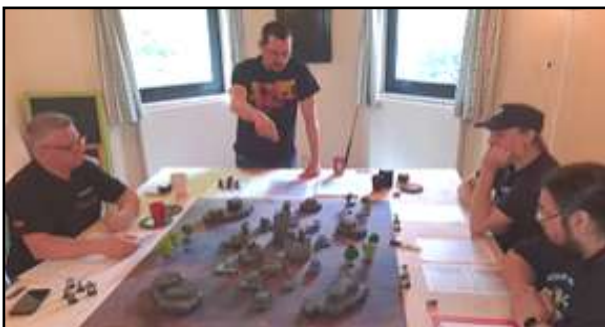
Ab 10 Uhr stand das interne Blutnamensturnier auf dem Programm. Hier wurden vier Vorrunden gespielt. Jeweils die Gewichtsklassen durch. Hierzu wurden die Blutnamensmünzen genutzt, um den Jäger und den Gejagten zu ermitteln. Der Jäger durfte aus zwei Chassis wählen, der Gejagte aus zwei Kartenstapeln. Danach wählten beide ihre Konfiguration. Zusätzlich gab es auf den Karten als kleines Special Umwelteinflüsse wie Meteoritenschauer, Eislandschaft, Dämmerung und Wind.



Der Clou: nur ein Spieler kam aus den vier Runden ins Finale, der zweite Teilnehmer wurde in einem Gestampfe ermittelt. Man hatte also durchaus die Chance, wenn man alle vier Vorrundenspiele verloren hatte, doch noch ins Finale zu kommen. Hippi setzte sich bereits nach vier Spielen ins Finale ab – genauso, wie er es vorhergesagt hatte. Im Gestampfe musste ich mich durch am Ende nachlassender Treffergenauigkeit Phobos geschlagen geben.

Im Finale setzte sich dann Hippi gegen Phobos durch und errang den Blutnamen Fokker, also wir dürfen uns jetzt die nächsten Monate alle anhören was für ein Toller er ist und das wir alle unwürdig sind, ich freue mich schon drauf.

Aber das war noch nicht alles. Im Nebenraum gab es Einführungsrunden für Battletech Destiny.



Leider bin ich nicht dazu gekommen, es selbst auszuprobieren, aber die Jungs, die es ausprobiert haben, waren begeistert. Es ist wohl eine Mischung aus Classic Battletech (CBT) und Alpha Strike (AS) und aber doch wieder etwas eigenes. Ich entschied mich nachmittags dann für ein weiteres Seniorentech-Spiel. Hier war es dann die Phoenix Guard gegen den Rest der Welt.



In dem Spiel haben wir dann auch gelernt, dass ein Atlas auch bei CBT in einer Runde seine komplette Torsopanzierung verlieren kann und dass ein Medium-Gebäude keinen 55-Tonnen-Steppenwolf hält. Und 5-Level tiefe Stürze sind für einen 55-Tonner auch nicht sehr gesund.

Abends wurde dann noch gegrillt, gespielt und geschnackt bis in die Nacht. Sonntag war Frühstück, aufräumen und dann ging es in die Heimat zurück.



#### Fazit des Ganzen:

Cooler Location, super Turnier, geile Spiele, interessante Gespräche und wie immer nette Leute - nächstes Mal hoffentlich mit noch ein paar mehr Gästen. Also gerne wieder. Wahrscheinlich im Dezember als MFG-Weihnachtsereignis.

**Also jetzt schon mal für den Dezember vormerken, damit keiner wieder kommt und sagt „Da kann ich nicht, weil ihr nicht rechtzeitig Bescheid gesagt habt!“**

# ABTEILUNG MINIATUREN

... was es so gibt, was noch so kommen soll.

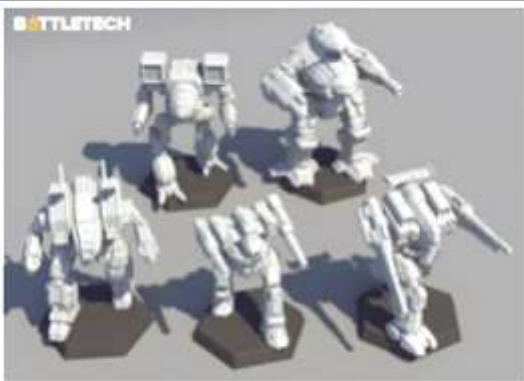


Total Count: 19 Products

Metal Core Collectibles



Metal Core Collectibles



BARNES & NOBLE



↑ Black Knight Clanbuster

↔ Stormcrow TC



„Premium“  
Miniatures  
(zurzeit 5)

↔ Wolfhound TC  
„Grinner“



Hammerhead



Timber Wolf TC

# IRONWIND METALS

## Spring 2022 Distribution Releases

20-5200	Carrion Crow Prime	40	\$15.95	✓
20-5201	Lightning LHN-C5	70	\$19.95	✓
20-5202	Awesome AWS-8R / 8T	80	\$22.95	✓
20-5203	Ryoken (Stormcrow) TC / B	55	\$18.50	✓

## Summer 2022 Distribution Releases

20-5204	Stormwolf Prime	50	\$17.95	
20-5205	BattleMaster BLR-1G / 1Gb	85	\$22.95	
20-5206	Regent Prime	90	\$22.95	
20-5207	Black Knight BL-9KNT	70	\$21.50	

## 2022 Web Only Online Releases

BT-460	Saxon APC Standard / Laser / HQ	60	\$10.75	✓
OP-117	Shadow Cat III C Arm Sprue		\$6.00	✓
BT-464	Cyrano Gunship	30	\$13.50	✓
BT-465	Prime Mover	60	\$14.50	✓
BT-466	Wheeled Scout (2) Closed & Open Top	20	\$13.00	✓
BT-469	Sojourner B	60	\$18.50	✓
BT-472	Wolverine WVR-7M / 7M2 / 7K	55	\$18.50	✓
BT-474	Defender (Standard) Warship		\$20.00	✓
BT-475	Carrion Crow A	40	\$15.95	✓



Carrion Crow Prime  
20-5200



Carrion Crow A  
BT-475



Lightning LHN-C5  
20-5201



Saxon APC Standard /  
Laser / HQ BT-460



Ryoken (Stormcrow)  
TC / B 20-5203



Cyrano Gunship (Standard)  
BT-464



Awesome AWS-8R / 8T  
20-5202



Prime Mover  
BT-465



Wheeled Scout (2)  
Open and Closed Top  
BT-466



Shadow Cat III C  
Arm Sprue OP-117



Sojourner B BT-469



Wolverine WVR-7M / 7M2 / 7K BT-472



Defender (Standard)  
Warship BT-474

# EBTC IN LIMERICK

Hippi4one, Tysker und Alexiel in Irland

Wer diesen Anblick kennt, weiß, worum es geht. Eigentlich um Rugby, wir verbinden dies aber definitiv mit Battletech, Guinness und „Abú!“

Limerick, Irland 2022 - EBTC & Blood Name Tournament



⇐ Tysker vs Gary  
Hippi4one vs Scott  
↓

⇐ ... wie immer:  
ordentlich was los  
im VIP-Bereich des  
Stadions.



Battletechposter  
von ⇨  
Ken Coleman

Gibt es auch  
signiert, werden  
auch in Essen  
auf der SPIEL  
'22 zu haben  
sein.



⇐ Falls in  
Deutschland ver-  
griffen, wir hätten  
da Kontakt zu  
Gary, zu Martin,  
zu Scott ...



Für Hippidone war beim BNT erst im Halbfinale Schluss!

Gewinner des Blood Names:  
Gary - European BT-Champion 2022: Scott



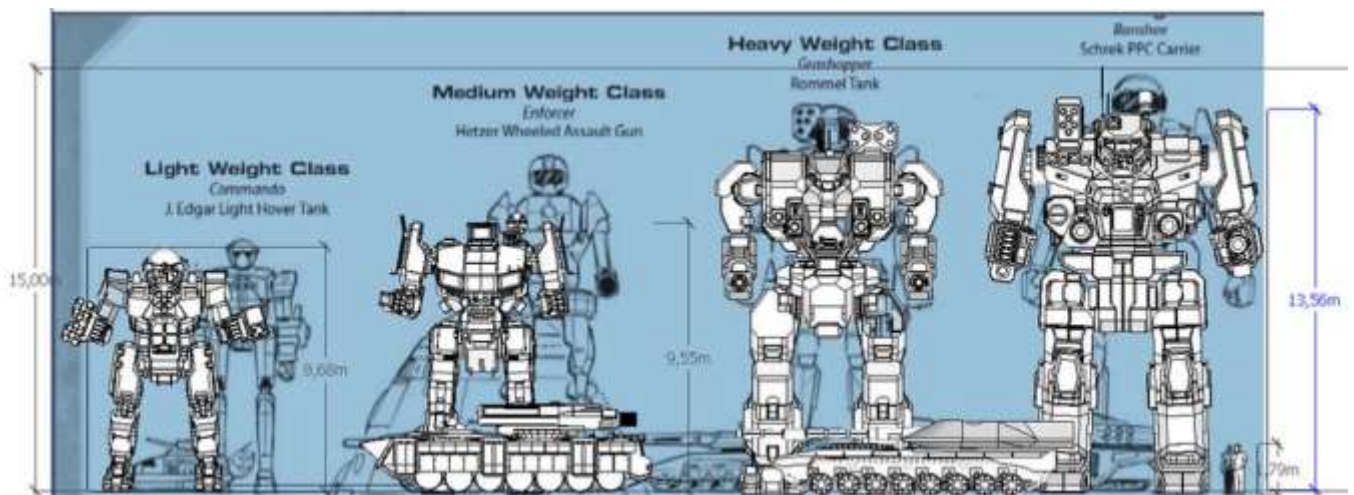
Alexiel, die beste Hälfte von Tysker überreichte die Trophäen



2022

## NETZFUNDE 3

Größenverhältnisse - ... wirklich gut veranschaulicht





# WTB HH BT-SAMSTAG

MFG-Kassenprüfung, ChapterFights, Szenario mit Grillabend



Kassenprüfung 2019-21



Ansonsten aber nur (Spiel)Spaß



Max und Bob amüsieren sich mit Finnerns Savannah Master-Szenario. OK, Musashi hat auch gegrillt :) ... Finnern war da jedoch fleißiger :P



Smalltalk - Schnitthen aka Hannes & Django



... war wieder mal wiederholenswert



# PROJEKT AREA 51

Die MFG präsentiert Battletech in Kiel



Der Söldner (BT Kiel) organisierte einen souveränen Auftritt der MFG in Kiel. BT Flensburg und Hamburg waren mit von der Partie.

Schwerpunkt dieser Veranstaltung ist zwar Cosplay, was das Herz eines BT'lers aber meist auch erfreut.



ERINNERUNGEN AN DIE PA 51- 2022 IN KIEL

⇨ Hier könnte man sehen, was man vor Ort hätte sehen können:



[www.project-area51.de](http://www.project-area51.de)  
 Star Trek- und Star Wars-Fans kamen hier so richtig auf ihre Kosten – tolles Event!

# ENGLISH NATIONALS '22

Hippi und Elfe zu Besuch in Coventry



Abendessen mit Natasha, Scott & Poly ... aber vom Feinsten! ... „an indian journey“, ein Traum!



Ohne Worte



English BattleTech Champion 2022: Elfe, 2.Platz: Poly - Hero of Luthien 2022: Nathan, 2.Platz: Elfe, „the second from last / second last“ wurde Hippi4one - eine südafrikanische Idee, die im UK-BT übernommen wurde, da es im Gegensatz zum Letzen „schwieriger“ ist, Vorletzter zu werden - übernehmenswert, oder ... ?!



# FOTOS VON SILAS

Fotograf Silas Wagner setzt Mechs in Szene

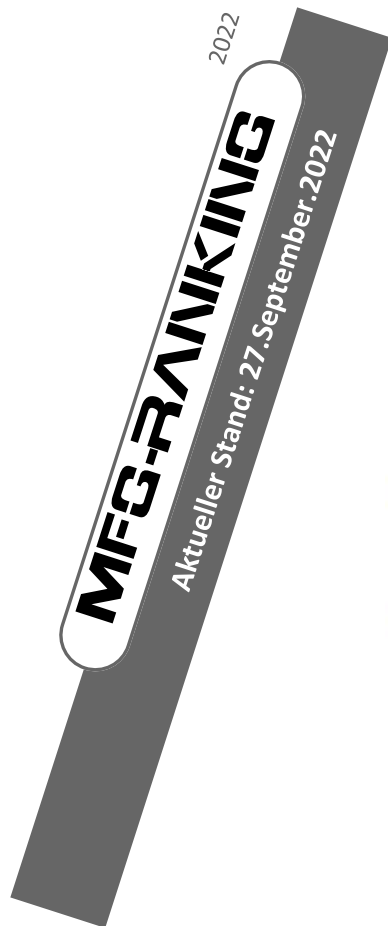


Dank Bob kam Silas mal zu uns in die Montagrunde und setzte ein paar Mechs in Szene ...

Die Ergebnisse sprechen für sich, oder?

**INTERESSE?**





CBT		MECHFORDS GERMANY		RANKING				Stand: 27.09.2022	Spielanzahl
Spieler	ChNr	Chaptername	Fraktion	S	U	N	Punkte		
1 Dark Star	A575	Concordat Commandos	Taurian Concordat	32	4	12	180	48	
2 Osterlizer	A531	MacGregors Armored Scouts	Liao	16	7	50	144	73	
3 Phobos	A881	44th Lyran Guards	Steiner	26	3	5	141	34	
4 Sailor	A817	Wolf Spider Battalion	Wolfs Dragoner	22	0	8	118	30	
5 Hannes	A818	77th Division	ComStar	19	0	20	115	39	
6 Major	A13	3rd MacCarrons Arm. Cav.	Liao	17	4	22	115	43	
7 Elfe	A605	Legion Thor	Söldner	15	11	9	106	35	
8 Womba	A821	Günzburg Eagles	Rasalhague	16	4	18	106	38	
9 KaiNer	A909	7th Free Worlds Guard	Marik	15	1	22	99	38	
10 Milambar	A928	Rostritter	Söldner	13	9	13	96	35	
11 U'Rizzen	A920	Isesaki	Kurita	12	5	9	79	26	
12 Troll	A894	3rd Free Trollguts Marauders	Söldner	11	3	15	76	29	
13 Lord Zobel	A819	14th Legion of Vega	Kurita	13	0	9	74	22	
14 Cunny	FCh A1	5th Syrtis Fusiliers	Davion	7	6	5	52	18	
15 Redcooper	A933	Iron Bastards	Marik	8	2	7	51	17	
16 Akira213	A213	1st Ghost rider Regiment	Söldner	9	0	4	49	13	
17 Rocky	TT A1	Hells Angels (KH)	Kell Hounds	8	2	2	46	12	
18 Maggi	A941	The White Monsters	ComStar	8	0	5	45	13	
19 Finnern	A788	2nd St. Ives Lancers	St. Ives Compact	5	3	5	36	13	
20 Archon	A900	10th Lyran Guards	Steiner	5	1	3	30	9	

ISAKT		MECHFORDS GERMANY		RANKING				Stand: 27.09.2022	Spielanzahl
Spieler	ChNr	Chaptername	Fraktion	S	U	N	Punkte		
1 Dark Star	B575	Shark Bait IV-phi	ComStar	23	11	4	141	38	
2 Osterlizer	B531	MacGregors Armored Scouts	Liao	8	18	35	111	61	
3 KaiNer	B909	Solaris Home Guard	Söldner	16	5	18	108	39	
4 Milambar	B928	Rostritter	Söldner	12	16	14	106	42	
5 Womba	B821	Günzburg Eagles	Rasalhague	15	9	7	100	31	
6 DeSilver	B935	3rd Ulanen	Banditen	15	3	4	85	22	
7 Phobos	B881	44th Lyran Guards	Steiner	15	0	4	79	19	
8 Akira213	B213	55th Shadow Division	Word of Blake	9	0	0	45	9	
9 Sailor	B817	Red Lancers	Liao	8	2	1	45	11	
10 Leon Ward	B955	The Wild Dogs	Kell Hounds	5	7	6	45	18	
11 Elfe	B605	Startroopers	MoC	6	3	2	38	11	
12 Lunarius	B893	10th Lyran Guards	Steiner	4	1	13	35	18	
13 Max G.	B790	Greyhounds	Söldner	5	1	4	31	10	
14 Ulghash	B874	House Kamata	Liao	5	1	2	29	8	
15 Hannes	B818	77th Division	ComStar	3	2	10	29	15	
16 Musashi	B921	1st Taurian Guards	Taurian Concordat	4	1	4	26	9	
17 Flynn	B872	Florida TTM	Söldner	4	1	2	24	7	
18 Chargeie	B558	11th Lyran Guards	Steiner	4	1	1	23	6	
19 Redcooper	B933	Steel Guards	Marik	3	3	2	23	8	
20 Rocky	TT B1	1st Gurkhas	Söldner (NH)	3	1	2	19	6	

CLAN		MECHFORDS GERMANY		RANKING				Stand: 27.09.2022	Spielanzahl
Spieler	ChNr	Chaptername	Fraktion	S	U	N	Punkte		
1 Leon Ward	C955	2nd Assault Cluster	Wolf	11	1	4	61	16	
2 Dark Star	C575	Black Claws	Ghost Bear	10	1	2	54	13	
3 Womba	C821	352th Assault Cluster	Wolf-in-Exile	8	2	6	50	16	
4 Finnern	C788	1st Viper Guards	Steel Viper	9	0	4	49	13	
5 Osterlizer	C531	44th Garrison Cluster	Nova Cat	4	3	17	43	24	
6 KaiNer	C909	211th Hive Cluster	Burrock	5	2	8	37	15	
7 Rocky	TT C3	Scarlet Guards	Blood Spirit	6	0	2	32	8	
8 Akira213	C213	11th Wolf Guard	Wolf	6	0	1	31	7	
9 Hackster	C839	The Hacksters	Steel Viper	5	1	3	30	9	
10 Elfe	C605	Dorsais Keshik	Jade Falcon	4	0	4	24	8	
11 Lars H.	C876	1st Quarani Guards Cluster	Cloud Cobra	4	1	0	22	5	
12 Max G.	C790	117. Sturmsternhaufen	Wolf-in-Exile	4	0	2	22	6	
13 Phobos	C881	111th Battle Cluster	Ghost Bear	4	0	1	21	5	
14 Robert R.	C849	9th Wolf Guard	Wolf	4	0	0	20	4	
15 Tysker	C843	The Gyrfalcons	Jade Falcon	4	0	0	20	4	
16 Maggi	C941	Silver Keshik	Wolf	2	2	6	20	10	
17 Tim B.	C835	Sentinel Coyotes	Coyote	3	0	4	19	7	
18 Musashi	C921	The Wind Raiders	Snow Raven	3	1	0	17	4	
19 Cunny (CO)	FCh C10	5th Syrtis Fusiliers	Davion	3	0	1	16	4	
20 Ulghash	C874	The Stalkers	Ghost Bear	2	1	4	16	7	

Das MFG-Ranking unserer vier Zeitschienen.

Beim Chapterranking sind nur die ersten 20 aufgeführt.

Die vollständigen Tabellen findet man regelmäßig in unserem Forum:

<http://f.mechforce.de/>

Die fünfte Tabelle auf der nächsten Seite zeigt das Spieler-Ranking.

Zurzeit beträgt die Anzahl der gelisteten Spieler, bzw. Chapter bei

**CBT:** 76 Spieler

**ISakt:** 60 Spieler

**Clan:** 61 Spieler

**Jihad:** 52 Spieler

... beim **Spieler-Ranking** sind es: 116 Spieler

				RANKING				Stand: 27.09.2022	Spielanzahl
Spieler	ChNr	Chaptername	Fraktion	S	U	N	Punkte		
1 KaiNer	D909	21st Principe Guard	Rep. of the Sphere	32	1	18	180	51	
2 Leon Ward	D955	2nd Assault Cluster	Wolf	14	3	10	86	27	
3 Phobos	D881	44th Lyran Guards	Steiner	16	0	4	84	20	
4 Tysker	D843	843rd Striker Cluster	Jade Falcon	16	1	1	83	18	
5 Womba	D821	Günzburg Eagles	Rasalhague Dominic	10	5	13	73	28	
6 DeSilver	D935	14th Ulanen	Banditen	10	0	12	62	22	
7 Osterlizer	D531	MacGregors Armored Scouts	Liao	6	4	11	49	21	
8 Lunarius	D893	2nd Benjamin Regulars	Kurita	6	0	14	44	20	
9 Hackster	D839	The Hacksters	Steiner	6	0	5	35	11	
10 Dark Star	D575	Concordat Commandos	Taurian Concordat	4	1	4	26	9	
11 Finnern	D788	42nd Shadow Division	Word of Blake	4	1	3	25	8	
12 Ulghash	D874	House Kamata	Liao	4	1	3	25	8	
13 Lars H.	D876	6th Regular Hussars	Marik	4	0	1	21	5	
14 Elfe	D605	Legion Thor	The Society	3	1	3	20	7	
15 Flynn	D872	Tooth of Ymir	Söldner	3	0	5	20	8	
16 Tim B.	D835	N.N.	N.N.	3	0	4	19	7	
17 Nay Sayer	D831	Ursus Obitus	Rasalhague Dom.	3	0	1	16	4	
18 Redcooper	D933	Cooper's Guards	Söldner	2	2	1	15	5	
19 Akira213	D213	55th Shadow Division	Word of Blake	2	1	2	14	5	
20 Bob	D954	13th Assault Cluster	Wolf	2	1	2	14	5	

**2022**  Stand: 27.09.2022

### Spiellerranking

Spieler	S	U	N	Pkte	SpAnz	SplIndex
1 Phobos	64	3	16	342	83	4,95
2 Tysker	21	1	1	108	23	4,93
3 Dark Star	69	17	22	401	108	4,79
4 Lars H.	15	1	1	78	17	4,76
5 Memo	10	1	1	53	12	4,54
6 Sailor	34	3	9	185	46	4,48
7 Akira213	28	1	7	139	34	4,43
8 KaiNer	69	9	68	431	146	4,41
9 CoKien	5	0	1	26	6	4,39
10 Dice	7	1	1	38	9	4,31
11 Womba	49	20	44	329	113	4,04
12 Elfe	38	15	20	240	73	4,02
13 Rocky	18	4	7	105	29	3,91
14 Nay Sayer	4	1	1	23	6	3,89
15 Daedalus	3	2	0	19	5	3,85
16 Leon Ward	34	13	25	221	72	3,79
17 Osterlizer	34	32	113	347	179	3,73
18 Chargie	10	3	4	60	17	3,70
19 DeSilver	28	6	21	173	55	3,70
20 Benny	5	0	3	28	8	3,58
21 Archon	7	1	4	41	12	3,54
22 Milambar	28	25	28	218	81	3,50
23 Hackster	15	1	12	89	28	3,46
24 Finnern	21	7	18	137	46	3,44
25 Ulghash	15	4	11	94	30	3,43
26 U'Rizzen	12	5	9	79	26	3,30
27 Lord Zobel	17	1	18	105	36	3,28
28 Lara H.	3	1	2	19	6	3,23
29 Sternentänzer	7	3	5	46	15	3,22
30 Flynn	10	3	9	65	22	3,17
31 Redcooper	13	7	12	91	32	3,15
32 Max G.	15	1	19	96	35	3,09
33 Hannes	23	3	43	164	69	3,07
34 Major	17	4	24	117	45	3,05
35 Cunny	8	7	7	61	22	2,99
36 Troll	11	3	15	76	29	2,91
37 Outlaw	2	1	2	14	5	2,85
38 Hippi4one	7	0	10	45	17	2,82
39 Robert Steiner	5	5	5	40	15	2,82
40 Tim B.	9	0	14	59	23	2,80

# OSTERLIZER

Liao wird nicht aufgeben

CAPELLAN CONFEDERATION  
MacGregor's Armored Scouts  
"Scottish Rifles"



MechForce/ Terrapost



Papenburg, 12.06.2022

Sehr geehrte Damen und Herren,

MacGregors Armored Scouts ist stark reduziert dieser Tage. Trotzdem verteidigen wir die Konföderation gegen alle Aggressoren. Sei es gegen die nimmersatten Ligisten, gegen die Imperialisten des Vercom, gegen Piraten und auch gegen die vercomhörigen Mystiker Comstars. Ein Zitat von Zhong shao MacOster, dem Kommandeur des 1. Bataillons: Unser Stolz ist nicht der des Einzelnen, sondern der auf die Leistung unserer Nation. Die Konföderation wird überleben. Und siegen. Lang lebe der Kanzler!"

Mit freundlichen Grüßen

Osterlizer

# WTF?

... ohne Worte? Oder fällt einem dazu was ein?





# DIE PHOENIX GUARD

... von Matze aka Uff

## Die Phoenix Guard



Gegründet Ende 2000 als lockere Battletech-Spielergruppe aus dem Großraum Braunschweig etablierte sich seit 2001 eine feste Gruppe mit einem wöchentlichen BT-Treff in Braunschweig.

Ziel ist es, interessierten BT-Spielern eine Möglichkeit zu geben, regelmäßig mit Freunden zu spielen. Auf unserer Termin-Mailingliste befinden sich aktuell über 45 Teilnehmer. Seit 2018 findet auch in Ahlten bei Hannover ein regelmäßiger BT-Treff statt.



Ausschnitt der 3D-Platte der Phoenix Guard (2017)



... mit viel Liebe zum Detail



Wir betrachten uns als unabhängige Spielergemeinschaft und sind keinem Verein zugehörig. Unser Mitgliederkreis umfasst aktuell 20 Spieler aus den Regionen Hannover, Braunschweig, Wolfsburg und Celle.

Seit 2001 wird von uns jährlich die Phoenix Con ausgerichtet, die wohl größte reine Battletechveranstaltung über mehrere Tage im deutschsprachigen Raum. Das Programm

wandelte sich von einer reinen Szenario- zur allgemeinen Battletechconvention in deren Rahmen auch schon mehrfach die Deutsche Battletechmeisterschaften (DBTM) ausgetragen wurde. Zudem erweitern wir unsere Convention durch vielseitige Angebote wie einem großen Con-Shop (inkl. eines Battletechflohmarkts), anderen Brettspielen, Turniere mit Eigenkonstruktionen, nach Solaris-VII-Regeln oder - für unsere jüngsten/kleinsten Con-Besucher - auch Fantasy-Regeln.

Mehr Infos über die Phoenix Guard erhält man zB hier:



[www.con.phoenixguard.de](http://www.con.phoenixguard.de)



<https://www.phoenixguard.de/mailerfor/index.html?recipients=0/>

# BT-VERANSTALTUNGSKALENDER

... zu finden in unserem Forum

## BATTLETECH EVENTKALENDER 2022

Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
1 Sa <i>1. Sa</i>	1 Di	1 Di	1 Fr	1 Mo	1 Mi	1 Fr	1 Mo	1 Do	1 Sa	1 Di	1 Do
2 So	2 Mi	2 Mi	2 Sa	2 Mo	2 Do	2 So	2 Di	2 Fr	2 Mi	2 Mi	2 Fr
3 Mo	3 Do	3 Do	3 So	3 Di	3 Fr	3 So	3 Mi	3 Sa	3 Do	3 Do	3 Sa
4 Di	4 Fr	4 Fr	4 Mo	4 Mi	4 Sa	4 Mo	4 Do	4 So	4 Di	4 Fr	4 So
5 Mi	5 Sa	5 Sa	5 Di	5 Do	5 So	5 Di	5 Fr	5 Mo	5 Mi	5 Sa	5 Mo
6 Do	6 Mo	6 Mo	6 Mi	6 Fr	6 So	6 Mi	6 So	6 Di	6 Do	6 Do	6 Di
7 Fr	7 Do	7 Do	7 Sa	7 So	7 Di	7 Do	7 So	7 Mi	7 Fr	7 Mi	7 Mi
8 Sa	8 Mo	8 Mo	8 Mi	8 Fr	8 So	8 Fr	8 Mo	8 Do	8 Sa	8 Do	8 Do
9 So	9 Di	9 Di	9 Sa	9 Mo	9 Do	9 Sa	9 Di	9 Fr	9 Mi	9 Mi	9 Fr
10 Mo	10 Do	10 Do	10 So	10 Di	10 Fr	10 So	10 Mi	10 Sa	10 Mo	10 Do	10 Do
11 Di	11 Fr	11 Fr	11 Mo	11 Mi	11 Sa	11 Mo	11 Do	11 So	11 Di	11 Fr	11 Fr
12 Mi	12 Sa	12 Sa	12 Di	12 Do	12 So	12 Di	12 Fr	12 Mo	12 Mi	12 Sa	12 Mo
13 Do	13 Mo	13 Mo	13 Mi	13 Fr	13 So	13 Mi	13 Do	13 Sa	13 Do	13 So	13 Di
14 Fr	14 Do	14 Do	14 Mo	14 Mi	14 Sa	14 Do	14 So	14 Mi	14 Fr	14 Mo	14 Mi
15 Sa	15 Mo	15 Di	15 Fr	15 So	15 Mi	15 Fr	15 Mo	15 Do	15 Sa	15 Di	15 Do
16 So	16 Di	16 Mi	16 Sa	16 Mo	16 Do	16 So	16 Di	16 Fr	16 Mi	16 Mi	16 Fr
17 Mo	17 Do	17 Do	17 So	17 Di	17 Fr	17 Fr	17 Mo	17 Do	17 Mi	17 Do	17 So
18 Di	18 Fr	18 Fr	18 Mo	18 Mi	18 Sa	18 So	18 Do	18 So	18 Di	18 Fr	18 So
19 Mi	19 Do	19 Sa	19 Di	19 Do	19 So	19 Di	19 Fr	19 Mo	19 Mi	19 Sa	19 Mo
20 Do	20 So	20 So	20 Mi	20 Fr	20 Mo	20 Mo	20 Di	20 Do	20 Do	20 So	20 Di
21 Fr	21 Mo	21 Mo	21 Do	21 Sa	21 Di	21 Do	21 Mi	21 So	21 Fr	21 Mo	21 Mi
22 Sa	22 Di	22 Di	22 Do	22 So	22 Mi	22 Fr	22 Do	22 So	22 Sa	22 Di	22 Do
23 So	23 Mi	23 Mi	23 Sa	23 Mo	23 Do	23 Sa	23 Di	23 Fr	23 Mi	23 Mi	23 Fr
24 Mo	24 Do	24 Do	24 So	24 Di	24 Fr	24 So	24 Mi	24 Sa	24 Mo	24 Do	24 Sa
25 Di	25 Fr	25 Fr	25 Mo	25 Mi	25 Do	25 Mo	25 Do	25 So	25 Di	25 Fr	25 So
26 Mi	26 Sa	26 Sa	26 Di	26 Do	26 Mi	26 Do	26 Fr	26 Mo	26 Mi	26 So	26 Mo
27 Do	27 So	27 So	27 Mi	27 Fr	27 Mo	27 Do	27 Sa	27 Di	27 Do	27 Do	27 Di
28 Fr	28 Mo	28 Mo	28 Do	28 Sa	28 Di	28 Do	28 So	28 Mi	28 Fr	28 Mi	28 Do
29 Sa	29 Di	29 Di	29 So	29 Mo	29 Mi	29 Fr	29 Mo	29 Do	29 Do	29 Di	29 Do
30 So	30 Mi	30 Mi	30 Sa	30 Mo	30 Do	30 So	30 Di	30 Fr	30 Mi	30 Mi	30 Fr
31 Mo	31 Do	31 Do	31 Di	31 Mi	31 So	31 So	31 Mi	31 Do	31 Mo	31 Sa	31 Sa

Kalenderpflege by  Ergänzungen / Änderungen bitte an info@mechforce.de

Dieser Kalender ist in unserem Forum zu finden:

<http://f.mechforce.de/>

⇒ FOREN

⇒ VERANSTALTUNGEN & CONS

... und? Hat irgend jemand eine Ahnung, warum der Rahmen diese Jahr so hübsch in „Pink“ ist?

Stand: 05.09.2022 - mit Erscheinen dieser Terra Post könnten dort also neue Einträge oder alte Einträge aktualisiert sein.

# KURZMELDUNGEN

## Last but not least

Andreas Büttner  
365/365 Challenge 2021



Eric Dorsal & Andreas Büttner  
365/365 - Challenge 2021 - Wir haben's geschafft! Ehrlich herrlich 🤩



Mission completed! Drussaxt und Elfe hauen sich mal auf die Schultern! 365!  
... wer hätte das für möglich gehalten?



Alpha Strike (... coming soon ... zur SPIEL'22 wohl) - AS? Kann man gelten lassen als: „Ich drück` alle Knöpfe“ - gespielt wird es auch, hier & da ... in England am 20./21.08.2022 übrigens nicht ... waren ja nur die English Nationals 😊

Leseempfehlung von Nay Sayer, Romane in deutscher Sprache (sind ziemlich selten geworden, wie man so hört).



Battletech English Nationals 2022

**Satyr Games ▶ Battletech English Nationals 2022**  
15.08.2022 · 🌐

Hi All

We have not had enough players sign up for the Alpha Strike Event on Sunday so we are canceling that part of the Nationals. We will look to hold a separate event later this year or early next year.

Scott



GenCon 2022 ... ein Urbi in Echtgröße - Cooler Werbegag von CGL, toll anschaulich in Sachen Größenverhältnisse



MFG goes Instagram! Thx @ Bob, der dort und somit auch bei Facebook gleich einen Meilenstein postete: Fast 1.400 „erreichte“ Personen sind schon was. Man kann an zwei Händen abzählen, wie oft das schon vorkam ... wir arbeiten dran ... aber allein das „Liken“ ist ja schon soooo schwierig!



MechForce Germany e.V.  
Gepostet von Instagram ·

Ich wurde auf's Eis gelegt. Ach ne, ich habe mir ein Eis geholt, siehe Bild.

Heute gibt es Zahlen, Daten und Fakten über das vereinsorganisierte Battletech in Deutschland. Danke an Finnen für's Zusammentragen.

Im Jahr 2022 (bis zum 6.7.22) spielten

- 99 Spielern deutschlandweit
  - 758 Spiele im Bereich Classic Battletech an der Platte und online
  - 386 Spiele im Bereich IS aktuell an der Platte und online
  - 170 Spiele im Bereich Clan an der Platte und online
  - 208 Spiele im Bereich Jihad an der Platte und online
  - Das sind insgesamt 1522 Spiele, also durchschnittlich 8 Partien pro Tag.
  - 83 Spieler haben eine Akademieprüfung abgelegt.
  - 9 neue Mitglieder haben dieses Jahr zu uns gefunden.
  - Insgesamt sind das 165 Mitglieder.
  - In diesem Jahr gab oder gibt es insgesamt ca. 25 Veranstaltungen deutschlandweit über oder mit Battletech mit durchschnittlich 15 bis 25 Spielern, also ist fast jedes zweite Wochenende eine Veranstaltung mit Battletech zu finden.
  - Zusätzlich finden in verschiedenen Spielläden und Vereinen regelmäßige Einsteigerrunden statt. Hier in Hamburg jeden Montag und jeden 3. Mittwoch im Atlantis. Regelmäßige Runden gibt es auch in Gladbeck, in Magdeburg, im Fischkrieg in Siegen, in Kiel, Flensburg, Hannover, Braunschweig, bei Stuttgart, in München und Berlin.
  - Im letzten Jahr war die Phoenix Con mit insgesamt 83 Besuchern die meistbesuchte reine Battletech Con, hier kamen Besucher aus Italien, Russland und England. Die Messe gibt es seit 22 Jahren.
  - Die längste Battletechveranstaltung ist die Operation Galahad über 9 Tage.
  - Deutschland ist nach Amerika und Canada das Battletechland und belegte bei der Unterstützung des KS von CGL den 3. Platz an Unterstützern weltweit. Die Gesamteinnahmen des KS für Battletech durch CGL beliefen sich auf 2,5 Millionen Euro. Im Herbst kommt der nächste KS. LG Bob
- #battletech #battletechchance #battletechminiatures #battletechgame #battletechalphastrike #battletech3025 #mechforce #mechforceusa #mechforcegermany #catalystgamelabs #ulissesspiele #tabletop #fyp #miniaturewargaming #hobby

Die Beiträge in unserem Forum:

<http://f.mechforce.de/>

... sind einen Besuch wert



MechForce Germany e.V.

26. August ·

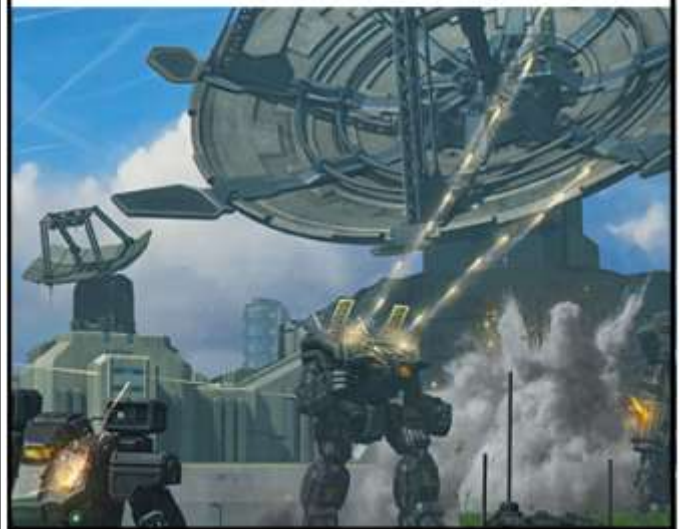
Es ist Ende August - nicht mehr lange hin zur SPIEL 2022 - und unser deutscher Battletechlizenzinhaber hat eine nette Überraschung für uns 😊 Ist ja eigentlich nichts Neues 🙄, gibt dazu aber einen schönen Beitrag bei der HPG STATION, bitte schön:  
<https://hpgstation.de/category/ulisses/>



## HPG Station

Battletech - News und mehr

Startseite Themen ▾ Mitmachen Literatur ▾ Quellenbücher ▾  
Little Baby Mech Archiv ▾ Impressum



... wer's verpasst hat: „Auf Eis gelegt“ ist eine nette Umschreibung seitens Ulisses - Isi hat's auf seiner HPG Station schön kommentiert.



## 09. September 2022 - Statement Michael Mingers **Was bedeutet „auf Eis legen“ bei unseren Spielreihen?**

Der Sommer ist vorbei und Ulisses hat einige Spielreihen auf Eis gelegt. Da es einige Rückfragen und Verwirrungen dazu gab, möchten wir in diesem Blogbeitrag noch einmal darauf eingehen, was das genau bedeutet.

Geschäftsführer Markus Plötz hatte in der Verlagsvorschau von der Ratcon 2022 ab Minute 6 über pausierbare Linien im Sortiment von Ulisses Spiele gesprochen. Wie Markus bereits sagte, sind diese Reihen nicht eingestellt, sondern es wird nur aktuell und in näherer Zukunft nicht mehr aktiv daran gearbeitet, sodass für sie vor Mitte 2023 keine Neuheiten erscheinen werden. Das betrifft neben ein paar bisher nur angekündigten Reihen auch etablierte Linien wie [...] und BattleTech (wobei es da nur die Spielreihe betrifft, nicht die Romane).

[...] Der größte Posten in der ganzen Sache ist aber BattleTech.

Wie im Video erwähnt, betrifft dies nur die Spielreihe. Nachdem wir leider in den letzten Jahren keine Einigung mit dem Lizenzgeber finden konnten, um die Einsteigerbox auf Deutsch veröffentlichen zu können und nun eine neue angekündigt wurde, gibt es die 2019er Fassung nun ausnahmsweise nur in digitaler Form. Die Einsteigerboxen waren immer die mit sehr großem Abstand bestverkauften BattleTech-Artikel auf Deutsch und eine Fortführung der Reihe ohne dieses Einsteigerprodukt erschien uns nicht sinnvoll. Wir hoffen aber, dass wir für die neue Einsteigerbox, dem Manual sowie die frischen Iclan-Produkte eine Lösung mit Catalyst finden und diese für den deutschen Markt veröffentlichen können. Davon unbesehen läuft die Zusammenarbeit bei den Romanen aber ausgezeichnet und wir konnten nun ein Jahr lang jeden Monat eine neue Geschichte als E-book veröffentlichen, die es vorher noch nie auf Deutsch gab. Angefangen mit dem Proliferationszyklus, über Vergessene Welten, bis hin zu den Geschichten um Colby's Commandos sind eine breite Masse an E-books erschienen, um das faszinierende Universum von BattleTech auszuschnüffeln. Aber das wird nicht das Ende sein, denn im Dezember 2022 wird der erste von vier Teilen rund um die Kell Hounds digital erscheinen und dann 2023 mit den Geschichten der Leichten Eridani-

Reiterei fortgesetzt werden. Genau genommen haben wir bereits Übersetzungs- und Lektoratsaufträge für BattleTech-Geschichten vergeben, um bis Anfang 2024 mindestens eine Veröffentlichung pro Monat bieten zu können. Und unsere Zusammenarbeit mit Yellow King Productions für die Hörbücher läuft bislang auch für alle Seiten sehr zufriedenstellend und ich bin sehr froh, dass wir Mario und sein Team haben.

Und es wird sicher einige Fragen geben, wieso wir bei den derzeit auf Eis gelegten Reihen nicht „einfach“ zum Beispiel nicht den Weg von Print on Demand oder Crowdfundings gehen. Ich hatte die Probleme rund um PoD ja schon mal in einem Blogartikel zusammengefasst, möchte aber dabei noch erwähnen, dass es auch wirtschaftlich bisher einfach nicht für uns sinnvoll ist, Reihen nur als PoD zu veröffentlichen. Die Reihen, über die wir hier reden, sind MIT dem Verkauf an Händler und den Großhandel bereits kritisch, würden mit der geringeren Verbreitung und der geringeren Marge durch PoD aber auf jeden Fall unrentabel, da wir viel weniger Käufer erreichen. Die Kosten für Übersetzung, Lektorat, Layout, etc. bleiben aber bestehen und können dann bei den geringeren Verkaufszahlen nicht refinanziert werden, auch wenn Kosten für Druck, Lagerhaltung und Versand für uns wegfallen.

Ähnliche Punkte verhindern auch, dass wir die Reihen als Crowdfundings aufziehen. Wir haben eine ziemlich gute Einsicht darin, wie viele Exemplare wir für die Reihen verkaufen können und ob es mit einem Crowdfunding im Endkundengeschäft für uns verlustfrei umsetzbar sein könnte. Bitte vergesst nicht, dass Planung, Erstellung und Betreuung eines Crowdfundings merklich Personalressourcen bindet, die zu den eigentlichen Produktionskosten addiert werden müssen. Wenn eine Reihe bereits nur mit den Produktionskosten nicht so performt, wie wir uns das wünschen, dann ist es riskant (aber nicht unmöglich), es mit mehr Arbeit über ein Crowdfunding zu versuchen. Zudem sind die Slots für Crowdfunding-Projekte auch eine ganze Weile im Voraus verplant.

Und darüber hinaus muss ich noch einmal auf Markus' Video verweisen und darauf, dass Ulisses Spiele in den letzten Monaten personell merklich geschrumpft ist. Wir haben daher in einigen Bereichen schlicht nicht mehr das Personal, wie es allein Anfang des Jahres noch der Fall war.

Das macht uns alle nicht glücklich, aber die aktuellen Umstände zwingen uns leider dazu, diese Reihen erstmal so zurückfahren zu müssen.

*Mit phantastischen Grüßen, euer Michael Mingers*

### Quelle:

<https://ulisses-spiele.de/was-bedeutet-auf-eis-bei-unseren-spielreihen/>



## BattleTech - Einsteigerbox 2019 (PDF) als Download kaufen

Von Ulisses Spiele

In den Einkaufswagen

Auf die Wunschliste >

PDF €9,99

### DIE GALAXIE ERWARTET EUCH!

Es ist der Beginn des 31. Jahrhunderts. Du bist ein Mechkrieger: ein Meister eines viele Tonnen schweren, hoch aufragenden Avatar der Zerstörung, der den letzten Entwicklungsschritt von mehr als 3000 Jahren Technologieentwicklung auf dem Schlachtfeld darstellt. Ein wertvolles Erbstück, das über Jahrhunderte von Vater zu Sohn, von Mutter zu Tochter weitergegeben wird, ein unanfechtbares Zeichen deines Standes. Egal ob du ein Glücksritter oder ein wahrer Patriot bist, wirst du in Gefechtszonen in tausenden Welten abgeworfen, um das Sternenreich der adeligen Großen Häuser zu vergrößern.

BattleTech ist das größte Spiel über gepanzerte Kämpfe der Welt. In dieser Box findest du epische Auseinandersetzungen, dynamische Charaktere und eine Vielzahl von Spielerfahrungen für jede Art von Spieler: Miniaturen bis Rollenspiel, Bemalen bis Fiktion und vieles mehr.

Diese Starterbox enthält alles, was du brauchst, um anzufangen, Würfel zu werfen und Miniaturen über den Spieltisch zu schieben. Hast du das Zeug dazu, das Siegesbanner in den Boden zu pflanzen und eine Legende zu werden? Spring in die Action und finde es heraus!

#### INHALT:

- 48-seitiges Regelwerk
- 16-seitiges Datenbogen-Heft
- zwei Novellen
- 24-seitige Einführung ins Universum
- 8 Pilotenkarten
- Referenzbögen
- 2 18" x 22" vollfarbige Papierkarten (doppelseitig)
- Stanzbögen mit zusätzlichen Mechs und Geländeteilen



... Herzlichen Glückwunsch an die HPG Station!

⇐ Ulisses hat dann mal sein Versprechen wahr gemacht (siehe Michael Mingers Statement) Ist eine sich lohnende Anschaffung, wie man hört.



↳ Basti hat ein sehr schönes Video seines Unboxings der Beginner Box gemacht. Death from Above (DFA) haben Gleiches mit der neuen Alpha Strike Box gemacht.

3D-Drucke - ein heikles Thema des unaufhaltsamen Fortschritts ;) Hier tolle BA's von Maggi Weber! Demnächst wohl auch in der WTB HH Montagsrunde auf dem Tisch :)

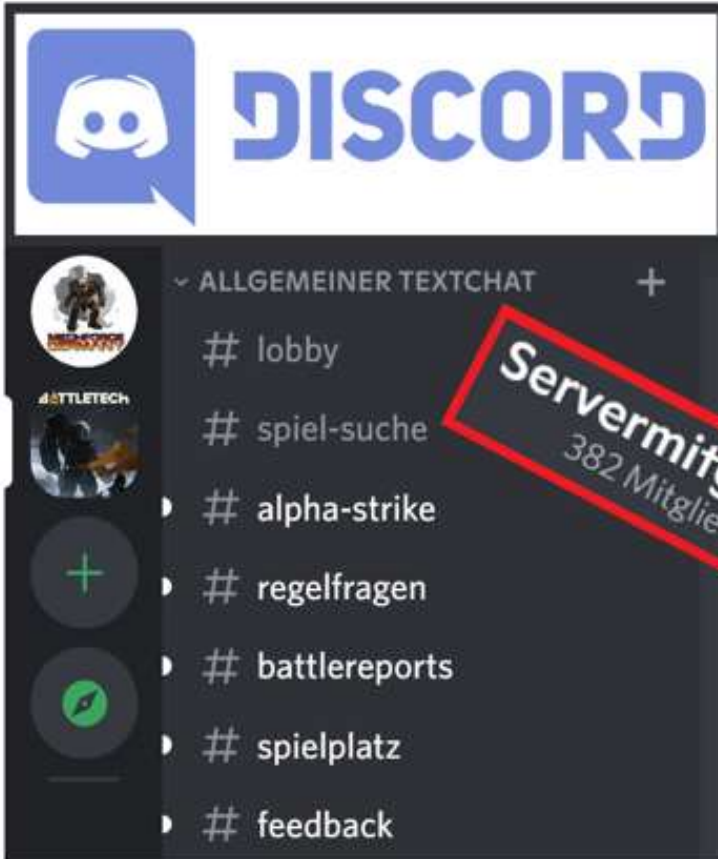


# BT-EVENTS

## Ankündigungen & Spielgruppen

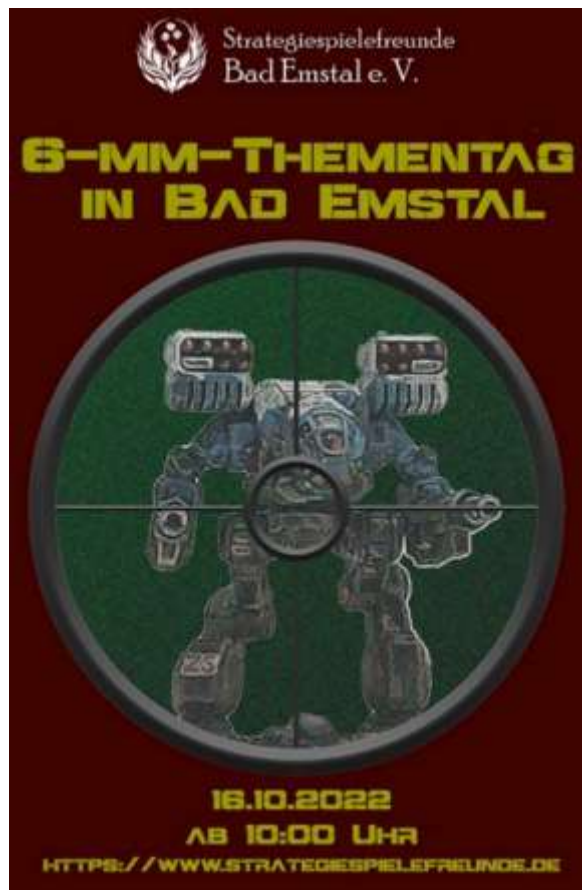
Man kann es nicht mehr hören, ohne die Augen zu verdrehen ... keine Spieler in der Nähe? **MIMIMI...?!**  
Dann unternimm` doch mal selbst was! Beispiele gibt es genug ...

Hier aktuelle BT-Events und wo man sonst noch so spielt, und natürlich mitspielen könnte!



⇐ Auf dem Phoenix Con werden wieder reichlich Events angeboten!!





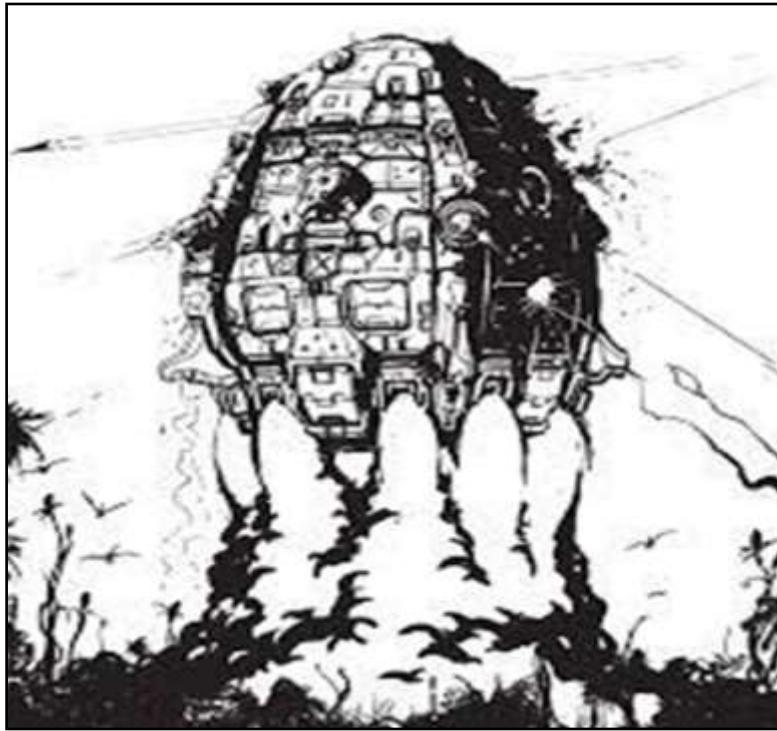
📍 Spielertreffen: Mittwochs im Drei-Wochen-Rhythmus und unregelmäßig auch mal an einem Samstag

... dies sind sicherlich nicht alle Events, mehr sind eventuell im BT-Veranstaltungskalender (siehe Inhaltsverzeichnis) zu finden, sofern wir sie mitbekommen oder mitgeteilt bekommen haben.





# Operation Thor III



Hallo zusammen

Es ist soweit!

Ab heute kann man sich verbindlich zur

**Operation Thor III** anmelden.

Es werden wieder einzelne Fights gemacht, die an das Geschehen der letzten Operation Thor anknüpfen.

Vom **10.-12. Februar 2023** wird in der

Villa Ulenspiegel

Looper Weg 94

24589 Schülp bei Nortorf ... gespielt.



## Die Hintergrundstory in aller Kürze:

Nach den Kämpfen des vergangenen Februars sollte der Planet eigentlich sicher in den Händen des Kombinars verbleiben. Doch die einfliegenden Truppen entpuppten sich als Einsatz des Gegners. Der Kampf ist also noch lange nicht zuende!

Wie beim letzten Mal darf man aus seinen Chapters drei Lanzen zusammenstellen und bekommt rechtzeitig zum Con Bescheid was tatsächlich eingesetzt werden kann und die entstehenden konkreten Regeln.

Bitte teilt bei der Anmeldung auch mit, auf welcher Seite, pro oder contra Free Rasalhaag, ihr spielen wollt. Ebenfalls wie beim letzten Mal bleibt dies euer Geheimnis bis sich die Teams finden.

Wählt bitte aus folgenden Lanzen aus und denkt daran:  
Es braucht alles, nicht nur Assaults.

Jede Seite wird folgendermaßen zusammengestellt:

<b>3 Assault-/Command-Lanzen</b>	<b>BV 5500-5850</b>
<b>4 Artillerie-Lanzen</b>	<b>BV4500-4800</b>
<b>7 Heavy-Lanzen</b>	<b>BV4500-5000</b>
<b>6 Medium-Lanzen</b>	<b>BV3500-4000</b>
<b>5 Light/Scout-Lanzen</b>	<b>BV2400-2700</b>

Nun zum letzten Punkt:

Der Preis für Übernachtung inklusive Wasser/Kaffee und Tee und folgende Mahlzeiten: Freitag - Abendessen, Samstag - Frühstück, Mittag, Abendessen, Sonntag – Frühstück ... liegt bei 80,- Euro.

(wir können jedem die Preissteigerung erklären, was aber eigentlich aber nicht nötig sein sollte?!) Wie schon erwähnt, gäbe es die Möglichkeit, dass man die eine Hälfte zeitnah mit der Anmeldung bezahlt und die andere Hälfte dann bis Oktober 2022. Gebt uns bitte in der Anmeldung Bescheid, wie ihr das handhaben wollt

Bitte gebt bei eurer Anmeldung auch an, ob bei euch Lebensmittelunverträglichkeiten zu beachten sind.

Da die Lokation mit Mehrbettzimmern ausgestattet ist, lasst uns wissen, mit wem ihr gemeinsam auf eine Stube möchtet, sofern ihr da Wünsche habt.

Die Veranstaltung kann 32 Plätze bieten, Tagesgäste sind nach Absprache grundsätzlich möglich.

Sendet Eure Anmeldung oder Fragen bitte formlos an eine der folgenden eMail Adressen.

lost020280@yahoo.de oder op-thor@mechforce.de

Wir hoffen, ihr freut Euch genauso wie wir!

LG, die Orga der Operation Thor

**Monja & Steffen**



PS:

*Bleibt auf Empfang, im Forum der MechForce oder auf Facebook wird es immer wieder Neuigkeiten und kleine Storyhäppchen geben.*

# JOKES



## LIAO

"The LRM is a long range weapon."



## MARIK

"The PPC is a long range weapon."



## DAVION

"The AC5 is a long range weapon."



## STEINER

"The AC20 is a long range weapon."



## KURITA

"Melee is a long range weapon."



## THE CLANS

"EVERYTHING IS A LONG RANGE WEAPON!"



ADAM STEINER!



Behold! The end result of hundreds of hours meticulous painting!



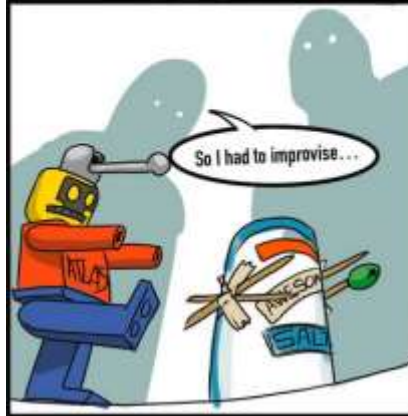
MARVEL AT ITS DETAIL!

Be inspired by its careful Conversion to my favorite Variant!!



Truly our tabletop battle shall be the stuff of legend!!!!

Damn, that's really impressive. Nic. My shipment is still stuck in a Cappellan shipping container...



So I had to improvise...



BEING IN THE HOBBY SINCE THE EARLY 90S AND HAVING CHOICES



## KONTAKTADRESSEN

**Bitte** benennt die Dateien von ChapterFight-Protokollen folgendermaßen:

JahrMonatTag ChF Chapter-ID vs Chapter-ID (zB: **190530 ChF A100 vs A101**)

So sind sie einfacher auf dem PC zu sortieren und besser zu identifizieren, das erspart unseren Verwaltern eine Menge Arbeit. Und bitte keine Dateien senden, die größer als ca. **500KB** sind.



**Vorstand** – klicke bitte hier: [Vorstand](#)

**Arbeitskreise (AK's)** – klicke bitte hier: [Arbeitskreise](#)

**Homepage** – klicke bitte hier: [Homepage](#)

... oder schreibe eine Mail an [webmaster@mechforce.de](mailto:webmaster@mechforce.de)

**Terra Post** – Kontakt über [terrapost@mechforce.de](mailto:terrapost@mechforce.de)

**Allgemeine oder Fragen zum Verein** – Siehe bitte unten!

## CHAPTERVERWALTUNG

**zB:** Neuerstellung eines Chapters oder Fraktionswechsel (nur einmal pro Jahr!). Bei Verlust eines SpielerMechs (**SpM**) während eines ChapterFights (**ChF**) reicht normalerweise eine Notiz auf dem ChapterFight-Protokoll. Man kann diesen aber auch zusätzlich per Mail erbitten, falls man zB per Akademie Sonderwünsche gelten machen kann.

Sollte man Mechs bei einem ChF erbeutet haben, bitte auch per Notiz auf dem ChF-Protokoll vermerken. Bitte dabei darauf achten, dass entsprechende Slots zur Verfügung stehen! Ansonsten sind freundlicherweise die für die **Beute** zu streichenden Mechs zu benennen.



Anfragen bzgl. der Chapter der **Classic Battletech** (CBT) Zeitschiene an [chapter@mechforce.de](mailto:chapter@mechforce.de)



Anfragen bzgl. der Chapter der **Inner Sphere aktuell** (ISakt) Zeitschiene an [chapter@mechforce.de](mailto:chapter@mechforce.de)



Anfragen bzgl. der Chapter der **Clan-** und **JIHAD-**Zeitschienen, aber auch **Regelfragen** in Sachen Battletech an [clankonklave@mechforce.de](mailto:clankonklave@mechforce.de) oder [info@mechforce.de](mailto:info@mechforce.de)



**ChapterFight-Protokolle aller Zeitschienen** bitte an

[chapterfightwertung@mechforce.de](mailto:chapterfightwertung@mechforce.de)

Wer ein **Szenario** zur Wertung bringen möchte, sende das entsprechende Protokoll bitte an [szenariowertung@mechforce.de](mailto:szenariowertung@mechforce.de) (Das Szenariowertungsprotokoll findet sich in der digitalen Mitgliedsmappe, sollte es sich dabei gleichzeitig um einen ChF handeln, ist dies bitte auf dem Protokoll zu vermerken)

**Allgemeine oder Fragen zum Verein** bitte an [info@mechforce.de](mailto:info@mechforce.de) Darüber hinaus sind wir auch gut in unserem [Forum](#) oder bei Facebook erreichbar, entweder bei der Gruppe [Battletech Deutschland](#) oder auf unserer Facebookseite [MechForce Germany e.V.](#)

Spieler in der Nähe findet man übrigens eventuell hier: [Battletech-Spielerkarte](#) (siehe auch Seite 2 der TP)

mfG *11e*

*Ach, die LINKS funktionieren nicht? Wenn man an [info@mechforce.de](mailto:info@mechforce.de) schreibt, bekommt man die PDF-Datei mit funktionierenden LINKS!*