

TERRA POST

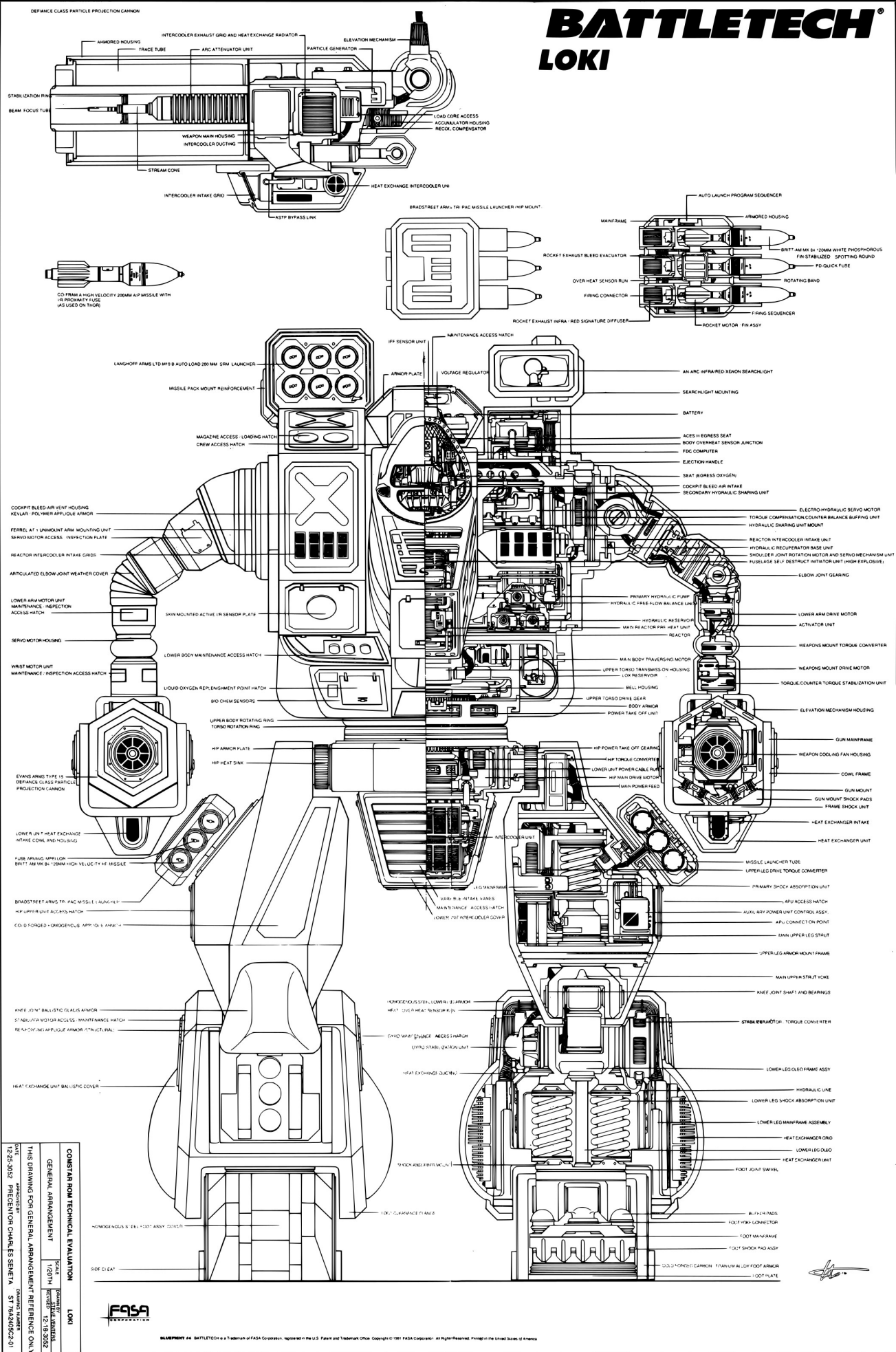
DEZEMBER 2025



MECHFORCE GERMANY E.V.

BATTLETECH®

LOKI



CONSTANT NON TECHNICAL EVALUATION
 GENERAL ARRANGEMENT
 1/2011
 12.18.3032
 THIS DRAWING FOR GENERAL ARRANGEMENT REFERENCE ONLY
 12.25.3032 PREVENTOR CHARLES SENEITA STRANDED/CS-01



BLUESPRINT #4 BATTLETECH is a Trademark of FASA Corporation, registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Copyright © 1981 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the United States of America.

Inhaltsverzeichnis

	<i>Seite</i>
MechForce Germany e.V. Jubiläen	4
Änderung der Mitgliedsbeiträge ab 2026	5
Änderung Akademieerrungenschaft	6
Änderung Chapterregelwerk betreff SpM	7
Ernennung Presseoffizier	8
Wettbewerb Chapterfightbericht	9
SKMD—Weihnachts- /Gedenkturnier	10
Verkauf Fraktion– und Einheiten Bannern	12
DoL - Day of Legends	13
Fiction Lizenz Yellow King Productions (YKP)	20
Deutsche BattleTech Meisterschaft 2025	21
ilClan Szenario ‚Eine Frage der Ehre‘	26
Interview mit Mario Weiß—Inhaber von YKP	29
Jahres Hauptversammlung 2025	33
Deutsche AlphaStrike Meisterschaft 2025	42
illumbattlemech	49
BattleTech Gruppen stellen sich vor	50
Die Spiel 2025 in Essen	55
Vorschau ‚Pirates Battle‘	64
Erneute Lizenzverhandlungen mit CGL	65
Die Phoenix Con 2025	66
BattleTech Archiv: LA-4LCR Lacrima	71
Neue MechForce Germany Homepage	73
Vorschau 2026	74
Spiel 26 in Essen	74
DASM 26	75
DBTM 26	76
Grave Digger 9	77
Danksagung an alle unsere Partner	78
Autoren für die Terra Post gesucht	79
Galerie	80
Grüße des Vorstands zum Jahresabschluss	81



„Grundsteine sind das Fundament, auf dem man baut“

Auch in einem Verein bilden langjährige Mitglieder eine feste Basis.
Darum freuen wir uns, dieses Jahr folgenden Mitgliedern zu ihrem Jubiläum zu gratulieren.



916	Oliver Wendt	922	Justin Wölbs
918	Andreas Laub	924	Christian Semmler
919	Patrick Bönninger	927	Lars Kant
920	Ludwig Georg Rehle	928	Mike Wilke
921	Frank Schleßelmann		

Für 5 Jahre durchgehende Mitgliedschaft in der MechForce Germany e.V. dürfen sich die oben genannten eine (1) Einheit in einer (1) Zeitschiene aus der Master-Unit-List frei aussuchen und ihrem Chapter als Sonderzuteilung zufügen lassen.

Wichtig:

- keine Uniques oder offiziell verbotene oder selbst gebaute Einheiten.
- Bei Omnis ist ein Bausatz für alle in der Zeit zur Verfügung stehenden Konfigurationen dabei.



811	Henning Hülsmann	835	Tim Brandenburger
821	Andreas Stöhler	840	Claire Sol-Ju Valentin
826	Benjamin Hahne	844	Marian Paul
827	Sebastian Filusch	845	Daniel Wolfseher
833	Björn Marx	849	Robert Roth
834	Oliver Bischoff		

Für 10 Jahre durchgehende Mitgliedschaft in der MechForce Germany e.V. dürfen sich die oben genannten eine (1) Einheit in einer (1) Zeitschiene aus der Master-Unit-List frei aussuchen und ihrem Chapter als Sonderzuteilung zufügen lassen.

- keine offiziell verbotene oder selbst gebaute Einheiten.
- offizielle Uniques zur Auswahl erlaubt
- Bei Omnis ist ein Bausatz für alle in der Zeit zur Verfügung stehenden Konfigurationen dabei.

Info:

Mitglieder im Zahlungsverzug werden für Jubiläen nicht zugelassen.
Mitglieder, die Ende des Jahres den Verein verlassen, werden nicht aufgeführt.



Änderung der Mitgliedsbeiträge ab 01. Januar 2026

Liebe Mitglieder

Auf der Jahreshauptversammlung 2025 wurde eine **Erhöhung der Mitgliedsbeiträge** beschlossen.

Ordentlichen erwachsenen Mitgliedern nach Vollendung des 18. Lebensjahres:

Aktive Mitgliedschaft:	24,00 €uro im Jahr (2,00 €uro im Monat)
Passive Mitgliedschaft:	12,00 €uro im Jahr (1,00 €uro im Monat)

Ordentlichen jugendlichen Mitgliedern bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres:

Aktive Mitgliedschaft:	9,00 €uro im Jahr (0,75 €uro im Monat)
Passive Mitgliedschaft:	4,50 €uro im Jahr (0,38 €uro im Monat)

Was ist ein passives Mitglied?

Ein passives Mitglied behält sein Chapter, dieses wird aber nicht mehr verwaltet (inaktiv)

Ein passives Mitglied behält sein Stimmrecht, kann aber keine Ämter bekleiden.

Bei allen Zahlungen sind zwingend die Mitgliedsnummer und der Realname beizufügen!

PayPal (Freunde-Option)

info@mechforce.de

Banküberweisung

IBAN: DE21 8306 5408 0004 8678 07



JOIN THE AKADEMY

Änderung der Akademiefertig: „Söldner anheuern“

Im Zuge der Jahreshauptversammlung 2025 wurde dem Antrag von Marcus ‚Leon Ward‘ ohne Einbringung in die Versammlung zugestimmt, die Fertigkeit „Söldner anheuern“ zu überarbeiten.

Es wurde gewünscht, dass die Fertigkeit auch den Clanspielern zur Verfügung steht.

Die Akademieleitung sah in dem Falle keinen Grund zur Abstimmung, da die Begründung des größeren Spielspaß in der Poolfindung ausreichend war, um diesem stattzugeben.

Es ändern sich also folgende Punkte der Fertigkeit F1 bis F4—Söldner anheuern:

Die Fertigkeit wird umbenannt in: **Söldner / Isorla beanspruchen**
Die Fertigkeitsbeschränkung: wird aufgehoben

Söldner / Isorla beanspruchen 1 **F1**

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu zwei selbst gewählte Pool-Einheiten durch eine zufällige Einheit (gleiche Gewichtsklasse) aus einer zufälligen Fraktionsliste (außer der eigenen) austauschen lassen. Es kann dabei nicht genau der gleiche Einheit (Chassis/Variante), welche ausgetauscht wird, gewürfelt werden (Wurf wird wiederholt).

Söldner / Isorla beanspruchen 2 **F2**

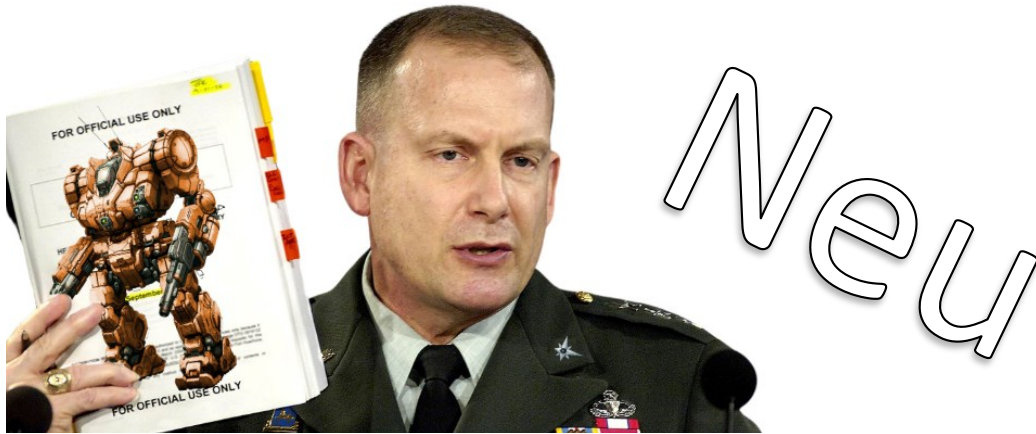
Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu zwei weitere (gesamt vier) selbst gewählte Pool-Einheiten durch eine zufällige Einheit (gleiche Gewichtsklasse) aus einer zufälligen Fraktionslisten (außer der eigenen) austauschen lassen. Es kann dabei nicht genau die gleiche Einheit (Chassis/ Variante), welche ausgetauscht wird, gewürfelt werden (Wurf wird wiederholt). Stehen von der neu zugeteilten Einheit mehrere Varianten zur Verfügung - darf der Spieler entscheiden, welche Variante er haben möchte.

Söldner / Isorla beanspruchen 3 **F3**

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu gesamt sechs selbst gewählte Pool-Einheiten durch eine zufällige Einheit (gleiche Gewichtsklasse) aus einer selbst gewählten Fraktionslisten (außer der eigenen) austauschen lassen. Es kann dabei nicht genau die gleiche Einheit (Chassis/Variante), welche ausgetauscht wird, gewürfelt werden (Wurf wird wiederholt). Stehen von der neu zugeteilten Einheit mehrere Varianten zur Verfügung - darf der Spieler entscheiden, welche Variante er haben möchte.

Söldner / Isorla beanspruchen 4 **F4**

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu gesamt sechs selbst gewählte Pool-Einheiten durch eine zufällige Einheit (gleiche Gewichtsklasse) aus bis zu zwei selbst gewählten Fraktionslisten (außer der eigenen) austauschen lassen. Es kann dabei nicht genau die gleiche Einheit (Chassis/Variante), welche ausgetauscht wird, gewürfelt werden (Wurf wird wiederholt). Stehen von der neu zugeteilten Einheit mehrere Varianten zur Verfügung - darf der Spieler entscheiden, welche Variante er haben möchte.



Änderung im Chapter-Regelwerk: Einsatz des Spieler-Mechs (SpM)

Folgende Änderungen im Chapter-Regelwerk werden **ab dem 01. Januar 2026** probeweise gültig:

2.1.1 Kommando/SpielerMech (SpM)

Jeder Spieler erhält bei Gründung eines Chapters einen SpielerMech (SpM), der ihm gemäß der gewählten Fraktion ausgewürfelt wird. Die Gewichtsklasse des ersten SpM wird zufällig aus der Kategorie Light oder Medium ermittelt.

Der Einsatz des SpM wird optional.

Sollte er eingesetzt werden, erhält man solange dieser Einsatztauglich ist (Mech darf nicht abgeschaltet oder zerstört und der Pilot muss bei Bewusstsein sein) einen Bonus von +1 auf Initiative-Würfe.

Dieser Bonus wird ausschließlich bei Spielen angewandt, bei denen sich auf der Gegnerischen Seite auch ein MFG-Chapter befindet.

Dieser Bonus wird bei CrChF für die Seite angerechnet, welche mehr SpM auf dem Feld hat und auch dann nur 1x.

3.1 Allgemeine Vorgaben

....

Ein ChapterFight (ChF) bedeutet, dass mindestens 1 Mech plus zwei weitere Einheiten, also mindestens drei Einheiten gesamt pro Spieler gegeneinander antreten. Der Einsatz des SpM ist dabei optional und bringt ggf. Vorteile wie unter 2.1.1 beschrieben.

....

o Drei Spiele (best-of-three) mit 1 Mech plus einer weiteren Einheit (z.B. das klassische 120to-Spiel)

.....

3.4 ChapterFights mit mehreren Teilnehmern

.....

Bei CrChF darf die Anzahl der eingesetzten Einheiten auf 1 Mech plus variabler weiterer Einheiten gesenkt werden, sofern mindestens je Seite die oben unter 3.1 genannten drei Einheiten auf dem Feld stehen. Ebenfalls muss sich zwingend auf der gegnerischen Seite ein MFG-Chapter befinden um den Bonus geltend zu machen.

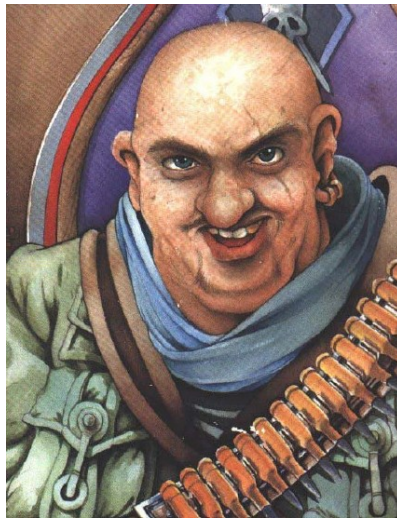
.....

Die Testphase für diese Änderung endet zum 01.12.2026



Der Vorstand informiert

*Ernennung eines Presse- und Öffentlichkeits-Offiziers
des MechForce Germany e.V.*



Hiermit gibt der Vorstand (*rückwirkend*) bekannt,
dass **Christopher ‚Bob‘ Hoyer** seit dem 25. Oktober 2025

**zum Presse- und Öffentlichkeits-Offizier
des MechForce Germany e. V.**

ernannt wurde.

Der Vorstand freut sich, mit Bob einen Qualifizierten und im
Sozial Media Bereich sehr aktiven Mitarbeiter gefunden zu haben.

Bobs Hauptaufgaben werden der Sozial Media Bereich,
sowie die gesamte Öffentlichkeitsarbeit des Vereins beinhalten.

Wir freuen uns auf eine gute Zusammenarbeit

WETTBEWERB

CHAPTERFIGHTBERICHT

Jahresabschluss = Chapterfightzeit

*Wenn die dunkle Jahreszeit kommt und der kürzeste Tag naht.
Dann ist Chapterfightzeit!*

Verbringe eine spannende Zeit mit Freunden und spiele einen Fight.

*Mache ein paar Bilder vom Spiel, schreibe danach einen Bericht bis Jahresende
und sende ihn dann an info@mechforce.de*

*Die MechForce Germany bedankt sich mit einer Überraschung für eingereichte
Berichte.*

*Auch werden wir die interessantesten Berichte in einer Terra Post Ausgabe ver-
öffentlichen.*

*Schöne Zeit und viel Würfelglück wünscht euch der Vorstand der MechForce
Germany e.V.*





Weihnachtsturnier/Weihnachtspreisspiel

Einladung zum kleinen Turnier im Rahmen eines Gedenktorniers an Olaf Dittmar in Magdeburg.

Ausrichter:	Spielgruppe "Schwermaschinen-Kombinat-Magdeburg kurz: SKMD
Support:	3D Gelände von Schnuffi
Wann?:	Samstag 20.12.2025
Wo?:	Laden Blue White Wolves in Magdeburg (5min vom Bahnhof entfernt)
Uhrzeit?:	ab 10.15 Uhr; Vorbereitungen; Blubbern über BT
Turnierbeginn?:	ca. 11.00 - 11.15Uhr
Was?:	Jeder Spieler hat 2 Mechs; mit 1 wird gespielt; eventuell mit 1 Bodenfahrzeug; sowie Theoriefragen aus dem Fluff

Anmeldung erforderlich:

<https://discord.com/channels/809398006629400639/1435352652962594968>

Detaillierte Spielvorgaben und Voraussetzungen:

Auf der Map spielt man nur mit 1 Mech. Der andere Mech ist in Reserve, außerhalb der Map.

Jeder Spieler bringt zwei 60 Tonnen Mechs mit. Piloten und Gunner sind frei wählbar.

Technologie ist offen / Zeitschiene ist offen.

Begrenzung nur über BV2 mit 5.000BV für beide Mechs.

Obergrenze +2% (max. 5.100BV2 möglich).

Die MechWarrior (Werte) müssen natürlich mit in die BV einfließen.

Spezialsysteme/Spezialwaffen und deren Regeln müssen in Papierform mitgebracht werden, damit jedem Spieler dieses erklärt werden kann, ohne viel nachschlagen zu müssen.

Jeder Abschuss bringt 100 Punkte. Da alle Mechs gleich schwer sind gibt es keinen Bonus aus der Tonnage Differenz. Möchte man den Mech tauschen wird in der Endphase der aktive Mech herausgenommen und der Reserve-Mech darf in der nächsten Runde sich nur in die Karte hineinbewegen ohne Aktionen.

Weihnachtsturnier/Weihnachtspreisspiel

Fortsetzung:

Hausregeln/Spielregeln: nach TW; rückwärts 1 Höhenlevel überwinden benötigt einfachen Pilotenwurf; Schaden: 20+ ist 1plus ; 40+ ist 2plus ; 60+ ist 3plus usw. auf den Standwurf.

PREISE:

Jeder Spieler bringt zum Spiel 1 Mech-Geschenk mit; was verpackt sein sollte z.B. mit Geschenkpapier. Mechauswahl z.B. was unserem Olaf ähnlich war. In etwa Mechs mit Long-Range Waffen.

Es wird am Ende des Turniers gewichtet.

Jeder Teilnehmer bekommt also mindestens einen Mech als Geschenk von einem anderen Spieler.

Update: Es dürfen zwei gleiche Mechs mit identischer Variante gespielt werden. Stand 10.12.2025 sind schon 9 Teilnehmer angemeldet.

Erinnerung: Es wird eine Anmeldung benötigt!



Verkauf von Fraktion- und Einheiten Banner

Hallo in die Runde

Der ein oder andere hatte es ja schon mitbekommen, mancher aber noch nicht.

Milambar bietet über den Verein selbst designte Fraktion- und Einheiten Banner an. Diese sind mit CGL abgesprochen und freigegeben unser Dank gebührt hier Randall für seine Unterstützung.

Die Banner sind in begrenzter Stückzahl vorrätig, werden sonst immer ‚im Block‘ nachproduziert. Es kann also auch mal einen Moment dauern, bis etwas verfügbar ist.

Die Banner haben die Maße: 80cm hoch zu 60cm breit.
Sie sind bei 30° waschbar und haben eine B1 Zertifizierung für Messen-/Hallennutzung

Derzeit stehen über 40 verschiedene Logos zur Verfügung.
(Sobald der Zugang zu den Logo-Dateien von CGL verfügbar ist, werden weitere Designs entworfen)

Bestellen könnt ihr die Banner aktuell noch über easyVerein, ab demnächst dann aber über unsere neue Homepage im dortigen Shop.

Banner in anderen Formaten muss ich prüfen, sind aber auf den to-dos Listen.

Die Banner kosten für Mitglieder 20,00 Euro das Stück.

Die Differenz zwischen dem Herstellungsprozess zum Verkaufspreis fließt in den „Topf für Messe- /Öffentlichkeitsarbeit“.

Dieser ist dafür da, um zum einen Kosten von Auftritten (z.B. Standgebühren), als auch Ausgaben von Helfern zu kompensieren (z.B. für Übernachtungen oder Anreise).



Der DoL 2025 ist Geschichte, und er hat auch Geschichte geschrieben.

Am 24. Mai 2025 war es so weit:

Die Bewegung Freies Skye startete ihren Invasionsversuch auf Glengarry – doch die Grey Death Legion stellte sich ihnen entschlossen entgegen!

Deutschlandweit nahmen Spieler bei den spielortübergreifenden Szenarios teil und wurden somit ein Teil der Geschichte des BattleTech-Universums.

Jeder Spieler konnte sich für eine Seite entscheiden - sei es Aggressor oder Verteidiger - sie führten ihre Mechs in die Schlacht – und schreiben ihre Namen in die Annalen von Glengarry!

Gespielt wurde der Day of Legends dieses Jahr an folgenden Orten:
Freiburg, Haßloch, Hamburg, Hannover, Helmstedt, Magdeburg, Süßen und Willich.

Es sind um 70 BattleTech-Spieler an den Platten gewesen um die Schlacht Glengarrys zum Leben zu erwecken. Vielen Dank dafür!

Erstmalig wurden auch AlphaStrike Szenarios realisiert.

Etwas holperig vor dem Start und auch während des Events das ein oder andere kleinere Problem, was aber dem Spaß an den Platten nicht geschadet hatte!

Durch die Bank hinweg hat das HQ positive Rückmeldungen erhalten. Die Kritiken die angesprochen wurden werden zu Herzen genommen und fließen in evtl. neue Projekte mit ein!
Vielen Dank für Lob und Tadel.

Was ist der DoL ?

Der Day of Legends ist ein Großszenario welches simultan an verschiedenen Spielorten und Platten gespielt wird. Zentrum ist die Gefechtsleitung, welche Anforderungen von den platten an die anderen Platten weitergibt.

Jeder Spielort hat dabei wichtige Strategische und Taktische Punkte auf ihren Karten, welche für Einsätze an anderen Spielorten Auswirkungen hatte. Als Beispiel eine Luftverteidigungs-Stellung; wer diese besetzt hält, konnte feindliche Luftangriffe auf anderen Platten oder der eigenen abfangen.

Oder auch z.B. eine Farm, auf der sich Familienangehörige der Gray Death Legion versteckten. Nachdem die Kampfgruppe Skye diese Farm zerstört hat, sah man sich einem sehr wütendem Mob der GDL gegenüber (auf allen Spielorten)... das war nicht Lustig für Skye.

Nach etwas um 6 Stunden reinem Gefecht war der DoL dann vorbei.

Das Ergebnis:

Die Gefechtsleitung gratuliert Alexander Carlyle und der Gray Death Legion, dass sie erfolgreich Glangarry vor der Übernahme durch die Skye-Rebellion geschützt haben.

Der Finale Punktestand beläuft sich auf:
 46,5 Punkte für die Grey Death Legion
 32,5 Punkte für die 4th Skye Guards
 bei Gleichstand der Szenario-Siege

Die einzelnen Locations haben wie folgt (nach Punkten) abgeschlossen:

- Hamburg - Classic - Sieg GDL
- Hannover - AlphaStrike - Sieg GDL
- Helmstedt - AlphaStrike - Sieg Skye (hauchdünne Kiste)
- Magdeburg - Classic - Sieg Skye
- Willich - AlphaStrike - Sieg GDL
- Haßloch - Classic - Sieg GDL
- Süßen - Classic - Sieg Skye
- Freiburg - Classic - Sieg Skye

mindestens 12,5% des Gegners vernichtet = 0,5 Pkt.
 mindestens 25,0% des Gegners vernichtet = 1,0 Pkt.
 mindestens 37,5% des Gegners vernichtet = 1,5 Pkt.
 mindestens 50,0% des Gegners vernichtet = 2,0 Pkt.
 mindestens 62,5% des Gegners vernichtet = 2,5 Pkt.
 mindestens 75,0% des Gegners vernichtet = 3,0 Pkt.
 mindestens 87,5% des Gegners vernichtet = 3,5 Pkt.
 100,0% des Gegners vernichtet = 4,0 Pkt.
 Missionsziel positiv = 0,5 Pkt.

gesamelte Punkte GDL: 46,5
 gesamelte Punkte Skye: 32,5
 GDL - Szenariosiege: 4
 Skye - Szenariosiege: 4

Gewinner: <i>(nach Punkten)</i>	Gray Death Legion
---	--------------------------

Spielort	Szenario	Fraktion	Mission	global/lokal	Ergebnis	Erfüllt? Ja/Nein	Punkte	Missionen erreicht (Modifikator)	Summe
Hamburg	Flying Dutchman	GDL	Transporter Bergen	global	1 Bergung, 2 kurz vor Ziel	Ja	3	4	7
			Zerstöre Einheiten Skye	lokal	37,95 % zerstört	Ja	1,5		
			Zerstöre Skye Com	lokal	Gyro raus, nicht vernichtet	Nein	0,5		
			zerstöre Skye Sub-Com	lokal	zerstört	Ja	1		
			Verhindere Bergung Transp. durch Skye	lokal	nicht erfolgreich	Ja	-1		
		Skye	Transporter Bergen	global	1 Bergung	Nein	1		
			Zerstöre Einheiten GDL	lokal	3,37 % zerstört	Nein	0		
			Zerstöre GDL Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0		
			zerstöre GDL Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0		
			Verhindere Bergung Transp. durch GDL	lokal	nicht verhindert	Nein	-1		
Hannover	Unter den Klängen der Dudelsäcke	GDL	Haltet sie auf	global	erfolgreich	Ja	4	4	10,5
			Zerstöre Einheiten Skye	lokal	55% zerstört	Ja	2		
			Zerstöre Skye Com	lokal	erfolgreich	Ja	1		
			zerstöre Skye Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0		
			Zusatzmissionen	lokal	3 von 5 erfolgreich	Ja	1,5		
		Skye	Schleift die Basis	global	nicht erfolgreich	Nein	0		
			Zerstöre Einheiten GDL	lokal	26% zerstört	Nein	1		
			Zerstöre GDL Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0		
			zerstöre GDL Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0		
			Zusatzmissionen	lokal	2 von 5 erfolgreich	Nein	1		
Helmstedt	The Lochaber Coastal Route	GDL	Eagle Control	global	erobert und gehalten	Ja	4	3	7
			Alles Gute kommt von oben	global	nicht erobert	Nein	0		
			Blue Thunder	lokal	nicht erobert	Nein	0		
			Hallo.. Computer..?	lokal	erobert und gehalten	Ja	1		
			Eine Schraube locker	lokal	nicht erobert	Nein	0		
			Unsere kleine Farm	global	nicht geschützt	Nein	-1		
			Zerstöre Einheiten Skye	lokal	37,7 % zerstört	Ja	1,5		
			Zerstöre Skye Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0		
		zerstöre Skye Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0			
		Skye	Eagle Control	global	nicht erobert	Nein	0		
			Alles Gute kommt von oben	global	erobert und gehalten	Ja	4		
			Blue Thunder	lokal	erobert und gehalten	Ja	1		
			Hallo.. Computer..?	lokal	nicht erobert	Nein	0		
			Eine Schraube locker	lokal	nicht erobert	Nein	0		
			Unsere kleine Farm	global	zerstört	Nein	-1		
			Zerstöre Einheiten GDL	lokal	25,95% zerstört	Nein	1		
Zerstöre GDL Com	lokal		zerstört	Ja	1				
zerstöre GDL Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0	3	7,5			

Spielort	Szenario	Fraktion	Mission	global/lokal	Ergebnis	Erfüllt? Ja/Nein	Punkte	Missionen erreicht (Modifikator)	Summe					
Magdeburg	MARS XXIV	GDL	Zerstöre die Skye Artillerie	global	nicht zerstört	Nein	0	0	0,5					
			Zerstöre Einheiten Skye	lokal	16,47% zerstört	Nein	0,5							
			Zerstöre Skye Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
		Skye	Beschütze die Skye Artillerie	global	erfolgreich	Ja	4							
			Zerstöre Einheiten GDL	lokal	20,67% zerstört	Ja	0,5							
			Zerstöre GDL Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
Sieger: Skye									2					
									5,5					
Willich	Hide and Run	GDL	Verhindere den Durchbruch	global	erfolgreich	Ja	4	2	7					
			Zerstöre Einheiten Skye	lokal	33,33% zerstört	Nein	1							
			Zerstöre Skye Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
			zerstöre Skye Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
			Verhindere Durchbruch von max 2 Skye Guar	lokal	erfolgreich	Ja	1							
		Skye	Breche durch	global	nicht erfolgreich	Nein	0							
			Zerstöre Einheiten GDL	lokal	41,27% zerstört	Ja	1,5							
			Zerstöre GDL Com	lokal	zerstört	Ja	1							
			zerstöre GDL Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
			Breche mit mindestens 1 Einheit durch	lokal	nicht erfolgreich	Nein	-1							
														2
														2,5
Haßloch	Sky Marshall	GDL	Aktiviere die Luftabwehr	global	erfolgreich	Ja	4	4	9					
			Zerstöre Einheiten Skye	lokal	32% zerstört	Ja	1							
			Zerstöre Skye Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
			zerstöre Skye Sub-Com	lokal	zerstört	Ja	1							
			Nimm mindestens 3 Stellungen ein	lokal	erfolgreich	Ja	1							
		Skye	Nimm mehr als 3 Stellungen ein	lokal	nicht erfolgreich	Nein	0							
			Aktiviere die Luftabwehr	global	nicht erfolgreich	Nein	0							
			Zerstöre Einheiten GDL	lokal	17,79% zerstört	Nein	0,5							
			Zerstöre GDL Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
			zerstöre GDL Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
			Nimm mindestens 3 Stellungen ein	lokal	nicht erfolgreich	Nein	0							
			Nimm mehr als 3 Stellungen ein	lokal	nicht erfolgreich	Nein	0							
Sieger: Gray Death Legion									0					
									0,5					
Süßen	Braveheart	GDL	Beschütze die GDL Artillerie	global	nicht erfolgreich	Nein	0	0	0					
			Zerstöre Einheiten Skye	lokal	10,87% zerstört	Nein	0							
			Zerstöre Skye Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
		Skye	Zerstöre die GDL Artillerie	global	erfolgreich	Ja	5							
			Zerstöre Einheiten GDL	lokal	43,13% zerstört	Ja	1,5							
			Zerstöre GDL Com	lokal	zerstört	Ja	1							
Sieger: Skye									3					
									9					
Freiburg	Search & Rescue	GDL	Bergung und Sicherung des Satelliten	global	nicht erfolgreich	Nein	0	3	5,5					
			Zerstöre Einheiten Skye	lokal	75,92% zerstört	Ja	3							
			Zerstöre Skye Com	lokal	zerstört	Ja	1							
			zerstöre Skye Sub-Com	lokal	zerstört	Ja	1							
			Verhindere die Bergung durch Skye	lokal	nicht erfolgreich	Nein	-1							
		Skye	Bergung und Sicherung des Satelliten	global	Erfolgreich	Ja	4							
			Zerstöre Einheiten GDL	lokal	5,73% zerstört	Nein	0							
			Zerstöre GDL Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
			zerstöre GDL Sub-Com	lokal	nicht zerstört	Nein	0							
			Verhindere die Bergung durch GDL	lokal	Erfolgreich	Ja	1							
														1
														5,5













Die deutsche BattleTech Lizenz für *Fiction* wurde vergeben

Moin liebe Mitglieder

Wie schon über diverse Kanäle verbreitet, hat YKP (Yellow King Productions) die Lizenz erhalten, im Bereich Fiction wieder deutsche Produkte auf den Markt zu bringen.

Warum wieder? Weil YKP schon zu Ulysses-Zeiten im Hörbuchsegment für BattleTech unterwegs war.

Was beinhaltet die Lizenz und bekommen wir jetzt alle Produkte die es im US-Markt gibt auf deutsch?

Hier muss die Antwort leider Nein lauten, denn die YKP-Lizenz beinhaltet ausschließlich nur den BattleTech Fiction Bereich... d.h. Romane, Novellen, Kurzgeschichten, Hörbücher etc.

Auch hat Ulysses ihre Fiction Werke mit dieser Lizenzvergabe freigegeben (müssen?). Somit sind seit 1. Dezember 2025 alle alten deutschen Hörbücher wieder verfügbar und auf den gängigen Plattformen erhältlich.

Auch wird bei YKP an neuen Veröffentlichungen gearbeitet, hierzu wird YKP noch einen Fahrplan im Laufe des neuen Jahres 2026 veröffentlichen.

YKP schließt auch nicht aus, dass sie statt eBooks Only auch gedruckte Bücher wieder herausbringen, aber das ist noch Zukunftsmusik.

Wir vom Vorstand und ich glaube auch ein großer Teil der Community freut sich sehr über diesen Verlauf bezüglich deutscher Produkte.

Die MechForce Germany e.V. wird Zeitnah mit YKP Kontakt aufnehmen.

Es kommt Bewegung rein.. Wer weiß, wer weiß.. Was uns 2026 noch so alles beschert.



Wenn einer eine Reise macht oder der steinige Weg zur Meisterschaft

Autor: BattleTech-Feldreporter Finnern

Wie versprochen folgt noch mal ein kleiner Rückblick auf die deutsch BattleTech Meisterschaft, leider etwas später als erhofft aber mich hat es im Nachhinein Krankheitsbedingt ein wenig niedergestreckt, aber jetzt...

Diesmal war die Deutsche BattleTech Meisterschaft im beschaulichen Süßen (*für alle die nicht wissen wo das ist, in der Nähe von Stuttgart*). Unter normalen Umständen eine Bahnfahrt von gut 7 Stunden aus dem hohen Norden, aber „Meisterschaft ist ja nur einmal im Jahr“ also nimmt man eine solche Fahrt ja gerne auf sich besonders weil es ja aus dem Süden auch gewünscht war das dort mal etwas stattfindet und nicht immer alles nur im Norden und in Mitteldeutschland.

Leider war die Deutsche Bahn in meinem Fall nicht der Meinung Pünktlich zu fahren oder überhaupt bis zum Ziel, nach 11 Stunden Fahrt unter anderem mit einem Stehplatz von Mannheim bis Stuttgart habe ich es dann aber doch geschafft anzukommen am Freitag. Natürlich könnt ihr euch vorstellen das nach so eine Fahrt nicht mehr viel passiert ist, kurzes Hallo, kurz quatschen und schon mal Fachsimpeln und dann ging es auch schon aufs Hotelzimmer, man wollte ja am nächsten Morgen fit sein...

Am Samstag ging es dann nach einem ausgiebigen Frühstück auch schon los zur Location, dort war im DaTrolls Kingdom schon alles dabei, soweit alles vorzubereiten und auch für das Leibliche wohl vor Ort war schon in Form von Brötchen, Kuchen und Getränken gesorgt.

Nach und nach trafen dann auch die Spieler ein. Leider muss ich zugeben das ich ein wenig von der Teilnehmerzahl enttäuscht war, ich hatte nach dem Wunsch es im Süden abzuhalten eigentlich mit mehr Teilnehmern gerechnet. Aber was solls auch so war das Feld gut besetzt.

Um 10:00 Uhr wurde dann auch pünktlich gestartet, es wurden 4 Vorrunden gespielt, jeder Spieler konnte pro Vorrunde aus 4 mal 2 Mechs der jeweiligen Zeitschiene wählen. Ich bewies hierbei ein glückliches Händchen und konnte die ersten 3 Vorrunden klar für mich entscheiden, wobei besonders beim Clan Spiel mir das Glück besonders hold war und mein Locust IIC am Ende beide Mechs durch Kopftreffer ausschalten konnte.

Fortsetzung

Nach der dritten Vorrunde gab es eine Mittagspause, diese wurde gemeinsam beim Dönermann zelebriert...

Leider hatte ich danach wohl ein Fresstief und unterlag in der vierten Vorrunde doch ziemlich deutlich gegen Uff.

Für den Halbfinaleinzug reichte es aber doch!!!

Und dann kam was kommen musste mein Angstgegner im Halbfinale alias Phobos!!!

Gespielt wurde diesmal mit 4 Mechs und 2 Fahrzeugen. Da wir beide die gleichen Aufstellungen gewählt hatten einigten wir uns aber schon vorher die beiden leichtesten Mechs weg zu bieten.

Und dann ging es los, ich hatte einen phantastischen Start und konnte seinem Anvil gleich in der zweiten Runde das Bein wegschießen und seinen Saladin LBX AK 20 bewusstlos schießen.

Doch wie Fortuna so will wendete sich das Blatt schon in der nächsten Runde und er erwischte sowohl meinen Saladin und köpfte dann noch genüsslich meinen frischen Anvil!

Danach gab es ein Auf und Ab was Trefferwürfe und nicht Treffer anging, am Ende konnte mein fast vernichteter Toyama aber seinen Rotary 5er Helikopter in der letzten Runde vom Himmel holen und mit viel Glück, Nerven und Schweiß war der Weg ins Finale frei!!!

Im Finale traf ich dann wiederum auf Uff der mich ja bereits in der Vorrunde auseinandergenommen hatte, hier wurde auf nur einer Karte mit einem Mech gegen einen Mech gespielt! Und was soll ich sagen, hier habe ich ihn dann wirklich von der Platte geschossen, die Treffer auf meiner Seite waren sehr viel gezielter als bei ihm und so verlor er direkt vor mir sein Bein was am Ende sein Untergang war.

Insgesamt dauerte das Finalspiel nur 25 Minuten und führte mich zum Meistertitel.

Im Anschluss gab es dann noch die Siegerehrung und allgemeines abbauen und den Abend ausklingen lassen.

Sonntag ging es dann wieder Richtung Heimat, und diesmal ohne große Zwischenfälle.

Fazit des Ganzen:

Es hat wieder super viel Spaß gemacht, vielen Dank an alle Teilnehmer die alles gegeben haben und mir die eine oder andere Schweißperle auf die Stirn getrieben haben.

Besonderen Dank an DaTrolls Kingdom als Ausrichter, die Lokation und Organisation war super und ich komme gerne wieder, vielleicht zur deiner Baden-Württembergischen Meisterschaft...

Vielen, Vielen Dank und gerne wieder!!!

Fortsetzung

Der MechForce Germany e.V. gratuliert ganz herzlich:

Michael ‚Finnern‘ zum deutschen Meister Classic

Matthias ‚Uff‘ zum deutschen Vizemeister Classic

Lukas ‚netrunnercat‘ zur Bronze Meisterschaft Classic









Eine Frage der Ehre!

Die Schlacht um Caph



Ein Alpha Strike Szenario in der ilClan-Zeit

von Marcus ‚Leon Ward‘

Caph

21. Dezember 3151

Raumhafen New Derry

Szenario Einleitung

Was als einfache Aufklärungsmission begann, wurde für das **1st Kearny Highlander Regiment** zur Katastrophe. Im Auftrag von Loren Hansen, dem Duke of Tybald, sollten die Highlander die Stärke der verbliebenen Capellanischen Truppen und deren Absichten auf **Caph** bewerten. Doch statt auf Einheiten des Söldnerkommandos „**Laurel’s Legion**“ in den Diensten der Konföderation trafen ihre Scouts direkt auf die Mechs des **5th Falcon Battle Cluster** – Clan Jade Falcon hatte den Planeten besetzt.

Caph war Clan Jade Falcon vom ilKhan und ersten Lord Alaric Ward persönlich als neue Heimatwelt zugewiesen worden. Die Invasion war Teil der groß angelegten „**Operation Persuasion**“, mit der Clan Jade Falcon als Teil der neu gegründeten **Star League** den Einflussbereich um Terra sichern sollte.

Caphs strategische Lage, seine industriellen Ressourcen und seine Nähe zu wichtigen Sprungpfaden machten den Planeten zu einem Schlüsselziel – für die militärische Kontrolle des **Star-League-Protectorats**.

In kurzen, aber erbitterten Gefechten hatten die Falken Laurel’s Legion und sämtliche Capellanischen Kräfte ausgeschaltet, und der Planet samt Raumhafen von New Derry war fest in ihrer Hand.

Die Landung der Highlander am 19. Dezember verlief katastrophal: Ihre Landezone wurde überrannt, die Besatzungen ihrer Schiffe gefangen genommen. Das 3rd Bataillon geriet in einen Belagerungsring und kämpfte verzweifelt gegen eine überlegene Clan-Streitmacht.

Col. Cadha Jaffray, Kommandeurin der Northwind Highlander, wartete zusammen mit der Reserve auf dem Mond von Caph und stand vor einer Entscheidung: Rückzug – oder ein riskanter Einsatz-Angriff zur Rettung ihrer Kameraden? Doch nachdem die verhassten Falken Tara Campbell, die ehemalige Kommandeurin der Northwind Highlanders, auf Terra zur Leibeigenen gemacht hatten, fiel ihr die Entscheidung nicht schwer

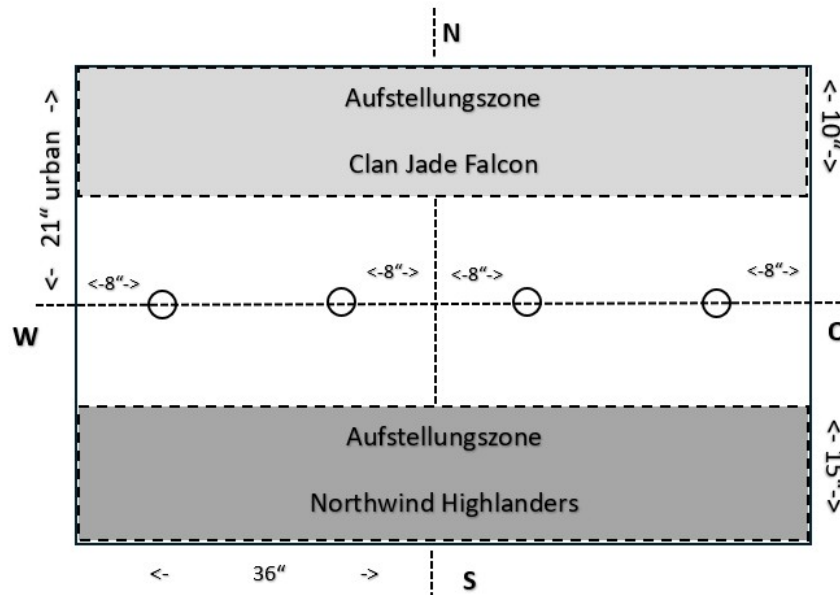
Am 20. Dezember landete die Reserve. Mit Bagpipes auf allen Frequenzen stürzten sich die Highlander in die Schlacht um ihre Kameraden zu retten. Die Falken, stolz und unerbittlich, verteidigten ihre neue Heimat mit aller Härte.

GAME SETUP

Spielfeldgröße: 4' × 6'.

Eine Seite des Spielfelds stellt das urbane Vorfeld des Raumhafens von New Derry dar (leicht urbanes Gelände). Der eigentliche Raumhafen liegt außerhalb des dargestellten Bereichs, hinter der Verteidigungslinie der Falken (an der nördliche Spielfeldkante). Die andere Seite ist mit leichten Hügeln und etwas Waldgelände versehen.

Es müssen Außerdem 4 Spielfeldmarker wie abgebildet verteilt werden. Diese Marker stellen die Evakuierungsrouten dar und werden zumindest theoretisch von den Falken kontrolliert.



Angreifer (1st Kearny Highlander Regiment):

Da die Highlander keine weiteren Landungsschiffe gefährden wollten, wurden ihre Einheiten per Combat Drop direkt aus den Schiffen abgesetzt. Die Einheiten betreten das Spielfeld während der Bewegungsphase von Runde 1. Jede Einheit muss eine Probe mit 2W6 gegen eine Zielzahl von Skill +2 ablegen.

- O **Modifikator:** -2, wenn die Einheit über j- oder v-Bewegung verfügt oder die Spezialfähigkeit PARA besitzt.
- O Bei einem Misslingen der Probe weicht die Einheit um MoF × 2 Zoll vom Zielpunkt ab. Die Einheit erleidet keinen Schaden, es sei denn, sie landet in verbotenen Gelände, zum Beispiel auf einem Level-10-Gebäude. In diesem Fall erleidet sie Schaden in Höhe der MoF und muss an einen erlaubten Punkt verschoben werden.
- O Alle Einheiten erhalten einen +1 Bonus auf ihren TMM, als wären sie gesprungen.
- O Einheiten, deren Landeprobe bestanden ist, dürfen in der ersten Kampfphase Angriffe durchführen. Auch Einheiten, deren Probe misslungen ist, dürfen Angriffe ausführen; diese unterliegen jedoch einem Modifikator von +2.
- O Einheiten mit j-, v-Bewegung oder der Spezialfähigkeit PARA dürfen nach der Landung noch die Hälfte ihrer MV nutzen, um sich vom Landepunkt wegzubewegen.

Verteidiger (5th Falcon Battle Cluster):

Clan Jade Falcon positioniert seine Truppen vor Spielbeginn in einem 10"-Bereich entlang der eigenen Kartenkante.

MISSIONSZIELE

Evakuierungsrouten sichern! [*Jade Falcon / Highlander*]:

Vier markierte Punkte auf der Karte stellen die letzten funktionalen Evakuierungsrouten für das 1st Kearny Highlander Regiment dar. Über diese Zonen sollen verwundete Soldaten, technische Spezialisten und kritische Daten aus dem Belagerungsring ausgeflogen werden.

Beide Seiten kämpfen um die Kontrolle über die Evakuierungspunkte. Die Highlander müssen sie sichern, um ihre Kameraden zu retten. Clan Jade Falcon setzt alles daran, sie zu blockieren, um ihre neue Heimatwelt zu verteidigen.

- Ab dem **Ende der zweiten** Kampfrunde erhält jede Seite in jeder folgenden Kampfrunde **1 Siegpunkt** pro von ihr kontrolliertem Evakuierungspunkt. Ein Punkt gilt als gehalten, wenn sich zu Beginn der Endphase mindestens eine eigene Einheit innerhalb von 2" um den Punkt befindet und keine gegnerische Einheit im selben Bereich steht.
- Aerospace Fighter können die Marker nicht kontrollieren. Infantry oder Battle Armor nur wenn sie abgesessen sind.

Headhunter [*Jade Falcon / Highlander*]:

Jede Seite wählt heimlich **eine** Einheit (keine Infanterie/Battle Armor oder keine Aerospace Fighter) als Oberkommandeur. Wird die Einheit des Kommandeurs zerstört oder zum Rückzug gezwungen, erhält der Gegner **1 Siegpunkt**.

Hegira [*Jade Falcon / Highlander*]:

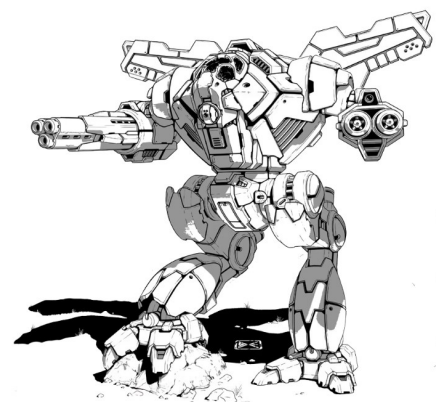
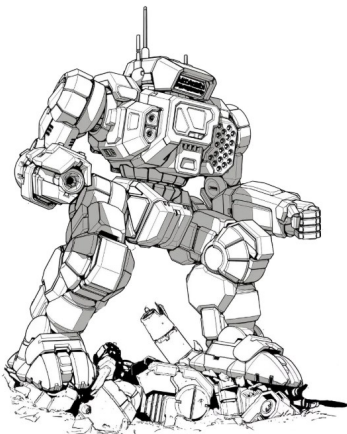
Die Lage ist kritisch – taktische Auswertungen zeigen, dass die vollständige Vernichtung beider Seiten unmittelbar bevorsteht.

Sobald eine Seite dem Gegner **50% ihres Gesamt-PV** durch Zerstörung oder Rückzug zugefügt hat, gilt ihre Kampfkraft als gebrochen. Die Seite erhält **2 Siegpunkte** für das Brechen der feindlichen Kampfkraft und gewährt dem Gegner **Hegira**.

SPIELENDE

Das Spiel endet sobald eine der oder mehrere der folgenden Punkte eintritt:

- spätestens in der Endphase von Runde 8.
- sobald in einer Endphase das Mission Ziel **-Hegira-** eintritt.
- Der **Gewinner** des Szenarios ist wer die **meisten Siegpunkte** sammeln konnte.





Interview vom 8. Dezember 2025 mit Mario Weiß

Hallo liebe Mitglieder.

Wie ihr es jetzt wisst, hat YKP - Yellow King Productions die Lizenz für deutsche Fiction BattleTech Produkte erhalten. Wir können uns also Zeitnah wieder über deutsche Hörbücher, Novellen, Kurzgeschichten, eBooks, etc freuen.

Der Trubel ist groß..

Jeder hat Fragen und viele verbreiten Sachen, wo sie meinen, die Antworten zu kennen.

Wir vom Vorstand haben umgehend Kontakt aufgenommen und uns mit Mario Weiß dem Firmenchef von Yellow King Productions verabredet um ein Interview zu führen und vor allem; uns, den MechForce Germany e.V. vorzustellen.

Das Interview fand telefonisch statt und wurde von Gerd ‚Dark Star‘ Röling geführt.

Mario und Wir sind uns einig, dass der Kontakt engmaschig sein soll und wir auf jeden Fall in einem produktiven Kontakt bleiben - wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt?

Viel Spaß mit dem Interview... wer den Teaser findet, darf ihn behalten ^^

Euer Vorstand

Yellow King Productions hat nun die BattleTech-Lizenz erhalten. Wie kam es dazu?

Yellow King Productions hat vor 2022 schon mit Ulisses für BattleTech zusammengearbeitet und dort die eBook- und Hörbuchsparte bedient. Nach dem Wegfall der deutschen Lizenz 2022 war Mario Weiß hartnäckig und hat immer wieder die Lizenz für die Romane des Universums bei Catalyst Game Labs angefragt. „Es war ein steiniger Weg bis zur Erteilung der Lizenz und auch wirtschaftlich eine schwere Zeit“ so Mario. Doch er und Übersetzer Hartwig Nieder-Gassel haben an die Zukunft von BattleTech geglaubt und die Hartnäckigkeit hat sich nun ausgezahlt.

Welche Teile beinhaltet die Lizenz? Und welche nicht?

Yellow King hat die Lizenz für die Romane und Kurzgeschichten des Battletech-Universums. Mario wird weiterhin seinem Arbeitsschwerpunkt treubleiben und plant nicht, Regelwerke oder Sourcebooks für BattleTech herauszubringen – Schuster bleib bei deinen Leisten.



Fortsetzung

Wie ist dein Kontakt zu Catalyst Game Labs? Wer ist dort dein Hauptansprechpartner?

Ansprechpartner sind direkt die Entwickler der faszinierenden Welt von BattleTech bei Catalyst. Mario kommuniziert hauptsächlich mit John Helfers über E-Mail. Allein für die Lizenzverhandlungen brauchte es eine dreistellige Anzahl von Mails aber steter Tropfen...

Welche Erfahrungen hast du mit BattleTech? Hast du schon mal gespielt bzw. spielst du aktuell?

„Ich bin bisher leider nicht zum spielen gekommen aber irgendwann möchte ich schonmal eins raushauen!“, so Mario. Schon als Kind haben ihn große Roboter fasziniert. Beeindruckt war er besonders von den Tripods aus der Fernsehserie „Die dreibeinigen Herrscher“. Diese großen, einschüchternden Läufer blieben ihm nachhaltig im Gedächtnis.

Sein erster Berührungspunkt mit BattleTech war ein auf dem Flohmarkt für einen Euro gekaufter Roman. Zunächst war er etwas skeptisch, was die 80er Aufmachung anging, doch hat ihn das erste Buch aus dem BT-Universum sofort in den Bann gezogen. Danach hat er sich viele weitere Bücher und später auch die Starter-Boxen gekauft.

Allerdings fand er keine feste Spielergruppe, was er sehr bedauerte. Im damaligen hiesigen Tabletop-Club „Strategium“ wurde zu dieser Zeit kein BattleTech angeboten, sodass er zunächst Warhammer spielte. Er hat im Verlauf der letzten Jahre alle Figuren von Warhammer 40K (Death Korps of Krieg) verkauft, da er von Games Workshop enttäuscht war. Mittlerweile besitzt er etliche BattleMechs und viele Sourcebooks zum Thema. In seiner Sammlung sind sogar noch originalverpackte Boxen vom Kickstarter, da er weiterhin keine Spielrunde hat.

(Ein Gruß an die Nürnberger Truppe im Ultra-Comix: Ladet den Mario doch gerne für ein Spiel ein!)

Seine Vorliebe ist das BattleTech-Universum, da es sich um eine interessante mögliche Zukunft der Menschheit ohne übermächtige Aliens und plumpe böse Gegner dreht. Die Vielfalt der Akteure bei BattleTech mit so vielen Facetten ist für Mario ein Alleinstellungsmerkmal. Hier kann jede/r seine/ihre Fraktion finden und spielen.

Um sich inspirieren zu lassen, surft er auch immer wieder auf BT-Seiten wie Sarna.net oder blättert in Sourcebooks. Dabei entdeckt er immer wieder Details, die ihn faszinieren. Er weiß, dass es sehr viele Experten in der Community gibt, die viele Details genau kennen. Daher recherchiert er zusammen mit Übersetzer Hartwig immer genau.

Wie ist dein Draht in die deutsche Community? Kennst du die Mechforce Germany e.V.?

Mit der Community hatte er bislang kaum Kontakt. Mario bleibt lieber im Hintergrund und konzentriert sich auf die Arbeit. Er freut sich, wenn die eBooks und Bücher gelesen und/oder gehört werden und Begeisterung für die Geschichten auslösen. Nach der Bekanntmachung der Lizenzvergabe sind gleich mehrere Leute auf ihn zugekommen, was ihn gefreut hat.

Die Mechforce Germany war ihm bekannt, er hatte aber bislang keinen Kontakt zum Verein.



Fortsetzung

Was hast du mit BattleTech vor? Gibt es aktuelle Projekte?

Yellow King Productions möchte eher qualitativ hochwertiges herausbringen, als nur Masse. Wichtig ist ihm, dass alle Bücher irgendwann auf Deutsch verfügbar sind, um auch jüngere Spieler für das BT-Universum zu begeistern. Mario ist dabei, die ersten Klassiker in ein modernes und ansprechendes Design zu bringen. Ihm ist ein einheitliches Erscheinungsbild der Bücher wichtig.

So werden die vielen Farben der Buchtitel durch eine einheitliche weiße Schrift ersetzt und auch die Logos und der Aufbau der Cover werden mit einem hohen Wiedererkennungswert gestaltet. Aktuell werden die ersten drei Romane überarbeitet und es wird vielleicht sogar noch dieses Jahr die ersten neuen Veröffentlichungen geben.

Wer die alten eBooks vorher schon gekauft hatte, sollte die neue Version übrigens kostenlos bekommen – zumindest bei Amazon. Anfang des nächsten Jahres wird es einen Veröffentlichungsplan geben, sodass die Community sich auf regelmäßige Neuerscheinungen bzw. Wiederauflagen freuen kann.

Die Produktion von Printbüchern ist erst mal nicht geplant, da der Schwerpunkt auf eBooks liegen wird. Doch kann sich Mario auch gut vorstellen, die Romane auf dem Weg des Print-on-Demand produzieren zu lassen (am liebsten als Hardcover-Ausgaben), denn auch er schätzt das gedruckte Buch im Regal. Er besitzt auch eine Sammlung hochwertiger Comics (*Punisher only!*).

Wie möchtest du deine Zusammenarbeit mit der Community gestalten?

Bislang ist das alles noch sehr frisch und Mario braucht Zeit, um sich in der Szene zurechtzufinden. Er sieht in der Mechforce den Hauptansprechpartner zur Community und wird daher die begonnene Kommunikation mit dem Vorstand weiterhin pflegen.

Wie wirst du mit der Mechforce Germany e.V. zusammenarbeiten?

Mit der Mechforce strebt Mario eine enge Zusammenarbeit an. Eine Ausgestaltung müssen wir noch besprechen. Fest steht aber, dass die Mechforce den Bekanntheitsgrad von Yellow Kings Productions steigern möchte, um Nachwuchsspieler für unser Hobby zu begeistern.

Gemeinsam wollen wir daran arbeiten, das Universum von BattleTech wachsen zu lassen.



Fortsetzung

Gibt es schon Pläne, Conventions und/oder Messen zu besuchen?

Yellow King ist in erster Linie ein Buchverlag mit dem Schwerpunkt eBooks und Hörbücher. Daher wird man das Unternehmen eher auf einer Verlagsmesse finden als auf Spiele-Conventions. Diese Rolle soll die Mechforce Germany haben.

Aber ausschließen möchte er nicht, dass man sich einmal irgendwo sieht.

Welche Kanäle mit News und Ankündigungen wirst du nutzen?

Hier wird es eine Dreiteilung geben: Seine Ankündigungen sollen über die HPG-Station von Isi und über die Mechforce Germany e.V. in die Community kommen.

Weitere Infos und vor allem auch Hörproben wird es über den Youtube-Kanal "The Battletech Channel" von Ullric Kerensky geben!

Was möchtest du der Community noch auf dem Weg ins neue Jahr mitteilen?

Mario plant derzeit für die Community noch ein Spezialprojekt vor Jahresabschluss, kann aber nicht versprechen, ob das klappt. Daher bekommen wir hier keinen Spoiler, sorry Leute!

Was aber fest geplant ist: die Gray-Death-Bücher am 10. + 15. + 20.12.2025 herauszubringen, sodass wir als Community schon mal etwas Futter bekommen werden.

Merry Foxmas!



JAHRESHAUPTVERSAMMLUNG 2025

Protokoll der Jahreshauptversammlung (JHV) der MechForce Germany e.V. vom 31.08.2025
Die Versammlung wurde ausschließlich online abgehalten.

Beginn der JHV 25 um 16:02 Uhr – Unterbrechung von 18:10 bis 18:25 Uhr – Ende 20:00 Uhr
Die Versammlungsteilnehmer (Mitglieder des Vereins) können frei ein- und ausgehen und es wird keine durchgehende Anwesenheitsliste geführt. Die Versammlung ist halb-öffentlich, wobei Gäste sich vorab beim Vorstand anmelden können. Gäste haben keine generelle Redezeit, können aber gehört werden. Stimmrecht bleibt ausnahmslos bei den aktiven Mitgliedern mit entsprechendem Zugang zum Vereins-Tool „easyVerein“.

Top 1

Begrüßung durch den Vorstand + Festlegung Versammlungsleiter und Protokollführer

Begrüßung durch 1.Vorstand (Interims)	Mike ‚Milambar‘ Wilke
Als Protokollführer wird ernannt:	Stefan ‚DaTroll‘ Abenthung
Als Versammlungsleiter wird ernannt:	Gerd ‚Dark Star‘ Röling

Weitere vom Vorstand anwesende Mitglieder: 2. Vorsitzender Andreas ‚Andai‘ Hoffmann
Kassenwart Thorsten ‚Thori‘ Köhn

Top 2

Feststellung der ordnungsgemäßen Einberufung und Beschlussfähigkeit der Jahreshauptversammlung

Mike Wilke übergibt das Wort an Gerd Röling. Gerd Röling begrüßt ebenfalls die Mitglieder und stellt die rechtmäßige Zusammenkunft der JHV fest. Er erläutert das Vorgehen über Discord und die Abstimmung über easyVerein (da rechtskonform und geheim).

Die Redezeit beträgt max. 2 Minuten pro Meldung, um ein effizientes Vorankommen zu ermöglichen.

Die Abstimmungen der JHV 2025 werden bis zur JHV 2026 in der Datenbank für jedes Mitglied einsehbar sein. Zur JHV 2026 werden diese dann zur besseren Übersichtlichkeit bei neuen Abstimmungen archiviert.

Top 3

Erweiterung und Festlegung der Tagesordnung

Es sind insgesamt 9 Anträge fristgerecht eingereicht worden, welche sowohl über die Einladung als auch weiterhin jederzeit im Discord eingesehen werden können.

Es gab keine weiteren Anträge oder Änderungswünsche, die von der Versammlung genehmigt werden mussten. Die vorab angekündigte Tagesordnung wurde ohne Gegenstimmen übernommen.

Top 4

Bericht des Vorstands zum Geschäftsjahr 2024

Mike 'Milambar' Wilke stellt die einzelnen Punkte des Vorstands vor, die dieser eingeführt und/oder umgesetzt hat.

Die Liste ist nicht chronologisch angeordnet oder zu 100 % vollständig. Ebenfalls sind auch zum Teil Punkte vertreten, die die gesamten Arbeiten des Vorstands seit der Übernahme 2023 darstellen.
(Einzusehen im Anhang)

Kassenbericht des Schatzmeisters:

Thorsten ,Thori' Köhn lädt den Kassenbericht in den Chat ein und erklärt diesen.

Kassenbestand am 01.01.2024	ein Plus von um	3900,00 Euro
Kassenbestand am 01.01.2025	ein Plus von	6908,35 Euro
Kassenbestand am 27.08.25	ein Plus von	7696,16 Euro

(hier sind noch ca. 2000€ für Unkosten Spiel 2025 eingeplant)

Top 5

Bericht der Kassenprüfer

Der Kassenbericht des Schatzmeisters wird durch die Kassenprüfer Frank ,Musashi' Schleißelmann, Kay ,Sir Kay Drivers' Suckow, Steffen ,Chief' Stannies und Michael ,Finnern' Finnern schriftlich bestätigt. Michael ,Finnern' Finnern bestätigt dies nochmals als Wortmeldung.

Die Prüfer empfehlen, geschlossen den Kassenwart zu entlasten, da es keine Mängel gibt.

Top 6

Entlastung des Vorstands inklusive des Kassenwartes

Abstimmung erfolgt über easyVerein:

Ergebnis: 97% Ja (33 Stimmen), 0% Nein (0 Stimmen) sowie 3% Enthaltung (1 Stimme)
Der gesamte Vorstand wird entlastet

Top 7

Entlastung der Kassenprüfer

Abstimmung erfolgt über easyVerein:

Ergebnis: 97% Ja (31 Stimmen), 0% Nein (0 Stimmen) sowie 3% Enthaltung (1 Stimme)
Die Kassenprüfer werden entlastet

Top 8

Neuwahl des Vorstands und Beisitzer

Als Bewerber für den Vorstand steht eine Blockwahl zur Verfügung.

Es geht um den 1. und 2. Vorsitzenden sowie Kassenwart.

Der Versammlungsleiter bittet um weitere Bewerber – es gibt keine neuen Meldungen.

Es folgt eine kurze Vorstellung des Teams, das sich gemeldet hat;

Mike ‚Milambar‘ Wilke als 1. Vorsitzender

Lars ‚Toushiou‘ Hannemann als 2. Vorsitzender

Thorsten ‚Thori‘ Köhn als Kassenwart

Als Schwerpunkte für ihre Amtszeit werden folgende Punkte unter anderem genannt:

Bürokratie (z.B. Steuernummer, Gemeinnützigkeit), Baustellen im digitalen Bereich (z.B. HP, IT, Social Media), breitere Aufstellung des MFG e.V. in der TableTop-Szene/Öffentlichkeit, Stärkung der internen Strukturen.

Auf Rückfrage der Mitglieder gibt es die Information, dass die BT-Lizenz für den Verein vom Tisch ist, aufgrund schwieriger Kommunikation von Seiten CLG und der anfallenden Kosten.

Rede Antrag von Bob ‚Bob‘ Hoyer:

Gibt es Überlegungen, wie man die Vereinsinternen Streitereien unter Kontrolle bringen will?

Antwort von Mike ‚Milambar‘ Wilke:

Ich kann niemandem den Mund verbieten, ich bitte aber darum, dass persönliche Anfeindungen und Diffamierungen unterlassen werden. Sollten die Parteien untereinander zu keiner Lösung kommen und weiterhin schädlich für den Verein sein, kann man über die Satzung auch härtere Konsequenzen ziehen, wobei der Vorstand hofft, nicht darauf zurückgreifen zu müssen.

Es erfolgt die Blockwahl des Vorstandes über easyVerein:

Ergebnis: 93% Ja (28 Stimmen) / 0% Nein (0 Stimmen) sowie 7% Enthaltung (2 Stimmen)
Der Verein stimmt den Block-Kandidaten zu

Die Kandidaten nehmen die Wahl an und bilden ab sofort den neuen Vorstand.

Thorsten ‚Thori‘ Köhn bedankt sich bei den ausscheidenden Vorständen für ihre geleistete Arbeit.

Andreas ‚Andai‘ Hoffmann bedankt sich und gibt nochmals zu bedenken, dass man sich die aktuelle Situation nochmals zu Herzen nehmen muss, da der Verein kurz vor der Auflösung war, und das nur aufgrund persönlicher Anfeindungen und übertriebener Anforderungen an den Vorstand. Er entschuldigt sich für sein Fehlen aufgrund von gesundheitlichen Problemen, bietet aber weiterhin seine Hilfe im Rahmen seiner Möglichkeiten an.

Es folgt die Wahl der 2 Beisitzer über easyVerein (es wird mit 2 Stimmen gewählt):

Es gibt 4 Kandidaten:

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| - Gerd ‚Dark Star‘ Röling | erhält 31% (20 Stimmen) Zustimmung |
| - Jürgen ‚Phobos‘ Kolpakov | erhält 30% (19 Stimmen) Zustimmung |
| - Stefan ‚DaTroll‘ Abenthung | erhält 30% (19 Stimmen) Zustimmung |
| - Sebastian ‚Konterfei‘ Filusch | erhält 9% (6 Stimmen) Zustimmung |

Stefan ‚DaTroll‘ Abenthung verzichtet auf eine Stichwahl und gibt Jürgen ‚Phobos‘ Kolpakov den Vortritt. Es folgt ein Redebeitrag von Michael ‚Finnern‘ Finnern: Muss man die Beisitzer auf 2 begrenzen, wenn es 4 Interessenten gibt?

Mike ‚Milambar‘ Wilke liest aus der Satzung vor, dass diese die Beisitzer auf 2 begrenzt. Diese sind zum direkten Zuarbeiten an den Vorstand gedacht. Aber es wird klargestellt, dass niemand, der sich einbringen will, abgelehnt wird.

Gerd ‚Dark Star‘ Röling und Jürgen ‚Phobos‘ Kolpakov nehmen die Wahl an.

Top 9

Neuwahl der Kassenprüfer:

Folgende Mitglieder melden sich freiwillig:

Frank ‚Musashi‘ Schleißelmann,

Kay ‚Sir Kay Drivers‘ Suckow,

Michael ‚Finnern‘ Finnern

Max ‚Max‘ Gruhne

Matthias ‚Uff‘ Böduel

Die Versammlung wird gefragt, ob es Einwände gegen eine Blockwahl aller Kandidaten gibt?

Die Versammlung hat keine Einwände

Es folgt die Blockwahl über easyVerein:

Ergebnis: 100% Ja (36 Stimmen)

Alle 5 Freiwilligen werden zu Kassenprüfern für die nächste Periode ernannt.

Top 10

Behandlung der in TOP 3 festgelegten Anträge zur Abstimmung

Satzungsantrag: Formulierung Fördermitglieder zu passiven Mitgliedern ändern.

Antrag von Mike ‚Milambar‘ Wilke: Änderung Satzlaut § 3 Mitgliedschaft - Absatz 1d

Ich beantrage den Absatz 1d von "Fördermitgliedern" auf "Passive Mitglieder" zu ändern. Diesen passiven Mitgliedern würde ein Stimmrecht zustehen, sie können aber in keine Ämter gewählt werden. Passive Mitglieder erhalten keinen Chapterzugang, unterstützen aber finanziell den Verein. z.B. bei Babypausen etc. würde sich ein passiver Status anbieten. Der Wechsel zwischen passiv und aktiver Mitgliedschaft wäre immer zum Jahreswechsel möglich und muss schriftlich angemeldet werden.

Matthias ‚Uff‘ Böduel bringt ein, dass man, sofern die Absicht des Erhalts der „Gemeinnützigkeit“ erfolgreich verläuft, evtl. in einer neuen Jahreshauptversammlung die Fördermitglieder später wieder integrieren sollte, diese im aktuellen Vereinsstatus aber nicht relevant sind.

Angedacht ist, dass passive Mitglieder nur 50% Beitrag bezahlen (siehe spätere Anträge).

Es folgt die Abstimmung des Satzungs Antrages über easyVerein:

Ergebnis: 83% Ja (30 Stimme) / 3% Nein (1 Stimme) /14% Enthaltung (5 Stimmen)

Der Antrag wird angenommen – die Satzung entsprechend geändert.

Allgemeiner Antrag: Erhöhung der Beiträge auf 24€ im Jahr / unter 18 Jahre 9€ im Jahr
Antrag von Mike ‚Milambar‘ Wilke in Funktion 1. Vorsitzender (bei Antragsabgabe Interims):
Die laufenden Kosten werden immer teurer. Früher hatte die Mechforce mehrere Gönner, die oft mit Spenden den Verein gefördert haben. Der Vorstand hofft, dass man mit der Erhöhung über die Runden kommt, da rechnerisch der Beitrag eigentlich deutlich höher angelegt werden müsste (ca. 4-5€). Man muss alle Aktivitäten kritisch beobachten und überdenken, aber will dennoch öffentlich aktiv bleiben.

Redebeitrag von Gast Sven ‚Manne‘ Mannsberg (SciFi-Trader):
Thema Messe hat er einen großen Beitrag übernommen und ist auch bereit, weiterhin seinen Beitrag zu leisten, um dies möglich zu machen. Dafür wünscht er sich ein Treffen mit dem neuen Vorstand in kleinerer Runde.

KoFi, als Spendenscheine durch die anstehende Gemeinnützigkeit, als Möglichkeit zusätzliche Einnahmen zu generieren, werden genannt.

Es folgt die Abstimmung über easyVerein:

Ergebnis: 83% Ja (30 Stimmen) / 8% Nein (3 Stimmen) / 8% Enthaltung (3 Stimmen)

Der Verein erhöht zum 01. Januar 2026 (Beginn des neuen Geschäftsjahres) die Beiträge auf 24,00 Euro/Jahr (2,00 Euro/Monat) für Mitglieder ab 18 Jahren und auf 9,00 Euro/Jahr (0,75 Cent/Monat) für minderjährige Mitglieder.

Allgemeiner Antrag: Beitragsänderung für passive Mitglieder auf 50% des regulären Beitrags

Es folgt die Abstimmung über easyVerein:

Ergebnis: 91% Ja (32 Stimmen) / 3% Nein (1 Stimme) / 6% Enthaltung (2 Stimmen)

Die Beiträge für passive Mitglieder ab dem 01. Januar 2026 (Beginn des neuen Geschäftsjahres) werden auf jeweils 50% der aktuell gültigen Mitgliedsbeiträge festgelegt.

18:10 Uhr

Es folgt eine Versammlungsunterbrechung (wurde in der Einladung angekündigt) von 15 Minuten

18:25 Uhr

Die Versammlung wird fortgeführt

Allgemeiner Antrag: Akademie System „Söldner Anheuern“ umbenennen und für Clan erlauben

Antrag von Marcus ‚Leon‘ Hiller: Ich beantrage für das Akademie-System, dass die Fertigkeit „Söldner anheuern“ umbenannt wird und diese Fähigkeit auch Clan Chaptern in allen Zeitschienen erlaubt ist.

Wortmeldung von Mike ‚Milambar‘ Wilke als Leiter der Akademie:

Dieser bietet an, diesen Vorschlag auch ohne Abstimmung mit dem nächsten Update direkt umzusetzen.

Der Antragsteller Marcus ‚Leon‘ Hiller ist damit einverstanden.

Der Antrag wird nicht zur Abstimmung gestellt.

Allgemeiner Antrag: ProtoMechs statt Combat Vehicle als Option im Chapter

Antrag von Marcus ‚Leon‘ Hiller: Da es verschiedene Fraktionen gibt, die keine große Auswahl an Combat Vehicle haben, wäre es schön, wenn man stattdessen auch ProtoMechs wählen kann.

Wortmeldung von Mike ‚Milambar‘ Wilke:

Er erkundigt sich nach der Umsetzbarkeit/Arbeitsaufwand bei Andreas ‚Andai‘ Hoffmann, welcher hauptverantwortlicher Excel-Programmierer der derzeitigen Listen ist.

Antwort: Es ist machbar, aber es dauert ein wenig. Sollte aber bis Ende des Jahres funktionieren. Evtl. ein Testlauf im kommenden Jahr zum Sehen, ob und wie gut es funktioniert.

Es folgt die Abstimmung über easyVerein:

Ergebnis: 80% Ja (28 Stimmen) / 3% Nein (1 Stimme) / 17% (6 Stimmen)

Die Excel Listen werden dahingehend geändert, dass sie auch ProtoMechs ausgeben. Dies erfolgt in enger Abstimmung mit dem Antragsteller.

Allgemeiner Antrag: Max 2 Personen pro Zeitschiene zur Chapterverwaltung zulassen

Antrag von Oliver ‚Archon‘ Kraft: Ich beantrage zur Chapterverwaltung die Möglichkeit, max. zwei Personen zur Chapterverwaltung zuzulassen.

Wortmeldung von Mike ‚Milambar‘ Wilke

Aktuell gibt es weder eine Mindest-, noch Höchstanzahl an Chapterverwaltern.

Er zählt die aktuellen Chapterverwalter und ihre Ersatzpersonen auf (teilweise bis zu 4 Personen pro Zeitschiene).

Wortmeldung von Jürgen ‚Phobos‘ Kolpakov

Phobos gibt an, dass die Chapterverwalter sich gegenseitig bei Urlaubs-/Krankheitsvertretung, etc. sehr gut ergänzen und aushelfen, wenn es klemmt. Der Antrag würde manche Zeitschienen somit beeinträchtigen als ihnen helfen, da Zeitschienen mit mehr als 2 Verwaltern beschnitten werden müssten.

Es folgt die Abstimmung über easyVerein:

Ergebnis: 3% Ja (1 Stimme) / 92% Nein (33 Stimmen) / 6% (2 Stimmen)

Der Antrag wird von der Versammlung **abgelehnt**.

Allgemeiner Antrag: Reaktivierung Arbeitskreis „Cons und Turniere“ mit festen Mitgliedern außerhalb des Vorstands

Antrag von Gerd ‚Dark Star‘ Röling:

Ich beantrage, dass der bestehende Arbeitskreis „Cons und Turniere“ wieder mit festen Mitgliedern außerhalb des Vorstands besetzt wird. Begründung: Der Vorstand soll entlastet werden.

Es folgt die Abstimmung über easyVerein:

Ergebnis: 73% Ja (24 Stimmen) / 3% Nein (1 Stimme) / 24% Enthaltung (8 Stimmen)

Der AK wird, sobald sich freiwillige Helfer gefunden haben, reaktiviert.

Allgemeiner Antrag: Arbeitskreis „Cons und Turniere“ soll mindestens 2 Events für die Mechforce Mitglieder im Jahr planen/organisieren.

Antrag von Gerd ‚Dark Star‘ Röling:

Ich beantrage, dass der Arbeitskreis „Cons und Turniere“ mindestens zweimal pro Jahr eine Veranstaltung für die Mechforce-Mitglieder zu organisieren, beauftragt wird.

Begründung: Die Förderung der Gemeinschaft und des BT-Spielens ist Ziels des Vereins und sollte daher unmittelbar durch den Verein durchgeführt werden. Offizielle Meisterschaften und Partnerschaften für Conventions sind hier keine expliziten Veranstaltungen im Sinne des Antrags.

Diese Events sollen für Mechforce Mitglieder direkt sein, ohne Mitgliederwerbung oder externe Turniere. Beispiele wären Weihnachtsfeier, Mechforce interne Meisterschaft, freies Treffen für Chapterfights. Der Gedanke ist, dies nicht wieder einschlafen zu lassen und die bisherigen Versuche des

Vorstands, dies umzusetzen, zu unterstützen. Sollte es nicht funktionieren, setzt man sich zusammen und schaut, woran es lag und wie man es im kommenden Jahr besser machen kann.

Es folgt die Abstimmung über easyVerein:

Ergebnis: 83% Ja (24 Stimmen) / 3% Nein (1 Stimme) / 14% Enthaltung (4 Stimmen)

Der noch zu bildende AK erhält von der Versammlung den Auftrag zur Organisation.

Allgemeiner Antrag: Arbeitskreis „Cons und Turniere“ soll auf Anfrage im Rahmen der ihm möglichen Mitteln externen Veranstaltungen helfen, unterstützen und/oder Infomaterial zukommen lassen.

Antrag von Gerd ‚Dark Star‘ Röling

(Original Antrag)

Ich beantrage, dass der Arbeitskreis „Cons und Turniere“ auf Anfrage von Convention-Orga und von Spieler-Gruppen für sonstige Veranstaltungen mit den der Mechforce-möglichen Mitteln zur Unterstützung reagiert. Diese Unterstützung kann zum Beispiel Zusendung von Werbematerial, Übernahme der Veranstaltungswerbung, Zusendung von Turnierpreisen oder auch nur Beratung zur Organisation und Durchführung sein.

Dies kann aber muss nicht immer in Form von Preisen/Urkunden oder Spielmaterial sein, sondern kann auch einfach Informationen oder Hilfe im Hintergrund darstellen. Dies soll als Förderung des Hobbys und für Mitgliederwerbung fungieren.

Es wird eine generelle Aussprache zu dem Antrag gewünscht.

Durch die komplizierte Formulierung der Antragsstellung gibt es nach Aussprache mit den Mitgliedern und des Antragstellers einen Antrag auf Umformulierung des Antrages.

Dieser Antrag auf Erlaubnis zur Umformulierung wird im easyVerein zur Abstimmung gebracht:

Ergebnis: 91% Ja (29 Stimmen) / 9% Nein (3 Stimmen) / 0% Enthaltung (0 Stimmen)

Die Formulierung des Antrags darf vom Antragsteller umformuliert werden

Die neue Formulierung lautet:

„Soll der AK Con und Turniere auch für externe Veranstaltungen der erste Ansprechpartner werden?“

Es erfolgt die Abstimmung der geänderten Formulierung über easyVerein:

Ergebnis: 79% Ja (26 Stimmen) / 12% Nein (4 Stimmen) / 9% Enthaltung (3 Stimmen)

Der noch zu bildende AK wird, wenn aktiv, als erster Ansprechpartner für externe Anfragen zukünftig beworben.

Top 11

Allgemeines

Wortbeitrag von Matthias ‚Uff‘ Böduel:

Matthias stellt sich auch zukünftig zur Verfügung bezüglich der Auswahl von Einheiten für die künftigen größeren Turniere der MFG, da er dieses Jahr sowohl bei der Classic als auch der Alpha Strike DBTM 25 sowie der europäischen Meisterschaft mitgeholfen hat.

Wortbeitrag von Thomas ‚Spart‘ Weber:

Gibt es Informationen zur Aktualisierung der Chapterfight Wertungen?

Antwort von Andreas ‚Andai‘ Hoffmann, es wird bis Ende dieses Monats nochmals alle Aktualisierungen online geben.

Wortbeitrag von Thomas ‚Spart‘ Weber:

Wird es eine erneute Versammlung nach Klärung der Gemeinnützigkeit geben?

Mike ‚Milambar‘ Wilke sagt, dass es mindestens eine Information geben wird.

Ob man eine extra Versammlung macht, ist noch offen.

Wortbeitrag von Frank ‚Musashi‘ Schließelmann:

Wann gibt es das nächste Akademie-Update?

Antwort von Mike ‚Milambar‘ Wilke: Es gab ein paar Datenprobleme. Alle Spielergebnisse sind noch vorhanden, aber durcheinander und müssen wahrscheinlich komplett neu sortiert werden. Er geht dies nach der Alpha Strike Meisterschaft in Angriff.

Wortbeitrag von Marcus ‚Leon‘ Hiller:

Wie sind die aktuellen Mitgliederzahlen?

Antwort von Thorsten ‚Thori‘ Köhn: 205 Mitglieder aktiv. Zusätzlich sind weitere 40 Mitglieder im Zahlungsverzug und bekommen Mahnungen (kein aktiver Status derzeit).

Wortbeitrag von Frank ‚Musashi‘ Schließelmann:

Wie weit wollt ihr mit den Mahnungen gehen?

Antwort von Thorsten ‚Thori‘ Köhn: Es gibt bereits Titel, aber man versucht es ohne Inkasso zu klären, da dies wieder Kosten bedeuten würde. Ein Ausschluss wäre das einfachere Mittel.

Wortbeitrag von Lars ‚Nesutizale‘ Laufer:

Funktioniert die Zahlungserinnerung wieder einwandfrei?

Antwort von Mike ‚Milambar‘ Wilke: Ja, die Probleme von Anfang 2025 wurden gelöst.

(Erklärung: Der automatische Versand der Rechnungsstellung an die Mitglieder ist wegen eines Systemfehlers nicht erfolgt)

Es kommt kurz ein Gespräch zu fristgerechten Satzungsanträgen auf.

Wortbeitrag von Sebastian ‚Konterfrei‘ Filusch:

Kann man keine Sondersitzungen zum Thema Satzungsänderung abhalten?

Antwort von Thorsten ‚Thori‘ Köhn: so etwas ist nicht dringend notwendig und sollte auch noch zur nächsten regelmäßigen JHV reichen.

Antwort von Mike ‚Milambar‘ Wilke: Man kann jetzt bereits Anträge für die kommende JHV 2026 einreichen. Entweder per Mail oder wie gewohnt per Discord.

Es erfolgen keine weiteren Wortmeldungen

Der Versammlungsleiter Gerd ‚Dark Star‘ Röling fasst die heutige Sitzung nochmals kurz zusammen und bedankt sich bei allen Teilnehmern und überlässt dem neuen 1. Vorsitzenden das letzte Wort.

Mike ‚Milambar‘ Wilke bedankt sich bei allen Beteiligten und für das reibungslose Abhandeln der JHV. Die derzeitigen Donnerstagsrunden wurden vorerst beendet und man klärt einen neuen regelmäßigen Termin mit dem neuen Vorstand ab.

Besonderer Dank geht an Andreas ‚Andai‘ Hoffmann und Maik ‚hippi4one‘ Saunus, die trotz persönlicher, gesundheitlicher und beruflicher Probleme immer ihr Möglichstes getan haben, um den Vorstand und den Verein zu unterstützen.

Mike ‚Milambar‘ Wilke schließt mit einem Dank die JHV um 20:00 Uhr



Gerd ‚Dark Star‘ Röling
Versammlungsleiter



Mike ‚Milambar‘ Wilke
1. Vorstand



Stefan ‚DaTroll‘ Abenthung
Protokollführer



Mission letzter Platz...

Bericht von Milambar

Moin in die Runde

Willkommen zum Abenteuer Meisterschaft als erster Vorsitzender des Vereins..
Oder anders gesagt: hoffentlich blamiere ich mich nicht gänzlich...

Dieses Jahr haben wir vom Vorstand (zu dem Zeitpunkt noch der ‚alte Vorstand‘) beschlossen, die diesjährigen Meisterschaften nach extern zu vergeben, um uns selbst etwas Stress zu nehmen.

Die deutsche Alpha Strike Meisterschaft ging somit zu den Kollegen der Strategiespielfreunde aus Bad Emstal.

Das Team um Marco ‚Kharn‘ und Martin ‚TerrorBär‘ haben ganze Arbeit im Vorfeld geleistet. Es wurde ein per Beamer ausgestrahltes Wettkampfranking an die Wand projiziert, es gab ein Lösungsprogramm, welches die Gegner ermittelte, sowie 5 Wettkampftische mit 3d Gelände zum bespielen.

Auch um das leibliche Wohl wurde sich gekümmert in Form von Getränken, Knabbereien und auch selbst gebackenen Muffins.

Ich selbst bin am Freitag Abend schon angereist, da ich meine Wettkampf-Liste mehr oder weniger erst auf den letzten Drücker (mal wieder) abgegeben hatte und weder bemalte Minis, noch alle benötigten Minis überhaupt hatte. Die letzten Minis habe ich mir erst 2 Tage vorher in Italien bestellt und hatte Bammel, ob diese überhaupt rechtzeitig ankommen? Aber UPS-Express war zuverlässig und so waren die Minis sogar einen halben Tag vor mir schon im Hotel.

Somit Grundierung ausgepackt, Minis besprüht, zum Trocknen aufs Dach vor meinem Zimmerfenster gestellt und ab zum Abendessen. Danach wurde dann noch der Föhn für die Restfeuchtigkeit ausgepackt und dann Pinsel und Farben.. Auf geht's...

Irgendwann gegen 0 Uhr bin ich dann ins Bett, Wecker, Frühstück und zum Ort des Wettkampfs fahren, es muss ja noch dekoriert werden.

Angekommen, wurden dann noch die letzten Handgriffe schnell erledigt, während die ersten weiteren Teilnehmer eintrafen.

Fortsetzung DASM 2025

Pünktlich, mit nur ich glaube 45 Minuten Verspätung wurden dann offiziell alle Teilnehmer begrüßt. Die Wettkampfbedingungen und Abläufe wurden erklärt und auch erste Fragen schon geklärt.

Und dann ging es los..

Die erste Runde lief für mich nicht gut, der Gegner nutze Artillerie und eine für mich neue Panzertechnik das ‚Eingraben‘ an das ich mich erst noch gewöhnen musste. Somit musste ich diese Runde mich relativ schnell geschlagen geben.

In der zweiten Runde hatte ich dann das optimale Setup und konnte bei Domination einen Blitzsieg in der zweiten Runde erringen, weil ich mit meinen Skimmer, Hover APC und Dasher blitzschnell aus der Deckung kommend die entferntesten Punkte in der gegnerischen Heimat Zone erobern.

Meine schweren Jungs erledigten den Rest auf meiner Seite der Karte.

Vorteil: 3 Siegpunkte auf einen Schlag

Nachteil: keine Tonnage zerlegt

Die dritte Runde war dann ein Patt für mich, einen Siegpunkt konnte ich ergattern.

Und das obwohl ich definitiv die höhere Schlagkraft auf dem Feld hatte.

Tja.. Was bringt einem die Feuerkraft, wenn die Würfel des Gegners und auch die meinen sich scheinbar abgesprochen hatten und gemeinsam Front gegen mich machten?

Auch die vierte Runde war mir nicht wirklich vergönnt, kurz und schmerzlos..

Es gab nochmal einen Siegpunkt, für mehr hat es nicht gereicht.

Mit am Ende 5 Siegpunkten hat es nicht einmal für den letzten Platz gereicht, aber hey... ich hatte Spaß und 2026 habe ich ja nochmal die Chance letzter zu werden.

Während des ganzen Turniers wurden auch kleine Gimmicks verschenkt, z.B. für die erste Doppel 6 oder ähnlichem. Jeder teilnehmer hat an diesem Tag auf jeden fall irgendwas mitnehmen können.

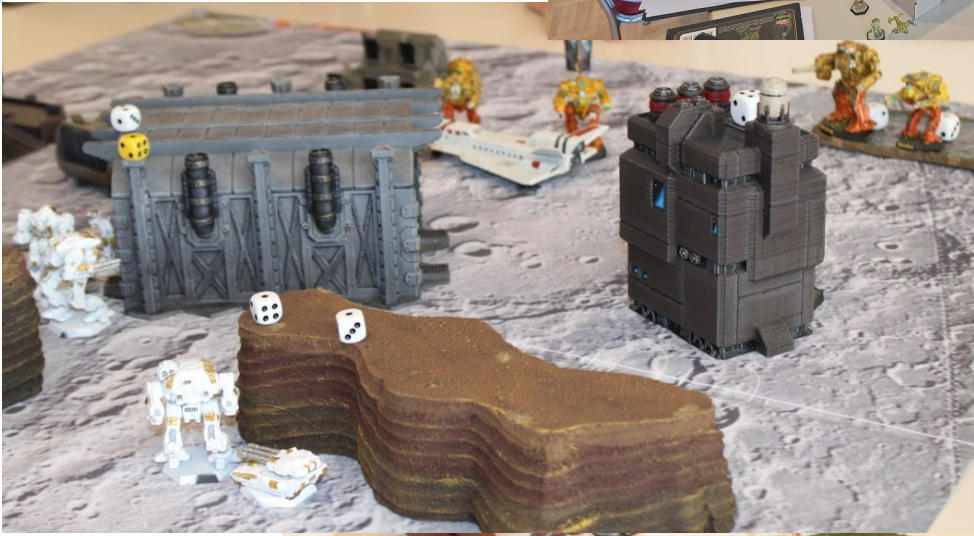
Fazit aller Teilnehmer: Es hat allen Spaß gemacht!

Man sieht sich 2026 wieder zur nächsten Meisterschaft.









DASIM 2025

AUSGETRAGEN
VON



Strategischespielfreunde Bad Emstal e.V.

UND



ERGEBNIS RUNDE 4

PLATZ	NAME	SIEGPUNKTE	SUMME MVP
1	Tobias "Giantmind" Flender	12	723
2	Marco "Kharn" Göbel	11	932
3	Felix "Flix" Lehmann	11	446
4	Marcel "Checkmate" Wolff	10	571
5	Jannik "Arsaldor" Schmitz	10	536
6	Sascha "bartork" Schmelz	7	692
7	Marcus "LeoWard" Hiller	7	642
8	Uwe "Wotanus" Schmitz	7	565
9	Mike "Milambar" Wilke	5	155
10	William "Seras" Bledsoe Jr.	3	227





illumbattlemech

Kay Drivers

Illumbattlemech ?

Noch nie gehört ? Vielleicht nicht gehört, aber mit Sicherheit schon gesehen!

Sir Kay Drivers baut seit Jahren in BattleTech-Miniaturen LEDs ein um diesen einen unverwechselbaren Look zu geben. Mit jedem Modell wird es kniffliger, aber auch das Endresultat immer spektakulärer.

Nicht nur einmal haben seine Modelle die Wege zu besonderem gefunden.

Mal waren es vereinzelt Miniaturen oder Dioramen für besondere Leute, mal Ausstellungsstücke.

Die letzte besondere Arbeit war ein Phoenix Hawk, welcher in gemeinsamer Arbeit mit Painted Troll als Farbgeber und Sir Kay als Master-Tech seinen Weg zur diesjährigen Charité-Auktion der Phoenix Garde fand und dort für sage uns schreibe 1000 € von Randall N. Bills im Namen von Catalyst Game Labs ersteigert wurde.

Weitere Arbeiten von Sir Kay könnt ihr auf seinem Instagram-Kanal [@illumbattlemech](#) finden.





BattleTech Gruppen stellen sich vor

Die ASiP - Alpha Strike im Pott Community - hatte ihren Anfang in Essen, im Herzen des Ruhrgebiets. Inzwischen ist sie um Mitglieder aus dem ganzen Ruhrgebiet gewachsen.

Was wird gespielt:

BattleTech Alpha Strike, BattleTech Classic und Override.

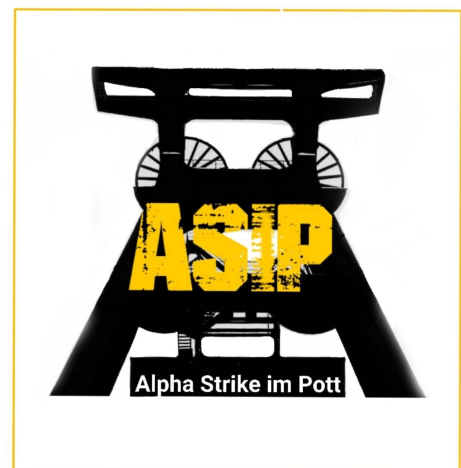
Einen festen Treffpunkt gibt es aktuell noch nicht, jedoch kann man leicht Anschluss und ein Spiel auf dem eigenen Discord Server finden.

Des weiteren werden im Jahr mehrere Meet and Greets abgehalten auf den Szenarien angeboten werden.

Diese finden im Julius Leber Haus, 45307 Essen statt.

Ansprechpartner im MFG Discord für die ASiP-Gruppe sind: Skaven oder Neojhad

Auch kann die ASiP Gruppe über www.alphastrikeimpott.de erreicht werden.





BattleTech Gruppen stellen sich vor

Die Eidelstedter Runde - im nordwestlichen Teil Hamburgs -
ist ein Haufen Nerds die sich gerne regelmäßig treffen um ein bisschen zu spielen.

Was wird gespielt:

Meistens spielen wir BattleTech Classic.
Wechselnde Zeitschienen/Äras und wechselndes BV 2.
Ihr dürft gerne Battle-Armor, Fahrzeuge, etc. mitbringen.
Für Neulinge stellen wir sehr gerne Spielmaterialien.

Manchmal wird bei uns auch Alpha Strike gespielt.
Ansonsten sind wir auch für Wünsche offen!

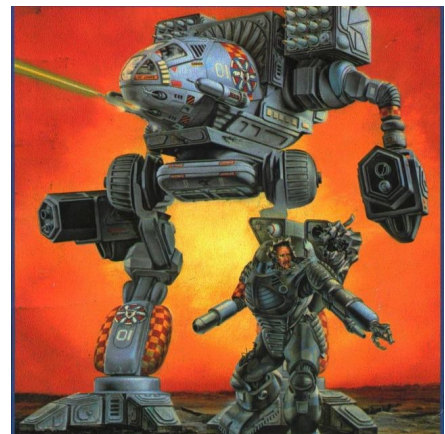
Es gibt auch Gerüchte das es evtl. mal eine Kampagne geben
wird aber noch ist das nicht in trockenen Tüchern.

Wo und Wann wird gespielt:

Wir spielen im Steed (Haus für Kultur, Bildung und Begegnung) in 22523 Eidelstedt
in der Alten Elbgaustraße 12. Wir haben Raum 3 in der 1. Etage zur Verfügung.

Gespielt wird immer Dienstags von 18:00-21:00 Uhr

Ansprechpartner im MFG Discord für die Eidelstedter-Gruppe ist: BobderMechmeister





BattleTech Gruppen stellen sich vor

Die Helmstedter Runde - im östlichsten Niedersachsen - sind eine lockere Runde an BT-Fans, welche unregelmäßig, je nach Lust und Laune sich zum zocken treffen. Vom alten Hasen, bis zum Gelegenheits-Noob ist alles dabei.

Was wird gespielt:

Meistens spielen wir BattleTech Alpha Strike.
In allen möglichen Kombinationen, ob nur reines Gefecht, Missionen oder Szenarios.

Wo und Wann wird gespielt:

Wir spielen unregelmäßig nach Absprache untereinander in privaten Räumen bei den Mitspielern im Landkreis Helmstedt.

Aktuell primär PLZ 38464 oder 38350



Ansprechpartner im MFG Discord für die Helmstedter-Gruppe ist: Milambar

Per E-Mail auch erreichbar unter: milambar@mechforce.de

WE NEED YOU!





BattleTech Gruppen stellen sich vor

Der WaaaghClan e.V. - im DaTrollsKingdom - im südlichen Süssen (Baden-Württemberg) -
ist ein eigener Verein für TableTop und Rollenspiel.

Was wird gespielt:

Hauptsächlich spielen wir in unserer BT-Gruppe vor Ort BattleTech Classic in der Succession Wars Zeitschiene. Aber nach Absprache werden auch liebend gerne höhere Zeit und Technologieschienen oder Alpha Strike gespielt. Chapterfights sind ohne weiteres möglich da ein Großteil unserer Spieler Mitglied der MFG sind.

Wir haben eine große Auswahl an Karten und passendem Gelände.

Wo und Wann wird gespielt:

Der WaaaghClan e.V. trifft sich regelmäßig Dienstag und Freitag in den Räumlichkeiten vom DaTrollsKingdom in der Heidenheimer Straße 67 in 73079 Süssen.



Ansprechpartner im MFG Discord für die BattleTech-Gruppe sind: DaTroll und Phobos

Per E-Mail auch erreichbar unter: WaaaghClan@Outlook.de oder DaTrollsKingdom@yahoo.de





BattleTech Gruppen stellen sich vor

Der Ad Arma e.V. - aus Haßloch (Rheinland-Pfalz) -

ist ein eigener Verein für TableTop mit einem großen Einzugsgebiet (Kaiserslautern, Neustadt an der Weinstraße, Ludwigshafen am Rhein, Speyer, Schifferstadt und weiteren Gemeinden). Er besteht inzwischen seit 10 Jahren und hat eine starke BattleTech Spielerschaft unter den Mitgliedern.

Was wird gespielt:

Classic BattleTech und Alpha Strike hauptsächlich, jedoch sind wir offen für Override und AeroTech, sowie zukünftigen Spielsystemen aus dem BattleTech Universum.

Wir spielen Chapterfights, sowie Testspiele um neue Turnierlisten auszutesten.

Wo und Wann wird gespielt:

Wir spielen jeden Freitag ab 17:00 Uhr in unserem Clubheim in der Siemensstraße 23, 67454 Haßloch.

Der Verein richtet jedes Jahr im Mai die Ad Arma Convention aus.

Ansprechpartner im MFG Discord für die BattleTech-Gruppe ist:

Endstille

Unsere Homepage:

<https://adarma.club/>





Die MechForce Germany zum vierten Mal in Folge auf der Spiel in Essen

Es ist zum Teil unglaublich... Aber wir waren wieder da.

Erneut vier harte Tage Arbeit.

Erneut wenig Schlaf und wenig Stimme.

Hat es sich gelohnt? Auf jeden Fall

Unser Vorausteam startete am Dienstag den 21. Oktober um mit einer guten Planung einen Entspannten Aufbau zu tätigen und Ausgeruht und Entspannt in die Messe starten zu können.

Tja... kein Plan überlebt das erste Gefecht.

Am Reisetag des Aufbauteams stellten wir fest, dass der geplante Teppich nicht ausreichend ist und wir kurzfristig während der Anreise einen neuen organisieren mussten. Also in Hannover ab von der A2 und rein in die Baumärkte und Teppichhändler. Der Teppich musste ja eine vorgeschriebene Qualität haben. Das Problem dabei; die „Standard Händler“ haben solche Teppiche meist nicht auf Lager. Nach längerem hin und her sind wir dann doch fündig geworden.

Zeitverlust: etwas über eine Stunde.

Verkehr auf der Autobahn ebenfalls Zeitverlust.

Somit war das ‚entspannte‘ ankommen schon vorbei.

Vor Ort in Essen hatten sich schon weitere Helfer eingefunden, somit konnten wir den Stand in kürzester Zeit vorbereiten mit dem Teppich auslegen und abkleben. Danach ging es dann Richtung Hotel—deutlich später als eigentlich geplant.

Am 22. Oktober sind wir nach dem Frühstück los. An der Messe trafen auch die Helfer aus dem Essener Großraum ein, ebenfalls war auch schon der sciFi Trader im Anflug. Auch Ben 3d stieß am späten Nachmittag noch dazu.

Mit einem atemberaubendem Tempo wurden die Transportfahrzeuge ausgeräumt, das Material sortiert und aufgebaut.

Fortsetzung

Und dann startete der Donnerstag.

Die Messe war schlagartig voll, es wurde laut.

Auch vielen am Donnerstag viele Dinge auf, an die man vorher nicht gedacht hatte, somit war meine Zeit am Donnerstag fast durchgehend damit ausgelegt, noch Sachen zu organisieren und Ausdrücke zu tätigen.

Auch hatten wir dieses Jahr das erste mal Verkaufsware in Form unseres Deimos-Promo Mechs und unserer Banner dabei. Hier wurde sich im Vorfeld zwar ein System für den Verkauf überlegt, dieses musste der Realität geschuldet aber über den Haufen geworfen und erneuert werden.

Somit verzögerte sich der Verkauf bis in die Mittagszeit. Ärgerlich aber verkraftbar.

Tja, was soll ich sagen? Die Tische waren gut besucht, der Verkauf lief - sowohl bei den Deimos, als auch der Banner.

Auch wenn ich die 2 Jahre davor schon viel in der Verantwortung gewesen bin, war es dieses Jahr für mich komplett anders als Hauptverantwortlicher. Darum kann ich meinen Helfern gar nicht genug danken, dass sie mir jederzeit den Rücken frei gehalten hatten!

Stellvertretend für alle Helfer greife ich Sir Christoph und Uff heraus, die als meine rechte und linke Hand des Teufels den Stand geleitet hatten, wenn ich (oft) verhindert war. Meine beiden Tisch-Feen Max und MC Biber, die den AS und Classic Table koordinierten und Bob, welcher jegliche Presse und PR Optionen wahr nahm und glänzend ablieferte.

Auch einen riesigen Dank an die ASiP Jungs für die geile Solaris Arena, auf der wir unsere CGL-Spiele mit den Besuchern hatten.

Es folgten die weiteren Tage, mal mehr, mal etwas weniger Trouble an unserem Stand.

Die Deimos waren nach dem zweiten Messetag schon ausverkauft!

Am Freitag wurde eine Standparty mit allen Helfern von CGL, Painted Troll, Imprintium, SciFi-Trader, LoreScape und der MechForce Germany gefeiert. Inklusiv einem wundervollen Urbie-Durbie welches Anthony von CGL vorbereitet hatte.

Kameraden - das ist Freundschaft

Die Tage vergingen wie im Fluge, ebenfalls meine Termine mit Partnern und dem ausloten von weiteren Partnern. Auch gab es mehrfach Gespräche mit Randall N. Bills.

Hier steht eventuell eine Überraschung im Programm (mehr dazu auf einem anderen Blatt).

Tja und dann war es auch schon wieder Sonntag.

Für mich etwas betrübt, hatte ich doch Geburtstag - und wollte mir eigentlich selbst eine ACES Box zum Geschenk machen. Da es aber noch Unstimmigkeiten mit dem ‚Government‘ (*Freie Übersetzung: meiner Frau*) gab, hatte ich zu lange gewartet und die Boxen waren alle inzwischen ausverkauft.

Da ich aber für Freunde 2 Boxen geholt hatte, selbst keine mit nach Hause nehmen konnte, war ich doch etwas deprimiert. Auch zollten die Anstrengungen der letzten Tage ihren Tribut.

Mein Team, sowie das vom SciFi-Trader und Ben erwarteten mich an unserem Stand und schmetterten ein Geburtstagslied. Das hat mich dann schon fast aus der Bahn geworfen, ich war Sprachlos.

Dann überreichten sie mir Geschenke... unter anderem eine BattleTech Support Box, einen SciFi-Gutschein (den ich gleich am Stand umsetzte^^) und dann kam der Hammer.

Fortsetzung

Es wurde noch eine weitere Box aus der Tasche gezaubert.

Eine von Randall N. Bills handsignierte ACES Box...

Ich hatte einen Klos im Hals, ich stammelte noch Dankeschöns und Umarmungen und machte mich auf den Weg zum CGL Stand um mich auch dort zu bedanken.

Die Wahrheit war aber auch: ich musste raus aus der Halle und dann kamen die Tränen. Ich war einfach glücklich über mein Team, meine Freunde!

Nach einer kurzen Ruhe bin ich dann bei CGL angekommen und auch dort wurde ein Ständchen angestimmt... da war ich dann wieder kurz vor den Tränen.

Der Sonntag verging dann ebenfalls schnell, fast alle Helfer bleiben zum Abbau.

Wir hatten wirklich viel Glück mit unserer Einfahrtserlaubnis und konnten in absoluter Rekordzeit den Stand abbauen und verstauen.

Schon um 21:40 Uhr wurden die Türen der Autos geschlossen und es ging in Richtung Heimat auf die Autobahn. Ins Bett bin ich dann am Ende gegen 2 Uhr glaube ich gefallen.

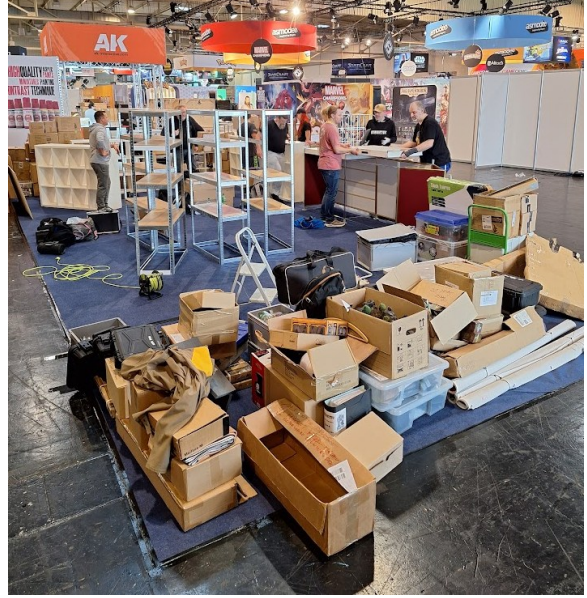
Ich kann es glaube nicht genug sagen:

Liebe Helfer

ohne Euch, euren unermüdlichen Willen wären solche Projekte wie die Spiel oder Andere Messen nicht umsetzbar. Ihr seid das Rückgrat und die Stützen des Vereins.



Thank you for
everything!







SPIEL Essen  Halle 1 Stand 1F113

 &  MECHFORCE GERMANY

vs. Besucher/Visitors

12:00

offener Fight gegen CGL
open Fight vs CGL

Teilnahmeplätze mit Losverfahren
Lottery-based entry









Der Abbau beginnt





Yo Ho Ho... und ne Buddel voll Rum...

Die Periphery ...

*Ein Ort für Mythen und Legenden, Macht, Reichtum und Niedergang.
Nehme Teil an einem Event 2026 und werde der nächste Piratenkönig.*

*Kämpfe gegen andere Piraten, zerstöre, erobere und vermehre deinen Reichtum.
Aber Vorsicht, auch die anderen Piraten wollen etwas von deinem Schatz.*

*Setze deine Streitkräfte gut ein, kaufe oder verkaufe auf dem Schwarzmarkt Technologie.
Sei stärker als dein Gegner oder schmiede Allianzen mit einem anderen Piraten.*

Aber sei gewarnt; am Ende zählt nur Macht und Reichtum...

...Wie lange kannst du deinem ‚Partner‘ vertrauen?

2026 startet ein neues Event in der MechForce Germany.

Ihr seid der Anführer einer Piratengruppe, habt ein Budget und könnt auf dem Schwarzmarkt einkaufen gehen um euch eure Streitmacht zu bilden.

Dann könnt ihr gegen andere Piraten in den Kampf ziehen und versuchen euren Reichtum zu Vermehren. Aber Vorsicht, bei einer Niederlage oder hohen Verlusten habt ihr das Nachsehen.

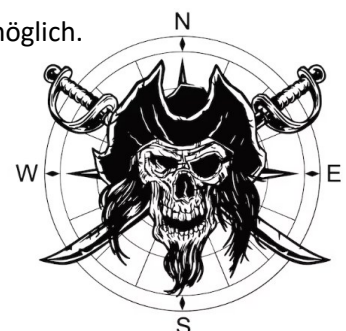
Gespielt wird sowohl am Tisch, sofern beide Gegner Piraten sind oder über Mega-Mek oder TableTop Simulator. Das ist euch überlassen.

Ein reines Tischspiel ist möglich, wird euch in euren Möglichkeiten aber einschränken.
Ziel ist es, wirklich viele Spiele zu generieren.

Ein Fight zwischen Einheiten des ‚Pirates Battle‘ und MFG-Chaptern ist nicht möglich.
Ebenfalls keine Fights gegen freie Chapter.

Spieler, welche nicht Mitglieder der MechForce sind, können sich trotzdem fürs ‚Pirates Battle‘ anmelden.

Weitere Infos: Anfang 2026





BattleTech - Merchandise

Hallo in die Runde

Es beginnen neue Gespräche zwischen CGL und Deutschland bezüglich neue Lizenzen im europäischen Raum.

Nein, die MechForce Germany versucht nicht wieder eine Lizenz zu erhalten.
Die Gespräche laufen zwischen den Privaten Parteien Sven Mansberg und Mike Wilke mit CGL.

Ziel ist es, doch die ein oder andere Lizenz nach Deutschland zu holen um unseren Markt mit weiteren Produkten (gezielt im Merchandise Bereich) zu versorgen und um mit den Gewinnen eine Grundlage zu schaffen, die es ermöglicht, BattleTech auf Messen/Events kostenneutral für Helfer anzubieten. Dieses kommt dann auch der MFG zugute, da wir bevorzugt das Personal dann stellen und uns als Community zeigen können.

Wir sind guter Dinge, hier hoffentlich Zeitnah eine Einigung zu finden.

Drückt uns die Daumen





Phoenix Con 2025 oder; „wie ein Mech nach Amerika kommt“?

Autor: BattleTech-Feldreporter Finnern

Auch dieses Jahr möchte ich euch einen kleinen Bericht über die Phoenix Con schreiben; vielleicht auch für alle die daheim geblieben sind und aus den verschiedensten Gründen nicht kommen konnten oder noch nie da waren und vielleicht nächstes Jahr kommen möchten

Diesmal ging es schon am Mittwoch für mich los, die Bahn war pünktlich und auch mein Chauffeur Oliver sammelte mich pünktlich in Göttingen ein und dann ging es weiter in den Harz; Nein, (*Anm. d. Redaktion: entgegen der Prognosen und Meldungen*) es lag kein Schnee und wir mussten keine Schneeketten aufziehen. Vor Ort waren alle schon fleißig am Aufbauen und auch die ersten Runden starteten am Mittwoch, so verging die Zeit wie im Flug mit den ersten Gesprächen, spielen und Fachsimpelei.

Donnerstag füllte sich dann die Con. Am Vormittag vertrieb ich mir die Zeit damit Ullric *Kerensky* davon zu überzeugen das Classic BattleTech auch was für ihn ist. Auch Clan Wolf - Germany traf ein, um ihr Alpha Strike Szenario inklusive eigener APP über das ganze Wochenende vorzustellen. Wie ich mir habe sagen lassen, fand es großen Anklang und der Tisch war immer voll besetzt, ganz großes Kino muss ich sagen!

Um 16:00 Uhr startete Gerd auch schon mit seinem Solaris Turnier, hierbei wurde der Lacrima Mech eingesetzt den jeder Con Teilnehmer als Goody bekam. Das Spielkonzept war denkbar einfach, bring alle Gegner um und du bist der Sieger! Aber Gerd wäre nicht Gerd, wenn er nicht noch ein zusätzliches Gimmick eingebaut hätte. Vor jeder Runde konnten die Spieler Fragen aus 3 Schwierigkeitsstufen wählen und beantworten und sich dadurch wichtige Boni sichern! Für mich endete das ganze ziemlich schnell mit einem Fiasko und ich wurde letzter. Das verschaffte mir aber auch die Zeit noch ein nettes Clanspiel gegen Matthias zu spielen, dieses verlor ich denkbar knapp, also für mich schon mal eine Steigerung.

Am Freitag ging es dann in die Vollen... *Uff* veranstaltete sein TCG Turnier was über mehrere Tage lief, ebenfalls durfte ich mich als Schwarzer Ritter versuchen und arme Ritteranwärter in einem Szenario der „Knights of the Inner Sphere“ verprügeln. Hierbei habe ich meine Aufgabe als Kali Liao's Terrorist wohl so gut erfüllt das keiner der Anwärter zum Ritter werden konnte! Sorry Jungs das ich euch die Tour vermasselt habe... Danach ging es dann für mich auch gleich weiter zum Konstruktionsturnier; hier konnte ich mich lange raushalten und bis unter die letzten 3 kommen und ahnte mein Ende voraus, mit vorheriger Ansage meinerseits das es kommen würde wurde mir die Rübe runtergeholt. Aber es ging Berg auf, auch hier steigerte ich mich.

Zur Gleichen Zeit lief auch die Europäische BattleTech Meisterschaft in Alpha Strike.

Ullric Kerensky, (der sich lange Zeit, aber am Ende erfolglos gegen seine Teilnahme gewehrt hatte) schaffte es (zur eigenen Überraschung) Vizemeister zu werden, Randall Neil Bills machte den dritten Platz und Jan F. Rehse holte sich den Titel!

Samstag war dann für mich das Main Event angesagt, Europäische Meisterschaft im Classic BattleTech mit insgesamt 22 Teilnehmern aus 5 Nationen.

Denkbar schlecht startet es bei mir, ich verlor gleich in meiner ersten Runde gegen Oliver Wolf, somit stand ich nach der ersten Runde nur auf dem 14. Platz.
In der Zweiten Runde durfte ich dann gegen Alberto aus Italien antreten und wir schenkten uns beide nichts. Bis zur 89. Minute war noch alles offen doch dann wurde sein zweiter Mech bewusstlos und ich konnte ihn ausschalten. Einen Sieg erst in letzter Minute muss man auch nicht immer haben.
Die Runde drei ging dann gegen Christoph und er hatte wirklich Pech und nahm sich am Ende seine beiden Mechs selbst raus. Meine AK 20 und HAG traf einfach besser als seine und so war am Ende sein Schicksal besiegelt!

Fazit: nach 3 Runden mit 2 Siegen und 1 Niederlage schnupperte ich Morgenluft.
Eine Runde noch, um eine Entscheidung zu erzwingen.

In dieser Runde vier traf ich auf Oliver und auch wir schenkten uns nichts, auch hier wurde bis zur letzten Minute gekämpft. Er schaffte es recht früh meine Sun Cobra auszuschalten, doch zum Ende hin konnte ich seinen Night Wolf besiegen. Am Ende lief es aber dann doch auf ein Unentschieden hinaus, da wir beide es nicht schafften den entscheidenden Treffer zum kompletten Sieg zu setzen.

Damit waren für mich die Chancen aufs Treppchen verwirkt, mir blieb nur der 4. Platz mit 6 Punkten Rückstand. Aber bei 22 Teilnehmern kann ich damit noch leben und man muss ja auch noch Ziele für die Zukunft haben.



Fortsetzung Bericht Phoenix-Con 2026

Am Abend erfolgte dann die obligatorische Siegerehrung und auch die Auktion.

Hier kam es dann zum Bieterwettstreit um die von Kay Drivers und Painted Troll gestaltete Mini... Und was soll man sagen Randall Neil Bills im Namen von Catalyst Game Labs ersteigerte diese für 1000 Euro!

Sie wird jetzt nach Amerika gehen und dort im Firmensitz von Catalyst Game Labs ausgestellt, ein Ehrevoller Platz wie ich meine.

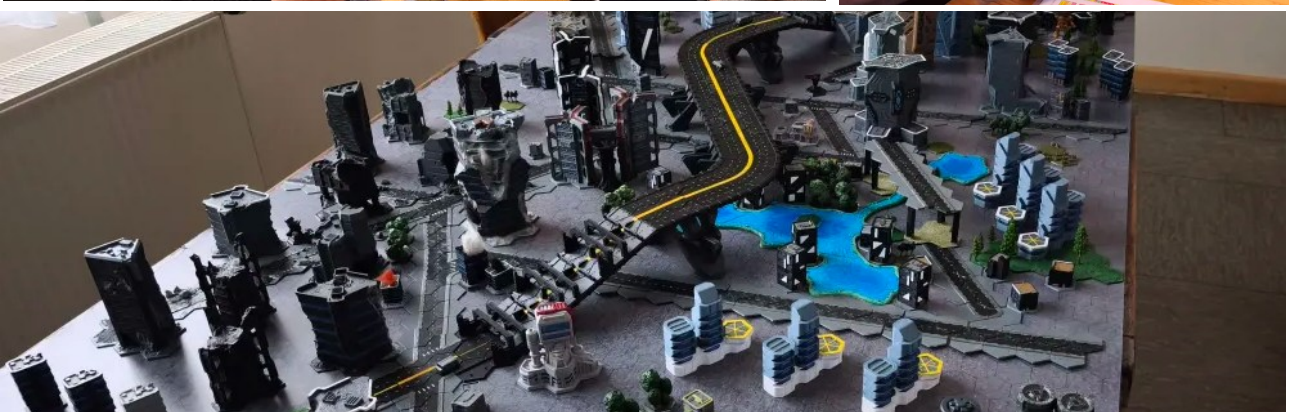
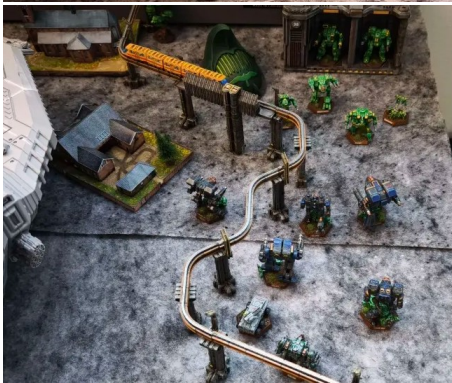
Aber auch die anderen Spenden gingen für gutes Geld weg; ich persönlich freue mich, das der von mir bemalte Mech für 80 Euro über den Tisch ging. Das waren 30 Euro mehr als letztes Jahr, mal sehen was wir für nächstes Jahr hinbekommen.

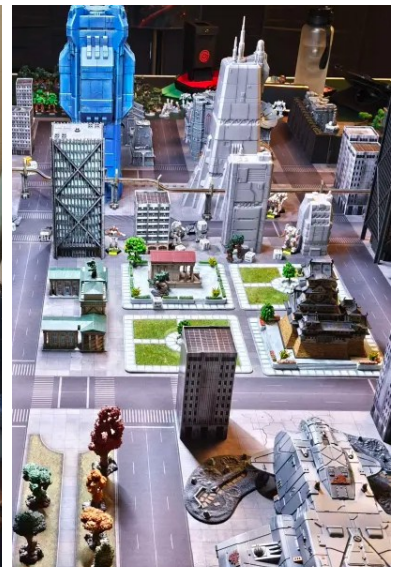
Insgesamt kamen 5050,50 Euro für die Stiftung Deutsche Kinderkrebshilfe zusammen!

Und dann kam was kommen musste der Sonntag, die Zeit verging wie im Flug und es ging nach Hause. Was gibt es noch zu sagen? Es war wieder mal eine Hammermäßige Veranstaltung, mit vielen alten bekannten aber auch einigen neuen Gesichtern. Vielen Dank das ihr alle da wart, vielen Dank an die Küchencrew die uns wieder die Tage über vorzüglich bekocht hat, vielen Dank an die Phoenix Garde das sie jedes Jahr aufs Neue uns mit dieser Veranstaltung beglückt, vielen Dank an Alle die da waren und das Event zu dem gemacht haben was es ist, die größte BattleTech-Party Deutschlands!

Ihr seid einfach Geil, bis zum nächsten Jahr









BattleMech: LA-4LCR LACRIMA

Übersicht:

Der Lacrima erschien nur selten auf Schlachtfeldern, da nur wenige hergestellt wurden. Im Jahr 2815 entwickelte ein Team der Lantren Corporation einen schweren Mech, der in dieser radikalen Umsetzung eine Lücke im taktischen Portfolio der Armeen der Kriegerhäuser schließen sollte.

Trotz seiner Masse von 70 Tonnen ist der Lacrima sprunghfähig und trägt in einer rechten Hand ein 5 Tonnen schweres Beil, das im Stande ist, bei leichten und mittelschweren Mechs die Panzerung komplett abzuschälen. Eine schwere Autokanone mit 20 Schuss Munition, eine 6er Kurzstrecken-Raketenlafette werden mit zwei mittelschweren Lasern am linken Unterarm vervollständigt.

Geschützt wird der Lacrima von 12 Tonnen Panzerung, was ihn zu einem hochbeweglichen Nahkämpfer macht. Die Hauptaufgabe des Lacrimas ist die Abwehr von leichten und mittelschweren Mechs auf mittlerer und kurzer Distanz. So wird der Weg für weniger beweglichere, aber stärkere bewaffnete Einheiten frei. Im direkten Duell mit gleichschweren BattleMechs ist das Beil eine furchteinflößende Waffe, über die kein weiterer schwerer Mech verfügt. Eine von Thomas Henten angeführte Raubzugstruppe der Liga Freier Welten griff 2843 während des Zweiten Nachfolgekrieges die Fabrik der Lantren Corporation an und beschädigte die Schutzkuppeln, die sie vor den Stürmen des Planeten schützten.

Die Anlage wurde praktisch zerstört und die Produktion des Lacrimas und des Grasshoppers eingestellt.

Möglichkeiten:

Der Lacrima hat keine Langstreckenbewaffnung, aber seine schwere Autokanone ist hoch im linken Torso montiert, sodass leicht die volle Reichweite genutzt werden kann. Der Mech hat ausreichend Munition für die Autokanone, um auch in längeren Gefechten noch mit der schweren Waffe auf mittlere Entfernungen die Panzerung seiner Gegner zu entfernen. Die Piloten suchen dann schnell den Nahkampf, um die restliche Panzerung mit den Lasern im linken Arm und dem, bis heute schwersten Beil zu entfernen. Die internen Bauteile werden abschließend mit den Kurzstreckenraketen vernichtet.

Der Lacrima ist daher eine gute Wahl für Überfallaktionen und den urbanen Kampf. Die Fähigkeit durch die Sprungdüsen unerwartet in den Rücken eines Gegners zu gelangen und mit dem Kampfbeil die kompletten Rückenzone auch von überschwerem Gegner zu vernichten, ist ein besondere Überraschung, von der nur wenige Gegner berichten können. Eine Herausforderung für Kommandeure stellt die Integration dieses besonderen BattleMechs in eine Lanzen taktik dar. Traditionell haben die Kriegerhäuser der Konföderation Capelle ihre Einheiten in dicht gruppiert, um ihre Feuerkraft zu konzentrieren. Der Lacrima kann jedoch mitten in eine gegnerische Formation springen und verschiedene Gegner mit weniger Nahkampf waffen angreifen. Daher hat der Lacrima meist die Aufgabe der Lanzenführung erhalten, um mit meist sprunghfähigen Mechs eine flexible Lanze zu erhalten, die Flankenangriffe durchführen und Schlüsselpositionen angreifen kann.



Kampfgeschichte:

Im Jahr 2843 überfiel ein Kommando-Trupp aus der Liga Freier Welten angeführt von Thomas Henten in seinem Grasshopper die Lantren Corporation-Werke auf Bryant in der Konföderation Capella. Der Kommandant ließ sich auf ein Duell mit einem brandneuen Lacrima ein und musste er kennen, dass sein Grasshopper „Red by Night“ im Nahkampf nicht mit der Kampfkraft des Lacrimas mithalten konnte. Schwer beschädigt musste Henten seine Kommandolizenzen um Unterstützung bitten, um den Lacrima mit mehreren Salven von Langstreckenraketen zu überwinden. Henten erbeutete etliche zur Versendung fertig gestellte Wartungsätze für Grasshopper und einige neue BattleMechs. Für seinen eigenen Grasshopper beanspruchte er ebenso eine große Menge an Ersatzteilen, sodass sein Mech von da an stets in perfektem Zustand angetroffen werden konnte.

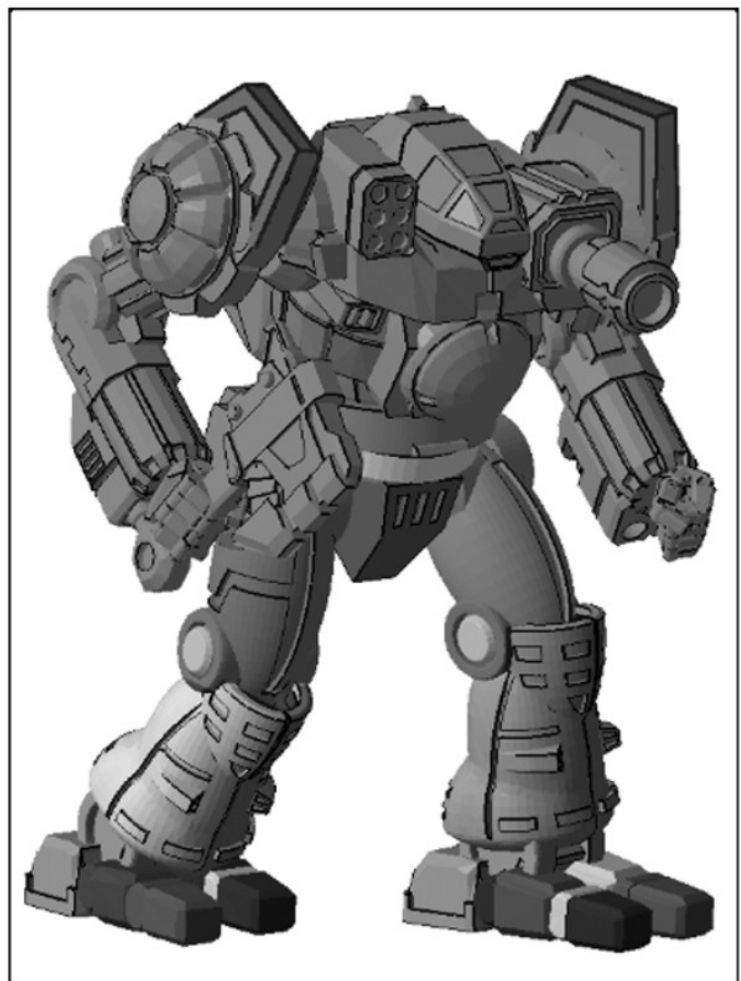
Varianten:

Derzeit gibt es keine bekannten Varianten.

Bemerkenswerte MechKrieger:

Loren Bergersen war eine angestellte Pilotin der Lantren Corporation als das Werk auf Bryant von der Liga Freier Welten überfallen wurde. Sie testete gerade einen neuen Lacrima, als eine Herausforderung des Kommandeurs sie erreichte. Ihr Geschick im Nahkampf mit dem Beil brachte den überheblichen Kommandeur in seinem Grasshopper an den Rand der Niederlage, als etliche Raketen salven aus dem Hinterhalt den Mech zu Boden zwangen. Loren konnte von fliehenden Lantren-Einheiten gerettet werden, da die Luft in der Kuppel durch Fehlschüsse der Angreifer entwich.

Masse:	70 Tonnen	
Rumpf:	Mingh z33/4	
Reaktor:	VOX 280	
Reisegeschwindigkeit:	43,4 km/h	
Höchstgeschwindigkeit:	63,9 km/h	
Sprungdüsen:	Leviathan Lifters	
	Sprungreichweite: 120m	
Panzerung:	Durallex schwer	
Bewaffnung:	eine schwere KaliYama 10-Autokanone eine KaliYama Todesblüte-Raketenlafette zwei mittelschwere I.W.W.-Laser	
Hersteller:	Lantren Corporation	
Funksystem:	Allet-C308	
Ortungs/Zielerfassungssystem:	Allet-T11	
Typ:	LA-4LCR Lacrima	Tonnen
Tonnage:	70 Tonnen	70
Interne Struktur:		7
Reaktor:	VOX 280	16
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	4	4
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	192	12
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte	22	25/12
Lk/Rt Torso	15	22/8
Lk/Rt Arm	11	20
Lk/Rt Bein	15	23
Bewaffnung:	Zone:	Zeilen
10er Autokanone	LT	7 12
2x M-Laser	LA	2 2
KSR 6er-Lafette	RT	2 3
Beil	RA	5 5





Der Vorstand informiert

Vorbereitung zum Wechsel auf eine neue Homepage-Präsenz

Milambar ist derzeit dabei, eine neue Webpräsenz und den Umzug dahin vorzubereiten.

Die neue Homepage füllt sich derzeit wöchentlich mit Inhalten und weiteren Features. Auch ist die Homepage für mobile Endgeräte geeignet.

Zuletzt wurde auch die Eingabe eines ChapterFight-Protokolls eingerichtet.

Es wird dort ebenfalls einen Online-Shop geben.

Ziel ist es, zum Start des neuen Jahres die Page Online zu haben.

Mit etwas Glück auch schon ein paar Tage eher oder im Zweifel ein paar Tage später.

Aber da sie bezahlt ist, wird sie auf jeden Fall kommen...



Start ChapterFight-Protokoll Aktuelles More

MECHFORCE GERMANY E.V.



WIR SPIELEN BATTLETECH

*Hohe Spannung und Strategie
Erfolge Sieg und Niederlage
Fördert eure Begier und das Schicksal heraus
Lässt die Würf' entscheiden*

Der MechForce Germany e.V. - kurz die MFG ist der größte deutsche TableTop-Verein mit dem Schwerpunkt BattleTech.

Ein Spiel welches seinen Anfang vor 40 Jahren genommen hat und bis heute noch die Faszination der „modernen“ Kriegsführung auf den Schlachtfeldern in den Jahren 3025 bis weit ins 32. Jahrhundert darstellt.

BattleTech ist in der heutigen Zeit sowohl über Romana, Computerspiele, Lore, sowie Fanbases in der TableTop-Szene vertreten.

 Verein fördern den Zusammenhalt, sowie die Verbreitung unseres Hobbys, inzwischen auch erfolgreich das vierte Jahr in Folge auf nationalen Messen wie der „Spiel“ in Essen.



Auch 2026 werden wir wieder zusammen mit dem SciFi-Trader und wahrscheinlich Ben 3d auf der Spiel zu finden sein!

Die Helfer der Spiel 2025 hatten diese Aussage schon bekommen, hier nun auch für alle anderen. Wir werden 2026 wieder mit dabei sein!

Jetzt kommt aber das ABER: Zeitgleich zur Spiel 2026 sind weitere Messen in Essen und Umgebung. Hotels sind schon im Großraum komplett ausgebucht.

Der Vorstand organisiert zusammen mit dem SciFi Trader begrenzte Unterkunftsmöglichkeiten in Ferienwohnungen. Hier wird es mindestens 2er Bett-Belegungen geben ggf. auch 3-Bett.

Wir hoffen innig auf Unterstützung von Heimschläfern aus dem Essener Umfeld.

Ebenfalls bitten wir die Heimschläfer um Infos, wenn ihr z.B. Gäste-Zimmer habt und jemanden Unterbringen könntet.

Wer auf der Spiel helfen möchte, Unterkünfte anbieten könnte und auch für alles andere:

Bitte per Mail an: Vorstand@MechForce.de



DASM 2026

Wo: Bad Emstal

Anmeldung: T3-tabletopturniere.de



DBTM 2026

Wo: noch offen

Wir suchen noch nach einem Termin und vor allem einer Location.



GRAVE DIGGER CON 9

Battletech-Con

am 28. + 29.03.2026
von 12h bis 12h

Location:

Freizeitheim Rühme
Gifhorner Straße 175
38112 Braunschweig



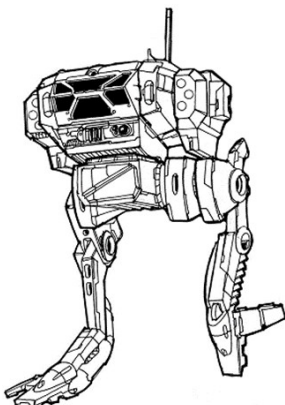
Wir wollen doch nur spielen!

Dieses Mal mit einer IS-Lanze mit max. 6000 BV2 (+/- 1%)
1x jede Gewichtsklasse, Civil War-Zeitschiene bis 3067

Gerne aus dem B-Chaptern bzw. einem Civil War-Chapter zusammenstellen.
Wer keine Aufstellungen mitbringt, bekommt durch die Orga eine Aufstellung zur
Verfügung gestellt. Gespielt werden verschiedene Szenarien, bei denen je nach
Setting 2 oder 4 Mechs zum Einsatz kommen. Am Ende jedes Szenarios gibt es
Wertungspunkte, sodass es am Sonntag einen Con-Sieger gibt.

Da wir in der Location begrenzten Raum haben, unbedingt anmelden:

Mail an: roeling@gmx.net



Con-Beitrag: 5,-€,

es wird Essen vor Ort bestellt (auf eigene Kosten)



Der Vorstand sagt Danke

Wir vom Vorstand möchten uns bei unseren Partnern bedanken,
ohne die vieles nicht möglich gewesen wäre:



Vielen Dank an Sven Mansberg vom SciFi-Trader



Vielen Dank an Thorsten Zwarg von imprintium



Vielen Dank an Marcel Huijgen von Painted Troll



Vielen Dank an Benjamin Alexander Haus-Dwoshak von BenAD 3d



Autoren gesucht



Für die Terra Post werden regelmäßig Beiträge gesucht

Ziel ist es, die Terra Post halbjährlich zu veröffentlichen.

Dazu wird aber aktiv eure Hilfe benötigt.

Ihr möchtet eure BattleTech Gruppe vorstellen?

Ihr schreibt Kurzgeschichten oder andere Texte im Bereich Fiction?

Ihr könnt Tutorials zum Thema Malen,

Fotographie von Minis oder ähnlichem geben?

Ihr schreibt Szenarios?

Ihr habt Cons/Events in Planung?

usw...

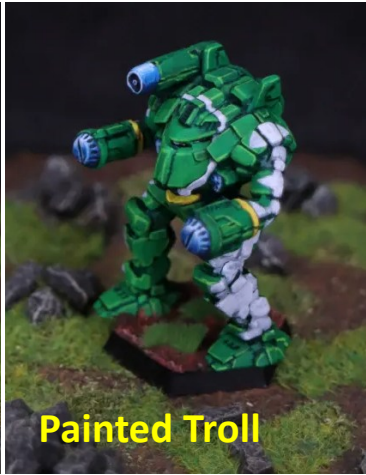
Dann meldet euch beim Vorstand

Denn nur zusammen sind wir ein Verein

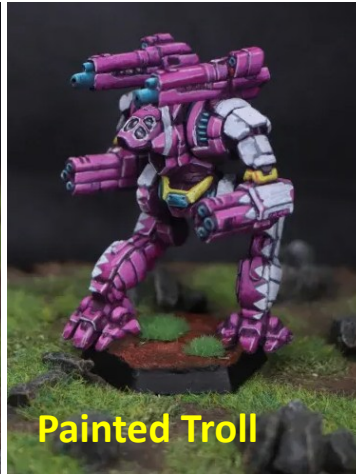
GALERIE



Painted Troll



Painted Troll



Painted Troll



Painted Troll



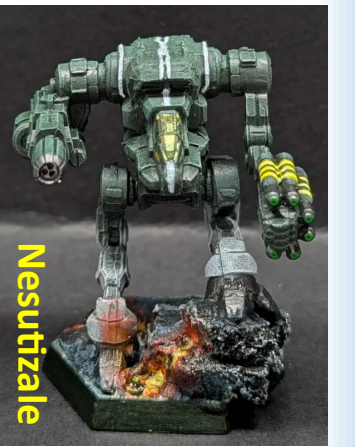
Painted Troll



Painted Troll



Finnern



Nesutizale



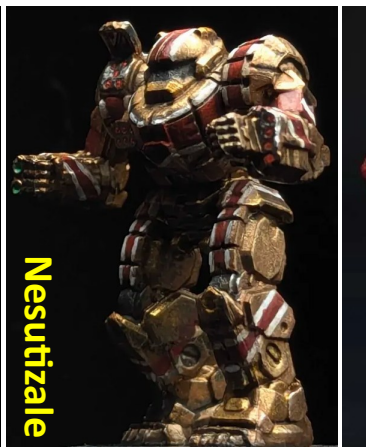
NOObInFlame



Nesutizale



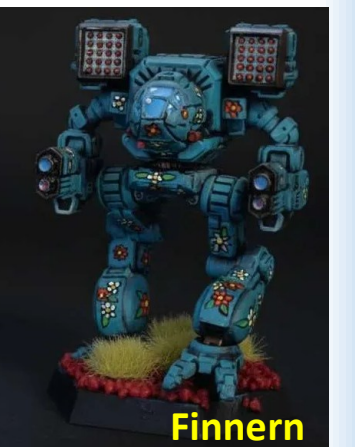
Finnern



Nesutizale



2025



Finnern



DER VORSTAND WÜNSCHT ALLEN MITGLIEDERN,
PARTNERN UND IHREN FAMILIEN ANGENEHME
FEIERTÄGE SOWIE EINEN GUTEN START
INS JAHR 2026

