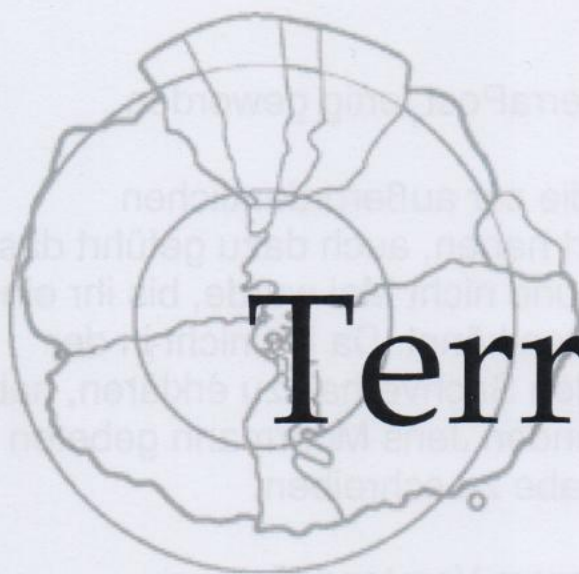
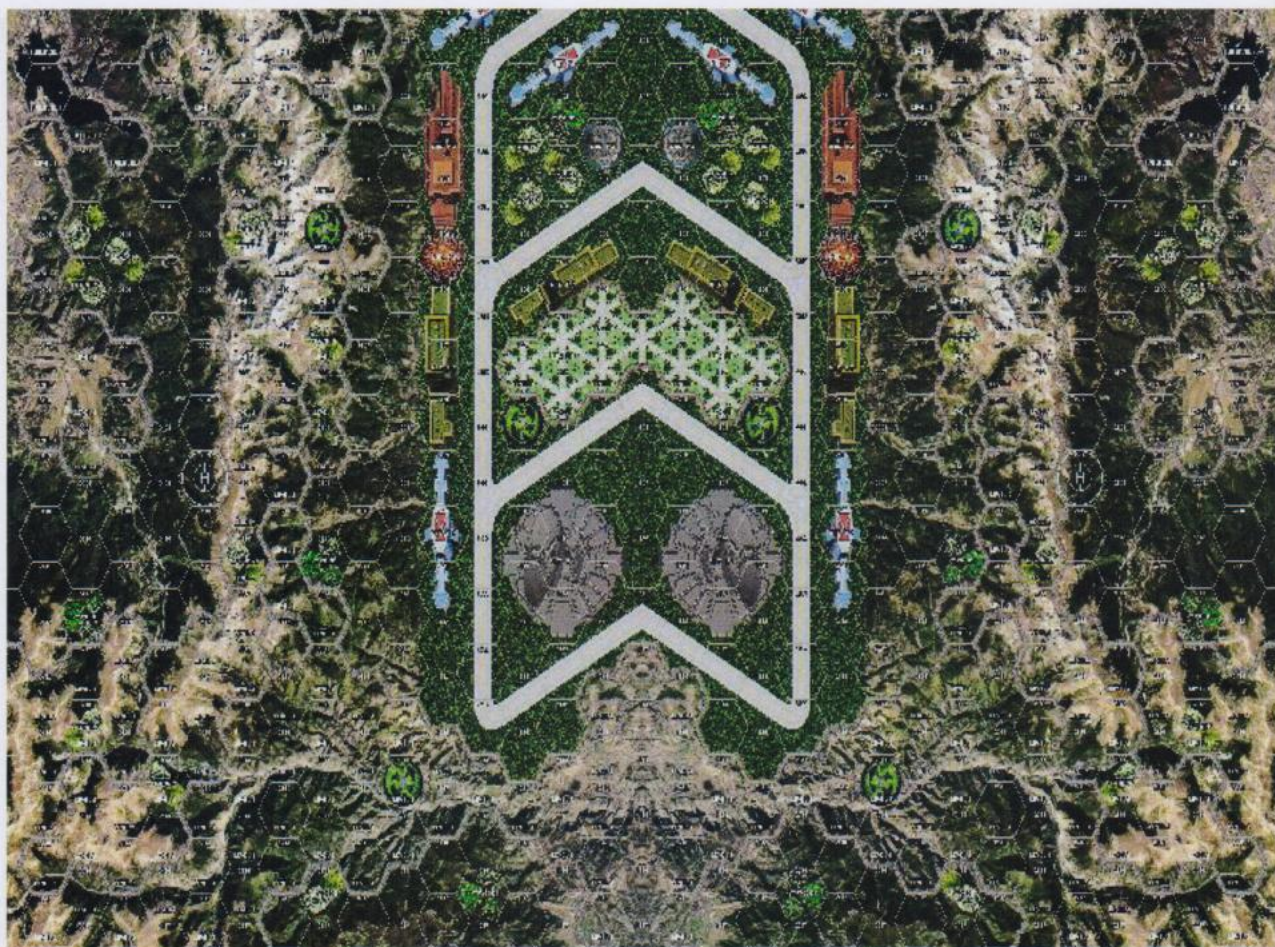




Terra Post

Ausgabe 34

Vereinszeitung der MechForce Germany e.V.





Hallo Mechforce Mitglieder,

wieder ist eine Ausgabe der TerraPost fertig geworden.

Leider hatten die Ereignisse, die zur außerordentlichen Mitgliederversammlung geführt haben, auch dazu geführt dass es dieses Jahr wieder August und nicht Mai wurde, bis ihr eine neue TerraPost in Händen halten könnt. Da ich nicht in der Position bin, den Mitgliedern den Sachverhalt zu erklären, habe ich unseren Vorstandsvorsitzenden Jens Mohrmann gebeten ein paar Worte für diese Ausgabe zu schreiben.

Und eine Bitte wurde von unserem Vorstand für Öffentlichkeitsarbeit an mich herangetragen. Da wir auf dem diesjährigen Battlecon in Pulheim einen guten Kontakt zum Team Trueborn e.V. aufgebaut haben, würde unser Verein gerne unsere Chapterlisten Team Trueborn zur Verfügung stellen. Damit deren Mitglieder bei Chapterfights gerne unsere Mitglieder herausfordern können. Diese würden auch auf deren Homepage veröffentlicht werden. Wer damit ein Problem hat ,möge sich bitte mit Marcel Evers bis zum 30. September 2012 in Verbindung setzen.

Und eine große Bitte habe ich diesmal auch wieder. Die Mechforce Germany wird dieses Jahr 15 Jahre alt. Dieses Jubiläum ist am 01.Dezember. Ich möchte deshalb pünktlich zum Jubiläum die TerraPost 35 fertig haben. Deshalb schickt mir bitte eure Artikel bis zum 31.Oktober 2012 .

Viel Spaß beim Lesen .

Euer Andreas



Inhaltverzeichnis

Seite:

02: Vorwort

04: Vereinsadressen

05: Vorwort Vereinsvorsitzender Jens Mohrmann

07: Bericht von der Deutschen BattleTech Meisterschaft auf dem RatCon

11: Protokoll der außerordentlichen Mitgliederversammlung 2012

16: Aktuelle Satzung nach Änderungen

20: Geplante Computerspiele

23: Auflösung des Kreuzworträtsels aus TP 31 + 32

26: Mechwarrior Online

31: Mechforce Allstars gegen Trueborn Legends

34: Wer war eigentlich Ardath Mayhar ?

37: Rezension Präludium von Bernard Craw

41: Battlecorps

42: Einblick in die niederländische Battletech - Szene

43: Chapterranking / Stand 4. August 2012

44: Battletech Veranstaltungen in den nächsten Monaten

45: Neues vom AK Technik

53: Akademieadressen der MechForce Germany

55: Chapterliste der MechForce Germany

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Andreas Warnatsch

Fruchtallee 136

20259 Hamburg

Andreas.Warnatsch@gmx.de

Layout:

Andreas Warnatsch

Versand:

Stefan Murillo

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

Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter.

Alexander Nickel, Markus Kerlin, Michael Arnemann, Ralf Belling, Stefan Murillo, Andre Weidenbusch, Volker Simon, Jens Mohrmann, Johannes Heidler,

© MechForce Germany 2012

Titelbild (Quelle Ulisses Spiele)

© 2001-2012 The Topps Company, Inc.

MechWarrior, BattleMech, 'Mech and AeroTech are

registered trademarks of The Topps Company, Inc. All Rights Reserved.



MECHFORDCE GERMANY

MechForce Germany e.V.
c/o Michael Arnemann
Niederhofheimer Straße 41
65812 Bad Soden
Email: info@mechforce.de
Homepage: www.mechforce.de



facebook

**Vorsitzender:**

Jens Mohrmann
Geschwister-Scholl-Str. 10a
27232 Sulingen
Tel: 04271 / 952623
Email: jmohrmann@mechforce.de

Geschäftsführer:

Stefan Murillo
Wiesendamm 117
22303 Hamburg
Tel: 040 / 69691798
Email: smurillo@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Michael Arnemann
Niederhofheimer Straße 41
65812 Bad Soden
Tel: 06196 / 5255755
Email: marnemann@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

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

Projektleiter AK TerraPost:

Andreas Warnatsch
Fruchtallee 136
20259 Hamburg
Email: Andreas.Warnatsch@gmx.de



Ein herzliches Hallo liebe MFGler.

Nach langer Zeit schreibe ich euch ein paar Zeilen zum Thema MechForce Germany e.V.

Wir alle lieben das BattleTech in welcher Zeitschiene, in welcher Einheit oder in welchem Haus auch immer.

In den letzten Wochen haben sich einige Veränderungen in der MechForce Germany e.V. ergeben. Viele von euch werden die Diskussionen in den Foren verfolgt haben. Einige haben sich hier auch geäußert. Ich möchte an dieser Stelle auch allen anderen die Chance zu einer umfassenden Information geben. Ich möchte auch meine persönliche Sicht der Dinge erklären. Über manche Hintergründe bin auch ich nicht vollständig im Bilde.

Es begann alles mit einem Schreiben des für das Vereinsregister in Duisburg zuständigen Rechtspflegers. Dieser monierte die seit mehr als zehn Jahren bei der MechForce praktizierte Stimmrechtsbevollmächtigung bei Wahlen auf unseren Hauptversammlungen. Diese sei nicht in unserer Satzung enthalten und dürfe deshalb nach BGB auch nicht bei entscheidenden Wahlen genutzt werden. Der Rechtspfleger fragte deshalb an, ob die auf unserer HV im Februar gemachten Wahlen und Satzungsänderungen auch ohne die bevollmächtigten Stimmrechte zustande gekommen wären. Er regte deshalb eine Neuauszählung mit einem anschließenden Nachtragsprotokoll an.

Dieses Schreiben wurde leider falsch interpretiert. Daraufhin kam es dann zu einigen unschönen Forenbeiträgen. Die Wahlen könnten auch heute noch problemlos neu ausgezählt werden, da ich wie immer alle Unterlagen eingesammelt und archiviert habe.

Zu dieser Neuauszählung ist es bisher nicht gekommen. Diese wurde auch von keinem Mitglied gefordert. Im Forum wurde dann zu einer außerordentlichen Mitgliederversammlung aufgerufen. Gemäß unserer (bis jetzt gültigen / die neue wird nach Genehmigung durch das AG Duisburg veröffentlicht) Satzung können nach §7 Abs. 3 ein Viertel der ordentlichen Mitglieder eine außerordentliche Mitgliederversammlung schriftlich fordern. In Absprache mit dem bisherigen alten Vorstand und durch die Beanstandung der Wahl weiterhin im Amt befindlichen Vorstände wurde auf eine genaue Nachrechnung dieses Viertels von Befürwortern verzichtet. Aus Zeit- und Kostengründen wurde der nächstmögliche Termin unter Einhaltung der Einladungsfrist mit einem kostenlosen Versammlungsort gewählt. Das dies auf den Unmut einiger weiter entfernt wohnender Mitglieder gestoßen ist tut mir leid. Es hätte sich aber nur mit erheblicher Vorlaufzeit ein weiter im Süden gelegener kostenfreier Versammlungsort finden lassen.

Das Protokoll der aMV ist in dieser TP abgedruckt und wird auf der HP zum Download angeboten.

Soviel zu den letzten Wochen der MechForce Germany e.V.



Nun noch ein kleiner Blick in die Zukunft so wie ich sie mir vorstelle. Jeder darf gern seine Meinung dazu kund tun. Nur tut es mit Bedacht. Bitte lasst auch die Meinung von anderen zu und redet diese nicht nieder. Es hilft keinem wenn wir uns intern zerstreiten. Denkt bitte an den Nice Dice e.V. der genau wegen solcher internen Reibereien aufgelöst wurde. Das hatten wir schon mal. Einigkeit ist gefordert.

Nach der Eintragung von Stefan als neuem Geschäftsführer ins Vereinsregister werden Stefan und ich das Vereinskonto zu einer anderen Bank verlegen. Dieser Beschluss wurde noch von mir und Alexander Nickel getroffen, konnte aber nicht umgesetzt werden. Alexander wurde wegen der beanstandeten Wahl nicht ins Vereinsregister eingetragen und durfte deshalb nicht offiziell handeln. Vorteil für die MFG wird dann die kostenfreie Kontoführung sein.

Eine der wichtigsten Ziele von Stefan und mir wird dann die Entwicklung der Kooperation mit Ulisses sein. Hier läuft es meiner Meinung nach nicht mehr so rund wie früher.

Die Diskussion um eine „verkleinerte“ Auflagezahl an gedruckten TP's ist noch nicht abschließend geklärt. Hier ist zu prüfen, ob die Kosten der nicht verschickten Tp's die Kosten des notwendigen Versandes von Mitgliedsausweisen und des schriftlichen JHV-Protokolls aufwiegen. Eine Arbeitsgruppe kümmert sich darum.

Eine weitere Arbeitsgruppe hat den noch nicht näher spezifizierten Auftrag sich um die Auslotung der rechtlichen und technischen Möglichkeiten einer Online-Teilnahme bzw. -Abstimmung zu kümmern. Wir wollen wieder allen Mitgliedern die Möglichkeit zur aktiven Gestaltung unserer Versammlungen und somit der MFG geben.

Last but not least möchte ich hier noch zu Vorschlägen für einen neuen Versammlungsort im Februar/März 2013 aufrufen. Wichtig sind Erreichbarkeit und Kostengünstig bzw. Kostenlos. Ihr könnt euch hierzu gern im Forum äußern.

Vieles hiervon könnt ihr auch im Protokoll oder in den Foren nachlesen deshalb werde ich es auch nicht erneut schreiben.

Wichtig ist für die Mechforce Germany, dass wir alle an einem Strang ziehen und Präsenz und Einigkeit zeigen. Geht auf Turniere und Cons. Tragt die Aufnäher und T-Shirts. Als Ansprechpartner für die Koordination von Conanmeldungen steht euch Gerd Röling per Mail gern zur Verfügung.

Das soll es vorerst gewesen sein. Ich wünsche allen viel Spaß bei unserem Hobby.

Viele Grüße

Jens

Vorsitzender der MechForce Germany e.V

Deutsche BattleTech Meisterschaft

auf dem



Nach dem letztjährigen 120 Tonnen Turnier, wurde diesmal ein Turnier gespielt, das vielseitiger nicht sein konnte. Von den 18 Spielern konnten am Ende nur 4 in das Finale kommen. Und dieser Weg war verdammt schwer. Und am Ende war eine große Überraschung bei der Siegerehrung.

Turniermodus: Doppel-KO-System

Im Startgefecht wurden die Weichen für das weitere Turnier für alle beteiligten Spieler gestellt. Es gab nach dem Startgefecht eine ‚Hauptrunde‘ und eine ‚Rückrunde‘. Wer ab der Startrunde gewann, blieb in der Hauptrunde. Wer in der Startrunde verlor, kam in die ‚Rückrunde‘.

Startgefecht Tech: Clan 3050

Es wurde an 4 Tischen gespielt. An jedem Tisch nahmen jeweils 4 bzw. 5 Starter Platz und dürfen (jeder) aus verschiedenen Mechs einen auswählen.

Aus Kit Fox A + E, Black Hawk A + Prime, Mad Cat D + Prime, und Daishi Widowmaker + Prime.

Durch verschiedene Piloten/Schützenwerte wurde eine BV Angleich vorgenommen. Gespielt wurde auf einer Doppelkarte.

Pro Tisch kamen die letzten zwei Überlebenden weiter. Damit verblieben 8 Spieler in der ‚Hauptrunde‘ und 10 Spieler mussten in die ‚Rückrunde‘.



1. Hauptrunde Tech: IS 3067

Es wurde auf 4 Tischen gespielt. Es spielten 2 Spieler pro Tisch. Mit festgelegten Konstellationen bekam jeder Spieler 2 Mechs und eine Aufgabe, die er zu erfüllen hatte. Der Gegner sollte diese Aufgabe nicht wissen, daher wurden an alle Spieler (unterschiedliche) Missionskarten ausgeteilt und erst aufgedeckt, wenn der siegreiche Spieler als erstes seine Mission erfüllt hatte oder der unterlegene Spieler seine Mission nicht mehr erfüllen konnte. Pro Tisch kommt der Gewinner weiter. Damit verblieben 4 Spieler in der Hauptrunde und 4 Spieler müssen in die 2. Rückrunde.

Anmerkung: Die Idee mit den Missionszielen war leider nicht vollständig durchdacht worden und so kam es, dass zwei Tische bereits nach 10 Minuten fertig waren. Und an einem Tisch gab es wegen eines zusätzlich auf der Karte platzierten Ulisses Logos Fehler bei der Missionserfüllung. (Diese Karte findet ihr auch auf dem Titelblatt dieser TerraPost)



2. Hauptrunde Tech: IS 3039

120t-Gefechte gehören zu den Klassikern der BT-Szene.

Es wurde auf 2 Tischen gespielt. Es spielten 2 Spieler pro Tisch.

In vorgegebenen Konstellationen traten die Spieler gegeneinander an. Nach abgelaufener Spielzeit von 60 Minuten wurde nach Schweizer System ausgewertet. Der strategische Ausgang der Gefechte wurde bei der Bewertung nicht berücksichtigt, sondern lediglich die erzielten Punkte. Die beiden Spieler mit der höchsten Punktzahl kamen ins Finale. Die beiden Verlierer scheiden leider aus, da auch die Rückrunde zu diesem Zeitpunkt beendet ist.



Rückrunde

1. Rückrunde Tech: IS 3025

Das „Mülleimerrennen“ bot die Möglichkeit, mit vielen Spielern ein kurzes Spiel zu spielen. Mit Mülleimern sind scherzhaft Urban Mech R60 gemeint, die von allein mit ihrer Optik für den Kosenamen sorgen. Es wurde auf 2 Tische gespielt. Es spielten 5 Spieler pro Tisch. Es kamen pro Tisch die zwei Überlebenden weiter. Die restlichen 6 Spieler schieden leider aus. Jeder Spieler am Tisch durfte aber seinen Mülleimer behalten, der bemalt (von Alexander Nickel) von Ulisses Spiele zur Verfügung gestellt wurde.



Lediglich eine Karte bildete die Basis für das Mülleimerrennen, da ein großes Gelände bei diesen eher langsamen Einheiten zu zähem Spiel und wenig Ergebnis führen könnte.



2. Rückrunde Tech: IS 3067

Hier brachte ein „Three-Kings“ Gefecht etwas Abwechslung. Eine eher untypische Spielart für eine Meisterschaft, aber auch hier steht eine Idee Pate: Aus ehemaligen Gegnern werden Partner, um anschließend wieder Gegner zu werden!

Es wurde auf 2 Tischen gespielt. Es spielten 2 Teams aus je 2 Spielern pro Tisch.

Die Teams wurden aus den 8 Spielern ausgelost.

Das Ergebnis wurde wie in der 2. Hauptrunde nach dem Schweizer System ermittelt und das Team mit den meisten Punkten zog in das Finale ein, unabhängig vom strategischen Ausgang der Gefechte.



Finale Tech: Experimental Tech

Die beiden Sieger der 2. Hauptrunde und die beiden Sieger der 2. Rückrunde trafen im Finale aufeinander.

Jeder Spieler durfte aus verschiedenen, vorgegebenen Mechs einen aussuchen. Die Mechs waren gem. der Vorgaben des Startgefechts im BV2 ausbalanciert.



Siegerehrung



in der Mitte der Deutsche - BattleTech - Meister 2012 und 2011

ja, Überraschung ! Der Gewinner von Vorjahr gewinnt erneut.

Links 2. Platz , Rechts 3. Platz (im Vorjahr auch Platz 3).



Warum hier keine Namen stehen ? Da in den nächsten Tagen die Namen der Gewinner auch auf unserer Homepage und FB Seite stehen, mache ich ein kleines Gewinnspiel draus. Wer mir bis zum 31. Oktober 2012 die drei Namen und die Platzierung auf der DBTM 2012 an meine E-Mail Adresse (Andreas.Warnatsch@gmx.de) unter dem Betreff :Gewinnspiel TP 34 . schickt, nimmt an der Verlosung eines Buchpaketes teil. Bestehend aus den BT-Büchern von Bernard Crow . Präludium + Zorn (Andurienkriege 1+2).

Die DBTM 2012 auf dem RatCon war für alle beteiligten ein großer Erfolg. Natürlich soll nicht unerwähnt bleiben, das den vorzeitig ausgeschiedenen Spielern in einen Szenario der Syrtis Fusiliers sowie bei AeroTech weiter die Möglichkeit zum Battletech spielen geboten wurde. Und natürlich durch das Nachtszenario. Wir freuen uns schon auf die DBTM 2013.



**Protokoll der außerordentlichen Mitgliederversammlung der MechForce Germany e.V.
am 01.07.2012 im Vereinshaus des WTB 1861
(Wandsbeker TurnerBund), Kneesestraße 7, 22041 Hamburg**

Beginn: 10:17 Uhr

TOP Begrüßung:

10:17: Der Vereinsvorsitzende Jens Mohrmann eröffnet die Versammlung und begrüßt die Anwesenden. Jens Mohrmann übernimmt die Leitung der Versammlung und bestimmt Kolja Bühring zum Protokollführer.

10:19: Markus Kerlin weist darauf hin, dass die im Vorfeld der Versammlung verschickte Tagesordnung um den Punkt „Antrag auf die Bildung eines neuen Arbeitskreises zum Thema neue Abstimmungsverfahren / Nutzung neuer Medien zur Stimmenabgabe“ ergänzt werden muss, da dieser fristgerecht eingereicht wurde.
Jens Mohrmann dankt für diesen Hinweis und fügt o.g. Punkt der Tagesordnung hinzu.

10:23: Jens Mohrmann stellt die Beschlussfähigkeit der Versammlung fest.
Es sind 22 stimmberechtigte Mitglieder (STM) anwesend, für ein minderjähriges Mitglied übt der gesetzliche Vertreter die Stimmvollmacht aus.
Die Versammlung ist damit beschlussfähig.
Jens Mohrmann übergibt das Wort an Volker Simon, der auf die örtlichen Gegebenheiten (Rauchverbot im Vereinshaus etc.) hinweist.

10:24: Ein weiteres STM trifft ein. Damit sind 23 STM (24 Stimmrechte) anwesend.

10:26: Markus Kerlin benachfragt, den nächsten Punkt der Tagesordnung „Direktwahlen des Vorsitzenden, des Geschäftsführers und des Restvorstandes gem. §8 der Satzung“ zu verschieben und zuerst über die Satzungsänderungen zu diskutieren und abzustimmen, da noch nicht alle STM, die ihr Kommen angekündigt haben, eingetroffen sind.

10:27: Andreas Warnatsch stellt die Zwischenfrage, ob der fünfte Vorstandsposten, der auf dieser Versammlung evtl. durch eine Satzungsänderung geschaffen wird, auch gleich auf dieser Versammlung durch die Wahl eines Mitgliedes besetzt werden kann, das die evtl. beschlossene Satzungsänderung ja nicht ab sofort wirksam ist.
Volker Simon antwortet, eine Besetzung des neuen Postens sei über einen Vorratsbeschluss möglich, der dann wirksam wird, sobald die Satzungsänderung rechtskräftig wird.
Des Weiteren merkt Volker Simon an, dass eine Änderung der TOP-Reihenfolge evtl. dazu führen kann, dass die Ergebnisse dieser Versammlung anfechtbar werden.

10:33: Es wird keine geheime Wahl beantragt. Jens Mohrmann ruft zur Abstimmung per Handzeichen auf.

Ja-Stimmen: 14 Nein-Stimmen: 6

Damit wird der Antrag auf Änderung der TOP-Reihenfolge angenommen.

10:36: Jens Mohrmann beantragt eine schriftliche Abstimmung über die anstehenden Satzungsänderungen, um Übersichtlichkeit und Nachvollziehbarkeit gewährleistet sind.
Volker Simon schlägt vor, sämtliche Punkte, besonders diejenigen, die nicht im Vorfeld über das Vereinsforum kommuniziert wurden, ausführlich zu diskutieren.

10:40: Es werden Ausdrucke mit den vorgeschlagenen Satzungsänderungen an die STM verteilt.

10:43: Jens Mohrmann erläutert kurz die einzelnen Entwürfe der vorgeschlagenen Satzungsänderungen und eröffnet die Diskussion.
Unter den anwesenden Mitgliedern entspinnt sich eine angeregte Diskussion über die vorgeschlagenen Satzungsänderungen.

10:56: Mirko Schönstein schlägt eine Änderung im Entwurf der 3. Satzungsänderung vor.
Hier soll das Wort „schriftlich“ durch „willentlich“ ersetzt werden.



10:57: 5 STM verlassen den Raum.

11:04: 1 STM betritt den Raum.

Marcel Evers beantragt, das Wort „schriftlich“ ersatzlos aus dem Entwurf der 3. Satzungsänderung zu streichen.

11:05: 4 STM betreten den Raum.

11:09: Nachdem sich die versammelten Mitglieder einstimmig für eine Abstimmung über diese beiden Änderungspunkte entschieden haben, ruft Jens Mohrmann zur Stimmabgabe per Handzeichen auf. Zur Wahl stehen die Vorschläge von Mirko Schönstein (Option A) und Marcel Evers (Option B).

Option A: 4 Stimmen Option B: 15 Stimmen.

Damit wird der Entwurf der 3. Satzungsänderung wie folgt geändert:

„Über den Aufnahmeantrag in den Verein entscheidet grundsätzlich der Mitgliederbetreuer.

Zur Ablehnung eines Aufnahmeantrages ist ein Vorstandsbeschluss notwendig.“

Die Diskussion über die weiteren Entwürfe wird fortgesetzt.

11:10: Magnus Knoblauch fragt, ob jetzt noch eine Änderung der Tagesordnung beantragt werden kann. Jens Mohrmann verneint dies und zitiert den entsprechenden Punkt aus der Vereinssatzung.

11:15: 2 STM verlassen den Raum.

11:17: 2 STM betreten den Raum.

11:28: 1 STM verlässt den Raum.

In der Diskussion über die beiden Vorschläge im Entwurf der 5. Satzungsänderung schlägt Christoph Otto eine offene Probeabstimmung per Handzeichen vor. Die Versammlung stimmt dem zu und die Probeabstimmung wird durchgeführt.

11:30: 1 STM betritt den Raum.

11:33: Als Reaktion auf das Ergebnis der Probeabstimmung zieht Volker Simon den ersten Vorschlag seines Entwurfes zurück. Der Entwurf der 5. Satzungsänderung enthält somit nur noch den 2. Vorschlag.

Die Diskussion über die weiteren Entwürfe wird fortgesetzt.

11:34: 1 STM verlässt den Raum.

11:35: 1 STM betritt den Raum.

11:47: Jens Mohrmann ruft zu einer offenen Probeabstimmung per Handzeichen über den Entwurf der 6. Satzungsänderung auf.

11:49: Als Reaktion auf das Ergebnis der Probeabstimmung zieht Volker Simon den ersten Vorschlag seines Entwurfes zurück. Der Entwurf der 6. Satzungsänderung enthält somit nur noch den 2. Vorschlag.

Die Diskussion über die weiteren Entwürfe wird fortgesetzt.

11:50: 1 STM verlässt den Raum.

11:52: 1 STM betritt den Raum.

11:58: 2 STM verlassen den Raum.

11:59: 1 STM verlässt den Raum.

12:01: 1 STM verlässt den Raum.

12:06: 4 STM betreten den Raum.

12:11: 1 STM verlässt den Raum.

12:13: 1 STM betritt den Raum, 1 STM verlässt den Raum.

12:15: 1 STM betritt den Raum.

12:16: 2 STM verlassen den Raum.

12:17: 1 STM betritt den Raum.

12:18: Leif Maser und Carsten Fegel schlagen eine Umformulierung des Entwurfs der 8. Satzungsänderung in „Der Vorstand hat 4 bis 5 Mitglieder“ vor.

12:20: 1 STM betritt den Raum.

Markus Kerlin schlägt vor, eine Satzungsänderung zu vermeiden indem die fragliche Position über die Berufung eines Beiratsmitgliedes besetzt wird.

12:22: 1 STM verlässt den Raum.

12:25: 1 STM verlässt den Raum.

Die Versammlung entscheidet sich, den Entwurf der 8. Satzungsänderung entsprechend des Vorschlages von Carsten Fegel und Leif Maser abzuändern. Der Entwurf lautet nun:
„Der Vorstand hat 4 bis 5 Mitglieder“.

Die Diskussion über die weiteren Entwürfe wird fortgesetzt.

12:27: 1 STM betritt den Raum.

12:30: 1 STM verlässt den Raum.

12:32: 1 weiteres STM trifft ein, damit sind 24 STM (25 Stimmrechte) anwesend.

12:34: 2 STM verlassen den Raum.

12:40: Jens Mohrmann unterbricht die Versammlung für 20 Minuten.

12:55: 1 weiteres STM trifft ein, damit sind 25 STM (26 Stimmrechte) anwesend.

13:09: Jens Mohrmann setzt die Versammlung fort. Es befinden sich 19 STM im Raum.

13:10: Nach Abschluss der Diskussion über die Satzungsänderungen wird eine aktualisierte Liste der Satzungsänderungsentwürfe ausgedruckt und an die STM verteilt.

13:11: 4 STM betreten den Raum.

13:13: 2 STM betreten den Raum.

13:17: Jens Mohrmann ruft zur schriftlichen Abstimmung über die vorgeschlagenen Satzungsänderungen auf und erklärt Volker Simon, Markus Kerlin und Mirko Schönstein zum Wahlvorstand.

13:23: Der Wahlvorstand erklärt die Abstimmung für beendet und beginnt mit der Stimmenauszählung.

13:25: Jens Mohrmann eröffnet die Diskussion über die Einrichtung des neuen Arbeitskreises zum Thema „Neue Abstimmungsverfahren / Nutzung neuer Medien zur Stimmenabgabe“.

13:32: 2 STM verlassen den Raum.

13:33: Mirko Schönstein erklärt sich bereit, die Leitung des neuen Arbeitskreises zu übernehmen.

Jens Mohrmann ruft zur Abstimmung auf. Es wird keine geheime Wahl beantragt, die Abstimmung erfolgt per Handzeichen.

Ja-Stimmen: 24 Nein-Stimmen: 0

Damit ist die Gründung des Arbeitskreises „Neue Abstimmungsverfahren“ unter der Leitung von Mirko Schönberg bewilligt.

13:37: Markus Kerlin gibt seinen Rücktritt als Leiter des Arbeitskreises „Homepage“ bekannt.

Jens Mohrmann bedauert dies und dankt Markus Kerlin für seinen bisherigen Einsatz.

13:39: 2 STM betreten den Raum.

13:44: Der Wahlvorstand verkündet die Ergebnisse der schriftlichen Abstimmung über die Satzungsänderungen. Laut Vereinssatzung ist für die Annahme einer Satzungsänderung eine Dreiviertelmehrheit der anwesenden Stimmrechte nötig.

Entwurf 1: Ja-Stimmen: 26 Nein-Stimmen: 0 Damit ist die Änderung angenommen.

Entwurf 2: Ja-Stimmen: 22 Nein-Stimmen: 3 Damit ist die Änderung angenommen.

Entwurf 3: Ja-Stimmen: 26 Nein-Stimmen: 0 Damit ist die Änderung angenommen.

Entwurf 4: Ja-Stimmen: 26 Nein-Stimmen: 0 Damit ist die Änderung angenommen.

Entwurf 5: Ja-Stimmen: 21 Nein-Stimmen: 5 Damit ist die Änderung angenommen.

Entwurf 6: Ja-Stimmen: 19 Nein-Stimmen: 7 Damit ist die Änderung abgelehnt.

Entwurf 7: Ja-Stimmen: 24 Nein-Stimmen: 1 Damit ist die Änderung angenommen.

Entwurf 8: Ja-Stimmen: 4 Nein-Stimmen: 21 Damit ist die Änderung abgelehnt.

Entwurf 9: Ja-Stimmen: 5 Nein-Stimmen: 21 Damit ist die Änderung abgelehnt.

Entwurf 10: Ja-Stimmen: 6 Nein-Stimmen: 20 Damit ist die Änderung abgelehnt.

13:46: 2 STM verlassen den Raum

13:47: 2 STM betreten den Raum.

13:51: Jens Mohrmann dankt dem Wahlvorstand für seine Arbeit.

TOP: Wahl des Vorsitzende und des Restvorstandes:

13:52: Volker Simon verliest eine E-Mail von Michael Arnemann (nicht anwesend), in der dieser seine Bereitschaft zur erneuten Kandidatur als Vorstandsmitglied für Mitgliederbetreuung bekundet.

13:53: Jens Mohrmann tritt von seinem Amt als Vorsitzender zurück.

13:54: Volker Simon tritt von seinem Posten als Geschäftsführer zurück.

Marcel Evers tritt von seinem Posten als Vorstandsmitglied für Öffentlichkeitsarbeit zurück.

13:55: Alexander Nickel und Leif Maser, deren Wahl als Geschäftsführer, bzw.

Vorstandsmitglied für neue Medien auf der JHV der Mechforce Germany

beanstandet worden waren, treten provisorisch von ihren Posten zurück.

13:57: Marcel Evers stellt den Antrag, dass sämtliche Vorstandsposten durch Direktwahlen der anwesenden STM vergeben werden.

Jens Mohrmann und Volker Simon antworten, dass dies durch die Vereinssatzung so vorgeschrieben sei.

13:58: 1 STM verlässt den Raum.

13:59: 1 STM betritt den Raum.

14:05: Jens Mohrmann stellt sich für den Posten des Vorsitzenden zur Verfügung und nominiert Markus Kerlin als Kandidat für den Posten des Vorstandes.

Markus Kerlin lehnt die Nominierung ab.

14:06: 1 STM verlässt den Raum.

Jens Mohrmann ruft zur Abstimmung auf. Es wird keine geheime Wahl beantragt. Die Abstimmung erfolgt per Handzeichen.

Ja-Stimmen: 25 Nein-Stimmen: 0

Jens Mohrmann nimmt die Wahl an und bedankt sich für das durch das Wahlergebnis ausgesprochene Vertrauen.

14:07: 1 STM betritt den Raum.

Stefan Murillo stellt für den Posten des Geschäftsführers zur Wahl.

14:10: Volker Simon nominiert Patrick Klötzke für den Posten des Geschäftsführers.

Patrick Klötzke lehnt die Nominierung nach kurzer Diskussion ab.

14:14: 3 STM verlassen den Raum.

14:16: 1 STM betritt den Raum

Jens Mohrmann ruft zur Abstimmung über den Posten des Geschäftsführers auf. Es wird keine geheime Wahl beantragt. Die Abstimmung erfolgt per Handzeichen.

Ja-Stimmen: 12 Nein-Stimmen: 2

Damit Stefan Murillo zum Geschäftsführer gewählt und akzeptiert die Wahl.

14:18: 1 STM verlässt den Raum.

14:19: Marcel Evers nominiert Michael Arnemann für den Posten des Mitgliederbetreuers.

Es gibt keine weiteren Nominierungen.

14:20: 1 STM betritt den Raum.

14:21: Jens Mohrmann ruft zur Abstimmung auf. Es wird keine geheime Wahl beantragt, die Abstimmung erfolgt per Handzeichen.

Ja-Stimmen: 15 Nein-Stimmen: 0

Damit wird Michael Arnemann zum Mitgliederbetreuer gewählt.

14:22: 2 STM betreten den Raum.

14:24: Jens Mohrmann kontaktiert Michael Arnemann telefonisch, informiert ihn über das Abstimmungsergebnis und fragt, ob er die Wahl akzeptiert. Michael Arnemann akzeptiert die Wahl.

14:25: 2 STM verlassen den Raum.

14:26: Kolja Bühring nominiert Marcel Evers als Kandidat für den Posten des Vorstandsmitgliedes für Öffentlichkeitsarbeit. Marcel Evers akzeptiert die Kandidatur.

14:27: Alexander Nickel nominiert Andre Weidenbusch als Kandidat für den Posten des Vorstandsmitgliedes für Öffentlichkeitsarbeit. Andre Weidenbusch lehnt die Kandidatur ab und nominiert seinerseits Andreas Warnatsch als Kandidat. Andreas Warnatsch akzeptiert die Kandidatur.

14:28: Beide Kandidaten stellen sich den versammelten Mitgliedern in Kürze vor.

14:29: 2 STM verlassen den Raum.

14:35: 2 STM betreten den Raum.

Jens Mohrmann ruft zur Abstimmung zwischen den beiden Kandidaten auf. Es wird keine geheime Wahl beantragt, die Abstimmung erfolgt per Handzeichen.

Marcel Evers: 12 Stimmen Andreas Warnatsch: 11 Stimmen

Damit wird Marcel Evers zum Vorstandsmitglied für Öffentlichkeitsarbeit gewählt. Marcel Evers akzeptiert die Wahl.

14:40: Jens Mohrmann erklärt die Wahlen des Vorsitzenden und der Vorstandsmitglieder für beendet und dankt im Namen des gesamten Vorstandes den versammelten Mitgliedern für das entgegengebrachte Vertrauen.

14:41: 5 STM verlassen den Raum.

14:42: 1 STM verlässt den Raum.

Jens Mohrmann nominiert Andreas Warnatsch, Markus Kerlin und Alexander Nickel als Beiratsmitglieder. Andreas Warnatsch und Markus Kerlin akzeptieren die Nominierung, Alexander Nickel lehnt ab.

14:43: 1 STM verlässt den Raum.

14:44: 1 STM verlässt den Raum.

Marcel Evers nominiert Mirko Schönstein als Beiratsmitglied. Mirko Schönstein akzeptiert die Nominierung.

14:46: 2 STM betreten den Raum.

14:47: 2 STM betreten den Raum.

14:48: 3 STM betreten den Raum.

Volker Simon nominiert Andre Weidenbusch als Beiratsmitglied. Andre Weidenbusch akzeptiert die Nominierung.

14:49: 3 STM betreten den Raum.

14:50: Jens Mohrmann nominiert Patrick Klötzke als Beiratsmitglied. Patrick Klötzke akzeptiert die Nominierung.

14:52: Jens Mohrmann fragt, ob jemand Einwände dagegen hat, über sämtliche Beiratskandidaten in einer einzigen Abstimmung zu Entscheiden. Es gibt keine Einwände. Es wird keine geheime Wahl beantragt, die Abstimmung erfolgt per Handzeichen.

Ja-Stimmen: 25 Nein-Stimmen: 1

Damit werden Andreas Warnatsch, Markus Kerlin, Mirko Schönstein, Andre Weidenbusch und Patrick Klötzke in den Beirat gewählt. Alle Kandidaten akzeptieren die Wahl.

TOP Sonstiges:

14:53: Volker Simon erläutert kurz die Finanzsituation des Vereins, besonders im Hinblick auf die Kosten der Vereinszeitschrift „Terra Post“.

Es folgt eine Diskussion darüber, ob die Zeitschrift zukünftig in papierloser Form herausgebracht werden soll oder was es sonst für alternative Modelle geben könnte.

Auch ein sogenanntes „Opt-Out-Verfahren“, in dem sich jedes Mitglied individuell entscheiden kann, ob es die Zeitschrift in Papierform oder papierlos erhält, wird diskutiert. Es wird entschieden, dass der neu eingerichtete Arbeitskreis hier die Möglichkeiten und die Umsetzbarkeit prüft.

14:57: 1 STM verlässt den Raum.

14:59: 1 STM betritt den Raum.

15:02: 1 STM verlässt den Raum.

15:03: 2 STM verlassen den Raum.

15:06: 2 STM verlassen den Raum.

15:07: 1 STM verlässt den Raum.

15:09: 1 STM verlässt den Raum.

15:10: 1 STM betritt den Raum.

15:12: 1 STM betritt den Raum, 3 STM verlassen den Raum.

15:13: 1 STM betritt den Raum, 1 STM verlässt den Raum.

15:14: 2 STM betreten den Raum.

15:16: 2 STM betreten den Raum.

15:17: Marcel Evers schlägt vor, einen Unterstützer für Gerd Röling (AK-Leiter Cons und Turniere) zu benennen. Andreas Warnatsch erklärt sich bereit, diese Tätigkeit zu übernehmen.

15:19: Marcel Evers erläutert Details zu Deutschen BattleTech-Meisterschaft, die dieses Jahr von der MechForce mit der Genehmigung und Unterstützung von Ulisses Spiele ausgerichtet wird.

15:22: 2 STM verlassen die Versammlung. Es sind damit noch 23 STM (24 Stimmrechte) anwesend.

15:23: 3 STM betreten den Raum.

15:24: 1 STM betritt den Raum.

15:27: Carsten Fegel nominiert Eike Wessels als neuen Leiter für den Arbeitskreis „Homepage“. Eike Wessels akzeptiert die Nominierung.

Jens Mohrmann ruft zur Abstimmung auf. Es wird keine geheime Wahl beantragt. Die Abstimmung erfolgt per Handzeichen.

Ja-Stimmen: 16 Nein-Stimmen: 0

Damit wird Eike Wessels zum Leiter des Arbeitskreises „Homepage“ gewählt. Eike Wessels akzeptiert die Wahl.

15:31: Jens Mohrmann schließt die Versammlung.

**<< Satzung der MechForce Germany e.V.>>**

Noch nicht gültige Fassung nach der außerordentlichen Mitgliederversammlung vom 01.07.2012; Genehmigung durch das Amtsgericht Duisburg steht noch aus.

Geändert werden:

§3 #8, Abs. 3 Satz 2

§4 Abs. 2 Satz 2

§4 Abs. 3 Satz 1; Eingefügt wird neu Satz 2

§5 Abs. 2 Satz 3

§7 Abs. 9 Buchstabe e

§8 Abs. 2 Satz 3

§ 1 Name und Sitz

- (1) Der Verein trägt den Namen "MechForce Germany". Er soll in das Vereinsregister eingetragen werden und führt dann den Zusatz "e.V.".
- (2) Der Verein hat seinen Sitz in Duisburg.

§ 2 Zweck

- (1) Der Zweck des Vereins ist die Pflege und Förderung von Spielen aus dem Bereich technisch-naturwissenschaftlicher Fiktion, insbesondere des Spielsystems "BattleTech". Der Verein dient in diesem Bereich als nationale Spielorganisation.
- (2) Der Verein wird zu diesem Zweck an zweckfördernden Veranstaltungen teilnehmen und selbst bundesweit Conventions organisieren. Darüber hinaus wird der Verein alle zur Erreichung des Vereinszwecks geeignet erscheinenden Maßnahmen durchführen.
- (3) Die zweckbezogenen Veranstaltungen sollen Mitgliedern und allen Interessenten Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung bieten, wo sie Spielspaß erleben und neue Freunde kennen lernen können. Der Verein folgt dem Motto "Spielspaß und Freizeitgestaltung".
- (4) Die Kooperation mit nationalen und internationalen Vereinigungen, die den Vereinszweck fördern, ist zulässig und erwünscht.

§ 3 Finanzen

- (1) Das Geschäftsjahr ist das Kalenderjahr; das erste Geschäftsjahr beginnt am 01. Januar 1998.
- (2) Der Verein ist selbstlos tätig. Er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke. Mittel des Vereins dürfen nur für satzungsmäßige Zwecke verwendet werden. Niemand darf durch Ausgaben, die dem Zweck des Vereins fremd sind, oder durch verhältnismäßig hohe Vergütung begünstigt werden.
- (3) Die Verwendung der Namen "MechForce", "BattleTech" sowie aller anderen Trademarks erfolgt ausschließlich mit Genehmigung des aktuellen Lizenzgebers und stellt keine Verletzung von Schutz- und Urheberrechten dar. Der aktuelle Lizenzgeber ist jederzeit berechtigt, Einsicht in die Vereinsunterlagen zu nehmen.

§ 4 Mitgliedschaft

- (1) Der Verein besteht aus ordentlichen Mitgliedern und Ehrenmitgliedern.
- (2) Ordentliches Mitglied kann jede natürliche oder juristische Person werden. Ehrenmitglieder können entweder durch einstimmigen Vorstandsbeschluss oder auf Vorschlag eines Mitgliedes durch die Mitgliederversammlung ernannt werden.
- (3) Über den Aufnahmeantrag in den Verein entscheidet grundsätzlich der Mitgliedsbetreuer. Zur Ablehnung eines Aufnahmeantrages ist ein Vorstandsbeschluss notwendig. Die Mitgliedschaft wird durch Überweisung des Mitgliedsbeitrags und durch Aushändigung des Mitgliedsausweises erworben.



- (4) Der Austritt eines Mitglieds ist nur zum Ende des Geschäftsjahres möglich. Er erfolgt durch schriftliche Erklärung gegenüber dem Vorstand unter Einhaltung einer Frist von drei Monaten. Die Mitgliedschaft endet automatisch mit dem Tod des Mitglieds.
- (5) Wenn ein Mitglied gegen die Ziele und Interessen des Vereins schwer verstoßen hat oder trotz einer schriftlichen Mahnung mit dem zu zahlenden Mitgliedsbeitrag um einen Monat im Verzug bleibt, so kann er durch den Vorstand mit sofortiger Wirkung ausgeschlossen werden. Dabei wird als hinreichend angesehen, wenn der Ausschlussbeschluss an die letzte bekannte Anschrift des Mitglieds geschickt wird. Dem Mitglied muss jedoch vor der Beschlussfassung Gelegenheit zur Rechtfertigung in Form einer persönlichen oder schriftlichen Anhörung gegeben werden.

§ 5 Mitgliedsbeiträge

- (1) Die Höhe der Mitgliedsbeiträge oder der einmaligen Aufnahmegebühr wird auf Vorschlag des Vorstandes durch die Mitgliederversammlung bestimmt. Zur Festsetzung der Mitgliedsbeiträge ist eine einfache Mehrheit in der Mitgliederversammlung hinreichend.
- (2) Der Jahresbeitrag für das laufende Geschäftsjahr ist bis zum 31. Januar eines jeden Kalenderjahres zu entrichten. Die Höhe des Mitgliedsbeitrages für das laufende Geschäftsjahr orientiert sich nach dem Zeitpunkt des Beitritts. Das Mitglied zahlt für das laufende Geschäftsjahr nur noch den Betrag für den angebrochenen und die im Geschäftsjahr bevorstehenden Monate. Ehrenmitglieder brauchen keine Mitgliedsbeiträge zu entrichten.
- (3) Die Mitgliederversammlung kann auf Vorschlag des Vorstandes außerordentliche Beiträge oder Umlagen beschließen.
- (4) Der Vorstand kann in besonderen Fällen Ermäßigung, Stundung oder Erlass von Beträgen bestimmen.
- (5) Mitgliedsbeiträge werden bei Beendigung der Mitgliedschaft nicht erstattet.

§ 6 Organe des Vereins

Die Organe des Vereins sind die Mitgliederversammlung, der Vorstand und der Beirat.

§ 7 Mitgliederversammlung

- (1) Die Gesamtheit der anwesenden ordentlichen Mitglieder bildet die Mitgliederversammlung.
- (2) Die ordentliche Mitgliederversammlung findet einmal im Jahr statt. Sie wird vom Vorstand innerhalb der ersten drei Monaten des Geschäftsjahres bei einer Friststellung von zwei Wochen schriftlich sowie unter Ankündigung der Tagesordnung einberufen. Die Frist beginnt mit dem auf der Absendung des Einladungsschreibens folgenden Tag. Die Mitgliederversammlung entscheidet zu Beginn der Versammlung mit einfacher Mehrheit über die Zulassung von Mitgliedernträgen, die nach Erhalt der Einladung und eine Woche vor Beginn der Mitgliederversammlung schriftlich beim Vorstand eingereicht wurden. Diese ordnungsmäßigen Anträge werden in der Tagesordnung berücksichtigt.
- (3) Außerordentliche Mitgliederversammlungen sind unverzüglich durch den Vorstand einzuberufen, wenn das Interesse des Vereins dies erfordert oder die Einberufung von ein Viertel sämtlicher ordentlichen Mitglieder schriftlich unter Angabe des Zweckes und der Gründe verlangt wird.
- (4) Die erste ordentliche Mitgliederversammlung wird nach einer zweijährigen Anlaufzeit im dritten Geschäftsjahr vorgenommen.
- (5) Stimmberechtigt sind nur ordentliche Mitglieder. Jedes Mitglied, einschließlich juristischer Personen, hat lediglich eine Stimme. Die Mitgliederversammlung ist beschlussfähig, wenn sie wie oben angegeben einberufen wurde.
- (6) Das Abstimmungs- und Wahlverfahren wird vom Versammlungsleiter festgelegt. Geheime Abstimmungen werden nur dann durchgeführt, wenn zwei Drittel der stimmberechtigten Anwesenden dies bei der Abstimmung wünscht.



- (7) Die Mitgliederversammlung wird nicht öffentlich abgehalten. Der Vorstand kann Gäste und mit Zustimmung des Beirats die Medien einladen.
- (8) Die Mitgliederversammlung wird vom Versammlungsleiter geleitet. Dieser wird vom Vorsitzenden bestellt. Die Beschlüsse der Mitgliederversammlung sind in einem Protokoll festzuhalten, welches vom Versammlungsleiter und Protokollführer zu unterzeichnen ist. Der Protokollführer wird vom Versammlungsleiter bestimmt.
- (9) Die Mitgliederversammlung dient zum Informationsaustausch und zur Aussprache über die Aktivitäten des Vorstandes und des Beirats sowie über die Tätigkeiten und wirtschaftliche Lage des Vereins. Sie hat fernerhin folgende Aufgaben:
 - (a) Festsetzung von Mitgliedsbeiträgen
 - (b) Ernennung von Ehrenmitgliedern
 - (c) Ernennung der beiden Kassenprüfer
 - (d) Entlastung des Vorstandes
 - (e) Wahl der Vorstandsmitglieder
 - (f) Änderung der Satzung und Auflösung des Vereins

§ 8 Vorstand

- (1) Der Vorstand des Vereins besteht aus:
 - (a) dem Vorsitzenden
 - (b) dem Geschäftsführer
 - (c) dem Leiter für Öffentlichkeitsarbeit
 - (d) dem MitgliedsbetreuerDer Vorsitzende und der Restvorstand werden von der Mitgliederversammlung direkt gewählt. Wählbar für einen Vorstandsposten ist nur ein ordentliches Mitglied, welches das 18. Lebensjahr vollendet hat und das zugleich eine natürliche Person ist. Zudem kann zum Vorsitzenden nur gewählt werden, wer zuvor mindestens zwei Geschäftsjahre als aktives Beiratsmitglied erfolgreich tätig gewesen war. Ein Vorstandsmitglied wird für zwei Geschäftsjahre gewählt. Es bleibt bis zur nächsten Neuwahl im Amt, falls es sich nicht vereinsschädigend im Sinne des § 27 Abs. 2 BGB verhält. Beim vereinsschädigenden Verhalten kann das jeweilige Vorstandsmitglied mit sofortiger Wirkung durch einen einstimmigen Beschluss der restlichen Vorstandsmitglieder aus seinem Amt enthoben werden. Scheidet ein Vorstandsmitglied während der zwei Geschäftsjahre aus, ergänzt sich der Restvorstand selbst durch Zuwahlen.
- (2) Dem Vorstand obliegt die Führung der laufenden Geschäfte des Vereins. Er hat insbesondere folgende Aufgaben:
 - (a) Ausführung der Beschlüsse der Mitgliederversammlung
 - (b) Einberufung der Mitgliederversammlung
 - (c) Organisation zweckbezogener Veranstaltungen und Projekte
 - (d) Verwaltung des Vereinsvermögens
 - (e) Budgetierung, Buchführung und Erstellung der Jahresbilanz
 - (f) Betreuung der MitgliederDer Vorstand ist ehrenamtlich tätig und darf keinerlei Mittel für vereinsfremde Zwecke aus dem Vereinsvermögen entnehmen. Er bestimmt seine Aufgabenverteilung in der Geschäftsordnung selbst soweit nicht gesetzliche Vorgaben dem entgegenstehen. Die Kompetenz des Vorstandes umfasst alle Angelegenheiten des Vereins, falls die Satzung sie nicht an andere Organe des Vereins zuteilt.
- (3) Der geschäftsführende Vorstand im Sinne des § 26 BGB besteht aus dem Vorsitzenden und dem Geschäftsführer. Jeder von ihnen kann den Verein allein vertreten.
- (4) Hinreichend für die Beschlussfähigkeit des Vorstandes sind mindestens drei anwesende Vorstandsmitglieder und eine einfache Mehrheit. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden. Über Beschlüsse des Vorstandes ist ein Protokoll zu führen, das vom Vorsitzenden und dem Protokollant zu unterzeichnen ist.
- (5) Satzungsänderungen, die von Aufsichts-, Gerichts- und Finanzbehörden aus formalen Gründen verlangt werden, kann der Vorstand von sich aus vornehmen. Beschlüsse des Vorstandes können bei Eilbedürftigkeit auch schriftlich oder fernmündlich gefasst werden, wenn kein Vorstandsmitglied ausdrücklich widerspricht.

§ 9 Beirat

- (1) Der Beirat besteht aus ordentlichen Mitgliedern, die aktiv den Vorstand bei seiner Planung und Organisation zweckbezogener Veranstaltungen und Projekte unterstützen, und aus Ehrenmitgliedern, die den Vorstand passiv beratend zur Seite stehen. Dem Beirat obliegt in keiner Weise die Geschäftsführung im Sinne des § 26 Abs. 2 BGB.
- (2) Beiratsmitglieder werden auf Vorschlag des Vorstandes durch die Mitgliederversammlung für die Dauer eines Geschäftsjahres ernannt. Die konkreten Aufgabenbereiche, Rechte und Pflichten des Beirats wird vom Vorstand in der Geschäftsordnung festgelegt. Eine Änderung der Geschäftsordnung bedarf der schriftlichen Zustimmung des Beiratsvorsitzenden.
- (3) Der Beiratsvorsitzende muss eine natürliche Person sein. Er kann zu jeder Zeit Einsicht in die Vereinsunterlagen nehmen.

§ 10 Satzungsänderung, Vereinsauflösung und Vermögensbildung

- (1) Für den Beschluss, die Satzung zu ändern oder den Verein aufzulösen, ist eine drei Viertel Mehrheit bei der Abstimmung in der Mitgliederversammlung erforderlich. Der Beschluss kann nur nach rechtzeitiger Ankündigung in der Einladung zur Mitgliederversammlung gefasst werden.
- (2) Bei Auflösung des Vereins oder bei Wegfall seines bisherigen Zweckes fällt das Vermögen des Vereins an die SOS Kinderdörfer.



Geplante Computerspiele zum BattleTech Universum

von Markus Kerlin

Wer das letzte halbe Jahr aufmerksam im Internet in Sachen BattleTech verfolgt hat, wird die neuesten Entwicklungen in Sachen Computerspiele das eine oder andere mitbekommen haben.

Aktuell befinden sich seit gut einem Jahr drei kommerzielle Spiele in der Entwicklungsphase, die einen breiteren Markt erreichen wollen.

Es handelt sich hierbei um:

- MechWarrior Tactics
- MechWarrior Tactical Command
- MechWarrior Online

MechWarrior 5 – Was wurde daraus?

Aber bevor wir uns dem neuen zuwenden nochmal einen Blick zurück. Vor gut zwei Jahren wurde MechWarrior 5 mit einem fulminanten Trailer angekündigt. Dieses Spiel sollte im Jahr 3015 spielen mit den typischen Mechs der damaligen Zeit (ein etwas geänderter Warhammer war im Trailer neben einem Atlas und einem Jenner zu sehen).

Die Fangemeinde war in heller Aufregung und man fieberte förmlich wegen einem würdigen Nachfolger von MW4.

Wie gesagt, es kam der Trailer und schwups wurde es ganz ruhig. Wie Ende 2011 bekannt wurde, gab es anscheinend mit Microsoft damals rechtliche Probleme. Diese wollten noch ihre Konsolenreihe MechAssault weiter vermarkten und ein MW5 in der damals angelegten Version benötigte halt eine besondere Erlaubnis von Microsoft die nicht erteilt wurde.

Kurz darauf ging Piranha Games, die Firma hinter dem Konzept und Trailer, fast pleite. Erst anderthalb Jahre später konnten sie sich wieder an das Thema ran wagen, welches mit MechWarrior Online ein völlig verändertes Gesicht erhielt. In dieser Variante wurde keine Genehmigung von Microsoft benötigt und seit Mitte 2010 ist MWO in der Entwicklung (dazu weiter unten mehr).

MechWarrior Tactics

Homepage: www.mwtactics.com

Bei MWTactics handelt es sich um eine, wenn auch deutlich aufwendigere, Brettspielumsetzung in direkter Konkurrenz zum freien MegaMek. Bisher ist bis auf ein paar Bilder nur wenig bekannt. Das wesentliche findet man auf der Facebook Seite (erreichbar über die obige Homepage).

Die Entwicklung des Spiels wurde Ende Februar 2012 bekannt. Auf den bisher bekannten InGame-Bildern sieht mal das Hexfeld-System und wie Mechs sich gegenseitig beschießen.

Ausserdem ist bekannt das es in erster Linie wohl auf Spieler gegen Spieler ausgerichtet ist und über die Möglichkeit verfügt seine Mechs zu modifizieren, Ressourcen zu Verwalten und Erfahrung zu sammeln(?). Gewürzt wird das mit einem Rankingsystem.

Highlight ist wohl, das man Mehrspielerkämpfe machen kann. Interessant dürfte auch die Replayfunktion sein, mit der man die Spiele filmartig ansehen kann.

Von der Zeitlinie soll das Spiel 3025 starten. Aber bei entsprechendem Erfolg dürften die anderen Timelines relativ schnell nachgepflegt werden.



Wann genau das Spiel veröffentlicht wird, ist noch nicht näher bekannt.



MechWarrior: Tactical Command

Homepage: www.mechwarriortc.com

Ein Spiel das seit Ende des 2011 für die Apple Plattformen (Apple iOS) entwickelt wird. Seit der letzten News im Dezember letzten Jahres sind leider keine Neuigkeiten mehr erschienen.



Daher ist auch nicht bekannt ob es eher ein Shooter wie MW4 oder eher ein taktisches Spiel wie MechCommander wird.

Auf der Homepage kann man einen einfach gemachten Trailer sehen, sowie ein paar Desktop Hintergründe runterladen. Die recht einfach gehaltenen Mechgrafiken entsprechen dann doch eher dem Niveau auf kleinen Displays (wie zb. iPhone, iPad, usw.).

Update . Ende Juli wurden auf der HP neue Infos zum Spiel bekanntgegeben. (Anmerkung des Redakteurs)

MechWarrior Online

Homepage: www.mwomercs.com

Die wohl interessanteste Entwicklung ist aktuell MechWarrior Online (MWO). Aufbauend auf den ersten Ideen zu MW5 wurde das Ruder komplett umgeworfen und man macht daraus gerade ein Onlinebasierenden Shooter im Stile von World of Tanks.

Vorweg, die Open Beta soll Ende Sommer diesen Jahres beginnen. Der reguläre Release erfolgt dann im Winter 2012/13.

MWO ist ein Nachfolger für MW4 ohne Solospielfunktion. Man muss also Online sein und man spielt primär gegen Andere in Gefechten von 12 gegen 12.

Schwerpunkt von MWO ist, im Vergleich zu ähnlichen Spielen, die Kampagnenfunktion. Als Spieler entscheidet man sich, seinen Avatar (MechWarrior) entweder für eine Fraktion antreten zu lassen oder einer Söldnereinheit anzuschließen. Wer beides nicht will, kann auch als Einzelspieler unterwegs sein, hat aber nicht den vollen Zugriff auf alle Aspekte des Spiels.

Jedes Gefecht ist mehr oder weniger stark in eine, die Innere Sphäre umspannende, Kampagne eingebunden. Hierbei sollte man Wissen, dass das Spiel kurz vor der Clan-Invasion startet. Dabei ist ein Real-Tag genau ein Tag in der Kampagne. So stellt also der 01.05.2012 den 01.05.3049 dar. Nach und nach hat man also die nächsten zwei Jahren viel mit der Claninvasion zu tun. Zu Anfang geht es erst aber um die Intrigen zwischen den Häusern.

Man kann in dem Spiel seinen Mech begrenzt modifizieren. Genauso ist es möglich das der MechWarrior Erfahrungspunkte sammeln kann und diese in Form von Modulen in das Spiel einzubinden.

Jeden Mittwoch gibt es neue News rund um das Spiel. Die wichtigsten davon werden von unserem Projektteam ins Deutsche übersetzt und ins Forum gestellt.

Update : Da die Informationen schon etwas älter sind, kann man die aktuellsten Entwicklungen in unserem Forum sehen, Bei MWO ändert sich noch sehr viel.

Mehr zu MWO in dem entsprechenden Artikel dieser Ausgabe der Terra Post.



Kleines Fazit

Gerade MWO macht Hoffnung das Genre der Computer-mechs in vernünftigerweise wiederzubeleben.

Denn trotz aller Mühen der Fangemeinde um immer wieder neue Versionen von MW4 und Mods wie MechWarrior Living Legends wurde es Zeit wieder ein neues Zugpferd auf den Markt zu schmeißen. Die Konsolenspiele der MechAssault-Reihe waren diesbezüglich eher ein Fehlschlag.

Man kann also gespannt sein, was alles noch in der zweiten Hälfte diesen Jahres kommen wird.



Hier die Auflösung des Kreuzworträtsels von Volker Simon aus TP 32 und 33 .

Der Gewinner der Battletech Grundbox wurde auf der Jahreshauptversammlung im Februar ausgelost. Es gab 3 richtige , vollständige Einsendungen.

Der Gewinner ist

Sven van der Heijden aus Achim.

Waagerecht

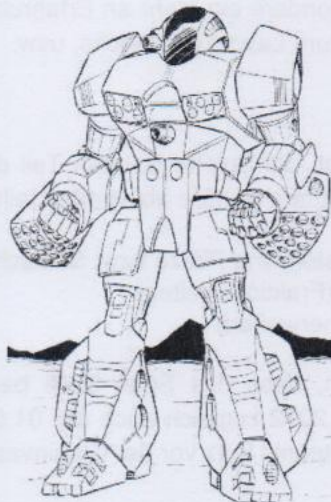
- | | |
|---|------------|
| 1. Nutzen nicht nur die Typen in grünen Strumpfhosen | Longbow |
| 4. Born to be First Lord | Cameron |
| 6. Blakes Vermächtnis | ComStar |
| 7. Ein Gottesdiensthelfer | Praezentor |
| 9. Die andere Hälfte von Kearny | Fuchida |
| 10. Ein Clan und viele Mechs | Wolf |
| 11. Das Zeichen der Marik | Adler |
| 14. Keine Kreuzritter | Bewahrer |
| 16. Hauptwelt des Kombinati | Luthien |
| 17. Gebündeltes Licht | Laser |
| 18. Hier wurden die Martial Olympiads zuerst abgehalten | Mars |
| 19. Zitat: "Kill them all". Wessen Tod war Ursache für diesen Befehl? | Minoru |
| 20. Ein klassische Sturmmech | Atlas |
| 22. In den Händen von Blakes Erben (Abkürzung) | HPG |
| 27. 'Combined Arms' par excellence | Nova |
| 28. Hier wurden die Martial Olympiads zuletzt abgehalten | Outreach |
| 30. Herrscherfamilie der Freien Welten | Marik |
| 31. Die beste Technik bringt nichts ohne Nachschub | Tukayyid |
| 32. Gibt's nicht nur in Indien | Kaste |
| 33. Titel im Magistrat | Magestrix |
| 35. Nicht nur ein Mathematiker | Gauss |
| 37. Zwei oder drei bilden eine Einheit | Stern |
| 38. Herrscherfamilie der Konföderation | Liao |



- | | |
|--|-------------|
| 39. Andere tjosten damit | Lanze |
| 43. Rituelle Herausforderung | Batchall |
| 44. Hauptwelt der Sonnen | NewAvalon |
| 45. Hover, Kette, oder Rad, nur keine Beine | Panzer |
| 47. Zitat: "Kill them all". Wo sollten alle getötet werden? | Kentares |
| 49. Hauptwelt der Freien Welten | Atreus |
| 50. Ein Opfer der Schwarzen Witwe | Anton |
| 51. Von hier ging alles aus | Terra |
| 55. Nicht die Innere Sphäre | Peripherie |
| 56. Auch ohne Messer eine einschneidende Wirkung | Mackie |
| 57. Eine Datensammlung | Readout |
| 59. Die Gründer-Firma | FASA |
| 60. Sie kamen von außerhalb | Clans |
| 61. Titel im Kombinat | Koordinator |
| 64. Herrscherfamilie des Commonwealth | Steiner |
| 65. Diese Konvention soll Menschenleben schützen | Ares |
| 67. WoB's Reaktion auf die 4. Whitting-Konferenz | Jihad |
| 68. Leichtgewichtige Pferde | Eridani |
| 69. Mädchenname der Mutter Phelan Kells | Ward |
| 70. Manche Mechs und Schiffe können es | Springen |
| 71. Sein Mech müsste eigentlich von zwei Hunden begleitet werden | Kerensky |
| Senkrecht | |
| 2. Über dem Rubikon geworfen | Wuerfel |
| 3. Die Technik der guten, alten Zeit | LosTech |
| 5. Herrscherfamilie des Kombinats | Kurita |
| 8. Titel in der Konföderation | Kanzler |
| 10. Andere benennen ein ganzes Spiel nach diesen Mech | Warhammer |
| 12. Herrscherfamilie der Sonnen | Davion |
| 13. Ehrevoller Rückzug | Hegira |
| 15. Alte Herren denken dabei eher an die Normandie | Overlord |
| 17. Eine fliegende Raubkatze | Leopard |



- | | |
|--|-------------------------|
| 19. Gibt's als Battle- Omni- und Proto... | Mech |
| 21. Luzifers Mech-Inkarnation | Lichtbringer |
| 23. Nicht nur eine geometrische Figur | Pentagon |
| 24. Hauptwelt des Commonwealth | Tharkad |
| 25. Auch der Fuchs genannt | Hanse |
| 26. Man denkt dabei an karierte Röcke | Highlander |
| 29. Eine runde Verbindung | Union |
| 34. Die Spielewelt | Solaris |
| 36. Hauptwelt der Konföderation | Sian |
| 40. Auch Kröte genannt | Elementar |
| 41. Das erste bemannte interstellare Raumschiff | Pathfinder |
| 42. Die Wikinger waren als solche verschrien | Marodeur |
| 46. Titel in der Liga | Generalhauptmann |
| 48. Nicht nur ihn gibt es doppelt, auch seinen Sohn | Thomas |
| 52. George Lucas' Schuld | BattleTech / BattleMech |
| 53. Gibt es nur noch in Deutschland | MechForce |
| 54. Zitat: "Kill them all". Wer sagte dies nach dem Tod seines Vaters? | Jinjiro |
| 58. Titel im Commonwealth | Archon |
| 62. Ein Rasalhaguer-Problem | Ronin |
| 63. Husaren, Ulanen, Kürassiere und.. | Dragoner |
| 66. Ob Hunde oder Wölfe, beide sind.. | Soeldner |





MechWarrior Online (MWO)

von Markus Kerlin

Homepage: www.mwomercs.com

Stand: Ende April 2012

Mitte 2011 wurden erste Gerüchte bekannt, dass das eingeschlafene Projekt MechWarrior 5 wieder aufgenommen wird.

Im September des Jahres gab es den 0-Dev-Blog, in dem die ganze Geschichte um MW5 und MWO bekannt gegeben wurde und einen kleinen Ausblick auf die Zukunft. Seitdem wird in regelmäßigen Abständen, inzwischen sind wir bei Dev-Blog 6, neues über MWO veröffentlicht und erste Einblicke in das Spiel gegeben.

Kein MechWarrior 5?

Wie schon im anderen Artikel in dieser Terra Post erläutert, ist das Projekt MW5 eingestellt worden.

Man hat sich seitens der Firma Piranha Games entschieden, anstatt ein weiteres „normales“ Mechwarrior Spiel eine Onlineversion zu erstellen, da hier die rechtlichen Problematiken deutlich geringer sind und die dauerhafte Finanzierung des Projektes mit einfacheren Mitteln zu gewährleisten ist.

Onlinespiel?

Ja, MWO ist ein Onlineshooter im Stil von Counterstrike, Americas Army, World of Tanks, usw. nur halt mit BattleMechs.

Anders als bei den erwähnten Spielen liegt der Fokus zwar in den Gefechten, aber diese sind mit einem Kampagnenmodus verknüpft und beschränken sich daher nicht auf ein reines Ranking.

Kosten?

Grundsätzlich soll das Spiel, wie zuletzt die meisten Onlinespiele, kostenlos in seinen Grundfunktionen sein.

Selbstverständlich kann man sein Geld für das Spiel ausgeben um gewisse Vorteile zu erhalten. Piranha sichert zu, dass es kein „Buy to Win“-Spiel wird, also dass man mit Geld Spiele gewinnen kann. Die Vorteile gelten insbesondere ein mehr an Erfahrungspunkten, Credits (Ingamewährung), vielleicht auch gewisse Gimmicks zum Layout der Mechs, usw.

Kampagnenmodus?

Ob man es will oder nicht, als Spieler ist man Teil des Kampagnenmodus. Der Kampagnenmodus spielt sich in der ganzen Innere Sphäre ab. Hierbei teilt er sich in drei Bereiche:

- Kernsysteme / Historische Plätze bzw. Schlachtorte
- Mittlere Systeme (Fraktionswelten)
- Randwelten(Söldnerwelten)

Dabei muss man wissen, dass das Spiel 3049 beginnt und von Tag zu Tag fortschreitet. Das bedeutet, dass der 01.05.2012 zugleich auch der 01.05.3049 ist. Wer die BattleTech Timeline kennt, weiß natürlich dass der Zeitpunkt kurz vor der Claninvasion ist!



Und genau diese Claninvasion kann man nachspielen. Dieses erfolgt in Form durch das Dev-Team freigeschaltete Kämpfe auf den Kernwelten bzw. auf den Welten mit bekannten Schlachten.

Die mittlere Systeme sind die Planeten worum sich die Häuser frei prügeln können. Hier können Spieler entscheiden welche Planeten sie für ihre Fraktion erobern oder verteidigen wollten. Dieses bringt Vorteile in Form von Ressourcen und natürlich jede Menge Fraktionspunkte.

Die Randwelten sind die Orte, an denen die Söldner ihre Kontrakte erfüllen.

Fraktionen

Das Spiel startet mit den fünf Häusern (Liao, Steiner, Kurita, Davion und Marik) als eigenständige Fraktionen.

Als Spieler kann man sich entscheiden einer der Fraktionen anzuschließen. Es ist aber jederzeit möglich die Fraktion zu wechseln.

Ist man besonders erfolgreich für eine Fraktion, erhält man sogenannte Fraktionspunkte. Die Höhe der Fraktionspunkte schaltet gewisse Specials frei (zb. Besondere Titel oder besondere Einheitenlogos). Durch Inaktivität oder wenn man für ein anderes Haus kämpft, verliert man nach und nach seine Punkte. Die erreichten Vorteile bleiben zwar erhalten, aber bis man weitere erhält muss man erst einmal wieder auf den alten Punktestand gekommen sein.

Andeutungsweise sollen Spieler mit sehr vielen Fraktionspunkten sogar einen Befehlshabermodus in der Kampagne erhalten, sprich, sie können bestimmen welche Planeten erobert und welche verteidigt werden sollen.

Söldner

Wer keine Lust hat sich auf eine Fraktion festzulegen oder eher doch mehr den Faible der Söldner erlegen ist, kann eine Söldnereinheit gründen bzw. sich einer anschließen.

Eine Söldnereinheit schließt Kontrakte ab und versucht sie dann im Rahmen eines Kampfes / Szenarios zu erfüllen. Je mehr Kontrakte man für eine bestimmte Fraktion macht, desto besser sind dann Angebote von dieser Fraktion.

Einzelkämpfer

Man kann sich natürlich entscheiden auch Solo durch die Gegend zu laufen. Dann springt man in die Zufallsgefechte und kämpft mal für die oder für die andere Seite.

Der Nachteil ist halt aktuell, das man keine fraktions- bzw- södnertypischen Vergünstigungen erhält.

Grundsätzlich kann wohl jeder an den Zufallsgefechten teilnehmen die im Prinzip nichts anderes sind die Auffüller für nicht komplette Kompaniegefechte.

Was ist mit den Clans?

Damit sind natürlich nicht die Clans auf dem BT Universum gemeint, sondern die typischen Spielergemeinschaft in Onlinespielen.

Wieweit das wirken oder die Funktion der Clans Ingame sein wird, ist noch nicht ganz klar. Zu den Söldnern gibt es die meisten Informationen und das System gibt den Clans die größte Freiheit (z.B. Ränge und Funktionen können frei eingestellt werden). Bei den Fraktionen gibt es fast gar keine Informationen. Zu freie Clans gar keine.

Klar ist jedenfalls, das man nicht die bekannten Einheitsnamen wählen kann. Diese sind genauso wie bei den Spielercharakteren die Namen von Persönlichkeiten seitens der Dev-Leitung gesperrt.



Was ist mit der Fraktion der Clans?

Dazu gibt es noch gar keine Information. Dürfte auch erst bei Start der Claninvasion im Laufe des kommenden Jahres interessant werden.

BattleMechs

Mit Veröffentlichung des Spiels sollen zwölf Mechs zur Auswahl stehen. (Update. August 14 Mechs)

Light: Jenner, Commando, Raven

Medium: Hunchback, Centurion, Cicada, Trebuchet

Heavy: Catapult, Dragon, Cataphract, JagerMech

Assault: Atlas, Awesome, Stalker

In allen Fällen startet man mit der 3025er Standardvariante des Mechs, die man auch nur bedingt modifizieren kann.

Das Layout der Mechs ist deutlich modernisiert und an ein Computerspiel angepasst.

Erfahrungspunkte

Nach jedem Spiel erhält man drei Dinge: Erfahrungspunkte für den BattleMech Typ (Mechpunkte), Erfahrungspunkte für den Charakter (Pilotenpunkte) und C-Bills (Ingamewährung).

Die **Mechpunkte** entsprechen der gesteigerten Erfahrung in der Führung des Mechs. Man kann also mit seinen Mech besser umgehen (zb. besser bewegen oder besser die Aufklärungsfunktionen nutzen, usw.). Entsprechend sind die Erfahrungspunkte, die man im Rahmen eines Baumdiagramms einsetzen kann um gewisse Verbesserungen freizuschalten, an das jeweilige Chassis gebunden. Also wer auf seinen Jenner felissig gespielt hat, kann eine entsprechende Anzahl an Punkten ausgeben um an dem Mech etwas zu verbessern. Diese Punkte können nicht bei anderen Mechs verwendet werden, selbst wenn man den Jenner verkauft hat.

Grundsätzlich soll man wohl auch Mechvarianten des Chassis über diese Funktion freischalten können.

Mit den **Pilotenpunkten** kann seinen MechWarrior „verbessern“. Dabei erfolgt die Verbesserung nicht wie bei den meisten Spielen über den Charakter direkt, weil er irgendwelche Attribute verbessert, sondern man schaltet sogenannte Module frei die in den Mech eingebaut werden können. Die Anzahl der Module ist vom Chassis / Variante abhängig, so ist es nicht möglich alle Module zugleich zu nutzen.

Beide Aspekte dienen dazu den eigenen Spielstil zu unterstützen.

C-Bills

Die Ingamewährung wird dazu benötigt die Mechs zu reparieren, Module oder bessere Waffen zu kaufen, Munition, usw.

Leider ist bisher nichts dazu bekannt wie die Wirtschaft Ingame ablaufen soll.

Taktische Rollen im Spiel

Bei MWO wird viel Wert darauf gelegt, das es verschiedene taktische Rollen im Spiel gibt. Man unterscheidet hierbei zwischen Angreifer- / Verteidigermech, Command-Mech und Scout-Mech. Während erstere ziemliche klare Aufgaben haben, stehen dem Command- und dem Scout-Mech



besondere Funktionen zur Verfügung wie spezielle Module, Sonden, erweiterte Informationssysteme, usw.

Insbesondere der Command-Mech kann zb. Artillerieschläge, Fliegerangriffe, usw. ordern und den Weg für die anderen Spieler auf der Karte markieren.

Das Gefecht

Und schon sind wir beim eigentlichem Gefecht. Wie schon weiter oben beschrieben wird das normale Gefecht zwischen je einer Kompanie pro Seite abgewickelt.

Wie die Gefechte im Einzelnen abgewickelt werden ist noch nicht näher bekannt. Als eines der wenigen Informationen wird ein Drop-Szenario beschrieben, in der jeder Spieler bis zu fünf Mechs in dem Szenario hat, die er nach und nach einsetzen kann.

Schiessen und Treffer

Wie bei den anderen Mechwarrior-Teilen auch, kann man Waffengruppen bilden. Anders als bei den bisherigen Teilen spielt die Position tatsächlich sogar beim Schuss eine Rolle. So kann eine Waffe im Arm eher auf das bewegliche Ziel schießen als die Torsowaffen (Arm ist schneller als der Torso). Geschickte Spieler können damit gezielt mehrere Zonen beschossen.

Natürlich gibt es die gleiche Zoneneinteilung wie beim Brettspiel. Und das hat natürlich auch direkte Auswirkungen im Spiel. Wird z.b. ein Arm abgeschossen, so ist er ab und kann nicht mehr genutzt werden.

Indirektes Schießen soll auch möglich sein.

Aufklärung

Eine wichtige Rolle erfüllt der Scout. Nicht nur das er aufklärt und verschleiert wo welche Mechs stehen, sondern er kann sogar mehr Information erhalten und weitergeben als es die normalen Kampfmechs können.

Hier zeigt sich auch der Unterschied zu den normalen Shooter. Es geht weniger um Schnelligkeit und Reflexe sondern mehr um ein taktisches Verständnis und Teamspiel. Entsprechendes gilt natürlich auch für den Command-Mech.

MechLab

Wer nach einigen Spielen feststellt, das die aktuelle Konfiguration seines Mechs nicht so passend ist, kann sie im MechLab begrenzt anpassen.



MWO hat hierzu im Prinzip mehrere Einschränkungen eingebaut die zwar einen gewissen Spielraum erlauben, aber den Charakter eines Mechs nicht total verändern kann. So kann man zb. eine Energiewaffe nur durch eine Energiewaffe ersetzen (zb. einen Schweren Laser durch mehrere leichte Laser o.ä.).

So ist es also nicht möglich einen Hunchback 4G (die Standardvariante in MWO) in einem laufenden M-Laserträger zu verwandeln.

Trotzdem ist es möglich das eine oder andere umzubauen. So mehr oder weniger Wärmetauscher, mehr oder weniger Panzerung, usw.

Sprungdüsen können nur bei Mechs ein oder ausgebaut werden die sie standardmässig haben.

Zu guter letzt kann man natürlich noch das Aussehen des Mechs ändern. Also nicht wundern, wenn die ersten rosafarbenen Atlanten da vorbeimarschieren (ich hoffe es bleibt die Ausnahme).

Mit welchem Mech starte ich?

Die Frage ist ja noch nicht geklärt.

Man hat zum Release Zugriff auf die Standard-Varianten aller zwölf Mechs. Man kann also direkt mit einem Atlas starten, wenn man will.

Weitere Informationen

Zum Abschluss noch die wesentlichen Zusammenfassungen.

- OpenBeta: Ende Sommer 2012
- Release: Winter 2012/13
- Spiel erst einmal nur in englischer Sprache

Die bisher bekannten Ingamebilder, Trailer und Ingamevideos kann man sich bei uns im Forum anschauen und saugen.

Projektgruppe „MechForce Germany Mechwarrior Online“

Diese Projektgruppe wurde auf der Jahreshauptversammlung gegründet. Einziges aktives Mitglied ist Markus Kerlin, der die Übersetzung der Dev-Blog Beiträge und deren FAQs verfasst und im Forum veröffentlicht.

Die ursprüngliche Idee eines MechForce Clan wurde nach den bisher bekannt gewordenen Informationen schnell wieder fallen gelassen. Was die Gruppe über das reine Informatieren noch hinaus anbieten wird, wird sich erst im Laufe der OpenBeta zeigen. Mehr Inforamtionen dazu in unserem Forum um Bereich „MechWarrior Online“.

Bericht vom epischen Fight der
Mechforce Allstars gegen die Trueborn Legends
auf dem BattleCon in Pulheim



Von Alexander Nickel. Ergänzt durch Andreas Warnatsch

Samstag, 12. Mai 2012

Hamburg

4.45h Verdammt. Der Wecker klingelt. Aufstehen? hmmm....! Klar...wir wollen doch nach Pulheim, um am epischen Fight zwischen der Mechforce und Team Trueborn teilzunehmen!

5.25h Das Auto ist gepackt und los geht's. Gleich kommt Nika am Flughafen an. In aller gegebenen Ruhe rollt der Wagen in Richtung Flughafen.

5.30h Nika wartet an Terminal 1. Supi...alles pünktlich...und weiter geht's in die Stadt, Javelin erwartet uns gegen 5.50h.

5.50h Wir sind pünktlich, aber das Navi weiß leider nicht so genau, wo Javelin wohnt und im Einbahnstraßen- / Sackgassenparadies von Eimsbüttel führt nur ein gezielter Anruf zum wartenden Javelin.

5.55h Nun zu dritt geht es Richtung Autobahn; die Entscheidung über Bremen zu fahren wird sich zeitlich rächen...Pulheim

9.25h Wir haben Pulheim erreicht. Schnell noch einen Supermarkt suchen, vielleicht ein wenig frühstücken. Aber: Trotz der 55.000 Einwohner in Pulheim findet sich auf den ersten Blick nichts adäquates. Also geht es zum "POGO", der Jugendbegegnungsstätte in Pulheim, in der Team Trueborn den Battlecon ausrichtet.

9.55h PÜNKTLICH!

9.57h Es gibt eine kurze und zögerliche Begrüßung durch TT. Das reservierte Verhalten wird sich im Laufe des Tages noch gänzlich verändern!

10h Die Karten für den Fight werden ausgewürfelt, die letzten Vorbereitungen abgeschlossen, die ersten konzentrierten taktischen Gespräche werden aufgenommen. Die MFGler sind ziemlich ernüchtert, dass sie eine "Sub-Level-Karte" und eine Waldkarte als Aufmarschgebiet gewürfelt bekommen haben. In der Mitte der sechs Karten gibt es nur Hügel und ein bisschen Wald.

10.30h Die MFGler sind komplett. Es kann losgehen!



11.20h Es gibt erste Feststellungen, dass es ziemlich eng und mühsam ist, mit 26 (!) Spielern an einer Platte zu spielen. Als Spieltisch wurde im Empfangsbereich des "POGO" ein Billardtisch ausgewählt, der an sich viel Platz geboten hat, allerdings war Platzmangel nur ein Nebenthema im Angesicht des spannenden Gefechts. Es ist schon sehr lange her, dass ich so viele BT-begeisterte Gesichter an einem Ort gesehen habe.

13.20h Draußen wird der Grill angeschmissen, leichter Rauch und leckerer Duft von gegrillten Delikatessen umhüllt das Schlachtfeld. Auf dem Schlachtfeld sind noch keine echten Entscheidungen gefallen. Die Verlustrate auf beiden Seiten geht noch gegen Null. Für einen ersten Stoßseufzer bei den MFGlern und Jubelschrei bei den TTlern sorgt ein verfrühter Gyro-Treffer an Outlaw's Locust.

14.00h Beide Aufstellungen stehen sich jetzt effektiv und waffenstarrend gegenüber. Die Assaults tauschen Salve um Salve aus. Die ersten Einheiten verlassen das Feld. Kurze Feststellung: Statt der erwarteten 60min pro Spielrunde (bei 44 Initiativeinheiten auf dem Feld) wird konzentriert und diszipliniert gespielt, gewürfelt und geführt. Die durchschnittliche Runde dauert derzeit lediglich 30min. Ein echter Achtungserfolg für alle Teilnehmer. Auch die Laune und der Umgangston bleibt trotz sprunghaften "Glücks" immer und auch bis zum Ende höflich und freundlich. Das ist wohl nicht immer so, aber aus meiner Sicht, für alle Teilnehmer ein gemeinsamer und bemerkenswerter Erfolg.



17.30h So langsam setzt ein kleiner "Koller" ein. Viel Spiel, eine große Infusion Battletech...da geht man auch mal auf Wanderschaft über die Con und schaut, was die anderen so machen

19.45h Langsam bewegt sich das Gefecht 'Mechforce Allstars vs Trueborn Legends' auf die angekündigte Unterbrechung durch TT zu. Die TTler wollen noch ihre JHV abhalten. Nach über neun Stunden Spiel gibt es auf dem Schlachtfeld keine echten Tendenzen. Erspielte Vorteile werden schnell vom Gegner wieder ausgeglichen und so gestaltet sich der epische Fight zu einem spannenden "Kopf-an-Kopf-Rennen" über die gesamte Spieldauer. Beide Seiten sind sowohl von einem Sieg als auch von einer Niederlage weit entfernt. Es wird bereits zeitig entschieden, dass das Spiel über die Dauer der JHV von TT pausiert und anschließend fortgesetzt wird.

20.35h Wie angekündigt wird das Gefecht für die Dauer der JHV unterbrochen. Die MFGler nutzen die Zeit zur Entspannung, Essensaufnahme und zum Kickern...

22.40h Es geht weiter. Die Reihen der MFGler und der TTler haben sich stark gelichtet. Der Platz ist an der Platte inzwischen ausreichend. Weiterhin ist die Partie mehr als ausgeglichen. Egal, was die jeweilige Seite durchführt...es gibt umgehend eine passende Antwort der anderen. Das Gefecht befindet sich nach wie vor auf hohem Niveau und die Stimmung ist nach wie vor (und bis zum Ende) hervorragend.



24.00h und später

Das Gefecht hat seinen Höhepunkt überschritten. Die Verluste mehren sich, teilweise sind die Munitionsvorräte aufgebraucht. Die geordnete Schlacht dreht sich immer mehr in ein "blutiges Gemetzel". Nach wie vor sind beide Seiten abwechselnd im Vorteil und eine eindeutige Tendenz ist noch immer nicht absehbar.

3.00h Ich verlasse mit Kabukixx, Link, Leif und Javelin das Spielfeld. Müde, aber noch immer diskussionsfreudig geht es ins Bett. Was für ein Tag! Was für ein Fight!!! Ohne Ergebnis zu gehen ist sicherlich nicht nett, aber nach 22 Stunden "auf den Beinen" ist es dann irgendwann einmal genug 😊 Ein harter Kern spielt bis zum Schluß.

Ab diesen Punkt übernehme ich (Andreas) den weiteren Verlauf des Gefechts.

Von den ursprünglich über 20 Teilnehmern am Fight stehen nur noch 3 Mann pro Seite, auf unserer Seite sind das Marcel (Sun Tzu Liao), Stefan (Mighty) und ich. Wahrscheinlich, weil wir alle noch die Chance sehen das Spiel zu gewinnen. Auf dem Spielfeld stehen nur noch 8 Mechs. Jeder Seite gehören davon 4. Energiedrinks halten uns am Leben.

5.17h Entweder wir finden jetzt eine Lösung oder der Kampf geht noch 5 Stunden. Aufgeben will keiner und für ein Unentschieden haben wir alle schon zu lange gespielt. Wir wollen einen Sieger. Also einigen sich die restlichen Spieler darauf, einen letzten Würfelwurf den Ausgang des Spiels zu überlassen. Was anderes wäre es am Ende nach weiteren Stunden auch nicht geworden. Wenn nur noch pro Seite ein Mech steht. Aber wir alle wollen jetzt nur noch schlafen. Marcel würfelt für die Mechforce. Eine 12! Damit wird es für Trueborn schwer. Eine 9. Das Spiel ist aus. Wir haben gewonnen. Aber irgendwie ist mir der Schlaf in dem Augenblick wichtiger.

5.45h Erfolgreich eingeschlafen. Gerne wieder, dann aber nicht wieder mit über 40 Mechs.

ASSAULT: (Trueborn Legends)

Cyclops CP-10-Z ^

King Crab KGC-0000

Marauder II MAD-4A

Banshee BNC-3E

HEAVY:

Black Knight BL-7-KNT

Crusader CRD-3K

Flashman FLS-7K

Grand Dragon DRG-1G

Thunderbolt TDR-5S

JagerMech JM6-S

MEDIUM:

Assassin ASN-21

Blackjack BJ-1DC

Cicada CDA-2A

Chameleon CLN-7V

Clint CLNT-2-3T

Hatchetman HCT-3NH

Phoenix Hawk PHX-1

Vindicator VND-1R

LIGHT:

Javelin JAV-10N

Ostscout OTT-7J

Panther PNT-9R

Wasp WSP-1K

Mechforce Allstars

Deathlegion: Crusader 3R

Andreas W: Awesome 8Q

Deathlegion: Imp 2E

Leif: Battlemaster 1-G

Mighty: Orion VA

Nika: Katapult C1

Sun Tzu Liao: Guillotine 4L

Kabukixx: Skorpion 1N

Andreas W. Warhammer 6R

Björn: Charger 1A1

Akira213: Spider 5V

Nika: Centurion 9A

Outlaw: Withworth-1

Leif: Kintaro KTO-18

Mimo: Hermes 2S

Akira213: Wolverine 6R

Mighty: Hunchback 4G

Franzi: Enforcer 4R

Sun Tzu Liao: Mongoose 67

Björn: Falcon 4N

Mimo: Valkyre QA

Outlaw: Locust 1V

Wer war eigentlich ... Ardath Mayhar? - Erinnerung an eine Powerfrau

von Ralf Belling



Ardath Mayhar 2003 (Quelle unbekannt)

Zum Geleit

Als Ardath Mayhar am 01. Februar dieses Jahres wenige Wochen vor ihrem 82. Geburtstag starb, ist dies an den allermeisten Menschen in Deutschland (und ich muss gestehen, auch an mir) zunächst völlig vorbeigegangen. Im Rahmen eines Artikels über Ardath hatte ich Ende letzten Jahres einiges über die Autorin im Netz recherchiert und bin dabei auf eine faszinierende Persönlichkeit mit einem spannenden Leben gestoßen. Ein wenig dieser Faszination möchte ich versuchen hier weiterzugeben. Ich bin mir bewusst, dass sich vieles des Nachfolgenden zu schön anhört, um wahr zu sein und manchmal mögen die Pferde mit mir durchgegangen sein. Aber dennoch bedaure ich im Nachhinein, erst so spät auf diese Autorin aufmerksam geworden zu sein, von der man in keiner Quelle auch nur ein einziges böses Wort liest.

Ardath Mayhar war die Autorin von "The Sword and the Dagger" = "Das Schwert und der Dolch". (ja, Autorin, das dürfte den einen oder anderen überraschen. Ardath ist übrigens ein Mädchenname hebräischen Ursprungs und bedeutet so viel wie Blumenwiese - Field of Flowers). Ursprünglich waren zwei andere Autorinnen, Tracy Hickman und Margaret Weis, für diesen Roman vorgesehen. Als die beiden kurzfristig ein besseres Angebot annahmen, wurde Ardath der Vertrag für das Buch von ihrem Verleger offeriert. Da sie mit dem Battletech-Universum nicht vertraut war, erhielt sie ein Exemplar des Battletechspiels und den zehnteiligen Entwurf ihrer Vorgängerinnen für dieses Buch, um sich die Hintergründe anzueignen. Sie fand den Entwurf jedoch nicht akzeptabel und übernahm nur die grundsätzliche Plotidee eines Doppelgängers. Außerdem half ihr William H. Keith (Autor der Gray Death-Romane) bei denjenigen Kampfszenen, bei denen keine 'Mechs vorkamen, da das Hintergrundmaterial darüber nichts aussagte. Allerdings erging es ihr so wie später auch anderen Battletech-Autoren: Obwohl sich das Buch gut verkaufte, hat sie vom Herausgeber (Stand 1989) kein Geld dafür gesehen. Das war dann auch der Grund, warum es keine weiteren Battletech-Romane von Ardath Mayhar gibt. "Das eine hat mir ja Spaß gemacht, aber keine 10 Pferde hätten mich dazu gebracht, noch eins zu schreiben".

Zu Heyne-Zeiten war "Schwert und Dolch" einer der am meisten gesuchten Romane der deutschen Szene, weswegen er auch später von FanPro nachgedruckt wurde. Das allein dürfte schon etwas über die Qualität des Buches aussagen. Außerdem - BT-Trivia - ist es einer von zwei Romanen, in denen intelligente Aliens vorkommen, nämlich die Sumpfbewohner von Steins Folly. "Schwert und Dolch" war dem Vernehmen nach der allererste in Auftrag gegebene Battletech-Roman und hätte auch als erster veröffentlicht werden sollen. Aufgrund der Verzögerung wegen des Autorenwechsels reichte es jedoch nur zur Nummer Zwei.

Leben

Ardath Frances Hurst Mayhar, so ihr vollständiger Name, wurde 1930 in Texas geboren. Als echte Texanerin gehörte der Gebrauch von Schusswaffen mit zu ihrer Erziehung. In ihrem Haus gab es immer eine Waffe, und das gerade mal 1,57m große Energiebündel konnte mit ihr umgehen! Mit 19 managte sie für die nächsten Jahre den Milchwirtschaftsbetrieb ihres Vaters, der einen Schlaganfall erlitten hatte. "Nebenbei" brachte sie sich selbst das kreative Schreiben bei. Zunächst galt ihr Interesse dem Verfassen von Poesie. Über ihre Reime sagte sie einmal - und wer weiß, wie viel Wahrheit in diesen Worten steckt - "Das Versmaß meiner Gedichte folgte dem Rhythmus unserer Melkmaschinen: Ca-chink, ca-chink, ca-chink." Für ihre Werke erhielt sie viel Anerkennung und räumte auch einige Preise ab.

Durch die ständige Feuchtigkeit auf der Farm bekam sie Arthritis. Ihr Bruder verließ die Armee, um bei Führung der Farm zu helfen und es knallte zwischen den beiden. Sie floh 1957 in die kleine Universitätsstadt Nacogdoches, Ost-Texas, und führte den "East Texas Bookstore". Dort lernte sie auch ihren Mann Joe kennen. Er war Taxifahrer und SF-Fan. Da sein Taxistandplatz gleich um die Ecke war, kam er öfter in den Laden, um sich Nachschub zu besorgen - und ging so Ardath in die Falle

Mit Joe führte sie den Laden und viel später auch eine Geflügelfarm, die jedoch 1978 einem Brand zum Opfer fiel. 1962 zogen die beiden für 18 Monate nach Houston, die Stadt war für die beiden Landeier aber viel zu hektisch. Nochmal Originalton AM: "Wenn ich einmal in die Hölle komme, verlange ich, dass mir diese 18 Monate auf meine Strafe angerechnet werden." Es folgte eine Tour mit einem ehemaligen Schulbus, in den die beiden ihre weltlichen Besitztümer packten, vor allem mehrere Tonnen Bücher sowie das Piano (!) von Ardath's Großmutter, und durchs Land zogen. Einen Reservereifen hatten sie nicht, was aber ok war, da sie auch keinen Wagenheber hatten, der das Busmonstrum hätte anheben können.

Nachdem sie wieder sesshaft geworden waren (auf einer alten Farm, dessen Haus Joe mit zahllosen Metallplatten verkleidet hatte, so dass es am Ende einem Raumschiff ähnlicher sah als einem "typischen Westernhaus"), verdiente Ardath ihren Lebensunterhalt bei verschiedenen Zeitungen. Romane begann sie erst ab 1973 zu veröffentlichen, von den Romanen allein konnten Ardath und Joe jedoch nicht leben. Ab 1984 führte das Ehepaar den "The View from Orbit Bookstore", wieder in Nacogdoches. Hier, so die Legende, konnten sich Interessierte mit phantastischer Literatur eindecken, die in diesem erzkonservativen Landstrich ansonsten kaum zu bekommen war (Liebe Kinder, dies war lange vor Amazon und dem Internet :)). Nicht jedoch vor dem Zeitalter des Computers, Ardath war eine der ersten Schriftstellerinnen, die sich einen PC leisteten. Dabei zeigte sich, dass Joe ein Talent für die Reparatur von Computern hatte und die Buchhandlung (sowie das Einkommen) wurde durch einen IBM-Reparaturshop ergänzt. Diesen Shop führten die beiden bis zu Joes Tod im Jahr 1999.

1979 nahm Ardath Science Fiction in ihr Repertoire auf. Zu ihren Genrewerken gehört u. a. ein Beitrag zu H. Beam Pipers Fuzzy-Universum, das jüngst von John Scalzi relaunched wurde. Dies war auch das Buch, mit dem sie am meisten verdient hat - sagenhafte 26.500 \$. Darüber hinaus hat sie Texte in so verschiedenen Feldern wie Horror, Fantasy, History, Western, Jugendliteratur, Poesie, Krimi etc. geschrieben, wobei sie die Gebiete auch gerne mal überlappen ließ. Betrachtet man ihr Werk, fällt auf, dass sie immer wieder zu Grusel/Horrorromanen zurückkehrte, die wohl ihre große Leidenschaft waren. Insgesamt entstanden 62 Romane (davon über 40 professionell veröffentlicht), dazu mehr als 200 Kurzgeschichten und zahlreiche Gedichte sowie Schreibratgeber.

Werk

Viele ihrer Werke spielen in den ihr vertrauten Regionen, so zum Beispiel ihre Indianergeschichten oder unheimliche Kurzgeschichten, die einheimische Sagen und Legenden zur Grundlage hatten, von ihren Western ganz zu schweigen. Diese Western musste sie unter dem Pseudonym Frank Cannon schreiben, weil ihr Verleger der Meinung war, Western von Frauen seien unverkäuflich. Oft kam ihr bissiger, an Zynismus grenzender Humor, gepaart mit einer Menge Selbstironie zum Einsatz. Eine ihrer Storysammlungen trägt dann auch den Titel "Mean Old Lady at work" = "Boshafte alte Dame am Werk". Ardath Mayhar ist in ihren Geschichten quasi eine Botschafterin ihrer osttexanischen Heimat und Mentalität geworden. Zahlreiche Texte wurden dann auch für Preise nominiert und gewannen Auszeichnungen, darunter der Mark Twain Award für Kinderbücher, der Nebula- und der Balrog Award.

Als ihre originellste Geschichte bezeichnet sie selbst "Soul-Singer of Tynnos". Darin geht es um eine Gesellschaft auf einem fernen Planeten, die keine Polizei, Gefängnisse, Armeen oder Kriege kennt. Stattdessen gibt es die Seelensänger, die mit ihrem Talent Stärken und Schwächen bloßlegen. Diese Sänger bereisen das Land und sorgen für eine Offenheit, in der kein Platz für Egoismus und Gier ist. Doch eines Tages entdeckt ein junger Sänger, dass der König und auch dessen Seelensänger durch fremde Einflüsse korumpiert wurden ...

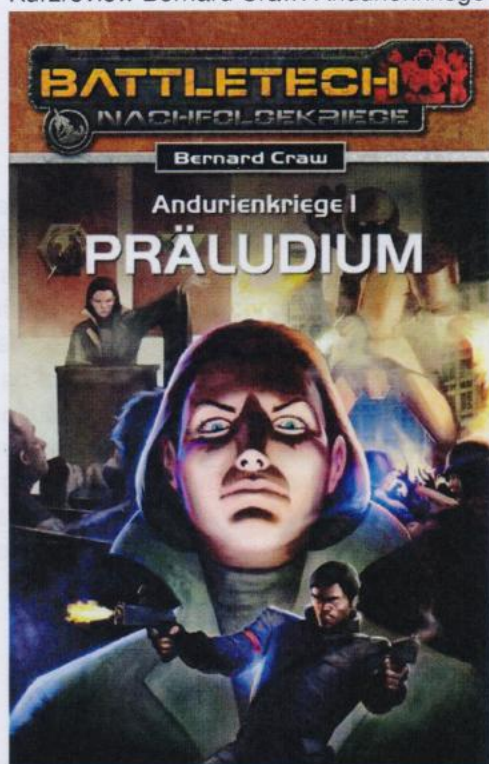
Ardath arbeitete auch als Lektorin und unterrichtete als Dozentin kreatives Schreiben. Als professionelle "Buchdoktorin" half sie anderen Autoren, ihre Geschichten zu "reparieren", so dass sie funktionieren (2 \$ pro Seite). Und auch auf künstlerischem Gebiet hat sie sich versucht. Ihre Bilder sind oft farbenfrohe Naturimpressionen mit einem Touch in Richtung Fantasy und SF (einfach mal googeln). Ardath Mayhar war ein absolutes Multitalent. Zu ihren Freunden, Fans und Bewunderern gehört der renommierte Autor Joe R. Lansdale, der mit Ardath die Liebe zu Skurrilem und Horrorliteratur - und die texanische Heimat - teilt und 2009 ihre besten Storys in der Sammlung "Crazy Quilt" herausgegeben hat. Im Jahr zuvor wurde Ardath Mayhar von der SFWA, der Science Fiction Writer's Association, als Author Emeritus für ihr Lebenswerk geehrt.

Bis vor Kurzem steckte Ardath Mayhar voller Energie und schrieb nach wie vor, wenn auch überwiegend kürzere Texte (Ein letztes Zitat: Ich höre erst dann zu schreiben auf, wenn sie mir den Computer aus meinen kalten, toten Hände reißen). Solange es ihre Gesundheit zuließ, sprach sie bei Veranstaltungen. Ihre Panels waren wegen ihrer faszinierenden Persönlichkeit und ihrer Erfahrung stets voll besetzt. Eine Verletzung bei einem Autounfall konnte sie nur kurzzeitig bremsen. Berührungsängste mit den Neuen Medien kannte sie offenbar nicht (zur Erinnerung: Jahrgang 1930), ihre jüngsten Veröffentlichungen hat sie auch als ebooks und Books on Demand vorgenommen, auch bei facebook war sie Mitglied. Ihr (meines Wissens) neuester Text, Slaughterhouse World, stammt vom Januar 2011 und bietet Military SF mit Horror-Einschlag.

Neben dem Battletechroman sind von Ardath Mayhar auf deutsch die Romane "Der Windtänzer" und "Der Traumhüter", beide über prähistorische indianische Ureinwohner, dazu "Annies Superpferd" erschienen (dessen englische Ausgabe sogar als audible Audiobook erhältlich ist). Alle sind lediglich antiquarisch, dafür aber für kleines Geld erhältlich. Ein guter Teil ihres englischsprachigen Werkes erlebt zur Zeit eine elektronische Wiederveröffentlichung bei Borgo-Press über die diversen eBook-Plattformen sowie den Nachdruck in Buchform.

Vielleicht hat ja der ein oder andere Lust bekommen, eine der großen alten Damen der phantastischen Literatur neu zu entdecken, die so viel mehr geschrieben hat als nur einen Battletech-Roman. Um es mit den Worten von Joe Lansdale zu sagen: Sie schrieb verdammt feine Bücher.

Kurzreview Bernard Crow: Andurienkriege I: Präludium von Ralf Belling und Bernhard Crow



Wie die meisten wissen (was mich aber trotzdem nicht hindert, es hier noch mal zu wiederholen :)) hat Ulisses Spiele sich vorgenommen, Battletech in Deutschland neu durchstarten zu lassen. Wie Ulisses meiner Meinung nach richtig erkannt hat, gehört dazu neben dem Spiel selbst auch eine Romanreihe.

In der Reihe sollen zum einen die in den USA veröffentlichten Mechwarrior Dark Age Romane erscheinen, die nicht mehr von Heyne auf deutsch herausgebracht wurden. Das sind die Dark Age Romane von Nr. 17 (Randall N. Bills: Heretic's Faith/Die Zweifel des Ketzers) bis Nr. 30 (Kevin Killiany: To ride the Chimera). Mit #30 ist die Reihe in den USA eingestellt worden. Roman #31 "A Bonfire of Worlds" von Steven Mohan, Jr. erschien nur noch in elektronischer Form.

Zum anderen sollen deutsche Autoren Romane beisteuern. Dazu wurden zunächst diejenigen angefragt, die auch schon zu FanPro-Zeiten als BT-Autoren aktiv waren. Dazu gehören Reinhold H. Mai, Arous Brocken oder auch Bernard Crow.

Den ersten eigenständigen Ulisses-Roman lieferte 2011 Reinhold H. Mai mit "Wiege der Basilisken", der schon fertig gestellt und angekündigt war, wegen rechtlicher Probleme jedoch nicht mehr zur Veröffentlichung kam. "Wiege der Basilisken" setzt dann auch die Erlebnisse des Teams aus "Die Albatros-Akte" fort. Roman Zwei kam von Bernard Crow, und über diesen möchte ich einige Worte verlieren.

Eins vorweg: Ich lese im Internet immer wieder Sprüche von Leuten, die Battletech-Romane deutscher Autoren grundsätzlich ablehnen und sich erst gar nicht die Mühe machen, diese zu lesen. Das hindert diese Herrschaften aber nicht daran, sich lautstark mit Gemecker zu Wort zu melden. Klar ist: Die US-Bücher wurden (lange Zeit) vor Veröffentlichung durch BT-Experten gegengecheckt, um Fehler in Bezug auf den Hintergrund des BT-Universums zu vermeiden. Das ist bei deutschen Produkten im Wesentlichen die Aufgabe des Autors, der es damit um einiges schwerer hat, vor allem, wenn er Battletech nicht wie wir mit der Muttermilch aufgesogen hat. Dass trotz dieser zusätzlichen Hürde sehr brauchbare Romane erscheinen, die sich oft vor vielen ihrer amerikanischen Gegenstücke nicht verstecken brauchen, spricht für die hiesigen Autoren. Wäre schön, wenn die Herren selbsternannten Reich-Ranickis da draußen sich nicht an jedem vermeintlichen oder tatsächlichen Widerspruch zu irgendeinem Fakt in irgendeinem obskuren BT-Werk aufhängen würden oder die Deutungshoheit beanspruchen würden, was "echtes" Battletech ist und was nicht.

So, nachdem dies gesagt wurde, ans Werk:

Bernard Crow: Andurienkriege I: Präludium

Das Äußere

Das erste, das an dem Buch auffällt, ist der Umfang. Mit über 430 Seiten dürfte das der umfangreichste Battletech-Roman aus hiesiger Produktion sein. Nicht, das das was über die Qualität des Textes zwischen den Buchdeckeln aussagen würde. Das Cover ist nicht so sehr meins. Die etwas irre schauende Dame ist - gewöhnungsbedürftig, der Brandstifter recht manganmässig geraten. Sehr gut gelungen ist jedoch das Zusatzmaterial im Buch. Neben einer Detail-Sternenkarte der Romanschauplätze (dem Buch eine Lupe beizulegen, wäre nicht schlecht gewesen) ist besonders das Einheitenprofil am Ende des Romans zu loben. Die sechs Einheiten der Defenders of Andurien werden mit ihren jeweiligen Wappen vorgestellt. Der üblichen, jedoch sehr umfangreichen Personenliste folgt das Glossar der Battletechbegriffe und eine Aufstellung der militärischen Ränge und Adelstitel der Konföderation Capella, des Herzogtums Andurien und des Magistrats von Canopus. Nicht zuletzt gibt es auch noch ein kurzes Autorenportrait auf der Umschlaginnenseite (mit einem eher grimmig dreinschauenden Autoren :))

Zum Inhalt -

sage ich nicht sehr viel. Andreas hat mich darauf hingewiesen, mich in dieser Hinsicht zurückzuhalten, um niemandem die Spannung zu nehmen. Ein paar Dinge gibt es aber doch anzumerken.

Bernard Crow hat bei FanPro bereits den (meiner Meinung nach sehr zu empfehlenden) BT-Roman "Karma" veröffentlicht. "Präludium" ist keine direkte Fortsetzung dazu. Jedoch treten etliche der Hauptfiguren von "Karma" auch in "Präludium" auf. Auch der Hauptschauplatz von "Karma" spielt erneut eine wichtige Rolle. Bernard schildert dies, ohne sich groß die Mühe zu machen, diese Figuren oder Orte erneut einzuführen. Es wäre also eine sehr gute Idee, vor "Präludium" "Karma" zu lesen oder sich die Handlung zumindest noch einmal in Erinnerung zu rufen.

Ansonsten - soviel darf ich sicher sagen, denn es geht ja auch schon aus dem Klappentext hervor - schildert der Roman, wie die Grenzregion LFW/Andurien/Capella/Magistrat scheinbar unaufhaltsam auf einen Krieg zusteuert bzw. zugesteuert wird. Dabei folgt der Roman nicht nur einer Hauptfigur. Viele Fraktionen, Parteien, einzeln agierende spielen eine Rolle. Es ist nicht immer leicht, die vielen, manchmal nur schlaglichtartig beleuchteten Szenen zuzuordnen.

An manchen Stellen hatte ich den Eindruck, dass Bernard zu viel Grundwissen beim Leser voraussetzt. Den einen oder anderen Fakt musste ich mir aus dem Internet googeln, und ich halte mich eigentlich für Battletech-erfahren. Beispielsweise hatte ich nicht parat, zu welcher Fraktion die Familie Selaj nun konkret gehört oder welche historische Absprache zwischen Magistrat und Herzogtum besteht. Da hätte ich mir gewünscht, dass der Autor etwas weniger mit Hintergründen gezeigt hätte.

Anderswo überrascht Bernard Crow mit Einfällen, die ich so noch nicht bei BT gelesen habe, z.B. wenn er auf die - oft harsche, aber auch schöne - Natur der Welt Andurien eingeht, die Gesellschaftsformen Capellas vor Augen führt oder die High Society auf einen Null-G-Ball inklusive der damit verbundenen Ballkleidproblemen führt. Auch die Kapitelintros wissen zu gefallen. Eine weitere interessante Facette ist der Handlungsstrang um einen (auch aus "Karma" bekannten) Mechkrieger, der seiner wahren Berufung folgt, Priester wird und als Feldgeistlicher zu seiner alten Einheit zurückkehrt. Ich kann mich nicht erinnern, dass ein anderer Autor schon einmal die Rolle der katholischen Kirche im BT-Universum beleuchtet hat. Mir kommt lediglich der kämpfende Geistliche bei Camachos Caballeros in den Sinn. Hier kommt, glaube ich, ein gutes Stück des Autors selbst zum Vorschein, es wirkt aber nicht um Missionierung bemüht.

Ohne noch weiter ins Detail zu gehen: "Präludium" ist ein umfangreicher, nicht einfach zu lesender Roman, der dem Leser viel abverlangt. Gerade zu Anfang fehlt mir ein linearer Handlungsstrang, an dem sich der Leser entlang hangeln könnte. Später wird das dann leichter. Gewöhnungsbedürftig ist die Mischung aus deutsch- und englischsprachigen Bezeichnungen. Orts- und Mechnamen sind z.B. deutsch gehalten, die Namen der Militäreinheiten jedoch englisch. Da hätte ich mir dann konsequent eine der beiden Möglichkeiten gewünscht. So sind dann in der Konföderation Capella nicht die Todeskommandos, sondern die Death-Commandos unterwegs. Das klingt in meinen Ohren einfach nur schräg.

Dafür entwirft der Roman ein vielschichtiges Bild (wer mit wem warum oder weshalb nicht), das aufzudröseln durchaus Spass macht und - zumindest mich - mit Neugier auf den nächsten Band zurückgelassen hat. Nicht, dass das Endergebnis nicht grob bekannt wäre, aber der Weg dahin wird durchaus spannend geschildert.

Der zweite Teil der Andurienkriege sollte beim Erscheinen dieser TerraPost bereits im Handel sein.

Anmerkungen von Bernard Crow

Vielen Dank für die freundliche Rezension.

Der grimmige Ausdruck meines Autorenfotos hat nichts mit der Arbeit an dem Buch zu tun, sondern kommt daher, dass ich damals überrascht wurde. In einem Café, in dessen Hinterzimmer wöchentlich Lesungen stattfanden, wurden Aufnahmen von Autoren gemacht, die Beiträge für die Anthologie ›Reinschrift‹ eingereicht hatten. Ich war dabei, wusste aber nichts von dem Fototermin und fand mich überrascht vor der Kamera wieder. Dennoch ist es das professionellste Foto von mir, darum findet es häufig Verwendung.

Die Problematik der konsistenten Schilderung des BattleTech-Universums ist nicht so sehr eine des Fact-Checking. Teil der Konzeption eines BattleTech-Romans für Ulisses ist, eine englischsprachige Zusammenfassung anzufertigen, die in den USA gecheckt wird. Jedem Autor steht es frei, das fertige Manuskript Experten seines Vertrauens zum Probelesen zu geben. Das echte Problem scheint mir ein anderes zu sein: Mit jedem Roman und jedem Quellenbuch steigt die Komplexität. Welche Feiertage



gibt es im Magistrat Canopus? Als dies nur der Name eines Sternenreichs war, war die Antwort undefiniert. Wer den 101. Roman in einem Universum schreibt, riskiert, dass in einem der 100 Romane davor eine Festlegung getroffen wurde, der er widersprechen könnte. In dieser Hinsicht war die Situation für die frühen Autoren anders. Vor der Warrior-Trilogie waren Tharkad und New Avalon noch Terra Incognita. Es gab kaum Möglichkeiten, einer Festlegung zu widersprechen, einfach weil es keine Festlegungen gab. Alles, was geschrieben wurde, war richtig.

Andererseits macht es mir als Autor großen Spaß, Details aufzugreifen und auszuarbeiten, die in anderen Romanen stehen. Wenn ich zum Beispiel das gelbe Laub der Bäume auf Gibson erwähne oder den gigantischen Wall, der die Stadt Omen umgibt, dann kommen diese Motive aus dem Roman ›Das Antlitz des Krieges‹. In ›Präludium‹ hatte ich die Möglichkeit, Dutzende solcher kleiner Gimmicks aufzugreifen, weil ich sehr viele Schauplätze schildern konnte.

Zurück zur Konsistenz des Universums: Ich unterscheide zwischen Dingen, die für die Logik von BattleTech elementar sind (etwa, dass es keine Sprungschiffe gibt, die zweihundert Lichtjahre mit einem einzigen Sprung überbrücken könnten) und solchen, die es nicht sind (etwa, ob es auf Gibson Milchviehwirtschaft gibt oder nicht). Wenn etwas wichtig ist und den Leuten gefällt, dann wird es auch oft wieder aufgegriffen, vielfach erwähnt und man wird es kaum übersehen. Schlechte oder uninteressante Ideen dagegen werden nie wieder verwendet. Es ist ein evolutionärer Effekt - am Ende überlebt die Qualität.

Der Anhang zu den Defenders hat mir besonderen Spaß gemacht. Es handelt sich um einen Ingame-Text, wie bei den meisten Quellenbüchern. Die Einheiten werden also nur scheinbar objektiv dargestellt, in Wirklichkeit ist die Schilderung von den Vorlieben Generalmajor Cokers gefärbt, der in den wenigen Quellen, die es zu Andurien gibt, als pedantischer Logistiker charakterisiert ist.

Die Nähe von ›Präludium‹ zu ›Karma‹ ist kein Zufall, der Roman entstand direkt im Anschluss. ›Karma‹ war so etwas wie ein Laborversuch, danach wollte ich raus in die weite Welt und habe dorthin das mitgenommen, was ich im Labor erprobt habe - Figuren, Schauplätze, einige Motive. Ich glaube nicht, dass man zwingend ›Karma‹ kennen muss, um ›Präludium‹ zu verstehen, aber es hilft. Etwa, wie wenn man ›The Next Generation‹ kennt, bevor man sich ›Deep Space Nine‹ anschaut.

Die katholische Kirche wurde bereits ab und zu erwähnt. Sie hat sich im BattleTech-Universum geteilt in einen römischen Zweig, der traditionell geblieben ist, und die katholische Kirche von New Avalon, in der beispielsweise der Zölibat abgeschafft wurde. Morgan Kell, eine durchaus prominente Figur, taucht das erste Mal auf, als er in einem katholischen Kloster einen Ritus betet, den es auch heute tatsächlich gibt (»Wasser der Seite Christi, wasche mich ...«). Walter als Regimentsgeistlicher funktioniert in den ›Andurienkriegen‹ recht gut, weil er eine Perspektive einbringt, die zugleich mittendrin ist und ein wenig Abstand erlaubt. Zudem positioniere ich mit ihm eine Figur, an der ich den Kult der Aschehexe abgrenzen kann, der auch eine religiöse (allerdings rein fiktive) Bewegung ist.

›Präludium‹ ist ein sehr breit angelegter Roman, der viel in Bewegung bringt. Ich bin mir bewusst, dass er dem Leser dadurch Einiges abverlangt. Der Lektor meinte: »Für Leute mit Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom ist das aber nichts!« Ich hoffe, dass sich die Mühe lohnt, denn ich denke, dass es viel zu entdecken gibt, in kleinen Details wie auch in der Interpretation großer Linien.

›Zorn‹, soviel darf ich schon verraten, ist deutlich fokussierter und auch actionreicher als sein Vorgänger. Wenn um Grand Base gekämpft wird, schlagen die Flammen aus jeder Seite ...

In diesem Sinne wünsche ich dem Publikum der TerraPost noch viele Jahre Spaß mit BattleTech!



von Ralf Belling

Battlecorps ist ein englisch (oder besser: amerikanisch-)sprachiges Internetportal, auf dem regelmäßig Kurzgeschichten des (Classic)Battletech-Universums veröffentlicht werden. Gelegentlich erscheinen auch Kurzscenarien oder Vorschauen von Texten oder Artwork. Alle Geschichten sind kanonisch, werden überwiegend von professionellen Autoren verfasst und sorgfältig auf Widersprüche und Fehler geprüft. Früher gab es in den Geschichten auch öfter Grafiken zu bewundern. Um die Geschichten lesen zu können, muss man Mitglied von Battlecorps werden. Das kostet einen monatlichen Beitrag von 7,49 bis 9,95 \$ pro Monat, je nachdem ob man sich für ein monatlich, viertel- oder halbjährlich laufendes Abo entschließt.

Für diese Gebühr kann man alle aktuell erscheinenden Veröffentlichungen lesen. Zusätzlich erlaubt diese Mitgliedschaft Zugriff auf ältere Geschichten, für die jedoch pro Geschichte ein weiterer Beitrag fällig wird. Je nach Länge der Geschichte kostet das idR zwischen 0,95 und 1,95 \$ pro Folge der Geschichte. Die Geschichten sind elektronisch als Online-Download (PDF-Format) zu haben. Einige wenige sind auch in zwei Anthologien als "richtiges" Buch veröffentlicht worden. Ursprünglich sollte jeden Monat Material erscheinen, dass in seiner Menge einem kompletten Battletech-Roman entspricht. Das hat sich allerdings nicht durchhalten lassen.

Battlecorps bietet neben den Storys selbst auch noch ein eigenes Forum mit geschlossenem Mitgliederbereich (in dem es sehr ruhig geworden ist) und einen in-game Nachrichtenkanal, das INN Interstellar News Network. Es gibt auch einen Grafikbereich. 2011 fand ein FanArt-Wettbewerb, davor ein Miniaturenwettbewerb statt. Battlecorps-Mitglieder erhalten bei Erwerb von Artikeln im Corps-eigenen Battleshop eine Ermäßigung von 5 %, womit sich zumindest bei Onlineprodukten der eine oder andere Dollar wieder herausholen lässt.

Battlecorps existiert seit 2004. Da Ende 2002 Mechwarrior: Dark Age die Classic Battletech Buchreihe abgelöst hatte, gab es keine Möglichkeit mehr, Geschichten des Classic Universums zu veröffentlichen. Das sollte Battlecorps ändern. Die erste veröffentlichte Geschichte war "Destiny's Call" von Loren Coleman. Sie schildert den Werdegang des jungen Alexander Kerensky. Seitdem sind hunderte weitere Beiträge erschienen. Dabei variiert die Qualität von grandios über ok bis schlicht langweilig - was imho ziemlich genau den Romanen entspricht. Zu den Highlights gehören für mich die "Case White" und "Isle of the Blessed" Reihe (beides Jihad-Stories), die "Chaos Irregular"-Reihe (Geschichte einer Söldnereinheit), der "Proliferation-Cycle" über das erste Auftauchen der Battlemechs, die "Gauntlet"-Reihe um Hanse Davions Hochzeit, seinen Doppelgänger, den Vatikan und eine Mordserie (sehr cool). Es gab aber auch jede Menge Einzelgeschichten-Highlights. Eine der besten Storys: The Immortal Warrior at the Battle of Vorhaven, auch nachzulesen in der ersten Battlecorps-Anthologie First Strike.

Ausblick

Zur Zeit ist es im Corps recht still. Wie man den nachfolgenden Zusammenfassungen entnehmen kann, wird nur noch mit Mühe eine Geschichte pro Monat veröffentlicht. Ob das den Monatsbeitrag lohnt, muss jeder selbst entscheiden, ich sehe das skeptisch. Seit neuestem geht man dazu über, ausgewählte ältere Geschichten in den freien Verkauf zu geben - für mich ein Hinweis darauf, dass die Exklusivität des Corps als Verkaufsargument nicht mehr ausreicht. Die ersten beiden auf diese Weise erhältlichen Geschichten sind "Hector" von Jason Schmetzer (Wolfs Dragoons auf Hesperus II) und "Lion's Roar" von Steven Mohan jr (Solaris VII), beide 2007 erstmals veröffentlicht.

In Sachen Battletech-Romane hat sich Anfang 2012 auch etwas getan. Ausdrücklich als Ergänzung und nicht als Konkurrenz zu Battlecorps hat Catalyst Games die "Blitzkrieg"-Reihe gestartet. Dabei handelt es sich um Kurzromane im epub-Format. Von der Länge her entsprechen sie einem Drittel eines normalen Romans. Die Erfinder der Reihe, Steven Mohan jr. und Jason Schmetzer, hoffen, bei dieser Länge einen Kurzroman pro Monat schreiben und veröffentlichen zu können, was schon mal im ersten Monat nicht geklappt hat. Eine weitere Besonderheit ist, dass diese Kurzromane eigene, neue Cover erhalten werden. Battlecorps-Mitglieder erhalten die Blitzkrieg-Reihe kostenlos als PDF.

Die ersten beiden "Blitzkrieg"-Romane sind "Operation Ice-Storm 1" (Ice Hellions vs. Jade Falcons 3071), Jason Schmetzer und "Ghost Bear's Lament 1" (3050, in Teil 2 Jihad-Ära, Ghost Bears vs. Devlin Stone), beide Mitte Februar erschienen.

Alles in Allem: Die Battletech-Zukunft gehört der elektronischen Veröffentlichung, Battletech-Bücher aus Papier sind wohl definitiv Vergangenheit (oder von Ulisses :))

Einblick in die niederländische Battletech - Szene: Ein Interview mit Toby Wittwer

Toby ist der niederländische Organisator des Deutsch-Holländischen Grenzmanövers 2011. Ursprünglich aus Süddeutschland, ist er seit einiger Zeit in der holländischen BT Szene aktiv.

1) Hi Toby, schön das Du der deutschen BT Szene Einblicke in die niederländische Battletech-Szene gewährst. Was macht die Szene in Holland?

Der geht es schlecht. In den letzten zwei Jahren ist die Anzahl aktiver Spieler, die sowieso nie groß war, stark zurückgegangen. Es war schon immer schwierig, Spieler zusammenzubekommen, da die zehn bis fünfzehn mir bekannten Spieler über das ganze (wenn auch nicht allzu große) Land verteilt waren. Spielen beschränkte sich dadurch eigentlich auf das Ducosim Event viermal im Jahr. Durch Arbeit oder andere persönliche Umstände und sich verändernde Interessen ist die Spieleranzahl weiter geschrumpft. Unser Forum war in den letzten Monaten praktisch tot, weshalb der Administrator sich dazu entschieden hat, dieses zu schließen.

2) Du kommst ursprünglich aus BW, was hat Dich zu Battletech gebracht und wie hat es Dich in die Niederlande verschlagen?

Ich bin durch Schüleraustausch mit den USA dort Mitte der 90er Jahre mit Magic in Kontakt gekommen und habe dieses eine Zeitlang sehr aktiv gespielt. Als WotC das Battletech CCG herausbrachte, habe ich auch angefangen. Durch einen Klassenkamerad wurde ich dann gefragt, ob ich mal "echtes" Battletech spielen wollte - bei mir in der Nähe gab es eine recht aktive Gruppe die sich jedes Wochenende traf. Nach dem Geodäsiestudium in Stuttgart war ich auf Suche nach einer Doktorandenstelle im Ausland und bin so 2004 in Delft gelandet. Nach zwei Jahren Pause habe ich 2006 über das battletech.nl Forum Kontakt mit den hiesigen Spielern aufgenommen und wieder eingestiegen.

3) Wann hast Du angefangen BT zu spielen? Hast Du einmal in einer Organisation gespielt, z.B. der Mechforce?

1997 - Nein, ich habe nie in einer Organisation gespielt. Meines Wissen war die Mechforce (zumindest im Südwesten) Ende der 90er Jahre nicht bei bester Gesundheit. Zu dieser Zeit war Internet auch noch nicht so weit wie heute und war es wesentlich schwieriger, mit anderen Spielern in Kontakt zu kommen.

4) Was ist das besondere an der niederländischen BT Szene?

Das sie so klein ist? :-) Ich denke, der Unterschied zwischen NL und D liegt unter anderem daran, dass FanPro in Deutschland Battletech recht populär gemacht hat. Es gibt zur Zeit in NL keinen einzigen Laden, der überhaupt Battletech verkauft. Der Markt wird eigentlich durch Games Workshop monopolisiert. Dazu ist die Szene recht offen für neue Spiele, die dann die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Was Sci-Fi betrifft sind das in letzter Zeit vor allem Infinity, Dystopian Wars und Tomorrow's War. Insofern fehlt uns die kritische Masse (und der Nachwuchs) um eine lebendige Szene zu erhalten.

5) Wie organisiert ihr eure Treffen?

Die Daten stehen durch das Ducosim Treffen prinzipiell fest. In den letzten Jahren haben wir dann übers Forum geschaut wer Zeit hat und was die Vorlieben sind. Dann hat sich jemand erbarmt, ein Szenario auszudenken - meistens wurde dabei ein BV2 und einige andere Restriktionen festgelegt. Wie es in Zukunft weitergeht, ist noch nicht sicher - möglicherweise via ein Unterforum bei einem anderen Forum, oder via direkten Mailkontakt, was es aber unmöglich macht, neue Leute zu finden.

6) Wie ist denn das Grenzmanöver 2011 bei euch angekommen?

Gut - es hat sehr viel Spass gemacht, das vorzubereiten, und es war sehr interessant, mal gegen ein paar neue Spieler zu spielen. Mit so einem kleinen festen Kreis von Spielern kennt man irgendwann doch die persönlichen Eigenheiten und kann seine Taktik darauf anpassen. Es hat aber auch gezeigt, dass die Balance Clans-Innere Sphäre schwierig bleibt (trotz BV2), und dass vier gegen vier Spieler eigentlich zuviel ist.

7) Werdet ihr euch noch einmal zu einem erneuten "Grenzmanöver" zusammenraufen?

Zur Zeit ist es schwierig, ich hoffe es aber - vielleicht im Rahmen einer mehrtägigen Con, dann wäre auch die Fahrerei lohnenswerter. Ich muss aber ehrlich zugeben, dass ich seit Monaten keinen Mech mehr angefasst habe, da mein aktuelles Project der kalte Krieg in 20mm ist und ich auch bei Tomorrow's War einsteigen will. Verglichen mit neueren Spielen ist Battletech doch recht langsam, vor allem mit mehreren Spielern

8) Ach, und eine Bitte. Wenn ihr ein paar Hardcorespieler habt, die deutschen Vereine würden sich über Mitspieler freuen. Ihr seid hier immer herzlich willkommen. An der Platte, auf dem Con und ansonsten auch. Vielleicht könntest Du diese Botschaft in euren Kreis tragen.

Werde ich machen . (Das Interview wurde von Andre Weidenbusch gemacht)

**IS alt**

Rang	Name	Spiele	Punkte
1.	Gray Death Legion	9	24
2.	40th Dieron Regulars	9	22
3.	5th Syrtis Fusiliers	7	17
4.	1. Norddeutsche Mechbrigade	7	16
5.	The Irons	9	16
6.	5th Donegal Guards	5	7
7.	Söhne der Ratte	2	6
8.	Heart of Core	4	6
9.	Hells Lancers	2	5
10.	23rd Arcturian Guards	3	5
11.	6th Fire Dragon Knights	1	3
11.	1st Oldenburger Guards	1	3
13.	4th Tau Ceti Rangers	3	3
13.	Explorer Corps	3	3
15.	Shepard Mounted Fusiliers	2	2
15.	Slayers	2	2
17.	1st Kearny Highlanders	1	1
	2nd Deathcommandos "Pride of the		
17.	Chancellor"	1	1
17.	Immenstadt MCM	1	1
17.	Ryukun-Yon	1	1

IS aktuell

Rang	Name	Spiele	Punkte
1.	Davion Brigade of Guards	17	47
2.	FS Armored Cavalry	6	16
3.	Capellan Reserve Cavalry "Second Sight"	4	12
4.	5th Syrtis Fusiliers	3	7
5.	Eridani Light Horse	3	5
6.	Startroopers	2	4
7.	Thors Zwillinge	1	3
8.	13th Donegal Guards	3	3
9.	1st St. Ives Lancers	2	2
9.	5th Ghost Mirrored Edge of Dedication	2	2
9.	WoB Shadow Divisions	2	2
12.	15th Dracon, 1st Regiment	1	1
12.	2nd Hobo Cavalry	1	1
12.	23rd Arcturian Guards	1	1
12.	3rd Lyrn Guards	1	1
12.	6th Ghost 3rd Bat. Life through service	1	1
12.	Fat Boys from Phecda III	1	1
12.	Kriegerhaus Kamata	1	1



Clan

Rang	Name	Spiele	Punkte
1.	449th Assault Cluster	2	6
2.	2nd Falcon Jaegers	3	5
3.	Hell's Horses Zeta Galaxy	1	3
4.	Trueborn Nova Cat Cluster	3	3
5.	911th Battle Cluster	2	2
6.	Omega Galaxy	1	1
6.	Mistweaver Galaxy	1	1
6.	Black Claws	1	1
6.	11th Battle Cluster	1	1

Battletech Veranstaltungen in den nächsten Monaten

Operation Galahad 3043

Datum: 02.09.2012 bis 09.09.2012

Ort: Jugendheim am dicken Turm, 97702 Münnernstadt

Homepage: <http://www.operation-galahad.de/>

12. Phönix Con

Datum: 02.11.2012 bis 04.11.2012

Ort: Jugendzentrum Mühle an der Neustadmühle 3, 38100 Braunschweig

Homepage: <http://www.phoenixguard.de/con/>

Deutsch-Österreichisches Grenzmanöver 2012

Datum: 10.11.2012 bis 10.11.2012

Ort: Hauptstraße 104 (Rathaus-Bürgersaal), 90562 Heroldsberg

Homepage: <http://www.dicehunters.de/index.php/uebersicht>

Kurze Beschreibung zur Veranstaltung:

An diesem Tag finden das Spiel Österreich gegen Deutschland an der Platte statt. Mehr hierzu im MechForce Forum

Kittery Convention 2012

Datum: 16.11.2012 bis 18.11.2012

Ort: Dransfeld

Homepage: <http://www.new-syrtis.de>



AK Technik und Design Johannes Heidler

Als Leiter dieses AK stelle ich Euch einen flexiblen Service der MFG zur Verfügung: alle Fragen, die ihr bezüglich der Konstruktion von euren Designs habt, könnt ihr jederzeit an mich stellen: jheidler@mechforce.de

Da ich als Mitglied des „MUL“-Teams für den amerikanischen BattleTech-Herausgeber CGL eine ähnliche Funktion erfülle, kann ich Euch im Bereich von Konstruktionsregelfragen relativ offizielle Antworten geben – und wenn nicht, weiß ich, wen ich fragen kann!

Zurzeit sind keine eigenen RS/TRO-Bände der MechForce in Planung, aber ich freue mich ab und zu einen Hardware-Handbuch-Eintrag für die Terra Post zu erstellen. Ihr seid ebenso eingeladen eure Designs an unsere Vereinszeitschrift einzuschicken – auch hierbei stehe ich euch jederzeit bei der Erstellung der Materialien zur Verfügung.

Und ich frage euch: was wollt ihr gerne sehen? Mehr BattleMechs oder Fahrzeuge, Kampfanzüge oder Luft-Raum-Jäger? In welcher Ära spielt ihr gerne? Sternenbund, Clan-Invasion, oder in der Post-Jihad „Jetztzeit“?

Heute möchte ich euch anlässlich des Erscheinens des deutschen Hardware-Handbuches 3039 in die Nachfolgekriege zurückführen. Der Wasp-W stammt von David „MacAttack“ MacCulloch, heute ein etablierter BT-Autor, in den 1990ern in der MechForce UK aktiv. Die Panzer wurden für ein Szenario in der BattleTechnology 0202 kreiert. Die Daten stammen von Thomas Gressman; die Bilder von niemand anderem als William H. Keith, Jr.

Viel Spaß und bis bald!

SCHWEBEPANZER WHIRLWIND UND HARRIER

Übersicht

Fusionsgetriebene Panzerfahrzeuge markieren in der Zeit der Nachfolgekriege die Ausnahme und sind fast ausnahmslos schwere Kampfpanzer. Die meisten dieser Fahrzeuge sind Relikte aus der glorreichen Zeit des Sternenbundes und dienen in erster Linie der Ausschlichtung zugunsten von BattleMechs und ihrer Instandhaltung. Nur Fahrzeuge mit großem Kampfwert oder ungewöhnlichen und somit nicht wiederverwertbaren Motoren sind noch in Nutzung.

Entgegen dieses Trends wurde 3025 der schwere Schwebepanzer Drillson in Dienste des Lyranischen Commonwealth gestellt. Durch einen starken Fusionsreaktor angetrieben, kombiniert dieses Baumuster sehr hohe Geschwindigkeit mit starker Bewaffnung und akzeptablem Schutz. Möglicherweise signalisierte das eine Renaissance hochwertigerer Fahrzeuge; in den Jahren vor dem vierten Nachfolgekrieg wurden so gerade im Davion Raum mehrere schon fast vergessene Schwebepanzer reaktiviert. An erster Stelle wären hier die Modelle Whirlwind und Harrier zu nennen.

Möglichkeiten

Der Whirlwind wurde ursprünglich als schwerer Spähpanzer konzipiert. Hierfür wurde der extrem kompakte Vlar-125-Reaktor gewählt, der die 45-Tonnen-Maschine auf über 120 Stundenkilometer bewegen konnte und selbst nur wenig wog. Entsprechend wurde der Panzer mit einem sehr geräumigen Aufbau versehen, um eine Doppelfunktion als Truppentransporter für einen Zug Fußtruppen zu ermöglichen. Der Turm wurde mit vier Waffen, zwei leichten Autokanonen mit immenser Reichweite und zwei mittelschweren Lasern für Kurzstreckengefechte bestückt.

Während der Konstruktion wurde festgestellt, dass die Abschirmung des Reaktors viel umfangreicher gestaltet werden musste, als ursprünglich geplant war. Deshalb reduzierte sich die Infanteriekabine auf ein kleines Abteil für Nutzlast. Von der Möglichkeit die Bewaffnung zu ändern wurde abgesehen, da es sich bei Frühtests zeigte, dass der Panzer in größeren Verbänden für exzellente Flak-Unterstützung sorgte. So wandelte sich die Funktion des Fahrzeuges noch in der Planungsphase im Rahmen verschiedener Kompromisse.



Auch die Rolle des Harriers änderte sich schon relativ früh nach Einführung, in diesem Fall allerdings aufgrund der kompromisslosen Gestaltung des Panzers. Um die Vorteile eines Fusionsmotors – relativ leichtes Gewicht und eingebaute Wärmetauscher – zu nutzen wurden von Anfang an sehr hohe Geschwindigkeit und eine starke Energiebewaffnung angestrebt. Alle anderen Aspekte des Designs wurden diesen Anforderungen untergestellt, weshalb der 50-Tonnen-Panzer turmlos und relativ leicht gepanzert ist. Der schwere Laser ist eine mächtige Waffe mit guter Reichweite, und die große Kurzstreckenlafette kann die meisten gegnerischen Fahrzeuge mit einem Treffer gefechtsunfähig schießen. Um das Fehlen des Turmes zu kompensieren, wird der Rückensektor des Harriers durch einen mittelschweren Laser geschützt.

Zwar konnte das Gefährt, das schneller als 150 Stundenkilometer war, sehr gut als Spähpanzer eingesetzt werden, doch zeichnete sich bald eine einzigartige Rolle als Schwebepanzerzerstörer ab. Die Geschwindigkeit des Harriers übertraf die fast aller anderen Schwebepanzer und die wenigen ähnlich schnellen Fahrzeuge konnten der schweren Bewaffnung wenig entgegensetzen. So wurde dieses Muster in größeren Gefechten oft in Reserve gehalten, um flexibel auf Flankenbewegungen der Gegner zu reagieren.

Kampfgeschichte

Beide Schwebepanzer verblieben bis Anfang des 31. Jahrhunderts hauptsächlich noch im Dienste des Hauses Davion. Gerade der Harrier, der aufgrund seines gefährlichen Missionsprofils viele Verluste erfuhr und hohe laufenden Kosten aufwies, wurde größtenteils ausgemustert. Verbleibende Fahrzeuge wurden meist wieder als konventionelle Vorhut in Kavallerieverbänden eingesetzt. Der Whirlwind hingegen war leichter zu warten und sein Fusionsmotor war für die Nutzung in BattleMechs uninteressant, weshalb der Panzer gerade in Milizen überdauerte. Seit der Indienststellung des Drills in der Commonwealth wurden beide Designs wieder aktiv in die Militärplanung der Vereinigten Sonnen einbezogen, was auf die zunehmende Annäherung der beiden Reiche hindeutete.

Eine frühe Aktion geschah während der Verteidigung des Grenzplaneten Harpsters im August 3027. Die 2. Ceti-Hussaren wurden auf dem Kontinent Anglica durch einen mit Artillerie unterstützten Vormarsch von Brions Legion bedrängt. Aufklärungsberichte bestätigten, dass sich das Hauptversorgungslager der Legion in der Stadt Wittengate weit hinter der Kuritanischen Linie befand. Um die Front zu entlasten, wurde ein Vorstoß durch die 4. Leichte Kavalleriekompanie veranlasst.

Dieser fand in den Morgenstunden des 16. Augusts statt. Das Depot selbst war nur leicht bewacht, jedoch stellten zwei Legions-Mechs, ein *Phoenix Hawk* und ein *Wolverine* die Panzer vor Wittengate. Die Kampflanze bestehend aus je einem Harrier, Condor, Whirlwind und Pegasus lenkten die Mechs ab und erlaubten so zwei schweren Schützenpanzer, begleitet von einem weiteren Whirlwind, das Depot zu stürmen. Innerhalb kürzester Zeit wurde wertvolle Munition gekapert und verbleibende Güter gesprengt. Nachdem sich der Trupp auf dem Rückweg befand, konnte sich die Kampflanze zurückziehen. Zwar waren Harrier und Whirlwind vernichtet und der Condor beschädigt worden, dennoch galt der Angriff als großer Erfolg, da auch der *Wolverine* beschädigt und der *Phoenix Hawk* zerstört wurde. Brions Legion musste sich bald darauf zurückziehen.

Harpster fiel trotzdem im Frühjahr 3029 als einer von wenigen Davion-Planeten im Zuge der Kurita-Offensive. Trotzdem diente der „Schlag auf Wittengate“ als Bilderbuchbeispiel für die Effektivität von Schwebepanzern, die seitdem unersetzlicher Bestandteil jedes Regiments des neuen Vereinigten Commonwealths sind.

Varianten

Eine offensichtliche Aufrüstung des Whirlwinds wäre ein Tausch des Vlar-Reaktors gegen einen gleichschweren aber leistungsstärkeren DAV-170-Reaktor. Diese Möglichkeit wurde jedoch nie in der Produktion aufgegriffen, da diese Änderung gewisse Mehrkosten mit sich trug, war jedoch im 29. Jahrhundert noch eine interessante Feldmodifikation.

Nachdem sich der Harrier als Panzerjäger durchgesetzt hatte, gab es eine in geringen Zahlen gebaute Variante, die beide Laser mit einer Partikelkanone ersetzte. Das Gefährt war teurer und im Rücken verletzlicher, war jedoch wegen der gewaltigen Feuerkraft sehr beliebt.

**Typ: Whirlwind Scout Hover Tank**

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 45

BV 2: 667

Ausrüstung

Interne Struktur:

Motor: 125

Typ: Fusion

Reisegeschwindigkeit: 8

Höchstgeschwindigkeit: 12

Wärmetäuscher: 10 0

Kontrollen: 2.5

Hubsystem: 4.5

Kompressor: 0

Geschützturm: 1.5

Panzerwert: 104 6.5

Panzerwert

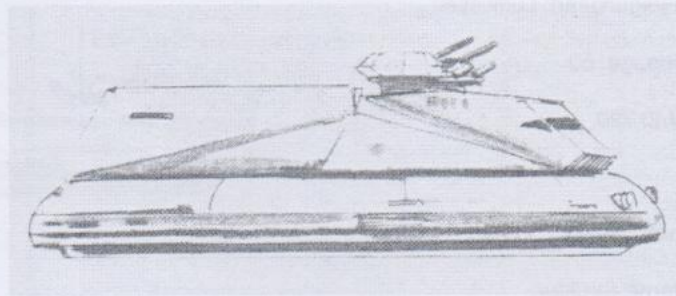
Front 22

Rt/Lk Seite 20/20

Heck 20

Geschützturm 22

Bewaffnung und Munition	Position	Tonnage
2 Autokanonen/2	Turm	12
Munition (AK) 90	Rumpf	2
2 M-Laser	Turm	2
Nutzlast	Rumpf	.5



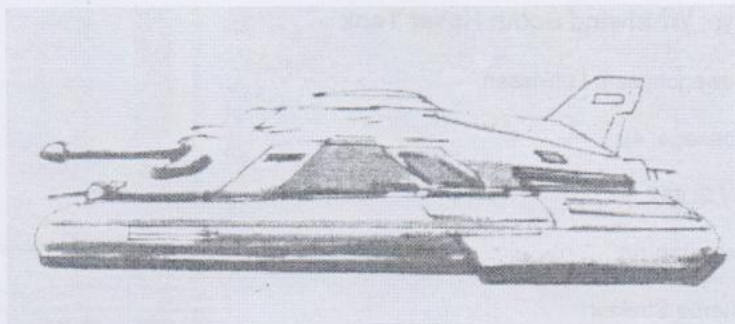


Typ: Harrier Heavy Hover Tank

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 50

BV 2: 790



Ausrüstung

Interne Struktur:

Motor: 265 21

Typ: Fusion

Reisegeschwindigkeit: 10

Höchstgeschwindigkeit: 15

Wärmetäuscher: 11 1

Kontrollen: 2.5

Hubsystem: 5

Kompressor: 0

Geschützturm: 0

Panzerwert: 88 5.5

Panzerwert

Front 30

Rt/Lk Seite 20/20

Heck 18

Bewaffnung und Munition	Position	Tonnage
S-Laser	Front	5
KSR 6er-Lafette	Front	3
Munition (KSR) 15	Rumpf	1
M-Laser	Heck	1

BATTLETECH

GROUND VEHICLE RECORD SHEET

VEHICLE DATA

Type: Whirlwind Scout Hover Tank

Movement Points: 8
Cruising: 8
Flank: 12
Movement Type: Hover
Engine Type: Fusion Engine

Tonnage: 45
Tech Base: Inner Sphere
[Intro]
Era: Succession Wars

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	AC/2	T	2	4	8	16	24
			[DB,S]				
2	Medium Laser	T	5 [DE]	-	3	6	9

Cargo Space - 0.50 tons

Ammo: [AC/2] 90

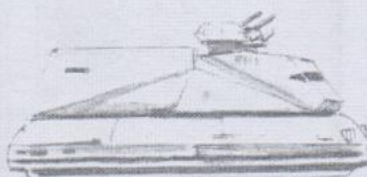
BV: 667

CREW DATA

Crew: _____
Gunnery Skill: _____ Driving Skill: _____
Commander Hit: +1 Driver Hit: +2
Modifier to all Skill rolls Modifier to Driving Skill rolls

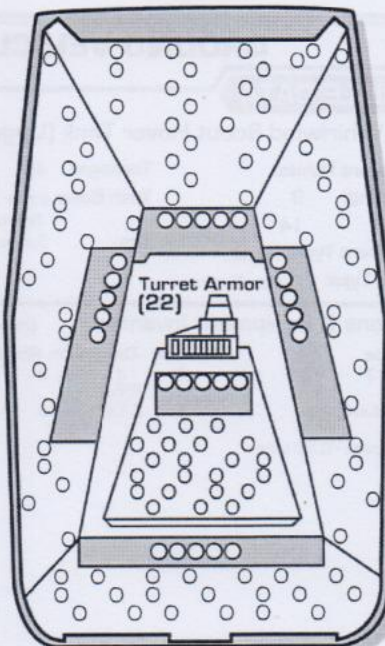
CRITICAL DAMAGE

Turret Locked ☐ Engine Hit ☐
Sensor Hits: +1 +2 +3 D
Motive System Hits: +1 +2 +3
Stabilizers
Front ☐ Left ☐ Right ☐
Rear ☐ Turret ☐



ARMOR DIAGRAM

Front Armor
(22)



Left Side Armor
(20)

Right Side Armor
(20)

Rear Armor
(20)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

GROUND COMBAT VEHICLE HIT LOCATION TABLE

2D6 Roll	FRONT	ATTACK DIRECTION	REAR	SIDE§
2*	Front (critical)	Rear (critical)	Side (critical)	
3	Front†	Rear†	Side†	
4	Front†	Rear†	Side†	
5	Right Side†	Left Side†	Front†	
6	Front	Rear	Side	
7	Front	Rear	Side	
8	Front	Rear	Side (critical)*	
9	Left Side†	Right Side†	Rear†	
10	Turret	Turret	Turret	
11	Turret	Turret	Turret	
12*	Turret (critical)	Turret (critical)	Turret (critical)	

*A result of 2 or 12 (or an 8 if the attack strikes the side) may inflict a critical hit on the vehicle. For each result of 2 or 12 (or 8 for side attacks), apply damage normally to the armor in that section. The attacking player then automatically rolls once on the Ground Combat Vehicle Critical Hits Table below (see Combat, p. 192 in *Total Warfare* for more information). A result of 12 on the Ground Combat Vehicles Hit Location Table may inflict critical hit against the turret: if the vehicle has no turret, a 12 indicates the chance of a critical hit on the side corresponding to the attack direction.

†The vehicle may suffer motive system damage even if its armor remains intact. Apply damage normally to the armor in that section, but the attacking player also rolls once on the Motive System Damage Table at right (see Combat, p. 192 in *Total Warfare* for more information). Apply damage at the end of the phase in which the damage takes effect.

§Side hits strike the side as indicated by the attack direction. For example, if an attack hits the right side, all Side results strike the right side armor. If the vehicle has no turret, a turret hit strikes the armor on the side attacked.

MOTIVE SYSTEM DAMAGE TABLE

2D6 Roll	EFFECT*
2-5	No effect
6-7	Minor damage; +1 modifier to all Driving Skill Rolls
8-9	Moderate damage; -1 Cruising MP +2 modifier to all Driving Skill Rolls
10-11	Heavy damage; only half Cruising MP (round fractions up). +3 modifier to all Driving Skill Rolls
12+	Major damage; no movement for the rest of the game. Vehicle is immobile.

Attack Direction Modifier:	Vehicle Type Modifiers:
Hit from rear	Tracked, Naval +0
Hit from the sides	Wheeled +2
	Hovercraft, Hydrofoil +3
	WIG +4

*All movement and Driving Skill Roll penalties are cumulative. However, each Driving Skill Roll modifier can only be applied once. For example, if a roll of 6-7 is made for a vehicle, inflicting a +1 modifier, that is the only time that particular +1 can be applied; a subsequent roll of 6-7 has no additional effect. This means the maximum Driving Skill Roll modifier that can be inflicted from the Motive System Damage Table is +6. If a unit's Cruising MP is reduced to 0, it cannot move for the rest of the game, but is not considered an immobile target. In addition, all motive system damage takes effect at the end of the phase in which the damage occurred. For example, if two units are attacking the same Combat Vehicle during the Weapon Attack Phase and the first unit inflicts motive system damage and rolls a 12, the -4 immobile target modifier would not apply for the second unit. However, the -4 modifier would take effect during the Physical Attack Phase. If a hover vehicle is rendered immobile while over a Depth 1 or deeper water hex, it sinks and is destroyed.

GROUND COMBAT VEHICLE CRITICAL HITS TABLE

2D6 Roll	FRONT	SIDE	REAR	TURRET
2-5	No Critical Hit	No Critical Hit	No Critical Hit	No Critical Hit
6	Driver Hit	Cargo/Infantry Hit	Weapon Malfunction	Stabilizer
7	Weapon Malfunction	Weapon Malfunction	Cargo/Infantry Hit	Turret Jam
8	Stabilizer	Crew Stunned	Stabilizer	Weapon Malfunction
9	Sensors	Stabilizer	Weapon Destroyed	Turret Locks
10	Commander Hit	Weapon Destroyed	Engine Hit	Weapon Destroyed
11	Weapon Destroyed	Engine Hit	Ammunition**	Ammunition**
12	Crew Killed	Fuel Tank*	Fuel Tank*	Turret Blown Off

*If Combat Vehicle has ICE engine only. If Combat Vehicle has a fusion engine, treat this result as Engine Hit.

**If Combat Vehicle carries no ammunition, treat this result as Weapon Destroyed.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH

GROUND VEHICLE RECORD SHEET

VEHICLE DATA

Type: Whirlwind Scout Hover Tank (Upgrade)

Movement Points: 9
Cruising: 9
Flank: 14
Movement Type: Hover
Engine Type: Fusion Engine

Tonnage: 45
Tech Base: Inner Sphere (Intro)
Era: Succession Wars

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	AC/2	T	2	4	8	16	24
			[DB,S]				
2	Medium Laser	T	5 [DE]	3	6	9	

Cargo Space - 0.50 tons

Ammo: [AC/2] 90

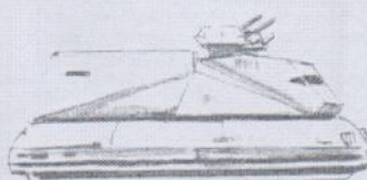
BV: 720

CREW DATA

Crew: _____
Gunnery Skill: _____ Driving Skill: _____
Commander Hit: +1 Driver Hit: +2
Modifier to all Skill rolls Modifier to Driving Skill rolls

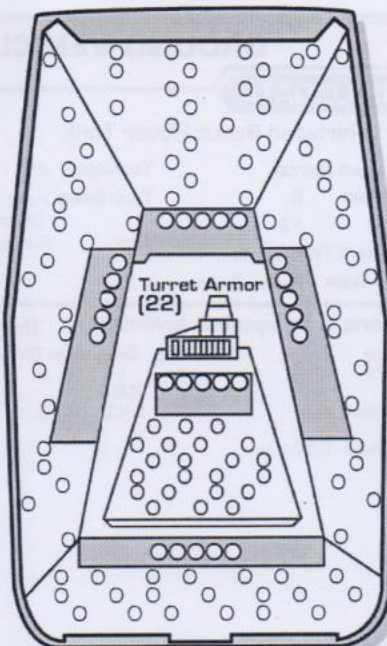
CRITICAL DAMAGE

Turret Locked ☐ Engine Hit ☐
Sensor Hits: +1 +2 +3 [0]
Motive System Hits: +1 +2 +3
Stabilizers: Front ☐ Left ☐ Right ☐
Rear ☐ Turret ☐



ARMOR DIAGRAM

Front Armor (22)



Left Side Armor (20)

Right Side Armor (20)

Rear Armor (20)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

GROUND COMBAT VEHICLE HIT LOCATION TABLE

2D6 Roll	ATTACK DIRECTION			
	FRONT	REAR	SIDE\$	
2*	Front (critical)	Rear (critical)	Side (critical)	
3	Front†	Rear†	Side†	
4	Front†	Rear†	Side†	
5	Right Side†	Left Side†	Front†	
6	Front	Rear	Side	
7	Front	Rear	Side	
8	Front	Rear	Side (critical)*	
9	Left Side†	Right Side†	Rear†	
10	Turret	Turret	Turret	
11	Turret	Turret	Turret	
12*	Turret (critical)	Turret (critical)	Turret (critical)	

*A result of 2 or 12 (or an 8 if the attack strikes the side) may inflict a critical hit on the vehicle. For each result of 2 or 12 (or 8 for side attacks), apply damage normally to the armor in that section. The attacking player then automatically rolls once on the Ground Combat Vehicle Critical Hits Table below (see Combat, p. 192 in *Total Warfare* for more information). A result of 12 on the Ground Combat Vehicles Hit Location Table may inflict critical hit against the turret: if the vehicle has no turret, a 12 indicates the chance of a critical hit on the side corresponding to the attack direction.
†The vehicle may suffer motive system damage even if its armor remains intact. Apply damage normally to the armor in that section, but the attacking player also rolls once on the Motive System Damage Table at right (see Combat, p. 192 in *Total Warfare* for more information). Apply damage at the end of the phase in which the damage takes effect.
\$Side hits strike the side as indicated by the attack direction. For example, if an attack hits the right side, all Side results strike the right side armor. If the vehicle has no turret, a turret hit strikes the armor on the side attacked.

MOTIVE SYSTEM DAMAGE TABLE

2D6 Roll	EFFECT*
2-5	No effect
6-7	Minor damage; +1 modifier to all Driving Skill Rolls
8-9	Moderate damage; -1 Cruising MP; +2 modifier to all Driving Skill Rolls
10-11	Heavy damage; only half Cruising MP (round fractions up); +3 modifier to all Driving Skill Rolls
12+	Major damage; no movement for the rest of the game. Vehicle is immobile.

Attack Direction Modifier:	Vehicle Type Modifiers:
Hit from rear	Tracked, Naval +0
Hit from the sides	Wheeled +2
	Hovercraft, Hydrofoil +3
	W/G/E +4

*All movement and Driving Skill Roll penalties are cumulative. However, each Driving Skill Roll modifier can only be applied once. For example, if a roll of 6-7 is made for a vehicle, inflicting a +1 modifier, that is the only time that particular +1 can be applied; a subsequent roll of 6-7 has no additional effect. This means the maximum Driving Skill Roll modifier that can be inflicted from the Motive System Damage Table is +8. If a unit's Cruising MP is reduced to 0, it cannot move for the rest of the game, but is not considered an immobile target. In addition, all motive system damage takes effect at the end of the phase in which the damage occurred. For example, if two units are attacking the same Combat Vehicle during the Weapon Attack Phase and the first unit inflicts motive system damage and rolls a 12, the -4 immobile target modifier would not apply for the second unit. However, the -4 modifier would take effect during the Physical Attack Phase. If a hover vehicle is rendered immobile while over a Depth 1 or deeper water hex, it sinks and is destroyed.

GROUND COMBAT VEHICLE CRITICAL HITS TABLE

2D6 Roll	LOCATION HIT			
	FRONT	SIDE	REAR	TURRET
2-5	No Critical Hit	No Critical Hit	No Critical Hit	No Critical Hit
6	Driver Hit	Cargo/Infantry Hit	Weapon Malfunction	Stabilizer
7	Weapon Malfunction	Weapon Malfunction	Cargo/Infantry Hit	Turret Jam
8	Stabilizer	Crew Stunned	Stabilizer	Weapon Malfunction
9	Sensors	Stabilizer	Weapon Destroyed	Turret Locks
10	Commander Hit	Weapon Destroyed	Engine Hit	Weapon Destroyed
11	Weapon Destroyed	Engine Hit	Ammunition**	Ammunition**
12	Crew Killed	Fuel Tank*	Fuel Tank*	Turret Blown Off

*If Combat Vehicle has ICE engine only. If Combat Vehicle has a fusion engine, treat this result as Engine Hit.
**If Combat Vehicle carries no ammunition, treat this result as Weapon Destroyed.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

GROUND VEHICLE RECORD SHEET

VEHICLE DATA

Type: Harrier Heavy Hover Tank

Movement Points:

Cruising: 10

Flank: 15

Movement Type: Hover

Engine Type: Fusion Engine

Tonnage: 50

Tech Base: Inner Sphere
(Intro)

Era: Succession Wars

CREW DATA

Crew: _____

Gunnery Skill: _____

Driving Skill: _____

Commander Hit **+1**
Modifier to all Skill rolls

Driver Hit **+2**
Modifier to Driving Skill rolls

CRITICAL DAMAGE

Turret Locked ☐

Engine Hit ☐

Sensor Hits

+1 +2 +3 ☐

Motive System Hits

+1 +2 +3 ☐

Stabilizers

Front ☐

Left ☐

Right ☐

Rear ☐



ARMOR DIAGRAM

Front Armor
[30]

[20]

Left Side Armor

Right Side Armor [20]

Rear Armor
[18]



Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Large Laser	FR	8 [DE]	—	5	10	15
1	SRM 6	FR	2/Mal [M.C.S.]	—	3	6	9
1	Medium Laser	RR	5 [DE]	—	3	6	9

Ammo: (SRM 6) 15

BV: 790

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

GROUND COMBAT VEHICLE HIT LOCATION TABLE

2D6 Roll	FRONT	REAR	SIDE§
2*	Front (critical)	Rear (critical)	Side (critical)
3	Front†	Rear†	Side†
4	Front†	Rear†	Side†
5	Right Side†	Left Side†	Front†
6	Front	Rear	Side
7	Front	Rear	Side
8	Front	Rear	Side (critical)*
9	Left Side†	Right Side†	Rear†
10	Turret	Turret	Turret
11	Turret	Turret	Turret
12*	Turret (critical)	Turret (critical)	Turret (critical)

*A result of 2 or 12 (or an 8 if the attack strikes the side) may inflict a critical hit on the vehicle. For each result of 2 or 12 (or 8 for side attacks), apply damage normally to the armor in that section. The attacking player then automatically rolls once on the Ground Combat Vehicle Critical Hits Table below (see Combat, p. 192 in *Total Warfare* for more information).

A result of 12 on the Ground Combat Vehicles Hit Location Table may inflict critical hit against the turret: if the vehicle has no turret, a 12 indicates the chance of a critical hit on the side corresponding to the attack direction.

†The vehicle may suffer motive system damage even if its armor remains intact. Apply damage normally to the armor in that section, but the attacking player also rolls once on the Motive System Damage Table at right (see Combat, p. 192 in *Total Warfare* for more information). Apply damage at the end of the phase in which the damage takes effect.

§Side hits strike the side as indicated by the attack direction. For example, if an attack hits the right side, all Side results strike the right side armor. If the vehicle has no turret, a turret hit strikes the armor on the side attacked.

MOTIVE SYSTEM DAMAGE TABLE

2D6 Roll	EFFECT*
2-5	No effect
6-7	Minor damage; +1 modifier to all Driving Skill Rolls
8-9	Moderate damage; -1 Cruising MP +2 modifier to all Driving Skill Rolls
10-11	Heavy damage; only half Cruising MP (round fractions up). +3 modifier to all Driving Skill Rolls
12+	Major damage; no movement for the rest of the game. Vehicle is immobile.

Attack Direction Modifier:

Hit from rear	+1
Hit from the sides	+2

Vehicle Type Modifiers:

Tracked, Naval	+0
Wheeled	+2
Hovercraft, Hydrofoil	+3
WIGE	+4

*All movement and Driving Skill Roll penalties are cumulative. However, each Driving Skill Roll modifier can only be applied once. For example, if a roll of 6-7 is made for a vehicle, inflicting a +1 modifier, that is the only time that particular +1 can be applied; a subsequent roll of 6-7 has no additional effect. This means the maximum Driving Skill Roll modifier that can be inflicted from the Motive System Damage Table is +5. If a unit's Cruising MP is reduced to 0, it cannot move for the rest of the game, but is not considered an immobile target. In addition, all motive system damage takes effect at the end of the phase in which the damage occurred. For example, if two units are attacking the same Combat Vehicle during the Weapon Attack Phase and the first unit inflicts motive system damage and rolls a 12, the -4 immobile target modifier would not apply for the second unit. However, the -4 modifier would take effect during the Physical Attack Phase. If a hover vehicle is rendered immobile while over a Depth 1 or deeper water hex, it sinks and is destroyed.

GROUND COMBAT VEHICLE CRITICAL HITS TABLE

2D6 Roll	FRONT	SIDE	REAR	TURRET
2-5	No Critical Hit	No Critical Hit	No Critical Hit	No Critical Hit
6	Driver Hit	Cargo/Infantry Hit	Weapon Malfunction	Stabilizer
7	Weapon Malfunction	Weapon Malfunction	Cargo/Infantry Hit	Turret Jam
8	Stabilizer	Crew Stunned	Stabilizer	Weapon Malfunction
9	Sensors	Stabilizer	Weapon Destroyed	Turret Locks
10	Commander Hit	Weapon Destroyed	Engine Hit	Weapon Destroyed
11	Weapon Destroyed	Engine Hit	Ammunition**	Ammunition**
12	Crew Killed	Fuel Tank*	Fuel Tank*	Turret Blown Off

*If Combat Vehicle has ICE engine only. If Combat Vehicle has a fusion engine, treat this result as Engine Hit.

**If Combat Vehicle carries no ammunition, treat this result as Weapon Destroyed.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH

ARMOR DIAGRAM

GROUND VEHICLE RECORD SHEET

VEHICLE DATA

Type: Harrier Heavy Hover Tank (PPC)

Movement Points: 10
Cruising: 10
Flank: 15
Movement Type: Hover
Engine Type: Fusion Engine

Tonnage: 50
Tech Base: Inner Sphere (Intro)
Era: Succession Wars

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	PPC	FR	10 [DE]	3	6	12	18
1	SRM 6	FR	2/Msl [M.C.S]	-	3	6	9

Ammo: (SRM 6) 15

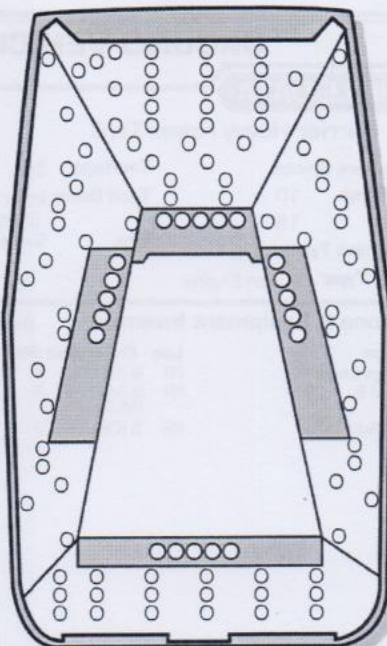
BV: 859

CREW DATA

Crew: _____
Gunnery Skill: _____ Driving Skill: _____
Commander Hit ☒ Driver Hit ☒
Modifier to all Skill rolls Modifier to Driving Skill rolls

CRITICAL DAMAGE

Turret Locked ☐ Engine Hit ☐
Sensor Hits ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Motive System Hits ☒ ☒ ☒
Stabilizers
Front ☐ Left ☐ Right ☐
Rear ☐



Rear Armor (18)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

GROUND COMBAT VEHICLE HIT LOCATION TABLE

2D6 Roll	FRONT	REAR	SIDE§
2*	Front (critical)	Rear (critical)	Side (critical)
3	Front†	Rear†	Side†
4	Front†	Rear†	Side†
5	Right Side†	Left Side†	Front†
6	Front	Rear	Side
7	Front	Rear	Side
8	Front	Rear	Side (critical)*
9	Left Side†	Right Side†	Rear†
10	Turret	Turret	Turret
11	Turret	Turret	Turret
12*	Turret (critical)	Turret (critical)	Turret (critical)

*A result of 2 or 12 (or an 8 if the attack strikes the side) may inflict a critical hit on the vehicle. For each result of 2 or 12 (or 8 for side attacks), apply damage normally to the armor in that section. The attacking player then automatically rolls once on the Ground Combat Vehicle Critical Hits Table below (see Combat, p. 192 in *Total Warfare* for more information). A result of 12 on the Ground Combat Vehicle Hit Location Table may inflict critical hit against the turret; if the vehicle has no turret, a 12 indicates the chance of a critical hit on the side corresponding to the attack direction.

†The vehicle may suffer motive system damage even if its armor remains intact. Apply damage normally to the armor in that section, but the attacking player also rolls once on the Motive System Damage Table at right (see Combat, p. 192 in *Total Warfare* for more information). Apply damage at the end of the phase in which the damage takes effect.

§Side hits strike the side as indicated by the attack direction. For example, if an attack hits the right side, all Side results strike the right side armor. If the vehicle has no turret, a turret hit strikes the armor on the side attacked.

MOTIVE SYSTEM DAMAGE TABLE

2D6 Roll	EFFECT*
2-5	No effect
6-7	Minor damage; +1 modifier to all Driving Skill Rolls
8-9	Moderate damage; -1 Cruising MP; +2 modifier to all Driving Skill Rolls
10-11	Heavy damage; only half Cruising MP (round fractions up); +3 modifier to all Driving Skill Rolls
12+	Major damage; no movement for the rest of the game. Vehicle is immobile.

Attack Direction Modifier:	Vehicle Type Modifiers:
Hit from rear	Tracked, Naval
Hit from the sides	Wheeled
	Hovercraft, Hydrofoil
	WIGE

*All movement and Driving Skill Roll penalties are cumulative. However, each Driving Skill Roll modifier can only be applied once. For example, if a roll of 6-7 is made for a vehicle, inflicting a +1 modifier; that is the only time that particular +1 can be applied; a subsequent roll of 6-7 has no additional effect. This means the maximum Driving Skill Roll modifier that can be inflicted from the Motive System Damage Table is +6. If a unit's Cruising MP is reduced to 0, it cannot move for the rest of the game, but is not considered an immobile target. In addition, all motive system damage takes effect at the end of the phase in which the damage occurred. For example, if two units are attacking the same Combat Vehicle during the Weapon Attack Phase and the first unit inflicts motive system damage and rolls a 12, the -4 immobile target modifier would not apply for the second unit. However, the -4 modifier would take effect during the Physical Attack Phase. If a hover vehicle is rendered immobile while over a Depth 1 or deeper water hex, it sinks and is destroyed.

GROUND COMBAT VEHICLE CRITICAL HITS TABLE

2D6 Roll	FRONT	SIDE	REAR	TURRET
2-5	No Critical Hit	No Critical Hit	No Critical Hit	No Critical Hit
6	Driver Hit	Cargo/Infantry Hit	Weapon Malfunction	Stabilizer
7	Weapon Malfunction	Weapon Malfunction	Cargo/Infantry Hit	Turret Jam
8	Stabilizer	Crew Stunned	Stabilizer	Weapon Malfunction
9	Sensors	Stabilizer	Weapon Destroyed	Turret Locks
10	Commander Hit	Weapon Destroyed	Engine Hit	Weapon Destroyed
11	Weapon Destroyed	Engine Hit	Ammunition**	Ammunition**
12	Crew Killed	Fuel Tank*	Fuel Tank*	Turret Blown Off

*If Combat Vehicle has ICE engine only. If Combat Vehicle has a fusion engine, treat this result as Engine Hit.

**If Combat Vehicle carries no ammunition, treat this result as Weapon Destroyed.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

Akademieliste der Mechforce Germany e.V.



Gray Death Legion

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
webmaster@kerlin.de



Konföderation Capella

Marcel Evers
Koldingstr.1B
22769 Hamburg
mordian@gmx.de



Liga Freier Welten

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str.37
22459 Hamburg
v.simon@gmx.net



Lyranisches Commonwealth / Lyranische Allianz

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



Magistrat Canopus

Carsten Fegel
Harmsweg 11 e
22179 Hamburg
carsten.fegel@t-online.de



Peripherie

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
bjoern.drewes@web.de



Vereinigte Sonnen

Christian Blau
Kirchstraße 69
26871 Papenburg
Tel: 0152-08236079



Clan Feuermannrill

Carsten Fegel
Harmsweg 11 e
22179 Hamburg
carsten.fegel@t-online.de



Akademieliste der Mechforce Germany e.V.



Clan Geisterbär

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
bjoern.drewes@web.de



Clan Goliath Scorpion

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



Clan Nebelparder

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



Clan Novakatzze

Andre Weidenbusch
Mörtelstraße 171
47929 Greifrath
Kabukixx@hotmail.com



Clan Wolf-in-Exil

Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122
22763 Hamburg
magnusk_98@yahoo.com



Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

IS alt

A01



Killing Shadows
32.te Lyranische Garde

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
bjoern.drewes@web.de

A28



1. Norddeutsche Mechbrigade

Martin Sachse
Bei Anfragen ins Mechforceforum
bei Javelin

A33



Hell's Lancers
21st Centauri Lancers
Reg. Com. Lance

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
v.simon@gmx.net

A35



Pride of the Chancellor
2. Deathcommandos
1. Reg.; 2. Battalion

Marcel Evers
Koldingstr. 1B
22769 Hamburg
mordian@gmx.de

A38



Namenlose 13

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
jmohrmann@mechforce.de

A39



Concordats Commandos

Gerd Röling
Backhaus Straße 3E
31275 Lehrte
g_roeling@t-online.de

A42



Shepard's Mounted Fusiliers
3th St. Ives Armored Cavalry

Christian Blau
Kirchstraße 69
26871 Papenburg

A44



1st Proserpina Hussars
The Blood Suckers

Johannes Heidler
Lindauer Str. 10a
86399 Bobingen
jymset@hotmail.com

A45



Hamburg Hussars

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
webmaster@kerlin.de

A46



40th Dieron Regulars
The shield of true belief

Frank Bolus
Schulteßdamm 16b
22391 Hamburg
frankbolus@web.de

A47



Prätorianer

Markus Klein
Felderseite 4a
41366 Schwalmbach
chronotriggerxxl@hotmail.de

A48



Headhunter
Bounty Hunter

Stephan Weiß
Buschdorferstraße 7
53117 Bonn
bountyhunter72@hotmail.de

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

A50



Die Heimatlosen

Norbert Siggelkow
Am Brunnenhof 30
22767 Hamburg
Norbert_Siggelkow@gmx.de

A51



Gray Death Legion

Alexander Nickel
Wigandweg 15
22453 Hamburg
gdl@redyellowblues.de

A52



Eridani Light Horse
21st Striker Regiment
7th Battalion

Christoph Otto
Email: otto.c@gmx.net
Hamburg

A53



6th Fire Dragon Knights

Jörg Schwedler
Gardinenstraße 2
37120 Bovenden – Harste
mad.cat@gmx.de

A54



Dark Demons

Michael Birkholz
Nobelstr. 8a
33613 Bielefeld
michael.birkholz@dmeister.de

A57



Ryukun-yon

Sebastian Wulf
Bardowicker
Wasserweg 55
21339 Lüneburg
raise@gmx.de

A58



4th Tau Ceti Rangers
1st Battalion
Nibelungen

Andre Weidenbusch
Mörtelstraße 171
47929 Grefrath
Kabukixx@hotmail.com

A60



El Giza Eagles
Desert Ghosts

Ralf Belling
Lindenstraße 4
26871 Aschendorf
Ralf.Belling@gmx.net

A61



The Irons

Andreas Mahner
Kurt-Schuhmacher-Ring 27
65195 Wiesbaden
andreas.mahner@freenet.de

A62



Northwind Highlanders
1st Kearny Highlanders

Eike Wessels
Radickestr. 56b
21079 Hamburg
Eike@ewessels.de

A63



2th Oriente Hussars
Crazy Second

Mathias Hedwig
Alleestraße 12
26506 Norden

A64



Haus Ma-Tsu Kai

Michael Knieper
Schubertring 12b
26506 Norden
Knieper-Michael@web.de

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

A65		23RD Arcturan Guard RCT The Frost Giants	Björn Postler Urftstraße 132 41239 Mönchengladbach tron933@web.de
A66		5th Donegal Guards 2nd Battalion	Leif Maser Berner-Heerweg 117b 22159 Hamburg leif905@googlemail.com
A67		Söhne der Ratte	Andreas Warnatsch Fruchtallee 136 20259 Hamburg Andreas.Warnatsch@gmx.de
A68		Explorer Corps	Oliver Hinzmann Maschstr.63 31137 Hildesheim Oliver.hinzmann@web.de
A69		Heart of the Core	Uwe Thurm Straße der Einheit 7 04626 Schmölln Thurm.Uwe@gmx.de
A70		17th Avalon Hussars Dragon's Bane	René Oberlack Dörer Weg 5 41542 Dormagen rene.oberlack@gmx.de
A71		1st Oldenburger Guards	Patrick Müller Prießnitzstraße 60 26121 Oldenburg patrick_mueller_aceum@gmx.de
A72		Akinci	Ulker Weidenbusch Mörtelstraße 171 47929 Grefrath u_weidenbusch@hotmail.com
A73		3rd Lyran Guards	Eike Wessels Radickestr.56b 21079 Hamburg Eike@ewessels.de

Möchtest du ein Chapter gründen? Hast du keine oder nur wenige Mitglieder in deiner Nähe zu kämpfen?

Dann gründe ein eigenes Ein-Mann-Chapter in der Mechforce!
Setze deine Hausmaschine mit einem eigenen Pool gegen deine Gegner ein!

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

IS Invasion

B01



Killing Shadows
Able Battalion
Alpha Regiment

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
bjoern.drewes@web.de

B18



Shark Bait IV-phi
2nd Army V-Mu
301st Division
Focht Gladiators

Gerd Röling
Backhaus Straße 3E
31275 Lehrte
g_roeling@t-online.de

B29



Startroopers

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str.37
22459 Hamburg
v.simon@gmx.net

B32



Second Sight
2nd Confederation Reserve
Cavalry
1. Regiment

Marcel Evers
Koldingstr.1B
22769 Hamburg
mordian@gmx.de

B34



Life through Service
6th Ghost
3rd Battalion

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
jmohrmann@mechforce.de

B36



FS Armored Cavalry
Davions Pride

Christian Blau
Kirchstraße 69
26871 Papenburg

B38



11. Lyranische Garde
Sabres Troopers

Oliver Birkhahn
Schottelstraße 83
47877 Willich
O.Birkhahn@web.de

B41



Kriegerhaus Ma-Tsu Kai

Markus Klein
Felderseite 4a
41366 Schwalmbach
chronotriggerxxl@hotmail.de

B42



1st Proserpina Hussars
The Blood Suckers

Johannes Heidler
Lindauer Str.10a
86399 Bobingen
jymset@hotmail.com

B43



2nd Hobo Cavalry
11th Legion of Vega

Patrick Klötzke
Lindenallee 52a
20259 Hamburg
pk1@gmx.de

B44



HEADHUNTER
Bounty Hunter

Stephan Weiß
Buschdorferstraße 7
53117 Bonn
bountyhunter72@hotmail.de

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

B46		Haus des Tigers	Norbert Siggelkow Am Brunnenhof 30 22767 Hamburg Norbert_Siggelkow@gmx.de
B49		Eridani Light Horse 21 st Striker Regiment 7th Battalion	Christoph Otto Email: otto.c@gmx.net Hamburg
B50		6th Fire Dragon Knights	Jörg Schwedler Gardinenstraße 2 37120 Bovenden – Harste mad.cat@gmx.de
B53		26th Arcturan Guards The Eurasian Lynxes	Denis Bläser Felderseite 4a 41366 Schwalmbach PharaoDB@web.de
B54		Dark Demons	Michael Birkholz Nobelstr. 8a 33613 Bielefeld michael.birkholz@dmeister.de
B55		Mirrored Edge of Dedication 5th Ghost	Sebastian Wulf Bardowicker Wasserweg 55 21339 Lüneburg raise@gmx.de
B56		15th Dracon 1st Regiment Sardauker	Andre Weidenbusch Mörtelstraße 171 47929 Greifath Kabukixx@hotmail.com
B57		Wings of the Dragon	Michael Knieper Schubertring 12b 26506 Norden Knieper-Michael@web.de
B58		El Giza Eagles Desert Ghosts	Ralf Belling Lindenstraße 4 26871 Aschendorf Ralf.Belling@gmx.net
B59		3rd Lyran Guards	Eike Wessels Radickestr. 56b 21079 Hamburg Eike@ewessels.de
B60		5th Lyran Guards The Cherries Stolars	Mathias Hedwig Alleestraße 12 26506 Norden
B61		Kriegerhaus Kamata	Andreas Warnatsch Fruchtallee 136 20259 Hamburg Andreas.Warnatsch@gmx.de

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

B62		Davion Brigade of Guards	Alexander Nickel Wigandweg 15 22453 Hamburg davion@redyellowblues.de
B63		5th Donegal Guards 2nd Battalion	Leif Maser Berner-Heerweg 117b 22159 Hamburg leif905@googlemail.com
B64		23RD Arcturan Guard RCT The Frost Giants	Björn Postler Urttstraße 132 41239 Mönchengladbach tron933@web.de
B65		Shadow Divisions	Oliver Hinzmann Maschstr.63 31137 Hildesheim Oliver.hinzmann@web.de
B66		1st St. Ives Lancers	Uwe Thurm Straße der Einheit 7 04626 Schmölln Thurm.Uwe@gmx.de
B67		The Wolfhounds 2 nd Kell Hound Regiment 2 nd Battalion	Annika Hiller Möllingstr.3 24103 Kiel Fion503@web.de
B68		Rudolpho's Hop and Malt Farmers Mixed Militia and Support Unit	Heiko Werner Henning Carl Heinrich Slevogt Str.1 26133 Oldenburg ablearcher83@aol.com
B69		17th Avalon Hussars Dragon's Bane	René Oberlack Dörer Weg 5 41542 Dormagen rene.oberlack@gmx.de
Clans Invasion			
C01		The Black Bears 50th Striker Cluster Alpha Galaxy	Björn Drewes Schwalbenplatz 19 22307 Hamburg bjoern.drewes@web.de
C17		Black Claws Beta-Galaxy 14th Battle Cluster	Gerd Röling Backhaus Straße 3E 31275 Lehrte g_roeling@t-online.de
C33		Dorsai's Peacemakers	Volker Simon Friedrich-Ebert-Str.37 22459 Hamburg v.simon@gmx.net
C37		Wolfs Spiders Beta Galaxy Wolf Marauders 13th Wolf Guard	Magnus Knoblauch Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122 22763 Hamburg magnusk_98@yahoo.com

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

C38



3rd Falcon Talon Cluster
The Golden Talons
Gamma Galaxy

Johannes Heidler
Lindauer Str.10a
86399 Bobingen
jymset@hotmail.com

C44



2nd Renegade Cluster

Markus Klein
Felderseite 4a
41366 Schwalmbach
chronotriggerxxl@hotmail.de

C45



Clan Hell's Horses
Zeta Galaxy
27th BattleMech Cluster

Christoph Otto
Email: otto.c@gmx.net
Hamburg

C46



11th Battle Cluster

Alexander Nickel
Wigandweg 15
22453 Hamburg
wolf@redyellowblues.de

C48



Omega Galaxy

Björn Postler
Urfstraße 132
41239 Mönchengladbach
tron933@web.de

C49



Omega Galaxy
139th Striker Cluster

Sebastian Wulf
Bardowicker
Wasserweg 55
21339 Lüneburg
raise@gmx.de

C50



3rd Bear Guards
Ilkhan's Shield

Michael Birkholz
Nobelstr. 8a
33613 Bielefeld
michael.birkholz@dmeister.de

C51



449th Assault Cluster
First Assault Trinar

Andre Weidenbusch
Mörtelstraße 171
47929 Grefrath
Kabukixx@hotmail.com

C52



6th Scorpion Hussars
Desert Wind

Ralf Belling
Lindenstraße 4
26871 Aschendorf
Ralf.Belling@gmx.net

C53



Heavy Golden Wings

Andreas Warnatsch
Fruchtallee 136
20259 Hamburg
Andreas.Warnatsch@gmx.de

C54



Most Saufen Warriors
The Fusion Killer

Mathias Hedwig
Alleestraße 12
26506 Norden

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

C55		Iota Galaxy 2nd Falcon Jaegers	Leif Maser Berner-Heerweg 117b 22159 Hamburg leif905@googlemail.com
C56		Mistweavers Galaxy	Oliver Hinzmann Maschstr.63 31137 Hildesheim Oliver.hinzmann@web.de
C57		Trueborn Nova Cat Cluster	Uwe Thurm Straße der Einheit 7 04626 Schmölln Thurm.Uwe@gmx.de
C58		304 th Assault Cluster Beta Galaxy	Eike Wessels Radickestr. 56b 21079 Hamburg Eike@ewessels.de
C59	 A	4th Wolf Guards Cluster The Cyclops Cluster Alpha Galaxy	René Oberlack Dörer Weg 5 41542 Dormagen rene.oberlack@gmx.de
C60		Misrak	Ulker Weidenbusch Mörtelstraße 171 47929 Grefrath u_weidenbusch@hotmail.com
Vorstandschapter			
A666		Der Erste Kreis Vorstandschapter	Jens Mohrmann Tannenweg 3 27232 Sulingen jmohrmann@mechforce.de
B666		Der Erste Kreis Vorstandschapter	Jens Mohrmann Tannenweg 3 27232 Sulingen jmohrmann@mechforce.de

Für jedes Mitglied gibt es die Möglichkeit einer Akademie-Prüfung:
Jeder Akademie-Leiter kann für jedes Haus und jede Timeline eine Prüfung abnehmen. Hierzu braucht Ihr euch lediglich an Carsten Fegel, Harmsweg 11e, 22179 Hamburg (cfegel@freenet.de) wenden und euch anmelden. Alles Weitere werden wir dann veranlassen. Der Prüfer nimmt dann zu euch Kontakt auf und ihr vereinbart Ort und Tag der Prüfung. Dann könnt ihr euer Wissen und eure spielerischen Fähigkeiten in Sachen Davion oder Kurita oder Jade Falke oder was immer ihr spielt unter Beweis stellen.