

Ausgabe 13
Verkaufspreis 2,50 EUR

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo BattleTech - Fans!

Totgesagte leben länger - auf BattleTech scheint das wohl auch zuzutreffen. Wenn ich mir beim Surfen im Internet die diversen Sites so ansehe, fällt einem auf Anhieb die unglaubliche Aktivität ins Auge. Die Foren werden reichlich frequentiert und die News scheinen bisher auch nicht auszugehen. Irgendwie wird man das Gefühl nicht los, dass das BattleTech-Universum eine riesige Faszination ausstrahlt. Interessant dabei ist, das vor allem im letzten Jahr durch MechWarrior und MechCommander die laufenden Kampfmaschinen ordentlich Publicity bekommen haben. Nun kommt von Microsoft auch noch ein Game für die X-Box raus. Selbst meine Arbeitskollegen erkennen inzwischen das Ding auf dem Bildschirm meines Computers als Mech - ist schon irgendwie erstaunlich. Vielleicht schafft es Wizkids ja mit dem neuen Spiel tatsächlich einige Spieler mehr an die Materie heranzuführen; gemeinsam mit Heyne, die jetzt einen Hintergrundband nur für Romanleser herausbringen. Man darf wohl zu recht gespannt sein, was sich dieses Jahr ab dem Gencon so tut.

Ansonsten hat sich bei Classic BattleTech etwas die Normalität eingestellt, die wir schon aus Zeiten von FASA kennen. Die Romane erscheinen ansatzweise regelmäßig, dafür hängt man bei den Sourcebooks immer etwas hinter dem Zeitplan her. Im Augenblick ist das Technical Readout 3067 gerade im Druck, mit etwas Glück müsste es dann demnächst erscheinen. Zur deutschen Übersetzung ist noch wenig bekannt, Christoph Nick von battletech.de ist auf jeden Fall der festen Überzeugung, dass das Werk übersetzt wird.

In Sachen Turniere scheint 2002 wieder ein gutes Jahr für BattleTech-Spieler zu werden. Im März fand weltweit der Kampf um Monte Diablo statt, das erste Szenario, bei dem die Spieler den Ausgang der Hintergrundgeschichte beeinflussen konnten. Der teilweise enorme Andrang hat dazu geführt, dass verstärkt Aktionen dieser Art geplant sind. Auch die vielen eingefleischten BattleTech-Fans bekannten Turniere wie Gunslinger oder Bloodname sollen wieder reaktiviert werden. Klingt vielversprechend.

Egal, was 2002 auch noch bringen wird, ich wünsche viel Spaß mit der Terra Post 13, die hoffentlich keinem Unglück bringen wird.

Christian Waidner

www.mechforce.de

News - Forum - Chat - Downloads - Links - und mehr...



Inhaltsverzeichnis

Interna		Infos	
Vorwort	3	Gedichtwettbewerb	26
Impressum	4	Cons und Turniere	35
Vereinsadressen	5		
Adressen der Akademien	6	Fiction	
Akademieabsolventen	8	Rule the warfare	17
Spielcenter der MechForce	9	RiStar	21
Chapterliste	30	10 Gründe	23
Chapterrangliste	34	Für den Krieger	23
JHV 2002	37	Comix	25,36
Vorstandsvorstellung	40	Die Sache mit der Glühbirne	27
Mitgliedsantrag	48		
		Background	
News & Reviews		Entstehung von Tikonov	14
Newsticker	12		
ÖBTM 2001	19	Mechs	
Rezension TR 3067	41	Quälgeist	42
Rezension Grundbox	41	Lawman	43
		Record Sheets	44

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Christian Waidner

Wiesbadener Str. 51

55252 Mainz-Kastel

Tel.: 06134/188703

email: cwaidner@mechforce.de

Layout:

Susanne Neubecker

Versand:

Markus Kerlin

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird an die ordentlichen Mitglieder des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt. Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben. Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 2,50€.

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Christian Waidner verfaßt. Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:

Rule the warfare - Reinhard Auer

ÖBTM 2001 - Norbert Hönigsberger, Wolfgang Haderer

RiStar, 10 Gründe - Michael Wandrei

Comix - Sunny

Die Sache mit der Glühbirne - diverse Autoren, Sammlung stammt von der FanPro-Homepage

Quälgeist, Lawman - Sven Fuhrken

Rezension BT Grundbox - Markus Kerlin

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 15.4.2002

© MechForce Germany 2002



Anschrift des Vereins



MechForce Germany e.V.
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Vereinsadressen

Vorsitzender:

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

Mitgliederbetreuer:

Roger Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/5378006
email: rwitte@mechforce.de

Finanzen:

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

Projektleiter:

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: mkerlin@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

Björn Drewes
Steilhooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: bdrewes@mechforce.de



Adressen der Akademien

Wolfs Dragoner

Christian Waidner
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@gmx.net

Haus Steiner

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: michael.gerhard.ulrich.riek@t-online.de

Haus Davion

Dustin Bracker
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211
email: padre-gerom@gmx.de

Leonhard Bracker
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211

Haus Liao

Markus Klein
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Haus Marik

Roger Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/53780006
email: novacats@t-online.de

Gray Death Legion

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: graydeath-legion@kerlin.de
homepage: www.kerlin.de

Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de

Kell Hounds

Daniel Albrecht
Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de

Söldnerakademie

Andre Füssel
Herman Löns Str. 2
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de

Peripherie

Björn Drewes
Steilhooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Malte Tombers
Forbacher Straße 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtomers@gemstar-ebook.de

Clan Blood Spirit

Olaf Heins
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
Fax.: 040/72811058
email: akademie@bloodspirit.de



homepage: www.bloodspirit.de

Clan Diamond Shark

Jens Brouwer
Lütjenburger Weg 29
22846 Norderstedt
Tel.: 040/5217392
email: theodorekurita@hotmail.com

Rene Thomschke
Hinrick-Thieß-Str. 50b
22844 Norderstedt
Tel.: 040/53530438

Clan Ghost Bear

Björn Drewes
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Malte Tombers
Forbacher Straße 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtomers@gemstar-ebook.de

Clan Hell's Horses

Falk Kalamorz
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

Clan Ice Hellion

Michael Wandrei
Schützenwall 51
24114 Kiel
Tel.: 0431/6613242
email: tankster@babylon6.de

Clan Jade Falcon

Daniel Albrecht
Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de

Robert Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/53780006
email: novacats@t-online.de

Clan Smoke Jaguar

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: michael.gerhard.ulrich.rieck@t-online.de

Clan Snow Raven

Christian Schreiber
Theodor-Storm-Str. 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955
email: clanschneerabe@aol.com

Andreas Dommen
Auf dem Goldberge 7
27777 Ganderkesee
Tel.: 04222/400821
Fax.: 04222/400822
email: webmaster@clan-snow-raven.de

Clan Star Adder

Stefan Pawlicki
Moltkestraße 93
45138 Essen
Tel.: 0201/282168
email: pawlicki@gmx.de



Die Absolventen

Jedes Mitglied der MechForce kann sich durch eine Akademieprüfung einen höheren Offiziersrang verdienen und damit, als zusätzlichen Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für seinen OmniMech bekommen. Wie das geht - man entscheidet sich einfach für eine Zeitschiene und kontaktiert den jeweiligen Akademieleiter. Nach Terminabsprache wird dann die Prüfung durchgeführt, bestehend aus einem theoretischen Teil, in dem Hintergrundwissen gefragt ist, und einem praktischen

Teil, wo die spielerischen Fähigkeiten zum tragen kommen. Das hört sich alles schlimmer an, als es wirklich ist, fragt einfach mal nach. Spaß macht die Sache auf jeden Fall.

Sollte übrigens eure Akademie zu weit entfernt sein, oder noch garnicht existieren, muß man auch nicht verzweifeln. Einfach mal beim AK-Leiter, der Wolfs Dragoner Akademie, nachfragen, wie man die Sache lösen kann.

Absolvent	Punkte	neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Thorsten Brandes	52	StarCommander	Nova Cat	Clan
Oliver Küppers	69,5	Leutnant	Liao	3028
Oliver Senkel	63,5	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Jan-Hendrik Garken	58,5	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Lars Lange	75	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Jens Brouwer	68	Leutnant	Davion	3058
Thorsten Schneider	64	StarCommander	Nova Cat	Clan
Dustin Bracker	64	StarCommander	Diamond Shark	Clan
Markus Klein	69	Kompanieführer	Liao	3058
Henning Schramm	96	Leutnant	Marik	3058
Björn Drewes	54	Leutnant	Steiner	3028
Thorsten Reisdorf	85	Leutnant	Steiner	3028
Thorsten Schneider	72	Leutnant	Söldner	3028
Andreas Dommen	52	StarCaptain	Snow Raven	Clan
Stefan Plagwitz	57,5	StarCaptain	Snow Raven	Clan
Alexander Eppler	93,7	Lanzenführer	Marik	3028
Alexander Jansen	63,5	Leutnant	Liao	3058
Oliver Küppers	60	Kompanieführer	Liao	3058



Spielcenter der MechForce Germany

Die MechForce Germany arbeitet aktiv an der bundesweiten Einrichtung von sogenannten BattleTech - Spielcentern. Diese Orte sollen BattleTech - Spielern (auch Nichtmitgliedern) die Möglichkeit bieten, einmal außerhalb des sonstigen privaten Rahmens BattleTech zu spielen oder einfach nur in aller Ruhe Neuigkeiten auszutauschen. Alle hier gelisteten Treffs finden regelmäßig statt, kosten keinen Eintritt o.ä. und haben alles benötigte Spielmaterial vorrätig. Oft finden auch Turniere statt oder es werden Einführungsstunden veranstaltet. Schaut einfach mal vorbei, es lohnt sich bestimmt.

Weitere Spielkontakte können euch auch die Akademieleiter vermitteln. Fragt' einfach mal nach.

Das Drachenei

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

Termin: jeder letzte Freitag im Monat momentan eine Kampagne: Liao und St. Ives um 3060
Turniere: entsprechend der Aushänge entnehmen.

Kontaktperson:
Markus Kerlin
email: mkerlin@mechforce.de

JFH "Die Burg"

Friedrich-Wilhelm-Platz 11
12161 Berlin
Homepage:
www.nexus.phantasia.org

Termin: Hier findet jeden 2ten Sonntag ab 15 Uhr eine Solaris VII Liga in statt.

Kontaktperson:
Dirk Zelwis
030 / 453 19 77
email: DZelwis@01019freenet.de

Gazometer A

Gugglgasse 10
1110 Wien
TOP 3/5/1
Österreich

Termin: jeden ersten Sonntag im

Monat, 12 Uhr
Kontaktperson:
Johann Haderer
Pater-Theresius-Siedlung 18
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com

Gandalph/Kiel

Schloßstr. 16 - 18
24103 Kiel
Homepage: www.gandalph.de

Termin: einmal im Monat am Samstag findet (genauer Termin immer rechtzeitig im Board) von 11:00 - 16:00 eine Battletech Session statt

Kontaktperson:
Michael Wandrei
email: tankster@babylon6.de
und
Daniel Albrecht
Tel. 0431/8866620
eMail : SC@Kelsor.de

Spieletreffs

Auenland

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

Programm: Hier findet regelmäßig ein wöchentlicher Donnerstags-Treff statt. Jeden

Donnerstag ca. ab 15 Uhr finden sich nach und nach immer mehr BT-Spieler ein und würfeln bis wir um 20 Uhr den Laden schließen. Also schaut mal vorbei...

Kontaktperson:
André Bronswijk vom Auenland

Staralm (Pizzatreff)

Ludwigstr. 20
87600 Kaufbeuren

Programm: Hier findet jeden Sonntag ab 14:00 Uhr und jeden Mittwoch ab 18:00 Uhr Battletech auf die einzig wahre harte Tour: nach Solaris VII Regeln. Sonntags Ligaspiele, Mittwochs: Gestampfe, Teamkämpfe usw. Kein Verein, keine Verpflichtungen, einfach mal vorbeikucken. Information dazu findet ihr unter www.solarisvii.de

Kontaktperson:
Mike und weitere durchschnittlich 20 BT-Fans
email: Mike_Mage@hotmail.com

Haus der Fantasie

Borgweg 14
22303 Hamburg
Tel/Fax.: 040 - 279 20 85
Homepage: www.hdf-hh.de

Programm: Hier findet regelmäßig BT statt. Im speziellen



zahlreiche Szenarien. Siehe einfach auf die HP bzw. in den Aushang.

Kontaktperson:
Camo vom HDF

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1
63741 Aschaffenburg

Programm: Hier findet jeden Donnerstag ab 18 Uhr bis 24 Uhr+ i.d.R. eine 3062er Kampagne statt

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

Gamers Guide

Stifstraße 21
44135 Dortmund

Programm: Hier findet jeden Freitag ab 17Uhr was statt? Natürlich BattleTech!!

Kontaktperson:
Alexander Schölling
Neckarstr. 10
58097 Hagen
Tel.: 0177/5787175
email: schoelling@operamail.com

WTB von 1861

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

Programm: Regelmäßig wird hier BattleTech und andere Strategiespiele veranstaltet. Gespielt wird fast jeden Montag ab 19:15 bis open end (vorher

anrufen ob jemand da ist , Volker Simon oder Jens Koopmann). Anmerkung : Der WTB ist ein Verein und erfordert eine Mitgliedschaft bei regelmäßiger Nutzung der Räumlichkeiten. Aber man muß nicht sofort Mitglied werden , erstmal ist jeder neuer Spieler Gast und kann durch persönlichen Kontakt später sich entscheiden, ob er die Leistungen des Vereins weiter in Anspruch nehmen möchte.

Kontaktpersonen:
Volker Simon oder Jens Koopmann
Telefon: siehe oben

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschrieben)

Karlsstrasse 43 (Innenhof)
80333 München

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

Kontaktperson:
Holger Rogozinski
email: H-Rogo@t-online.de

BurningHands

Goethestr. 51
19053 Schwerin
Tel: 0385/5812980
80333 München

Programm: Spieler: ca. 15 Wann?: Samstags ab 12.00 Uhr Die Jungs spielen hier zwar eher unregelmäßig, aber Samstags sind meistens welche hier. Außerdem hängt auch eine Liste mit den Spielern aus.

Kontaktperson:
Nico Beier (Hells Horses, Black Watch und IS)
email: BurningHands@gmx.de

Haus der Jugend

Nordstr. 15
58452 Witten

Programm: Ab November findet im Haus der Jugend jeden ersten Sonntag im Monat ein Battletechspieler-Treff statt, in der Zeit von 15.00 bis 20.00 Uhr. Ausreichend Kartenmaterial und Platz ist vorhanden, alles andere muß mitgebracht werden. Der Treff findet im Rahmen des Wittener Spielecafés statt. Turniere mit Preisen gibt es auch regelmäßig.

Kontaktperson:
Holger Schmidt
email: HolgerSchmidt@knuut.de

Mystery Land

Leibnizstr.17
10625 Berlin-Charlottenburg (Direkt Ecke Schillerstraße)
(030) 31800-235

Programm: Hallo Alle zusammen Wir bieten als Rollenspiel-Internetladen auch die Möglichkeit BT bei uns zu Spielen. Es besteht eine kleine Gruppe die alle 4 Wochen BT spielt. Jeder der gerne BT spielt ist willkommen und eingeladen mal



reinzuschauen.
Wir haben eine selbstgebaute
Karte (styropor) die mit
Hexagonfelder ausgestattet ist.

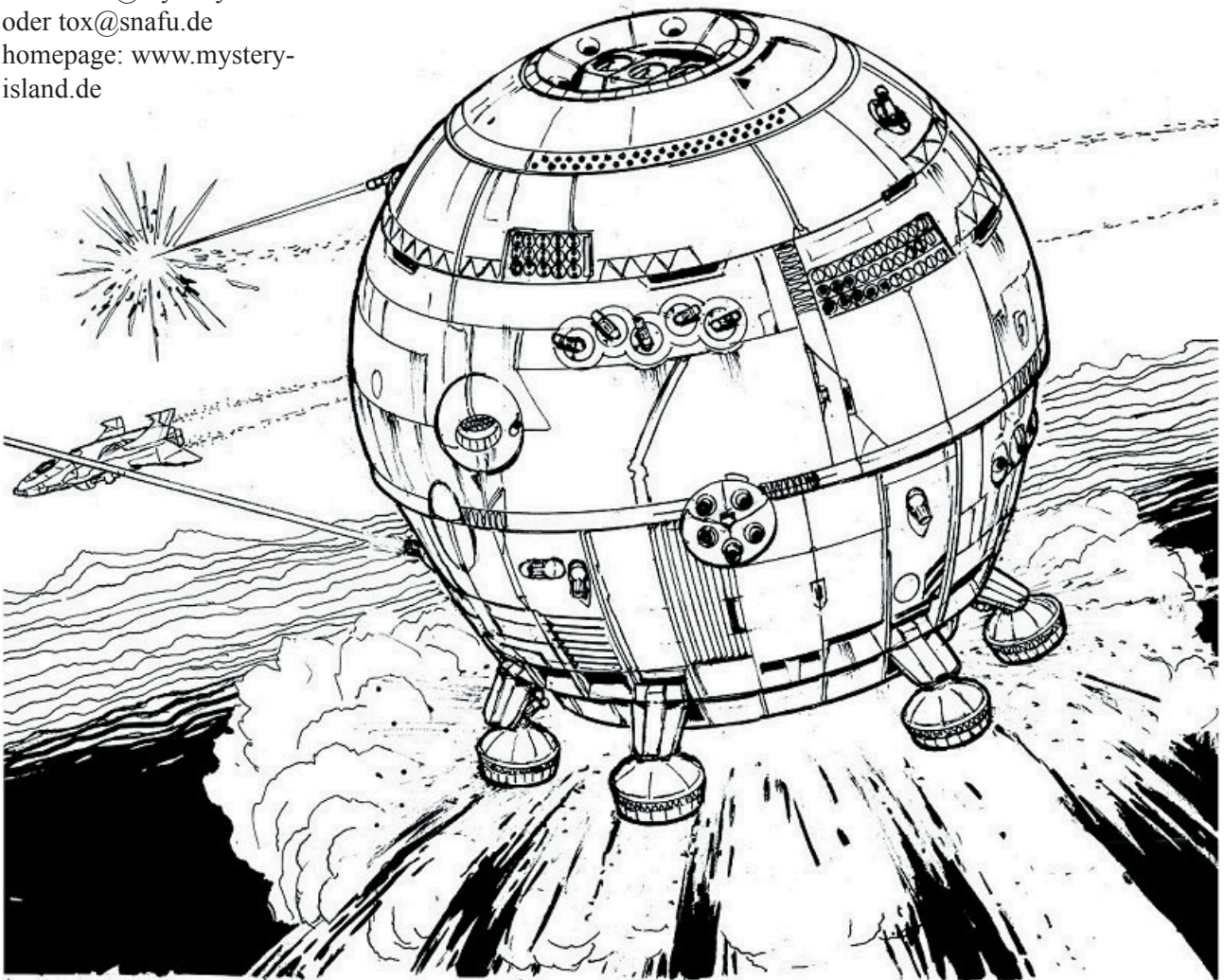
Kontaktpersonen:

Tox

email: tox@mystery-island.de

oder tox@snafu.de

homepage: www.mystery-island.de



Nekohono Class DropShip

BattleTech Newsticker

WizKids / FanPro

Wizkids versuchen inzwischen mit einem Development Journal immer über den aktuellen Stand der Entwicklung bei MechWarrior: Dark Age zu informieren. Ungefähr monatlich gibt's kleine updates.

Randall Bills hat auf classicbattletech.com angekündigt, dass die großen Turniere wie Gunslinger, Bloodname-fights usw. wieder stattfinden werden. Leider noch ohne genaue Termine.

Von Wizkids gab es anlässlich der Spielmesse in Nürnberg erste Promopakungen für MW:DA. Die Packung enthält drei Figuren, einen AgroMech, den schon bekannten HumHov als Fahrzeug und einen Stern Infanterie.

Das Technical Readout 3067 ist im Augenblick beim Druck und müsste dann vielleicht doch noch diesen Winter erscheinen. Die weitere Liste sieht derzeit so aus:



Technical Readout 3067 - Winter 2001 (wohl eher Frühjahr 2002)

Record Sheets 3067 - 1. Quartal 2002

Map Set 7 - 2. Quartal 2002

AeroTech 2 Record Sheets - Sommer 2002

FedCom Civil War Sourcebook - 3. Quartal 2002

The dying time, ein MechWarrior-Roman von Thomas Gressman - gerade erschienen

Imminent crisis, ein MechWarrior-Roman von Randall Bills - gerade erschienen

Storms of Fate, ein Roman von Loren Coleman - März 2002

Operation Audacity, ein Roman von Blaine Lee Pardoe - Juni 2002

Endgames, ein Roman von Loren Coleman - August 2002

Besonderes Highlight sind vielleicht die Record Sheets 3067, die auch wieder reichlich Varianten alter Bekannter wie Warhammer, Marauder usw. enthalten.

Bei Wizkids gibt es ja für MageKnight das sogenannte Warlord-Programm, in dem sich freiwillige ähnlich wie seinerzeit bei den FanPro-Support-Teams als Demospieler betätigen können. Seit kurzem steht nun fest, dass es dies auch für die anderen Spielsysteme geben wird, bei MW:DA heißen die Warlords dann BattleMaster.

Für die deutschen Spieler ist sicherlich wichtig, dass die Sonderausgabe der Grundbox inzwischen beim F-Shop und direkt bei TwoBT erhältlich ist. Nun aber schnell, denn es gibt nur 300 Exemplare.

Ral Partha / Ironwind Metals

Ral Partha und Ironwind Metals haben es mit einer gemeinsamen Anstrengung geschafft, dass ein Großteil der BattleTech-Miniaturen wieder verfügbar sind. Problem scheint wohl nur zu sein, dass viele Fantasy-Händler davon noch nichts mitbekommen haben. Im Laden sind die Minis noch extrem selten. Vielleicht könnt ihr den Händler eures Vertrauens ja einmal darauf hinweisen.

www.ralparthaeurope.co.uk

www.ironwindmetals.com



RCW Enterprises

Spätestens im Sommer erscheint Heavy Metal Aero, der Designer für LuftRaumjäger-Sheets und größere Flugobjekte. Mit diesem Programm werden auch die AeroTech 2 Record Sheets erstellt werden.
www.heavymetalpro.com

Microsoft

Für MechWarrior 4 werden zwei MechPaks erscheinen, eines für die Clans und eines mit neuen Inner Sphere Mechs. Genaue Details gibt es leider noch nicht.

www.mechwarrior4.com

Weiterhin wird exklusiv für die XBox MechAssault erscheinen. Es handelt sich hier eher um einen Mech-Shooter als um eine Simulation. Die Grafik sieht allerdings bisher vielversprechend aus.

Foundation Imaging

Zur geplanten BattleTech-Fernsehserie gibt es derzeit nichts neues.
www.foundation-i.com

K'nex

K'nex, der amerikanische Spielzeughersteller beginnt das Jahr 2002 mit einer Reihe neuer Minimechs. Auf der Website sind inzwischen Uziel, Firefly und Vulture zu sehen. Diese Mechs kommen jeweils mit einem Raketenwerfer, der sich auch abfeuern lässt. Weitere Modelle sind in Planung.
mech.knex.com

Joyride Studios

Auf der Toyfair 2002 war zu hören, dass Joyride Studios wohl noch dieses Jahr MechWarrior-Actionfiguren herausbringen werden. Mal sehen, was daraus wird, schließlich haben sich an diesem Thema schon mehrere Firmen die Zähne ausgebissen, zuletzt ReSaurus.

www.joyridestudios.com



Armorcast

Am 10.2.2002 hat Armorcast einen neuen Vertrag mit Wizkids, LLC. über weitere BattleTech-Produkte abgeschlossen. Als nächstes Modell erscheint ein Flatbed Truck. Welche weiteren Mechs folgen, war noch nicht herauszubekommen.

www.armorcast.com



Die Entstehung der Freien Republik Tikonov

Eine der Ziele der Operation Ratte war es, Kanzler Maximilian Liao von Colonel Pavel Ridzik, seinem militärischen Strategen, zu trennen. Es war hauptsächlich dem Einfluss von Colonel Ridzik zu verdanken, dass das Capellanische Militär, eine Ansammlung aus Kriegerhäusern, Einzelorganisationen und Söldnereinheiten, in der Vergangenheit zusammengehalten wurde. Colonel Ridziks Vernunft hat die verrückten militärischen Ideen von Kanzler Liao bei mehr als einer Gelegenheit verhindert. Prinz Davion hoffte, Ridzik von der Seite des Kanzlers zu bringen, um die Konföderation einfacher aus dem Weg räumen zu können.

Der Planet Tikonov war der Schlüssel zum Plan von Prinz Davion. Obwohl Pavel Ridzik auf Highspire geboren wurde, betrachtete er Tikonov als seine Heimatwelt, da er in seiner Kadettenzeit so viel Zeit mit den willigen Damen des Rotlichtbezirks von Tikograd zugebracht hat. Die AFFS war der Ansicht, dass Ridzik den Planeten entweder aus persönlichen Gründen, oder weil er die wichtigste BattleMech-Fabrik der Konföderation beherbergte, verteidigen würde. Die Davion-Strategen hatten sauber geplant, da Ridzik in der Tat die Verteidigung des Planeten Tikonov persönlich überwachte.

Die Tikonov-Kampagne war gleichzeitig einer der größten Erfolge der AFFS, wie auch eine ihrer größten Niederlagen. Der Planet wurde mit intakten Industrieanlagen erobert, allerdings entkam Pavel Ridzik. Der Geheimdienst der AFFS verfolgte Colonel Ridzik bis nach Elgin, von wo er aus die Verteidigung der Kommonalität Tikonov koordinierte.

Davion Agenten fanden ebenfalls heraus, dass der Colonel bei Kanzler Liao nicht mehr in besonders hohem Ansehen stand. Er glaubte anscheinend, dass Ridzik kurz davor stand, sich zu ergeben und einen Deal mit den Vereinigten Sonnen eingehen wollte, der ihm die Regenschaft eines Staates Tikonov sicherte.

Prinz Hanse Davion kam zu zwei Schlüssen. Wenn Kanzler Liao glaubte, dass Colonel Ridzik bereit war zu desertieren, hatte er vielleicht recht. Zweitens war das Leben von Ridzik in höchster Gefahr. Prinz Davion wusste, dass in der Vergangenheit auch nur der kleinste Hinweis auf Verrat Kanzler Liao dazu gebracht hatte, eine Person zu beseitigen. Davion hatte nicht die Absicht, dass dieses passiert und befahl seinen Agenten auf Elgin den Colonel zu beschützen.

Die Agenten fanden heraus, dass der Colonel plante, mit einer wunderschönen Frau im „Golden Kirin“, einem edlen Restaurant in Sochalladan, der Hauptstadt von Elgin, zu dinieren. Durch ein zufälliges Treffen mit einem redseligen Mitglied einer Holo-Nachrichtenstation in Elgin fand man heraus, dass diese Frau eine der gefürchtetsten Attentätern der Maskirovka, dem Capellanischen Geheimdienst, war. Einen ihrer vielen Kontakte ausnutzend, reservierten sich die Davion-Agenten ebenfalls einen Tisch im „Golden Kirin“.

Ein paar Tische vom Colonel entfernt sitzend beobachtete einer der Agenten, wie sich die Attentäterin von ihrem Tisch erhob und ihre Handtasche zurücklies. Er signalisierte seinen Partnern, die im Restaurant auf genau dieses Zeichen warteten, dass sie Colonel Ridzik von seinem Tisch wegschaffen sollen. Die Davion Agenten schafften es gerade so, Colonel Ridzik aus dem Restaurant zu bringen, bevor es durch eine Explosion völlig zerstört wurde.

Da die Explosion so heftig war, dass die Spurensicherung keinen der Toten identifizieren konnte, nahmen Capellanische Kreise an, dass Pavel Ridzik tot war. Dies machte es einfach für die Davion Agenten, ihn von Elgin wegzubringen. Colonel Ridzik wurde zu einem kommerziellen Landungsschiff geleitet, das ihn an Bord eines Sprungschiffes nach Terra brachte. Dort stieg er auf ein weiteres Schiff nach New Avalon um, bereit für ein Treffen mit Hanse Davion.

Als Colonel Ridzik am 24. Februar auf New Avalon eintraf, wurde er von Lieutenant General Ardan Sortek begrüßt. Der Berater des Prinzen erörterte ihm die Bedingungen, unter denen die Vereinigten Sonnen Colonel Ridzik als Führer der Tikonov Kommonalität anerkennen würden. Als am schwierigsten für den Colonel erwies sich der Punkt, dass er die Welten, die die AFFS der Kommonalität schon abgenommen hatten, verloren geben musste. Ridzik sträubte sich hiergegen weil das bedeutete, dass er die Kontrolle über Tikonov, die mit Abstand wichtigste Welt verlor. Die zweite Bedingung war, dass der Colonel Sprungschiffen, die zwischen den Vereinigten Sonnen und dem Lyranischen Commonwealth pendelten, die freie Durchreise zugestehen musste. Die dritte Bedingung war, dass er die Truppen seines neu



gegründeten Staates für einen Angriff auf die Liga Freier Welten benutzen musste.

Colonel Ridzik war damit einverstanden, brachte aber einige Gegenbedingungen ein. Eine war Hilfe bei der Beseitigung von Liao-Sympathisanten auf seinen Welten. Weiterhin beanspruchte er militärische Hilfe der Vereinigten Sonnen bzw. Geld, um sich diese vom Lyranischen Commonwealth zu kaufen. Die dritte Bedingung war, dass Prinz Davion sein Reich als vollwertig und nicht als Vasallenstaat anerkannte. Im Namen von Prinz Hanse Davion stimmte General Sortek zu.

Das Treffen zwischen Prinz Hanse Davion und Colonel Pavel Ridzik war relativ kurz. Jeder wusste, was der andere wollte und erwartete, so dass man sich nur noch über die genauen Modalitäten klar werden musste. Die Verhandlungen kamen allerdings kurzfristig zu einem Stillstand, als Davion vorschlug, dass Colonel Ridzik einen Offizier des Geheimdienstes der Vereinigten Sonnen als Liäson zu Hanse Davion wählen sollte. Colonel Ridzik weigerte sich zuerst, stimmte dann aber der Wahl von General Sortek zu. Mit diesem Entschluss unterzeichneten beide Männer die Anerkennung der Freien Republik Tikonov.

Prinz Davion erklärte seine Anerkennung der Freien Republik Tikonov in einer Pressekonferenz am 3. März 3029. Das Lyranische Commonwealth folgte nahezu sofort und sandte einen Botschafter sowie einen hochrangigen Handelsvertreter, um den Weg für „starke ökonomische Beziehungen zwischen unseren beiden Reichen“ zu ebnet, wie sich der Archon ausdrückte. ComStars Anerkennung kam ebenfalls schnell; man drückte die Hoffnung aus, dass der neue Staat so frei sei, wie sein Name ausdrückte.

Als Colonel Ridzik auf dem Raumhafen von Sochalladan aus dem JumpShip stieg, wurde er von einer riesigen Menschenmenge empfangen, die ihn als neuen Herrscher willkommen hieß. Obwohl die meisten Menschen in den 19 bewohnten Sternensystemen der Freien Republik Tikonov die neue Ordnung gerne annahm, gab es doch einige Liao-Offizielle, die sich weigerten. Diese Männer und Frauen wurden schnellsten und oft mit Gewalt von ihren Pflichten entbunden.

Colonel Ridzik erklärte sich zum Obersten Lord der Freien Republik Tikonov und löste den Großteil der alten Regierungsstrukturen auf. An ihrer Stelle wurden Verwandte, Freunde und viele seiner unehelichen Kinder in die Regierung eingebunden. Die neue

Regierung war eine Monarchie mit gerade genug Freiheit, um die Vereinigten Sonnen und das Lyranische Commonwealth zufrieden zu stellen.

Einen Monat lang lebte der Oberste Lord der Freien Republik Tikonov wie der König, zu dem er sich selbst gemacht hatte. Wie ein Kind mit einem neuen Spielzeug, freute er sich darüber, seine Macht auszuspüren. Besondere Beachtung schenkte er dabei der Begleichung alter Schuld mit Leuten, die ihn einstmalig betrogen hatten. Eine weitere Lieblingsbeschäftigung war die Versendung beleidigender Nachrichten an Kanzler Maximilian Liao.

Etwa Mitte April wurde es dem Obersten Lord langweilig, mit seiner Macht zu spielen, ungefähr um die selbe Zeit, als ihn die Realität der Politik einholte. General Sorteks Vorschlag, dass es nun an der Zeit wäre, sich um den Feldzug gegen Marik zu kümmern, den er Davion versprochen hatte, wurde daher mit Freuden angenommen.

Das Militär der Freien Republik Tikonov war klein aber mächtig. Da so viele Mech-Regimenter bei der Eroberung der Tikonov-Region durch Davion zerstört wurden, verfügte Lord Ridzik nun über drei Mech-Regimenter. Aus Überlebenden zerstörter Capellanischer Regimenter und neuen Rekruten der Akademien der Republik erschuf Ridzik das vierte und fünfte Republikanische Mech-Regiment.

Konventionelle Fahrzeuge, Infanterie und Luft-/Raumjäger machten den Großteil der Truppen der TFRA aus. Colonel Ridzik verfügte über 18 Regimenter konventionelle Fahrzeuge und knapp das Doppelte an Infanterie.

Die Republikanische Offensive

Mit seiner zusammengewürfelten Anzahl an Truppen, die noch nie miteinander trainiert hatten, machten sich Lord Ridzik und General Sortek daran, vier Marik-Welten zu erobern. Das Vierte Republikanische Regiment, ein konventionelles Regiment und zwei Infanterie-Regimenter attackierten Talitha und konnten die planetare Miliz schnell überwältigen.

Als die Marik Garde sich an der Grenze zum Lyranischen Commonwealth gezeigt hatte, informierte Archon Katrina Steiner Lord Ridzik davon, um ihn zu einem Angriff zu überreden. Lord Ridzik brauchte keinen Hinweis von General Sortek um zu sehen, dass Van Diemen IV, verlassen von der Marik Garde,



wie eine reife Pflaume in seiner Reichweite lag. Er beorderte daraufhin das grüne Fünfte Republikanische Mech-Regiment dorthin. Was Lord Ridzik nicht wusste war, dass die Liga Freier Welten vier Front-Linien Regimenter Panzer als Ersatz für die Marik-Garde nach Van Diemen beordert hatte. Keine Seite kannte das Terrain und die Schlagkraft der Tikonov-Mechs überkam schließlich die zahlenmäßige Überlegenheit der Marik-Regimenter.

Die beiden weiteren Ziele Procyon und Wasat fielen ebenfalls nach harten Kämpfen Tikonov zu.

Schlussfolgerung

Janos Marik war von der Tikonov-Offensive geschockt. Alle Informationen seiner Diplomaten deuteten darauf hin, dass es jeden Tag zum Abschluss eines Vertrages zwischen ihm und der Freien Republik Tikonov kommen könnte. Lord Ridzik, so auf seine militärischen Vorbereitungen fixiert, hatte übersehen, sein diplomatisches Corps zu informieren, dass er nicht mehr länger an einem Vertrag mit Marik interessiert sei. Daher führten seine Diplomaten die Verhandlungen nichtsahnend bis zum Tag der Offensive weiter.

Die politische Unterstützung, die Captain-General Marik für seine Offensive gegen das Commonwealth gewonnen hatte, verwandelte sich in Entrüstung über Lord Ridziks Invasion. Die Repräsentanten aller Provinzen waren sich einig, dass der Captain-General die Schuld an dem Fiasko trug. Als Lord Marik einen Auftritt in diesem Nest von aufgestachelten Politikern hatte, wurde er ausgepiffen und einige Mutige warfen sogar überreife Kincha-Früchte nach ihm.

Von Selbstzweifeln gequält, war Captain-General Marik die nächsten Wochen über vollkommen untätig, was sich auch auf sein Militär auswirkte. Einheiten waren bewegt worden und Taktiken ausgearbeitet, aber die plötzliche Stille von Atreus brachte die Vorbereitungen schnell zu einem Halt. Als die Neuigkeiten der Invasion durch die TFRA die Kommandeure erreichten, waren die ebenso unentschieden wie ihr Führer. Keiner war sich sicher, ob man an den lyranischen Zielen festhalten, oder sich auf die neue Gefahr stürzen sollte.

Was Lord Ridzik betraf, war sein Ruhm ziemlich kurz. Nach seinem Erfolg auf Procyon, kehrte er nach Elgin zurück, um im Jubel der Menge zu baden und sich um einige Regierungsangelegenheiten zu kümmern. In der zweiten Nacht nach seiner Rückkehr

und nachdem er sich mit General Sortek getroffen hatte, informierte man ihn, dass eine schöne Frau seine Siege gerne mit ihm privat feiern würde. Dem Namen der Frau nach glaubte Ridzik, dass es sich um Elizabeth Liao handelte, die Frau des Kanzlers, mit der Ridzik eine Affäre hatte. Im Glauben, dass sie ihrem Ehemann und der Konföderation entkommen war, machte er sich in Richtung seiner Räume auf und in die Arme eines Attentäters. Der Attentäter war die gleiche Frau, deren erster Anschlag sechs Monate vorher im Restaurant fehlgeschlagen war. Lord Pavel Ridzik, Führer der neugegründeten Freien Republik Tikonov starb einen schrecklichen und langen Tod durch Gift.

Die Kontrolle über die Republik ging an General Ardan Sortek über, der kurzzeitig seinen Dienst in der ADFS und seiner Staatsangehörigkeit der Vereinigten Sonnen niederlegte, um das Reich bis zu den nächsten Wahlen zu regieren.





Rule the Warfare

Grundtaktiken des Mechkampfes

1. Vor dem Kampf: die Beweglichkeit und Bewaffnung des Gegners genau studieren und mit den eigenen Möglichkeiten vergleichen. Aufgrund dieser Überlegungen sollte man sich eine Vorgehensweise zurechtlegen und diese gegebenenfalls an veränderte Umstände anpassen.
2. Die Bewegungen seines Mechs sollte man sich 2-3 Züge im Voraus überlegen und nicht planlos übers Feld laufen.
3. Unbedingt in Bewegung bleiben! Dadurch kann man verhindern, daß der Gegner strategisch wichtige Positionen erobert und außerdem ist der eigene Mech schwerer zu treffen. Das gilt nicht für Artilleriemechs!
4. Die Wärmeskala im Auge behalten! Immer die Wärmeentwicklung einer Aktion gegen ihren möglichen Nutzen bzw. Erfolg abwägen.
5. Das Terrain zum eigenen Vorteil nutzen so gut es geht. Taktisch vorteilhaftes Gelände wie z.B. Höhenzüge und Wasserlöcher sichern. Artilleriemechs erhöht, möglichst in teilweiser Deckung aufstellen, damit sie ihren Reichweitenvorteil ausspielen können. Hitzegefährdete Mechs möglichst in Wassernähe aufstellen, um sie bei Bedarf schnell wieder abzukühlen. Natürlich muß man verhindern, daß die Gegenpartei solche Vorteile erhält oder behält. Hier haben sich vor allem sprungfähige Mechs bewährt, die es möglich machen, solche Stellungen zu umgehen oder schnell zu erreichen.
6. Die eigenen Mechs sollten so eingesetzt werden, wie sie konstruiert wurden. Die meisten Mechs sind als Teil einer Lanze entworfen worden und können nicht alle Aufgaben gleich gut erfüllen. Zum Beispiel hat es keinen Sinn, einen Kampfschütze in den Nahkampf zu schicken, da er keine wirksamen Schläge austeilen kann und nur eine extrem dünne Rückenpanzerung hat.
7. Soweit es möglich ist sollte man die Schwächen in der Bewaffnung des Gegners ausnützen. Bei eigener Fernwaffenüberlegenheit diesen Vorteil möglichst lange ausnützen, auch gegen hohe Trefferwürfe. Ausnahme: akute Gefahr eines Hitzestaus oder Munitionsmangel. Die eigenen Kurz- und MittelstreckenMechs greifen erst ein, wenn die gegnerischen Mechs zu nahe kommen oder wenn die Munition der LangstreckenMechs knapp wird. sollte die Gegenpartei diesen Vorteil besitzen, muß man die Artilleriemechs möglichst schnell erreichen und in Kampfhandlungen auf kurze Entfernung verwickeln. Hier sind sprungfähige Mechs von großem Nutzen.
8. Mit schwerbeschädigten Maschinen eher abziehen, als deren Vernichtung in Kauf zu nehmen. Kein „Kampf bis zur letzten Panzerplatte“! Normalerweise hat der betreffende Mech auch beim Gegner gehörigen Schaden angerichtet.
9. Aussichtslose Kämpfe rechtzeitig abbrechen, die Reparatur wird sonst zu teuer, wenn sie überhaupt noch möglich ist. Der Spielleiter sollte auf Niederlagen passende Szenarien folgen lassen. Falls die Truppe ihren Vertrag damit verletzt hat, kann das böse Folgen haben, aber es ist immer noch besser, als tot oder entrechtet zu sein!
10. In den Nahkampf sollte man nur gegen leichtere oder gehandicappte (Artilleriemechs wie der Kampfschütze) oder in den Rücken des gegnerischen Mechs gehen. Es besteht allerdings immer die Gefahr oder Hoffnung, daß der Kopf eines Mechs dabei getroffen wird und zwar eine recht hohe von 1 zu 6 statt normal 1 zu 36! Ein weiterer Vorteil ist die geringe Wärmeentwicklung, was den Nahkampf zu einer guten Wahl für überhitzte Mechs macht.
11. Mit sprungfähigen Mechs eventuell auch einmal in die Nähe schwererer Mechs, die nicht springen können, gehen, um in der folgenden Runde in den Rücken des Gegners, dessen schwächste Stelle, zu gelangen. Dasselbe gilt für schnelle Mechs. Ansonsten lieber frontal kämpfen, als dem Gegner solch ein Geschenk zu machen.
12. Den Todessprung einzusetzen sollte man sich gut überlegen, da ein Treffer ziemlich unwahrscheinlich ist und der springende Mech von allen Gegnern auf den Karten getroffen werden kann. Bei günstigen Voraussetzungen wie z. B. liegender oder bewegungsunfähiger Gegner, kann dieser Angriff allerdings den entscheidenden Vorteil bringen. Dasselbe gilt für aussichtslose Situationen, die nur noch durch äußerst riskante



Manöver zu gewinnen sind.

13. Prinzipiell den Rücken der eigenen Mechs decken, damit es sich der Gegner zweimal überlegt, diese Position einzunehmen. Das gilt natürlich nur, wenn der Gegner in den eigenen Rücken gelangen kann.
14. Die Beschädigungen der gegnerischen Mechs nutzen: gegen überhitzte Gegner den Nahkampf meiden; dünne Panzerung über wichtigen Stellen (Bein, Munition, Torso Mitte) durch Raketenbeschuss angreifen, da diese sich verteilen und mehrere Trefferzonen abdecken.
15. Bei akuter Gefahr einer Munitionsexplosion (dünne Panzerung, Wärmestau) gibt es außer Glück ein paar Möglichkeiten: ins Wasser gelangen (gehen, springen, gestoßen werden), Munition über den Rücken ablassen (Vorsicht!) oder den Rückzug.
16. Stillgelegte oder gehandicappte (einbeinig usw.) Mechs möglichst gefahrlos aber schnell erledigen, da das dann (hoffentlich) erreichte Übergewicht den Kampf meist beendet.
17. Bei einer gegnerischen Übermacht (zahlen- oder gewichtsmäßig) möglichst schnell diese Differenz beseitigen, auch durch riskante Manöver.
18. Den Gegner möglichst einkreisen oder „Hit and Run“-Taktiken anwenden. Das schränkt den Gegner in seinen

Bewegungsmöglichkeiten ein und verbessert die eigenen.





Österreichische Battletech-Meisterschaft 2001

Vom 8. bis 9. Dezember fand in Graz die Österreichische Battletech-Meisterschaft statt. Warum in Graz, und weshalb im Rahmen der Messe „Geschenk und Handwerk“, ist leicht erklärt: Die Grinsenden Greifen – der Grazer Kulturverein für Spielbegeisterte – hatte die Battletech-Meisterschaft schon im Vorfeld gut beworben, und so versprach dies ein interessantes treffen von Freunden des Langzeit-Spielerfolges Battletech zu werden. Die Gelegenheit erschien uns günstig, und so verschoben wir die in Wien für dasselbe Wochenende geplanten Klondike-Operationen und beschlossen hinzufahren. Es hat sich in jeder Hinsicht ausgezahlt: Alle an der Meisterschaft Beteiligten hatten am Ende glückliche Gesichter. Dem hauptsächlichen Organisator der Battletech-Meisterschaften, Herrn Willibald Stumptner, sei an dieser Stelle gedankt, und es muss unterstrichen werden, dass noch selten in der langen Geschichte von Battletech-Turnieren ein Reglement derart breite Zustimmung gefunden hat. Es war aber auch alles professionell eingefädelt. Zur Vermeidung von Unklarheiten gab es ein ausführliches und in sich schlüssiges Regelwerk im Umfang von vier Seiten, welches jeder Einladung beigelegt worden war. Obwohl es sich um die österreichische Meisterschaft handelte, war auch an die Einladung ausländischer Gäste gedacht worden.

Trotzdem stand es mit der Beteiligung insbesondere aus Wien, aber auch aus anderen Bundesländern nicht zum besten; als am zweiten Tag Johann Haderer allein aus Wien anreiste, mussten wir ironisch feststellen, dass sich damit die Anzahl von Teilnehmern aus Wien um 100 Prozent gesteigert hatte! Dieser Umstand wird noch zu etlichen Diskussionen um Verantwortlichkeit und Ernsthaftigkeit bei den einzelnen Spielern führen, Diskussionen, die niemand will, die aber angesichts des beschämenden Desinteresses der WienerInnen nicht zu vermeiden sein werden.

Die achtzehn Spieler und SpielerInnen, denen an diesem Wochenende nichts dazwischengekommen ist, konnten jedenfalls nach Herzenslust (vielleicht Mordlust?) dem Kampf mit Gegnern aus allen Teilen des bekannten Universums frönen. Nach der Ermittlung der jeweiligen Kontrahenten (Schweizer Turnierregeln) durch den Spielleiter Willibald Stumptner wurde in vier Matches mit verschiedenen

Technologiestufen, bei denen es eine Beschränkung der Gefechtswerte (Battle Value) gab, ein strahlender österreichischer Meister des Jahres 2001 ermittelt. Er heißt Matthias Winkler, ist Grazer Software-Designer bei IPS und spielt seit etwa 10 Jahren Battletech. Ihm gefällt dabei vor allem, dass das Spiel viele Aspekte der gängigen SF-Genres kombiniert. In der Spielweise ist ihm ein gefährlicher Hang zum Nahkampf-Mechs zu eigen, die der eine oder andere seiner Gegner auf dieser Meisterschaft (ich möchte aus Gründen eines Restes von Selbstachtung hier keinen Namen nennen) sehr schmerzhaft zu spüren bekam. Auf meine Frage zur Einschätzung der Grazer Meisterschaft und den Aussichten auf eine Battletech-Meisterschaft 2002 in der Bundeshauptstadt befragt, meinte er, dass sich bis dahin jedenfalls in Wien eindeutige Verantwortlichkeiten etablieren müssten: „Es war ja diese Meisterschaft schon fast eine reine Grazer Partie, und wenn sich spielerisch in Wien so wenig tut, muss man diesen Veranstaltungsort ernstlich überlegen.“

Anna aus Graz war seine letzte Gegnerin, und auch sie fiel unter seinem Beschuss. Dadurch fiel für sie, die eine Clanfreundin ist, die Möglichkeit an die zum Preis ausgeschriebene Kodiak-Mechfigur zu kommen. Ich hoffe, das Geschenk zweier Geisterbär-Würfel aus der Hand eines stolzen Kriegers der Geisterbären war ein willkommenes Trostpflaster.

Die Schweizer Regeln verhinderten im Turnierverlauf einen zu großen Einfluss von Glückstreffern, was von der Geländewahl her zu einer taktischen anspruchsvoll angelegten Kampfweise führte, und weil eine Einschränkung verfügbarer Gefechtspunkte zwangsläufig eine Tonnagebeschränkung mit sich bringt, konnten die Besucher der Messe, die es in den Kongress-Saal gezogen hatte, einen repräsentativen Querschnitt durch die auf den fiktiven Schlachtfeldern des vierten Jahrtausends herumlaufenden Mechtypen bestaunen. Es ist ohnehin einem interessanten Turnier nicht besonders förderlich, wenn immer wieder dieselben überschweren Mordmaschinen á la Widowmaker und Kraken das Feld beherrschen.

Apropos Messebesucher: Ein verständlicher Wunsch der Battletech-Spieler und Spielerinnen ist die Verbreitung ihres Hobbys, und so waren wir um Erklärung bemüht, sobald sich jemand für das



Spiel näher zu interessieren begann. Dieses Verhalten trotz des angegebenen Zeitlimits auf nahezu allen Turniertischen muss als sehr positiv und sportlich bewertet werden. Nleibt zu hoffen, dass das auch die Messebesucher so gesehen haben...

Fürs Auge besonders anziehend bemalte Maschinen wirkten wie ein Publikumsmagnet. Es kam auch vor, dass Spieler auf die Verwendung besonders attraktiver Mechfiguren verzichteten und diese stattdessen in der Vitrine beim Eingang ausstellten. „Sonst kommen noch einmal hundert Messebesucher in der nächsten Runde – hundert waren schon in der letzten da! (Originalton Anna).

Während die ersten beiden und das letzte Match als Innere-Sphäre Partie angesetzt waren, mussten Freunde der Clans bis Sonntag auf die entsprechenden Maschinen warten. Doch dann kamen sie, an diesem kalten, nebelverhangenen Sonntag, die Schritte ihrer schweren Mechfüße dröhnten auf dem gepeinigten Asphalt der Straßen von Graz. Tausende Tonnen Ferrofibriltstahl, gefertigt in den orbitalen Vakuumfabriken über den Clanwelten, ergossen sich in die Messehalle. Sogar eine rituelle Duellforderung hat es gegeben: Eingedenk des Umstandes, dass die Grinsenden Greifen ja auch ein Rollenspielverein sind, schlüpfte ich in die Rolle des Sternencolonels Noam Kabrinski von den Geisterbären, um seinen Gegnern eine Furchteinflössende Kampfansage hinzuschmettern. Alle Umstehenden, SpielerInnen wie BesucherInnen, dürften ordentlich gestaunt haben!

Nachdem sich Clansterne und IS-Lanzen bis zur Reaktorexpllosion verausgabt hatten, mussten wir (einige hätten noch gerne ein paar Tage weitergespielt) zur Preisverleihung schreiten. Nachdem uns bereits am Samstag ein Meeresfrüchte-Catering aufgewartet worden war gab es zum Begießen der gelungenen Meisterschaft noch ein wenig Sekt, der den Staub der Schlachtfelder aus den durstigen Kriegerkehlen spülte. Matthias Winkler ließ sich feiern, und auch der Gewinner des eigens ausgeschriebenen Preises für die Wahl zum fairsten Spieler, meine Wenigkeit, ließ es sich nicht nehmen, einen Toast auf die gastliche Aufnahme im Kreis der Grinsenden Greifen und auf die Fairness der Mitspieler auszubringen. So ein Ereignis ist immer auch traurig, weil es ja oft knappste Siege gegeben hat und die Verlierer allesamt sehr gute und gefinkelte Spielernaturen. Aber nicht nur das Resultat, sondern auch, wie es dazugekommen ist, kennzeichnen das Niveau, und

daher kann abschließend jeder der TeilnehmerInnen einen Meistertitel für sich beanspruchen: ein fairer, aber furchtbarer Gegner gewesen zu sein.

Norbert Hönigsberger

Nachtrag:

Dieser Bericht zur BTM-Österreich wurde von einem freiwilligen Helfer der nicht zur MFG gehört verfasst. Eigentlich bat ich nur um ein paar Stichwörter weil ich am ersten Tag nicht da war. Tja so kann ich nur das Endergebnis nachtragen:

- 1.) Matthias Winkler
- 2.) Thomas Schiffer
- 3.) **Anna Sußmann**

Johann Haderer

„RiStar“

Harlem schaute sich um, seine Geschko wurde immer kleiner. Bald würden die Positionstests anstehen und dann würde es sich entscheiden. Diese Geschko war das beste was die Blood Spirit seit Jahren zu bieten hatten, man hatte in einem Besitztest genetisches Material des Hauses Ward erlangt und es mit Campbell Genen gemischt. Harlem war einer von 4 Kriegern die noch über waren, Merrill, Lorry und Sam waren die anderen 3 Krieger. Harlem hatte sich mehr als einmal mit Lorry gepaart, doch bald würden sie getrennte Wege gehen, er spürte es. Doch nun war nicht die Zeit sich mit solchen Fragen zu beschäftigen. Harlems Traum von großer Ehre war jäh zerplatzt als man auf York das Ergebnis des Grossen Widerspruchs erfuhr.

Lorry: Woran denkst du. An den Positionstest?

Harlem.: Nein, an die Innere Sphäre und das wir sie nie wieder angreifen dürfen.

Lorry.: Du denkst zuviel Harlem, der Khan wird einen Weg finden.

Harlem.: Nun sicher wird sie das ...

Harlem bewegte sich weg von Lorry, er mochte sie, aber als Kriegerin war sie ihm zu neugierig. Er hoffte, dass er bald seinen Status als Krieger beweisen würde. Er würde hier noch eingehen .. er war ein Krieger , er spürte es und hier herumzusitzen entsprach nicht einem Krieger.

Die Zeit bis zum Positionstest verging sehr schnell. Harlem war bereit für die Prüfung. Die Zeremonie war ihm eher ein Dorn im Auge, er wollte kämpfen nicht reden. Alles in allem war es nicht sehr angenehm ein Blood Spirit zu sein. Waren es seine Ward Gene, weswegen er gegen die Isolation seines Clans war? Harlem wusste es nicht ... es war ihm auch egal. Er wollte seine Blutlinie nicht blamieren; das war alles

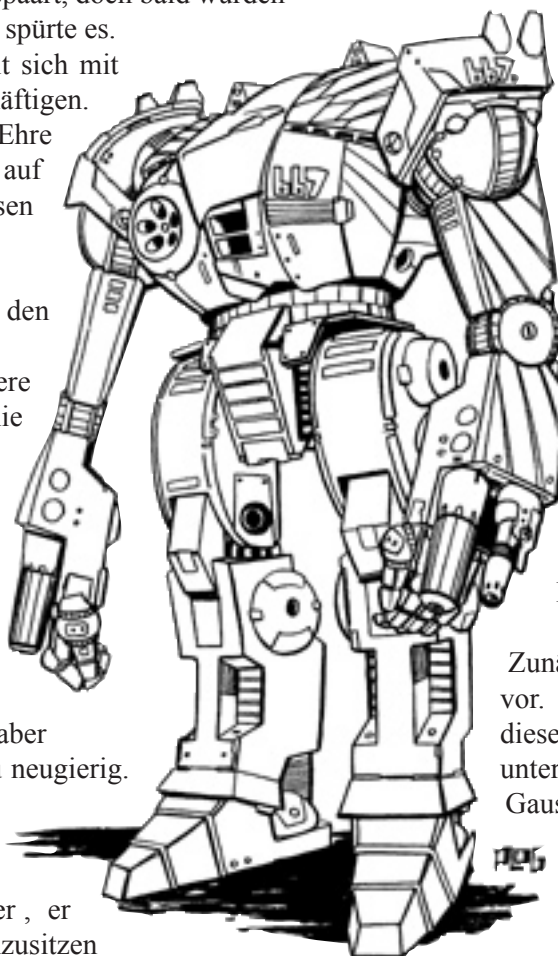
was ihm derzeit wichtig war.

Eidmeister: Prüfling Harlem, hören sie mir überhaupt zu? Es geht um ihre Zukunft.

Harlem.: Ja, Eidmeister, ich hörte ihre Worte.

Eidmeister.: Nun gut, dann begeben euch zu euren Mechs.

Das waren die Worte, die Harlem am meisten interessierten. Er würde mit seinem Goshawk da draußen für einigen Wirbel sorgen, es war zwar erniedrigend das man ihm nur einen Secondliner zugeteilt hatte, aber die Situation seines Clans war nicht die beste, eine weitere Buße für diese jämmerliche Isolation. Er sah seine Gegner auf ihn zukommen und fühlte wie sein Innerstes sich zusammenzog, nein es war keine Angst, eher Ehrfurcht .. er war ein Clankrieger. Vor ihm standen ein KitFox A, ein Stooping Hawk B und ein Blood Kite.



Zunächst nahm er sich den KitFox vor. Sein Ziel war es, schnell an diesen heranzukommen und damit unter die Mindestreichweite der Gauss Rifle. Außerdem waren seine Waffen auf nahe Entfernung am effektivsten. Wenn er nah dran war, würde es für die Gauss am schwersten sein, ihn zu treffen.

Vor den ER Medium Lasern hatte er keine Angst. Sein Mech hatte genug Panzerung um diese eine gewisse Zeit auszuhalten, der KitFox hatte diesen Schutz nicht gegen seine Waffen. Jedenfalls nicht für lange.

Der KitFox feuerte seine Gauss zum ersten mal ab, Harlem konnte gerade rechtzeitig die Sprungdüsen auslösen um der basketballgroßen Kugel zu entkommen, dann feuerte Harlem seinen Large Pulse



Laser ab. Er traf den KitFox, rechnete aber nicht mit großartigem Erfolg, als der KitFox plötzlich stockte und kippte. Dann sah Harlem das Ergebnis seines Schusses ... er hatte den Kopf getroffen. Ein weiterer Mechkrieger starb um einem anderen den Einstieg in die Clans möglich zu machen. Harlem sah dies als Verschwendung an, sicher waren die Clans die größten Krieger die es gab, aber sie schwächten sich durch solche Aktionen selber, ihm blieb aber kaum Zeit sich Gedanken zu machen, als sein Computer ihm 45 anfliegende Raketen meldete. Der Stopping Hawk hatte den Platz des KitFox übernommen. Sein Computer meldete 45 LSR die in seine Richtung flogen, der ER Large war noch außer Reichweite. 18 Raketen trafen, der Rest flog vorbei. Harlem sah leichte Panzerschäden überall auf seinem Mech verteilt. Harlem löste die Sprungdüsen aus und näherte sich dem Mech. Die Stopping Hawk B konnte nicht springen und Harlem hatte sich vorgenommen, dies auszunutzen. Er brachte seinen Mech in Reichweite des Stopping Hawks und musste einigen Schaden einstecken bevor er in Reichweite war, zum Glück war es ein geringer Schaden. Harlem eröffnete das Feuer sobald er in Reichweite war. Das Ergebnis war mehr als positiv; Harlem schälte dem Gegner immer mehr Panzerung ab, während dieser Probleme hatte ihn zu treffen. Der Kampf dauerte länger als sein vorheriger aber Harlem setzte sich durch. Nun stand nur noch der Blood Kite vor ihm. Auch wenn es ein Second Line Mech war, Harlem hatte Respekt vor ihm. So wie jeder Mechkrieger mit gesundem Menschenverstand. Es kamen 85 Tonnen geballte Kampfkraft auf ihn zu. Der Blood Kite eröffnete auch gleich sein Feuer.

Wie beim Stopping Hawk kamen 45 Raketen auf Harlem zugeflogen. Aber diesmal traf keine. Wieder pirschte Harlem sich heran, jedoch nicht solchem Erfolg wie beim Stopping Hawk. Der Pilot des Blood Kite war ein As. Er bearbeitete Harlems Mech. Harlem sah die Schadensanzeigen seines Mechs immer mehr ins Dunkle Rot übergehen. Den Targeting Computer hatte er schon verloren als der Kite nun auch noch seine SRM einsetzte. Aber Harlem war ein Clan Krieger und aufgeben war keine Option. Also setzte er alles auf eine Karte und feuerte mit allen Waffen. Er hörte das lachen seines Gegners über den Funk: „Ah du kannst auch Zähne zeigen“. Dies stachelte ihn noch weiter an, obwohl sein Mech schon überhitzt war. Er feuerte noch einmal alles was er hatte und

plötzlich sah er die Case-Klappen aufspringen und sah wie eine Kettenreaktion durch die rechte Seite des Mechs ging, dann wurde ihm bewusst was er erreicht hatte. Einer seiner Treffer hatte endgültig die Panzerung am rechten Arm durchschlagen, der rechte Arm war explodiert und war in den rechten Torso übergegangen, dabei hatte sie auch die im rechten Torso gelagerte Munition zum explodieren gebracht, bevor die Wucht der Explosion durch das CASE nach außen weitergegeben wurde. Der Blood Kite erstarrte und brach zusammen. Harlem hatte es geschafft, er war ein Krieger, nein er war sogar ein SternCaptain! ... Aber zu welchem Preis .. ein Krieger war tot, ein anderer schwer verwundet oder auch tot. Was unterschied die Clans noch von den Barbaren der Inneren Sphäre? Harlem hatte zwei Mal Glück gehabt .. sonst wäre er der Tote heute gewesen. Die Litanei des folgenden Rituals bekam Harlem schon gar nicht mehr mit, seine Gedanken waren immer noch bei seinem Positionskampf.

----- To be continued -----



10 Gründe

10 Gründe dafür, dass sie ZU OFT BATTLETECH SPIELEN

10. Sie wundern sich beim einkaufen das es keine Naranji gibt.
9. Bei der Bank wollen sie ihre wertlosen Euro gegen CNoten einwechseln.
8. Ihr Trivid kann Bilder gar nicht dreidimensional wiedergeben.
7. Beim Döner-Laden um die Ecke gibt es kein Timbuiqui Dunkel.
6. Wenn ihr Lehrer im Unterricht den Gott Thor erwähnt, streiten sie mit ihm, dass er keinen Hammer besaß, sondern nur eine ER PPK und eine Ultra Autokanone.
5. Wenn sie den Zoo besuchen wundern sie sich, dass die Eisbären keine 8 Arme haben.
4. Der Matheserfäke ist für sie nicht das Objekt eines billigen Krimiromans, sondern nur eine Jadedalken Neuentwicklung.
3. Bei dem Film „Steiner – Das eiserne Kreuz“ denken sie „Oh mein Gott nun hat Katherine auch noch ihren eigenen Propagandafilm.
2. Sie finden in ihrem Trivid keine Berichte der letzten Solaris VII Saison.

Und der wichtigste Grund, an dem sie merken, dass sie ZU OFT BATTLETECH spielen :

1. Sie trauen keinem in einer weißen Kutte mehr über den Weg, er könnte ja für ROM arbeiten.





Für den Krieger...

Kann es etwas schöneres geben, als in einem selbst designten Mech in den Kampf zu ziehen?

Auge in Auge dem Gegner gegenüber zu stehen, geschützt im inneren seines Kampfkolosses der mehr als vertraut ist. Dieser Kampfkoloss, entstanden aus den eigenen Ideen, erbaut in Handarbeit als Unikat. Für jeden Krieger wird es nur einen geben.

Einen ganz besonderen...

Die MechForce Germany e.V. hat den Plan einen Mech zu designen, und diesen als eine entsprechende Zinnfigur heraus zu bringen, der mit der gesamten Beteiligung des Vereins entstehen wird.

Praktisch sieht das wie folgt aus:

In jeder kommenden Terra Post ab Ausgabe 13 beginnend wird eine Abstimmung zu einem bzw. mehreren Themenbereiche stattfinden. Alle Mitglieder der MechForce Germany e.V. sind hiermit aufgefordert auch ihre Stimme abzugeben. Wer möchte, kann auch grafische Vorschläge einreichen, diese allerdings zu jeder Zeit an unten genannte Adresse.

Nach Beendigung der Abstimmung, gegen Ende 2002, wird der Prototyp der Zinnfigur gebaut und nach eingehenden Tests zum freien Erwerb freigegeben.

Aber:

Jedes Mitglied kann EINEN Mech unter Vorlage seiner Mitgliedsnummer bzw. Mitgliedsausweises erwerben.

Denn:

Dieser BattleMech ist NUR für die Mitglieder der MechForce Germany e.V. gedacht.

Als erste Frage:

Welcher Zeitlinie soll der Mech zugeordnet sein? Ihr habt zur Auswahl IS 3031; IS Aktuell und Clan. Bitte auch eine kleine Begründung dazu schreiben.

Als zweite Frage:

Welche Gewichtsklasse ist dein Favorit? Bitte auch eine kleine Begründung dazu schreiben. „gefällt mir einfach“ reicht auch

Wichtig: Einsendeschluss für die erste Umfrage ist der **31. Mai. 2002.**

2.Wichtig: Jeder hat nur **eine** Stimme für jede Frage.

Die Antwort bitte an folgende Adresse senden:

Frank Roloff oder per email: frank.rohloff@epost.de
Postfach 13 10
64528 Mörfelden-Walldorf

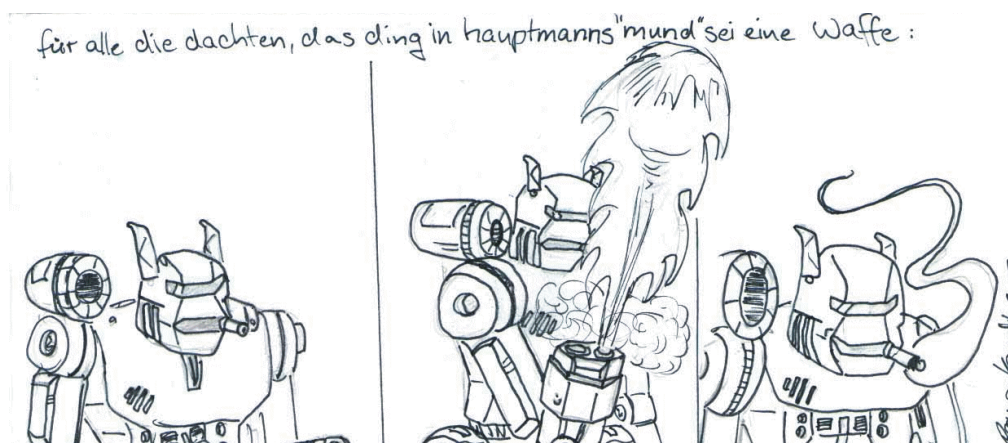
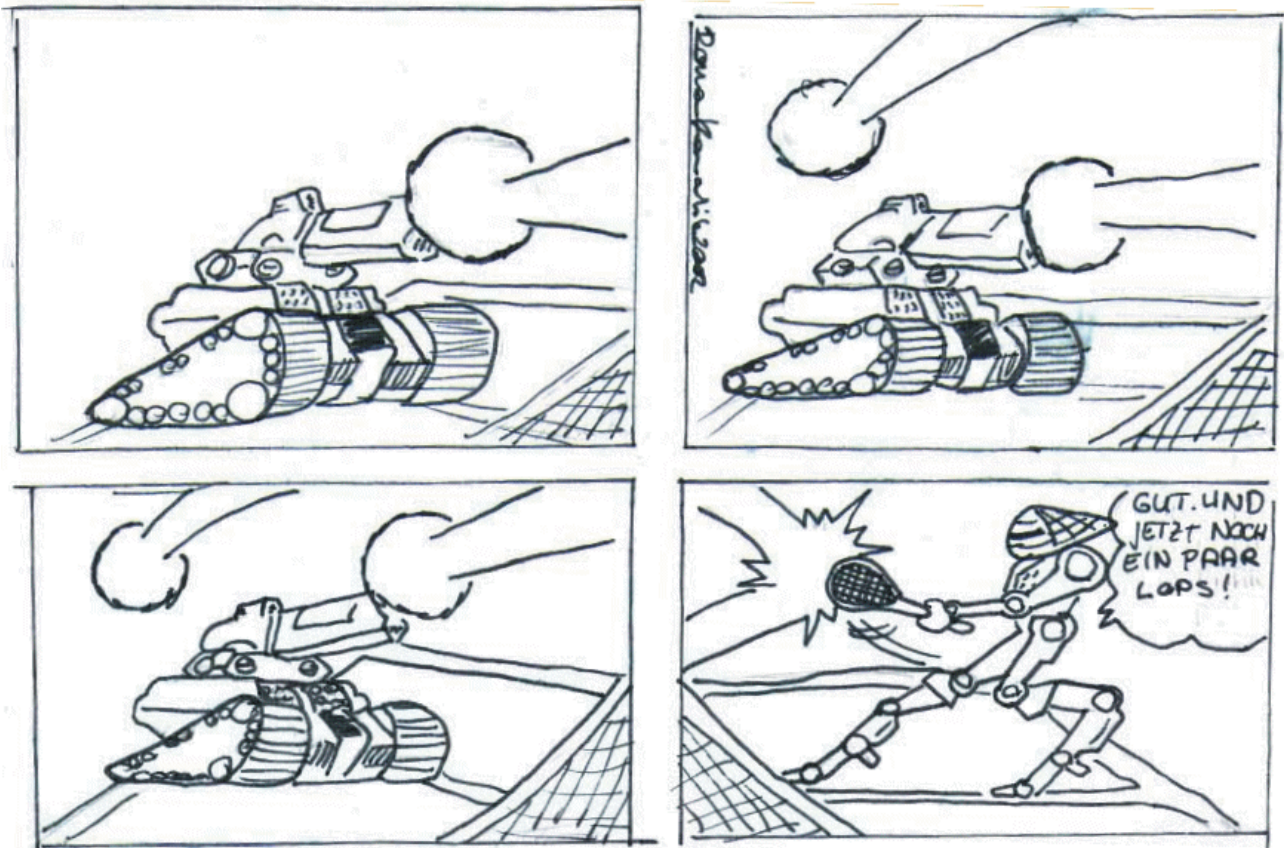
oder ihr könnt auch

auf unser Homepage im Mitgliederbereich (Projekte) eure Wahl durchführen.



Natürlich könnt ihr euch mit allen Fragen, die euch dazu beschäftigen, an den Arbeitskreisleiter Technik und Design wenden.

Die AK-Technik und Design freut sich nach wie vor auch über alle weiteren „Design Studien“





Gedichtwettbewerb

Bei einem Besuch im McD**** kam mir die Inspiration in den Weg und ich schrieb ein völlig behämmertes Gedicht. Das Ergebnis könnt Ihr weiter unten lesen ;-).

Ich fand den Vorgang so faszinierend, dass die Idee eines Gedichtwettbewerb nicht ausblieb.

Zum Wettbewerb:

Jedes MechForce Mitglied kann daran Teilnehmen. Man kann beliebig viele BattleTech Gedichte zusenden, wovon das „Beste“ in die Wertung einfließt. Die besten drei Gedichte werden prämiert.

Sprache: Deutsch

Status: Eigene Gedichte ;-)

Einsendeschluß: 31.05.2002

Entsprechende Gedichte bitte per Post bzw. per E-Mail an Markus Kerlin senden.

Markus Kerlin

Cesar-Klein-Ring 22

22309 Hamburg

mkerlin@mechforce.de

Bitte in beiden Fällen als Betreff bzw. Stichwort: Gedichtwettbewerb angeben.

Hier nun mein kleines Werk, welches natürlich nicht in den Wettbewerb einfließen wird.

Ebenen von Aal

Ein BattleMech hoch aus Stahl
gefürchtet wie ein Gott
so schreitet er
über die Ebenen von Aal

Blitz und Donner führen zum Mahl
zum Schlachtenfest
zum Kampf der Götter
zu den Ebenen von Aal

Himmelslicht so fahl
über Tod und Grauen
über Blut und Verlust
auf den Ebenen von Aal

Jetzt riecht es so schal
nach dem Geschmack des Todes
nach dem Bruch des Schwures

von den Ebenen von Aal

Zu groß war die Zahl
der Todsuchenden
der Todbringenden
unter der Ebenen von Aal

Sie suchten den Gral
ihr Lebensziel
ihr Lebenszweck
in den Ebenen von Aal

Ein Mahnmal spricht
von den Lebenden und Toten
der Hamburg Husaren
des Kampfes der Ebenen von Aal

Zur Erinnerung der Gefallenen der Hamburg Husaren
auf Chamdo.



Die Sache mit der Glühbirne

Eine witzige Idee von der alten BattleTech Fanpro Seite wollen wir mal wieder aktivieren.

Wer möchte kann entsprechende Ergänzungen; Verbesserungen o.ä. an Markus Kerlin (mkerlin@mechforce.de bzw. Cesar-Klein-Ring 22 , 22309 Hamburg) senden.

LIGHTBULB JOKES, oder auch: DAS PROBLEM MIT DER GLÜHBIRNE

Wieviele (XYZ) benötigt man, um eine Glühbirne auszuwechseln? Diesen Gag kennt man hierzulande hauptsächlich mit Ostfriesen und Blondinen; aber natürlich spricht absolut nichts dagegen, die Problematik auch einmal mit den Insassen des BATTLETECH - Universums durchzudeklinieren. Also dann:

Thomas Mariks: 0

Keinen - das übernehmen die Doppelgänger.

HKhan: 0

-Wozu hab ich Senior-Khane, sollen die das machen!

Senior-Khan: 0

-Wozu hab ich einen Junior-Khan, soll der das machen!

Junior-Khan: 0

-Wozu hab ich meine Galaxiscommander, sollen die das machen!

Galaxiscommander: 0

-Wozu hab ich meine Sternenhaufencommander, sollen die das machen!

Sternenhaufencommander: 0

-Wozu hab ich meine Trinärsterncommander, sollen die das machen!

Trinärsterncommander: 0

-Wozu hab ich Sterncommander, sollen die das machen!

Sterncommander: 0

-Wozu hab ich Mechkrieger, sollen die das machen!

Mechkrieger: 0

„Tech! Die Birne is hin, reparier das mal!“

Rollenspieler : 0 (oder 1 und eine halbe Stunde

Zeit, Würfel und am Ende entnervte Mitspieler)

„Da müssen wir erst einen Intuitionstest würfeln,

um zu sehen ob ihr überhaupt merkt, dass die Glühbirne kaputt ist, dann einen Überredungstest, ob ihr jemandem eine Glühbirne abschwatzen könnt. Danach würfeln wir aus, ob ihr daran denkt, den Strom abzuschalten, oder einen Stromschlag kriegt, dann ob ihr in die richtige Richtung schraubt, ...“

MechKrieger: 0

AaaaaaasssssTechchchch! Die Birne geht nich!

Schlammhüpfer (im allgemeinen): 3

Ein Offizier, der feststellt, das die Glühbirne kaputt ist; ein Feldwebel der beauftragt wird sie zu wechseln, und ein einfacher Soldat, der die eigentliche Arbeit macht.

Zur Zeit des Sternenbundes: Alexandr Kerensky und die gesamte Sternenbundarmee.

Als sie feststellten das auf Terra die Lichter ausgegangen waren, sind die alle losgestürmt um alle Glühbirnen auszutauschen. Stellten dann aber fest, das es Leuchtstoffröhren waren und sind aus der Inneren Sphere gestürmt um zu sehen, ob es da draußen noch jemanden gibt, der ihnen die Glühbirnen abnimmt.“

Comstar: 1

Heutzutage nur noch einer, aber zu Zeiten der Prima, als das Wort Blakes noch galt und Comstar geeinigt war, waren mindestens 12...

Word of Blake: 12

Ein Demipräzentor zum eigentlichen wechseln, 10 Akoluthen, die eine Litanei herunterbeten und einen Präzentor, der die ganze Zeremonie überwacht.

oder auch:

Word of Blake: 15

Siehe oben, jedoch zusätzlich zwei Vorprediger und ein Philosoph, der das Wesen der Birne ergründet und feststellt, OB eine Glühbirne eigentlich mit dem MANIFEST Blake's vereinbar ist (oder wegen Hochverrats mit religiösen Motiven hingerichtet



werden muß).

Capellaner: 4

Einer wechselt die Birne, ein Psychotherapeut, zwei Pfleger mit Zwangsjacke

oder auch:

Capellaner: 36

Einer zum Wechseln, 5 um eine Gegenpropadanda gegen eine Glühbirnenknappheit in Leben zu rufen und ein 30 Elite Kommandoteam um die Glühbirne aus dem Nachbarsystem zu stehlen.

Davion: 1 + 2 Regimenter

Einen zum wechseln und 2 Regimenter, um es von Liao zurückzuerobern.

oder auch:

Davies: 9

6 Wissenschaftler vom NAIW, die das Upgrade beratschlagen,
1 MI6-Mann, der die Einhaltung der militärischen Sicherheit gewährleistet,
1 Beschaffungsoffizier, der das Upgrade genehmigt und
1 Astech für die eigentliche Arbeit, sollte mal eine Birne mit CASE versagen.

BTW: Davion lightbulbs never fail.

Team Banzai: 1 x Dr. Banzai.

„Ich habe die Glühbirnen mit einem Autolader versehen. Sollte nicht mehr vorkommen.“ (1 Minute Arbeit)

Ligisten: 3+

Einer zum wechseln und mindestens zwei, die ihn vor Attentätern und den anderen Bewachern schützen.

Lyraner: 5

Einer zum Wechseln, einer, um es mit dem dreifachen Preis zu verkaufen, zwei, um den Wechsel zu filmen, und einer, um eine offizielle Glühbirnerwechsleruniform zu erstellen.

LyrComs: ?

Hängt davon ab, wieviel man zahlt.

Kuritas: 10

Einer wechselt, zwei ISA-Agenten überwachen ihn dabei und 7 DEST-Kommandos um eingreifen zu können, falls ein ehrloses Individuum gegen den Bushido-Code verstößt und die Birne nicht mit dem ihr gebührenden Respekt behandelt.

Rasalhaag: ?

Müssen wir erstmal die Kuritas fragen, ob wir dürfen.

Chaosmarken: 0 aufwärts (dann aber effektiv nur einer)

Entweder haben sie nicht genug Geld, um sich eine Neue anzuschaffen, oder so viele wollen es machen, daß sie sich erstmal drum schlagen. Wenn die Birne dann noch heil ist, schraubt sie der Sieger ein.

Peripheriebewohner: ?

„Glühbirnen? Die hat es hier schon lange nicht mehr. Aber wir können ja bei unserem nächtlichen Raid welche mitbringen.“

Canopier: ? (vielleicht einen Zwitter)

Frauen sind nicht geeignet („Wir sind doch hier in einem Matriarchat!!!“) - für die Männer ist es zuviel der Ehre, von Frauen herumkommandiert zu werden...

Circinusföderation: 1x Anführer einer Kompanie

„WAS ? die verdammten Birnen, die wir für euch geklaut haben, gehen nicht? MÄNNER, AUFSITZEN UND MECHS INS SCHIFF - denen werden wir was geigen. Uns einfach so defekte Birnen anzudrehen....“

Clanner:

Probleme bei einem Positionstest im Birneneinschrauben hat man nur dann, wenn es gegen eine Freigeburt von Elementar geht! Die Birne wird sofort zerquetscht!

Nebelparder: 355 und ein Kampfschiff

... um eine ganze Stadt für die Unverschämtheit,



der Birne Widerstand zu leisten, einzuäschern.

Nebelparder-Solahmas: 23 + 1 Stein + 1Freigeburt
+1 Medtech

Eine c.a. 75 Jährige Luft/Raumjäger Pilotin (hält die Birne) mit Gehstock (Vorteil: keine Höhenangst), vierzehn Elementare um die 60, die zu gleichen Teilen auf die Beine der Pilotin verteilt werden müssen, um sie in die entsprechende Höhe zu transferieren (Vorteil: trotz des Alters unbändige Kraft diese Leistung zu vollbringen), acht Mechpiloten entsprechenden Alters (einer davon höheren Ranges und Blutnamensträger), um den Gehstock zu stützen und die Angelegenheit zu koordinieren (Vorteil:sie besitzen die nötige Arroganz sich nicht anmerken zulassen ,was für eine Herausforderung diese Mission darstellt. Und sie sind Stolz, das Bieten um diese Aufgabe gewonnen zu haben.), einen Stein des Anstoßes um die nötige Energie zu liefern, eine Freigeburt, um diesen ins rollen zubringen, einen Medtech der Blutdruck und Herztätigkeit aller Beteiligten überwacht.

Jadefalken: 0

„Ich habe keine Angst im Dunkeln. Ich bin Jadefalke!“
„Defekte Birnen haben keine Ehre, ein Krieger beschäftigt sich mit sowas nicht.“

Novakatzten: 0

„Es ist erst zu klären, ob es dem Wesen der Birne entspricht, gewechselt zu werden.“

Stahlvipern: 0

„Lieber nicht, es könnte jemand einen Widerspruchstest deswegen anzetteln und dann sind wir dran.“

Wölfe: 1

Wenn ein Krieger einen ganzen Planeten erobern kann, dann kann er auch eine Glühbirne wechseln.

Wolverines (Vielfraße): Alle

Da, nachdem der Clan eine Kernwaffe eingesetzt

hat, um die Lampe aus der Fassung zu kriegen, sich sämtliche anderen Clans zu einem erbarmungslosen Vernichtungsfeldzug gegen alle Vielfraße aufmachen.

Geisterbären: 0

Eh sie bemerkt haben, daß die Birne kaputt ist, haben sie längst andere Befehle bekommen.

Die Gray Deth Legion: Alle

Weil sich die Legion erst einmal ein Sternenbundlager mit passenden Glühbirnen finden muß.

Black Thorns: 15 und ein LR-Geschwader

Einer, der sich auf Solaris VII eine Stange Geld erkämpft, um den Flug zusammen mit dem Rest der Kompanie in den Clan-Raum zu finanzieren und somit eine LosTech-Glühbirne in einem Besitztest zu erkämpfen. Außerdem werden drei AsTechs für das Wechseln von LosTech-Glühbirnen und ein LR-Geschwader für den Durchbruch nach Wolcott benötigt. (Nach Operation Bulldogge kann man sich Letztere auch sparen.)

Hansens Rauhreiter: 0

Der Birnenaustausch klappt nicht, da die versuchen, eine Bierflasche in die Fassung zu schrauben.

Leichte Eridani-Reiterei: 0

Was, eine Glühbirne aus dem Zeitalter des Sternenbunds austauschen? Habt ihr denn noch nichts von Tradition gehört?

Northwind Highlanders: 0

Solange es keine Glühbirnen mit Schottenrock gibt.....

Snords wilder Haufen: ?

Ok wir habens dem Dark Wing und dem ganzen Clan Jadefalke mal so richtig gezeigt. ABER WARUM GIBT ES AUF GANZ CAMELOT COMMAND KEINE FUNKTIONIERENDE GLÜHBIRNE. Pumpst sofort das VC an. Ich hör zwischendurch ein bisschen Elvis.



Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

email: tmatz1234@aol.com
website: http://
www.gbstormbringers.de

Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

ComStar

1. Armee V-kappa
103rd Division IV-nu "Wisdom of
Light"
III-alpha "The Roadrunners"
Günther, Guido
Bewerungstr. 17
45276 Essen
Tel.: 0201/504405
email: overburn@cityweb.de

Drachentöter
3. Avalon Husaren
Farion, Georg
Grasiger Weg 29
89340 Leipzig
Tel.: 08221/273586
email: Georg.Farion@t-online.de

Marik

1. Sturmfalken von Heide
Eiserne Wache; Zweites Batallion
Eppler, Alexander
Norderstraße 10
25746 Heide
Tel.: 0171/4793881
email: talamar@gmx.net

"Madness with Method"
2. Division, II-pi
Gehlert, Tim
Chemnitzerstr. 13
25355 Barmstedt
Tel.: 04123/1820
email: t.gehlert@sh-home.de

Kurita

8th Sword of Light, The Jade
Dragon
1st Battalion, 1st Company
"Silent Caracals"
Neumann, Thomas
Hügelstr. 64
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/73770
email: t.neumann@ob.kamp.net

Steiner

32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"
Drewes, Björn
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Die Prätorianer
CCCXII Einsatzregiment
Brouwer, Jens
Lütjenburger Weg 29
22846 Norderstedt
Tel.: 040/5217392
email:
theodorekurita@hotmail.com

Bloody Ghosts
8. Schwert des Lichts
3. Bataillon
von Müller, Alexander
Uhlandstraße 68
10717 Berlin
Tel.: 030/8618553
email: freakjr@team-gamestar.de

15. Lyranische Garde
Jäger, Frank
Karlsruher Str. 77a
45478 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208/592504
email: frank.jaeger@cityweb.de

Return to Serenity
6th Army V-Kappa,
102nd Division, IV, III-Nu
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: inccubus_mp@yahoo.de

Liao

Todeskommandos
Golz, Andreas
Senftenberger Ring 52a
13435 Berlin
Tel.: 030/40372205
email: andragon@lycos.de

Hanover Regulars
Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/792083
email: hanoverregulars@battletech-
hannover.de
website: http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

Davion

1. Davion Claymores
Matz, Thorsten
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654

3. Konföderations Reserve
Kavallerie
2. Battalion 3. Kompanie
"Die schwarzen Schafe"
Klein, Markus

Kell Hounds

Smiling Rats,
1st 'Mech Battalion, 2nd
Company



Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

2tes Mechbataillon
"Howling Pack"
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg
Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

Wolf's Dragons

Delta Regiment,
Charlie Battalion
"Tenkterer Tribe"
Niederwipper, Mark
Röhlingerstraße 1
65623 Mudershausen
Tel.: 06430/7305
email: Commander.3025@web.de

andere Söldner

"Hamburg Husaren"
Kerlin, Markus
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: hamburg-
husaren@kerlin.de
website: http://www.kerlin.de

Binsfeld Lightning Guards
Conzen, Lutz
Hubertushof 1
52388 Nörvenich
Tel.: 02421/770798
email: baltasart@aol.com

Northwind Highlanders
McCormacks Fussiliers
1st Battalion
Witte, Roger
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/5378006

email: rollo.witte@t-online.de

"Doompatrons"
Leichte Eridani Reiterei
151th Light Horses
Senkel, Oliver
Rendsburger Landstraße 41
24113 Kiel
Tel.: 0431/6476434
email: ler@kelsor.de
website: http://www.kelsor.de/
Thor/TESMenue.html

McCarron's Armored Cavalry
Barton's Regiment
3. Battalion
3. Kompanie "Das dreckige
Dutzend"
Bredau, Thomas
Am Sudfelde 12
31592 Stolzenau
Tel.: 05761/865
email: thomas.bredau@gmx.net

MechWarrior Gewerkschaft
Schauer, Sven
Fraenkelstraße 13
20307 Hamburg
Tel.: 0173/7098480
email: s.schauer@mc-dialog.de

Periphery

Drunken Master
Taurian Guard Hell's Heart
Regiment
Gehrlein, Alexander
Grötzingenstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0178/4373909
email: ghostbearctr@web.de

Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

ComStar

"Der Erste Kreis"
Waidner, Christian

Wiebadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
email: cwaidner@mechforce.de

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

Davion

"The Steel Beasts"
Davion Assault Guards RCT,
2nd Bat.
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

The Sword
2nd New Ivaarsen Chasseurs
Bracker, Dustin
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211

Timbiqui Defenders
2nd Crucis Lanciers; 3.Bat.
Rudolph, Wolfgang
Mozartstraße 10
6406 Bernburg
Tel.: 03471/624048
email: wolfgangjrudolph@web.de

Kurita

Ryuken-San
"Strength Of The Dragon"
3. Battalion
3. Kompanie
"Takashi's Castle"
Madlowski, Oliver
Ostlandstraße 11a
30952 Ronnenberg



Tel.: 05109/525225
email: paladin@online.de

Liao

Kriegerhaus Ma-Tsu Kai
Klein, Markus
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Todeskommandos
Gallone, Alexandro
Senftenberger Ring 71
13435 Berlin
Tel.: 030/4031301

Marik

1st Marik Legionaires
"The Eagles of Atreus"
Dierking, Peter
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
email: 9910@01019freenet.de

Gray Death Legion

"Death Bringer"
2nd BattleMech Battalion
Kerlin, Markus
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: graydeath-
legion@kerlin.de
website: <http://www.kerlin.de>

"Creeping Death"
Creeping Death Kompanie
Conzen, Lutz
Hubertushof 1
52388 Nörvenich
Tel.: 02421/770798
email: baltasart@aol.com

Kell Hounds

Smiling Rats,
The Wild Hunters, 2nd Battalion
Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

1. Regiment,
2. Battalion,
"Wild Dogs"
Jürgensen, Arne
Gerlingweg 43
25335 Elmshorn
Tel.: 04121/5640
email: jürgensen-
arne@t-online.de

Wolf's Dragons

Outreacher Husaren
Epsilon Regiment, 3. Battalion
Pelka, Oliver
Günzburgerstraße 70
89340 Leipheim
Tel.: 0171/2739012
email: Oliver.Pelka@addcom.de

andere Söldner

"Jaffrays Hussars"
Northwind Highlanders,
Northwind Hussars
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg
Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

Legion of doom
Jäger, Frank
Karlsruher Str. 77a
45478 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208/592504
email: frank.jaeger@cityweb.de

"Desperado", 4th Company
17th Recognition RKG
"Camacho's Caballeros"
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cc@kelsor.de
website: [http://www.kelsor.de/
Thor/TESSMenue.html](http://www.kelsor.de/Thor/TESSMenue.html)

Sturmkrieger
Liebscher, Karsten
Mörikeweg 68
18146 Rostock
Tel.: 0381/695440
email: ensignphelankell@gmx.de

Clan

Blood Spirit

Beta Galaxy,
79th Blood Hussars
Heins, Olaf
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
email: chapter@bloodspirit.de
website: [http://
www.bloodspirit.de](http://www.bloodspirit.de)

Diamond Shark

Flashing Ivory
27th Cluster, Alpha Galaxy
Thomschke, Rene
Hinrick-Thieß-Str. 50b
22844 Norderstedt
Tel.: 040/53530438

Ghost Bear

Cave Bears
2. Angriffscluster
Omega Galaxy
von Müller, Alexander
Uhlandstraße 68
10717 Berlin



Tel.: 030/8618553
email: freakjr@team-gamestar.de

“The Steel Bears”
304th Assault Cluster
Beta Galaxy
Schommer, Sebastian
Jupiterstr. 18
41564 Kaarst
Tel.: 02131/605494
email: schomms@fh-niederrhein.de

“The Black Bears”
50th Striker Cluster
Alpha Galaxy
Drewes, Björn
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

“Stormbringers”
Matz, Thorsten
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654
email: tmatz1234@aol.com
website: <http://www.gbstormbringers.de>

“Black Claws”
Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/792083
email: blackclaws@battletech-hannover.de
website: <http://www.battletech-hannover.de/chapter/>

Delta Galaxy
“The Blitzkrieg”
115th Striker Cluster
(The Rolling Wave)
3. Trinary “BigFoot”
Rass, Markus
Bischofskamp 20
31191 Algermissen

Tel.: 05126/8139
Stone(d) Cold Bears
68th Striker Cluster
Auer, Reinhard
Grötzingenstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0174/6004757
email: GhostBearTCR@web.de

Hell's Horses

Hell's Inferno
Omega Keshik
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

Jade Falcon

Bloodclaw
5th BattleCluster
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Nova Cat

489th Assault Cluster
“The Third Eye”
Dierking, Peter
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
email: 9910@01019freenet.de
website: home.t-online.de/~novacats

Snow Raven

100. Battle Cluster,
Gamma Garrison Galaxy,
“The Ghost Raven”

Schreiber, Christian
Theodor Storm Straße 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955
email: clanschneerabe@aol.com

5th Raven Stoop Cluster,
Beta Galaxy,
“The Wind Riders”
Nottelmann, Mirko
Moorkamp 3
25436 Uetersen
Tel.: 04122/7922

Steel Viper

“Triasch Keshik”
Alpha Galaxy
Tolkmit, Holger
Hundsteinweg 8
12107 Berlin
Tel.: 030/7417468

Wolf

Smiling Rats,
Alpha Galaxy; 1st Wolf Assault
Cluster
Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

“The Reivers”
Alpha Galaxy
4th Striker Cluster
Schmetz, Norbert
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de
website: <http://www.kerlin.de>

279th Battle Cluster
Trinary First
Alpha First Star
“Hot Iron”
Kruber, Franek



Berlinerstr. 13
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/47319

1. Grauwölfe
Jäger, Frank
Karlsruher Str. 77a
45478 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208/592504
email: frank.jaeger@cityweb.de

Beta Galaxy, "The Wolf
Marauders"

16th Wolf Guard Battle Cluster
"The Golden Marauders", 4th
Trinary
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: inccubus_mp@yahoo.de

Klauen Kerensky's
Gamma Galaxy, Beta Cluster
Farion, Georg
Grasiger Weg 29

89340 Leipheim
Tel.: 08221/273586
email: Georg.Farion@t-online.de

Wolf-in-exile

"The Talon"
Füssel, Andre
Lossiusstr.10
21337 Lüneburg
Tel.: 04131/247785
email: HiveOne@t-online.de

Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Platz	Chaptername	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	McCormacks Fussiliers	Söldner	MechForce	20	2
2	Return to Serenity	ComStar	MechForce	10	2
	Doompatrons	Söldner	MechForce	10	1
	1st Argyll Lanciers	FedCom	Sternenbund	10	1
	Smiling Rats	Kell Hounds	MechForce	10	1
6	1. Davion Claymores	Davion	MechForce	5	2
	Die schwarzen Schafe	Liao	MechForce	5	2
8	Das Dreckige Dutzend	Söldner	MechForce	-5	2
9	Hamburg Husaren	Söldner	MechForce	-5	1
	Das Telekommando	ComStar	Sternenbund	-5	1
	Killing Shadows	Steiner	MechForce	-5	1
	Die Prätorianer	ComStar	MechForce	-5	1
13	Hanover Regulars	Steiner	MechForce	-10	3

Chapterrangliste IS Aktuell

Platz	Chaptername	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	The Steel Beasts	Davion	MechForce	10	1
	Killing Shadows	Wolf's Dragoons	MechForce	10	1
	Eagle of Atreus	Marik	MechForce	10	1
	The Sword	Davion	MechForce	10	1
	Todeskommandos	Liao	MechForce	10	1
6	Desperados	Söldner	MechForce	-5	1
7	Kriegerhaus Ma-Tsu Kai	Liao	MechForce	-10	2
	Shark Bait IV-phi	ComStar	MechForce	-10	2



Chapterrangliste Clan

Platz	Chaptername	Clan	Verein	Punkte	Fights
1	The Black Bears	Ghost Bear	MechForce	20	2
	Stormbringers	Ghost Bear	MechForce	20	2
3	Bloodclaw	Jade Falcon	MechForce	10	2
	The Thirdeye	Nova Cats	MechForce	10	1
5	79th Blood Hussars	Blood Spirit	MechForce	5	3
	Hell's Inferno	Hell's Horses	MechForce	5	2
7	The Golden Marauders	Wolf	MechForce	-5	1
	Pryde's Pride	Jade Falcon	Sternenbund	-5	1
	Cave Bears	Ghost Bear	MechForce	-5	1
	Smiling Rats	Wolf	MechForce	-5	1
	The Scourge of Edo	Smoke Jaguar	MechForce	-5	1
	The Ghost Raven	Snow Raven	MechForce	-5	1
13	Black Claws	Ghost Bear	MechForce	-10	2

Cons & Turniere

Turnier: Deutsche BattleTech Meisterschaft 2002
 Form: Deutschlandweite Turnier
 Beginn: Der Auftakt zur Meisterschaft 2002 fand auf dem Battlecom 2002 in Marburg statt.
 Information: Dieses Turnier wird voraussichtlich wie das letztjährige auf Cons mit Vorausscheidungen durchgeführt. Die Endausscheidung soll auf einer Veranstaltung stattfinden, die parallel zur Spiel 02 in Essen abläuft.
 Die DBTM 2002 wird von BattleTech.info in Zusammenarbeit mit Trueborn e.V. durchgeführt.
 Kontakt: Team battletech.info
 Homepage: www.battletech.info

Datum: 06.+07.04.2002
 Convention: KlingenCon 14, Remscheid-Lennep
 Ort: Jugendzentrum "Die Welle" in Remscheid-Lennep
 Programm: Wieder mal ein KlingenCon. Noch wird dort kein BattleTech angeboten. Wer also dort Spielrunden; Turniere oder ähnliches anbieten möchte möge sich bitte bei Markus Kerlin melden.
 Kontakt: Michael Deadman Heising (KlingenCon-OGER)
 Homepage: www.klingencon.de

Datum: 27.April 2002 bis 28.April 2002
 Convention: Hannover spielt!, Hannover
 Ort: Hannover
 Programm: Naaa.. wird die Hannoveraner Gruppe um Michael Brockhaus die MechForce wieder auf der Spielt vertreten? Angesagt ist es zumindestens. Geplant sind zumindestens Szenarien zum MechWarrior Konzept und davon gleich VIER. Desweiteren soll ebenfalls ein Gunslinger Turnier angeboten werden.

Eintritt: 5 DM bis 15 DM
 Kontakt: Daniel Stanke
 Gretchenstr.6, 30161 Hannover
 mobil 0177-3887323
 fax 01805-28130087769
 Homepage: www.hspielt.de
 E-Mail: info@hspielt.de

Datum: 25. und 26. Mai. 2002
 Convention: NordCon; Hamburg
 Ort: Hamburg-Haus Doormannsweg 12; Hamburg
 Programm: Zum 4.Mal in Folge wird die MechForce Germany e.V. auf dem NordCon präsent sein. Diesmal steht uns ein komplettes Haus zur Verfügung, das BattleTech-Haus ;-), in dem wir über beide Tage ein volles Programm mit Szenarien; Turniere; Einführungsrunden; Filmen; etc. fahren werden.
 Kontakt: Karsten Wiegers
 Tel.: 040 / 76 5000 66
 Homepage: www.nordcon.de
 E-Mail: 2002@nordcon.de



Datum: 20. Juli 2002 bis 21. Juli 2002

Convention: FeenCon 2002, Bonn, Bad Godesberg

Ort: Stadthalle Bonn Bad Godesberg

Programm: Nachdem sehr guten Erfolg mit dem TableTop Szenario im letzten Jahr und der guten Zusammenarbeit mit dem Sternenbund e.V. wird sicher wieder dort was mit BattleTech passieren.

Zeit: von Sa 10:00 bis So 18:00 NONSTOP Eintritt: Ein Tag 5 € / 2 Tage 9 € / GFR-Mitglieder, Gewandete und angemeldete Vereine: 2,50 bzw. 4,50 €

Kontakt: Tore Herr

Tel.: 0228 / 6897971

Homepage: www.gfrev.de/feencon/index.php

E-Mail: gildengrossmeister@gfrev.de

Datum: 23. und 24. November 2002

Convention: 12. Dreieicher Rollenspieltreffen, Dreieich (bei Frankfurt am Main)

Ort: Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen, Fichtestraße 50

Programm: Mal wieder der Dreieich Con. Ob dort BT präsentiert wird, steht noch nicht fest. Interessenten können sich ja bei Markus Kerlin melden.

Detaillierte Infos zu dem Con findet ihr in dieser Word-Datei (gezippt, 4 kb)

Kontakt: Folker Naumann

Homepage: www.dreieichcon.de

E-Mail: dreieichcon@gmx.de

Datum: 6. September 2002 bis 8. September 2002

Convention: RatCon 2002, Dortmund

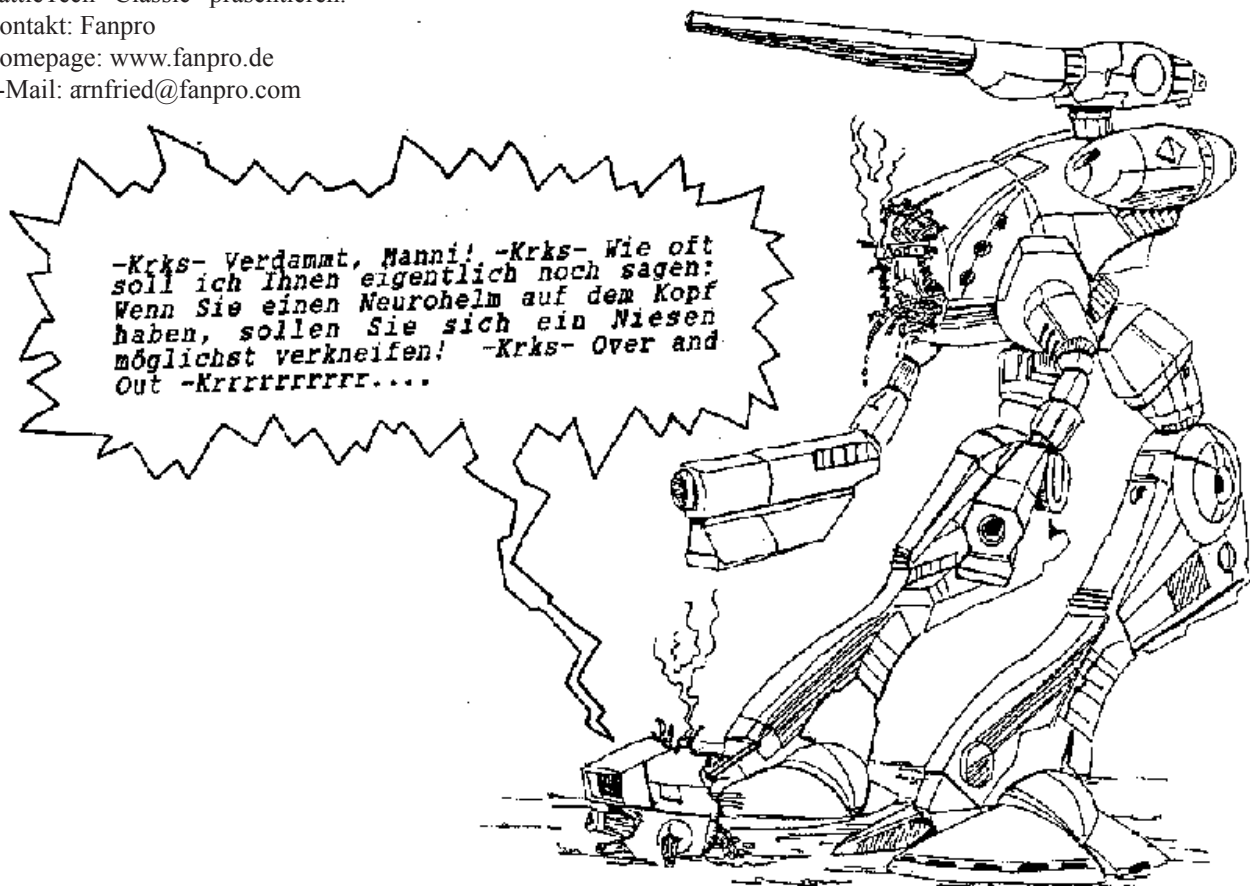
Ort: Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Str. 33-37

Programm: Tja.. was soll man sagen. Der HausCon von Fanpro. Ein lohnender Besuch, vorallem in Hinblick auf das neue Spielsystem. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist die MechForce wieder vertreten und wird sicher BattleTech "Classic" präsentieren.

Kontakt: Fanpro

Homepage: www.fanpro.de

E-Mail: arnfried@fanpro.com





Protokoll der JHV 2002

Protokoll zur Mitgliederversammlung der MechForce Germany e.V. im Klubhaus Clipper e.V., Heinrich-Hertz-Str. 24, 22085 Hamburg

Beginn: 12 Uhr

TOP1: Begrüßung, Überblick

Feststellung der Beschlussfähigkeit

Es sind 26 stimmberechtigte Mitglieder (STM) anwesend. Da noch nicht eindeutig geklärt ist, ob die schriftliche Satzungsänderung vom 28.3.2002 schon Gültigkeit hat, wird die Versammlung ordnungsgemäß durchgeführt (Anmerkung: Die Satzung wurde noch nicht geändert, d.h. die JHV war nicht beschlussfähig. Es wird für Mitte des Jahres eine außerordentliche JHV einberufen).

Der 1. Vorsitzende Christian Waidner begrüßt die Anwesenden und übergibt die Leitung der Versammlung an Björn Drewes. Christian Waidner wird das Protokoll schreiben. Beide Posten werden ohne Gegenstimmen von den Mitgliedern genehmigt.

TOP 2: Tätigkeitsbericht des Vorstandes

Ein STM betritt den Raum: 27

Christian Waidner als 1. Vorsitzender beginnt mit dem Bericht über seine Arbeit. Als 1. Vorsitzender kümmert er sich derzeit um die korrekte Eintragung des Vereins in das Vereinsregister sowie die dann folgende Neuregelung der Kontovollmachten mit der Bank.

Als Leiter des Arbeitskreises Homepage gibt er einen kurzen Überblick über die Zugriffe auf die Site. Bisher läuft die Website erfolgreich - der Mitgliederbereich soll noch ausgebaut werden.

Für den AK Vereinszeitschrift zieht er ebenfalls ein generell positives Fazit. Die geplanten 4 Ausgaben pro Jahr wurden erfüllt, wenn auch teilweise durch Zeitmangel leicht verspätet. Es wird weiterhin ein neuer Leiter für diesen Arbeitskreis gesucht.

Der AK Akademien und Spielecenter läuft ebenfalls ordentlich. Es wurden im letzten Jahr durchschnittlich

2-3 Prüfungen pro Monat durchgeführt. Die Leitung der verschiedenen Akademien blieb erfreulicherweise sehr konstant.

Als nächster folgt Malte Tombers, der kommissarisch seit Mitte letzten Jahres die Position des Kassenwartes ausfüllt. Der Kassenstand zum 31.3.2002 beläuft sich auf 12.600,18 €. Davon gehen pro Ausgabe der Vereinszeitschrift ca. 1000€ ab. Ansonsten hat der Verein relativ wenig laufende Ausgaben. Daher wird den Mitgliedern in Aussicht gestellt, Aufnäher zu erstellen und kostenlos an die Mitglieder abzugeben. Als Versäumnis wird die leicht verspätete Versendung der Rechnung genannt, so dass das Zahlungsdatum durch die Mitglieder schwer einzuhalten war. Allerdings wird sich der Verein in dieser Hinsicht kulant verhalten und erst im April beginnen, die Kündigungen an die säumigen Zahler auszusprechen.

2 Nichtmitglieder betreten den Raum

Ab hier übernimmt Björn Drewes als Mitgliederbetreuer das Wort. Der Verein verfügt im Augenblick über 388 ordentliche Mitglieder von denen bisher 165 den Vereinsbeitrag bezahlt haben. Im letzten Jahr wurde 92 Mitgliedern aufgrund von Nichtzahlung des Vereinsbeitrages die Kündigung ausgesprochen; 28 haben von sich aus gekündigt.

Weiterhin gibt er einen Überblick über die Verteilung der Hauszugehörigkeiten im Verein.

Als Leiter des AK Chapter und Ranking berichtet er kurz über die erfolgten Chapterkämpfe im letzten Jahr und gesteht ein, dass die Auswertung aus Zeitmangel etwas länger als geplant dauerte.

Der AK Technik & Design war im letzten Jahr eher untätig, hat nur in den letzten Ausgaben der Vereinszeitschrift etwas Material beigesteuert. Es wird überlegt, ob ein neuer Leiter für den Arbeitskreis gesucht werden soll.

Markus Kerlin gibt seinen Bericht als Projektleiter ab. 2001 gab es sehr viele externe Projekte, d.h. Projekte von Nichtmitgliedern, die die MechForce unterstützt hat. Die Planung für 2002 ist auf jeden Fall die Konzentration auf interne Projekte.

Als Leiter des AK Cons & Turniere zieht er eine recht



positive Bilanz mit 14 organisierten Veranstaltungen. Einzig negativ fiel die Deutsche Meisterschaft in Zusammenarbeit mit dem Sternenbund e.V. auf, die keine hohe Spielerbeteiligung aufwies. Das Ziel für 2002 ist auf jeden Fall, eine größere Flächendeckung in Deutschland zu erreichen und sich nicht nur auf den Norden zu konzentrieren.

Im AK Computer wird sich 2002 die Ausrichtung etwas ändern. Im vergangenen Jahr wurden die Computerspiele nicht besonders gefördert, so dass man sich jetzt eher auf 3D-Computergrafik konzentrieren will.

Der AK Regeln hatte im vergangenen Jahr aufgrund fehlender Anfragen durch Mitglieder relativ wenig zu tun und begann dementsprechend 2001 mit einer Zusammenstellung aller Regeln, welches noch einige Zeit andauern wird.

Die AK Satzung unter Leitung von Frank Siewert sowie der AK Sonstiges unter Wolfgang Pfau (der den Verein verlassen hat), waren ebenfalls tatenlos im letzten Jahr.

TOP 3: Bericht der Kassenprüfer / Entlastung des Vorstandes

Nach dem Bericht des Vorstandes folgt der Bericht der Kassenprüfer, vorgetragen von Jens Mohrmann: Die Kasse des MechForce Germany e.V. wurde geprüft und es wurden keine Auffälligkeiten gefunden. Der schriftliche Bericht liegt dem Vorstand vor. Auch das Protokoll der letzten Kassenprüfung, das zur letzten JHV nicht vorgelegt wurde, ist in Augenschein genommen worden. Dieses ist ebenfalls in Ordnung.

Jens Mohrmann empfiehlt daher die Entlastung des Vorstandes rückwirkend bis einschließlich der JHV 2001.

Es folgt die Abstimmung über die Entlastung des Vorstandes:

Ja: 23
Nein: 0
Enthaltungen: 4

Damit ist der Vorstand entlastet.

TOP 4: Wahl des neuen Vorstandes

Von der Mitgliederversammlung werden für Vorstandsposten vorgeschlagen:

Christian Waidner, Malte Tombers, Björn Drewes, Markus Kerlin, Jens Mohrmann, Olaf Heins und Roger Witte. Bis auf Malte Tombers werden die Nominierungen angenommen.

Für den Posten des 1. Vorsitzenden ist nur Christian Waidner vorgeschlagen, das Wahlergebnis lautet:

Ja: 26
Nein: 0
Enthaltungen: 1

Die Wahl wird angenommen. Neuer 1. Vorsitzender ist Christian Waidner, Wiesbadener Str. 51, 55252 Mainz-Kastel.

Die Versammlung beschließt, die restlichen Vorstandsposten mit einfacher Mehrheitsabstimmung zu besetzen. Das Ergebnis lautet wie folgt:

	Ja	Nein	Enthaltungen
Björn Drewes:	25	1	1
Markus Kerlin:	27	0	0
Jens Mohrmann:		23	0 4
Olaf Heins:	5	0	22
Roger Witte:	6	4	17

Die Wahl wird von allen angenommen und damit sind

Björn Drewes, Steilshooper Str. 101, 22305 Hamburg

Markus Kerlin, Cesar-Klein-Ring 22, 22309 Hamburg

Jens Mohrmann, Tannenweg 3, 27232 Sulingen

Roger Witte, Hasloher Kehre 14, 22417 Hamburg
neue Mitglieder des Vorstandes.

Nachdem der Vorstand neu gewählt wurde, folgt die Wahl der Kassenprüfer. Da Jens Mohrmann in den Vorstand gewählt wurde, kann er diese Rolle nicht mehr wahrnehmen und daher müssen beide Kassenprüfer neu gewählt werden. Die Versammlung ist damit einverstanden, dass mit einfacher Mehrheit gewählt wird. Derjenige mit den meisten Stimmen, wird Kassenprüfer für zwei Jahre. Die Person mit den zweitmeisten Stimmen wird für ein Jahr gewählt.



Als Kandidaten werden Sven Bierman, Michael Brockhaus und Malte Tombers vorgeschlagen, die sich alle für die Wahl zur Verfügung stellen. Das Ergebnis lautet wie folgt:

	Ja	Nein	Enthaltungen
Sven Biermann:	12	0	15
Michael Brockhaus:	18	9	2
Malte Tombers:	17	1	9

Damit ist Michael Brockhaus, Quantelholz 33, 30419 Hannover Kassenprüfer für zwei Jahre, Malte Tombers, Forbacher Str. 8, 22049 Hamburg übernimmt den Posten für ein Jahr.

TOP 5: Gründung und Auflösung von Arbeitskreisen

Zwei STM verlassen den Raum: 25

Der Versammlungsleiter verliest die Liste der Arbeitskreise und fragt, ob Anträge zur Auslösung anstehen. Der Versammlung stellt den Antrag, den AK Satzung aufzulösen. Die Abstimmung geht wie folgt aus:

Ja: 16
Nein: 1
Enthaltungen: 8

Damit ist der Arbeitskreis Satzung aufgelöst.

Zwei STM betreten den Raum: 27

Der Vorschlag zur Gründung eines Arbeitskreises MechWarrior: Dark Age wird gestellt, um das neue Spielsystem besser unterstützen zu können. Die Abstimmung hierüber lautet wie folgt:

Ja: 24
Nein: 0
Enthaltungen: 3

Der Arbeitskreise MechWarrior: Dark Age ist hiermit gegründet. Nach kurzer Diskussion wird Daniel Romahn als Leiter vorgeschlagen. Die Versammlung wählt ihn mit folgendem Ergebnis zum AK-Leiter:

Ja: 22

Nein: 0
Enthaltungen: 5

TOP 6: Vereinsprogramm 2002

Für 2002 sind folgende Punkte geplant und wurden vorgestellt:

Erstellung eines Konzeptes für ein bundesweites Einzelranking unter Nutzung der MechForce Website

T-Shirts oder Aufnäher mit dem Vereinslogo werden produziert

MechWarrior: Dark Age wird als neues Spielsystem in den Verein integriert

Der Vorschlag der BattleTech Spielegruppe e.V. zur Zusammenarbeit bei Chapterkämpfen wird angenommen und ein gemeinsames Konzept erarbeitet.

TOP 7: Sonstiges

Dem Vorsitzenden wird für die Vorfinanzierung der Vereinszeitschrift 2001 gedankt.

Olaf Heins wird bei Microsoft wg. eines Patches für MechWarrior 4 nachfragen.

Die Versammlung wird vom Versammlungsleiter um 13.30 Uhr geschlossen.



Neue Vorstandsmitglieder

Seid gegrüßt ihr Krieger des Universums. Eine erneute Vorstellung meinerseits scheint Not zu tun.

In der Terra Post 10 habe ich ja schon einmal ein wenig über mich geschrieben. Damals noch in meiner Funktion als Kassenprüfer. Mein Name ist immer noch Jens „Jupp“ Mohrmann, jetzt 28 Jahre alt und immer noch wohnhaft in Sulingen obwohl ich letztes Jahr umgezogen und mit meiner Freundin zusammengezogen bin. Vermutlich werde ich hier auch auf ewig hängen bleiben.

Ich bin zuversichtlich meine neue Aufgabe als „Geschäftsführer“ der Mechforce Germany gut und richtig erfüllen zu können. Sollte jemand Einwände erheben, so stelle er sich einem Widerspruchstest.

Ein kleiner Dank an Malte Tombers für seine gute Arbeit als Interimsgeschäftsführer sei mir an dieser Stelle hoffentlich gestattet.

Ich arbeite auch noch immer als Sparkassenfachwirt im Backoffice der Sparkasse in Diepholz. Hauptsächlich habe ich hier mit Steuern und Erbfällen zu tun aber auch ein wenig Aktienhandel und Kaffeetrinken fallen in meinen ach doch so spannenden Arbeitstag.

Meine Freizeit verbringe ich jetzt überwiegend

Hi mein Name ist Roger Witte, bin zurzeit 18 Jahre alt und befinde mich in meinem Abiturjahr. Ich wohne und lebe derzeit in Hamburg-Langenhorn. Für alle die es nicht kennen, wenn man über Hamburg die Karte der Inneren Sphäre legt, lebe ich in der Clan Geisterbären Besatzungsone.

Ich befasse mich mit Battletech seit ca. 4 Jahren, meinen Einstieg in das Science-Fiction Genre erhielt ich durch Starquest, welches nur wenigen Leuten heut' noch ein Begriff ist. Über die BT-Bücher gelang mir dann der Einstieg in Battletech. Seit 1999 bin ich Mitglied der Mechforce Germany. Ich wurde damals von Markus „Coki“ Kerlin zu einer Chaptergründung gezwungen ... ähh, ich meinte eingeladen. Momentan führe ich meine Leute von Sieg zu Sieg und ich hoffe dass das auch so bleibt.

Bis heute hatte ich sehr viel Spaß mit Battletech, obwohl ich am Anfang mit dem Chapter nicht viel zu lachen hatte. Ich baute die Marik-Akademie auf und leite sie.

mit meiner Freundin. Ansonsten spiele ich weiterhin im Winter Schach und im Sommer versuche ich so oft wie möglich zum Sporttauchen und zu Cons zu kommen.

Glücklicherweise gelingt mir das mit den Cons in der letzten Zeit wieder häufiger.

1986 bin ich mit der Rollenspielszene in Kontakt gekommen und hatte im November 1989 meinen ersten und vor allem siegreichen Kampf mit Mechs auf dem STARD in Hamburg.

Mein Herz gehört seit dem immer noch dem Drachen Kurita. Alle seine Feinde mögen vor ihm und mir zittern. Sie werden zermalmt werden. Meine Faszination am Fernen Osten war schon immer sehr groß.

Eine große Änderung seit der Terra Post 10 hat sich allerdings ergeben. Mein neuer Standardspruch lautet jetzt: „Liebe das Leben und liebe die Frauen, solange sie willig sind.“

Ich wünsche euch auch weiterhin allzeit einen Mech vor den Rohren!

Lang lebe der erste Lord Coordinator Theodore Kurita!

Ich hoffe weiterhin, dass ich der Mechforce als Mitgliedsbetreuer ebenso gut dienen kann, wie mein Vorgänger Björn Drewes und dass ich auch weiterhin viel Spaß mit euch am Battletech haben werde.

Ein Paar kurze Daten:

Jahrgang: 1983

Größe: 193 cm

Gewicht: 85 kg

Favorisierte Häuser: Marik, Liao

Favorisierter Clan: Novakaten

Lieblingsmechs: Ti T'sang und Piranha

Rezension Technical Readout 3067

Im März war es endlich soweit und das erste Sourcebook nach der Schließung von FASA hat das Licht der Welt erblickt. Im Jahre 3067 angesiedelt, erscheint dieser Überblick der Waffentechnologie kurz nach dem Ende des Steiner-Davion-Bürgerkrieges. Dieser Konflikt ist natürlich auch das zentrale Thema des Werkes da viele Industriezentren ihre Produktion noch einmal mächtig angekurbelt haben.

Das Werk gliedert sich in insgesamt 5x2 Kapitel, die wie üblich nach Clan und Innere Späre getrennt sind. Diesmal gibt es neue Fahrzeuge, Mechs, AeroSpace Fighter, DropShips und auch WarShips. Ein guter Teil des Materials stammt aus schon veröffentlichten Field Manuals sowie aus den Computerspielen MechWarrior 4 und MechCommander 2. Der Rest sind neue Entwürfe, die sich mit ihren durchweg interessanten Hintergrundtexten bestimmt nicht vor den Readouts vorher verstecken müssen.

Die Grafiken des Buches stammen von verschiedenen Künstlern: Franz Vohwinkel kümmerte sich um die Fahrzeuge und Mechs der Inneren Sphäre, Matthew Plogg zeichnete die Clan-Gegenstücke. Doug Chaffee war für Fighter, DropShips und WarShips zuständig. Generell sind die Zeichnungen von sehr guter Qualität, wobei Ploggs Maschinen mit Manga-Einschlag vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig sind.

Zum Inhalt (Vorsicht, weiterlesen auf eigene

Gefahr; eventuell Spoiler): Wie oben schon erwähnt hat der Ausbruch des Steiner-Davion-Konflikts zu einem massiven Output an Kriegsmaterial bei den beteiligten Parteien geführt. Beide Nationen haben heftig aufgerüstet und stellen einen Großteil der neuen Maschinen. Direkt danach kommt allerdings schon Word of Blake, die in Zusammenarbeit mit Marik und Liao heftig produzieren. Interessant ist aus meiner Sicht vor allem, dass sie Zugang zu allen aktuellen Entwicklungen der Technik gewonnen haben. Dies betrifft nicht nur Tech von Marik, mit denen man ja sowieso zusammenarbeitet, sondern auch bsp. den Targeting-Computer von House Davion. Die Texte dieser Mechs sollte man einmal ganz genau lesen, vor allem auch die von Blue und White Flame, in denen Thesen über versteckte Divisionen von WoB aufgeführt sind. Auch der besorgniserregende Output an DropShips, WarShips (!) und AeroFightern sollte einmal genauer untersucht werden.

Zusammengefasst würde ich das Technical Readout 3067 als ein gelungenes Werk in der Tradition der Technical Readouts bezeichnen. Die Maschinen sind gut designt und mit sinnvoller Story versehen. Die grafische Präsentation ist sicher für den einen oder anderen gewöhnungsbedürftig, an der Qualität lässt sich jedoch nichts aussetzen. Für 28€ sicher kein Fehlkauf.

Rezension Grundbox Special Edition

Sonderedition der Grundbox 4.Edition (Limitiert auf 300 Exemplare)

Verantwortlicher: The World of BattleTech

Inhalt: Regelwerk; 2x W6 Würfel; 8x Plastikmechs; Tallassia KartenSet

ISBN: 3-89064-900-9

Best.-Nr.: 10900B

Preis: EUR 33,23

Hmmm... Zur neuen Grundbox kann man geteilter Meinung sein, vorallem, ob sie den hohen Preis rechtfertigt.

Grundsätzlich stimme ich der Einleitung zu, dass die Box primär für Sammler und Neueinsteiger geeignet ist. Für ältere Spieler ist fast der gesamte Inhalt schon länger bekannt. Angefangen mit dem

bekanntem Tallassia KartenSet über die Plastikmechs aus More Mechs bzw. CityTech 2.Edition zum Regelwerk ist nichts weltbewegendes Neues enthalten. Das Regelwerk ist ein kompletter Neudruck des Alten aus der ursprünglichen 4.Edition Grundbox mit einer Reihe von Neuerungen. Das



Interessanteste im Regelwerk sind sicher die gut gelungenen neuen Record Sheets.



Also Positiv ist:

1. Die 9 Karten
2. Die neuen Record Sheets

Negativ fallen mir folgende Aspekte auf:

1. Das Fehlen des kompletten farbigen Hintergrundheft wie es in der ursprünglichen Grundbox vorhanden war.
2. Das Fehlen der Grundkarte (stellt ein Problem dar, weil viele Szenarien diese Karte benötigen und entsprechende Kartensätze nicht mehr erhältlich sind).

3. Der Preis

Fazit:

Die Box ist nur eingeschränkt zu empfehlen und gegenüber den Vorgänger auf jedenfalls ein Rückschritt. Letzendlich bleibt als Fazit über: man sollte schon froh sein, das es überhaupt wieder eine Grundbox gibt....

Neue Mechs

Quälgeist QLG-3T

Technologie: Innere Sphäre (Level 2)

Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Duralyte 446 Endostahl

Reaktor: GM 210 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 75,6 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 113,4 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Kallon Royalstar mit CASE

Bewaffnung:

3 Shigunga 10er Mittelstreckenraketenwerfer

1 Sunglow Type 5 Mittelschwerer

Extremreichweitenlaser

Hersteller: Nimakachi Fusion Products Limited

Funksystem: Omicron 4002

Zielerfassungssystem: TRSS Eagle Eye

Übersicht

Obwohl der Quälgeist allgemein als gute leichte Mech-Konstruktion angesehen wird, gilt seine Zukunft als nicht gesichert. Weil er beinahe identisch ausgestattet ist wie die E-Variante des leichten RTX1-OE Raptor OmniMechs, ist es schwer potentielle Käufer vom Vorzug des einfacheren und teureren QLG zu überzeugen. Beobachter erwarten, daß die Produktion zugunsten eines anderen Modells in Kürze zurückgefahren wird.

Eigenschaften

Der QLG-3T Quälgeist ist ein unglaublich

schneller leichter Mech. Dies macht ihn ideal für Aufklärungseinsätze und Überfallaktionen. Besonders auffallend ist die, für eine Maschine seiner Gewichtsklasse, hohe Schlagkraft, die ihn dank der drei 10er Mittelstreckenraketenwerfer auszeichnet. Trotz seiner systembedingten Ungenauigkeit besitzt dieses Waffensystem aufgrund seines niedrigen Anschaffungspreises und des enormen Schadens, den seine Raketen verursachen können, eine große Popularität.

Der mittelschwere Extremreichweitenlaser sorgt dafür, daß selbst dann, wenn der großzügige Munitionsvorrat der Raketenlafetten aufgebraucht ist, der Quälgeist nicht völlig wehrlos dasteht und durch die zehn doppelten Wärmetauscher, die die gesamte Abwärme des Mechs ableiten, ist der QLG-3T ein außerordentlich ausdauernder und zäher Kämpfer.

Mit nur 5,5 Tonnen Panzerung ist der Quälgeist nicht gerade übermäßig stark geschützt, doch entspricht sein Panzerwert dem Durchschnitt leichter Mechs. Vorsorglich wurden die zwei Tonnen Raketenmunition im linken Torso jedoch durch ein CASE-System geschützt.

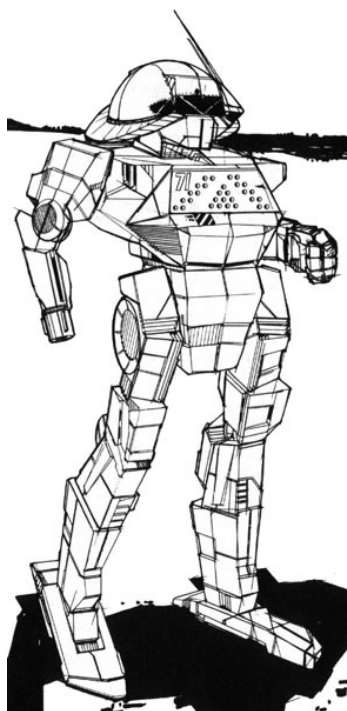
Trotz seines fortschrittlichen und extrem leichten Endostahl-Skeletts war nach dem Einbau der Bewaffnung nicht mehr Platz für Sprungdüsen, allerdings erlaubt ihm seine hohe Geschwindigkeit auch so das Ausmanövrieren von schwereren feindlichen Mechs.

Die vielen hochmodernen Komponenten, wie XL-Reaktor, CASE und doppelte Wärmetauscher, machen den Quälgeist nicht gerade zu einem ausgesprochen billigen Modell, aber seine Leistungen auf dem Schlachtfeld rechtfertigen seinen Preis völlig.



Einsatz

Der QLG-3T kann sich für langsamere und weniger bewegliche BattleMechs im wahrsten Sinne zu einem echten Quälgeist entwickeln. Er taucht häufig im Rücken von Feinden auf, während seine Lanzenkameraden noch von Vorne angreifen, und sorgt mit der beachtlichen Feuerkraft rasch für klare Verhältnisse. In den Händen erfahrener MechKrieger kann es der Quälgeist sogar mit vielen mittelschweren Mechs im Zweikampf aufnehmen.



Typ: QLG-3T Quälgeist
 Technologie: Innere Sphäre (Level 2)
 Tonnage: 30

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur: Endostahl		1,5
Reaktor:	210 XL	4,5
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	88	5,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	10	13/4
Lk/Rt Torso	7	8/2
Lk/Rt Arm	5	9
Lk/Rt Bein	7	12

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	RA	1	1
MSR 10	RT	2	3
MSR 10	LT	2	3
MSR 10	TM	2	3
Munition (MSR) 48	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5

Lawman LAW-8M

Technologie: Innere Sphäre (Level 2)

Masse: 65 Tonnen

Rumpf: Crucis-II DeLuxe-Endostahl

Reaktor: Magna 260 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 43,2 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h

Sprungdüsen: Chilton 360

Sprungreichweite: 120 m

Panzerung: Ryerson 150

Bewaffnung:

1 Poland Main Model A Gaußgeschütz

6 Diverse Optics Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Vandenberg Mechanized Industries

Funksystem: Garret Supremesound

Zielerfassungssystem: Octagon Tartrac System C

Übersicht

Der LAW-8M Lawman wird zur Zeit in sehr begrenzter Stückzahl im Tauruskonkordat speziell für den Einsatz bei den Colonial Marshals in der New Colony Region gebaut.

Trotz des technologischen Rückstands der Peripheriestaaten ist es dem Tauruskonkordat und dem Magistrat Canopus gelungen, zum Bau dieses BattleMechs fortschrittlichste Komponenten, wie XL-Reaktoren und Endostahl, zur Verfügung zu stellen. Die Produktion des Lawman stellt nicht nur ein politisches Signal an die Bewohner der New Colony Region dar, sondern zeugt auch von der



fortschreitenden Intensivierung der Zusammenarbeit zwischen Tauriern und Canopiern. Als Resultat verfügt die Elite-Truppe der Colonial Marshals über einen Mech, dem zumindest in der Peripherie kaum eine anderes Modell das Wasser reichen kann.

Eigenschaften

Neben dem gewaltigen Gaußgeschütz sorgen sage und schreibe sechs mittelschwere Impulslaser für ein höllisches Spektrum an vernichtender Feuerkraft. Aufgrund der nicht immer zufriedenstellenden Versorgung mit Nachschub innerhalb der New Colony Region wurde bewußt auf eine gewisse Munitionsunabhängigkeit beim LAW-8M Wert gelegt. Um auch über einen längeren Zeitraum unabhängig operieren zu können, verfügt der Lawman über fast schon unglaubliche fünf Tonnen Munition für sein Gaußgeschütz. Diese Waffe kann leichte BattleMechs, die in der Peripherie am verbreitetsten sind, bereits mit nur einem Schuß ausschalten. Dank der zehn doppelten Wärmetauscher kann praktisch die gesamte Bewaffnung ohne ernsthafte Gefahr einer Stilllegung eingesetzt werden. Die Sprungdüsen verschaffen dem Lawman darüber hinaus einen taktischen Vorteil gegenüber vielen anderen schwereren Mech-Modellen und die schweren Kampffäuste erhöhen das Nahkampfpotential noch zusätzlich. Sofern es gelingt, die Produktion des LAW-8M weiter voranzutreiben und auszubauen, dürfte er sich zum Schrecken aller Peripherie-Banditen und Piraten entwickeln - und zu einem der gefragtesten Beutestücke.

Einsatz

Bisher wurde der Lawman nur hohen Offizieren zugeteilt und hat vielleicht gerade deshalb noch keinen echten Kampfeinsatz erlebt. Aufgrund der geringen Stückzahlen, die derzeit produziert werden, wird dies wahrscheinlich auch noch einige Zeit so bleiben.

Typ: LAW-8M Lawman

Technologie: Innere Sphäre (Level 2)

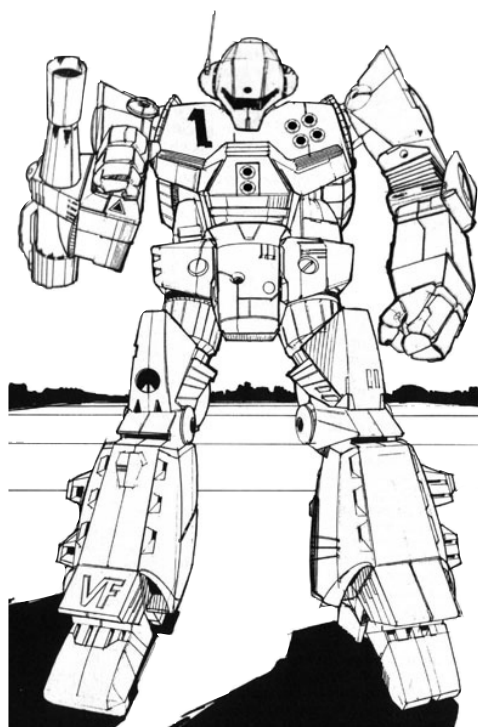
Tonnage: 65

Ausstattung	Gewicht (t)
Interne Struktur: Endostahl	3,5
Reaktor: 260 XL	7
BP Gehen:	4
BP Laufen:	6

BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:	3	
Cockpit:	3	
Panzerwert:	200	12,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	21	31/10
Lk/Rt Torso	15	21/6
Lk/Rt Arm	10	20
Lk/Rt Bein	15	28

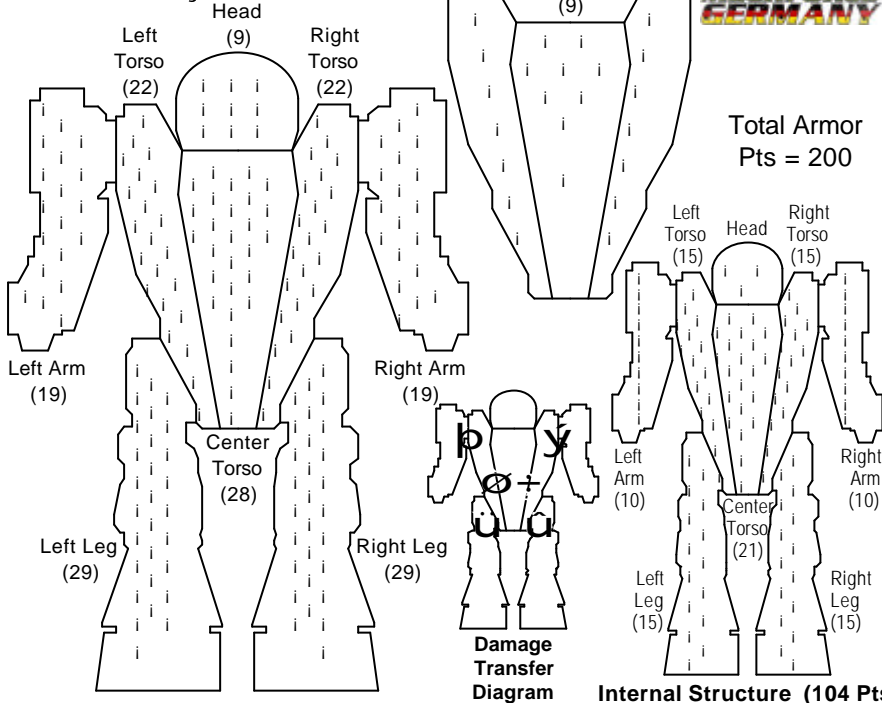
Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 40	RT	5	5
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	TM	1	2
M-Impulslaser	TM	1	2
Sprungdüse	RB	2	2
Sprungdüse	LB	2	2



ÄÜÖÖÏ ÄÍ ÄÄÈ ÒÄÄÏ ÒÄ ÒÈÄÄÖ

Status: **VALIDATED**

ÄÖÏ Ò ÄÄÄÖÄÏ



Total Armor Pts = 200

Internal Structure (104 Pts)

ŠÍ ääè Ääöä

Type: **Lawman 8M**

Mass: **65 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Inner Sphere

Running: **6**

Biped 'Mech

Jumping: **4**

Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dml	In	Sht	Med	Lng
1	Gauss Rifle	RA	1	15	2	7	15	22
4	Medium Pulse Laser	LT	4	6	-	2	4	6
2	Medium Pulse Laser	CT	4	6	-	2	4	6

Ammo Type: Gauss Rifle

Rounds: 40

BV: 302

Total Heat Sinks: 10 Double (20)

Auto Eject: Operational Disabled

Weapon Heat: (25)

× äöèíò Ääöä

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Èäáö Óäáíä

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	-1 Movement Points
3	
2	
1	
0	

WizKids

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Medium Pulse Laser
- Medium Pulse Laser
- Medium Pulse Laser

- Medium Pulse Laser
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Äöèéäáí Èéó Óäáíä

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Medium Pulse Laser
- Medium Pulse Laser

Engine Hits			
Gyro Hits			
Sensor Hits			
Life Support			

Battle Value: **1.667**
 Weapon Value: **1.663 / 1.663**
 Cost, C-Bills: **11.960.961**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle

- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Endo Steel

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Ammo (Gauss) 8
- Ammo (Gauss) 8
- Ammo (Gauss) 8

- Ammo (Gauss) 8
- Ammo (Gauss) 8
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

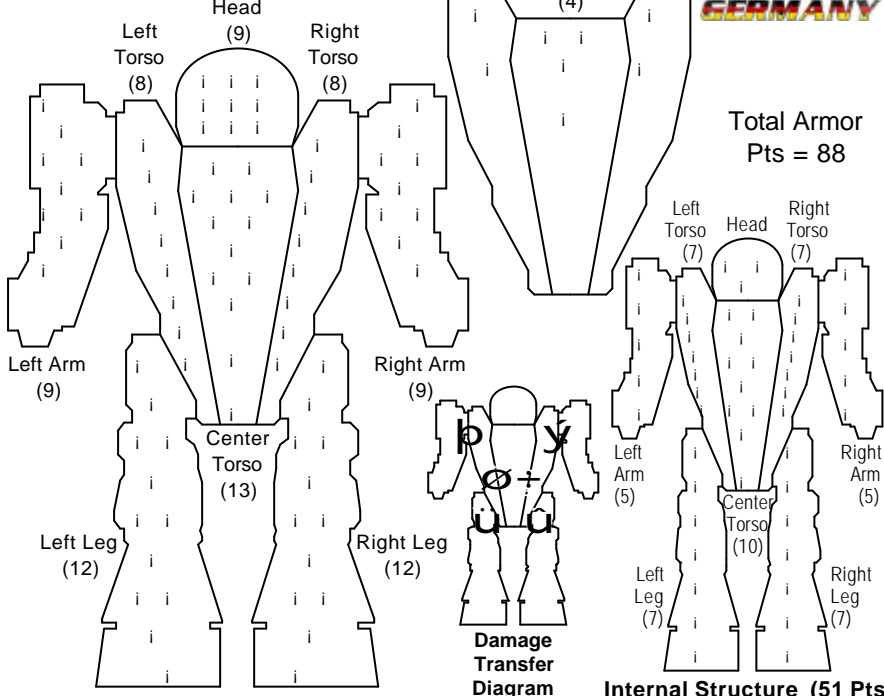
Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

ÄÜÖÏ ÄÍ ÄÄË ÖÄÄÏ ÖÄ ÖËÄÄÖ

Status: **VALIDATED**

ÄÖÏ ÌÒ ÄÄÄÖÄÏ



ŞÍ ääè Ääöä

Type: **Quälgeist QLQ-3T**
 Mass: **30 tons**
 Movement Points: Tech, Config. & Level:
 Walking: **7** Inner Sphere
 Running: **11** Biped 'Mech
 Jumping: **0** Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dml	In	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	MRM 10	RT	4	1/hit	-	3	8	15
1	MRM 10	LT	4	1/hit	-	3	8	15
1	MRM 10	CT	4	1/hit	-	3	8	15

Ammo Type: MRM 10 Rounds: 48 BV: 25

Total Heat Sinks: 10 Double (20)

Auto Eject: Operational Disabled Weapon Heat: (17)

× äöèìò Ääöä

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Äöèèäáì Èöó Öäáìä

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

1-3

- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

1-3

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- ER Medium Laser
- Endo Steel

1-3

- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- CASE
- MRM 10
- MRM 10

1-3

- Ammo (MRM 10) 24
- Ammo (MRM 10) 24
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Endo Steel

4-6

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

1-3

- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- MRM 10
- MRM 10

4-6

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- MRM 10
- MRM 10
- Double Heat Sink

1-3

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Engine Hits			
Gyro Hits			
Sensor Hits			
Life Support			

Battle Value: **715**
 Weapon Value: **506 / 506**
 Cost, C-Bills: **4.469.140**

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

1-6

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

1-6

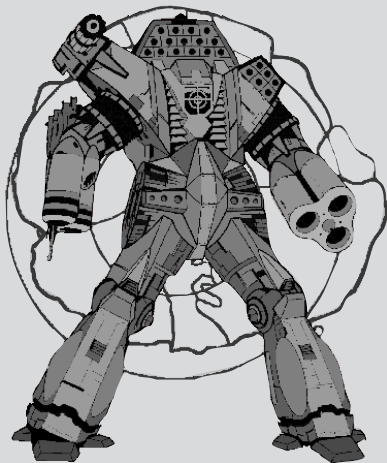
Èäáö Öäáìä

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	-1 Movement Points
3	
2	
1	
0	

WIZKIDS

MECHFORCE GERMANY

Offizieller deutscher BATTLETECH-Fanclub



Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

Als offizieller Mechkrieger bekommst du auf drei Zeitschienen jeweils einen persönlichen Mech nach Hausverfügbarkeit zugeteilt. Schließe dich mit Freunden zu einer Einheit zusammen und trage Gefechte gegen andere Chapter aus, oder versuche in den Arenen von Solaris VII alleine dein Glück.

Weiterhin kannst du Akademien besuchen, um dein Wissen und deine Fertigkeiten zu verbessern.

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

- ★ Mitgliedsausweis
- ★ Hauszertifikat
- ★ MechForce-Mappe
- ★ vierteljährlich die Vereinszeitschrift
- ★ Regelerläuterungen
- ★ Spielhilfen & News
- ★ die Möglichkeit, an Bloodname-Turnieren teilzunehmen
- ★ verbilligten Eintritt auf MFG-Cons
- ★ 10% Preisnachlaß auf nicht preisgebundene BT-Artikel

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

Vorname: _____ Name: _____
Straße: _____ PLZ, Ort: _____
Telefon: _____ email: _____

Der Jahresmitgliedsbeitrag beträgt 24 € zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 6 €. Die Mitgliedschaft verlängert sich 3 Monate vor Ende eines Jahres automatisch um ein weiteres Jahr, wenn keine schriftliche Kündigung bei uns eintrifft. Der Antrag wird erst bearbeitet, wenn der vollständige Mitgliedsbeitrag bei uns eingegangen ist.

Ich bezahle den Beitrag nach Erhalt der Rechnung

- bar
 per Scheck
 per Überweisung: Deutsche Bank 24 Neuss
Kontonummer: 9036286
BLZ: 30070024

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

- Davion
 Kurita
 Steiner
 Marik
 Liao
 St. Yves Compact
 ComStar
 Wolf's Dragoons
 Kell Hounds
 Gray Death Legion
 andere Söldnereinheit
 Banditen
 Peripherie

Aktuelle Zeitschiene IS

- Davion
 Kurita
 Steiner
 Marik
 Liao
 St. Yves Commonality
 ComStar
 Wolf's Dragoons
 Kell Hounds
 Gray Death Legion
 andere Söldnereinheit
 Rasalhague
 Banditen
 Peripherie
 Word Of Blake

Zeitschiene Clan

- Wolf
 Wolf-in-exile
 Jade Falcon
 Ghost Bear
 Smoke Jaguar
Renegades
 Diamond Shark
 Nova Cats
(Star League)
 Snow Raven
 Fire Mandrill
 Goliath Scorpion
 Hell Horses
 Coyote
 Cloud Cobra
 Star Adder
 Ice Hellion
 Blood Spirit
 Steel Viper

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

MechForce Germany e. V. – Steilshooper Str. 101 – 22305 Hamburg
Website: www.mechforce.de - email: info@mechforce.de
Deutsche Bank 24 – Kto.: 9036286 – BLZ: 30070024