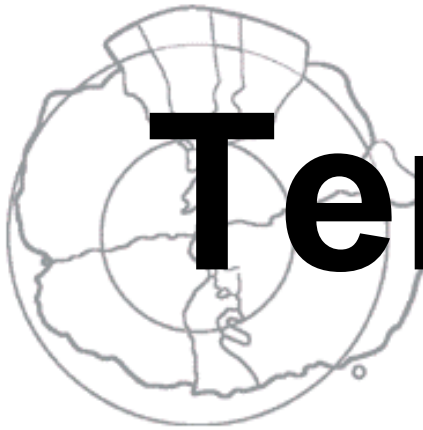


Ausgabe 22
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo MechForce Mitglieder,

In der Hand hält ihr die erste TerraPost für das Mitgliedsjahr 2004. Also richtig früh. Dafür wird die nächste Ausgabe zügig folgen. .. versprochen.

Was erwartet Euch?

Schwerpunkt Thema ist dieser Ausgabe das Chaptersystem, welches immer noch eine elementare Stütze jedes BattleTech Vereines ist.

Ein Hinweis auf das 20jährige Jubiläum von Classic BattleTech darf natürlich nicht fehlen. Aber auch andere, halt die üblichen, Informationen in Sachen BattleTech sind vorhanden, wie man es halt von der TerraPost gewohnt ist.

In Sachen BattleTech gab es wieder viel Bewegung seit der letzten Ausgabe. Neben dem erscheinen der deutschen Grundbox, sowie der ledergebundenen limitierten Ausgabe der Master Rules und dem House Steiner Buch, ist wohl das Highlight im Moment das endlich erschienen MekPack 2 für MW 4.

Viele neue Sachen die man sich als Fan kaufen bzw. sogar kostenlos downloaden kann für unser gemeinsames Hobby.

Die Redaktion der TerraPost freut sich immer wenn sie neue Beiträge zur Veröffentlichung erhält. Also immer her mit dem Material ☺

Markus Kerlin

www.mechforce.de

News – Forum – Downloads – Links – und mehr...



Inhaltsverzeichnis

Interna			
Vorwort	1	MechForce Kampagne	
Impressum	2	Alter Krieger	21
Kontaktadressen	3	MechWarrior Konzept Szenarien	
Vereinsnews	4	MW-Konzept Ranking	19
Die Arena	17	Chapter	
Chapterranking 04 / 05	18	Chapter – Wie gründen,	10
Akademien	18	erhalten und pflegen?	
Chapterliste	20	Chapfterfightbericht	13
Spielcenter	23		
MechForce Shop	24		
Mitgliedsantrag	28		
News & Reviews			
Newsticker	5		
Kommende BT Produkte	6		
20 Jahre BattleTech	8		
Veranstaltungen			
Cons und Turniere	7		

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):
Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg

Layout:
Susanne Neubecker

Versand:
Markus Kerlin

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

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Markus Kerlin verfasst. Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:

Chapterfightbericht – Alexander Eppler

© MechForce Germany 2004



Kontaktadressen

MECHFORCE GERMANY

MechForce Germany e.V.
Litzowstrasse 17
22041 Hamburg
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Vorstand

Vorsitzender:

Der Vorsitzender ist Repräsentant der Vereins nach außen, vor allem gegenüber den offiziellen Rechteinhabern wie Wizkids oder FanPro.
Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel.: 04271/952623
email: jmohrmann@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Der Mitgliederbetreuer ist für Kontakte zu den Mitgliedern innerhalb des Vereins zuständig. Dazu gehört die Führung der Mitgliederdatenbank und auch z.B. das Zuteilen neuer Mechs. Wenn ihr Fragen zur Mitgliedschaft habt, wendet Euch zuerst einmal an ihn.
Ingolf Tews
Litzowstr. 17
22041 Hamburg
Tel.: 040/2278628
email: itews@mechforce.de

Geschäftsführer:

Der Geschäftsführer ist für alle Geldflüsse innerhalb des Vereins zuständig. Beispielsweise kontrolliert er den Eingang der Mitgliedsbeiträge, den Versand der Ausweise oder die Ausgaben der Projekte.
Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel.: 040/584075
email: vsimon@mechforce.de

Projektleiter:

Der Projektleiter ist für den Spielbetrieb in der MechForce zuständig. Er kann beispielsweise neue Spielkonzepte erarbeiten und den Mitgliedern präsentieren.
Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: mkerlin@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit

Der Vorstandsposten für Öffentlichkeitsarbeit umfasst alle Außenkontakte, die nicht vom Vorsitzenden abgedeckt werden. Dazu gehören beispielsweise Kontakte zu Spielefirmen oder potenziellen Werbepartnern. Er ist auch für die Erstellung von Werbematerialien wie Poster und Aufkleber zuständig.
Henning Schramm
Adolf-Schönfelder-Str. 63
22083 Hamburg
Tel.: 040/20006112
email: hschramm@mechforce.de

Arbeitskreise

Arbeitskreise sind Strukturen innerhalb der MechForce, die konzentriert ein bestimmtes Thema behandeln und dieses versuchen für den Verein zu erschließen. MechForce Mitglieder können jederzeit in einen Arbeitskreis ein- und austreten. Eine Mitarbeit wäre z.B. wenn man häufiger auf Cons Szenarien und Turniere anbietet, wodurch man automatisch ein Mitglied des Arbeitskreises Cons und Turniere wird, oder man arbeitet an der Terra Post mit in dem man Beiträge einsendet, wodurch man automatisch Mitglied für den Arbeitskreis Zeitschrift wird. Arbeitskreise können nur auf der Jahreshauptversammlung eröffnet bzw. geschlossen werden. Die Arbeitskreisleiter werden durch den zuständigen Vorstand bestimmt.

AK Homepage - Hier kümmert man sich, wie unschwer zu erraten ist, um die Vereinshomepage.
Leiter: Christian Waidner, Mainz-Kastel, Tel.: 06134/188703, email: cwaidner@mechforce.de

AK Zeitschrift - Der AK ist zuständig für alle Arbeiten im Zusammenhang mit der Vereinszeitschrift.
Leiter: Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: mkerlin@mechforce.de

AK Chapter & Ranking - Zuständig für die Chapter der MechForce und die Ranglisten des Ranking-Systems.
Leiter: Ingolf Tews, Hamburg, Tel.: 040/2278628, email: itews@mechforce.de

AK Cons & Turniere - Zuständig für Cons und Turniere. Projekt MW-Konzept Szenarien, unter der Leitung von Sven Bossmann, ist dem AK untergeordnet
Leiter: Henning Schramm, 22083 Hamburg, Tel.: 040/20006112, email: hschramm@mechforce.de

AK Akademien & Spielcenter – Verantwortlich für die Errichtung von Spielzentren, sowie Organisation der Akademien.
Leiter: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 0160/99640938, email: mnikolay@mechforce.de

AK Technik & Design - Wer selbst gerne Mechs bastelt oder wilde Fahrzeuge kreiert ist hier richtig.
Leiter: unbesetzt

AK Computer - Der AK ist zuständig für Computerspiele jeglicher Art mit Bezug zu BattleTech.
Leiter: unbesetzt

AK MechWarrior: Dark Age - Dieser Arbeitskreis kümmert sich um MW: Dark Age.
Leiter: Roger Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de



Vereinsnews

MechForce Logo Illustration

Die meisten dürften ja die Illustrationen von Franz Vohwinkel die wir im MechForce Shop auf der Homepage zum Verkauf anbieten kennen. Eine Illustration unseres Vereinslogo im hochwertiger Digitaldruck direkt ab Datei auf einem etwas schwereren, rein weißem DIN A4 Papier von Franz signiert und numeriert (auf 50 Exemplare) wurde schon von uns auf der JHV 2001 angeboten. Jetzt wird noch der Restbestand dieses Druckes angeboten. Eine Grafik kostet 7 Euro zzgl. Porto und Versand. Bitte hierzu mit Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de) Kontakt aufnehmen.

Dringend Gesucht

Arbeitskreisleiter
für den Arbeitskreis
Computer.

Helfer für
Conventions

MechForce Termine

05.03.2005
JHV 2005, Hamburg

28.-29.05.05
NordCon, Hamburg

MechForce MechKrieger Handbuch

Mit der heutigen TP könnt ihr das Handbuch bestellen. Das MechKrieger Handbuch ist ein Din A6 großes und 44 Seiten starkes Heft das sich an MechForce Mitglieder richtet die alle Daten immer zusammengefasst haben wollen. In diesem Heft könnt ihr auf entsprechend vorbereitete Seiten alle eure Daten, sei es MechForce, Chapter, MW-Konzept, Cons, Turniere oder ähnlichem notieren. Ergänzt wird es durch Produktchecklisten, BattleTech Cocktail Rezepte, Fun-Szenario, Ausweichtabelle für MW-Konzept Charaktere und manch anderem. Also kurz gesagt ein muß für jedes aktives Mitglied. ☺

Das Heft ist geheftet und gefalzt mit einem 160g Deckblatt in grüner Farbe. Eine Schutzfolie sollte das Handbuch auch vor häufigen benutzen schützen. Das Heft könnt ihr für 2 Euro exkl. Porto und Versand bei Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de) bestellen.



MechForce Con 2004

Ist mit geringerer Zahl an Teilnehmer als erwartet durchgeführt worden. Einige organisatorische Probleme sind beim ersten regulären MechForce Con aufgetaucht, die man hätte vermeiden können. Trotzdem bestand der Wunsch bei den meisten Teilnehmer auf einen nächsten MechForce Con und es wurde sogar gefragt, ob wir nicht zwei Cons im Jahr machen wollen.

Sieger im BattleTech Open (und somit MechForce Meister 2004) **Sven Bossmann**

Sieger im Bloodname Turnier: **Stefan Murillo**

Stefan erhält den Bloodname "Yeh" vom Clan Goliath Scorpion.

Einen umfangreicheren Bericht zum Con gibt es in der nächsten TP.

Neuer Arbeitskreisleiter für Spielcenter und Akademien

Marco Nikolay, der bisherige Stellvertreter, ist nach dem Weggang von Michael Wandrei neuer Leiter des Arbeitskreises Spielcenter und Akademien.

Kontakt: Waldemarsweg 14, 24837 Schleswig, Tel.: 0160/99640938, email: mnikolay@mechforce.de



BattleTech Newsticker

Aus Platzmangel nur die neusten Nachrichten für Classic BattleTech, Computer und Sonstiges. Romane und MechWarrior: Dark Age folgen mit der nächsten Ausgabe der TP.

Classic BattleTech

- Der Guide to Covert Ops ist erschienen und bietet neben umfassenden Spielmaterial für MW 3rd Ed. auch viele Informationen, unter anderem auch über Wolfnet, ClanWatch und Mimir (FRR-Geheimdienst).
- Auf der Spiel in Essen erschien dann auch endlich die deutsche Grundbox für Classic
- Auch die deutsche BattleTech Meisterschaft wurde ja bekanntlich seit der letzten TP ausgespielt. Deutscher Meister 2004 wurde **Torsten Hürter**.
- Auf www.BattleCorps.com gibt es auch für Nichtmitglieder mehr Inhalt. Neben Isolation's Weight, einer Geschichte über die Highlander, gibt es auch das passende Szenario dazu. Mitglieder können schon seit einer Weile mit "All alone in the Dust" ein zweites Szenario abrufen. Ein weiteres Szenario namens "Kings and Pawns" erschien aufgrund der Erfolge der ersten.
- Auf www.ClassicBattleTech.com gibt es neues in Form von Wallpaper aus dem Buch Interstellar Players und im Downloadbereich das Cover von Mercenary Supplemental.
- Seit spätestens 11.11 ist das House Steiner Buch im Handel erhältlich. Euch erwartet reichlich Hintergrundmaterial zu einem der fünf Nachfolgestaaten.
- BattleTech Auf BattleCorps.com wird im Forum das lange erwartete Sourcebook Dawn of the Jihad für den Juli 2005 angekündigt. Endlich wird die Lücke zwischen dem FedCom-Bürgerkrieg und MW: Dark Age gefüllt..
- Ral Partha Europe versorgt uns weiterhin mit viel Zinn. Der Oktober brachte unter andere weder einige Panzer, namentlich Harasser, Enyo, Striker und Demolisher.
- Rick Raisley hat ein nettes Freeware-Tool fertiggestellt, mit dem ihr Artilleriefuer simulieren könnt. Zu finden auf <http://www.heavymetalpro.com/HMArty.htm>
- Desweiteren findet ihr auf der Homepage von Rick für Heavy Metal Pro jetzt alle Datenfiles mit allen Einheiten noch einmal in überarbeiteter Form. Insbesondere sind die Fraktionsinfos aktualisiert und die Daten neu verpackt worden.
- Der nächste Teil der Heavy Metal Serie, HM Battle Armor, kann über die Website von Rick Raisley vorbestellt werden. Auslieferungstermin wird der 13.12. sein, das sollte auch in Deutschland dafür sorgen, dass das Paket rechtzeitig zu Weihnachten ankommt.
- Desweiteren hat Rick auf seiner Website eine Umfrage gestartet, in der er euch zur Abstimmung über das nächste Programm bittet. Zur Auswahl stehen Heavy Metal Pro 6, Heavy Metal Map und Heavy Metal Support Vehicle.
- Im Downloadbereich der MechForce Homepage findet ihr endlich ein komplettes Archiv mit allen Mechs aus dem Project Phoenix für das Drawing Board.

Am Rande mal was nicht ganz unwichtiges:

- www.ClassicBattleTech.com hat seit einiger Zeit mit „Paul“ einen neuen Webmaster. Jason Knight hat nach erfolgreicher Arbeit die Site verlassen.

Computerspiele

- Endlich ist es da: MekPak 2 bringt euch wie schon der erste Teil als inoffizielles Mod für MechWarrior 4 einen ganzen Satz neuer Mechs, unter anderem mit Rifleman, BattleMaster und vielen anderen alten Bekannten.
Mehr dazu auf <http://www.mektek.net/>
- Es gibt ja eine ganze Reihe Petitionen bezüglich MW 5.
Auf <http://www.petitiononline.com/PCMECH/petition.html> findet ihr jetzt eine sauber aufgemachte, die anscheinend mit viel Mühe bekannt gemacht wird und entsprechend



weit im Umlauf befindet. Ob sie mehr Wirkung erzielt als die bisherigen sei mal dahingestellt.

- Für Mechwarrior4 Mercenaries gibt es jetzt eine Solaris7 Liga. In dieser Ladder League geht es darum, innerhalb 1 Saison (4 Wochen) den Titel "Champion von Solaris" zu erringen. Gespielt wird nach Punkten, die Punkte beeinflussen die Mechklasse usw. Mehr Infos dazu findet ihr auf: <http://www.warrior-net.de/solaris/>
- Nach einer neuen Version folgten zwei Updates direkt hintereinander. V1.13 von BattleMech 3D bringt wieder einige Neuerungen wie flexible Wasserhöhen eine Preview des gewählten Modells sowie einige Bugfixes und Verbesserungen. <http://www.free.pages.at/schroedt/>

Sonstiges

- Ein kleiner Hinweis für die Trading Card Fans. Auf www.rpgm.de unter „alte Downloads“ findet ihr die BattleTech TCG Regeln auf deutsch übersetzt, sowie noch das eine oder andere nette Detail.
- Auch BrickCommander, der Verrückte mit Mechs aus Legosteinen ☺, geht mit der Zeit und präsentiert neben zahlreiche der Oldstylesmechs einige sehr fette Maschinen und Fahrzeuge für Falcon's Prey. Freut euch auf Nacon, Centurion, BlackHawk, Mjolnir und andere.
<http://go.to/LegoMC>

Kommende BattleTech Produkte

Mercenaries Supplemental, Ein Band über die eher weniger bekannten Söldnereinheiten, erschienen
Der Himmel schweigt, MechWarrior-Roman von Martin DelRio, erschienen
Historicals: War of 3039, Ein Hintergrundband über den Krieg von 3039, November 2004
Map Pack Solaris VII, Eine Sammlung aller Solaris Karten, Dezember 2004
Classic BattleTech Map Set Compilation 2, 22 verschiedene Karten aus alten Sets und Boxen, Dezember 2004
Combat Equipment, Noch mehr Ausrüstung für das RPG, Januar 2005
Technical Readout 3055 Upgrade, Neuauflage des TR 3055, Januar 2005
Interstellar Players, Wer gibt wirklich den Ton an in der Inneren Sphäre, 1. Quartal 2005
Mercenaries Supplemental II, Der zweite Teil der Söldnererweiterung, 1. Quartal 2005
Clangründer: Traum, 2. Teil der Clangründer-Saga von Randall Bills, 1. Quartal 2005
Handbook: House Marik, Die "Neuauflage" des legendären Hausbuches, 2. Quartal 2005
Historical: Operation Klondike, Ein Szenarioband rund um die Befreiung der Pentagon-Welten, 2. Quartal 2005
Dawn of the Jihad, Das lange erwartete Quellenbuch über den Jihad, 3. Quartal 2005
Handbook: House Davion, Alles Wissenswerte über die Vereinigten Sonnen, 3. Quartal 2005
A Guide to the BattleTech Universe, Ein Rundumschlag über die Geschichte des BattleTech-Universums, ?
Über dem Gesetz, Der neue Roman von Michael Diel, Januar 2005
Schatten der Wahrheit, Teil 2 der Trilogie von DelRio, erschienen
Clangründer: Bande, Der letzte Teil der Story von Randall Bills, Mitte 2005
The Scorpion Jar, MWDA-Roman von Jason M. Hardy, Dezember 2004
Das Schwert und der Dolch, Neuauflage des lange vergriffenen Romans von Ardath Mayhar, Dezember 2004
Den Toten dienen, Der Abschluss der Trilogie, Februar 2005
Sword of Sedition, MWDA-Roman von Loren Coleman, April 2005
Daughter of the Dragon, Neuer Dark Age Roman, Juni 2005



Cons und Turniere

Habt ihr Fragen zu diesen Cons und Turnieren bzw. benötigt ihr Hilfen und Material für Veranstaltungen, wendet Euch einfach an Henning. (hschramm@mechforce.de).

Es werden immer Leute zur Ausrichtung von Veranstaltungen gesucht!

Deutsche Classic BattleTech Meisterschaft 2004:

Ist erfolgreich beendet worden. Deutscher Meister 2004 wurde **Torsten Hürter**. von der BattleTech Spielergemeinschaft.

Wichtige Veranstaltungshinweise:

Datum: 11.2.2005 bis 13.2.2005

Convention: Adventure Convention

Ort: Eidelstedter Bürgerhaus, Alte Elbgaustrasse 5, Hamburg

Kontakt: <http://www.sdnv.de>

Eintritt: 3 bis 5 Euro

Info: Pen & Paper, Table Top, Trading Cards und live Angebot. Das Spielen ist nonstop nur der Einlass zu bestimmten Zeiten.

Datum: 28. und 29.05.2005

Convention: NordCon

Ort: Hamburg-Haus, Hamburg

Kontakt: www.nordcon.de

Eintritt: noch nicht bekannt

Info: Größter unabhängiger Con Europaweit. Seit 1999 mit Beteiligung der MechForce.

Datum: 11.6.2005 bis 11.6.2005 durchgehend geöffnet

Convention: Play Day

Ort: Fritz-Henßler-Haus/Haus der Jugend, Geschwister-Scholl-Str 33-37, Dortmund

Kontakt: <http://playday.info>

Eintritt: Besucher 2,-€, Spieler FREI, Spielgruppe Mitglieder FREI

Info: - Warhammer / 40K- Confrontation- Bloodbowl- Mechwarrior Darkage- Battetech- Armalion- Fearless- Starship Troopers- Klassische Brettspiele (Sieder von Catan, Civilization, Axis & Allies, Shogun usw...) Biete dein Lieblingsspiel an! Werde Spielleiter und erhalte kostenlosen Eintritt!!!

Datum: 9.7.2005 bis 10.7.2005

Convention: FeenCon 2005

Ort: Stadthalle Bad Godesberg, Koblenzer Straße 80, 53177 Bonn, Bad Godesberg

Kontakt: <http://www.feencon.de>

Eintritt: Ein Tag: 5 Euro Beide Tage: 9 Euro

Info: Diesmal mit: Rollenspielen, großes Vampire LARP, TableTops, KoSins und TCG aller Art, Zahlreichen Workshops, Vorträge, Lesungen, Gewandungswettbewerb, Durchgehend geöffneter Küche, mit Rollenspiel- & Ambientezelte in großen Außengelände, Mittelaltermusik, Tombola, Bring & Buy, Filmnacht, Große Versteigerung, Brettspielen, Turnieren, Ständen vieler Vereine, Verlage und Händler, Künstlern, Autoren, Übernachtungsmöglichkeit im Untergeschoss der Halle Gastgeschenk an Besucher (solange Vorrat reicht) Biete dein Lieblingsspiel oder ein Workshop an! Werde Spielleiter und erhalte kostenlosen Eintritt !!!

Datum: 19.11.2005 bis 20.11.2005

Convention: 15 DreieichCon

Ort: Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen, Dreieich-Sprendlingen, Baden-Württemberg

Kontakt: <http://dreieichcon.de/>

Info: Rollenspieler, Trading Card Gamer, Table Toper und allen anderen Fans von Fantasy und Science Fiction. Über 1000 Besucher jährlich haben das Dreieicher Rollenspieltreffen zum größten Genretreff Deutschlands südlich der Mainlinie gemacht.

20 Jahre BattleTech

„Finstere Zeiten sind über den Menschenraum gekommen, das Ergebnis von über zwei Jahrhunderten bitteren und endlosen Kriegen. Wo einmal ein vereinigter Sternenbund regierte, streiten sich nun fünf zersplitterte Nachfolgerstaaten um die Vorherrschaft. Jedes der Häuser sucht in diesen Kriegen die anderen zu bezwingen, aber keines von ihnen kann ohne fremde Hilfe siegen, und keines ist vertrauenswürdig genug, um als Verbündeter zu dienen.“

Mit diesen Zeilen, im Original erschienen in der BattleDroid Grundbox von 1984, begann das BattleTech Universum. Zu Überraschung der Verantwortlichen entwickelte sich aus diesem Spiel, was ein Ergänzungsprodukt im Zeitalter der Mecha Filme und Comics sein sollte, eine Produktreihe um ein Science Fiction Universum das neben Star Wars und Star Trek zu den größten und populärsten weltweit gezählt werden darf.

BattleTech erschien in einer Zeit wo Rollenspiele und CoSims den

Fantasymarkt dominierten. TradingCards und TableTop, in seiner heutigen Form, gab es noch nicht. Reine Fantasyäden waren Mangelware und beim Bücherhändler erhielt man ganz wenige Produkte. Vom Internet sprach damals noch keiner und die ersten deutschen Cons waren auch noch nicht in Aussicht. Kurz gesagt, es war die Zeit der Pioniere der deutschen Fantasyzene.

In dieser Zeit entschied FASA, eine kleine amerikanische Firma die sich durch recht erfolgreiche Ergänzungen zu anderen Universen bekannt gemacht hat,

eine eigene Spielidee auf den Markt zu bringen. Es sollte die gewohnte schematische Spielstruktur eines CoSims sowohl beinhalten als auch beschleunigen, und durch seine Darstellung mit Hilfe von Figuren einen besonderen Reiz entwickeln. Hinzu kam der rollenspezifische Effekt durch die Konzentration der Kampfkraft auf wenige Einheiten indem man gezwungen war Panzerplatten, auf einem Datenbogen, zu zerstören bevor es möglich war den Gegner komplett auszuschalten.

So entstand mehr oder weniger das uns heute bekannte Classic BattleTech.

Zusammen mit den aus der Zeit gerade populären Mecha Mangas wie Gundam oder Macross als Designvorlage wurde eine Box zusammengestellt mit Regelwerk, ein wenig Hintergrund, zweier

Spielkarten und

zweier Plastikbausätze (Shadow Hawk, Griffen). Unter dem Namen BattleDroids kam dann die Box auf den Markt und verkaufte sich innerhalb weniger Monate weltweit.



Plötzlich flatterte ein Brief von George Lucas ins Haus mit dem Verweis, das der Name BattleDroids ein rechtlich geschützter Begriff aus dem Star Wars Universum ist und er entsprechend zu ändern sei. Diesem kam FASA dann beschleunigt nach und die Folgeauflage der Box, welche nur leicht überarbeitet war, erschien entsprechend unter dem Begriff BattleTech, wohl in Anlehnung an RoboTech.

In der Folge entstand eines der erfolgreichsten Spielsysteme des Fantasymarktes, dessen Potential selbst bei FASA erst sehr spät nach seiner



Einführung gesehen wurde. Mit dem Erscheinen der Hausbücher und den ersten Romanen kam es dann zum endgültigen Durchbruch.

Aufbauend auf diesem Erfolg erschienen zahlreiche Produkte, große Fan-Organisationen wurden gegründet und Veranstaltungen organisiert, mit denen man Millionen von Menschen im Laufe der Jahre erreichte und sie zu einer Beschäftigung mit dem Universum anregen konnte.

In diesen zwanzig Jahren hat auch BattleTech sich gewandelt. Von einem Spielsystem mit Zinnfiguren und Hexfeldern zu einem Universum mit einer eigenen Fernsehserie, langen Romanreihe, sehr erfolgreichen Computerspielen und vielem anderen. Das hierbei das ursprüngliche Spielsystem noch heute in fast unveränderter Form, nur stark erweitert, existiert, dürfte als eine Besonderheit in diesem Genre und als Qualitätsbestätigung gesehen werden.

Seit dem Ende von FASA und der Übernahme der Rechte durch WizKids, sowie dem Start von Mechwarrior: Dark Age, kam es zu erheblichen erkennbaren Änderungen in Sachen BattleTech. Wo zu Anfang der 90ziger noch eine homogene Gruppe aus Hexfeldspieler bestand, findet man heute heterogene Interessengruppen an Computer-, Classic BattleTech-, Romane-, Rollenspiel- und MechWarrior Dark Age Fans. Jeder mit seinen ganz eigenen Schwächen und Stärken die unterschiedlichen Wünschen entspricht.

Diese Vielfalt sollte als eine Stärke, nicht eine Schwäche, des BattleTech's erkannt und gefördert werden. Denn eines verbindet alle Aspekte, das erfolgreichen BattleTech Universum als Basis für die Auseinandersetzung mit diesem Hobby

das dieses Jahr sein zwanzigste Jubiläum feiert.

Passend zum Jubiläum erschienen einige neue Produkte, darunter u.a. eine Hardcover-Ausgabe der Master Rules. Auch eine in Ledereinband, welche ausschließlich auf dem GenCon verkauft wurde.

Und nun ein paar beeindruckende Fakten (von www.classicbattletech.com):

- Seit 1984 haben schätzungsweise 25 Millionen Menschen BattleTech oder Mechkrieger gespielt beziehungsweise die Romane gelesen.
- Bis heute wurden die Spiele der MechWarrior-Reihe mehr als 11 Millionen mal verkauft.
- Das BattleTech-Universum ist eines der erfolgreichsten, jemals erschaffenen Universen. Es entstanden bis jetzt über 70 Romane, die in mindestens 15 Sprachen übersetzt wurden.
- Es jetzt sind über 350 andere Produkte und Spielzeuge zu BattleTech erschaffen worden. Einige davon (wie z.B. die Hauptregelwerke, die Grundboxen oder Hardwarehandbücher) waren seit ihrem ersten Erscheinen fast andauernd im Druck (in durchaus verschiedenen Formen).
- Knapp Zehn Millionen Menschen haben das Virtuelle-Realitätsspiel zu BattleTech gespielt.
- Mehr als 50.000 Webseiten wurden in den vergangenen Jahren von der riesigen, loyalen und gut verbundenen Community erschaffen.
- Mehr als 11 Millionen Dark Age Figuren sind momentan weltweit im Einsatz.



Chapter – Wie gründen, erhalten und fördern?

Jedes Vereinsmitglied erhält bei seiner Anmeldung für die drei Zeitschienen der MechForce (IS Aktuell, Clan, IS 3031) je einen persönlichen BattleMech zugeteilt.

Diese BattleMechs können im Rahmen der sogenannten Chapter eingesetzt werden.

Ein Chapter ist eine Gruppe aus mindestens zwei Vereinsmitglieder die in der jeweiligen Zeitschiene der MechForce eine Einheit des BattleTech Universum repräsentieren.

Man kann als Vereinsmitglied nur jeweils ein Chapter auf jeder Zeitlinie (sprich IS 3031, IS Aktuell und Clan) beitreten bzw. gründen. Die Chapter und ihre Mitglieder werden in der Mitgliederdatenbank geführt und vom Arbeitskreis Chapter und Ranking verwaltet.

Aber warum sollte man ein Chapter gründen oder beitreten?

In erster Linie um zu Spielen. Mitglied eines Chapters zu sein signalisiert automatisch das man Lust zum Spielen hat. Sprich andere Spieler wissen sofort, das sind Leute die jedenfalls ihre Mechs über die Platte schieben wollen.

Des weiteren spielt man als Gruppe gegen eine andere Gruppe, was eine besondere Spielatmosphäre verursacht, die mit denen des konventionellen 1 zu 1 Gefecht nicht zu vergleichen ist. Dies wird dadurch verstärkt, das man als Chapter eben auch eine Einheit repräsentiert und somit einen Role Playing Effekt erzielt, der, richtig eingesetzt, ebenfalls sehr spielfördernd ist.

Und zu guter letzt befindet man sich in Folge des Ranking auch in einem Wettbewerb mit anderen Chapter, was natürlich als Herausforderung gesehen werden kann.

Wie gründe ich ein Chapter bzw. wie trete ich einem bei?

Das letztere zu erst. ☺

Einem Chapter beizutreten ist ganz einfach. Man sucht sich auf der Chapterliste (z.B. in dieser Terra Post) ein Chapter aus was dem eigenen Wunsch entspricht und spricht den Chapterführer, dessen Kontaktadresse angegeben ist, einfach an. Wenn er dein Interesse positiv beantwortet, liegt der Restverwaltung bei ihm, den er muß dann dem Arbeitskreisleiter Chapter und Ranking deinen Eintritt zum Chapter formlos mitteilen und damit bist du dann Mitglied des Chapters.

Selbst ein Chapter zu gründen erfordert ein klein wenig mehr.

Zuallererst benötigt man einen zweiten Mitspieler. Chapter in der MechForce sind mindestens zwei Mann stark. Mitspieler kann man z.B. finden indem man den Mitgliedsverwalter mal anschreibt und ihn in der Datenbank nach MechForce Mitglieder in der näheren Umgebung suchen läßt. Eine andere Möglichkeit wäre ein schon existierende Chapter das drei oder mehr Mitglieder umfaßt anzusprechen ob nicht einer von den Spielern Lust hätte ein Konkurrenz – Chapter zu gründen. So was hat für das andere Chapter den Vorteil das man eine größere Auswahl an Gegner hat. Eine andere, sicher bekannte Möglichkeit ☺, stellt sich durch das Werben ein, indem man andere BattleTech Spieler dazu animiert in die MechForce einzutreten.

Dann muß man das Chapter beim Arbeitskreisleiter Chapter und Ranking anmelden. In der Mitgliedermappe habt ihr dazu die Chapterregeln erhalten, die neueste Version gibt es auf der Homepage oder auf Anfrage beim Mitgliedsverwalter, in welcher die Formulare zur Anmeldung des Chapters für Innere Sphäre und Clan enthalten ist. Diese einfach Kopieren und ausgefüllt an den Mitgliedsverwalter senden.

Bei dem Ausfüllen der Formulare sollte man in der Regel folgende Punkte berücksichtigen: Je nach Haus, Clan, Söldner, usw. sollte man für die darzustellende Einheit die passende Größe wählen. Als goldene Regel hat sich folgende Größen durchgesetzt:

- a.) Staaten wie Haus Steiner, Davion, usw.: maximal Regiment Größe
- b.) Clans: maximal Cluster



c.) Söldner: maximal Bataillon

Aber auch hier sollte man differenzieren.

Wenn man z.B. vier Chapter in der MechForce hat die auf IS 3031 unbedingt Gray Death Legion spielen wollen, dann könnte es schnell sehr eng werden, wenn jedes Chapter ein Bataillon darstellen will. Hier wäre es empfehlenswert auf Kompanieebene runterzugehen.

Als nächster Punkt ist der Name zu berücksichtigen. Aus Stilgründen, und auch aus Tradition heraus, hat fast jede Einheit bei BattleTech einen Namen der die Einheitsnummer ergänzt. Wenn dies mal nicht der Fall ist, ist die Kreativität der Chaptermitglieder gefragt.

Als Beispiel mal die volle Bezeichnung meines alten Clan Chapters:

„The Reivers“, 4th Striker Cluster, Alpha Galaxy, Clan Wolf

Früher hieß es noch

„Red Death“, 4th Striker Cluster, Delta Galaxy, Clan Wolf

bevor durch die Veränderung im Hintergrund die Bezeichnung geändert wurde und wir sie in der Chapterliste anpassen ließen

Wer nicht die umfangreiche Literatur zur Verfügung hat um mal nachzuschauen welche Namen es für seine gewünschte Einheit schon gibt, kann sich gerne an meine Person (mkerlin@mechforce.de) wenden. Natürlich läßt sich so was auch nachholen, wenn man schon als Chapter angemeldet ist.

Alles andere dürfe selbsterklärend sein. Hier geht es primär darum, zu entscheiden wer Chapterführer und Stellvertreter ist, das sind dann immer die Leute die den ganzen Organisatorischen Krimskrams zu erledigen haben, und die Auflistung der Mitglieder.

Zum Schluß für jedes Chapter auf jeder Zeitlinie ein Formular ausfüllen und an den Mitgliedsverwalter senden und schon kann es mit den Chapterfights losgehen.

Chapterfights (CF)

Chapterfights sind Kämpfe zwischen zwei Chapter. Diese sind organisatorisch etwas komplizierter, weil einfach mehr Spieler anwesend sind, als normale BattleTech Spiele.

Hierzu empfiehlt sich eine Art Checkliste zu erstellen, die zu dem sogenannten Chapterfightvertrag wird. In diesem werden vor dem Spiel alle Besonderheiten des CF notiert und abgeklärt und von den Chapterführer unterschrieben. So kann man sich beruhigt auf das wesentliche, das Spiel, konzentrieren und ist nicht mit ärgerlichen Diskussionen, die meistens unnötigen Streit verursachen, beschäftigt.

Eine solche gute Checkliste mit entsprechenden Formular hat Christian Waidner schon in der Terra Post 5, als PDF Download auf der Homepage zu finden, veröffentlicht.

Kleiner Tip am Rande: Viele dominierende Spieler übernehmen sehr schnell die Führung anderer Mechs neben ihren eigenen, um die Chapterstrategie im Kampf am effektivsten umzusetzen. Man sollte dies möglichst vermeiden, da es den Spaß der anderen Spieler stark mindert.

Ist der CF erfolgreich, oder weniger erfolgreich, abgelaufen werden die Ergebnisse wie in den Chapterregeln beschrieben in das Formular eingetragen, von beiden CF Führer unterschrieben und an den Arbeitskreisleiter Chapter und Ranking gesendet.

Hier empfiehlt sich immer drei Formulare zu haben. Eines für jeden CF Führer und eines zum Versand. Erfahrungsgemäß geht der Post das eine oder andere Formular gerne mal verloren, so daß man immer noch auf ein Original zurück greifen kann.

WICHTIG: Das Chapterfightprotokoll ist innerhalb einer Woche nach Beendigung des Kampfes dem Arbeitskreisleiter zuzustellen.

Ein Chapter erhalten

Damit ist gemeint das ein Chapter aktiv und somit auch über einen längeren Zeitraum existent ist. Die CF sind dazu ein wesentliches Element, das aber nur schwer täglich



umsetzen läßt. Die meisten Chapter spielen vielleicht ein CF pro Monat, eher weniger, da die Organisation desselben schon recht umfangreich ist.

Was also in der Zeit dazwischen?

Man darf nicht vergessen, das ein Chapter automatisch auch eine Spielegruppe ist die sich gerne auch so mal zum Daddeln treffen könnte. Hier besteht die Möglichkeit z.B. Strategien für den nächsten Kampf zu trainieren, Mechs auszuprobieren und kennenzulernen, andere Systeme wie AeroTech oder BattleSpace zu spielen oder einfach so zum schnackeln sich treffen. Dies belebt das Gemeinschaftsgefühl und ist zumeist zwang loser als die stringenteren Chapterfights.

Solchen Treffen sind eine tolle Gelegenheit, wenn entsprechend vorbereitet, auch Akademieprüfungen zu machen, damit für den nächsten Fight bessere Maschinen bereit stehen bzw. mehr Varianten zur Verfügung sind.

Gute Wirkung haben auch Sachen die die Identifikation fördern. Das fängt bei Chapterfightberichten und Kurzgeschichten für die Terra Post an, geht über eine eigene Homepage und endet bei eigenen Aufnäher, Plakate, Chapterzeitung, usw.

Entscheidend ist, das regelmäßig was passiert. Das dies am besten aus dem gesamten Chapter kommt und nicht nur bei einer Person hängen bleibt ist wünschenswert.

Ein Chapter fördern

Ein Chapter zu fördern bedeutet die Möglichkeiten desselben zu erweitern. Da gibt es einige Wege.

Zum einen kann man mehr Mitglieder sich besorgen. Denn je mehr Leute man wird desto lustiger wird es zumeist auch. Man sollte nur bedenken das ab einer gewissen Größe, so bei 6-7 Leuten aufwärts, die Verwaltung eines Chapters anfängt in Arbeit auszuarten, sei es Kontakt zu pflegen, Chapterfights zu organisieren, usw. Spätestens hier sollte man die Verantwortung und Arbeit auf mehrere Schulter verteilen, da ansonsten der aktive Verantwortliche vielleicht sehr schnell „ausgebrannt“ ist.

Man kann auch Gegnerchapter aufbauen. Je mehr Gegner in der Umgebung zur Verfügung sind, desto mehr unterschiedliche Kämpfe gibt es. Nichts kann langweiliger sein, als gegen dasselbe Chapter zum 5.Mal anzutreten. Wenn also in deiner Umgebung genug Spieler existieren, sollte man sich überlegen ein zweites Chapter zu gründen um einen oder mehr Gegner zu haben. Das bedeutet zum Beispiel, das ihr bei vier Leuten schon zwei Chapter hättet, bei sechs Leuten drei, usw.

Also ein Ort mit zehn BattleTech Spieler könnte dann fünf Chapter aufstellen. Das langt locker für zwei Jahre an Chapterfights, wenn man alle drei Zeitschienen nutzt, ohne das man gegen das gleiche Chapter auf einer Zeitschiene noch einmal antreten muß.

Gute Erfahrung haben wir in Hamburg mit den sogenannten Spielcenter gemacht. Dies sind zumeist öffentlich zugängliche Orte, z.B. Fantasyäden, Vereine, usw., in denen zu regelmäßigen Zeiten BattleTech angeboten werden. Diese Angebote werden von aktiven Spielern organisiert, in dem sie Kampagnen, Szenarien, Turniere oder ähnliches für jeden zugänglich, egal ob der MechForce Mitglied ist oder nicht, zur Verfügung stellen. Bei entsprechender Bekanntmachung erreicht man damit eine ganze Reihe von Spielern die noch nicht in der MechForce sind und man kann gegen diese auch „simulierte“ Chapterfights spielen, die zwar für uns keine Gültigkeit haben aber vielleicht die einen oder anderen animieren ebenfalls ein Chapter zu gründen. Außerdem macht es immer Spaß mal gegen neue Gegner anzutreten.

So das waren meine paar Worte zu diesem doch sehr umfangreichen Bereich. Chapter und Chapterfights sind ein wichtiges Angebot der MechForce was gerne genutzt werden darf. Und wenn man das eine oder andere Berücksichtigt hat man auf lange Zeit sehr viel Spielspaß, was in den Terra Posts zu lesenden Chapterfight – Berichten gut nachvollziehbar ist.



Sturmfalken vs Davion Assault Guard

Chapterfight zwischen einem MechForce und einem Nice Dice Chapter

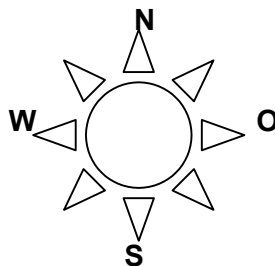
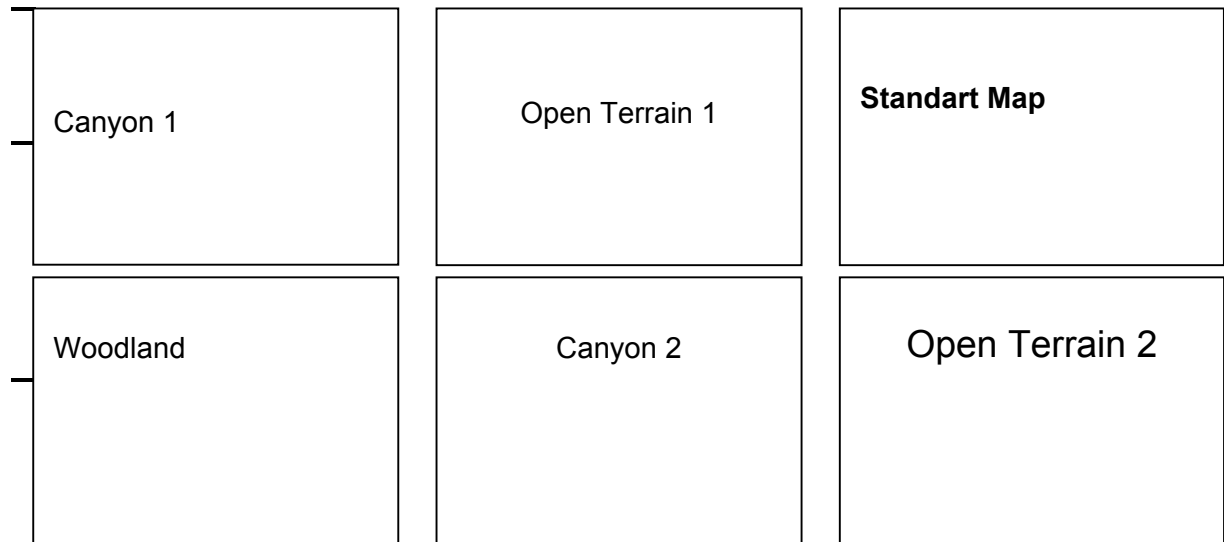
Vorwort:

So ich habe mich den mal wieder ran gemacht einen Fight der Sturmfalken nach langer Zeit in geschriebenen Worten wiederzugeben.

Lange habe ich und der Chapterleiter der Davion_Assault Guard an einen Termin gebastelt. Angefangen über einen Chapterfight zu verhandeln haben wir im März 2004. Da die Sturmfalken jedoch in der Zwischenzeit diverse Chapterfight's bestritten haben, war es schwer einen gemeinsamen Termin zu finden und wir zögerten uns immer weiter hinaus. Aufgrund dessen, daß beide Parteien sich dann kurzfristig auf einen Termin einigen (Danke noch mal an die Davion Assault Guard für die lockere Terminplanung) konnten wir den Vereinsübergreifenden Chapterfight nun endlich abhalten.

Tjoar, da ich bisher noch nie einen Chapterfight in dieser Größenordnung niedergeschrieben habe und auch eigentlich nicht der beste Autor bin, hoffe ich euch des ganze Ding einigermaßen deutlich rüber zubringen. Die Sturmfalken treten in diesem Fight als Gastchapter für Haus Marik in der NiceDice an und hoffen diesem dort alle Ehre zu machen.

Schlachtfeld:



Die Seitenwahl haben die Sturmfalken gewonnen und entschieden sich dafür von Westen auf das Schlachtfeld einzurücken.

Die Gegenpartei startete von der gegenüberliegenden Seite.

Spielort/Spielzeit:

Hamburg 11:00 Uhr bis ca. 22:30 Uhr den 11.07.2004

**Regelwerk:**

Beide Seiten stellten einen BV von ca. 12500. Es wurden ausschließlich mit 4/5 Piloten gespielt. Die Davion Heavy Guard verzichteten auf Tanks, da MechForce-Chapter über keine Tanks verfügen. Es wurde nach Standart BattleTech-Regeln gespielt. Flowting-Crits wurden von beiden Chaptern vereinbart und wurden somit verwendet. Es war keine Sondermunition den Parteien erlaubt.

Aufstellung der Parteien:Sturmfalken:

Colonel Alexander E. Guillotine 4L
Colonel Marco N. Trebuchet 5N
Major Martin H. Rifleman 3N
Leutnant Andreas K. Phoenix-Hawk 1
Mechkrieger Jan L. Orion K
Mechkrieger Martin S. Catapult C1
Mechkrieger Krister W. Hunchback 4G
Mechkrieger Unbekannt Phoenix-Hawk 1
Mechkrieger „Unbekannt“ Battlemaster 1S
Mechkrieger „Unbekannt“ Phoenix-Hawk 1
Mechkrieger „Unbekannt“ Assassin 21
Mechkrieger „Unbekannt“ Warhammer R
Mechkrieger „Unbekannt“ Locust 1E
Mechkrieger „Unbekannt“ Wolfhound 1

Davion Assault Guard:

Atlas 7-D; Locust-1M; Rifleman-3C; Cyclops-10Z; Hermes II-2M; Stalker-3F; Griffin-1N;
Griffin-1N; Crusader-3R; Thunderbolt-5S; Catapult-C1; Vulcan-5T; Hunchback-4G

Chapterfight:

Die Sturmfalken rückten konzentriert auf der Woodland Karte rein. Der Warhammer besetzte schnell den Level 2 Berg mit Heavy Wood und wollte den Gegner unter Feuer nehmen. Die Davion rückten von Osten rein. Mit den Griffin sowie den Crusader und Thunderbold besetzten diese den ersten Canyonrand und standen geschickt in PC. Der Rest der Einheit führte eine Kurve nach Nordwesten hinter die Waldfläche der Open Terrain 1 Karte und wollten von dort in den einzigen Durchgang zwischen den beiden Gebirgen in unsere Stellung sich rein drücken. Um diesen ersten Angriff zu unterbinden zogen wir unseren Battlemaster; Hunchback; Guillotine; Locust und den Wolfhound ebenso zeitig durch den Durchgang und versuchten zeitgleich die Wälder geschickt zu besetzen, bzw. die hinteren Ebenen zu erobern. Der Locust stellte nach kurzen Schlagabtausch fest, daß er nicht viel ausrichten konnte und zog sich zurück. Ebenso wurde die Guillotine aufs übelste von den AK20 nach wenigen Sekunden entbeint und der Pilot verließ seinen Mech. Der Hunchback mußte seine AK20 einbüßen in den gleichen Sekunden, und ging Ohnmächtig zu Boden. Die Sturmfalken konnten durch indirektes LRM-Feuer und mit den letzten Kräften des Hunchback den Atlas des Gegners durch einen glücklichen Treffer die Munition sprengen, und der schwerste Mech auf dem Feld war Geschichte. Auch konnte der Locust der Davion glücklich gestellt werden und mußte als er ein Bein verloren hatte sowie auf seine Munitionskammer gefallen ist aus der Schlacht ausscheiden. Die Davion Heavy Guard konnten somit den ersten Wald fast optimal erobern und standen nun fast vor den Durchbruch in unsere hinteren Linien.

Nun wollten die Davion noch den Battlemaster zerlegen. Mit diesem taten Sie sich jedoch wesentlich schwerer und Ihr Vormarsch stockte ein wenig. Als der Wolfhound den Cyclop von hinten einen vollen Rock en Roll mit den Frontwaffen rein drückte, explodierte dieser in einen Feuerwerk. Im gleichen Moment schaffte es der Battlemaster den Hunchback die AK



20 Munition im Rückentorso zu finden und schaltete somit auch diesen Mech effektiv aus. Leider waren die Minuten vorher zuviel konzentriertes Feuer auf ihn und er ging geköpft und explodiert zu Boden und war damit für uns Geschichte. Nun war der Weg für den Gegner frei. Geschickter weise hatten die Davion auf den Canyon 2 die sichere Stellung am Westlichen Rand mit den beiden Griffin besetzt und hatten auch das Catapult in ihrer Nähe. Unsere P-Hawk versuchten abwechselnd den Vormarsch am Zwischengang ein wenig schwerer zu machen und gleichzeitig die Griffin aus Ihrer Stellung raus zutreiben. Die Griffin konnten wir endlich raus treiben jedoch nicht den Vormarsch verhindern.

Da unser Orion am Zwischengang nun Meter für Meter zurückweichen mußte um nicht vom Gegner überrollt zu werden, versuchte dieser sein Waffen optimal auszuspielen. Glücklicherweise rückten nun die Davion in das Waffenfeuer des Warhammer vor und beim Vormarsch wurde erst der Crusader so schwer beschädigt, daß dieser zu Boden ging und sich erst einige Sekunden später erholte. Auch der Stalker wurde, als er den Zwischengang durchquert hatte, in kürzester Zeit so schwer beschädigt wurde, daß dieser sich zu seinen Landungsschiff zurückzog. Leider waren auch die Sturmfalken nicht ohne Verluste und mußten die Trebuchet mit einer Ammo-Explosion einbüßen. In der Zwischenzeit wurde das Catapult der Sturmfalken vom Vulcan und Hermes zusammen erledigt und explodierte ebenso. Glücklicherweise traf ein Tritt von einem Sturmfalken P-Hawk und schaffte es den Vulcan sein Bein zu rauben. Kurze Zeit später war auch die Hüfte vom zweiten Bein zerstört und der Mech war so gut wie ausgeschaltet. Aber nichts desto trotz stellten die Davion den Orion und schafften es diesen mit konzentrierten Feuer von 2 Lanzen nach einiger Zeit zu Boden zu zwingen. Der Orion war fast komplett entpanzert und hatte auch schon div. Interne Schäden, da wurde er vom Thunderbold in den Kopf getreten, der auch schon zuvor entpanzert war.

Die beiden Rifleman standen sich nun auch endlich gegenüber und trugen ihr Duell gegenseitig aus. Dieses endete damit, daß sich der Rifleman der Sturmfalken aufgrund nicht mehr vorhandener Beinpanzerung auf sichere Stellungen zurückziehen mußte und lieber aus sicheren Positionen den Gegner beschäftigen sollte. In diesen Positionszügen wurde ein Schwerer Laser sowie ein Med-Laser bei dem Rifleman der Sturmfalken zerstört. Da die Sturmfalken den Locust und 2 P-Hawk gegen den Rifleman der Davion aufwarten konnten, hatte dieser auch bald keine Beinpanzerung mehr und seine Ammo-Vorräte waren ebenso verbraucht. Alle Mechs die gelegentlich Zeit hatten versuchten das gegnerische Catapult der Davion in Feuer zu stellen. Dieses funktionierte auch gelegentlich und so mußte das Catapult auch mit Beinschäden zeitweise zu Boden gehen.

Schlußendlich konnten die Sturmfalken den Crusader köpfen und so waren die Davion in einer sehr schlechten Position. Die Davion sammelten Ihre Truppen und packten den Vulcan bei den Armen und schleppten ihn vom Feld.

Sturmfalken:

Colonel Alexander E. Guillotine 4L <----- erbeutbar; ohne Beine
 Colonel Marco N. Trebuchet 5N <----- gesprengt
 Major Martin H. Rifleman 3N <----- schwerste Panzerschäden
 Leutnant Andreas K. Phoenix-Hawk 1 <----- leichte Panzerschäden
 Mechkrieger Jan L. Orion K <----- geköpft; schwerste Panzerschäden
 Mechkrieger Martin S. Catapult C1 <----- gesprengt
 Mechkrieger Krister W. Hunchback 4G <----- gesprengt
 Mechkrieger Unbekannt Phoenix-Hawk 1 <----- mittlere Panzerschäden
 Mechkrieger „Unbekannt“ Battlemaster 1S <-- gesprengt
 Mechkrieger „Unbekannt“ Phoenix-Hawk 1 <--- leichte Panzerschäden
 Mechkrieger „Unbekannt“ Assassin 21 <----- mittlere Panzerschäden
 Mechkrieger „Unbekannt“ Warhammer R <----- leichte Panzerschäden
 Mechkrieger „Unbekannt“ Locust 1E <----- schwere Panzerschäden
 Mechkrieger „Unbekannt“ Wolfhound 1 <----- leichte Panzerschäden

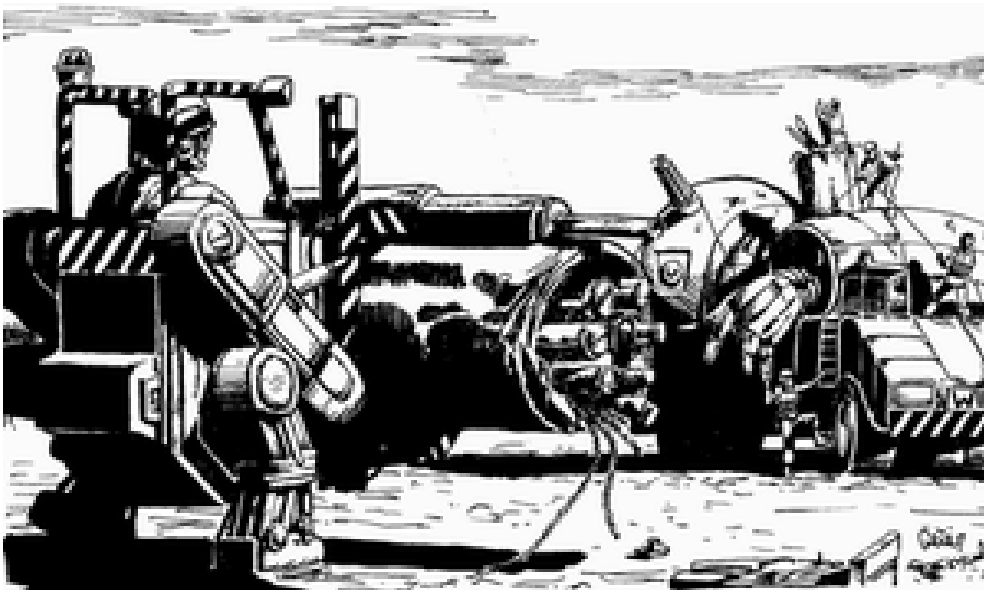
Davion Assault Guard:



Atlas 7-D <----- gesprengt
Locust-1M <----- gesprengt
Rifleman-3C <----- schwerste Panzerschäden; ohne Ammo
Cyclops-10Z <----- gesprengt
Hermes II-2M <----- schwerste Panzerschäden
Stalker-3F <----- schwerste Panzerschäden; in der Schlacht Rückzug
Griffin-1N <----- schwere Panzerschäden
Griffin-1N <----- mittlere Panzerschäden
Crusader-3R <----- geköpft; schwerste Panzerschäden; erbeutbar
Thunderbolt-5S <--- mittlere Panzerschäden
Catapult-C1 <----- schwerste Panzerschäden
Vulcan-5T <----- schwerste Panzerschäden; vom Feld geschleppt
Hunchback-4G <----- gesprengt

Schlusswort:

Tjoar, wie zu erwarten war, stellten unsere Gegner weniger Mechs auf wie wir, aber dafür die härteren Brocken. Wir hatten echt geschluckt als wir die Mechs unserer Gegenüber auf der Platte gesehen haben und waren erst mal ratlos. Auch war der Anfang für uns nicht optimal gelaufen, bzw. sehr schlecht. Wir konnten aber auch unsere Glückstreffer erzielen und schafften es den Gegner immer in Initiativenachteil aufgrund der Einheitenanzahl zu halten. Schlußendlich entschieden sich die Davion für einen Rückzug. Da wir einfach zu unbeschädigt waren zogen sie ab. Wir die Sturmfalken danken für einen sehr schönen und tollen vereinsübergreifenden Chapterfight und hatten einen schönen Battletech-Tag. Da wir selber ja bei dem Fight keine Verluste einfahren konnten, war es für uns natürlich sehr angenehm wenn unsere Gegenüber die Munitionskammer bei unseren Mechs gefunden und diese gesprengt haben. Im Hinterkopf freut man sich als Chapterleiter dann schon, diesen Mech dann doch nicht verloren zu haben. Es tut mir daher für euch wesentlich mehr leid, daß wir ziemlich konzentriert bei euch reingehauen haben. Ich bedanke mich ebenso bei Henning Schramm für die Unterstützung an diesem Tag. Da meine eigenen Leute zu großen Teil ja keine Zeit hatten, war ich sehr froh über deine taktischen Ratschläge und dein Können mit den Würfeln (Leichter Laser auf Atlas und Ammo beim Flowting Critical). Ich hoffe ich habe die Schlacht in kurzen Worten einigermaßen genau wiedergegeben und auch verständlich. 14 VS 13 Mechs niederzuschreiben ist echt schon die absolute Grenze.





Die Arena

Seit 02. 02. 2003 ist der Beta-Test für ein Online Einzelranking innerhalb der MechForce am laufen. Im entsprechenden Arena-Bereich innerhalb der Mitgliederbereiches auf der Vereinshomepage könnt ihr direkt online die Ergebnisse eurer Mechforce-Kämpfe auswerten. Im Moment betrifft dies nur einem Einzelranking. Weitere Ausbaustufen sind möglich.



Das System funktioniert so, daß ihr den Kampf wie gehabt gegeneinander austragt. Ob dies offline oder online per MegaMek geschieht, ist völlig unerheblich. Wenn der Kampf beendet ist, muß ihn einer der beiden Kontrahenten eintragen. Sobald sein Gegner ihm das Ergebnis bestätigt, wird der Kampf in die Rangliste aufgenommen.

Die Rangliste setzt sich derzeit wie beim Fußball zusammen: Ein Sieg gibt 3 Punkte, Unentschieden gibt 1 Punkt und Verlierer erhalten nichts. Weitere Bedingung bei diesem Ranglistensystem ist, daß ihr pro Saison nur maximal 3x gegen den gleichen Gegner spielen dürft.

Folgende Spielsysteme sind im Moment Ranking relevant: Standard IS 3031, Standard IS Aktuell, Standard Clan, Mixed Tech Clan vs IS, Solaris VII, MegaMek und MechWarrior Dark

Age. Als nächste Erweiterung ist geplant das Ranking nach Spielsystemen (Classic und Dark Age) zu trennen

Aktueller Stand: Projekt ruht, da das Interesse bisher sehr gering war. In 1,5 Jahren wurden gerade einmal **14** Spiele eingetragen! Dies läßt nur auf einen geringen Bedarf schließen, was sehr verwundert, da eigentlich jedes Jahr nach einem Einzelranking gefragt wurde.

Wenn Euch ein Einzelranking interessiert, dann nutzt es Bitte und gibt dem Ersteller, Christian Waidner, einen entsprechenden Feedback. Ansonsten wird das Angebot wegen geringen Interesse genauso den Weg in die Versenkung gehen, wie es bei der Solaris VII Liga passierte.

Hier das aktuelle Ranking:

Vorname	Nachname	Siege	Unentschieden	Niederlagen	Spiele
Michael	Rieck	3	0	0	3
Markus	Kerlin	3	0	1	5
Alexander	Eppler	3	1	2	5
Sven	Boßmann	2	0	1	3
Michael	Brockhaus	2	0	2	4
Marco	Nikolay	1	0	0	1
Martin	Hartmud	0	1	0	1
Björn	Drewes	0	0	1	1
Ingolf	Tews	0	0	1	1
Henning	Schramm	0	0	1	1
Michael André	Arnemann	0	0	1	1
René	Wenzel	0	0	2	2



Chapterranking (Saison 04/05)

Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	CCCXII Einsatzregiment; "Die Prätorianer"	2	20
	151.Light Horses; "Doompatrons"	2	20
2.	214. Divison Comstar / 3. Armee / "Black Sheeps"	1	10
3.	Eiserne Wache; Zweites Batallion; "Sturmfalken von Heide"	2	5
4.	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion; Hannover Regulars	1	-5
	2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt; "Pride of the Cancellor"	1	-5
	5th Brigade "Oriente Fussiliers"	1	-5
8.	21st Century Lancers; Reg. Com. Lance; The Hells Lancers	2	-10

Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	17.Aufklärungsregiment; "Desperados"	2	20
2.	Bravehearts, 1st Agyll Lanciers Fed Com	1	10
3.	1st Marik Legionaires; "Eagle of Atreus"	2	5
4.	The Prince's Men 244. Division 7.Armee Com Star	1	-5
5.	Startroopers	2	-10

Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Rho Galaxy; 5 th Scorpion Cuirassiers; "The Scorpion's Deathsting"	2	20
2.	2nd Wolf Legion; 352nd Assault Cluster; "Lone Wolves"	1	10
3.	JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"	1	-5
4.	"Dorsai's Peacemakers"	2	-10

Akademien

Ihr habt als MechForce Mitglieder die Möglichkeit durch Prüfungen an den Akademien einen höheren Rang zu erhalten und damit, als zusätzlicher Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für den OmniMech sich zu verdienen.

Einfach dazu Kontakt mit dem jeweiligen Akademieleiter aufnehmen und einen Termin für eine Prüfung abmachen, die

Keine neue Absolventen seit der letzten Terra Post

aus einem schriftlichen Test (Hintergrundwissen) und einer praktische Prüfung (Spielfertigkeiten) besteht.

Sollte eine Akademie zu weit fern sein oder noch gar nicht existieren, nimm einfach Kontakt mit dem Arbeitskreisleiter für Akademien und Spielcenter, Michael Wandrei, auf. Der findet sicher eine Lösung.

Adressen:

Haus Steiner: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

Haus Davion: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de

Haus Marik: Roger Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de

Haus Kurita: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de

ComStar: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de

Rasalhague: Michael Rehfeldt, Flintbeck, Tel.: 04347/909944, email: krell@gmx.net

St. Ives Compact: Alexander Eppler, Hamburg, Tel.: 0162/5727501, email: talar@t-online.de



Wolfs Dragoner: Christian Waidner, Mainz-Kastel, Tel.: 06134/188703, email: cwaidner@mechforce.de
 Söldnerakademie: Andre Füssel, Lüneburg, Tel.: 04131/247785, email: hunchiic@hivesnest.de
 Gray Death Legion: Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: webmaster@kerlin.de
 Kell Hounds: Daniel Albrecht, Kiel, Tel.: 0431/8866620, email: kelsor@kelsor.de
 Peripherie: Björn Drewes, Hamburg, email: drewes@bigfoot.de
 Taurian Concordat: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de

Clan Ghost Bear: Björn Drewes, Hamburg, email: drewes@bigfoot.de
 Clan Nova Cat: Robert Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de
 Clan Blood Spirit: Olaf Heins, Reinbek, Tel.: 040/7229722, email: akademie@bloodspirit.de
 Clan Snow Raven: Andreas Dommen, Ganderkesee, Tel.: 04222/400821, email: webmaster@clan-snow-raven.de
 Clan Diamond Shark: Jens Brouwer, Norderstedt, Tel.: 040/5217392, email: theodorekurita@hotmail.com
 Clan Ice Hellion: Michael Rehfeldt, Flintbek, Tel.: 04347/909944, email: krell@gmx.net
 Clan Hell's Horses: Falk Kalamorz, Göttingen, Tel.: 05524/2886, email: fk.desaster@gmx.net
 Clan Smoke Jaguar: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de
 Clan Steel Viper: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de
 Clan Goliath Scorpion: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

MechWarrior Konzept Ranking

Im MechWarrior Konzept spielt ihr statt eines BattleMech einen Krieger. Dessen Werte könnt ihr bei MW-Konzept Szenarien verbessern und es besteht die Möglichkeiten erweiterte Fähigkeiten zu erlernen. Regeln und Formulare des Systems findet ihr auf der Homepage.

Verantwortlich für das MW-Konzept ist Sven Bossmann, Osterfeld 7, 31749 Auetal/Borstel, svenbossi@web.de. Wenn Ihr also Fragen habt oder selbst ein Konzept Szenario veranstalten wollt, ist er euer Ansprechpartner.

Maßstab für das Ranking ist die Summe der gesammelten Erfahrungspunkte (EP's).

KIA = Killed in action (-> schon verstorbener Charakter)



Ranking (Stand 11. 11. 2004)

Rang	EP's	IS / Clan	Charaktername	Spielername	KIA
1.	77	IS	Herr Mess	Henning Schramm	-
2.	66	IS	Zeronimus	Sven Boßmann	-
3.	50	IS	Rainbow	Thomas Bredau	-
4.	44	IS	Takeo Yamamoto	Jens Mohrmann	-
5.	35	IS	Endre Mosorske	Markus Kerlin	-
6.	34	IS	Headhunter	Andreas Baumann	-
7.	32	IS	Jason Vale	Michael Andre Arnemann	-
8.	30	IS	Mr. Ice	Thomas Bösenner	-
	30	IS	Tros	Gerd Röhling	KIA
10.	28	IS	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	-



Alter Krieger

Michael Paper lehnt erschöpft an den Fuß seines Dachs. Dabei sieht er den Techs zu, wie sie die Überprüfung seines BattleMechs vorbereiten. Sie sind zuverlässig und eigentlich muß er sich keine Sorgen machen, aber Michael wäre nicht Michael wenn er sich nicht ständig Gedanken um die Einsatzbereitschaft seines Mechs machen würde.

Sein Dachs und er sind ein eingeschworenes Team. Seit fünfzehn Jahren durchstreifen sie gemeinsam die Innere Sphäre. Mal mit etwas mehr, ab und zu, so wie im Moment, mit weniger Glück. Und so fragt er sich manchmal in einer ruhigen Minute, was er hier eigentlich macht. Lichtjahre von seiner Heimat entfernt die er das letzte Mal gesehen hatte, als er nicht einmal halb so alt war wie jetzt. Abgebrannt und ohne großes Vermögen. Ein paar Credits hat er zwar beiseite gelegt, aber die meisten sind für die ständigen Reparaturen seiner Lisa, so nennt er seinen Mech liebevoll, draufgegangen. Keiner erwartet ihn. Nirgends hat er eine feste Beziehung wohin es ihn zieht, wenn er Müde des Kämpfen ist. Wenn es einfach Zeit ist, Lisa in ruhigere Gefilde und nicht immer in einen Sturm aus metallenen Geschossen und Energieblitzen zu führen.

Mit einem leisen Seufzen kramt Michael eine Pfeife aus dem Beutel, den er mit nach unten genommen hat, klopft ihn kurz am Metall aus und fing an ihn mit neuem Pfeifenkraut zu stopfen. Das einzige Laster was er sich ab und zu gönnt und nichts wird ihn davon abbringen, selbst die bösen Blicke der Techs nicht, wenn er gerade mit einem offenen Feuer die Pfeife anzündet.

Nach ein paar tiefen Zügen entspannte Michael sich und die Erschöpfung klingt nach und nach ab. Und so ging er langsam zum Besprechungsraum indem ihn sicher Leutnant Blick, sein Lanzenführer und stellvertretender Führer der Red Lions, erwarten wird. Blick hat sich vor einigen Monaten in die Lions eingekauft und seinen eigenen Mech, einem wuchtigen Quickdraw, gleich mitgebracht. Bei den Red Lions, die gerade mal zehn BattleMechs umfassen, ein gewichtiges Argument um schlagartig Stellvertreter zu werden, zudem er auch noch einen Akademieabschluß vorzuweisen hat. Alles Dinge die Michael nicht zur Verfügung stehen. Er hat nur seine angeschlagene Lisa und seine langjährige Erfahrung, aber das zählt wenig.

„Schön das sie auch noch erscheinen, Unteroffizier“ wird Michael vom Leutnant empfangen, als dieser sich dazu anschickte den erstbesten Platz zu belegen der noch frei war. „Dann können wir anfangen. Wie ihr ja alle sicher schon wißt, hat der neue Kommandeur das Regiment zusammengezogen um die Donegals anzugreifen und ihre überdehnten Fronten in Bedrängnis zu bringen. Unsere Aufgabe ist es in den nächsten Tagen und Wochen durch aggressive Kampfpatrouillen den Gegner zu verwirren und Kräfte zu binden.“ Leutnant Blick schaut seine vier Untergebene ernst an. Anders als üblich ist die Lanze fünf Mechs stark. „Denkt daran keine Risiken einzugehen und nicht die Munition zu verschwenden. Die Ersatzteillage ist bekannterweise sehr schlecht und Ersatzmechs sind auf diesem Planeten wohl nicht zu erwarten.“

Seine Lanzenmitglieder nickten alle bei diesen Worten, selbst Unteroffizier Michael, denn jeder ist sich den Zuständen der Mechs bewußt. Keiner ist ohne technische Probleme und Schäden, das betrifft selbst den Mech des Leutnant. Einige Maschinen sind eigentlich gar nicht Kampffähig. So dringt zum Beispiel durch die Abschirmung des Reaktors bei der Stinger von MechKriegerin Escher permanent in kleinen Dosen Strahlung durch. Wenn sie das nicht baldigst reparieren, wird Escher wegen Strahlenschäden nicht mehr Kämpfen können. Nicht ganz so schlimm, aber nicht viel besser sieht es bei den anderen auch aus. Nur der Vindicator von Michael und der Quickdraw sind zu 80% einsatzbereit und damit sollen sie gut ausgerüstete Lyraner besiegen. Es wird schwer werden, denn wenn sie nicht



erfolgreich sind, müssen sie wohl oder übel die Mechs dem Haus Kurita zur Begleichung der Schulden überlassen, was das Ende für die meisten bei den Lions bedeuten mag und ob sie dann noch von Sevren runter kommen ist noch eine ganz andere Frage.

„Heute Abend marschieren wir zum Vorposten Tango – Delta um die übliche 2100 Patrouille zu überfallen. Schnell zuschlagen und verschwinden ist angesagt. Keine langen Duelle. Feuerkonzentrierung auf die leichten Ziele und dann Rückzug.“ Brick schaut kurz auf die Uhr. „Abmarsch in null vier hundert. Ruht Euch bis dahin aus. Fragen? Keine? Gut, Wegtreten.“

Michael steht mühsam auf, da seine etwas älteren Knochen nicht ganz mehr so geschmeidig sind wie die der Anderen. Mit dem Gedanken den Befehl in Sache Ruhen pflichtbewußt nachzukommen bewegt er sich aus dem Raum in Richtung des Pools, um sich auf eine der irgendwoher besorgten Liegen zu schmeißen.

Einige Stunden später haben die fünf BattleMechs der Bravo Lanze den von Infanterie besetzten Vorposten Tango – Delta Vorposten hinter sich gelassen und gehen langsam und vorsichtig sichernd vor. Michael fühlt sich gut, wie immer wenn er mit seiner Lisa unterwegs ist. Die leichten Schläge bei jedem Schritt, der Geruch der Jahrzehnte im Cockpit, die Wärme die alleine schon durch die Bewegung entsteht, das sachte Schwanken des Mechs läßt ihn Lebendig fühlen und er fühlt sich fast eins mit Lisa. Mit einem leichten Schauern öffnet Michael die stählerne Hand und schloß sie wieder. Eine leichte Verzögerung ist das einzige was vom letzten Gefecht geblieben ist. Die Techs haben sich wirklich Mühe gegeben. Ein weiterer Blick widmet sich dem Status seiner Ceres PPK, seiner Hauptwaffe. Die stärkste Waffe überhaupt in der Lanze. Er ist halt ein Pilot der gefährlichsten Kriegsmaschinen der Menschheit und das technische Wunder das damit verbunden ist übt auf Michael fast immer noch die gleiche Faszination aus, die er als Kind erfahren hat als Michael zum ersten Mal auf den Mech seines Vaters gekrabbelt ist.

Vorsichtig manövriert der Vindicator um einen größeren Felsbrocken. Rechts und links gingen die anderen schon in Position um die Falle aufzustellen. Ja, Michael liebt dieses Leben. Der Kampf, die Macht, die Technik, die Herausforderung. Dafür ist er hier und um nichts im Universum will er dafür tauschen. Die Bildschirm flackert auf und eine Nachricht, die per Direktübertragung zwischen den Mechs ausgetauscht wird, sorgt dafür das in Michael eine starke Spannung aufbaut und er alle Gedanken beiseite wischt. Auf die Monitor steht: „Sie kommen.....“

Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

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

Return to Serenity, 6th Army V-
Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu
Martin Peters, Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
inccubus_mp@yahoo.de

3. Armee 214. Division Com Star,
"Black Sheeps"
Rehfeldt Michael, Flintbek, Tel.:
04347/908445, email:
krell@gmx.net

Comstar

3. Konföderations Reserve
Kavallerie, 2. Battalion 3.
Kompanie, "Die schwarzen Schafe"
Markus Klein, Viersen, Tel.:
02162/560925, email:
bioklein@hazard@aol.com

2. Deathcommandos; 1.Reg.;
2.Batt, "Pride of the Chancellor"
Marcel Evers, Hamburg, Tel.:
040/41451221, email:
mordian@gmx.de

Marik

1. Sturmfalken von Heide, Eiserne
Wache; Zweites Batallion
Alexander Eppler, Heide, Tel.:
0162/5727501, email:
talamar@gmx.net, website:
<http://www.brockhaus.sddb.de/chapter/index.html>

5th Brigade Fusilliers of Oriente;
2nd Bataillon, "Kerensky's
Gatecrushers"
Ralf Belling, Aschendorf, Tel.:
049626553

Söldner

Northwind Highlanders,
McCormacks Fussiliers, 1st
Battalion
Roger Witte, Hamburg, Tel.:
040/53780006, email: novacats@t-
online.de

"Doompatrons", Leichte Eridani
Reiterei, 151th Light Horses
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
04321/939080, email:
ilka.ulshofer@gmx.de:
<http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Liao



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

MechWarrior Gewerkschaft
Olaf Heins, Reinbek, Tel.:
040/7229722, email: ohc@gmx.de

Hell's Lancers, Reg. Com. Lance,
21st Century Lancers
Jens Koopmann, Hamburg, Tel.:
040/6772949, email:
koopmann.jens@freenet.de

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

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

Innere Sphäre Aktuell

Comstar
"Der Erste Kreis"
Jens Mohrmann, Sulingen, Tel.:
04271/952623, email:
jmohrmann@mechforce.de

Shark Bait IV-phi, 2nd Army V-Mu,
301st Division, Focht Gladiators
Martin Peters, Dorotheenstraße 5A
– 381, 30419 Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
sharkbait@battletech-hannover.de,
website: http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

7. Armee, 244. Division, "Des
Prinzen Mannen"
Thorsten Christiansen, Kiel, Tel.:
0431/2478070, email:
teewuher@gmx.de

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

The Sword, 2nd New Ivaarsen
Chasseurs
Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.:
040/5229211, email: padre-
gerom@gmx.de

Liao
Kriegerhaus Ma-Tsu Kai
Markus Klein, Viersen, Tel.:
02162/560925, email:
bioklein hazard@aol.com

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

Marik
1st Marik Legionnaires, "The
Eagles of Atreus"
Henning Schramm, Hamburg, Tel.:
040/20006112, email:
HenningSchramm@web.de

Söldner
"Desperados", 4th Company, 17th
Recognition RKG, "Camacho's
Caballeros"
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
04321/939080, email:
ilka.ulshoefer@gmx.de, website:
http://www.kelsor.de/Thor/TESMen
ue.html

Startroopers
Jens Koopmann, Hamburg, Tel.:
040/6772949, email:
koopmann.jens@freenet.de

Perpherie
1st Taurian Lancers, "Battlefield
Brethren"
Marco Nikolay, Schleswig, Tel.:
04621/949635, email:
Jarlaxle_Baenre@web.de

Wolfs Dragoon's
"Killing Shadows", Able Battalion;
Alpha Regiment
Björn Drewes, Hamburg, Tel.:
040/69794036, email:
drewes@bigfoot.de

Word of Blake
9th Division III-Gamma; III-Delta,
"Enforcers of the True Vision"
Ralf Belling, Aschendorf, Tel.:
049626553

Clan
Blood Spirit
Beta Galaxy, 79th Blood Hussars
Olaf Heins, Reinbek, Tel.:
040/7229722, email:
chapter@bloodspirit.de, website:
http://www.bloodspirit.de

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

Diamond Shark
Flashing Ivory, 27th Cluster, Alpha
Galaxy
Rene Thomschke, Norderstedt,
Tel.: 040/53530438, email:
Arcast01@gmx.de

Ghost Bears

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

"Black Claws"
Michael Brockhaus, Hannover, Tel.:
0511/792083, email:
blackclaws@battletech-
hannover.de, website:
http://www.battletech-
hannover/chapter/

Goliath Scorpions
„The Scorpions Death Sting“, Rho-
Galaxy 5th Scorpion Kürassiers
Marcel Evers, Hamburg, Tel.:
040/41451221, email:
mordian@gmx.de

Jade Falcon
Bloodclaw, 5th BattleCluster
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
04321/939080, email:
ilka.ulshoefer@gmx.de, website:
http://www.kelsor.de/Thor/TESMen
ue.html

Nova Cat
XI Provisional Galaxy; 1st Garrison
Cluster, "Mystic Light"
Roger Witte, Hamburg, Tel.:
040/53780006, email: novacats@t-
online.de

Smoke Jaguar Renegades
1st Renegade Cluster, Alpha
Galaxy, "The Scourge of Edo"
Markus Klein, Viersen, Tel.:
02162/560925, email:
bioklein hazard@aol.com

Dorsai's Peacemaker
Jens Koopmann, Hamburg, Tel.:
040/6772949, email:
koopmann.jens@freenet.de

Steel Viper
Gamma Galaxy "Striking Serpent
Galaxy", 57th Striker Cluster "The
Fangs of Death"
Marco Nikolay, Schleswig, Tel.:
04621/949635, email:
Jarlaxle_Baenre@web.de

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

Wolf in exile
Beta Galaxy, "The Wolf
Marauders", 16th Wolf Guard Battle
Cluster, "The Golden Marauders",
4th Trinary
Martin Peters, Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
inccubus_mp@yahoo.de



Spielcenter

Spielcenter sind Orte an denen ihr BattleTech spielen, Neuigkeiten austauschen und neue Leute kennenlernen könnt. Der Zugang hierzu ist grundsätzlich kostenlos und benötigt nur im Einzelfall zeitliche Absprachen.

Das Drachenei

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

Programm: Regelmäßig finden hier Turniere, Kampagnen und Szenarien statt. Bitte Aushang beachten oder einen der Ladenmitarbeiter ansprechen.

Kontakt: Markus Kerlin, email: mkerlin@mechforce.de

Atlantis

Litzowstraße 17, 22041 Hamburg

Programm: Spielflächen und Spielmöglichkeiten zu MW:DA und Classic BattleTech. Einfach Mitarbeiter ansprechen bzw. Aushang beachten.

Kontakt: Ingolf Tews, email: info@atlantis-hamburg.de

Fantasy-Reich Magictreff

Europaplatz (Ostseehalle)

Termin: Wir treffen uns jeden 2. Samstag im Monat ab 12:00 Uhr. 1. Termin 8.5.2004

Kontakt: Michael Wandrei, email: tankster22@gmx.de

BT-Treff Hannover

Studentenwohnheim

Dorotheenstraße "Silo",
Dorotheenstraße 5-7, 30419 Hannover, (im flachen Verwaltungsgebäude, 1. Stock, ausgeschildert ab Eingang)

Termin: Einmal im Monat, jeweils 3. Sonntag im Monat, treffen sich hier BattleTechspieler, um ein wenig zu zocken. Unter Anderem haben wir ein Einzelrankingsystem, zu dem Gefechte auch außerhalb des Treffs statt finden können, und spielen eine größere Kampagne. Jeder BT-Spieler, und jeder, der es werden will, kann vorbeigucken. Material ist in ausreichender Menge vorhanden.

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

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...

Kontakt: André Bronswijk vom Auenland

BattleTech Treff Braunschweig

Jugendzentrum Mühle, an der Neustadtmühle 3, im Gruppenraum 2, in 38100 Braunschweig

Programm: 1x die Woche wird BattleTech gespielt. Abwechseld Mo.& Di. ab 18.30 Uhr

Kontakt: Jan F. Rehse, email: jan_f_rehse@yahoo.de

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

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

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.

Kontakt: Volker Simon oder Jens Koopmann, Telefon: siehe oben, email: battletech@vsimon.de

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschildert)

Karlsstrasse 43 (Innenhof), 80333 München

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

Kontakt: Holger Rogozinski, email: H-Rogo@t-online.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.

Kontakt: 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.

Kontakt: Tox, email: tox@mystery-island.de oder tox@snafu.de, homepage: www.mystery-island.de

BattleTechTreff in Bremen

Bürgerhaus Mahndorf

Wann: alle 14 Tage Sonntags ab 15.00. Rythmus bitte unten in der Kontaktadresse erfragen, u.U kann man auch bei jemandem von uns mitfahren

Programm: Auch wir geben Einführungsrunden, spielen Mechwarrior und quasi jede Zeitschiene ist bei uns vertreten.

Kontakt: Markus Hohmann, email: Info@erste-Hofgarde

Cafe Untouchables

Schulgasse 7, A-1180 Wien

Zu erreichen mit U6 Station Währingerstrasse/Volksoper

Programm: Jeden Sonntag von 17:00 bis ? Hier findet ihr Spielmöglichkeiten zu Classic BattleTech.

Kontakt: Johann Haderer, email: jhaderer@hotmail.com

Spieleland Hamburg

Dammtorstr.12, 20354 Hamburg,

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



MechForce Shop

In folgenden Läden erhält man gegen unaufgeforderte Vorlage des MechForce Ausweises einen Rabatt von 10% gegen alle nicht preisgebundenen BattleTech Artikeln (sprich so ziemlich alles was nicht deutsches Schriftwerk ist).

Fantasy En'Counter Essen

Rellinghauser Str. 104, 45128 Essen, Tel.: 0201 786877, email: fanen@fanen.com, Homepage: www.fanen.com

Lübecker Straße 127, 22087 Hamburg, Tel.: 040 2278628, email: webmaster@drachenei.de, Homepage: www.drachenei.de

Atlantis

Litzowstraße 17, 22041 Hamburg, Tel.: 040 60081286, email: info@atlantis-hamburg.de, Homepage: www.atlantis-hamburg.de

Spieleland Hamburg

Dammstorstr.12, 20354 Hamburg, Tel.: 040 35713997, Homepage: www.spieleland-hamburg.org

Das Drachenei

MechKontor.de (reiner Onlinehändler)

Michael Kunze, email: webmaster@mechkontor.de, Homepage: www.mechkontor.de

Generell kann man immer versuchen mit fast jeden Händler darüber zu sprechen ob man als MechForce Mitglied 10% Rabatt erhält. Wenn er diesem zustimmt wird sowohl in der Terra Post wie auch auf der Homepage auf ihn verwiesen.

In so einem Fall bitte die Information an den AK Leiter Zeitschrift weiterleiten.

Folgende Produkte von der MechForce Germany e.V. sind erhältlich:

Record Sheets der MechForce Germany e.V.

Folgende RS können bei Björn Drewes (bjoern.drewes@web.de) bestellt werden:

1101: BattleSpace Record Sheet Band 1: Warships 3057	EUR	6,50
1301: BattleMech Record Sheet Band 1: Member Mechs	EUR	7,00
1302: BattleMech Record Sheet Band 2: Nachschub	EUR	7,00
Porto und Verpackung (Büchersendung)	EUR	0,80

MechForce Mitglieder Zahlen für 1101 1,50 und 1301, sowie 1302 je 2,00 Euro weniger. Band 1101 nur solange der Vorrat reicht.

MechForce Merchandising

Seit August 2004 findet ihr im Online-Shop auf der Homepage Merchandising Fanartikel. Die Artikel sind bedruckt mit unserem Vereinslogo bzw. Schriftzug.

Aktuelle Auswahl: T-Shirt, Sweetshirt, Aufkleber, Schlüsselband, Baseballcap und Kaffeetasse.

MechForce Mech

Erhältlich ist der BattleMech im Fantasyladen Atlantis (Litzowstraße 17, 22041 Hamburg) bzw. per Versand von Volker Simon (siehe unter Vorstand).

Preis:

- Direktabholung (im Atlantis) = 2,50 Euro
- Versand (bei Volker) = 4,00 Euro (inklusive Porto und Verpackung)

Wichtig: Jedes MechForce Mitglied erhält maximal eine Figur, solange der Vorrat reicht.

MechForce Logo Illustration

Das ist ein hochwertiger Digitaldruck des Vereinslogo direkt ab Datei auf einem etwas schwereren, rein weißem DIN A4 Papier. Hinzu kommt das es vom Designer Franz Vohwinkel signiert und auf 50 Exemplare numeriert (und somit limitiert) ist.

Preis 7 Euro zzgl. Versand- und Portokosten. Kontakt Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de)

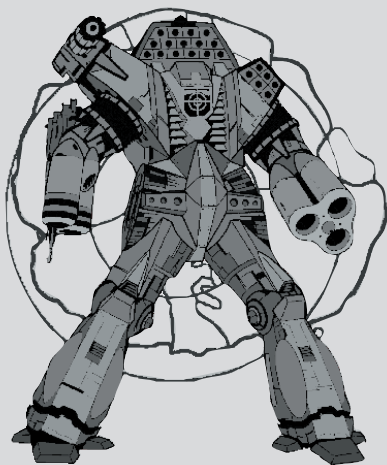
MechForce MechKrieger Handbuch

44seitiges DIN A6 Heft, speziell für MechForce Mitglieder. Hier habt ihr alle relevanten Daten in einem Heft zusammen gefaßt und somit immer parat.

Preis 2 Euro zzgl. Versand- und Portokosten. Kontakt Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de)

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. - Litzowstr. 17 - 22041 Hamburg
Website: www.mechforce.de - email: info@mechforce.de
Deutsche Bank 24 - Kto.: 9036286 - BLZ: 30070024