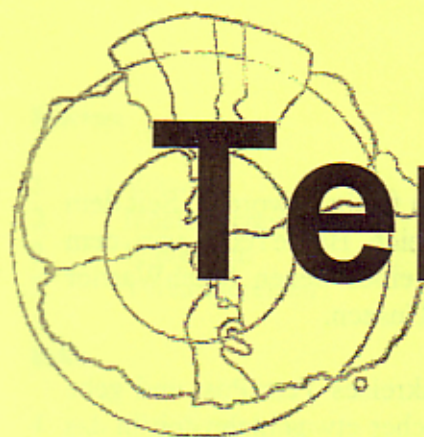
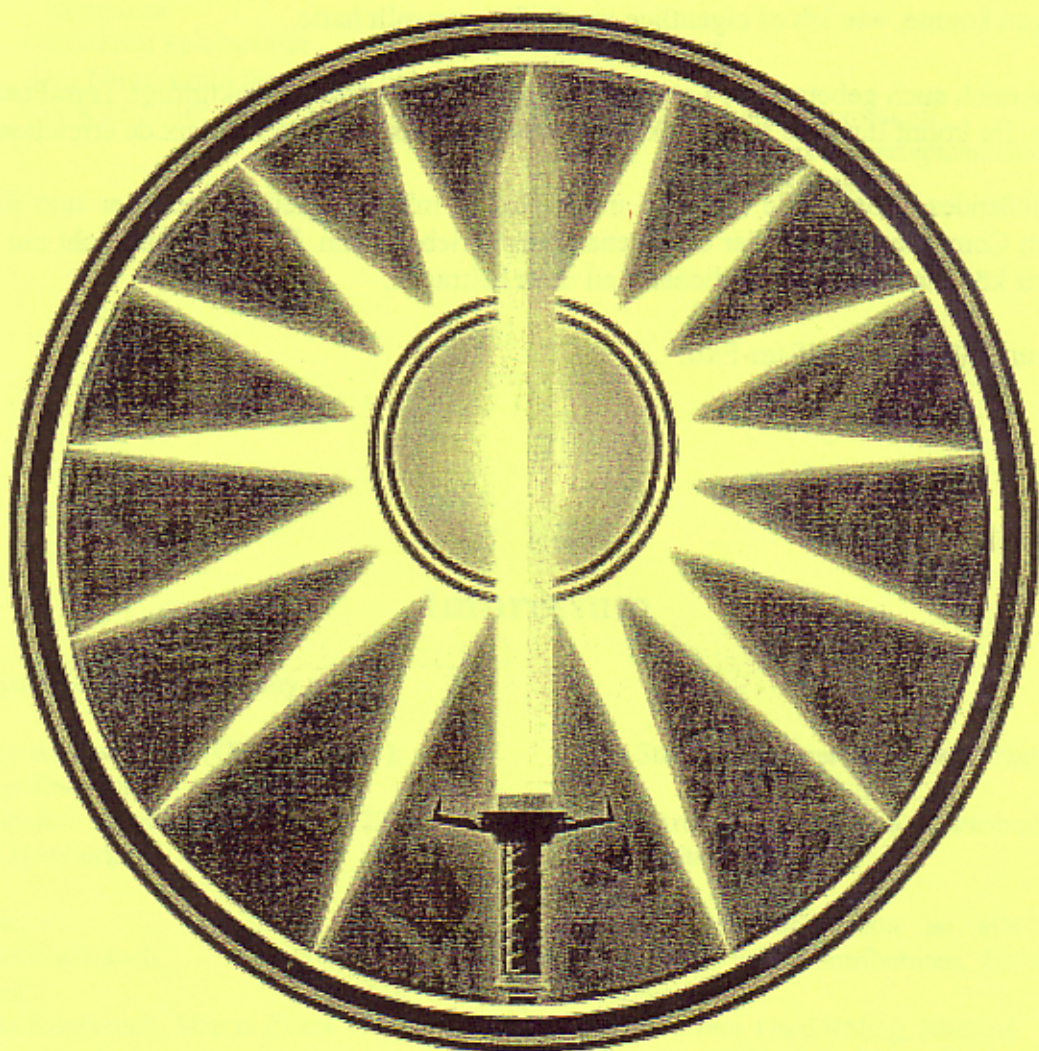


Ausgabe 30
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany



**MECHFORCE
GERMANY**



Vorwort

Hallo MechForce Mitglieder,

Nach langer Zeit ist nun die Ausgabe 30 der TerraPost letztendlich fertig geworden. Seit dem Erscheinen der Ausgabe 29 sind viele Dinge passiert im Bereich BattleTech, von dem Verkauf der Lizenz an Catalyst Games und der Ankündigung eines neuen MechWarrior Computerspiels, bis zu dem kurzen Drama über die Rückkehr der Unseen.

Ich verabschiede mich mit dieser Ausgabe als Leiter des Arbeitskreises TerraPost und gebe diesen Posten vertrauensvoll an Andreas Warnatsch weiter, der sicher etwas mehr Zeit in das Amt investieren kann, als es mir in den letzten Jahren möglich war. Es war mir eine Ehre den Posten für eine Zeit ausfüllen zu können, auch wenn ich die TerraPost nicht in der Anzahl herausbringen konnte, wie ich es eigentlich am Anfang gewollt hatte.

Andreas hat mich auch gebeten, die Leser aufzurufen Ihm Material für zukünftige TerraPosts zu schicken. Ihr könnt ihn über seine E-Mail Adresse andreas.warnatsch@gmx.de erreichen.

Als abschließendes Wort hoffe ich, daß unser Hobby mit dem neuen Publisher und dem zukünftigem Computerspiel wieder eine Renaissance erleben kann. Es liegt zwar nicht nur an uns, aber wir können einen maßgeblichen Teil dazu beitragen.

Alles Gute und für Clan Wolf-im-Exil!

Magnus Knoblauch



www.mechforce.de

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

Inhaltsverzeichnis

Interna

- 1 Vorwort
- 2 Inhaltsverzeichnis
- 2 Impressum
- 3 Vereinsadressen

Infos

- 4 Chapterranking
- 5 - 9 Protokoll der JHV 2009
- 10 - 15 Protokoll der JHV 2010
- 16 - 21 Chapterliste
- 22 BattleTech Spielecenter
- 23-24 Clan Ehrenregeln für Chapterfights
- 25 NordCon 2010: BattleTech Turnier

Meinungen, Stories und Fun

- 26 - 29 Timeline Haus Davion
- 30 - 31 Kolumne von Gerd Röling
- 32 Zweite Kolumne von Gerd Röling
- 33 Konzeptscenario Ranking
- 34 - 36 Ein Blick auf Gefechtsrüstungen

MechLab

- 37 - 38 137-A Omega
- 39 - 40 FCR-1 Officer

Formulare

- 41 - 42 Chapterfightprotokoll
- 43 Mechwarrior Konzeptcharakterbogen
- 44 Mitgliedsantrag

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):
Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103a, Z. 122
22763 Hamburg

Layout:
Magnus Knoblauch
Versand:
Magnus Knoblauch, Marcel Evers

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird ordentlichen Mitgliedern 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 wurden von Kontributoren und Mitarbeitern verfasst.

Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter und Kontributoren. Im einzelnen sind dies:

Marcel Evers, Gerd Röling, Michael Arnemann, Kolja Bühring, Johannes Heidler, Jochen Wenzel, Björn Pelzer

© MechForce Germany 2010



MechForce Germany e.V.
c/o Gerd Röling
Maschwiesen 5
31275 Lehrte / Ahlten
Email: info@mechforce.de
Homepage: www.mechforce.de

Vereinsadressen

Vorsitzender:

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

Geschäftsführer:

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel: 040 / 584075
Email: vsimon@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Michael Arnemann
Humboldtstraße 18
29313 Övelgönne
Tel: 05084 / 4000081
Email: marnemann@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

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

Projektleiter AK TerraPost:

Aktuell noch:
Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103a, Z. 122
22763 Hamburg
Tel: 040 / 64224130
Email: magnusk_98@yahoo.com



Chapterranking der Mechforce Germany e.V. 2009

IS alt

Rang	Name	Spieleanzahl	Punkte
1.	1. Norddeutsche Mechbrigade	8	16
2.	Concordats Commandos	5	15
3.	40th Dieron Regulars	3	6
4.	69ten Sittenstrolche	2	6
5.	21th Centauri Lancers	3	4
8.	MacCarron´s Armored Cavalry	1	3
8.	AnTing Legion	1	3
8.	A-Team	1	3
15.	McCalls Revenge	1	1
15.	WWC Immenstadt MCM	1	1
15.	Blackwind Lanciers	1	1
15.	DS Rangers	1	1
15.	Pride of the Chancellor	1	1
15.	Headhunter	1	1
15.	Die Namenlose 13	1	1

IS aktuell

Rang	Name	Spieleanzahl	Punkte
1.	1. Kestrel Grenadiers	3	9
2.	2nd Confed. Reserve Cavalry	2	6
3.	Kriegerhaus Ma-Tsu Kai	1	3
4.	WWC-13th Donegal Guards	2	2
8.	Nightmare of Diana	1	1
8.	Wuddies Wild Chickens	1	1
8.	Wildcards	1	1
8.	11. Lyranische Garde "Sabre Troopers"	1	1

Es gab keine Clanfights im Jahr 2009. Strengt Euch mal an!



Protokoll der Mitgliederversammlung der MechForce Germany e.V. am 01.03.2009 im Vereinshaus des WTB 1861 (Wandsbeker Turner Bund), Kneesestraße 7, 22041 Hamburg

Beginn: 12:20 Uhr

Top1: Begrüßung

12:20: Jens Mohrmann eröffnet die Versammlung und begrüßt sämtliche Anwesenden. Die Leitung der Versammlung übernimmt Jens Mohrmann, der Kolja Bühring zum Protokollführer bestimmt.

12:22: Die Beschlussfähigkeit der Versammlung wird festgestellt. Es sind 10 stimmberechtigte Mitglieder (STM) anwesend, für 4 weitere Mitglieder liegen Vollmachten vor.

Die Versammlung ist damit beschlussfähig.

Volker Simon weist auf die örtlichen Gegebenheiten (Rauchverbot im Vereinshaus etc.) hin.

Top2: Preisverleihung an die Sieger Chapter der letzten Saison

12:25: Jens Mohrmann gibt die Sieger der letzten Chapterfightsaison bekannt. Die Gewinner sind:

IS alt: 2nd Death Commandos

IS aktuell: 2nd Confederation Reserve Cavalry

Clan: 12th Mechanized Cavalry

Zwischenfrage: Wieviele Chapter sind zur Zeit aktiv?

Antwort: IS alt 14, IS aktuell 8, Clan 4

Da die Pokale noch nicht fertig sind, werden diese zu einem späteren Zeitpunkt überreicht.

Top3: Tätigkeitsbericht des Vorstandes

12:29: Jens Mohrmann umreißt kurz seine Aktivitäten als Vorstand während des letzten Jahres. Besonders wird die gute Zusammenarbeit mit anderen Battletech-Organisationen hervorgehoben, zu denen sowohl offiziell als auch persönlich gute Kontakte bestehen. Es liegen offizielle Einladungen von den Syrtis Fusiliers zum Kittery-Con 2009 und von Team Trueborn zum BattleCon 2009. Da die schriftliche Einladung von Team Trueborn sehr freundschaftlich formuliert ist, wird sie von Jens Mohrmann vorgelesen. Des Weiteren informiert Jens Mohrmann die Anwesenden darüber, dass Chapterfights gegen Team Trueborn-Chapter jetzt für das Chapterranking gewertet werden.



12:35: 2 weitere STM treffen ein. Damit sind 12 STM anwesend.

Jens Mohrmann schlägt vor, die Einladung von Team Trueborn auf der Vereinshomepage zu veröffentlichen, es gibt keine Einwände.

Auch dieses Jahr liegt wieder das Angebot zur Mitorganisation der Battletech-Convention in Braunschweig vor.

Gerd Röling erläutert Näheres zur Hannover spielt (Eintrittspreise, welche Gäste, Angebote etc.) Letztes waren dort insgesamt 35 Battletech-Spieler vor Ort, was als ein guter Erfolg gewertet werden darf.

12:42: 1 STM trifft ein, damit sind jetzt 13 STM anwesend.

Jens Mohrmann und Markus Kerlin teilen mit, dass die MechForce Germany vom Halter der BattleTech Lizenz eine E-Mail mit einer Unterlassungsaufforderung bezüglich des Verkaufs der MechForce-Mechs erhalten hat. Begründet wird dies mit der potenziellen Störung des deutschen Marktes.

Zwischen den anwesenden Mitgliedern entspinnt sich eine Diskussion zu diesem Thema.

Markus Kerlin erläutert die Umstände, unter denen die E-Mail erhalten wurde und betont die freundliche Formulierung.

Jens Mohrmann erklärt, dass die MechForce der Unterlassungsaufforderung -obwohl diese in Form einer E-Mail nicht rechtskräftig ist -nachkommen wird. Die MechForce-Mechs werden also offiziell nicht mehr zum Verkauf stehen.

12:52: Marcel Evers (Vorstandsmitglied für Öffentlichkeitsarbeit) gibt seinen Bericht über die Präsenz und die Angebote der Mechforce auf den Convention des letzten Jahres (u.a. NordCon, Hannover Spielt, RatCon) ab. Die Aufnahme der Angebote war unterschiedlich, besonders gut auf der NordCon, der Hannover Spielt und dem FeenCon.

Zwischenfrage: Warum ist die MechForce nicht auf der Tactica Hamburg vertreten?

Antwort: Aufgrund des mangelnden Interesses und der ablehnenden Haltung des Veranstalters

Ein Negativpunkt ist, dass der neue Organisator der RatCon kein Interesse an einer Zusammenarbeit mit der MechForce oder anderen BattleTech-Organisationen hat.

Fazit: Battletech ist auf der RatCon nicht mehr erwünscht.

Als Folge dessen zieht die deutsche Battltech-Meisterschaft auf die Battletech-Convention in Anröchte um.

Ansonsten ist geplant, auch 2009 alle größeren Conventions in Deutschland abzudecken.

Marcel Evers stellt außerdem das Konzept einer auseinandernehmbaren Stellwand mit integriertem Monitor zu Präsentationszwecken vor. Die Kosten werden auf 200 bis 300 Euro geschätzt.

12:56: Gerd Röling (Vorstandsmitglied für Mitgliederbetreuung) umreißt die Entwicklung des letzten Jahres:

Seit 2007 gab es wenig bis keine Austritte, dafür sind mehrere Neuzugänge zu verzeichnen.

Diese wurden hauptsächlich auf den Conventions geworben.

Es erfolgt eine Diskussion und Erläuterungen über die Probleme, Nutzen und

Unwägbarkeiten von Merchandisingprodukten (Kugelschreiber mit Vereinslogo, Würfel etc.)

13:02: STM verlässt den Raum.

Gerd Röling gibt die Einrichtung einer Hotline für Regelfragen bekannt. Unter der Nummer 0152 / 0905162 können Anrufer bei Regelfragen, bei Fragen zum Verein oder auch bei allgemeinen BattleTech Hilfe finden.

13:03: STM verlässt den Raum.



13:05: 2 STM betreten den Raum.

Als nächsten Punkt erläutert Gerd Röling die "Problematik" von Einzelpersonen-Chaptern, die ursprünglich dazu gedacht waren isoliert wohnenden Battletechspielern die Teilnahme an Chapterfights zu ermöglichen. Es kommt zu einer Diskussion darüber, ob man diese "Einzelchapter" generell zulassen sollte. Es werden mehrere Pro- und Contra-Punkte angeführt. Ein entsprechender schriftlicher Antrag von Carsten Fegel ging nicht mehr fristgerecht beim Vorstand ein, um in die Tagesordnung aufgenommen zu werden.

13:18: Der Antrag von Carsten Fegel (Einzelchapter werden generell erlaubt, auch das "Aufbrechen" bestehender Chapter zur Bildung mehrerer Einzelchapter wird erlaubt.) wird unter Vorbehalt zur Abstimmung gestellt. Gerd Röling ruft in seiner Funktion als AK-Leiter Chapter zur Abstimmung per Handzeichen auf:

Ja-Stimmen: 16 Nein-Stimmen: 0 Enthaltungen: 1

Damit ist der Antrag unter Vorbehalt angenommen.

13:21: 1 STM, für das eine Vollmacht vorliegt, trifft ein. Damit sind 14 STM anwesend, für 3 weitere sind Vollmachten vorhanden.

Gerd Röling stellt das neue Design der Chapterliste vor.

13:25: STM verlässt den Raum.

Zwischenfrage: Sollte es möglich gemacht werden, vorhandene Pool-Mechs durch andere Mechs einer geringeren Gewichtsklasse auszutauschen?

Aus dieser Zwischenfrage entwickelt sich eine Diskussion um das für und wider einer solchen Lösung, aber auch um das derzeitige Konzept des Mechpools als solchen und mögliche Alternativen.

13:34: STM betritt den Raum.

13:36: Jens Mohrmann unterbricht die Diskussion, da keine Ergebnisse in Sicht sind und die Diskussion den Zeitrahmen der Versammlung zu sprengen droht .

13:37: STM verlässt den Raum.

Gerd Röling weist noch einmal darauf hin, dass neue Mitglieder in erster Linie auf den Conventions geworben werden und bittet alle Mitglieder, sich dementsprechend zu bemühen und auf den Conventions die Werbetrommel zu rühren.

Außerdem wird die neu designte Chapterfightregelübersicht vorgestellt.

Gerd Röling schlägt vor im Forum der MechForce Unterforen für die einzelnen Chapter einzurichten und fragt Markus Kerlin, ob das ohne zu großen Aufwand realisierbar ist.

13:40: STM betritt den Raum.

Markus Kerlin antwortet, dass dieses ohne größeren Aufwand zu machen ist.

13:43: STM verlässt den Raum.

Markus Kerlin beantwortet mehrere Fragen dazu, was ohne größere Probleme an Änderungen oder sonstigen Projekten auf der MechForce-Homepage zu verwirklichen ist.



13:45: STM betritt den Raum.

Gerd erwähnt, dass evtl. die Anröchte-Convention erst wieder 2010 stattfinden wird, da zurzeit nach einem anderen Ausrichtungsort gesucht wird.

Jens Mohrmann verkündet, dass Eberhard von Massenbach zugestimmt hat, die Deutsche Battletechmeisterschaft unter dem Mantel der MechForce auszurichten.

Gerd Röling weist auf Nachfrage darauf hin, dass Anfragen an ihn in seiner Funktion als Mitgliederbetreuer auf jeden Fall abgearbeitet werden und nach erfolgter Abarbeitung auch eine Bestätigung per E-Mail verschickt wird. Je nach Menge der Anfragen kann es auch mal länger dauern.

Ein wichtiges das für dieses Jahr geplant ist, ist die Zusammenstellung einer CD-ROM, auf der alle wichtigen Formulare, Listen und Hilfsmittel der Mechforce zusammengefasst sind.

Top4: Finanzbericht des Geschäftsführers

13:56: Michael Brockhaus gibt seinen Bericht zur finanziellen Entwicklung des Jahres 2008 ab.

Das aktuelle Vereinsguthaben beläuft sich auf 4307,14 EUR. Die Einnahmen beliefen sich auf 968,13 EUR, denen stehen Ausgaben in Höhe von 1718,46 EUR gegenüber. Das macht für das letzte Jahr einen Verlust von 750,33 EUR.

Auch dieses Jahr hat der Verein nicht kostendeckend gearbeitet, was aber entsprechend der Beschlüsse des Vorstandes abgesegnet ist.

Trotzdem wird darüber diskutiert, wo man sparen könnte.

Top5: Bericht des Kassenprüfers

14:15: Der anwesenden Kassenprüfer, Volker Simon bestätigt den Bericht des Geschäftsführers. Es gibt keine Beanstandungen an der Buchführung. Der Kassenprüfer empfiehlt die Entlastung des Vorstandes. Carsten Fegel stellt den Antrag auf die Entlastung des Vorstandes. Es gibt keine geheime Wahl. Es wird per Handzeichen abgestimmt.

Ja-Stimmen: 11 Nein-Stimmen: 0 Enthaltungen: 6

14:20: STM verlässt den Raum.

Damit ist der Vorstand entlastet.

14:21: STM betritt den Raum.

Top6: Neuwahl eines Kassenprüfers

Da Sven Bossmann die MechForce verlassen hat, muss ein neuer Kassenprüfer gewählt werden. Es werden Henning Schramm und Carsten Fegel vorgeschlagen, beide lehnen ab. Robert Serafin wird vorgeschlagen und stimmt zu.

14:24: Es erfolgt eine offene Abstimmung per Handzeichen.

Ja-Stimmen: 14 Nein-Stimmen: 1 Enthaltungen: 2

Robert Serafin akzeptiert die Wahl und ist somit zum Kassenprüfer auf 2 Jahre gewählt.



Top7: Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder sowie Gründung und Auflösung von Arbeitskreisen

14:26: Magnus Knoblauch teilt mit, dass Johannes Heidler den Arbeitskreis Technik & Design übernehmen möchte. Der Vorstand erläutert auf Nachfrage die Tätigkeit des Arbeitskreises und stimmt der Neubesetzung zu.

14:29: 2 STM verlassen den Raum.

14:30: 1 STM verlässt den Raum.

Top8: Vereinsprogramm

14:31: Es wird noch einmal darauf hingewiesen, dass die Battletech-Convention in Anröchte dieses Jahr evtl. nicht stattfindet. Es wird näheres über die Engagements auf der Hannover Spielt und der NordCon besprochen.

14:32: STM betritt den Raum.

Es wird über die Möglichkeiten von Werbung per Flyer diskutiert und wie diese verteilt werden könnten. Der Laden Fantasy 'Ncounter hat zugestimmt Flyer auszulegen und zu verteilen, weitere mögliche Kandidaten werden gesucht und vorgeschlagen.

Auch wird darüber gesprochen, ob dieses Jahr ein MechForce-Con stattfinden soll oder nicht und falls ja, was dort angeboten werden soll.

14:39: 2 STM betreten den Raum.

Als Zeitraum für den MechForce-Con wird der September angepeilt, da man nicht mit anderen Veranstaltungen kollidieren möchte.

Markus Kerlin fragt nach der Möglichkeit von Sammelbestellungen, die institutionalisiert vom Verein aus Angeboten werden. Wäre so etwas möglich/rentabel? Würde jemand sich darum kümmern? Nach kurzer Diskussion stimmt Jens Mohrmann diesem Vorschlag zu.

Magnus Knoblauch gibt bekannt, dass die nächste Terra Post so gut wie fertig ist. Es fehlen noch die aktuellen Chapter-Listen und das Protokoll dieser JHV.

14:50: Michael Brockhaus verlässt die JHV.

Marcel Evers fragt, ob die neuen Mechdesigns aus dem 3075er Technical Readout in die Mechzuteilungslisten für die IS-aktuell Chapter aufgenommen werden sollten. Die Resonanz auf diese Anfrage ist gemischt, es gibt mehrere Pros und Contras, u. a. dass keine andere Battletech-Organisation mit diesen Designs spielt.

15:03: Jens Mohrmann schließt die Versammlung.



**Protokoll der Mitgliederversammlung der MechForce Germany e.V. am 07.02.2010 im
Vereinshaus des WTB 1861 (Wandsbeker Turner Bund), Kneesestraße 7, 22041 Hamburg**

Beginn: 13:00 Uhr

Begrüßung

Jens Mohrmann eröffnet die Versammlung und begrüßt sämtliche Anwesenden und dankt Volker Simon für die Organisation der Räumlichkeiten. Die Leitung der Versammlung übernimmt Jens Mohrmann, der Michael-André Arnemann zum Protokollführer bestimmt.

Die Beschlussfähigkeit der Versammlung wird festgestellt. Es sind 10 stimmberechtigte Mitglieder (STM) anwesend, für 4 weitere Mitglieder liegen Vollmachten in schriftlicher Form vor. Die Versammlung ist damit beschlussfähig.

Preisverleihung an die Sieger Chapter der letzten Saison

Gerd Röling gibt die Sieger der letzten Chapterfightsaison bekannt.

Die Sieger sind:

IS alt: 1.Norddeutsche Mechbrigade

IS aktuell: 1.Kestrel Grenadiers

Clan: kein Gewinner, da es keine Kämpfe auf dieser Zeitschiene gab

Tätigkeitsbericht des Vorstandes

Jens Mohrmann umreißt seine Aktivitäten als Vorstand. Die Kontakte zu Mechworld, New-Syrtis-Füsiliere und der Süddeutschen Battletechliga wurden weiter gepflegt, während der Kontakt zu Team Trueborn komplett abgebrochen ist. Jens Mohrmann hat im letzten Jahr 3 Cons in Osnabrück besucht, sowie Hspielt in Hannover und der Nordcon im Hamburg.

Es wurden 3D Gelände und Gebäude für Veranstaltungen für 120 € erworben, der Kontakt wurde von Markus Kerlin vermittelt.

Jens Mohrmann gibt einen kurzen Tätigkeits- und Finanzbericht, da der Geschäftsführer Michael Brockhaus nicht anwesend ist. Im vorletzten Jahr erfolgte der offizielle Eintrag von Michael Brockhaus ins Vereinsregister in Duisburg als Geschäftsführer.

Der Verein ist mit ca. 4.300 € noch gut aufgestellt, auch wenn die Rücklagen um 500 € geringer wurden. Die Hauptkosten waren der Erwerb der Mechforcewand, die 3D-Gelände und Fahrtkosten zu Cons. Auf Einwurf des Kassenwarts Volker Simon muss noch erwähnt werden, dass ca. 600 € aus dem Vereinsguthaben zum Anröchteveranstaltungsguthaben gehören.

Marcel Evers (Vorstandsmitglied für Öffentlichkeitsarbeit) gibt seinen Bericht über seine Anwesenheit auf den Convention des letzten Jahres. Auf dem Feencon wurde die Mechforcewand das erstmal eingesetzt und wurde von den Besuchern der Veranstaltung sehr begrüßt. Ein Video oder eine



Bilderserie über den Verein und über Battletech soll noch erstellt werden, da das bisher gezeigte Material mehr über die Computerspiele handelte.

Das Turnier auf dem Nordcon wurde sehr begrüßt und wurde für dieses Jahr wieder angemeldet. Der Ratcon ist nun nur noch für Rollenspieler interessant. Es wurde auf die Nachfrage nach Räumlichkeiten seitens der Conorga / Ulisses Spiele mitgeteilt, dass man dort auf BattleTech verzichten wolle. Man sei schließlich nicht der Rechteinhaber für BattleTech. Man wolle keine Fremdspele auf dem Hauscon promoten.

Marcel Evers hat im vergangenen Jahr vier neue Mitglieder geworben.

Die Merchandisingartikel hängen im Vertrieb.

Gerd Röling (Vorstandsmitglied für die Mitgliederverwaltung) umreißt die Entwicklung des letzten Jahres.

Es ist viel Arbeit, die etwa ½ Stunde pro Tag in Anspruch nimmt.

Viele der Veränderungen wurden angenommen und funktionieren. Die gesamte Chapterverwaltung und der Chapterfightbogen wurden erneuert, die Würfellisten müssten aber noch überarbeitet werden. Das Ziel eine Reaktionszeit auf Anfragen, Neuanmeldungen, Chapterfightprotokolle und das Auswürfeln von Ersatzmaschinen von 2 Tagen wurde nicht erreicht.

Es wurden in den letzten vier Jahren 76 neue Mitglieder gewonnen, von denen aber nur wenige dabei blieben. Es gab nun auch neue Mitglieder, die aus reiner Sympathiebekundung und Unterstützung eingetreten sind. Über deren Status und was man diesen Mitgliedern bieten könne sollte man sich aber noch Gedanken machen.

Die Aktivität der Chapterfights mit Ausnahme der Clanchapterfights, die es in diesem Jahr gar nicht mehr gab ist wieder gestiegen.

Es wurden neue Kontakte geknüpft und alte erneuert, wie zum Beispiel durch den Besuch der Convention der New-Syrtis-Füsiliere. Es wurden dort auch gleich neue Freundschaften geschlossen. Mehrere Versuche der Anröchte-Truppe zu einem Anlauf für den Mechworld und Mechforce-Con zu kommen sind gescheitert, da Spieler der anderen Organisationen nicht zu motivieren waren. Es soll in diesem Jahr ein Mechforce-Con organisiert werden. Geplanter Zeitraum und Ort sollen im 3. Quartal im Raum Hannover sein.

Das Projekt Mitglieder-CD läuft noch, da es eine gute Sammlung werden soll und an alle Alt- und Neumitglieder verteilt wird.

Die Hotline wurde nicht so gut angenommen und wurde wieder eingestellt. Jens Mohrmann erklärte, dass nur vier Telefongespräche im letzten Jahr aufgelaufen seien. Die Kosten-Nutzen-Relation stimmt nicht.

Das Layout der Chapterseiten wurde verbessert.

Die Mitgliederausweise sind aus Zeitmangel noch nichtfertig aber die Produktion wurde begonnen.

Kontakte sollen wieder forciert werden und auf dem geplanten Mechforce-Con soll wieder eine Deutsche Meisterschaft angeboten werden, evtl. Vorrunden sollen im Vorfeld auf anderen Conventionen angeboten werden.

Con-Planung mit Jan F. Rehse laufen bereits für die Veranstaltung im November in Braunschweig.

Insgesamt gab es einen professionelleren Auftritt bei Conventions. In der Battletechszene hat die MechForce weiterhin die Aufmerksamkeit als aktiver und innovativer Verein.

Danach kam eine Diskussion auf ob sich die MechForce auf der Tactica in Hamburg präsentieren solle. Es wurde darauf hingewiesen, dass es sich um eine Präsentationsconvention handelt und man ein sehr professionelles Auftreten dort erwarte. Es wurde vorgeschlagen mit einer Planung für das Jahr 2011 zu beginnen.



Finanzbericht des Geschäftsführers

Der Bericht von Michael Brockhaus als Geschäftsführer wurde vorgezogen, da er vom Posten zurückgetreten ist und nun nur noch als ordentliches Mitglied in der MechForce verbleiben will. Ein neu zu wählender Geschäftsführer muss sich mittels eines Notares und des neuen Protokolls seine Eintragung ins Vereinsregister veranlassen.

Bericht der Kassenprüfer

Volker Simon berichtet von seiner Kassenprüfung. Michael Brockhaus hat die nötigen Unterlagen an Volker Simon gesandt. Dieser konnte, in Absprache mit dem sich leider auf einem Lehrgang befindlichen zweiten Kassenprüfer Robert Serafin, in Ruhe prüfen. Alle bei der Prüfung fehlenden Belege konnten noch vor Beginn der JHV durch die entsprechenden Vorstandsmitglieder vorgelegt werden. Sie waren hauptsächlich nicht rechtzeitig zur Kassenprüfung an Michael Brockhaus versandt worden. Der Vorstand versprach hier Besserung. Alle Unstimmigkeiten konnten auf Nachfragen geklärt werden.

Abstimmung zur Entlastung des Vorstandes

Abstimmung zur Entlastung erfolgt öffentlich
13 Ja Stimmen – 0 Nein Stimmen – 1 Stimmenthaltung.

Wahl eines neuen Kassenprüfers

Volker Simons Amtszeit endet nach zwei Jahren. Robert Serafin bleibt noch bis zum Jahr 2011 Kassenprüfer.

Markus Kerlin stellt sich freiwillig zur Verfügung
Die Abstimmung erfolgt öffentlich
13 Ja Stimmen – 0 Nein Stimmen – 1 Stimmenthaltung.

Jens Mohrmann bedankt sich bei Volker Simon für seine gute Arbeit und gratuliert Markus Kerlin zur Wahl als neuer Kassenprüfer für die Jahre 2011 und 2012.

Wahl des Vorstandes

Die Vorstandsmitglieder, Vorsitzender, Mitgliederverwalter und Öffentlichkeitsarbeit treten aus Tradition geschlossen zurück. Der Geschäftsführer Michael Brockhaus war, wie bereits in der Einladung zur JHV bekannt gegeben, bereits Anfang des Jahres schriftlich mit Wirkung zur JHV von seinem zurück getreten.

Magnus Knoblauch schlägt Jens Mohrmann für den Vorstand vor und Markus Kerlin schlägt Volker Simon für den Vorstand vor.

Die Abstimmung erfolgt auf Wunsch der Versammlung öffentlich und einzeln pro Kandidat.

Es kommt ein Einwurf ob für die gesamte Veranstaltung nicht alle Abstimmungen öffentlich sein könnten. Dieses ist, so wird vom Versammlungsführer Jens Mohrmann erklärt, aus rechtlichen Gründen nicht möglich.

Jens Mohrmann wird mit
11 Ja Stimmen – 0 Nein Stimmen – 3 Stimmenthaltungen



wieder zum Vorsitzenden gewählt bzw. in seinem Amt bestätigt.

Volker Simon wird mit

11 Ja Stimmen – 0 Nein Stimmen – 3 Stimmenthaltungen gewählt.

Volker Simon übernimmt den Posten des Geschäftsführers. Er wird noch mal darauf hingewiesen, dass die Eintragung beim zuständigen Amtsgericht zu ändern ist.

Volker Simon und Jens Mohrmann nehmen die Wahlen an und bedanken sich für das Vertrauen.

Wahl des Restvorstandes

Magnus Knoblauch schlägt Marcel Evers vor und Gert Röling schlägt Michael - André Arnemann vor. Die Wahl findet öffentlich statt.

Beide Kandidaten werden zusammen gewählt

12 Ja Stimmen – 0 Nein Stimmen – 2 Stimmenthaltungen.

Beide nehmen die Wahl an.

Begrüßung der neuen Vorstandsmitglieder durch den Geschäftsführer Volker Simon und den Vorsitzenden Jens Mohrmann.

Der Geschäftsführer und der Vorsitzende verteilen, mit Rücksicht auf die Wünsche der Gewählten, den Posten für Öffentlicharbeit wieder an Marcel Evers und den Posten als Mitgliedsverwalter an Michael - André Arnemann.

Ernennung neuer Arbeitskreise sowie Gründung und Auflösung von Arbeitskreisen

Auf die Anfrage ob neue gegründet oder alte Arbeitskreise geschlossen werden sollten wird dieses verneint.

Berichte der Arbeitskreisleiter

Magnus Knoblauch gibt als Arbeitskreisleiter der Terrapost sein Bericht ab. Es ist seit eineinhalb Jahren keine Zeitung erschienen, da mangelnde Motivation geherrscht hätte und es keinen Druck seitens des Vorstandes gegeben hätte. Die letzte Aussage bestreitet der Vorstand vehement, da es mehrfach Anfragen und Aufforderungen zum Erscheinen der Zeitung gegeben hätte. Diese können notfalls auch schriftlich belegt werden.

Die neue Terrapost soll nun endlich in zwei Wochen erscheinen. Die Fertigstellung des Protokolls könnte dies allerdings um eine Woche verzögern.

Es wurde nachgefragt ob zum 25 jährigen Bestehen von Battletech eine Jubiläumsausgabe erstellt werden soll, Die Diskussion verlief ins Leere.

Magnus Knoblauch tritt nach der nächsten veröffentlichten Ausgabe der Terrapost von seinen Posten als Arbeitskreisleiter Terrapost zurück. Er schlägt als Nachfolger Andreas Warnatsch vor. Dieser möchte den Arbeitskreis auch übernehmen.

Jens Mohrmann beruft Andreas Warnatsch zum Arbeitskreisleiter Terrapost und begrüßt ihn in seiner neuen Position.

Markus Kerlin gibt seinen Bericht über die Homepage der MechForce e.V. ab. Es gibt von ihm die Anfrage ob er Hilfe bei den News bekommt, besonders bei Bücher und Support. Es gibt keine Freiwilligen.

Es wurden neue Kurzgeschichten auf der Homepage eingefügt und es gibt immer noch positives Feedback.

Die Datenbanken besonders für die Chapter und des Mechwarrior Konzept sind noch in Arbeit.



Es müssen noch Exmitglieder aus dem internen Bereich des Forums ausgeschlossen werden. Der Geschäftsführer Volker Simon konnte bestätigen, dass sich die Homepage durch die Verlinkung mit Amazon und die hieraus entstehenden Umsatzprovisionen weiterhin selbst trägt. Es wurde erneut darauf hingewiesen, wenn man etwa bei Amazon einkaufen möchte, dies doch über den Link auf der Homepage der MechForce tun solle. Von Webspace der Homepage sind ca. 7 GB Volumen belegt. Es ist noch Platz vorhanden. Aber nicht mehr viel. Des Weiteren wurde noch berichtet, dass wir im Internet gut gelistet sind. Markus Kerlin hat eine Anfrage von Nichtmitgliedern bekommen wie sich die Entwicklung bei Mechwarrior Dark Age im Verein gestaltet. Mechwarrior Dark Age ist zurzeit als Arbeitskreis der MechForce eingestellt. Ein Support findet zurzeit nicht statt. Es wurde diesen Personen angeboten Mitglied zu werden und an der Neugestaltung von Mechwarrior Dark Age mitzuwirken.

14:36 Uhr 1 STM verlässt den Raum.

Markus Kerlin will dieses Jahr die Linkliste überarbeiten.

14:38 Uhr 1 STM betritt den Raum.

Auf die Anfrage von Markus Kerlin wegen Vorschläge und Wünsche kommt keine Antwort.

Der Arbeitskreisleiter für Cons und Turniere Marcel Evers schlägt Gert Röling als seinen Nachfolger vor und tritt von seinem Amt zurück. Jens Mohrmann ernennt Gert Röling zum Arbeitskreisleiter für Cons und Turniere.

Michael - André Arnemann, Leiter des Mechwarriorkonzepts, berichtet, dass er die Datenbank komplett überarbeitet hat, so dass diese auf den neuesten Stand ist. Der Datenbogen und das Auswertungsformular wurden überarbeitet.

Geplante Aktionen des Vorstands

Jens Mohrmann möchte folgende Conventions besuchen: SAGA, Sommercon und Wintercon in Osnabrück sowie Nordcon in Hamburg und Hspielt in Hannover. Den Phoenixcon in Braunschweig und den KitteryCon der New-Syrtis-Füsilieri bei Göttingen wird er sich vormerken. Die Planungen zum Jahresende sind noch nicht fertig.

14:44 Uhr 1 STM verlässt die Veranstaltung, da keine Abstimmung erwartet wird gibt es keine schriftliche Vollmacht.

Jens Mohrmann möchte die Kontakte zu den offiziellen Kontaktpersonen für Battletech wieder herstellen. Die bisherigen Kontakte sind wegen dem Lizenzwirrwarr der letzten Jahre abgebrochen. Besonderer Hinweis: „Uns gibt es noch“.

Es gibt eine Anfrage, ob man für den Verein nicht die Gemeinnützigkeit anstreben soll. Dieses wird durch Jens Mohrmann und einige andere Teilnehmer als nicht sinnvoll abgelehnt. Die benötigten Rahmenbedingungen sind nicht alle gegeben. Der Mehraufwand für Steuererklärungen und Eintragungen würde die Vorteile bei möglichen Raummieten oder Spenden nicht rechtfertigen.

Marcel Evers plant den Feencon in Bonn, Hspielt sowie den Nordcon zu besuchen. Vom Ratcon wurde er offiziell eingeladen, da Battletech auf dieser Con, wie vorstehend bereits erwähnt, nicht mehr angeboten werden soll. Planungen zu einem MechForce Con werden angesprochen. Im Zeitraum August/September 2010 soll dieser angeboten werden. In diesem Zeitraum finden nach bisherigem Wissen der Versammlungsteilnehmer im norddeutschen Raum keine Veranstaltungen statt. Gert Röling soll überprüfen, ob die Veranstaltung in Hannover angeboten werden kann.



Es gab eine erneute Anfrage wegen eines Aufnähers. Dieses ist aber erst möglich wenn das Farbspektrum des Logos sinnvoll gesenkt wird. Michael - André Arnemann schlug vor sich darum zu kümmern.

Es müssen Plakate, da die Bestände aufgebraucht sind, neu gedruckt werden. Da es die bisherige Druckerei nicht mehr gibt muss eine neue kostengünstige Druckerei gefunden werden. Es soll dann dort, wenn es kostenmäßig im Rahmen bleibt, auch ein Tischbanner bestellt werden. Der Hersteller der MechForce-Tshirts ist weiterhin nicht erreichbar.

Michael - André Arnemann plant folgende Cons zu besuchen. Nordcon, Hspielt und den Phönixcon. Des Weiteren möchte er auch die Einladung der Cerberusgarde annehmen. Diese hat er in Süddeutschland kennen gelernt. Dies dient auch zur Belegung von Kontakten im süddeutschen Raum.

Sonstiges

Es gibt die Anfrage über Sammelbestellungen in die USA. Dies war bereits im letzten Jahr beschlossen worden. Eine Bestellung kam aber leider nicht zustande. Hier es muss noch geklärt werden, wie es mit Einfuhrzoll, Kosten für Transport und Verpackung, die Abrechnungsmodalitäten und ein möglicher Preisnachlass / Mengenrabatt bei HeavyMetalPro bestellt ist.

Es wird erneut angefragt welche Projekte wir den passiven Mitgliedern anbieten können. Die Frage bleibt unbeantwortet im Raum.

Geohex existiert nicht mehr.

Es sollen Kontakte zu Tabletopzeitschriften in Papier und digital geschlossen werden um sich in der Öffentlichkeit zu präsentieren. Insbesondere sollten wir versuchen im Brückenkopf zu erscheinen, da es zum Zeitpunkt die am meisten gelesene Zeitung ist. Es wurde auch vorgeschlagen Szenarien und Turniere auf Conventions mittels Webcam auf Livestreams anzubieten.

Es wurde die Frage gestellt wie die aktuellen Chapteraufstellungen aussehen. Diese wurden von Michael - André Arnemann verteilt.

15:42 Uhr Die Veranstaltung wird durch Jens Mohrmann geschlossen.

Chapterliste der Mechforce Germany e.V.

A01



Killing Shadows
32. Lyranische Garde

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg

A28



1. Norddeutsche
Mechbrigade

Martin Sachse
Telemannstraße 41
20255 Hamburg

A33



Hell's Lancer
21st Centauri Lancer

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg

A35



Pride of the Commandos
2. Deathcommandos

Marcel Evers
Koldingstraße 1 b
22769 Hamburg

A38



Namenlose 13

Michael Brockhaus
Schaumburger Str. 26c
30419 Hannover

A39



Concordats
Commandos

Gerd Röling
Maschwiesen 5
31275 Lehrte

A41



Legions of Vega

Ole Zimmermann
Dipfelweg 34
30537 Hamburg

A42



MacCarron's Armored Cavalry
1. Nachtreiter

Christian Blau
Kirchstraße 69
26871 Papenburg

A43



Wolfs Dragoons

Martin Heinrichs
Gerhard-Hauptmann-
Platz
24537 Neumünster

Chapterliste der Mechforce Germany e.V.

A44



1st Prosperina Hussars
The Blood Suckers

Johannes Heidler
Neugasse 26
07743 Jena

A45



Hamburg Hussars

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg

A46



40th Dieron Regulars
The Shield of true belief

Frank Bolus
Schulteßdamm 16 b
22391 Hamburg

A47



Pratorianer

Markus Klein
Felderseite 4 a
41366 Schwalmtal

A48



Headhunter

Stephan Weiß
Buschdorfer Str. 7
53117 Bonn

A49



2nd Nightstalkers

Mirco Schönstein
Ernst-Bergeest-Weg 38C
21077 Hamburg

Wolltest du schon immer mal einen Omni-Mech mit mehreren Konfigurationen oder einen besseren schwereren IS-Mech?

Werde Lanzenführer oder Kompanieführer!

Für jedes Mitglied gibt es die Möglichkeit einer Akademie-Prüfung:

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

Chapterliste der Mechforce Germany e.V.

B01



Killing Shadows
Able Battalion

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg

B13



The Steel Beasts

Benjamin Hoherz
Ropraredder 77
21031 Hamburg

B18



Shark Bait IV-phi
2nd Army V-Mu, 301 Div.

Michael Brockhaus
Schaumburger Str. 26c
30419 Hannover

B29



Startro

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg

B32



Second
2.Conf.Res.Cav.I.Reg

Marcel Evers
Koldingstraße 1 b
22769 Hamburg

B33



M. O.

Wolfgang Schmidt
Mühlweg 2
06255 Schaftstätt

B34

Life through Service
6th Ghost,3rd Battalion

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen

B35

Westfalia Dragoons

Martin Brehmer
Heinz-Baak-Weg 6
33758 Schloß Holte

B36

1. Kestrel Grenadiers

Christian Blau
Kirchstraße 69
26871 Papenburg

Chapterliste der Mechforce Germany e.V.

B37



WolfsDragoons

Martin Heinrichs
Gerhard-Hauptmann-
Platz
24537 Neumünster

B38



II. Lyranische Garde

Denis Bläser
Felderseite 4a
41366 Schwalmtal

B39



Ryukun-Omo
Schwerter des Drachen

Christian Bläser
Felderseite 4a
41366 Schwalmtal

B40



Wildcards

Rüdiger Lennartz
Kastanienweg 6
22395 Hamburg

B41



Kriegerhaus
Ma-Tsu Kai

Markus Klein
Felderseite 4 a
41366 Schwalmtal

B42



1st Prosperina Hussars
The Blood Suckers

Johannes Heidler
Neugasse 26
07743 Jena

B43



2nd Hobo Cavalry
11th Legion of Vega

Patrick Klötzke
Lindenallee 52A
20259 Hamburg

B44



Headhunter

Stephan Weiß
Buschdorfer Str. 7
53117 Bonn

B45



Ryoken-yon

Mirco Schönstein
Ernst-Bergeest-Weg 38C
21077 Hamburg

Chapterliste der Mechforce Germany e.V.

C01



The Black Bears
50th Striker Cluster

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg

C10



79th Blood Hussars
Omega Galaxy

Benjamin Hoherz
Ropredder 77
21031 Hamburg

C14



Bloodclaw
5th Battle Cluster

Markus Klebowski
Sternstr.10
24113 Kiel

C17



Black Claws
14th Battle Cluster, Beta

Michael Brockhaus
Schaumburger Str. 26c
30419 Hannover

C28



The Ravenbreak
14th Raven Battle Cluster

Andreas Dommen
Auf dem Goldberge 7
27777 Ganderkesse

C33



Dorsai's Peacemaker

Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg

C37



Wolf Spiders
Wolf Marauders

Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103A
Zimmer 122
22763 Hamburg

C38



Dawn Riders
52th Striker Cluster

Carsten Fegel
Harmsweg 11e
22179 Hamburg

C39



13th Wolfsgarde

Thomas Reichel

Chapterliste der Mechforce Germany e.V.

C40



Battlecluster Omega IV

Martin Heinrichs
Gerhard-Hauptmann-
Platz
24537 Neumünster

C41



1. NovaCat Guards
Alpha Galaxy: Hand of Fate

Christian Blau
Kirchstraße 69
26871 Papenburg

C41



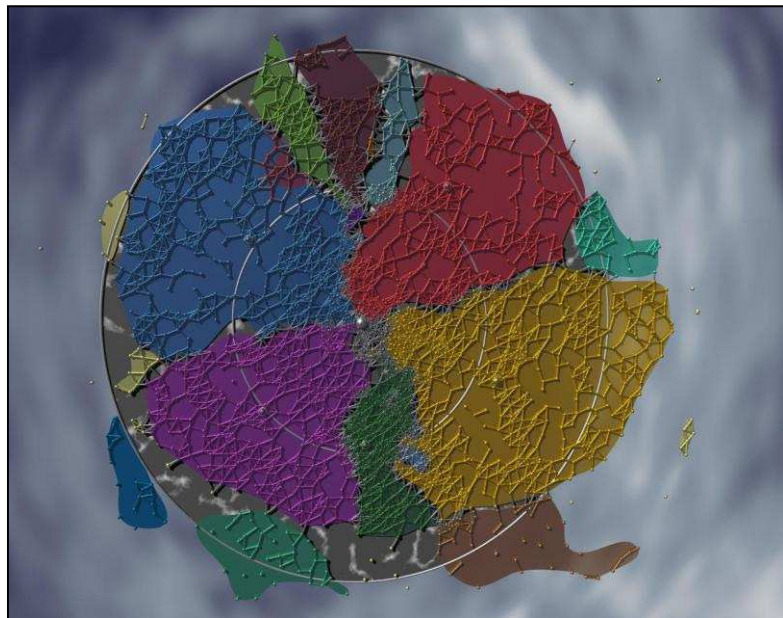
21th Cruiser Cluster

Mirco Schönstein
Ernst-Bergeest-Weg
38C
21077 Hamburg

Hier könnte dein
Chapter stehen!

Gründe dein eigenes
Chapter und melde dich bei
mir:

Mitgliedsverwalter
Michael-André Arnemann
Humboldtstraße 18
29313 Hambühren



Quelle: <http://iscs.teamspan.net/>

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

Dann gründe ein eigenes
Ein-Mann-Chapter in der
Mechforce!

Setze deine Haus-
maschine mit einem
eigenen Pool gegen
deine Gegner ein!

A666



Der erste Kreis
Vorstand-Chapter

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen

B666



Der erste Kreis
Vorstand-Chapter

Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen

**BT-Spielecenter Deutschland Stand: Februar 2010****Fantasy-Reich**

Europaplatz (Ostseehalle)
Kiel

Termin: Wir treffen uns jeden 2. Samstag im Monat
ab 12:00 Uhr. 1. Termin 17.12.2005

Kontakt: Michael Meeves email: garde@TerHeg.de
Kommen auch ohne Einladung

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: ian_f_rehse@yahoo.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. Figuren und
Datenblätter werden gestellt, falls jemand keine
eigenen Figuren hat.

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

Spieleland Hamburg

Dammtorstr.12, 20354 Hamburg

Jeden dritten Do.im Monat findet ein CBT Treffen von
16:00 - 22:00 Uhr statt.

Kontakt: Marcel Evers, email: Mordian@gmx.de

**Spielertreff für Battletech Nürnberg
TheBeanBar**

Zerzabelshofstr. 23

90478 Nürnberg

Tel: 0911/2127299

Ansprechpartner:

yasokuuhl@gamemaster-nuernberg.de

Atlantis

Litzowstraße 17
22041 Hamburg

Homepage: www.atlantis-hamburg.de

Fantasyladen mit vielen Spielflächen und
Spielmöglichkeiten zu MW:DA und Classic Battletech.
Einfach Mitarbeiter ansprechen bzw. Aushang
beachten.

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

Auenland

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

WTB von 1861

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

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

Jugendzentrum Pappes

Meerbusch

www.pappes.de

Jeden ersten Samstag im Monat
Kontaktperson: Andreas Wallmeier zu erreichen unter
blackbattalion@blackbattalion.de

Cafe Untouchables

Schulgasse 7, A-1180 Wien
Zu erreichen mit U6 Station
Währingerstrasse/Volksoper

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

Johann Haderer (FANPRO Commando)
email: jhaderer@hotmail.com

BT-Treff-Hannover

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



Clan Ehrenregeln für Chapterfights

Da es bisher immer wieder zu Mißverständnissen und Unklarheiten bei den Ehrenregeln für Clan Chapterfights kam, hat Marcel Evers, mit Hilfe von Magnus Knoblauch, die folgenden Regelungen für Clan Chapterfights aufgestellt, welche ab sofort verbindlich sind.

Einleitung:

Nach den von den Clans "Zellbrigen" genannten Regeln für Einzelduelle muss jeder Clanspieler für jeden seiner Mechs ein bestimmtes Ziel ansagen. Eine solche Ansage hört sich in etwa so an: „Ich bin Sterncaptain Hagan Pyre vom Clan Jedefalken. Ich steuere den einzelnen Daishi der Delta Nova. Hiermit fordere ich den Piloten des Battle Masters mit dem Einheitsabzeichen "11" zu einem Zweikampf zwischen Krieger nach den Regeln des Zellbrigen. Niemand mag sich in diesen ernstesten Handel einmischen."

Im Verlaufe eines solchen Duells darf kein Clankrieger einen der daran beteiligten Mechs angreifen. Sollte ein Innere Sphäre Mech in den Zweikampf eingreifen, so steht es dem duellierenden Clankrieger frei, zusätzlich auch diesen noch anzugreifen – immer vorausgesetzt, das noch kein anderer Clankrieger den eingreifenden Mech bereits gefordert hat.

Ein Duell gilt als beendet, sobald einer der beiden Kontrahenden zerstört, kampfunfähig oder vom Schlachtfeld (Spielplan) geflohen ist.

Die Zellbrigen–Ehrenstufen werden wie folgt definiert:

Auf **Ehrenstufe 1** befolgt der Clankrieger strikt alle vorgegebenen Regeln, egal, wie sich sein Gegner verhält. Der Clankrieger feuert keinem Mech in den Rücken, so lange nicht dieser in der gleichen Runde auf ihn feuert. Er selbst dreht einem Gegner niemals den Rücken zu. Der Clankrieger bricht niemals von sich aus die Sichtlinie und eröffnet das Feuer auf seinen Gegner erst, sobald er in seines Gegners Waffenreichweite kommt.

Auf **Stufe 2** befolgt der Clankrieger die Ehrenregeln, solange sein Gegner keine unehrenhaften Handlungen vollführt, die dem Clankodex widersprechen (eine dritte Partei mischt sich ein, eine an dem Zweikampf beteiligte Partei feuert auf eine Einheit, welche an einem anderen Zweikampf teilnimmt.). In diesem Falle darf der Clankrieger auf alle Einheiten feuern, die ihn unter Beschuß nehmen, unabhängig davon ob sich die Einheit in einem Duell mit einem anderen Clankrieger befindet. Auf Level 2 darf der Clankrieger gegnerischen Mechs in den Rücken feuern, aber er darf sich nicht, wenn er nach dem gegnerischen Mech in der Initiative zieht, sich in den Rücken des Gegners bewegen (es sei denn er verzichtet dann auf seinen Angriff). Alle anderen Clankrieger feuern weiterhin nur auf ihren direkten Duellgegner. Der Clankrieger unterbricht die Sichtlinie für höchstens drei Runden und versucht danach schnellstmöglichst die Sichtlinie wieder herzustellen. Der Clankrieger darf das Feuer eröffnen, sobald sein Gegner in Reichweite seiner Waffen ist.

Auf **Stufe 3** schließlich lässt ein unehrenhaftes Handeln von gegnerischen Mechs das gesamte Zellbrigen–Ritual null und nichtig werden. Alle Clanmechs dürfen ihre Gegner bis zum Ende des Szenarios nach Gutdünken angreifen. Clanmechs dürfen, schon bevor unehrenhafte Handlungen begangen wurden, dem Gegner in den Rücken feuern, das Feuer auf jede Reichweite eröffnen und beliebig lange die Sichtlinie unterbrechen. Sie dürfen jedoch nicht auf andere Mechs außer ihrem direkten Gegner feuern, bis eine unehrenhafte Handlung von ihrem Gegner ausgeführt wird.

Auf **Stufe 4** kommen die Duellregeln gar nicht erst zum Einsatz.



Nahkampfattacken

Im Gegensatz zu den formalen Regelungen, die für ein Zweikampfduell gelten, entspringt die Abneigung der Clans gegenüber durch Mechs ausgeführten Nahkampfattacken wohl eher einem weitverbreiteten Brauch. Es gibt keine feststehende Begründung hierfür.

Die vier Stufen der Beschränkungen für Nahkampfangriffe gliedern sich wie folgt:

Auf **Ehrenstufe 1** wird ein Clankrieger unter keinen Umständen einen Nahkampfangriff im Verlauf von Mechkämpfen ausführen.

Auf **Stufe 2** wird ein Clankrieger unter keinen Umständen einen Nahkampfangriff im Verlauf von Mechkämpfen ausführen.

Auf **Stufe 3** dürfen Mechs, die selber einen Nahkampfangriff durchgeführt haben, auch das Ziel von Nahkampfangriffen werden.

Auf **Stufe 4** wird das Verbot von Nahkampfattacken von Anfang an ignoriert.

Rückzug

Clankrieger verachten ihre Gegner aus der Inneren Sphäre, weil sie sie für nichts anderes als dahergelaufene Freigeburten in minderwertigen Mechs halten. Wenn es sich nicht gerade um den direkten Befehl eines Vorgesetzten handelt, gilt der Rückzug aus einem Gefecht mit einem solch unwürdigen Gegner für einen Clankrieger als so ehrlos, dass Worte es kaum auszudrücken vermögen. Ließe man ihnen bei einer verlorengegebenen Schlacht die Wahl, sich zurückzuziehen oder weiterzukämpfen, würden sich die meisten wohl eher für einen Tod im Kampf entscheiden.

Die vier Stufen der Rückzugsverweigerung ergeben sich wie folgt:

Auf **Ehrenstufe 1** wird sich ein Clankrieger niemals zurückziehen.

Auf **Stufe 2** darf sich der Clankrieger nur dann zurückziehen, wenn er sich Mechs mit Sternenbund-Technologie (Techlevel 2) gegenüber sieht – jedoch nicht, wenn es sich bei seinen Gegnern um Infanterie, konventionellen Fahrzeugen, oder Mechs mit einer Technologie der "3025er Zeitschiene"(Techlevel 1) handelt.

Auf **Stufe 3** darf sich ein Clankrieger zurückziehen, wenn er gegen Mechs jeglicher Art kämpft – aber nicht vor Infanterie oder konventionellen Fahrzeugen.

Bei **Stufe 4** darf sich ein Clankrieger zurückziehen, wann immer er dies für richtig hält.

Gelände

Auf **Ehrenstufe 1** rodet der Clankrieger keine Wälder und steckt sie auch nicht in Brand. Er verschanzt sich nicht in Gebäuden und schießt auch nicht auf diese (jedoch kann er auf Einheiten in Gebäuden schießen, jedoch nicht direkt auf das Gebäude).

Auf **Stufe 2** verhält sich der Clankrieger wie auf Stufe 1, außer sein Gegner hat vorher Wälder gerodet oder in Brand gesteckt oder Gebäude direkt beschossen.

Auf **Stufe 3** sind dem Clankrieger jedes mögliche taktische Mittel erlaubt, inklusive Wälder roden oder in Brand schießen und Gebäude beschießen.

Auf **Stufe 4** gelten die gleichen Regeln wie auf Stufe 3.



Großes Open Battletechturnier auf dem NordCon 2010

Es ist wieder soweit!

Vom 04.06. - 06.06. findet in Hamburg der NordCon statt.

Wie jedes Jahr so möchte die MechForce Germany e.V. auch dieses Jahr wieder ein großes Open Battletechturnier auf dem NordCon anbieten.

Mitspielen kann jeder der Lust auf einen spannenden Tag voller Battletech Herausforderungen hat. Start ist Samstag den 04.06., um 11:00 Uhr

Regeln:

Jeder Spieler baut sich eine Aufstellung mit beliebig vielen Mechs aus allen Zeitschienen (Tech LV 1, 2 und Clan) für Maximal 5000 BV (BV1).

Diese Aufstellung spielt er in mindestens 4 Runden nach Schweizer System gegen die Aufstellungen seiner Gegner.

Gespielt wird nach Total Warfare Regeln.

Zusätzlich bekommt jeder Spieler pro Kampf 2 Wiederholungswürfe, die er passiv (d.h. auf Ereignisse die den eigenen Mech betreffen) benutzen kann.

Sondermunition nach Total Warfare ist erlaubt (Tech LV 1+2).

Eine Abweichung von den Total Warfare Regeln ist die Initiative, welche nach den alten Kompendium Regeln abgehandelt wird. (Initiative Gewinner bewegt den einen letzten Mech. Wann immer ein Spieler doppelt so viele, oder mehr, Einheiten hat wie sein Gegner muss er eine Einheit bewegen).

Wälder haben einen halbierten CF.

Es wird ohne Feuer und Rauch gespielt.

Alle Mechs haben Pilot: 5 Gunnery: 4 (egal welcher Tech LV)

Gespielt wird auf 2 Battletechkarten nach Einigung der Spieler (Falls keine Einigung erzielt wird 2 Grundkarten Berge außen).

Die Runde dauert 1 ½ Std.

Ende ist voraussichtlich Sa. 22:00 Uhr

Außerdem wird ein **Nachtszenario** angeboten.

Start 23:30 Uhr

Gespielt wird ein spannendes Mechwarrior Konzeptszenario in der Zeitschiene 3025 (also Tech LV 1). In den Wirren des zweiten Nachfolgekrieges kommt es zu einem massiven Angriff auf den Palast des Himmels auf Sian. Mit einem Trick und einer eingeschleusten Technologie erhofft sich Haus Davion den entscheidenden Vorteil bei der Extraktion ihres Agenten.

Jedoch haben sie die Rechnung ohne die Kampfmoral der Todeskommandos gemacht, die den Palast verteidigen.

Ende spätestens 08:00 Uhr

Konzeptszenarien

Start 10:30

Über den Tag verteilt bietet die MechForce Germany e.V. verschiedene Mechwarrior Konzeptszenarien verschiedener Zeitschienen an. Lasst euch überraschen.

Die NordCon Homepage findet ihr unter www.Nordcon.de

Wenn ihr noch Fragen habt schreibt mir einfach eine Mail an: Mordian@gmx.de

In fine Liao



House Davion Timeline

2213: New Avalon besiedelt

2237: Kornrebellion

2239: Abkommen von New Avalon ratifiziert, Jason Hasek als erster Ministerpräsident gewählt

2255: Zweites Abkommen von New Avalon ratifiziert, Sandra Lockhart als erste Ministerpräsidentin auf Lebenszeit gewählt

2271: Liga Freier Welten gegründet

2293: Erster auf New Avalon gebauter Frachter eingeweiht

2315: Terranische Hegemonie gegründet

2317: Crucispakt unterzeichnet, Lucien Davion zum ersten Präsidenten der Vereinigten Sonnen ernannt

2319: Draconiskombinat gegründet; Ministerium des Militärgeheimdienstes gegründet

2332: Lucien Davion tritt zurück, Charles Davion zum Präsidenten ernannt, Lucien Davion stirbt

2340: Charles Davion stirbt, Reynard Davion zum Präsidenten ernannt

2341: Lyrantisches Commonwealth gegründet

2345: Acalapakt unterzeichnet

2346: Almachabkommen unterzeichnet

2366: Konföderation Kapella gegründet

2371: Reynard Davion stirbt, Etien Davion zum Präsidenten ernannt

2373: Magistratsbehörde gegründet

2378: Etien Davion begeht Selbstmord, Paul Davion zum Präsidenten ernannt

2394: Paul Davion stirbt, Marie Davion zum Präsidenten ernannt

2398: Zeitalter der Kriege beginnt

2399: Novaya Zemlya - Zwischenfall

2402: Marie Davion stirbt, Edmund Davion zum Präsidenten ernannt

2412: Areskonventionen unterzeichnet

2415: Edmund Davion stirbt, Edward Davion zum Präsidenten ernannt

2417: Novemberverschwörung beginnt, Edward Davion ermordet, Simon Davion zum Präsidenten ernannt; Fürstentümer gegründet



- 2418:** Simon Davion zum ersten Prinz der Vereinigten Sonnen ernannt
- 2457:** Vereinigte Sonnen gelangen in Besitz von Plänen für BattleMechs, Simon Davion stirbt, James Davion zum Prinzen ernannt
- 2467:** James Davion ermordet, Ellen Davion zur Prinzessin ernannt
- 2473:** Nachfolgeakt erlassen
- 2502:** Ellen Davion tritt zurück, William Davion zum Prinzen ernannt
- 2510:** Ellen Davion stirbt
- 2512:** William Davion stirbt, Alexander Davion zum Prinzen ernannt; Cassandra Varnay, David Varnay, Nikolai Rostov, Laura Davion, and Carmen Davion zu Regenten ernannt
- 2518:** Verratsgerichts - Verhandlungen beginnen
- 2520:** Verratsgerichts - Verhandlungen enden
- 2524:** Davion Bürgerkrieg beginnt
- 2537:** Davion Bürgerkrieg endet, Fürstentümer aufgelöst
- 2567:** New Avalon – Abkommen unterzeichnet
- 2571:** Sternenbund gegründet
- 2577:** Vereinigungskriege beginnen
- 2597:** Vereinigungskriege enden
- 2600:** Alexander Davion stirbt, Zane Davion zum Prinzen ernannt
- 2659:** Zane Davion stirbt, Sarah Davion zur Prinzessin ernannt
- 2681:** Sarah Davion stirbt, Samuel Davion zum Prinzen ernannt
- 2696:** Samuel Davion stirbt, Roger Davion zum Prinzen ernannt
- 2703:** Roger Davion stirbt, Joseph Davion zum Prinzen ernannt
- 2728:** Krieg der Davion – Nachfolge beginnt
- 2729:** Krieg der Davion – Nachfolge endet, Joseph Davion stirbt im Kampf, Richard Davion zum Prinzen ernannt
- 2735:** Vorbereitungsakt erlassen
- 2745:** Richard Davion stirbt, John Davion zum Prinzen ernannt
- 2751:** Simon Cameron stirbt
- 2760:** Grenzkrieg beginnt
- 2762:** Grenzkrieg endet, Exekutivbefehl 156 erlassen
- 2766:** Amaris Coup



- 2781:** Sternenbund aufgelöst
- 2784:** Operation Exodus findet statt
- 2785:** Towne Debakel
- 2786:** Erster Nachfolgekrieg beginnt
- 2787:** Kriegszonenaktionen werden zum Gesetz
- 2796:** Kentares IV Massaker
- 2797:** John Davion ermordet, Paul Davion zum Prinzen ernannt
- 2798:** Erneuerung beginnt
- 2801:** Erneuerung endet
- 2821:** Erster Nachfolgekrieg endet
- 2825:** Thomas Halder-Davion zum Feldmarschall ernannt
- 2829:** Colonel Damien Hasek zum Herzog von New Syrtis ernannt
- 2830:** Zweiter Nachfolgekrieg beginnt
- 2842:** Paul Davion stirbt
- 2843:** Michael Davion zum Prinzen ernannt
- 2846:** Ministerpräsident Peter Davion weigert sich Rebellion anzuführen
- 2854:** Marathon - Offensive beginnt
- 2861:** St. Ives Überraschungsangriff findet statt
- 2864:** Zweiter Nachfolgekrieg endet
- 2866:** Dritter Nachfolgekrieg beginnt, Operation Pendragon beginnt
- 2873:** Michael Davion stirbt, Carl Davion zum Prinzen ernannt
- 2876:** Carl Davion stirbt im Kampf, Melissa Davion zur Prinzessin ernannt, Reform des Vereinigten Sonnen Militärs findet statt
- 2892:** Melissa Davion stirbt, Joseph Davion II zum Prinzen ernannt
- 2905:** Waffenstillstand von Van Diemen IV unterzeichnet
- 2931:** Joseph Davion II gibt den Thron auf, Peter Davion II zum Prinzen ernannt
- 2935:** Joseph Davion II stirbt
- 2961:** Peter Davion II ermordet, Andrew Davion zum Prinzen ernannt
- 2999:** Andrew Davion stirbt, Ian Davion zum Prinzen ernannt
- 3003:** Michael Hasek heiratet Marie Davion-St. Claire



3013: Ian Davion getötet, Hanse Davion zum Prinzen ernannt, Michael Hasek-Davion zum Herzog von New Syrtis ernannt

3015: New Avalon Institut der Wissenschaften gegründet

3022: McCarron's Krieg beginnt, Vereinigtes Commonwealth Allianz – Dokument unterzeichnet

3025: McCarron's Krieg endet, dritter Nachfolgekrieg endet

3026: Operation Galahad 3026 findet statt

3027: Operation Galahad 3027 findet statt

3028: Hanse Davion heiratet Melissa Steiner, Vierter Nachfolgekrieg beginnt, Vereinigtes Commonwealth inoffiziell gegründet

3029: St. Ives Kompakt gegründet, Freie Republik Tikonov gegründet, Michael Hasek-Davion getötet, ComStar – Interdikt der Vereinigten Sonnen

3030: Vierter Nachfolgekrieg endet

3031: Freie Republik Tikonov absorbiert

3034: Raselhaag Republok gegründet, Skye - Krise

3039: Krieg von 3039 beginnt

3040: Krieg von 3039 endet

3041: Vereinigtes Commonwealth Militär gegründet

3050: Klans invadieren die Innere Sphäre

3052: Schlacht von Tukayyid, Hanse Davion stirbt

3055: Melissa Steiner Davion ermordet

3056: Ryan Steiner ermordet, Vereinigtes Commonwealth offiziell gegründet, Archon-Prinz Victor Steiner-Davion übernimmt die Führung des Vereinigten Commonwealth

3057: Lyransische Allianz gegründet, Konföderation Kapella und Liga Freier Welten invadieren das Vereinigte Commonwealth

3058: Invasion von Coventry

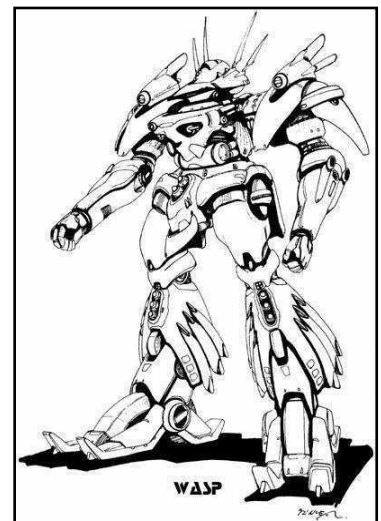
Kolumne von Gerd Röling

Wieder einmal haben wir die Battletech-Convention in Anröchte geschafft, viel Arbeit und Computerstunden damit zugebracht, alles unter einen Hut zu bringen. Die Frau genervt und sein Kind teilweise vernachlässigt. Aber dann doch eine gute Veranstaltung auf die Beine gestellt. Diesmal mit mehr Mechforce-Teilnehmer als letztes Mal, dafür aber leider die Gesamtzahl erheblich geringer. Da fragt man sich als Orga, was fehlte um die Couch-Potatoes hinter dem Sofa hervor zu locken? Am Programm kann es nach meiner Einschätzung nicht gelegen haben. Der Termin war eher als letztes Mal bekannt und das Essen war bis auf eine zerkochte Käsesauce richtig lecker. Wir haben uns einiges einfallen lassen und sind an alle Foren und Communities herangetreten.

Ich möchte hier nicht meckern, da ich selber ja bei den letzten Cons auch nicht anwesend war. Konnte ich meiner Familie auch kaum verkaufen, dass ich nun schon wieder für ein Wochenende irgendwo hin muss, um stundenlang zu würfeln und dann gegen Morgen in irgendwelchen Ecken zu versuchen, wenigstens soviel Schlaf zu bekommen, um unfallfrei wieder am nächsten Nachmittag völlig zerschlagen, nach Hause zu kommen. Die Erlebnisse kann ich nicht erzählen, da mich dann die Familie nur ungläubig und kopfschüttelnd mit einem halben Ohr zu hören würde und ich sowieso zu müde bin um das alles zu berichten.

Nun stehen hoffentlich bessere Zeiten an, da die Lizenz zu mindestens in den Staaten vergeben ist und es weiter gehen soll. Dark Age scheint das Zeitliche zu segnen und wir werden die DA-Mechs als Minis in unser System einbauen können. Die Republik der Sphäre als Tummelplatz der alten Mechs, die von Infanterie und leichten Panzern zerlegt werden. Nicht zu vergessen die Baumfäller, Ackerpflüger, Stollenmechs und Industriemechs, die mit Kettensäge und Co. einem echten Battlemech nur wenig Spaß bringen.

Ich habe im übrigen (das wollte ich eigentlich erzählen) eine Abhandlung über Battletech in berechneter physikalischer Ausfertigung erhalten. Ein Physiker aus Berlin (Name nenne ich noch nicht) hat mir einen ersten Abriss seiner Ideen und seiner Umsetzbarkeit von Battlemechs zu gesandt.



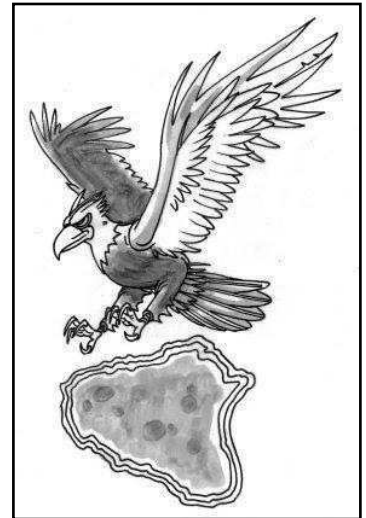


Ich habe zwar kaum Ahnung von Physik, aber ich glaube, wenn er von Effektivitätsformeln, einer „Marginalen Physik-Engine“ und funktionsbehafteten internen Bauteilen, die auch brennen können, spricht, dann ist das für Experten. Hier spielen auch das derzeitige ECM-Wetter und Formeln wie: $T = TGZ + TGA + GU + Pziel + B$ eine Rolle. Die Mechs erhalten drei Schichten: Panzerung, alles tragende Zwischenschicht und interne Struktur. Das Wärmeaufkommen wird auf zwei separaten Bögen bearbeitet und hat daher Auswirkungen auf das gesamte Verhalten des Mechs und es kann nur bis zu einer bestimmten Geschwindigkeit gefeuert werden, da dann der Mechs keine engen Kurve mehr laufen kann. Alles insgesamt recht ausführlich und sicherlich physikalisch korrekt berechnet. Doch wer kann sich da rein denken und diese Regeln umsetzen? Solaris VII-Regeln finde ich schon gewöhnungsbedürftig. Vielleicht hat jemand von euch daran Interesse, dann nehme er bitte Kontakt mit mir auf.

Ansonst hat keiner einen Lösungsvorschlag der letzten Rätselfrage geschickt, vielleicht für euch Landeier zu schwer. Dafür bekommt ihr auch jetzt keine Lösung. Das habt ihr nun davon. Dennoch hier die nächste Rätselfrage: Welche Einheit trägt dieses Anzeichen?

Es gibt vielleicht was zu gewinnen, kommt auf euch an, wie nett ihr seid!

Gerd Röling, Mitgliedsbetreuer Mechforce Germany e.V.



Zweite Kolumne von Gerd Röling

Seien wir ehrlich, die Zeiten sind miserabel: Wizkids wurde von Topps dicht gemacht und unser geliebte Battletech vielleicht eingestampft, die BT-Szene bröckelt und wir als Mechforce stehen nicht wirklich besser da. Als Mitgliedsbetreuer habe ich nicht wirklich was zu tun. Soweit die wirklich üblen Nachrichten.

Aber Freunde! Ich lasse von meinem Hobby nicht ab. Etwa einmal die Woche treffe ich mich mit Spielern, die eine Szenario-Kampagne spielen und neben dem ganzen Unsicherheiten weiter spielen. Wir haben kaum Interesse an der Entscheidung von Amerikanern, die cBT für tot erklären, denn bei uns auf der Platte lebt Battletech weiter und wir bestimmen, was gespielt wird. Eigene Mechs wie den Tauros können wir selber entwerfen und auf die Miniatur dazu produzieren. Dazu braucht es natürlich einen Verein wie die Mechforce um solche Projekte zu realisieren und BT weiter voran zu treiben. Ich denke da an den Anröchte-Con, der zum zweiten Mal in Folge veranstaltet und erfolgreich war. Das war kein Treffen von Historikern, sondern ein Zusammenkommen diversester Spieler, die einfach Freude und Vergnügen am Spiel Battletech hatten.

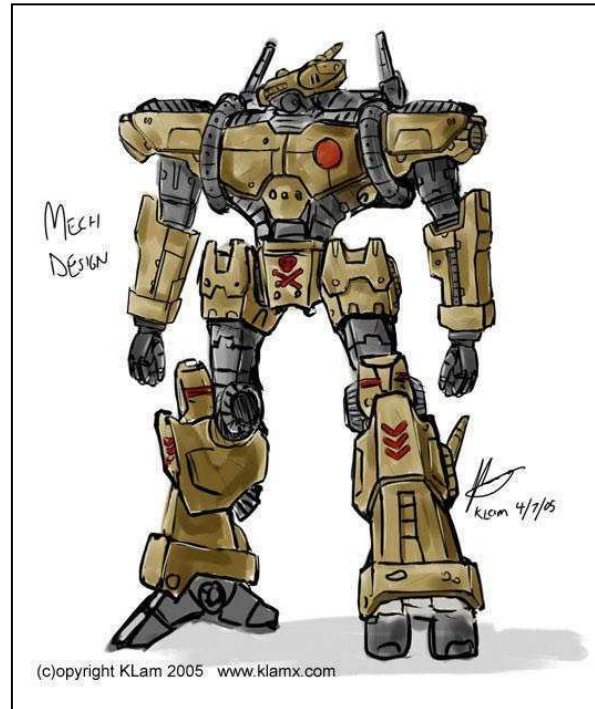
In diesen Wochen werden neue Spieler im Raum Aachen und Karlsruhe „rekrutiert“ zum denen auch alte Hasen stoßen, die dieses Spiel nie wirklich aufgegeben haben. Auch ohne Lizenznehmer in Deutschland werden auf der Spiele - Messe in Essen mit mir Fachgespräche über BT geführt. Ich war in diesem Jahr hoch erfreut, dass es immer noch diverse Stände gab, die Battletech-Artikel führten. Zinnfiguren wurden kartonweise angeboten und natürlich habe ich wieder mal zugegriffen. Auch der bei uns beliebte Holger Willert mit dem Fantasy - Encounter hatte ein volles Regal mit Zinnminiaturen und diverse Technical Handouts, Karten und Regelwerken. Wie bekannt für Mechforce-Mitglieder mit Rabatt.

Fazit: Battletech ist nicht durch eine Firma oder durch Jordan Weisman bestimmt, sondern durch uns Spieler, die das Spiel erst berühmt und groß gemacht haben. Daher der immer währende Appell: Hört nicht auf! Ich freue mich auch weiterhin über Chapterfights (auch wenn ich dann etwas arbeiten muss). Unsere Überlegungen müssen nur in die Richtung gehen, dass wir festlegen, was wir innerhalb der Mechforce tun bzw. ändern können, um wieder mehr Schwung in den Spielbetrieb zu bekommen. Beteiligt euch an dem Prozess und wendet euch an den Vorstand, der ist da und hört euch zu.

In diesem Sinne

Gerd Röling

Mitgliedsverwalter Mechforce Germany e.V.



Mechforce – Konzeptcharakter IS 3025

Total EP	Charactername	Spielername	Mechforce-Nummer	erhaltene Eps	ausgegebene Eps	Gunnery	Piloting
50	Endre "Glückskind" Morsorske	Markus Kerlin	137	62	54	3	3
46	Jason Vale	Michael André Arnemann	523	58	54	3	3
37	Headhunter	Andreas Baumann	448	49	40	3	3
42	Ricky Henderson	Volker Simon	604	54	54	3	3
32	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	449	44	34	4	3
30	Xiu Jin	Oliver Mundt	xxx	42			
58	Forger	Carsten Fegel	303	70	66	3	3
22	Mr.Ice	Thomas Bösener	600	34			
41	Maximilian Hoth	Sven Behrmann	xxx	53	30	3	3
31	Mr.XXX	Jens Koopmann	xxx	43	30	3	4
18	Xing Dao San	Peter Klötzke	654	30	28	4	4
18	UGH!	Björn Reimann	xxx	30	30	3	3
19	Mino Tetsuhara	Jens Mohrmann	117	31	24	3	4
16	Reminger	Gerd Röling	575	28	26	3	3
14	Joe	Björn Reimann	xxx	26	24	5	4
13	Elric 3	Thorsten Elfers	xxx	25	24	4	5
9	unbekannt	Hannes Vorholt	635	21			
4	Ken Lin Do	Marcel Evers	606	16	16	4	4
3	Cobra	Alexander Krajc	599	15			
2	unbekannt	Sebastian Möller	xxx	14	12	5	6
4	Dark Angel	Nicole Mahnke	xxx	16	16	4	4
2	Danial	Sebastian Wulf	xxx	14	12	4	5
1	Zeronimus	Sven Boßmann	xxx	13			
1	Angus McTodd	Nils Nordmeyer	637	13			

Mechforce – Konzeptcharakter IS aktuell

Total EP	Charactername	Spielername	Mechforce-Nummer	erhaltene Eps	ausgegebene Eps	Gunnery	Piloting
72	Takeo Yamamoto	Jens Mohrmann	117	84	74	2	2
44	Homer Tifflor	Sven Boßmann	xxx	56			
44	Yin Shi Lon	Marcel Evers	606	56	54	3	3
20	Archer	Carsten Fegel	303	32	24	3	4
20	Asmodai	Jens Koopmann	xxx	32	30	3	3
20	Justin Credible	Sven Behrmann	xxx	32	30	3	3
19	Yankee Clipper	Volker Simon	604	31	28	4	4
17	Zebedah Killgrave	Magnus Knoblauch	615	29	28	4	4
15	Rip	Björn Reimann	xxx	27	24	3	4
14	Hewisch	Frank Bolus	713	26	22	3	4
10	Simon Phoenix	Michael André Arnemann	523	22	22	4	3
7	Kene Ahnung	Dirk Hömburg	xxx	19	16	4	4
7	Cordum 01	Thorsten Elfers	xxx	19	16	4	4
5	Demolitian Dimitri	Andreas Baumann	448	17	14	5	3
4	Damon Squire	Gerd Röling	575	16	16	4	4
4	Crade	Adrian Otto	xxx	16	16	4	4
4	Nor Drage	Norbert Siggelkow	714	16	16	4	4
3	Cobra	Alexander Krajc	599	15			
3	Kai Hagen	Martin Sachse	558	15	12	4	5
2	Aslaion Linneweber	Michael Brockhaus	449	14	12	4	5
2	John Do	Thomas Bösener	600	14			
1	Callen 6	Felix Martins	xxx	13	12	4	5
0	Alex Meier	Markus Kerlin	137	12	12	5	6

Mechforce – Konzeptcharakter Clan

EP Total	Charactername	Spielername	Mechforce-Nummer	erhaltene Eps	ausgegebene Eps	Gunnery	Piloting
26	Hector	Oliver Mundt	xxx	38		3	1
19	Matrim	Michael André Arnemann	523	31	28	3	3
14	Olaf	Jens Mohrmann	117	26	24	2	4
13	Don Jimbo	Jens Koopmann	xxx	25	24	2	3
11	Markus Coki	Markus Kerlin	137	23	16	4	4
10	Cy Young	Volker Simon	604	22	16	3	3
8	Kenny II.	Sven Boßmann	xxx	20			
8	Fairy McConnor	Carsten Fegel	303	20	20	2	4
5	unbekannt	Alexander Krajc	599	17			
4	Vladimir	Andreas Baumann	xxx	16			
3	Perry	Michael Brockhaus	449	15		5	4
3	Arg	Björn Reimann	xxx	15	12	3	4
2	Taros	Gerd Röling	575	14			
2	Mürvi	Torsten Elfers	xxx	14	12	3	4
0	Norg	Gerd Röling	575	12	12	4	3

= maximale Punktezahl erreicht

Mit dem Erscheinen von Technical Readout: 3075 gibt es nun nach 3058U das zweite Hardware-Handbuch mit einem Abschnitt Gefechtsrüstungen.

Zu den treuen alten Elementaren aus 3050 haben sich mittlerweile ja ganze Horden anderer Kampfanzüge – aus Reihen der Clans sowie der FIS – gesellt. Nachdem erst die zwei Rüstungen der Somerset Strikers erschienen, lieferte bald auch die Field Manual Serie eine Vielzahl neuer Modelle. Um den Überblick zu behalten, entstanden dann vor 3 Jahren in Combat Equipment offizielle Regeln zum Erstellen von Kampfanzügen. Diese waren so gestaltet, dass tatsächlich alle davor erschienenen Einheiten berücksichtigt wurden.

Das TechManual druckte die Regeln erneut ab, während Total Warfare ihren Einsatz noch um eine Nuance erweiterte (zur Vertiefung aller Regeln sind diese Bücher unbedingt zu empfehlen). Zusammen ergibt dies nun die Möglichkeit einer standardisierten Veröffentlichung in den Hardware-Handbüchern. Dieses Format soll hier kurz überblickartig behandelt werden. Dazu werden die zwei Kampfanzüge aus der TerraPost 15 herangezogen.¹

Die Waffendaten für Gefechtsrüstungen sind in Total Warfare, S.305, zu finden.

Zu schlecht um wahr zu sein: die BEARHUNTER SUPERHEAVY AC

Die relativ neue Waffe „Bearhunter“ Superheavy AC, mit der die Golem-Rüstung in TRO:3075 aufwartet, ist eine reine RPG-Kreation ohne großen CBT-Nutzen. Sie funktioniert wie ein schweres MG, mit den Ausnahmen:

Reichweite: HMG (1/2/-), Bearhunter (0/1/2). Dadurch resultierender Trefferwurf:

		HMG	Bearhunter
Erläuterung:	die Bearhunter-Kanone unterliegt einem Malus von +1, vgl TW, S.305. Wiederum besagt TW, S.218: „ <i>All weapon attacks against units in the same hex as the battle armor unit are considered to be at Range 1</i> “ – dementsprechend ist die Bearhunter also immer mindestens im Bereich der mittleren Reichweite! Der einzige Vorteil gegenüber des HMG ist im normalen Spiel der Schaden an konventioneller Infanterie – 3W6 im Vergleich zu 2W6. Vgl. S.217	Reichweite 0:	3+ 6+
		Reichweite 1:	3+ 6+
		Reichweite 2:	5+ 8+

¹ Ursprünglich von **Jochen Wenzel**, dem ich auch hier zu Dank verpflichtet bin, nach Regeln von BT-Autor David L. McCulloch. Diese stellten dann auch die Grundlage der aktuellen, offiziellen Regeln dar. Für die komplette Beschreibung der beiden Kampfanzüge siehe TerraPost 15, S.31f. Online archiviert unter http://www.mechforce.de/1/verein/terrapost_01.php

Hardware Handbuch-Zusatz zur TP#15:

GRUNT: Die Gefechtsrüstungen aus dem Hause Eclipse Metal Works sind auf dem freien Markt sehr begehrt. Der Grunt ist sehr kostengünstig und besitzt dank seiner hohen Bodenbewegung ein in Stadtgebieten bestechende Mobilität. Der Anzug ist jedoch nicht nur bei Milizeinheiten beliebt.

Dem Grunt fehlen zwar die Tarnfähigkeiten der leichten Kampfanzüge Nighthawk und Tornado [TRO:3075, S 12-15] von Blakes Worte und ComStar, er ist aber im Vergleich überdurchschnittliche bewaffnet. Dank der begrenzten Sprungfähigkeit ist er auch sehr wohl tauglich für den Einsatz von spezialisierten Kommandos, wie z.B. Luftlandetruppen.

Type: Grunt

Manufacturer: Eclipse Metal Works

Primary Factory: New Earth

Tech Base: Inner Sphere

Chassis Type: Humanoid

Weight Class: Power Armor (Light)

Maximum Weight: 400 kg

Battle Value (BV2):

16

Swarm/Leg Attack/Mechanized/AP: Yes/Yes/Yes/Yes

Notes: None.

Equipment		Slots	Mass
Chassis:			80 kg
Motive System:			
Ground MP:	3		50 kg
Jump MP:	1		25 kg
Manipulators:			
Left Arm:	Armored Glove		0 kg
Right Arm:	Armored Glove		0 kg
Armor:	Standard	0	100 kg
	Armor Value:	2 + 1 (Trooper)	

Weapons and Equipment	Location	Slots (Capacity)	Mass
Standard			
Anti-Personnel Weapon Mount	LA	1	5 kg
Machine Gun	RA	1	100 kg

SPECTRE: Der sehr viel teurere Spectre sucht dank der sensationellen Tarnfähigkeiten seinesgleichen. Die beeindruckende Leistung und höchste Verarbeitungsqualität (Kindheitskrankheiten der modularen Antipersonenwaffe beim Prototyp sind längst gelöst) bedeuteten andauernde Bestellungen aus allen Nachfolgestaaten. Im Laufe des vergangenen Jahrzehnts gab es viele neue Waffenkonfigurationen, von MGs und Raketenwerfern [die im Arm keine Einschränkung der Sprungfähigkeit bedeuten] bis hin zu

Sonderkonfigurationen der Häuser Davion, Kurita und Marik, die exklusive Gauss-Bewaffnung einsetzen.

Dass Eclipse Metal Works solch hochqualitative Produkte dem freien Markt zugänglich gemacht hat, war sicherlich der Grund, warum Blakes Wort zu Beginn des Jihads beim Angriff auf New Earth einen ganzen Level III einsetzte, um BMW zu zerstören. Der zukünftige Status von Grunt und Spectre ist deshalb ungewiss.

Type: Spectre

Manufacturer: Eclipse Metal Works

Primary Factory: New Earth

Tech Base: Inner Sphere

Chassis Type: Humanoid

Weight Class: Medium

Maximum Weight: 1000 kg

Battle Value:

- 42 (Flamer)
- 42 (Machine Gun)
- 35 (Light TAG)
- 44 (Heavy Machine Gun)
- 46 (SRM)
- 42 (MRM)
- 45 (Marik)
- 44 (Davion)
- 44 (Kurita)

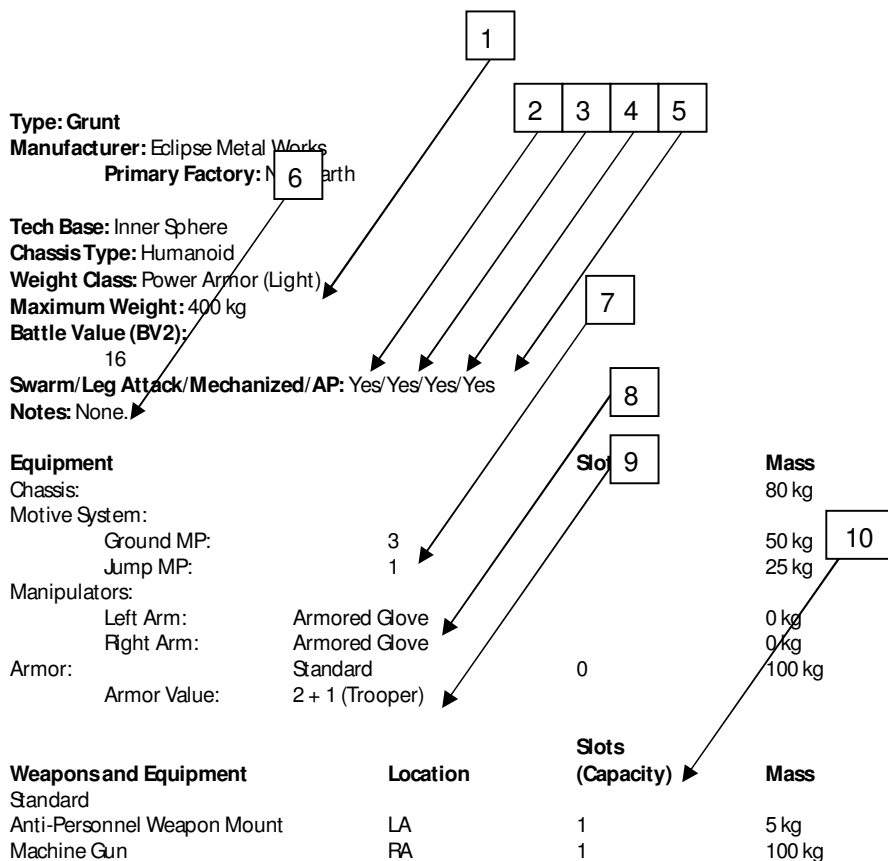
Swarm/Leg Attack/Mechanized/AP: Yes/Yes/Yes/Yes

Notes: None.

Equipment		Slots	Mass
Chassis:			175 kg
Motive System:			
Ground MP:	1		0 kg
Jump MP:	3		150 kg
Manipulators:			
Left Arm:	Battle Claw		15 kg
Right Arm:	None		0 kg
Armor:		5	480 kg
	Improved Stealth		
Armor Value:		8 + 1 (Trooper)	

Weapons and Equipment	Location	Slots (Capacity)	Mass
Standard			
Anti-Personnel Weapon Mount	LA	1	5 kg
Modular Weapon Mount	RA	1 (2)	10 kg
Flamer	—	1	150 kg
Machine Gun	—	1	100 kg
Light TAG	—	1	35 kg
Heavy Machine Gun	—	1	150 kg
SRM 1 (4 shots)	—	2	100 kg
MRM 1 (4 shots)	—	2	80 kg
David Light Gauss Rifle	—	1	100 kg
Grand Mauler Gauss Rifle	—	2	125 kg
Tsunami Gauss Rifle	—	2	125 kg

Erläuterungen zur standardisierten Darstellung:



- 1 Gewichtsklasse. Wird unterteilt in: PA(L) (bis 400 kg), Light (bis 750 kg), Medium (bis 1000 kg), Heavy (bis 1500 kg) und Assault (bis 2000 kg). Werden unabhängig davon im normalen CBT-Spiel als 1 Tonne schwer berechnet (z.B. für Transportzwecke)
- 2 Zeigt die Fähigkeit zum Schwarmangriff an. Diese ergibt sich durch das Gewicht und die Ausrüstung der Hände. Faustregel: schwere und überschwere Einheiten (sowie Unterwassergefechtsrüstungen) können keine Schwarmangriffe durchführen
- 3 Fähigkeit zu Angriffen auf Mechbeine. Siehe „2“, meist sind diese zwei Angaben homogen
- 4 Zeigt die Fähigkeit an, auf OmniMechs mittransportiert zu werden
- 5 Die aktuelle Total Warfare-Neuerung: erstmals wird nun auch im standardisierten CBT-Spiel die Infanteriebewaffnung von Gefechtsrüstungen berücksichtigt. D.h. ein Strahl bzw. Zug mit dieser Fähigkeit zählt zusätzlich zu seinen anderen Waffen auch als mit Sturmgewehren ausgerüstet. Jeder Anzug mit „Armored Gloves“ hat automatisch diese Fähigkeit. Auch wenn eine Gefechtsrüstung theoretisch mehrere dieser Waffen tragen kann (wie z.B. eben der Grunt), zählt dennoch jeder Anzug zur Schadensermittlung einfach

- 6 Zusatzregeln. Durch die standardisierten Regeln ist dieser Eintrag eigentlich redundant, wird in den HH jedoch z. T. bei komplizierten Regeln zur Erinnerung hinzugezogen
- 7 Bewegung – erklärt sich von selbst! Aber zur Erinnerung: FIS-Einheiten mit KSR-Werfer können erst nach Abfeuern ihrer Raketen die Sprungbewegung benutzen. Der „detachable weapon pack“ aus TacOps S287, reduziert die Bewegung pauschal auf „1“, solange die Waffe(n) nicht abgelegt wurde
- 8 Typ der Handaktivatoren, bzw Handschuhe. Bestimmt, in Relation zur Rüstungsgröße, die Punkte 2-5
- 9 Panzerungstyp & -menge. Von Interesse sind hierbei die verschiedenen Stealth- bzw. Tarnpanzerungen, vgl. Total Warfare S228, bzw. TechManual S169
- 10 Die Maschinen mit „Modular Weapon Mount“ können ähnlich wie OmniMechs missionsorientiert ausgerüstet werden. Die Gesamtmasse der Gefechtsrüstung darf jedoch nicht überschritten werden, außerdem gibt es eine Platzbegrenzung (Zahl in Klammern) – zum Überblick der Waffenkonstruktionsregeln siehe TechManual S346ff

Dies ist eine Fortsetzung des BattleTechnology-Artikels aus TerraPost 29, s.44ff. Ausführliche Informationen zu dem atemberaubenden Magazin wurden dort abgedruckt, es sei aber noch einmal auf die Website des Verlagshauses verwiesen. Dort sind alte Ausgaben noch erhältlich: <http://www.justplain.com/BattleTechnology/bt.html>

John Gammon erstellte diesen zwar kurzen, aber mit wunderschönem Bild versehenen Artikel für die BattleTechnology #14, später lieferte er noch das zweite Bild für den Sonderband The Lost Issues.

Übersetzung und kursiver Text: Johannes Heidler; die LSR-Variante war in den ursprünglichen Daten angedeutet.

137-A OMEGA

Typ: 137-A Omega

Erstes Baujahr: 2765

Masse: 100 Tonnen

Rumpf: OMA/HATX

Antrieb: Vlar 300 Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Pitban LFT-100

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Kemplar X9000

Bewaffnung:

4 Schwere Selitex Radionic Laser

12 Mittelschwere Ichiba 3000 Laser

Hersteller: Renault-Prime Industries

Hauptherstellungsort: Wasat/ Terra

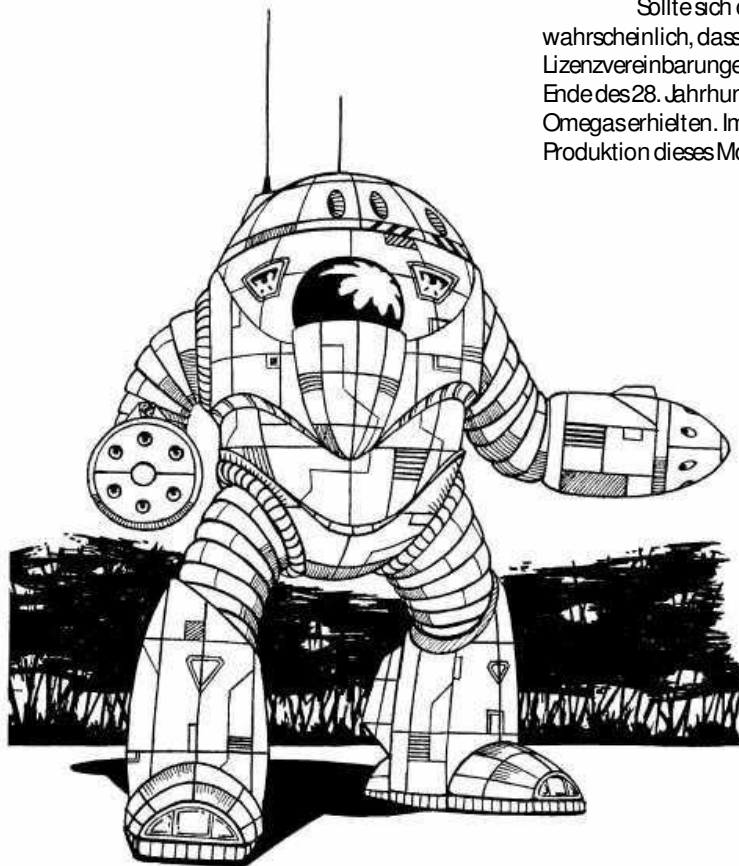
Funksystem: Duotek 200XT

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Faust/Shinji AT/TS

Im Jahre 2765 vergab der Erste Lord Richard Cameron den Auftrag an Renault-Prime Industries mit der Testphase eines neuen Sturmklasse-Mech anzufangen. Der Omega benannte Mech sollte auf dem Flashman derselben Firma aufbauen. Kurz nach Fertigstellung des Prototyps riss jedoch Stefan Amaris die Herrschaft der Terranischen Hegemonie an sich. Amaris befahl sofort, dass das Projekt Omega nun auf Terra, unter Leitung loyaler Wissenschaftler, weitergeführt werden sollte. Nach der Befreiung Terras blieb keine Spur des Omegas zurück. Es wird angenommen, dass Kerenskys Truppen den Prototyp mit in den Exodus nahmen.

Jedoch kursiert das Gerücht, Renault-Prime habe Kopien der Baupläne behalten. Somit ist es durchaus möglich, dass es zu einer Zeit da sich der Sternenbund seinem Ende näherte, doch noch eine kleine Serie 137-A und 137-B produziert wurde. Letztere Variante wurde entwickelt um dem Mech zumindest dürftigen Schutz auf größere Reichweiten zu gewähren. Bei der 137-B wurden die linken Arm-Laser mit einer LSR10 ersetzt.

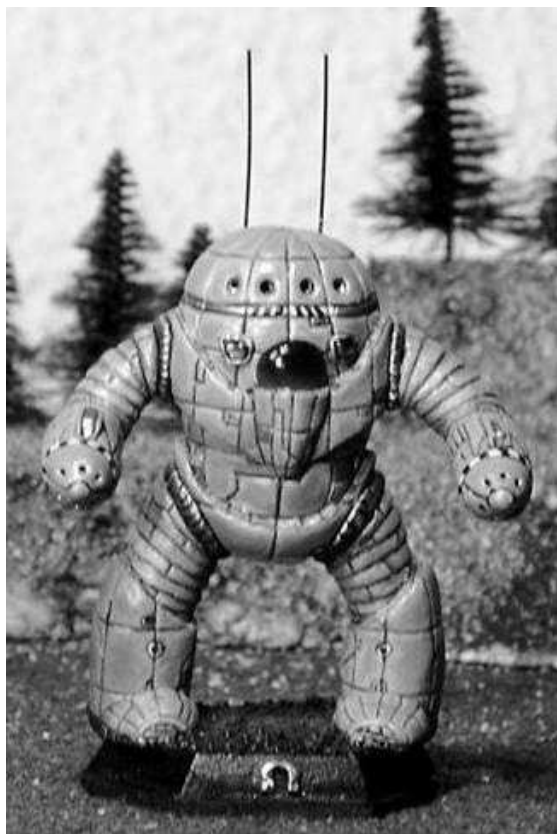
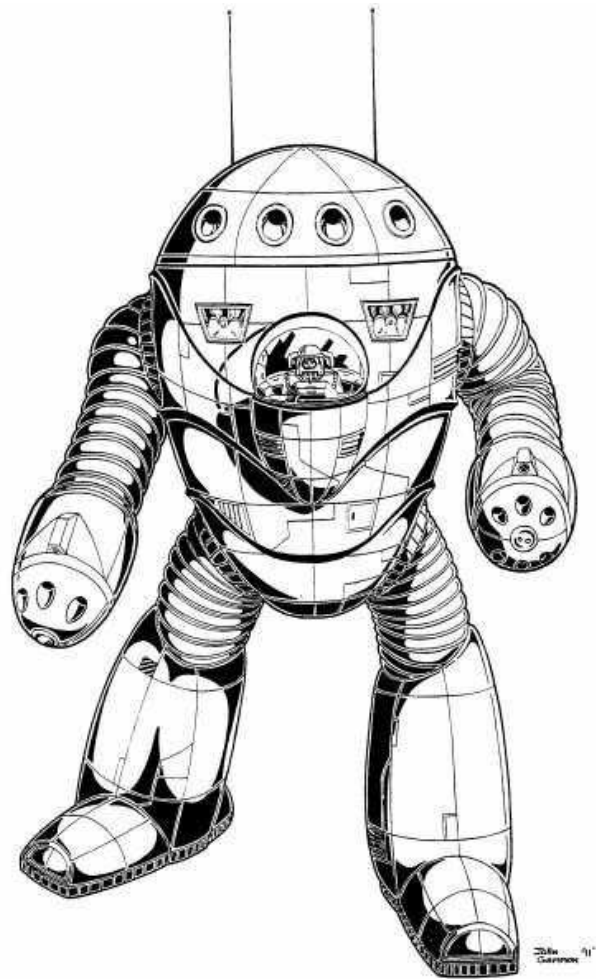
Sollte sich dieses Gerücht bewahrheiten, ist es wahrscheinlich, dass Defiance Industries im Zuge der Lizenzvereinbarungen kurz vor Zerstörung Renault-Primes Ende des 28. Jahrhunderts auch die Baupläne des Omegas erhielten. Im Folgeschluss wäre eine erneute Produktion dieses Modells zu erwarten.



Typ: 137-A Omega			Tonnen
Tonnage: 100			
Kampfwert [BV2]: 2407			
Interne Struktur:			10
Reaktor:	Var 300		19
BP Gehen:	3		
BP Laufen:	5		
BP Sprung:	3		
Wärmetauscher:	18 [36]		8
Gyroskop:			3
Cockpit:			3
Panzerwert:	304		19
	Interne Struktur	Panzerwert	
Kopf:	3	9	
Torso Mitte:	31	47/14	
Lk/R Torso:	21	32/10	
Lk/R Arm:	17	34	
Lk/R Bein:	21	41	

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
2 S-Laser	LT	4	10
2 S-Laser	RT	4	10
6 M-Laser	LA	6	6
6 M-Laser	RA	6	6
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	LB	1	2
Sprungdüse	RB	1	2



Auch der Omega wurde schon einmal gebaut. Björn Pelzer erschuf ihn in Handarbeit mit Modellknetmasse. Somit gibt es hierzu keine Bauanleitung, lediglich das Bild. Außerdem müsst Ihr unbedingt Björns Bildergalerie besuchen! Neben anderen Bildern des Omegas (auch in Formation!) gibt es dort weitere Augenweiden.

<http://www.uni-koblenz.de/~bpelzer/gallery/gallery.html>

FCR-1 OFFICER

Typ: **Officer SecurityMech**

Einsatzgebiet: Polizeimech

Erstes Baujahr: 3005

Masse: 15 / 20 Tonnen

Rumpf: Vandelay Type 23-O / Type 28-O

Antrieb: Martinson 45 / 60 Brennstoffzelle

Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: 0 Meter

Panzerung: ProTec Mk. X Basic / Mk. XI Special

Bewaffnung:

1 Vulcan Wasserwerfer

1 leichtes ScatterGun-Maschinengewehr

1 Bical KSR-Lafette

Hersteller: Vandelay Mechanics

Hauptherstellungsort: Tawas

Funksystem: Basix 100

Ortungs-/Zielerfassungssystem: BlazeFire Sghtlock / BlazeFire Surelock



„Officer“ – Heavy Gear FlammJäger

Übersicht:

Der Officer ist einer der bekanntesten IndustrialMechs, der in der Inneren Sphäre von Polizei und – leicht abgewandelt – Feuerwehr eingesetzt wird. Vandelay Mechanics entwickelte das Original 3005 – in einer Zeit als IndustrialMechs fast so selten waren wie BattleMechs – für den Dienst in Tawas planetaren Ordnungskräften. Ein modifiziertes Modell zur Brandbekämpfung wurde auf besonderen Wunsch hergestellt.

Die billige Herstellung des günstigen, von einer Brennstoffzelle angetriebenen IndustrialMechs bedeutete, dass die Nachfrage entgegen des allgemeinen Markttrends immer sehr hoch blieb. So wurde der Officer bereits wenige Jahre später in vielen Teilen der Inneren Sphäre in Lizenz gefertigt und eingesetzt.

Mit Hinblick auf die vielfach noch von Unruhen gebeutelten frisch eingegliederten neuen Planeten des jungen Vereinigten Commonwealths stellte Vandelay 3030 den überarbeiteten Officer Mk. II vor, der neben verbesserten Kontrollen auch mit stärkeren Aktivatoren und Myomermuskeln ausgestattet wurde.

Im Gegensatz zum Mk. I wurde dieses Modell zunächst weder lizenziert, noch im Iyanischen Teil des VerCom vertrieben, da Vandelays Geschäftsführung aus politischen und wirtschaftlichen Gründen eine direkte Konfrontation mit dem Marktführer Coventry Metal Works und deren Peacekeeper-Serie als für nicht sinnvoll erachtete.

Möglichkeiten:

Das Basismodell ist für Einsätze bei Demonstrationen konzipiert. Die Hauptwaffe des Officers ist ein tankgespeicherter Wasserwerfer, der bei längeren Einsätzen auch über einen Adapter an eventuell vorhandene Hydranten angeschlossen werden kann. Dieser wird unterstützt von einem leichten Maschinengewehr und einem KSR-Werfer, die beide im Regelfall mit nichttödlichen Munitionsarten wie Gel- oder Gummigeschossen, beziehungsweise Tränengas bestückt sind. Zur Beseitigung von Barrikaden besitzt der Mech zwei voll modellierte dreifingrige Hände während die relativ dicke Panzerung nach Industriestandard den Piloten an Bord zuverlässig vor Steinen, Molotov-Cocktails und auch den nicht ganz so harmlosen Waffen Aufständischer schützt.

Die für den Einsatz in heftigeren Konflikten gedachte, fünf Tonnen schwerere Mk. II-Variante investiert die höhere Nutzlast in bessere Wärmeableitung und mehr Panzerung industriellen Typs. Außerdem wurde die Sghtlock-Zielerfassungs elektronik durch die für BattleMechs taugliche Surelock ersetzt.

Kampfgeschichte:

Der Officer ist weder mit einem BattleMech noch einem fusionsbetriebenen MilitiaMech (für den Kampfeinsatz entwickelter IndustrialMech) wie der QUA-51T Quast des Taurus-Konkordats vergleichbar. Selbst mittelschwere Laser – die Standardwaffe auch leichtester, militärischer Maschinen – besitzen eine verheerende Durchschlagskraft gegen alle Versionen dieses SecurityMechs.

Im Einsatz in zivilen Situationen brilliert der Officer jedoch. Zu den genannten Möglichkeiten kommt auch noch der psychologische Faktor, den ein Polizeiaufgebot besitzt sobald eine mechähnliche Maschine in seinen Reihen auftaucht. Ein Grund wieso die Bevölkerung der Vereinigten Sonnen als friedlich gilt, ist, dass Officers in Krisensituationen sofort die öffentliche Ruhe wiederherstellen können. Da diese Einsätze jedoch weder besonders glorreich sind, noch Berichte darüber jemals der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden, ist an dieser Stelle kein besonderer Kampfeinsatz hervorzuheben.

Varianten:

Der Officer Mk. I ist auf besonderen Wunsch auch als reine Feuerwehr-Maschine lieferbar. Das Wegfallen des KSR-Werfers ermöglicht eine komplette hermetische Isolierung des Mechs. Dadurch ist es dem FCR-1F FireOfficer möglich auch Aufgaben in gefährlicher Umgebung oder, dank der Brennstoffzelle, sogar unter Wasser (z.B. bei Reparaturarbeiten an

Dämmen) durchzuführen. Selbstverständlich ersetzt in dieser Version ein zweiter Wasserwerfer das Maschinengewehr, was die Löschkraft verdoppelt.

Auch der Officer Mk. II kann in einer weiteren Version geliefert werden: als noch weiter entwickeltes „Kampfmodell“. Der FCR-2B Combat Officer wurde soweit verstärkt, dass er in Extremsituationen auch gegen leichte Kampffahrzeuge bestehen sollte. Dazu wurde der Wasserwerfer entfernt, ein zweites MG hinzugefügt und der KSR-Werfer vergrößert. Um die Überlebenschance des Mechs zu erhöhen wurde schwere industrielle Panzerung angebracht, die aus stärkeren Metalllegierungen besteht welche aber in den gleichen Gussformen hergestellt werden [Heavy Industrial, Panzerwert – K: 6, TM: 9/1, L/RT: 6/1, L/PA: 6, L/PB: 7]. Aus mehreren Gründen ist diese Variante sehr selten: Zum einen überschreitet der große Raketenwerfer die Norm der interstellaren IndustrialMech-Gesetzgebung, was ein Einsatz in Polizeiaufgeboten nur mit Sondergenehmigung des jeweiligen planetaren Gouverneurs möglich macht. Zum anderen ist auch diese neue Variante im Normalfall immer noch keine Bedrohung für einen echten BattleMech.

Bemerkenswerte Mechs und Mechkrieger:

Joaquin Fara

Fara war nicht nur Testpilot, Anteilseigner Vandelay's und einer der lautstärksten Befürworter des Officer-Projektes, sondern auch bis zu seinem Rückzug ins Privatleben 3032 in allen Entscheidungen rund um die verschiedenen Mech-Modelle involviert. Die genauen Umstände für seine Pensionierung im besten Alter sind nicht bekannt, Gerüchten zufolge wurde er dem Rest der Firmenleitung mit seinen permanenten Forderungen nach einer aggressiveren Haltung gegenüber Coventry und kostspieligen Weiterentwicklungen der Officer-Baureihe – besonders im Hinblick auf ambitionierte Pläne den Officer noch **leichter** zu gestalten – zu unbequem.

Für sofortiges Spiel benötigte Regeln [nicht aufgeführte Ausrüstung bedarf keiner zusätzlichen Erklärung]:

Sprayer (Wasserwerfer): Waffe

Gewicht / Zeilen: 0,5 / 1

Hitze: 0

Reichweite: -/-/1

Schaden: 0 / 3W6 gegen Infanterie

Munition: 10/Tonne

Regelbuch: TechManual, S. 248f und 344

Zusatzregeln: Zielsysteme funktionieren nicht = +2 auf den Trefferwurf.

[Ja, die Reichweite ist 1, der Treffermalus immer +6. Dies ist keine gute Waffe, sondern ein Rollenspiel-Zusatz! Regeln zum Löschen von Feuern werden in TacOps S45 behandelt. TacOps S360ff behandelt unterschiedliche Flüssigmunition.]

Basic Fire Control:

+1 auf den Trefferwurf (nicht kumulativ mit Malus des Wasserwerfers)

Regelbuch: Total Warfare, S206

Commercial Grade Armor: BAR5

Treffer mit 6+ Schaden führen zu möglichem kritischem Treffer

[kein Effekt für Officer Mk I, da keine Stelle besser als 4 gepanzert ist]

Regelbuch: Total Warfare, S206; TechManual, S205f

Fuel Cell:

keine Hitze durch Motortreffer, aber Explosionsmöglichkeit auf 2W6 – 1.=10+, 2.=7+, 3.= 4+ (Mech außer Gefecht)

Regelbuch: Total Warfare, S126

Quellen:

Officer Mk. II UtilityMech: TerraPost 16, S33

CPK-65 Copper (bzw. Peacekeeper-Serie): Technical Readout: Vehicle Annex, S222f

QUA-51T Quasi: Technical Readout: 3075, S300f

Autoren:

Idee: Johannes Heidler

Ursprüngliche Fassung, TerraPost 16: Jochen Wenzel

Neubearbeitung: Johannes Heidler & Jochen Wenzel

Typ: **FCR-1 Officer Mk I** Tonnen
 Tonnage: 15
 Erhältlichkeit: D/X-D-D/E
 Kampfwert (BV2): 74

		<u>15</u>
Interne Struktur:	IndustrialMech	3
Reaktor:	45 Fuel Cell	1,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	2	1
Gyroskop:		1
Cockpit [Basic Fire Control]:		3
Panzerwert [Commercial]:	24	1
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	3
Torso Mitte:	5	4/1
Lk/Rt Torso:	4	2/1
Lk/Rt Arm:	2	2
Lk/Rt Bein:	3	3

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
KSR2	LT	1	1
Munition (SRM) 50	LT	1	1
MG	RT	1	0,5
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
Wasserwerfer	RA	1	0,5
Munition (Wasser) 10	RA	1	1

Typ: **FCR-2 Officer Mk II** Tonnen
 Tonnage: 20
 Erhältlichkeit: D/X-D-D/E
 Kampfwert (BV2): 166

		<u>20</u>
Interne Struktur:	IndustrialMech	4
Reaktor:	60 Fuel Cell	2
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	3	2
Gyroskop:		1
Cockpit [Advanced Fire Control]:		3
Panzerwert [Industrial]:	37	3,5
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	3
Torso Mitte:	6	7/1
Lk/Rt Torso:	5	6/1
Lk/Rt Arm:	3	3
Lk/Rt Bein:	4	3

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
KSR2	LT	1	1
Munition (SRM) 50	LT	1	1
MG	RT	1	0,5
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
Wasserwerfer	RA	1	0,5
Munition (Wasser) 10	RA	1	1

Chapterfightprotokoll 2009

Seite 1

Datum: _____



Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen! Bei mehr als 10 Einheiten bitte Rückseite verwenden.

Chapter 1: _____

Chapterführer: _____

Mechforce-ID: _____ oder _____

Community: _____

Chapter 2: _____

Chapterführer: _____

Mechforce-ID: _____ oder _____

Community: _____

Chapterfight-Gewinner ist Chapter-Nr. _____

☐

unentschieden: _____

☐

eingesetzte Einheiten des Chapters 1:

Einheitsbezeichnungen	Battlevalue 1 ☐ 2 ☐	Spielernamen	Mechforce -ID	zerstört J/N	Beute J/N

eingesetzte Gesamt-BV: _____

Unterschrift Chapterführer Chapter-Nr. 1

eingesetzte Einheiten des Chapters 2:

Einheitsbezeichnungen	Battlevalue 1 ☐ 2 ☐	Spielernamen	Mechforce -ID	zerstört J/N	Beute J/N

eingesetzte Gesamt-BV: _____

Unterschrift Chapterführer Chapter-Nr. 2

gespielt wurde nach (Classic) Battletech-Regeln

☐

Total Warfare-Regeln

☐

Clan-Ehrenregel Stufe

ausgefüllt bitte senden an: G. Röling, Mechforce Germany e.V., Maschwiesen 5, 31275
Lehrte oder eingescannt per Email an GRoeling@mechforce.de

Chapterfightprotokoll

Seite 2

Datum: _____



Ränge in der Mechforce:

Rang	Innere Sphere	Clan
1	Mechkrieger	Mechkrieger
2	Lanzenführer, Stellvertr. AK-Leiter	Starcommander, Stellvertr. AK-Leiter
3	Kompanieführer, AK-Leiter	Starcaptain, AK-Leiter

Bitte entsprechende Zahl beim Rang des Spielers in das Chapterfightprotokoll eintragen:

Zuteilung von Poolmaschinen an einen Spieler als Verlustausgleich

Chapter 1

Spielername	Mechforce-ID	Rang	Neuer Mech	BV des Mechs

Chapter 2

Spielername	Mechforce-ID	Rang	Neuer Mech	BV des Mechs

Vor Spielbeginn bitte ausfüllen:

Tech-Level: _____ floating Crits ☐ Rückzug über alle Seiten ☐ die eigene Seite ☐

Glückspunkteanzahl: ☐ Wälderrodung ☐ Wetterbedingungen ☐ Infernoraketen ☐

Erlaubt sind: Battlemechs ☐ Kettenpanzer ☐ Radpanzer ☐ Luftkissenpanzer ☐

Proto-Mechs ☐ Industrie-Mechs ☐ VTOL ☐ WIGE ☐

Schiffe ☐ U-Boote ☐ konventionelle Infanterie ☐

Sprungtruppen ☐ motorisierte Infanterie ☐ Elementare/Battle Armor ☐

Luft-/Raumjäger ☐ konventionelle Jäger ☐ Landungsschiffe ☐

Wird nur vom Mitgliedsverwalter ausgefüllt!

Community Chapter 1:

Community Chapter 2:

Wertung erfolgt:

☐
☐

Ranking bewertet:

☐
☐

Aufstellung aktualisiert:

☐
☐

ausgefüllt bitte senden an: G. Röling, Mechforce Germany e.V., Maschwiesen 5, 31275
 Lehrte oder eingescannt per Email an GRoeling@mechforce.de



MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V. Version 3.1

Datenblatt für Teilnehmer beim MechWarrior Konzept (zu den Szenarien mitbringen !!!)

IS 3031 ☐

IS 3067 ☐

Clan ☐

(zu wählen bei 20 Erfahrungspunkten inkl. der 12 Startpunkte)

Name des Spielers : _____

MFG Nummer des Spielers : _____

Name des MechKriegers : _____

	Pilot	Gunnery	Erfahrungspunkte erhalten / ausgegeben / Gesamt	Erweiterte Fähigkeiten erhalten	Unterschrift des Organisers mit Datum
Startwerte:			+12 / 0 / 12		Michael-André Arnemann, 01.02.10
für Szenario 1:					
für Szenario 2:					
für Szenario 3:					
für Szenario 4:					
für Szenario 5:					
für Szenario 6:					
für Szenario 7:					
für Szenario 8:					
für Szenario 9:					
für Szenario 10:					
für Szenario 11:					
für Szenario 12:					
für Szenario 13:					
für Szenario 14:					
für Szenario 15:					
für Szenario 16:					
für Szenario 17:					
für Szenario 18:					
für Szenario 19:					
für Szenario 20:					

erstellt von Markus Kerlin

Arbeitskreisleiter für Cons und Turniere

überarbeitet von Michael-André Arnemann

Zuständiger für das MechWarrior Konzept



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 Chapterfights gegen andere Chapter aus oder trete als Mechwarrior mit anderen bei Konzeptszenarien an. Weiterhin kannst du Akademien absolvieren, um dein Wissen und deine Fähigkeiten zu verbessern, dann kannst du auch einen besseren Mech bekommen. In Bloodname-Turnieren kannst einen der Clan-Blutnamen erringen und ebenfalls einen besseren Mech steuern.

Mechforce-Mitglieder haben

- einen Mitgliedsausweis
- ein Hauszertifikat
- eine halbjährliche Vereinszeitung
- Regelerläuterungen
- Spielhilfen & News
- die Möglichkeit an Bloodname-Turnieren teilzunehmen
- die Teilnahme am Chapterranking und Mechwarrior Ranking der Mechforce
- 10% Preisnachlass auf nicht preisgebundene BT-Artikel

Mitgliedsantrag

Ja, ich möchte Mitglied der Mechforce Germany e.V. werden!

Vorname & Nachname: _____

Anschrift: _____

Telefon: _____

Handy-Nummer: _____

Email-Adresse: _____

Der Jahresmitgliedsbeitrag beträgt 12,-€ zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 6,-€ (entfällt bei Cons und sonst. Veranstaltungen). Erfolgt der Beitritt während des laufenden Geschäftsjahres (1.1. bis 31.12.) so wird der Mitgliedsbeitrag nach Restmonaten berechnet. (Bsp.: Beitritt am 1.8. → 5,-€ Beitrag fürs laufende Jahr).

Die Mitgliedschaft verlängert sich 3 Monate vor Ablauf eines Jahres automatisch um ein weiteres Jahr, wenn keine schriftliche Kündigung bei uns eintrifft. Die Mitgliedschaft wird erst wirksam, wenn der vollständige Mitgliedsbeitrag bei uns eingegangen ist.

Zahlungen an das Konto der Mechforce Germany e.V., Deutsche Bank 24
Neuss (BLZ: 300 700 24), Kontonr.: 90 36 286

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus bzw. deinen Clan:

IS alt

- Davion
- Kurita
- Steiner
- Marik
- Liao
- St. Yves Compact
- ComStar
- Wolf's Dragoons
- Kell Hounds
- Gray Death Legion
- Söldnereinheit
- Banditeneinheit
- Pirateneinheit
- Taurus Konkordat
- sonstige Peripherie

IS aktuell

- Davion
- Kurita
- Steiner
- Marik
- Liao
- St. Yves
- Commonality
- ComStar
- Wolf's Dragoons
- Kell Hounds
- Gray Death Legion
- Söldnereinheit
- Banditeneinheit
- Pirateneinheit
- Rasalhaque
- Word of Blake
- Taurus Konkordat
- sonstige Peripherie

Clan

- Wolf
- Wolf-in-exile
- Jade Falcon
- Ghost Bear
- Smoke Jaguar
- Diamond Sharks
- Nova Cats
- Snow Raven
- Fire Mandrill
- Goliath Scorpion
- Hell Horses
- Coyote
- Clud Cobra
- Star Adder
- Ice Hellion
- Blood Spirit
- Steel Viper

Meine Hauptzeitschiene: ☐ IS alt ☐ IS aktuell ☐ Clan

Mein Wunschmech ist: _____

Bankeinzugsermächtigung:

Kontonummer: _____ Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____ Bank: _____

Hiermit ermächtige ich die Mechforce Germany e.V. gemäß den internationalen Zahlungsverkehrsregeln bis auf schriftlichen Widerruf den Jahresvereinsbetrag vom oben genannten Konto abzubuchen.

Unterschrift: _____

(für Mitgliedschaft und Bankeinzug, bei Minderjährigen Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

MechForce Germany e.V. – Maschwiesen 5 – 31275 Lehrte
www.mechforce.de – Email: GRoeling@mechforce.de