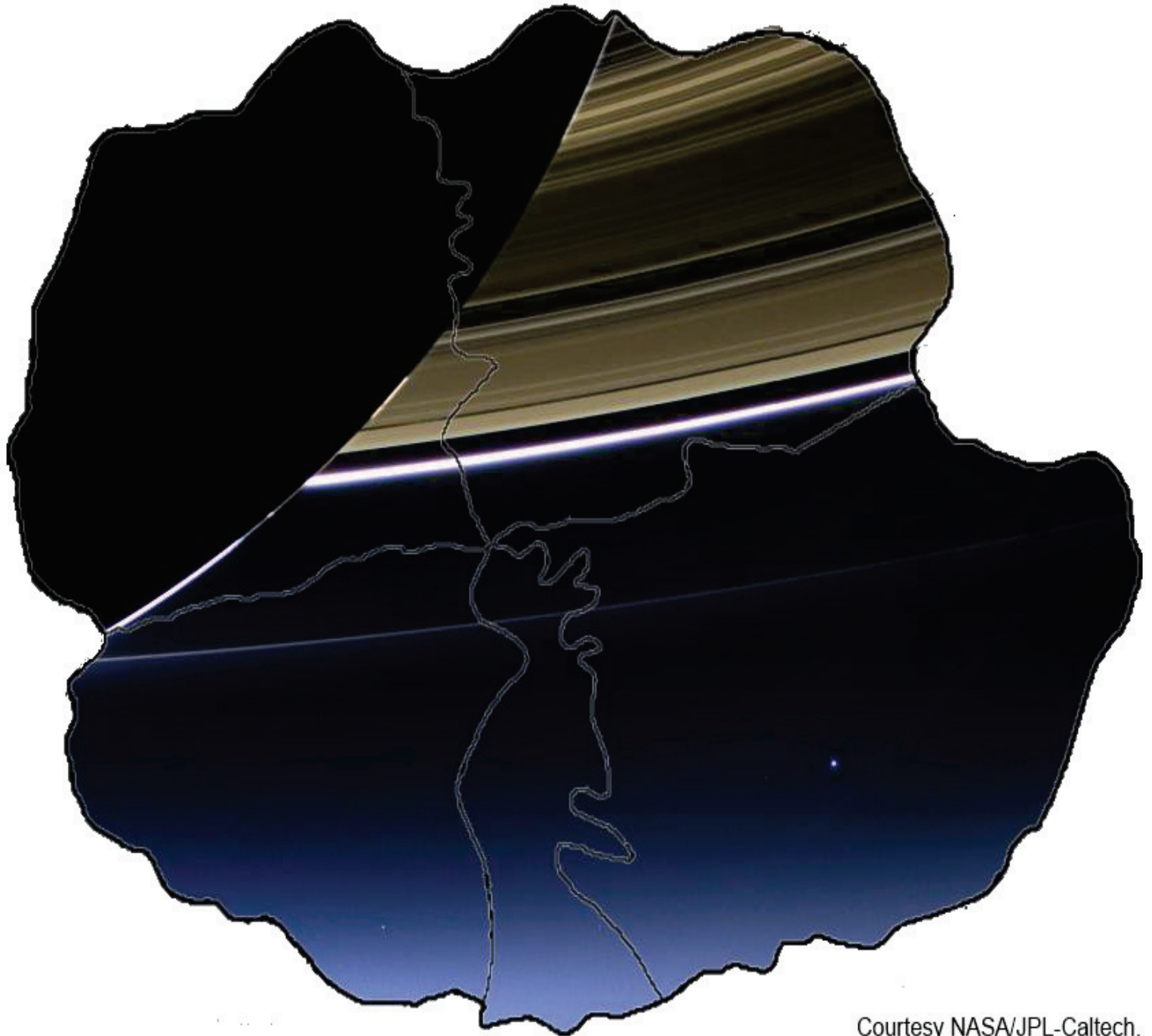


Terra Post 36



Courtesy NASA/JPL-Caltech.

Vereinszeitung der
MechForce Germany e.V



Inhaltverzeichnis

Seite:

02: Inhaltsverzeichnis , Impressum	
03: Vorwort	
04: ... lang lebe der König (Kurzgeschichte)	
11: Würfeldiskussion in der Mechforce	
12: Die BattleTech - Szene - Fans im Wandel der Zeit	
18: Phoenix Con XIII	
19: Kittery Con IX	
20: Erlebnisbericht RatCon 2013	
32: TRO 3145	
36: Dreieich Con	
37: Das Magistrat Canopus	
48: Protokoll der Mitgliederversammlung der Mechforce Germany (31.3.)	
58: Was ist für die Zukunft geplant ? Produktworkshop auf dem RatCon	
59: BattleTech 3D Spielfeld selbstgemacht	
61: Chapterlisten 2013 (nicht 2012)	
68: Chapterranking	

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.
Adresse der Redaktion (Chefredakteur):
Andreas Warnatsch
Fruchtallee 136
20259 Hamburg
AWarnatsch@mechforce.de

Layout: Andreas Warnatsch
Titelbild : Christoph Otto

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan.

Sie wird ordentlichen Mitgliedern des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt.

Ein großes Dankeschön an alle Mitarbeiter.

© MechForce Germany 2013

© 2001-2013 The Topps Company, Inc.

MechWarrior, BattleMech, 'Mech and AeroTech are

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



Wer die Wahl hat , hat die Qual

Liebe Mitglieder,

wenn ihr diese Zeilen lest steht die außerordentliche Mitgliederversammlung der Mechforce Germany kurz bevor. Was kann ich über die letzten Monate seitdem die TerraPost 35 erschienen ist euch mitteilen ?

Nicht alle Entscheidungen die letztes Jahr getroffen wurden waren gut. Ehrlich gesagt war das letzte Jahr ziemlich bescheiden. Jetzt ist es an der Zeit das massive Änderungen innerhalb des Vereins passieren. Es wird Zeit das der Verein in der aktuellen Zeit ankommt und nicht den vergangenen Zeiten nachtrauert. Viele der alten Mitglieder sind schon lange nicht mehr im Verein und die "neuen" Mitglieder wünschen sich Veränderungen . Sei es nun personell oder spieltechnisch . Die Worte Kreuzritter und Bewahrer sind häufig gefallen.

Es wird Zeit, das wir Mitglieder alle an der Zukunft des Vereins mitarbeiten. Deshalb ist der freundliche Umgang miteinander zwingend erforderlich. BattleTech ist ein Spiel und wir spielen es in unserer Freizeit um vom stressigen Alltag abgelenkt zu werden. Aber statt dessen wurde es in den letzten Monaten immer stressiger seinen Hobby nachzugehen.

Lasst uns einen Neuanfang starten. Und dazu gehört es auch, dass einige Mitglieder Platz für Neues machen. Das BattleTech lebt habe ich grade wieder auf der DBTM auf dem RatCon in Unna erlebt. Da war es nicht wichtig welchen Verein / Chapter man angehört.

Die Mechforce Germany soll ein Verein von Fans für Fans sein. Und auch seine Vereinszeitung ist von Fans für Fans . Deshalb ist in dieser Ausgabe mehr über Veranstaltungen diverser Spieler und Spielergruppen geschrieben als nur über die Mechforce. Ich hoffe darauf , dass es innerhalb der MFG endlich wieder zu einer freundlichen, spielerischen und menschlichen Ausgeglichenheit kommt. Die Zeichen stehen dafür gar nicht so schlecht.

In dieser Ausgabe findet ihr auch einen von mir vergessenen Artikel. Dieser sollte eigentlich schon in der letzten Ausgabe veröffentlicht werden. Aber ich bin auch nur ein Mensch und mache Fehler. Deshalb ist der Artikel " Die BattleTech Szene. Fans im Wandel der Zeit " nicht auf den aktuellsten Stand der Zeit.

Ich freue mich euch vielleicht wieder im Mechhanger 5 über den Weg zu laufen .

Mit freundlichen Gruß

Andreas Warnatsch

...lang lebe der König!

von DeLilly

Wäre der Anlass ein weniger ernster gewesen, hätte sich der Abgesandte ein abfälliges Lächeln kaum verkneifen können. Die emsige Geschäftigkeit der Höflinge, die Nervosität der Bittsteller, all das war ihm - wenn auch in geringerem Maße - nur zu gut bekannt.

Doch die Lage war mehr als ernst. Die Piraten, erst vor wenigen Wochen gelandet, hatten bereits weite Teile der südlichen Kurfürstentümer überrannt, geplündert und gebrandschatzt, um ihren Vormarsch fort zu setzen.

Schnelles Handeln war gefragt, darüber waren sich die bedrohten Kurfürsten einig. Doch noch mangelte es an Unterstützung. Der König würde ein Machtwort sprechen und ein Dekret erlassen müssen. Es gab keine andere Wahl, wollte er seinem Amt gerecht werden.

Ein paar Kurfürsten hatten sich bereits vom Reich losgesagt und in eigenen Bündnissen gesammelt, um sich gemeinsam gegen die Piraten zur Wehr zu setzen, doch noch immer bestand die Hoffnung, dass dieser Überfall nicht das Ende des Reiches bedeuten würde.

"Er wird Euch jetzt empfangen, Sire." Selbst der Gardist wirkte nervös, als er den Abgesandten heran winkte.

Der Abgesandte betrat den Saal, in dem der König Hof zu halten pflegte. Ein langgezogener, hoher Raum, die Wände über und über mit Trophäen übersät, auf einer Galerie weitere Gardisten. Eilig schritt der Abgesandte auf den Thron zu, doch dann stutzte er. Niemand saß dort, wo er den König erwartet hatte.

"Seine Majestät ist in wichtigen Angelegenheiten verhindert. Ihr werdet mit mir Vorlieb nehmen müssen."

Der Abgesandte hatte nicht bemerkt, wie der Truchsess hinter ihm in den Saal gelangt war und verfluchte seine mit dem Alter nachlassenden Kriegerinstinkte. Seine Familie war immer stolz darauf gewesen, dass der Kurfürst die Elite der Mechkrieger in die Schlacht geführt hatte.



Nicht zum ersten Mal kamen ihm nun Zweifel, ob er dazu noch in der Lage sein würde. Der Gedanke, seine Krieger möglicherweise allein in die Schlacht ziehen lassen zu müssen, quälte ihn.

“Wir befinden uns im Krieg mit Piraten und es gibt wichtigeres für den König?”

Der Abgesandte war sich bewusst, dass er auf einem schmalen Grat wandelte. Wenn es dem Truchsess beliebte, könnte er ihn der Majestätsbeleidigung anklagen und in Abwesenheit des Königs als oberster Richter fungieren.

Doch der Truchsess schien nicht gewillt, auf einen so harten Konfrontationskurs einzuschwenken. Stattdessen wedelte er mit der Hand, als wolle er die Unwichtigkeit des Themas abwiegeln.

“Es gibt keinen Krieg. Ein paar Söldner, die vom Verbannten angeheuert wurden, um Unfrieden zu stiften. Damit müssen die Kurfürsten schon selbst fertig werden, ohne sich unter dem Rock der Krone zu verkriechen.”

Wäre der Kurfürst weniger erfahren gewesen, er hätte auf eine solche Provokation mit Wut reagiert. So jedoch blickte er dem Truchsess lediglich direkt in die Augen und legte die ganze Dringlichkeit der Situation in seine Stimme.

“Einige Kurfürstentümer sind bereits gefallen und nicht wenige der südlichen Kurfürstentümer haben sich vom Reich losgesagt. Sie bilden bereits eigene Allianzen, um sich ihres nackten Überlebens zu versichern.”

Der Abgesandte beugte sich leicht vor, um seiner Schilderung mehr Nachdruck zu verleihen.

“Es ist an der Zeit, die Kräfte zu bündeln und der Bedrohung aus einer Position der Stärke heraus zu begegnen. Widrigenfalls könnte es sogar soweit kommen, dass das Reich zerfällt. Wollt Ihr wirklich einen Rückfall in Zeiten des Bürgerkrieges riskieren?”

Der Truchsess lächelte milde, seine Worte klangen in ihrer Sanftheit eher danach, als würde er einem dummen kleinen Kind oder einem schwachsinnigen Idioten gegenüber stehen. Dennoch lag etwas bedrohliches in ihnen.

“Ihr überschätzt die Gefahr. Und Ihr unterschätzt die Macht des Königs. Ihr solltet den König besser nicht in Frage stellen, wenn Ihr auf Dauer Kurfürst bleiben wollt. Die Audienz ist beendet.”

Der Abgesandte spürte Zorn und Entrüstung in sich aufsteigen, doch die Anwesenheit der Gardisten verhinderte Schlimmeres. Die Ignoranz der Krone würde sich noch früh genug rächen, doch nun war es besser, zu gehen.



---***---

Schwarzer Rauch stieg aus den Ruinen auf und kündete vom Sieg der Piraten. Nur ein weiterer kleiner Sieg in einer ganzen Reihe kleiner Siege, aber doch mehr, als der Käpt'n erwartet hatte. Er hatte mit mehr Gegenwehr gerechnet.

Seine Späher berichteten ihm aus den vor ihnen liegenden Kurfürstentümern. Auch dort sah es nicht viel anders aus, es fehlte die Einigkeit. Dieser Planet war offenbar politisch zerstritten, eine leichte Beute für die Piraten.

Es gab kleinere Allianzen, einzelne Provinzen, aber noch immer keine Spur einer größeren Armee. Einen kurzen Moment sah der Käpt'n sich auf dem Thron dieses Planeten sitzen, doch dann wischte er den Gedanken beiseite. Plündern und Brandschatzen, mehr nicht.

“Der Unterhändler ist zurück, Käpt'n, und er bringt schlechte Neuigkeiten. Der Verbannte ist nicht bereit, das Reich zu verraten und mit uns zusammen zu arbeiten. Im Gegenteil, er hat eiligst aufgerüstet sogar einige Kurfürsten hinter sich gebracht.”

Es gab einfach Wesenszüge, die der Käpt'n nicht verstehen konnte. Was trieb jemanden, der mit Schimpf und Schande davon gejagt worden war dazu, das Reich weiter zu verteidigen, das seiner offenbar überdrüssig war?

“Wie ist die Einschätzung? Mit welchen Verlusten müssen wir bei einem Direktschlag rechnen?”

Der Maat zuckte mit den Schultern.

“Wir haben keine genaueren Informationen über seine Stärke. Allein heute hat er sieben Köpfe unserer Spione zurück geschickt. Ich empfehle, seinen Einflussbereich besser zu umgehen, vielleicht hält er dann die Füße still.”

Der Käpt'n seufzte. Das war so ein einfacher Raubzug gewesen. Warum musste sich jetzt plötzlich Widerstand aus einer Richtung regen, aus der damit eigentlich nicht zu rechnen war?

---***---

Der Abgesandte konnte die Furcht förmlich spüren. Die Kurfürsten waren über das Stadium der Sorge längst hinaus, bei vielen hatte sich stattdessen die nackte Existenzangst Bahn gebrochen.

Nun blickten sie erwartungsvoll zu ihm herüber. Was sollte er ihnen sagen? Der König und sein Truchsess würden keine Hilfe sein. Vermutlich würden auch die Kurfürsten, die sich bereits abgewandt hatten, nicht zu Hilfe eilen, sie hatten eigene Sorgen.



Seine Gedanken kreisten und schwirrten. Er wollte die Piraten zurückschlagen und das Reich retten. Wie weit würde er dazu gehen müssen? Welche neuen Feinde würde er sich schaffen, wenn er das Beste für das Reich durchsetzen wollte?

Auf den Sturm der Gedanken folgte die Ruhe der Erkenntnis. Das Reich musste sich erheben, soviel stand fest. Er konnte keine Rücksicht mehr auf das Wohl und Wehe einzelner legen, er musste handeln. Der Abgesandte straffte die Schultern und ergriff das Wort.

“Der König und sein Hofstaat lehnen es ab, sich mit unseren Problemen zu befassen. Es wird keine Intervention der Krone geben, die königlichen Truppen werden sich weiterhin nur um die königlichen Besitzungen kümmern.”

Seine Worte verfehlten ihre Wirkung nicht. In einigen Gesichtern sah er das blanke Entsetzen, in anderen Resignation. Doch in einigen sah er auch Trotz, einige waren offenbar gewillt, seinen Weg mit zu gehen.

“Wir werden der Bedrohung gemeinsam entgegen treten müssen. Ab sofort übernehme ich das Kommando über alle kurfürstlichen Kräfte, um einen koordinierten Gegenschlag zu ermöglichen.”

Der Abgesandte drückte das Kreuz durch und versicherte sich noch einmal der zustimmenden Blicke des kampfesmutigen Teils der Versammlung.

“Wir werden diesen Piraten und allen, die am Reich zweifeln zeigen, daß wir jeder Bedrohung mit Einigkeit entgegen stehen. Und wenn die Schlacht geschlagen ist, wenn die Piraten besiegt und vertrieben sind, werden wir die Scherben des Reiches auflesen und es neu aufbauen!”

Jubel brandete auf. Die Angst wich, die Zuversicht der Mutigen riss die Zögerlichen mit. Der Abgesandte lächelte in sich hinein, zum ersten Mal seit Tagen war er sich sicher, daß sie nicht verloren waren.

---***---

Die Baronie lag friedlich und idyllisch da. Saftig grüne Hügel, kleinere Gehöfte, im Westen waren einige korngelbe Felder zu erkennen. Eigentlich ein Ort, an dem man seinen friedlichen Lebensabend verbringen wollen würde.

Aber so etwas wie einen friedlichen Lebensabend gab es für ihn nicht, darüber war sich der Käpt'n im Klaren. Irgendwann würde ihm irgendeiner seiner Leute eine Kugel in den Rücken jagen und selbst Käpt'n an Stelle des Käpt'n werden.

Auch wenn es eine Schande war, diesen friedlichen Landstrich zu verwüsten, so war es doch unumgänglich. Seine Späher hatten ihm von plötzlicher Einigkeit unter den



Kurfürsten berichtet, er musste diesen aufflammenden Widerstand brechen, bevor er zu stark wurde.

“Käpt'n, wir haben ein Problem. Wir haben den Kontakt zu unseren beiden Hornets im Westen verloren.”

Die Hornets sollten sie vor bösen Überraschungen auf der Westflanke warnen. Hinter den Feldern gab es reichhaltige Eisenvorkommen, möglicherweise blockierten diese die Kommunikation.

“Einen Scout zur Überprüfung schicken. Der Rest weiter auf die Stadt zu.”

Hinter den Hügeln im Norden lag die drittgrößte Stadt des Planeten, ein wahres Schlaraffenland an Ausrüstung und Treibstoff. Und ein deutliches Zeichen an die Bevölkerung, den Widerstand aufzugeben.

“Zangenbewegung um den Wald da voraus. Die schweren Einheiten westlich, da ist der Boden fester.”

Ein Aufblitzen aus dem Augenwinkel erregte die Aufmerksamkeit des Käpt'n. Gleichzeitig flammten Signale auf, feindliche Mechs fuhren ihre Reaktoren hoch und machten sich offenbar kampfbereit.

“Die kleinen Schweinchen sitzen in den Wäldern. Räuchert sie aus, dann weiter auf die Stadt zu.”

Der Käpt'n zählte sechs Feindmechs. Nur einer davon schien wirklich Masse mit zu bringen, der Rest bestand aus eher wendigen, leicht gepanzerten Einheiten.

“Ein Brocken und fünf Übungsziele. Selbst wenn sie auf uns gewartet haben, die fegen wir locker weg.”

Schon brandete der erste Beschuss auf, Bäume fingen Feuer, die sommerliche Hitze tat ein übriges. Schnell geriet der Brand außer Kontrolle und trieb die kurfürstlichen Mechs aus den Wäldern.

“Keine große Sache, ich übernehme den Thunderbolt, der Rest kümmert sich um das Kleingestrüpp.”

Das Schema war meist das gleiche. Hier hatte wohl zu lange ein trügerischer Friede geherrscht, die wenigsten Kurfürsten waren taktisch ausreichend geschult. Ein Nachmittagsspaziergang.

“Käpt'n, sie ziehen sich über den Hügel zurück. Wir setzen ihnen nach. Sind ja nur ein paar... holy shit!”



Der Käpt'n hatte es auch bemerkt. Aus östlicher Richtung wurden weitere Feindkontakte gemeldet, diesmal waren es mehr. Viel mehr. Das würde vielleicht doch noch anstrengend werden.

“Ostflanke über den Hügel, wir nutzen den Rauch, um die Verstärkung platt zu machen.”

Die Signale waren klar und eindeutig, er zählte nochmal ein Dutzend Feinde. Die Kurfürsten hatten sich wohl doch noch einigen können. Hätten sie gemeinsam gewartet, vielleicht wäre es noch eng geworden.

So jedoch mussten sie nur die leichten Einheiten auf dem Hügel ausschalten, bevor sie den Rest in die Zange nahmen. Wenn sie sich nicht zu dämlich anstellten, konnte der heutige Tag schon den Sieg über den Planeten bedeuten.

“Käpt'n, Scout 3 hier, habe die Horn...den...ab...Schei...”

Der Funkspruch war so abgehackt, dass er nichts verstanden hatte. Scout 3 befand sich auf der Westflanke, vermutlich hatte er die beiden Hornets entdeckt und war nun selbst ins Störfeld der Eisenminen geraten.

Der Käpt'n hatte wichtigeres zu tun. Der Thunderbolt erwies sich als deutlich widerstandsfähiger, als erwartet. Wenn sie sich gegen den anrückenden Verband positionieren wollten, mussten sie sich den Trupp vor Ort schneller vom Hals schaffen.

“Nehmt sie auseinander, sonst kommen ihnen diese Bastarde aus dem Osten doch noch zu Hilfe.”

Der Käpt'n schwitzte, während er seine Konsolen bearbeitete. Abschussmeldungen bestärkten seinen Glauben an einen Sieg, auch der Thunderbolt hatte deutlich Federn lassen müssen. Gerade wollte er seinem Gegner den Rest geben, als der Zeus seines Maat in einer gewaltigen Explosion verglühte.

“Käpt'n, weitere Feinde im Westen! Das sind zu viele, die machen uns fertig!”

Der Käpt'n grinste schief. Dann würde es wohl doch nicht sein Maat sein, der ihm die Kugel in den Rücken jagte. Die Raketenwarnung würde das letzte sein, was er in diesem Leben zu sehen bekam. Hinter ihm in den Feldern war der Verbannte mit seinen Mechs aufgetaucht...

---***---

Der Abgesandte atmete tief durch. Die Piraten waren Geschichte, doch ein weiteres Stück des steinigen Weges lag noch vor ihnen. Sie würden das Reich wieder aufbauen, Strukturen wieder herrichten müssen.



Auf der Hügelkuppe hinter ihnen flammten Radarsignale auf. Im Bruchteil einer Sekunde schoss das Adrenalin durch seinen Körper. Doch die Anspannung verflog sofort wieder, als das Signal entschlüsselt war: Der Whitworth des Königs.

Das passte. Die Schlacht war geschlagen, nun kamen die Aasgeier. Der Abgesandte wischte diesen respektlosen Gedanken allen königlichen Verfehlungen zum Trotz beiseite, als die Stimme des Königs aus dem Funk dröhnte.

“Wir, die königliche Majestät dieses Planeten fordern die schändlichen Eindringlinge auf, sofort die Waffen zu strecken und bedingungslos zu kapitulieren.”

Der Abgesandte zog die Stirn in Falten. Der König ergriff seinen letzten Strohalm, er versuchte den Ruhm des Sieges für sich zu beanspruchen. Die Stimme des Königs wurde durch die des Truchsess abgelöst.

“Dank der königlichen Macht ist es dem Reich gelungen, die Bedrohung durch die Aufständischen und die von ihnen gedungenen Söldner zurück zu schlagen. Lang lebe das Reich! Lang lebe der König!”

Der Abgesandte war sich nicht sicher, wie er reagieren sollte. Einen Moment war er durch die Dreistigkeit geschockt, mit der der Truchsess vorging. Doch er würde nicht so kurz vor dem Ziel kapitulieren.

“Ja, wir haben einen historischen Sieg errungen, doch nicht durch das Verdienst des Königs. Die Schlacht ist beendet, doch wir sind noch nicht am Ende. Noch heute werden wir einen neuen König wählen!”

Einen Moment lang schwieg das Funkgerät. Der Abgesandte begann sich zu fragen, ob überhaupt irgendjemand auf seine Forderung reagieren würde. Quälend lange Augenblicke, erste Zweifel regten sich.

Dann brach die kreischende Stimme des Königs durch den Funk. Sie überschlug sich fast vor Empörung und Wut.

“Ich werde nicht abdanken. Es wird keine Neuwahl geben. Ich bin der König und ich fordere den Respekt, der mir gebührt. Nur über meine Leiche wird es einen neuen König geben!”

Hätte der Abgesandte den Befehl dazu gegeben, die Geschützrohre der kurfürstlichen Mechs hätten sich kaum synchroner in Richtung des Whitworth drehen können. Sein Blick spiegelte seine kalte Entschlossenheit wieder, murmelnd drückte er den Abzug seiner Waffensysteme durch.

“...lang lebe der König



Würfeldiskussion in der MechForce

Marcel Evers, aka Sun Tzu Liao

Nach einigen Gesprächen, insbesondere mit neuen MechForce-Mitgliedern, sowie den Threads im Forum, musste ich feststellen, dass über unsere Würfellisten nicht nur Unmut sondern vor allem Unklarheit herrscht. Aus diesem Grund wünschen sich viele, besonders neue Mitglieder, eine Veröffentlichung dieser Listen. Ich möchte hier einmal kurz auf die Zusammensetzung der Würfellisten eingehen.

Als wir uns vor einigen Jahren hingesetzt und die Würfellisten überarbeitet haben, haben wir dies unter folgenden Gesichtspunkten getan: Hauptsächlich wollten wir eine möglichst realistische Verteilung der tatsächlich in der Inneren Sphäre existierenden BattleMechs auf die Chapter übertragen. Also haben wir die Würfellisten in drei Bereiche unterteilt. Diese werden für jeden einzelnen Mech durch einen W100-Wurf ermittelt.

1-75 ist ein Common-Mech. Diese sind Maschinen die in allen Häusern recht häufig vorkommen. Beispiele: Stinger, Wasp, Hunchback, Crusader, etc.. Selbstverständlich gibt es auch hier schon hausspezifische Unterschiede. Um einmal ein konkretes Beispiel zu nennen, wird man als Spieler des Hauses Liao in der Zeitschiene I.S. alt (Classic Battletech) wenig Mechs mit PPK's finden (ausgenommen den Verteidiger / Vindicator). Das liegt daran, dass Liao in der Lost Tech Era ein großes Problem mit der Verfügbarkeit von PPK's in ihren Streitkräften hatte. Auch wird man wenig andere überschwere Mechs außer Streitrössern / Charger und Zyklopen / Cyclops bei Liao finden, da auch die Produktionskapazitäten überschwerer Mechs stark eingeschränkt waren. Andere Häuser haben andere in ihrer Geschichte begründete Vor- und Nachteile.

76-95 ist ein Uncommon-Mech. Hierbei handelt es sich um hausspezifische Varianten. Beispiele: Warhammer-L oder Panther. Diese kommen zwar in dem einzelnen Haus vor, sind allerdings nicht annähernd so häufig wie Standard-Mechs. Außerdem befinden sich auf dieser Liste Beute-Mechs der beiden direkt benachbarten Häuser.

96-100 sind äußerst seltene Mechs, wie zum Beispiel Prototypen oder untypische Maschinen der Era, beziehungsweise Beute-Mechs nicht benachbarter Häuser, die man nur unter extrem seltenen Bedingungen in den Streitkräften seines gewählten Hauses antreffen wird. Beispiele: Hatchetman mit LB10-X in der Zeitschiene I.S. alt (CBT) oder ein Gunslinger auf I.S. 3067 (IS aktuell) im Hause Davion. Vom Gunslinger wurden nämlich nur insgesamt drei Prototypen gebaut und um einen Hatchetman mit LBX in der I.S. alt (CBT) Zeitschiene zugeteilt zu bekommen, musste ausgerechnet das eigene Chapter vom NAIS zur Felderprobung auserkoren worden sein.

Danach wird mit einem W20 der entsprechende Mech auf der jeweiligen Liste erwürfelt.

Ich hoffe diese Erklärung hilft, die Entstehung der Würfellisten besser zu verstehen und damit auch ihre Bedeutung für das Spielerlebnis mit einem Chapter der MechForce Germany. Natürlich vermissen zu Recht einige Spieler eine große Anzahl Hausvarianten in ihrem Chapter. Aber mal ganz ehrlich: Wer möchte denn schon gegen vier Banshee-S gleichzeitig spielen? Aus diesem Grund bin ich persönlich weiterhin dafür, die Würfellisten nicht zu veröffentlichen, damit sich die Spieler die Häuser nicht nach diesen Listen aussuchen, sondern tatsächlich aufgrund ihrer Loyalität ihrem gewählten Haus gegenüber.

In diesem Sinne, Euer Vorstand für Öffentlichkeitsarbeit



Die BattleTech Szene – Fans im Wandel der Zeit

Marc - Michael Schroll.

MechForce Germany hat immer eine sehr eigenständige Rolle innerhalb des MechForce-Systems gespielt. In beinahe 20 Jahren gab es drei MechForce Germany, selbst wenn die Umstände nicht dafür geeignet waren, da immer ein Bedürfnis nach einer neuen bestand.

Die erste MechForce für den europäischen deutschsprachigen Raum wurde am 27. Mai 1993 auf der Gründungs-Convention als Mechforce Germany GbR (MFG GbR) gegründet. Sie war eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts, die in Zusammenarbeit mit der Firma Fantasy Production GmbH für die deutschsprachigen Produkte zuständig war.

Offiziell nahm sie schon am 1. April 1993 ihre Funktion auf und wurde in den zwei Jahren bis Ende 1995 / Anfang 1996 mit über 2.000 Mitgliedern eine große BattleTech-Organisation.

Gescheitert ist die erste MechForce an ihrem eigenen Erfolg. Die hohe Mitgliederzahl führte zu einer Überbelastung der Strukturen. Hinzu kam, dass eine rechtliche Konstruktion wie eine GbR eine Umstrukturierung in der Führungsspitze erheblich erschwert. Die Geschäftsführung der GbR konnte aufgrund der Rechtslage nicht mehr mit den Anforderungen an das Unternehmen "Mechforce" Schritt halten. Mit dem Entzug der Lizenz Ende 1995 endete das Wirken der MechForce Germany GbR. Auf Wunsch des Lizenzgebers wurde ein Verein als Lizenznehmer favorisiert.

Die zweite MechForce Germany war ein Verein, hatte aber von Anfang an das Problem, in Konkurrenz zu den diversen Nachfolgeorganisationen der MFG GbR zu stehen. Diese Konflikte wurden zum Teil sehr scharf geführt. Die dritte und aktuelle MechForce Germany wurde noch Ende 1997 als Verein gegründet. Diese rein von Fans für Fans gegründete Organisation entwickelte nie die Bedeutung, wie sie die erste MechForce Germany innehatte. Jedoch war ihre zeitweilige Größe von 350 bis 400 Mitgliedern schon beeindruckend; und die Tatsache, dass sie die älteste MechForce Germany und zudem die letzte MechForce überhaupt ist, zeugt von ihrer inneren Stärke. Ein Bestandteil dessen ist die Bereitschaft ihrer Mitglieder, sich für Funktionen im Verein bereitzustellen.

Mechforce Mechs

Seit 2007 sind zwei Mechs durch einen Konstruktionswettbewerb veröffentlicht und als Zinnminiaturen hergestellt worden.

- Nightwatch Stückzahl ca. 100
- Tauros Stückzahl ca. 35



Mit dem einstigen Nice Dice e.V. gab es einen Nachfolger der ersten MechForce. Der aufkommende Computerspielboom mit dem einsetzenden Spielkartenhype bedeuteten dann auch der Anfang vom Ende. Der Nice Dice e.V. ist seit dem Jahr 2003 nicht mehr aktiv.

Neben der Mechforce Germany gab es bis ins Jahr 2000 noch einen Verein in der Schweiz, im August 2001 wurde die Mechforce UK aufgelöst, Ende 2001 folgte die Auflösung der Mechforce Nordamerika. [1]

Der Sternenbund e.V. stammt aus dem Jahr 1997 durch die Reorganisation vieler ehemaliger Mitglieder der zweiten Mechforce. Der Zerfall dieses Vereins begann bereits in 2001, als Stefan Pawlicki nach der JHV seinen Rückzug bekannt gab. [2]

Die BattleTech Spiele Gruppe Essen e.V. entstand aus einem Zusammenschluss vieler Mitglieder des Sternenbund e.V. , löste sich aber etwa im Jahr 2008 wieder auf. [3]

Die BattleTech Liga Süd wurde am 18.11.2001 von Marc-Michael Schroll, Niels Opsommer und Marcus Hock als freies Chapter mit eigenem Liga-Betrieb für Chapterfights von Ein-Mann-Chaptern gegründet. Die Gründungsmitglieder kannten sich bereits aus den Tagen des Sternenbund e.V.

Die Chapterlandschaft in Nord- und Südbaden war recht dünn besiedelt, dennoch schwoll die Mitspielerzahl in den ersten fünf Jahren auf 50 an.

Die Motivation des Gründungsteams war und ist, jedem Spieler ein Maximum an Spiel und Spaß zu bereiten und dabei auf Vereinsstrukturen zu verzichten.

So erhielt jeder Spieler zu Beginn des Liga-Betriebs jeweils eine Mech-, Fahrzeug- und eine Infanteriekompanie bzw. einen Trinärstern.

Zeitweise hat man auch eine eigene RPG-Schiene geführt, stark angelehnt an die Plattform von Team Trueborn. Viele Ideen beider Gründer-Teams ähneln einander, ohne dass der eine vom anderen etwas bewusst kopiert hat.

Die BattleTech Kameraden aus dem Südwesten sehen sich nicht als Konkurrent anderer Strukturen oder Vereine, sondern als Kooperationspartner und Freunde aller Communities und freien Chapter. [4]

Der Verein Team Trueborn ist ein Trägerverein, welcher die Internet-Communities und Internet-Seiten, programmiert und gewartet durch die Trueborn Develop Group (TDG), finanziert und betreibt. Ganz im Zeichen von BattleTech kümmert sich der Verein seit 2001 um die Internetpräsenz in Bezug auf die Communities des Vereins und die Zufriedenheit seiner Mitspieler. Team Trueborn verwaltet momentan mehr als ein knappes Dutzend verschiedener Seiten zum Thema BattleTech und betreibt eines der größten unabhängigen Foren der Szene (www.battletech.info). Seit dem Jahr 2001 hat der Verein außerdem Conventions wie den vereinseigenen BattleCon organisiert oder unabhängige Cons zum Thema BattleTech nachhaltig unterstützt. Der Team Trueborn BattleCon bei Köln ist zum Beispiel seit 4 Jahren deutlich in der Szene etabliert und sieht jedes Jahr einer größeren Teilnehmerzahl entgegen.

Die Geschichte des Vereins ist geprägt von Motivation, sowohl von Seiten der Betreiber als auch von Seiten der Mitspieler, die im Laufe der Vereinsgeschichte die Communities laufend erweitert und verbessert haben. Im März 2001 stellte Sascha Scherhak, seines Zeichens



Hauptgründer und Urheber des Vereins, seinem Freundeskreis das Batchall-System vor. Die Hauptidee dieses neuartigen, rein auf Internetverwaltung basierenden Systems war, dass die Mitspieler nicht wie gehabt nur einen Mech oder eine kleine Anzahl von Maschinen führen konnten, sondern dass ganze Sterne bzw Einheiten initialisiert wurden, welche dann gegen den jeweiligen Gegner geführt werden konnten. Den älteren Verwaltungssystemen der Mehrspielerchapter, welche bis dato in Deutschland ausnahmslos vorkamen, wurde also eine vollkommen neuartige Plattform entgegen gestellt, welche sich schnell in der Szene etablierte, vor allem da die Anmeldung und das Spielen auf dem System vollkommen kostenfrei war und im Basispaket auch noch bis heute ist. Schon innerhalb der ersten zwei Wochen hatte sich aus dem kleinen Freundeskreis, welcher sich an die Ausarbeitung und Erstellung des Systems gemachte hatte, eine Spielergruppe von mehr als 120 Spielern entwickelt. Aus ganz Deutschland konnte man sich kostenfrei bei Batchall anmelden und seine Clan-Einheiten auf dem Spielfeld (der so genannten „Platte“) gegen seine ausgewählten Gegner führen. Nach weiteren zwei Monaten schwoll die Mitgliederzahl der Community auf über 300 Spieler an, was die Administration der Community merklich an die Grenzen trieb und die damalige Entwicklungstruppe rund um Sascha Scherhak dazu nötigte, weitere und verbesserte Administrationstools zu entwickeln.

Natürlich war Batchall von Anfang an begrenzt, da sie rein die Clans des BattleTech-Universums behandelten. Im Laufe des Jahres wurden die Ideen hinsichtlich einer gleichartigen Innere Sphäre-Community ausgearbeitet und im September 2001 den Mitspielern vorgestellt. Die Lordprotector Community beinhaltete die gleichen Features und Tools des Batchall-Systems, aber auf der reinen 3030er Zeitschiene. Der Ansturm auf die Lordprotector-Community war gleich in den ersten zwei Wochen immens und der Mitspielerstamm schwoll schnell auf über 300 Beteiligte an.

Zu diesem Zeitpunkt wurde schnell klar, dass die finanzielle Lage des Systems sich zusehends zuspitzte. Der Traffic der Seiten verschlang mehr als 100 €, die rein von den Verantwortlichen getragen wurden. Dieser Zustand wurde im November desselben Jahres unhaltbar und so musste man die Systeme für mehrere Tage abstellen, um diese finanzielle Lage zu erörtern und zu bereinigen. Auch ein anderes Problem innerhalb der einzelnen Communities machte sich recht schnell bemerkbar – Chaos. Dadurch, dass kein Mitspieler in einer administrativen Position an eine Art Pflicht gebunden war, wurden regelmäßig Khane und Hausleader ersetzt, was schnell zu Unmut unter der Spielerschaft führte.

Im Januar 2002 stellten die Betreiber dann die Lösung der Problematik vor: Der Verein Team Trueborn. Der Verein sah vor, dass Verantwortliche in den Führungspositionen Mitglieder im Verein sein mussten, um eine Kontinuität im Spielfluss zu gewährleisten und um einen Anreiz zu geben, den Communities weiter zu helfen. Auf dem allerersten BattleCon 2002 in Marburg wurde den Mitspielern der Verein vorgestellt und begeistert angenommen. Schon in seiner Ersterfassung im Februar 2002 zählten mehr als 100 Spieler zu den Mitgliedern. Die Vorteile der Lösung lagen klar auf der Hand. Der Verein brauchte die finanzielle Unterstützung für Serverkosten und die Ausrichtung der Veranstaltungen, konnte aber auch im Gegenzug weitere Tools und Features kostenfrei den Mitspielern zur Verfügung stellen.

Die folgende Zeit auf die Gründung des Vereins bestand in der Konsolidierung der bestehenden Tools, sowie der spieltechnischen Veränderung innerhalb der administrativen Optionen. Zu dieser Zeit kristallisierte sich auch die Aufnahme von MegaMek in den spieltechnischen Betrieb der Communities heraus. Das Shareware-Programm bot jedem



unserer Spieler die Möglichkeit ortsunabhängig seine Gegner zu suchen und Kämpfe quer durch die Bundesrepublik und die angrenzenden Staaten zu gestalten.

Im Sommer 2002 begann dann der Aufbau eines weiteren Projektes, welches die nun gegründete Trueborn Develop Group, der TDG Programmiergruppe, vor neue Herausforderungen stellte: Lordprotector 3067. Der anfängliche Release-Termin der neuesten TT-Community wurde ein um das andere Mal verschoben, bis es im Dezember des Jahres dann soweit war. Die 3067er Zeitschiene des Vereins, die letzte verbleibende Spielschiene, ging mit großen Erfolg online. Auf den beiden vorhergegangenen Communities basierend und mit den Erfahrungen aus mittlerweile fast zwei Jahren bestückt, startete Lordprotector 3067 derart stark, das die Verantwortlichen gezwungen waren, die existierenden Adressen zu trennen und die Communities neu zu benennen. Lordprotector 3025 wurde zu Lordprotector Classics und die 3067er Zeitschiene bekam den Namen Lordprotector Plus. Es etablierte sich hervorragend und beide Benennungen wurden von allen Seiten befürwortet.

Im Januar 2003 sah dann eine neue Entscheidung des Vereinsvorstandes das Licht des Tages und hinter verschlossenen Türen wurde eine neue Idee besprochen, welche eine komplett neue Schiene für den Verein bestimmen sollte. Mit dem Einzelchaptersystem war Team Trueborn als erster Verein erfolgreich ins Rennen gestartet und hatte Maßstäbe gesetzt. Um dieses noch zu steigern, startete im April 2003 die Verwaltungssoftware TeamCombat. TeamCombat bietet eine gesammelte Plattform für den Mehrspielermodus, wie er bis dato in Deutschland bekannt war. Mehrere Spieler schlossen sich zu einem Chapter zusammen und führten jeweils einen BattleMech, Panzer, usw. TeamCombat war allerdings zu weitaus mehr programmiert worden. Vereins- und strukturübergreifend sollte TeamCombat das Dach für die Mehrspielersysteme werden. Zusammen mit der damaligen BTSP (BattleTech Spiele-Gruppe) wurde das Konzept erstellt und ausgearbeitet. Da die Mehrspielerkämpfe naturgemäß weniger von statten gehen, sind die Fightzahlen für TeamCombat niedriger als die der Einzelchaptersysteme, aber auch dort wurden die Erwartungen voll erfüllt, so dass TeamCombat als Nebenerscheinung als Erfolg gewertet werden kann.

Zum heutigen Zeitpunkt kann Team Trueborn, als Trägerverein der beiden Lordprotector-Communities und des Clan-Systems Batchall, mehr als 400 ständige und aktive sowie mehrere hundert kostenfrei spielende Mitglieder vorweisen, was die Verantwortlichen als den richtigen Weg des Systems und der bisher betriebenen Vereinspolitik werten. Auch enge Kontakte zu FanPro und vor allem den FanPro-Commandos, etablierten sich und tragen mittlerweile Früchte in Form von gemeinsam organisierten Conventions und der schon zweifachen Ausrichtung der Deutschen BattleTech Meisterschaft durch den Verein Team Trueborn auf dem hauseigenen Rat-Con von FanPro. [5]

Die „MechWorld – German BattleTech League“ ist aus großen Teilen des Nice Dice e.V. hervorgegangen und seit Sommer 2005 aktiv mit derzeit rund 500 registrierten Spielern.

Der aktuelle Status ist derzeit unbekannt. [6]

Die MechWarrior Online Liga basiert auf dem PC-Spiel MechWarrior 4 und wird ausschließlich über eine Internetplattform gespielt. [7]



MechWarrior Dark Age ist ein auf Clix-System basierendes Spiel von Wizkids, eingeführt in 2001. Hier wird die BattleTech Geschichte ab dem Jahr 3130 weitergeführt, teilweise auch mit bekannten Charakteren wie z.B. Victor Steiner-Davion.

In Deutschland gibt es seit 2004 die Mechwarrior Dark Age Clan Battle Liga, die meist auf der Dreieich Con ihr Finalturnier austrägt. [8]

MechForce heute

Die MechForce Germany, als letzte ihrer Art, hat sich der Förderung des BattleTech-Universums, insbesondere des Brettspieles, verschrieben. Dies wird erreicht (unter anderem) durch eine Homepage, eine Vereinszeitschrift, die Ausrichtung von Turnieren und Szenarien auf Veranstaltungen, Führen eines Rankings, Mehr-/und Einzelpersonen Chaptersystem, MechWarrior-Konzept und vielen anderen.

Seit Ende 2010 ist eine echte Trendwende für den Verein zu verzeichnen. Nach jahrelanger "Bewahrung" und Festigung des Vereins sind im Geschäftsjahr 2011 und im Frühjahr 2012 die Mitgliederzahlen stark angestiegen. Ein weiteres Indiz für die starke Nachfrage ist die sprunghaft angestiegene Zahl der Chapterfights, also der Wertungsspiele in der eigenen "Liga" und die zahlreiche Neubildung von Chapters, also wertungsfähige Spielervereinigungen.

Das Akademieprogramm der MechForce Germany (momentan Stagnierend)

Als Mitglied der MechForce Germany kann man sich dem Akademieprogramm stellen. Eine solche Prüfung legt man für ein bestimmtes Haus / einen bestimmten Clan ab. Nach Absolvierung des theoretischen und praktischen Teils erhält man eine Urkunde, und kann sich einen neuen Mech auswürfeln lassen. Je nach erreichtem Rang wird einem hierbei ein Bonus auf den Würfelwurf gewährt; als Claner bekommt man außerdem zusätzliche Konfigurationen zu seinem OmniMech.

Zusätzlich kann eine –und /oder zwei Fähigkeiten des eigenen Mechs bei einem Chapterfight eingesetzt werden wenn die Spieler sich darauf einigen.

Die Prüfung besteht aus drei Teilen. Es gibt einen theoretischen Test, der das Hintergrundwissen des Kandidaten abfragt. Für die Clans folgt nun ein Positionstest, die Innere Sphäre sieht sich dem ersten Szenario gegenüber. Der dritte Teil ist nochmals ein Szenario.[9]

Kleiner Exkurs: Nach dem Entzug der deutschen Battletech-Lizenz in den Wirren um die Insolvenz von FASA (USA) wurde 2011 die deutsche Lizenz für Battletech-Produkte an Ulisses_Spiele neu vergeben. Zur Freude der aktiven Battletech-Szene wurde die Einsteigerbox (Introductory Box) übersetzt und auf Deutsch verlegt und verkauft. Ebenfalls sind nun wieder neue deutsche Romane erhältlich. Im Herbst 2012 ist die deutsche Auflage des "Total Warfare", dem Grundregelwerk von Battletech, erschienen. Battletech hat damit, nach über 7 Jahren ohne deutschen Lizenznehmer, wieder eine attraktive Grundlage für Neu- und Wiedereinsteiger.



Wieder zum Vereinsgeschehen: Auf der Jahreshauptversammlung 2012 in Hamburg wurde die Satzung der Mechforce Germany grundlegend verändert. Es erfolgte eine Anpassung an die heutigen Bedürfnisse eines Vereins und ermöglicht so dem Vorstand, durch abgebaute Bürokratie und weitere Vereinfachungen, ein zielgerichtetes Arbeiten und eine Ausrichtung auf die Zukunft. Ebenfalls wurde auf JHV 2012 eine sehr aktive Bewegung in der Mechforce Germany aufgezeigt, die nach dem ursprünglichen Motto "Von Fans - für Fans" bereits vor der JHV Zeichen gesetzt hat und bis heute zu den aktivsten Bewegungen in der Battletech-Szene gehört. Am 01. Dezember 2012 beging die sogenannte dritte Mechforce ihr 15-jähriges Jubiläum und mit dem selbstbestimmten "Projekt Zukunft" soll der Verein somit von innen heraus noch attraktiver für Mitglieder und Interessierte werden. Inzwischen sind offizielle Vertreter der Mechforce auf jeder größeren Convention im Bundesgebiet zu finden.

[1]

Quellen:

[1] Wikipedia „Mechforce“

[2] www.kerlin.de/bt

[3] www.kerlin.de/bt

[4] Originaltext des Autors

[5] www.team-trueborn.de

[6] www.mechworld.de

[7] www.mechwarrior-online.eu

[8] Google „Mechwarrior Darg Age – Clan Battle Liga“

[9] www.Mechforce.de



Wir laden euch ein von Freitag bis Sonntag, beim größten deutschen Battletech Con der letzten Jahre, eine schöne BT Zeit mit uns zu verbringen.

Dazu bieten wir leckeres Essen und Getränke, Schlafplätze und Duschen sind vorhanden.

Eure Phoenix Guard.

Voranmeldung ist zwar eigentlich nicht erforderlich. Wer aber zum Übernachten gern eine Matratze haben möchte, muss uns dies mitteilen, da wir nur eine begrenzte Stückzahl haben. (Bettlaken muss selbst mitgebracht werden)

Umschauen und Einführungsrounden sind frei ansonsten wird fürs Wochenende eine kleine Unkostenpauschale erhoben:

Wochenendkarte 10,- Euro incl. 5,- Euro Verzehrgutschein

Tageskarte 10,- Euro incl. 7,- Euro Verzehrgutschein

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

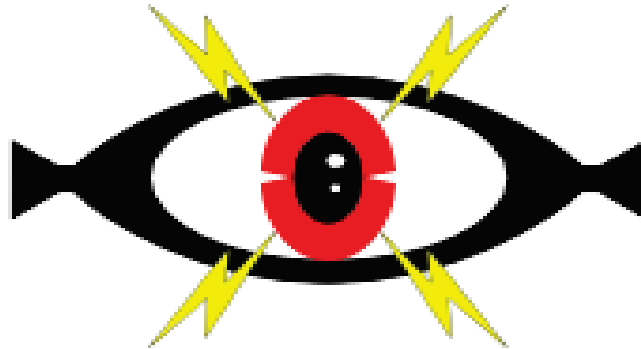


an der Neustadmühle 3
38100 Braunschweig



Kittery Con – Anmeldung Offen

5TH SYRTIS FUSILIERS ACT



Wie jedes Jahr gibt es natürlich auch 2013 wieder eine Kittery. Die Fusiliere laden vom 8. – 10.11.2013 ein, mit ihnen im Haus Hoher Hagen zu spielen, sich zu unterhalten und Spaß zu haben.

Zusätzlich gibt es noch den 7.11. als XXL-Tag, den man extra buchen muss.

Wie gewohnt ist Programm bis unters Dach und Vollverpflegung inbegriffen. Lediglich Getränke und Süßigkeiten müssen extra bezahlt werden – und Kaffee und Tee ist im Preis inbegriffen. Es sollte also jeder versorgt sein.

Und, wie euch alle die schon mal da waren sicher bestätigen werden: Das Essen ist jedes Jahr wieder großartig.

Kittery Convention IX - 3 Tage

3 Tage: Freitag bis Sonntag, 8. bis 10.11.2013.

<http://www.5th-syrtis-fusiliers.com/2013/09/15/kittery-con-ix/>

Auch im Jahr 2013 werden es sich die 5th Syrtis Fusiliers nicht nehmen lassen, ihre Gäste im Haus Hoher Hagen (in Dransfeld bei Göttingen) ein Wochenende lang mit einem exquisiten Programm zu unterhalten. Der Aufenthalt beginnt mit der bequemen Anreise per ICE bis Göttingen Hbf., wo unser kostenloser Shuttleservice Euch einsammelt und bis direkt vor die Tür bringt (wahlweise Anreise mit dem eigenen PKW – Parkplätze wenige Meter vom Haus entfernt sind reichlich vorhanden). Nach dem Begrüßungsgetränk und einer kurzen Einweisung in Ablauf und Organisation der Veranstaltung, könnt Ihr Euch direkt ins Getümmel stürzen, oder erst mal eine Weile am Kamin akklimatisieren. Bequeme Schlafplätze, gutes Essen, und natürlich Battletech-Events (fast) rund um die Uhr, alles für nur 49 €.

Euch erwartet ein Battletech-Wochenende der Extraklasse

Spielbericht-Erlebnisbericht Ratcon 2013

von [BTDemo](#)

Liebe Freunde des Hobbies,

nun lässt ein wenig das Adrenalin nach; das Erlebnis, das gemeinsame Erlebnis ist noch nicht ganz verdaut und das Hochgefühl hält hoffentlich noch ein bisschen an.

Am 30.08.-01.09.2013 haben wir alle gemeinsam die Ratcon zu einem Schlachtfeld des 31. und 32. Jahrhunderts gemacht und zur Offiziersmesse der aktuellen Battletech-Szene in Deutschland. Echte Gänsehaut, denn einige Zweifler und Ewig-Ablehner werden kaum glauben, dass es wirklich so war.

Wir freuen uns und sind stolz darauf, dass es einen derartig großen Zuspruch gab. Nicht nur die Nachfrage nach unserem umfangreichen BattleTech-Spielangebot war groß, sondern es kam auch der aktive Kern der Szene. Zum Reden, Diskutieren, Kontakte knüpfen und pflegen, zum Zukunftsgespräch. Und vielem mehr.

Es waren Vertreter vieler freier Chapter und Spielgruppen dabei, insbesondere die 5th Syrtis Fusiliers, dazu der Gesamtvorstand von Team Trueborn eV; der Verein war in diesem Jahr ausrichtender Partner des Ulisses Battletech DemoTeams zur DBTM, Verantwortliche der BT Liga Süd, sowie ein neues Gesicht aus dem Vorstandskreis der Mechforce Germany eV: Der neue Mitgliederbetreuer.

So wurden dem gesamten Wochenende ein unerwartet umfangreicher Rahmen gegeben, deren Gespräche und zukunftsweisenden Dialoge insbesondere durch Wallace und den "Mechhangar 5" abgerundet worden sind.

Für alle Sucher und Besucher war auch in diesem Jahr unübersehbar, dass die Freunde aus Hamburg ebenfalls auf der Ratcon waren!



Gedränge und lange Schlangen vor der Ratcon am Freitagabend zur Eröffnung.



Im Hintergrund "Mechhangar 5" und der Team Trueborn eV Infostand. Vorne diskutieren Berlin, Karlsruhe, Braunschweig, Schweiz und Niederrhein

Freitag, Qualifikationsturnier zur DBTM

Am Freitag war ursprünglich nicht zu viel Battletech Angebot geplant, sodass wir es haben langsam angehen lassen. Das für 20h angesetzte Qualifikationsturnier "Commandoebene" oder auch intern als "Jeder schießt auf mein Commando" bezeichnet, hatte eine tolle Resonanz.

Hier konnten sich noch weitere Spieler für das DBTM Turnier am Samstag qualifizieren.

Bis heute gilt diese experimentelle Abwandlung der QuickStart Rules als gelungener, spassiger Seitensprung, der es jedem Spieler ermöglichte, seinen waffenstarrten 3085er Commando-Umbau gnadenlos ins Feld zu führen. Ein kurzweiliger Spaß, in den im Laufe des Abends noch der eine oder andere Interessierte mit einstieg. Dramatische Szenen, Spielspaß und mal wieder eine tolle, neue Karte. Sehr gelungen!



Freitag, Nachtszenario

Ab 22h stand dann das außergewöhnliche "The Rock 3049" Szenario auf dem Programm. Andreas und Alex vom DemoTeam hatten in akribischer Kleinarbeit per 3D-Gelände die Oberfläche des



Asterioden The Rock nachgebildet, als dann auch schon eine Lanze der Söldnereinheit "Kell Hounds" unter der Führung von Phelan Kell auf die Jagd nach dem Banditen Kenny Ryan ging. Unglaublicher Weise ging dieses Szenario mal völlig anders aus, als erwartet. Die Angreifer schmissen sich ungewollt zu Boden, zerstörten sich selber, so dass die Verteidiger keinerlei Mühe hatten, dieses Szenario entspannt "nach Hause" zu bringen. Trotz fehlender Wasserfelder blieb kein Auge trocken! Ein toller Spaß bis in den frühen Morgen.



Samstag, Free4All

Neben den Spielern von Battletech Hamburg (BTHH) boten die 5th Syrtis Fusiliers ein tolles Free4All auf ihrem 3D-Gelände "Wallace-Land", das den gesamten Samstag, bis spät in den Abend für Spaß und Spannung sorgte und den ganzen Tag über einen tollen Zuspruch hatte.

Es machten viele Interessierte einen mehr oder weniger langen Zwischenstopp und der eine oder andere setzte sich zu der spielenden Meute. Ebenso nutzten viele Teilnehmer der DBTM, nachdem sie aus dem Turnier ausgeschieden waren.

Das war echt super Jungs! Nächstes Jahr wieder!?



Wallace-Land! Sehr nice!

Samstag, AT-Runden



Ab dem Samstagvormittag sorgte auch Mimo parallel mit AT-Einführungsrunden für Kurzweile. Mit gewohnt anspruchsvollen Karten und hervorragend bemalten Figuren machte das Spielangebot nicht nur optisch was her, sondern mit Mimo und Franzi als Spielleitern war das Angebot auch stimmungsvoll und kompetent angeleitet. Die Resonanz war durchweg positiv begeistert und hat den einen oder anderen BT-Spieler auf neue Ideen gebracht.

Vielen Dank Ihr beiden!



Hier kann man sehen, dass auch dieses Angebot bis ins letzte Detail ausgearbeitet wurde.



Geschaffte, aber glückliche Offiziere der 5th Syrtis Fusiliers





Samstag/Sonntag, Mechhangar 5

Wallace von den Füsilierten hat mit der erneuten Umsetzung des "Mechhangar 5" unserem Battletech Angebot eine zusätzliche Heimat gegeben. Nicht nur als zentraler Anlaufpunkt, sondern stets gut besuchter Diskussion- und Chill-Out-Zone war selten einmal wenig los.

Der unerwartete, freudige Besuch vom Mitbegründer der 1. Mechforce Germany, Hans Schönberg, führte über lange Zeiträume zu intensiven Gesprächen über "gestern und heute", das Hobby und dessen Entwicklung. Nachdem sich Hans so viel Zeit genommen hat, wurde diese Gelegenheit von vielen genutzt!

Und es gelang wieder, dass Spieler und Interessierte von Wallace (und Idaho's) Idee des MH5 begeistert worden sind. Es wurden Snacks und Kekse unbürokratisch vorbeigebracht und immer wieder frisches Wasser für die Kaffeemaschine organisiert.

Perfekt! Euch wollen wir im nächsten Jahr wieder dabeihaben!



Mechhangar 5, eine echte Erfolgsidee!



Autor Bernard Crow verteidigt sich gegen Jan Rehse in seinem "Zorn" Szenario.

Als Zuschauer Marc - Michael Schroll (Battletech Liga Süd und Mechforce Germany Mitglied)

Samstag, Alpha Strike

Wie wir als DemoTeam erst durch die Rundenanmeldung erfahren haben, hatten Björn und Robert für die Ratcon



eigeninitiierte Alpha Strike Runden vorbereitet und diese nicht nur schön zur Schau gestellt, sondern auch mit toller Beteiligung und offensichtlich interessierten Mitspielern erfolgreich gespielt. Ein hübsches 3D-Gelände gab den Runden ein tolles, spielerisches Ambiente. Danke ihr beiden, dass wir mit Euch zusammen einen Einstieg ins Alpha Strike finden durften!

Als Nachtkampagne hat uns auch Stefan W. ein Alpha Strike Szenario anbieten können.



Tolles Cardboard-3D-Gelände!!

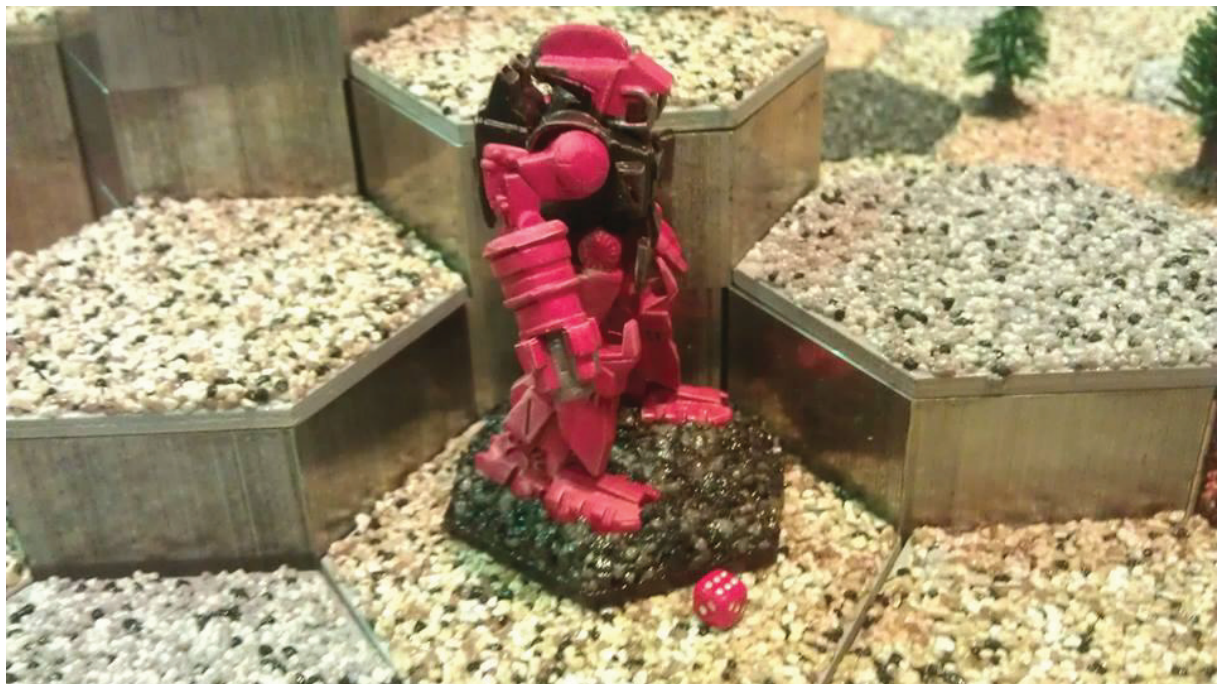
Samstag, DBTM 2013

Nach einer mehrmonatigen Qualifikation, für die einige Qualifikanten mehrfach quer durch die Republik gefahren



sind, war es am Samstag um 10h nun endlich so weit! Die DBTM nahme ihren Lauf. Nach einem erfolgreichen, neuen Format in 2012, einem Doppel-KO-System mit verschiedensten Aufgaben, die zu meistern waren, wurde dieses Format auch 2013 wieder gesetzt und mit neuen Inhalten besetzt. Einzig das beliebte "Mülleimerrennen" von der DBTM 2012 wurde wieder integriert. Sonst gab es wieder Einzelkämpfe, Gestampfe, Missionsszenarien und auch unerwartete Aufgaben. In den Zeitschienen wurde in diesem Jahr weitestgehend X-Tech vermieden, allerdings stellte das Gesamtangebot eine Anlehnung an die aktuellen Projekte und Produkte im Bereich Battletech dar.

Als geplantes Highlight, gab es im Finale erstmals auf einem offiziellen Turnier in Deutschland die Zeitschiene 3145 zu spielen. Nicht nur emotional eine echte Herausforderung für die Teilnehmer, sondern auch inhaltlich. Abgerundet wurde das Finale in Optik und Haptik, da es auf dem BTHH-3D-Gelände gespielt wurde, mit den passenden Mechs für 3145!



Samstag, DBTM Verlauf

Insgesamt waren wir im Team ein wenig traurig, dass einige Teilnehmer noch in letzter Sekunde haben absagen müssen. Umso erfreulicher war es, dass sich am Freitag in der Qualifikationsrunde noch einige Spieler haben qualifizieren können. Mit imposierenden Zahlen, nämlich 45 Qualifikanten, sind wir als Orgateam mehr als zufrieden und fühlen uns in unserem Tun auch bestätigt. Neben einigen, inzwischen "alten Bekannten" bei der DBTM, kamen auch alte und neue Gesichter hinzu und so konnten wir pünktlich um 10h starten.

Mit einem 3025er Hunchback-Melee ging es in die erste Runde und bereits nach 90min waren die ersten Teilnehmer bereits in der Trostrunde angekommen. Unerwartet viele Kopftreffer und Munitionsexplosionen haben hier zu dem einen oder anderen überraschenden Ende der Partie geführt.

Aber: So ist unser Hobby. Nicht nur der gute Strategie hat seine Berechtigung, sondern ebenso ein glücklicher Würfler!

So ging es Spaßvoll über diverse, speziell für die DBTM gestalteten Karten durch verschiedene Abenteuer. Quasi ein Spaß für jung und alt!

Nicht immer ist es schön, aus einem Turnier auszuscheiden und es gab auch für uns als Orgateam die eine oder andere knifflige Aufgabe zu lösen und eine (einseitig) gravierende Entscheidung im Sinne des Turniers zu treffen. So gab es zB bei einem unentschiedenen Szenario die Situation, dass es zu einer Patt-Situation gekommen war. Die Entscheidung, die verbliebenen Panzerplatten zu zählen, führte irrwitziger Weise wieder zu einem unglaublichen Unentschieden. So kamen die Offiziellen von TT und DemoTeam mehr als einmal zwischen die Fronten.

In diesem fünfstufigen Turnier mit "Trostrunde" (3 zusätzliche Stufen) wurde herzlich gekämpft, emotional gearbeitet und nach einem Finale mit gnadenloser Überläge ein neuer Deutscher Meister gekürt!



An guter Laune fehlte es diesmal nicht auf dem Ratcon in Unna.



Platzierungen DBTM 2013

5. Kurt-Gero Falley

4. Matthias Doll

3. Martin Wolter

2. Thomas Streit

1. Johannes Dick

Unser Dank gilt Clemens und Michael von Ulisses Spiele, Wallace für den MH5, den 5th Syrtis Fusiliers und BTHH für's Rahmenprogramm und für's Rödeln, Team Trueborn eV für die Ausrichtung, Organisation und Vorbereitung der DBTM, sowie allen, wirklich allen Teilnehmern und Interessierten, die nicht nur für uns, sondern für alle die Ratcon und DBTM 2013 zu einem sehr persönlichen und hervorragenden Ereignis in der deutschen Battletech Community gemacht habe!

Vielen Dank!

Und immer wieder, weil man es nicht oft genug erwähnen kann und sollte:

Danke an alle Vertreter der Community, die sich zum Ziel gesetzt hatten, auf der Ratcon nicht nur zu spielen, sondern Gespräche zu suchen, andere Aktivisten kennenzulernen und wiederzusehen. Auch wenn am Ende aus Zeitgründen das ganz große Meet-and-Greet nicht mehr stattfinden konnte, so hat es viel Raum und Möglichkeiten gegeben, sich auszutauschen und Pläne für eine Zukunft des gemeinsamen Hobbies in Deutschland zu schmieden.

Die ursprünglich zersplitterte Szene ein gewaltiges Stück zusammengerückt und das ist Euer Verdienst! Hut ab! Und weiter so, denn mit vielen kleinen, gemeinsamen Abenteuern, Vorhaben und Unternehmungen können wir gemeinsam in eine aktive und spaßreiche Zukunft schauen!

Ein großer Dank an Euch alle!



Natürlich war der Ratcon auch Sonntag noch gut besucht.



Vorstandsmitglied der Mechforce Germany versuchte einen neuen Punkterekord beim Death Race aufzustellen.



Aber leider ist jedes Con Wochenende auch mal vorbei





Technical Readout: 3145

Johannes Heidler

Seit April 2013 veröffentlicht CGL ein neues Hardware-Handbuch im PDF Format. Um die Zeitspanne zwischen 3090 (TRO Prototypes) und 3145 – dem nun aktuellen Universums-Jahr das an alle „Dark Age“ Veröffentlichungen anknüpft – gebührend zu würdigen, erschienen für unterschiedliche Fraktionen insgesamt 7 gesonderte PDFs mit je 25 Einheiten. Jedes PDF ist dabei gegliedert wie ein eigenständiges Hardware-Handbuch mit Kampfanzeigen, Fahrzeugen, BattleMechs und (abgesehen von den Clans) fliegende Einheiten. Ein Vorteil des PDF-Formats ist, dass im Anhang komplette Datenblätter für alle Einheiten einschließlich Varianten enthalten sind.

Technical Readout: 3145 Mercenaries

(http://www.battlecorps.com/catalog/product_info.php?products_id=3136)

In diesem Band werden Einheiten aufgelistet, die unabhängig von den großen Fraktionen agieren. Dazu gehören Söldner, die Peripherie-Staaten, sowie die Clans Sea Fox und Snow Raven. Er enthält sehr viele MechWarrior Dark Age Einheiten, darunter solch berühmte Mechs wie den Vulture Mk IV, Mad Cat Mk IV und Jade Hawk.

Technical Readout: 3145 Capellan Confederation

(http://www.battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_213&products_id=3157)

Haus Liao steht im 32. Jahrhundert besser da als je zuvor. Zwar kommt es mit weniger ClanTech – die nun schon sehr verbreitet ist – aus als die anderen Häuser, kann jedoch auf insgesamt optimierte Einheiten vertrauen. Im Buch sind einige sehr starke Kampfpanzer und schwere Mechs zu finden und wieder einmal mehr Stealth-Panzerung als in der gesamten Inneren Sphäre.

Technical Readout: 3145 Draconis Combine

(http://www.battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_213&products_id=3161)

Haus Kurita hat gerade einen großen Bürgerkrieg überstanden (je nach Betrachtungsweise) und ist auf Expansionskurs. Es verfügt über eine Mischung aus zuverlässigen konventionellen Einheiten und sehr abenteuerlichen Totem-Mechs. Außerdem werden hier die MWDA-Einheiten von Clan Nova Cat vorgestellt, die im Bürgerkrieg eine wichtige aber leider unglückliche Rolle spielten.

Technical Readout: 3145 Federated Suns

(http://www.battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_213&products_id=3164)

Haus Davion wird nach Jahren törichter Regentschaft aktuell an allen Fronten bedrängt. Jedoch ist es weiterhin in Sachen Technologie federführend. Mehr als anderen Häusern gelang es den Vereinten Sonnen ClanTech in ihre Maschinen zu integrieren. Neuauflagen ikonischer Designs wie Atlas und Black Knight stehen in Reihe mit überschweren Panzern und sichern den Stolz dieses Hauses.

**Technical Readout: 3145 Free Worlds League**

(http://www.battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_213&products_id=3173)

Haus Marik stellt weiterhin keine geschlossene Front dar. Im Wettbewerb untereinander sind jedoch sehr viele moderne Kriegsmaschinen entstanden. Auch hier gibt es weniger ClanTech, dennoch sind viele Designs sehr stark geworden, da der Querschnitt von MechWarrior Dark Age Einheiten niedriger lag als bei anderen Fraktionen. Gerade die originären Fahrzeuge und Mechs sind ziemlich optimiert.

Technical Readout: 3145 Lyran Commonwealth

(http://www.battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_213&products_id=3212)

Auch Haus Steiner wird 3145 von allen Seiten bedrängt. Außerdem gibt es in diesem PDF einen sehr hohen Anteil an MWDA Einheiten, die eine gewisse Vorgabe darstellen. Trotzdem sind einige Maschinen der Lyraner mittlerweile reine ClanTech-Wannen. Da es die Exilwölfe noch gibt, deren Einheiten auch im PDF sind, ist der Kader überdies mit echten Clanern verstärkt.

Technical Readout: 3145 Clans

(http://www.battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_213&products_id=3220)

Hier sind die verbleibenden, dominanten Clans aufgeführt. Stark vertreten sind die zahlreichen Totem-Einheiten (bekannt sind die Falken- und Wolfs-ähnlichen Mechs; auch die Rasalhague Dominion erhält einen neuen Kodiak und die Höllenrösler einen Pferde-Kampfanzug). Durch Neuauflagen einiger 3050-OmniMechs wirkt dieses PDF aber sehr klassisch.

Nun fehlen in dieser Auflistung noch die Einheiten der Republik. Diese bilden den Kern des Druck-TROs, das schon im Vordruck Ende August auf der GenCon erschien. 25 weitere Neugebilde werden verstärkt durch eine paritätische Auswahl von 75 Einheiten aus den anderen PDFs, jeweils mit neuen „Notable Pilots“ versehen. Dazu kommt ein Kapitel mit neuen Varianten alter Designs, neue Quirks, und eine Technologiezeitschiene, die Auskunft darüber gibt, wann welche Technologien serienreif wurden.

Kein anderes Hardware-Handbuch hatte je den Umfang – insgesamt 200 Einheiten – und bemühte so viele Konstruktionsmöglichkeiten wie TRO 3145. Es ist das unerlässliche Buch für den Tactical Operations- oder den MechWarrior Dark Age-Enthusiasten und ein Katalysator für weitere Spiele-Optionen. So werden zum Beispiel QuadVeers, Tripods und neue Waffen im bald erscheinenden Field Manual: 3145 mit Daten aufgeführt, werden aber schon in TRO 3145 verwendet. Für das Spielgefühl bedeutet dies, dass das neue Hardware-Handbuch wohl eher an erfahrenere Spieler gerichtet ist, die eine Vielzahl neuer Optionen genießen wollen. Für die Zukunft des BattleTech-Settings ist das Buch jedoch unverzichtbar!

Als Beispiel für all das hat uns CGL eine Vorschau auf eine gleichermaßen ikonische wie bahnbrechende Einheit auf den folgenden Seiten erlaubt. Viel Spaß damit !

PSD-V2 POSEIDON

Mass: 125 tons

Chassis: Rhodes-P Endo Steel

Power Plant: PlasmaStar 375 XL

Cruising Speed: 32 kph

Maximum Speed: 54 kph

Jump Jets: None

Jump Capacity: None

Armor: Maximillian 320 with CASE II

Armament:

2 Hyperion Lance Extended Range
Medium Lasers

3 Hyperion Ray Extended Range
Small Lasers

2 Hyperion Titan Bolt Extended Range
Particle Projection Cannons

2 LongFire Light LRM 5 Launcher

1 Skobel Drotnik MRM 20 Launcher

3 Harvester 2K SRM 2 Launcher

1 Brontios Tight-Stream Electromagnetic
Pulse Cannon

6 Titan's Tread A-Pods

Manufacturer: Rhodes Foundry

Primary Factory: Devil's Rock

Communications System: Titan's Shout Mk. IVA

Targeting & Tracking System: Titan's Vantage
Mk. II with Apollo FCS

Ever since the dawn of the BattleMech, it seems, engineers have tried to develop a walking war machine capable of breaking the so-called "100-ton barrier," that point where simply too much mass stresses a frame made of too many moving parts. In the days of the original Star League, there were many attempts made to do this—all the way to the realm's bitter end with "Amaris' Folly" itself, the *Matar*. It was not until the waning days of the Jihad that the technology emerged to make viable super-heavy 'Mechs, but the sheer devastation that befell Terra, and the taint of any machines made from Word of Blake research, led to a moratorium on

the notion of building 'Mechs bigger, stronger, and better than before. Having the sponsoring realm champion the cause of universal peace and minimal armies didn't help either.

But that's not to say the Republic of the Sphere wasn't ready to leap at the chance. No sooner had war erupted in the wake of the Blackout, and the Fortress walls had gone up, than the Rhodes Project went into overdrive—aimed at giving the Republic nothing short of the ultimate 'Mech.

CAPABILITIES

The PSD-V2 *Poseidon* is the spiritual successor to the Republic's first experimental attempt at a superheavy BattleMech—a lumbering biped known as the *Orca*. Itself derived from engineering specs for the Word of Blake's *Omega*, the *Orca* project was mothballed shortly after it produced its prototype models. Though forgotten by most, lessons from the *Orca* inspired the *Poseidon*'s development down to its endo steel bones and reinforced actuators. Reengineered for greater stability and battlefield flexibility, the first prototypes of these superheavy tripods emerged from secret facilities on Terra and went through their paces against a surprising enemy: the Republic Senate.

DEPLOYMENT

The *Poseidon* is the first of the tripod superheavies—or, as many have dubbed them, "Colossals"—produced by the Rhodes Project, but one wouldn't know that from the hype. Unlike the heavier *Ares*, the *Poseidon* was not built for modular technology. This made it easy for observers to identify many of its features once they survived the initial encounters.

Prototypes of this unit first saw action at the Serbian proving grounds on Terra, when rebel senatorial forces attempted to seize the

top secret facilities there in 3135. Two test bed PSD-X1 models took the rebels completely by surprise, achieving almost as much in their shocking appearance as they managed with their weapons. The entire engagement took place under a blackout imposed by the proving grounds' loyalist commanders, and was subsequently classified under orders from Exarch Levin himself, but details of the *Poseidons'* performance quickly led to the refinements that appeared on the final PSD-V2s.

At present, all *Poseidon*- and *Ares*-class superheavy tripods are being used only by the RAF's most reliable commands, with the majority deployed only in defensive roles.

NOTABLE UNITS

Captain Jacques Wolfcastle: As a test pilot for the Rhodes Project, then-Lieutenant Wolfcastle gained the distinction of being one of the Republic's first *Poseidon* pilots to see combat, at the helm of a prototype X1 in Serbia. Though he operated the machine solo—the three-man cockpit systems were not fully established and integrated yet—and was saddled with a faulty targeting system, he managed to drive off the rebel senatorial forces with a combination of intimidation and what he called "spray and pray" shooting.

In recognition of his bravery and loyalty, Wolfcastle was promoted to captain and given command of one of the first completed V2 *Poseidons*. Posted now to Stone's Fury on Liberty, he has since honed his skills with a full crew of veteran MechWarriors, and leads a full lance of superheavy tripods. His combat style remains focused on using shock as his primary weapon, demoralizing the enemy with overkill attacks and saturation fire all designed to deliver more flash and thunder than surgical precision.

PSD-V2 POSEIDON

Type: Poseidon

Technology Base: Mixed Inner Sphere (Advanced)

Tonnage: 125

Battle Value: 3,760

Equipment

		Mass
Internal Structure:	Endo Steel	14
Engine:	375 XL	19.5
Walking MP:	3	
Running MP:	5	
Jumping MP:	0	
Heat Sinks:	20 [40]	10
Gyro:		8
Cockpit:		5
Armor Factor:	384	24

Internal Structure
Armor Value

Head	4	12
Center Torso	38	55
Center Torso (rear)		21
R/L Torso	26	40
R/L Torso (rear)		12
R/L Arm	21	36
R/C/L Leg	26	40

Weapons and Ammo

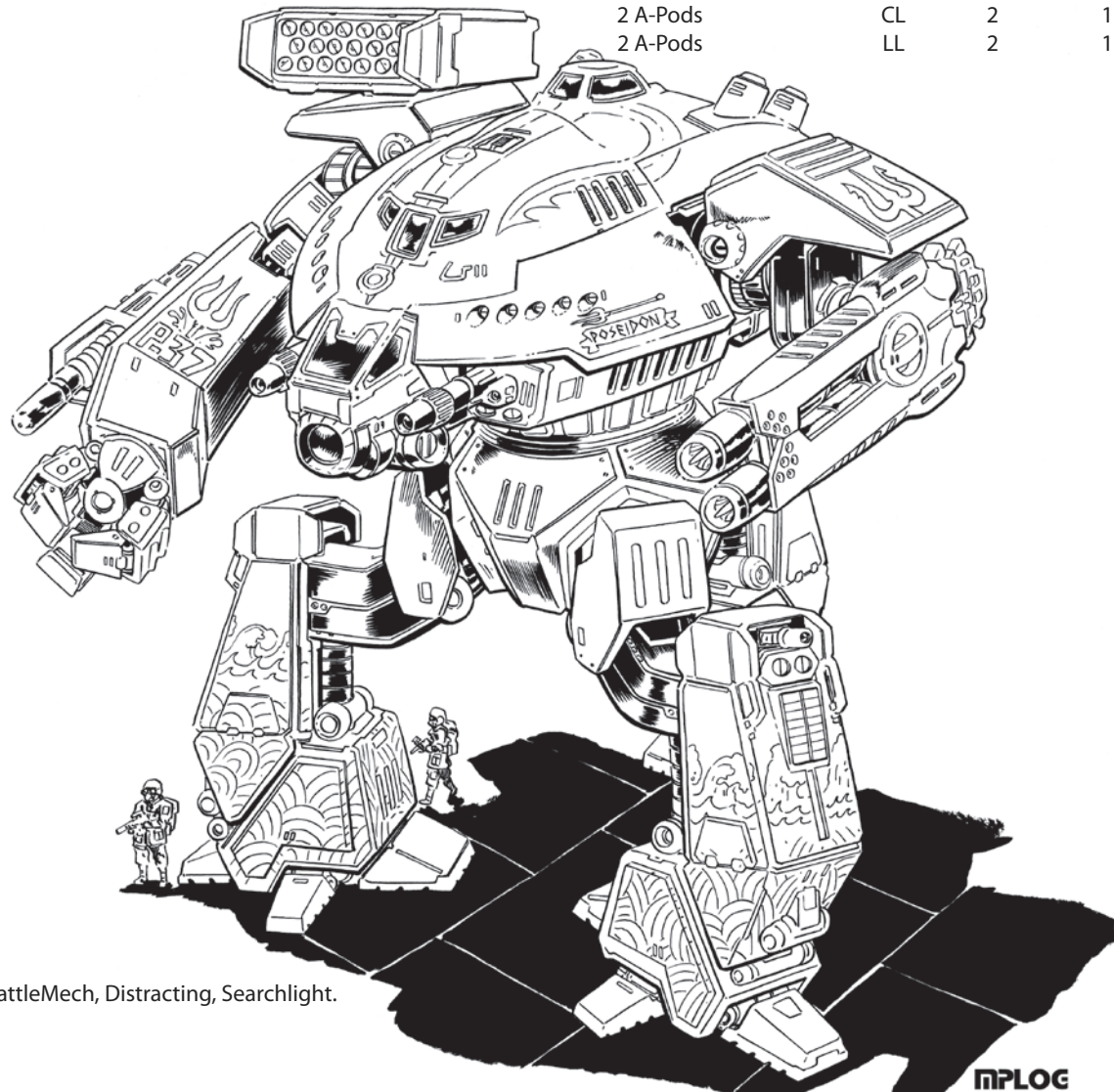
Location	Critical	Tonnage
MRM 20	2	7
Apollo FCS	1	1
TSEMP	3	6
ER Medium Laser (C)	1	1
ER Small Laser (C)	1	.5
LRM 5	1	2
SRM 2	1	1
Ammo (SRM) 50	1	1
Ammo (MRM) 12	1	1
CASE II	1	1
ER Small Laser (C)	1	.5
SRM 2	1	1

Weapons and Ammo

Location	Critical	Tonnage
ER Medium Laser (C)	1	1
ER Small Laser (C)	1	.5
LRM 5	1	2
SRM 2	1	1

Weapons and Ammo

Location	Critical	Tonnage
Ammo (LRM) 24	1	1
CASE II	1	1
2 ER PPC (C)	2	12
2 A-Pods	2	1
2 A-Pods	2	1
2 A-Pods	2	1



Notes: Features the following Design Quirks: Command BattleMech, Distracting, Searchlight.



Rollenspiele, Tradingcards, Tabletops, Cosims, Spieleverlage, Autoren, Redakteure,
Lesungen, Workshops und Turniere, 1.000 Fans aus ganz Deutschland

23. Dreieicher Rollenspieltreffen 23. - 24. November 2013

Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen

Fichtestr. 50, 63303 Dreieich

(ca. 15 km südlich von Frankfurt/Main)

Zeit: Samstag, 23.11. - 10:00 Uhr bis Sonntag, 24.11. - 18:00 Uhr

32 Stunden durchgehend geöffnet

Der Eintritt ist gestaffelt nach Anreisetag:

Samstag 10 €

Sonntag 5 €

Die Eintrittskarte gilt ab dem Eintritt für die gesamte restliche Veranstaltungszeit.

GFR Mitglieder zahlen eine Con-Pauschale von 5 €

Vorangemeldete Spielleiter(innen) haben freien Eintritt (die Anmeldefrist für Spielleiter(innen) endet am 31.10.2013).

Übrigens könnt ihr den Dreieichcon auch bei facebook (Dreieichcon Seite) und wkw (Dreieichcon Gruppe) finden.

Das Magistrat Canopus

Carsten Fegel



Das Magistrat Canopus wurde im frühen 26. Jahrhundert von einer Gruppe Deserteure aus der Liga Freier Welten gegründet und erhielt das stolze Erbe aufrecht, seit den sechshundert Jahren ihrer Existenz Flüchtlinge willkommen zu heißen. Diese freidenkende Ansammlung von Welten wurde schnell zu einem der wirtschaftlichen Machtzentren der Peripherie, was hauptsächlich auf die blühende Unterhaltungsindustrie zurückzuführen ist, die hinter keiner anderen im von Menschen besiedelten Raum zurücksteht. Obwohl dieses Reich einige Rückschläge erhielt, konnte keiner das Magistrat lange am Boden halten. Flexibel, reich an Ressourcen und größtenteils glücklich mit den Anführern wird das Canopische Reich wohl in der Zukunft eine große Macht in der Peripherie sein.

Gründungsmutter: Kossandra Centrella

Das Magistrat Canopus schuldet einen großen Teil seiner einzigartigen Identität Kossandra Centrella, der charismatischen Mechkriegerin, die eine größere Gruppe von Gefolgsleuten bei der Suche nach einem neuen Leben in der Peripherie anführte. Sie war Captain in der Eliteeinheit Verteidiger Anduriens und wurde desillusioniert mit ihrer Profession und der Liga Freier Welten im Allgemeinen, als sie aufgrund inkompetenter Vorgesetzter während eines hastigen Truppenrückzugs von der Capellanischen Welt Highspire zurückgelassen wurde. Sie schaffte es letztendlich mit ihren überlebenden Lanzenkameraden zurück in die Liga, wo sie als Helden gefeiert wurden. Captain Centrella hatte allerdings keine Lust, weiterhin in einem Reich zu bleiben, in dem „militärische Inkompetenz alltäglich ist und gute Männer und Frauen auf Schlachtfeldern sterben, die von schmierigen Politikern weit hinter der Front bestimmt werden.“ Sie nutzte ihre neugewonnene Popularität um eine Gruppe von Leuten mit ähnlichen Gedanken um sich zu scharen bis genügend sie genügend waren, um eine kleine aber entwicklungsfähige Kolonie zu gründen. Captain Centrellas winzige Flotte landete nach einer längeren Reise auf Canopus IV nahe der Taurischen Grenze. Im Jahr 2530 taufte sie ihr junges Reich in das Magistrat Canopus. Centrella wusste, dass ihr junges Reich so schnell wie möglich wachsen musste, um überleben zu können. Ihr Status als gefeierter Rebel gab ihr eine gewisse Bewunderung unter den Dissidentenführern, die in der Liga Freier Welten und der Konföderation Capella verblieben waren. Durch diese Kontakte konnte Centrella einige Sicherheits- und Unterstützungsabkommen aushandeln und so letztendlich einige Grenzwelten in ihr eigenes Reich absorbieren. Nur zwanzig Jahre nach der Landung umfasste das Magistrat bereits 36 Systeme. Innerhalb der nächsten zwei Jahrzehnte kamen durch Kossandras Nachfolger weitere Welten zum Magistrat, und aus locker verbundene Planeten wurde ein stabiler und wachsender Staat.

Wirtschaft

Der Grundstock des Canopischen Wachstums ist die lukrative Vergnügungsindustrie, die insbesondere von Magestrix Floral Centrella gefördert wurde, da sie es als beste Garantie für den andauernden Wohlstand des Reiches betrachtete. Die Charta schloss die soziale und politische Freiheit explizit ein, und die aus diesem „alles ist erlaubt“ folgende Stimmung führte dazu, dass jede erdenkliche Art der Ablenkung florierte. Großwildjagd, lokal gezogene Erholungsdrogen und legalisierte Prostitution brachte die ersten Milliarden in die Kassen des Magistrats. Dieses Kapital wurde produktiv investiert und legte so das Stammkapital für viele



andere Unternehmen, von riesigen Kasinos, Theatern und Tanzlokale bis hin zu Themenparks und Unterhaltungskomplexen von der Größe kleiner Städte. Als Crystalla Centrella 2569 Magestrix wurde hatte das Magistrat bereits eine Reputation als ein Ort entwickelt, wo man Vergnügen nachgehen kann, die es in der Inneren Sphäre einfach nicht gibt oder eingeschränkt sind. Crystalla steckte in den 2570ern viel Geld in Glücksspielpaläste, bis Mariktruppen unter dem Banner des Sternenbundes den Canopischen Planeten Gouderak im Jahr 2577 eroberten und die Party so zeitweise zum Erliegen brachten.

Die Ära des Sternenbundes

Wie die anderen großen Staaten der Peripherie hatte das Magistrat kein Interesse, zusammen mit den Großen Häusern, die sie erst verlassen hatten, zu vermischen. Die Beziehungen des Magistrats mit dem Sternenbund waren von Anfang an gespannt, da das Magistrat seine Freiheit bewahren wollte und dem Sternenbund alle Mächte suspekt waren, die nicht unter seiner Kontrolle waren. Das berühmte Massaker von Santiago von 2572, in dem 27 Bürger der Peripherie durch Waffenfeuer von Battle Mechs des Drakonis Kombinati starben, besiegelte den Beschluss des Magistrats, nicht dem Sternenbund beizutreten. Die Bitten des Sternenbundes nach neuen Gipfelgesprächen und bevorzugte Handelsabkommen stießen auf taube Ohren, bis es nur noch einen Ausweg gab: Entweder den Peripherienationen ihre Freiheit zu lassen oder sie gewaltsam zu annektieren. Überzeugt durch die eigene moralische Autorität wählte der Sternenbund den Krieg. Schon bevor der Erste Lord Ian Cameron die berühmte Polluxproklamation 2575 veröffentlichte, welche die kommenden Kampagnen rechtfertigen sollten, haben einige der Mitgliedsstaaten des Sternenbundes ihre Armeen vorbereitet. Innerhalb weniger Monate wurden etliche Divisionen des Sternenbundes an die Grenzen verschiedener Peripheriestaaten verlegt. Das Siebte Corps, bestehend aus 30 SBVS-Regimentern und 12 Regimenten der Haustruppen der Liga Freier Welten, sammelte sich in der Nähe des Magistrats. Unter dem Kommando von Captain-General Marion Marik bereiteten sich die Truppen auf den Angriff vor, der einen schnellen Sieg über die wenigen Truppen des Magistrats sichern sollte. Der Sieg sollte allerdings den Sternenbundtruppen bis elf Jahren nach dem ersten Angriff auf den Canopischen Raum verwehrt bleiben. Da die Canopische Marine und Armee viel mobiler waren als das riesige Siebte Corps war, ließen sie diese die Canopier quer durch das gesamte Gebiet des Magistrats jagen. Canopische Angriffe auf Nachschublinien der SBVS sicherten für eine gewisse Zeit das Überleben, aber mit der Zeit hatte der Sternenbund einfach zu viele Truppen im Einsatz. Im Jahr 2588 setzte der Hohe Rat des Sternenbundes eine Adlige der Liga Freier Welten, Melissa Humphrey von Andurien, als Canopischen Militärgouverneur ein. Das Magistrat wurde territoriales Protektorat des Sternenbundes. Humphreys erwies sich als verkleideter Segen für die von Krieg zerrütteten Welten des Magistrats. Auf ihr Drängen flossen Gelder des Sternenbundes in Revitalisierungsprojekte für die Wirtschaft, was den geschwundenen Wohlstand des Magistrats wieder herstellte und das Vertrauen zwischen Besatzer und Besetzten stärkte. Bis 2604 fiel der öffentliche Widerstand auf ein so niedriges Niveau, das der Sternenbund die meisten Truppen aus dem Magistrat abzog. Nachdem sie die Selbstverwaltung wiedererlangten regierten für die nächsten einhundert Jahre die folgende Magestrix über eine blühende und friedliche Nation. Mit der Regierungszeit von Jehan Centrella im frühen 28. Jahrhundert begann auch das goldene Zeitalter zu schwinden. Im Jahr 2722 verabschiedeten die Lords des Hohen Rates des Sternenbundes die berühmte Direktive 41, welche anscheinend mehr Autonomie für die Peripheriestaaten vorsah, allerdings gab es in der Praxis privaten Interessenten der Inneren



Sphäre eine noch nie da gewesene Macht in der Ausbeutung der Peripherienationen. Eine dieser Maßnahmen der Direktive 41 war eine verhasste Besteuerung, die erste von vielen, auf in der Peripherie hergestellte Güter. Über die nächsten Jahrzehnte ließ die steigende Ausbeutung der Peripherienationen all den Groll und Hass wieder aufkommen, der seit dem Vereinigungskrieg geschlummert hatte. Diese wachsende Kluft machte eine Krise Unausweichlich. Diese kam im Jahr 2765, als sich die Welt New Vandenberg des Tauruskonkordats aufgrund der erdrückenden Steuerlast vom Sternenbund lossagte. Die Rebellion dieser Welt setzte brutale Aufstände in der gesamten Peripherie in Gang. General Alexandr Kerensky, Befehlshaber der SBVS, verschob hastig Truppen vom Gebiet der Terranischen Hegemonie in Richtung der Peripherie. Die daraus resultierenden Lücken erwiesen sich als perfekte Möglichkeit für den Mann, der später als Stefan Amaris der Usurpator bekannt sein sollte, seinen teuflischen Plan in Gang zu setzen. Er hatte bereits viele Jahre damit verbracht, den Geist des jungen Richard Cameron mit seinen Gedanken zu verseuchen, und so nahm der Erste Lord das Angebot, die Garnisonen in der Terransiche Hegemonie mit Truppen aus der Republik der Randwelten zu besetzen. Diese Entscheidung besiegelte sein Schicksal. Am 26. Dezember 2766 ermordete Stefan Amaris Richard Cameron und seine Familie, übernahm die Kontrolle über Terra und ernannte sich selbst zum ersten Lord. Das Magistrat Canopus hielt sich aus dem folgenden 13jährigen Krieg zur Absetzung des Usurpator größtenteils heraus. Vanura Centrella, eine spektakulär inkompetente Magestrix die von 2738 bis 2760 regierte, hatte es geschafft, die Wirtschaft des Magistrats herunterzuwirtschaften und so auch das Militär zu schwächen. Die Nachfolgerin, Jenina Centrella, zog die letzten Canopischen Truppen aus den SBVS im Jahr 2764 ab und führte die steigende Unruhe als Beweis für eine erhöhte Notwendigkeit verstärkter Heimatgarnisonen an. Als General Alexandr Kerensky immer mehr SBVS-Einheiten in den Kampf um Terra warf erklärte sich das Magistrat 2770 für unabhängig vom angeschlagenen Sternenbund. In den folgenden Jahren tat die Magestrix alles, um die Wirtschaft und das Militär wieder aufzubauen. Nach dem Kollaps des Sternenbundes sollten harte Zeiten kommen, und Janina fühlte sich berufen, dass das Magistrat diese überlebt.

Die Nachfolgerkriege

Der Erste Nachfolgerkrieg richtete auch bei den Peripheriestaaten enorme Schäden an, obwohl keiner von ihnen unter den Kombattanten war. Der Krieg störte Handelslinien, die die Peripheriestaaten in Schwung gehalten haben, enorm; der abrupte Verlust der daraus resultierenden Einkommen warf die Industrie der Peripherie in einen Abwärtstrend. Das Magistrat mit seiner lukrativen Tourismusindustrie traf es besonders hart. Janina Centrella politische Linien zur Förderung anderer wirtschaftlicher Sektoren, insbesondere Schwerindustrie und Medizinische Güter, haben zwar den Zusammenbruch des Sternenbundes überstanden, konnten aber auch nicht die Blüte des Magistrats zu Sternenbundzeiten wiederherstellen. Das letzte was das Magistrat gebrauchen konnte, war ein Krieg der die zerbrechliche Balance der Canopischen Wirtschaft gefährdete. Als Truppen des Konkordats im Jahr 2813 zwei Canopische Grenzwelten angriffen, fühlte das Magistrat das es Zeit war, zurückzuschlagen. Truppen des Magistrats landeten daraufhin auf den Taurischen Welten Portan und Spencer. Keines der beiden Reiche konnte eine der angegriffenen Welten erobern, und so verlor dieser Konflikt schon ein Jahr, nachdem er begonnen hatte, an Fahrt. Zufrieden mit dem Fakt, dass sie sich selbst bewiesen haben, Vergeltung üben zu können, unterzeichneten die Canopier mit den Tauriern im Jahre 2814 einen Friedensvertrag. In diesen Jahren erlitt das Magistrat auch einen leichten Schwund an anderen Grenzwelten, die sie an die Liga Freier Welten und die Konföderation Capella



verloren, hauptsächlich da sie sich nicht noch mehr Krieg leisten konnten. Während der restlichen langen Zeit überließen die Herrscher des Magistrats Canopus die Kriegsführung den Nachfolgerstaaten und konzentrierten sich auf die Sicherung des Wohlstandes der eigenen Bevölkerung. Dies änderte sich allerdings gegen Ende des vierten Nachfolgerkrieges.

Allianz mit Andurien

Der vierte Nachfolgerkrieg schwächte die Nachbarn des Magistrats, die Liga Freier Welten und die Konföderation Capella erheblich. Die ambitionierte Magestrix Kyalla Centrella sah den Niedergang der beiden Nachfolgerstaaten als eine goldene Möglichkeit, das stagnierende Vermögen des Magistrats durch militärische Eroberung wieder zu beleben. Mit Hilfe der alten Verbindungen zum Humphrey-Clan von Andurien machte Kyalla gemeinsame Sache mit der sezessionistischen Herzogin von Andurien, Dame Catherine Humphreys. Im Jahr 3030 erklärte sich Andurien für unabhängig von der Liga Freier Welten. Nur Tage später griffen Andurisch-Canopische Truppen Ziele tief in der Konföderation Capella an. Sie waren überzeugt dass die stark angeschlagenen Capellanischen Truppen schnell kollabieren würden und sie so ihr Reich durch Eroberungen von Welten der geschrumpften Konföderation Capella einfach zu einem einzigen Superstaat ausbauen könnten. Die Capellanischen Bürger haben immer am heftigsten gekämpft, wenn das Überleben auf dem Spiel stand – und der Andurisch-Canopische Krieg bildete auch keine Ausnahme. Eine Folge von anfänglichen Erfolgen wurde zu einem Misserfolg nach dem anderen, bis letztendlich fanatische Capellaner im Jahr 3035 die Invasoren vertrieben. Die Stimmung gegen den Krieg wuchs im Magistrat im Angesicht dieses Debakels, und ermöglichte so einen internen Machtkampf, der Kyalla letztendlich den Thron kostete.

Emma Centrella: Stärke durch Diplomatie

Die aktuelle Magestrix, Emma Centrella, kam durch das Aufkommen von pazifistischen Stimmungen und der Angst vor Vergeltung der Liga Freier Welten wegen der Ermutigung der Andurischen Abtrünnigen an den Thron. Verbittert durch ihre militärischen Fehlschläge und eifersüchtig auf die wachsende Popularität von Emma, arrangierte Kyalla Centrella 3039 einen Mordanschlag auf ihre Tochter. Dieser Akt führte zu einem ernsten Bruch zwischen der Magestrix und der Königlichen Wache. Als Emma nach Hardcore floh und begann ihre Anhänger zu sammeln, befahl Kyalla der Königlichen Garde Emma festzunehmen. Emmas Partisanen in der Einheit schmuggelten sie allerdings vom Planeten fort. Im May 3040 erschien die eigentlich festgenommene Emma auf Canopus IV, begleitet durch einige Wachen. Die Magestrix befahl, Emma zu exekutieren – stattdessen nahen die Wachen jedoch sie fest. Emma beanspruchte augenblicklich den Thron und begann, die von ihrer Mutter angerichteten Schäden wieder zu reparieren. Emma's erste Tat zeigte ihre beträchtlichen diplomatischen Fertigkeiten während sie beachtete, wie das Magistrat künftig seine Geschäfte nachgehen wird. Boten überbrachten der Liga Freier Welten eine formale Entschuldigung für den Andurischen Krieg, zusammen mit Geldern die das Magistrat für den Wiederaufbau der Welten, die durch Kämpfe der Sezessionisten geschädigt wurden, erübrigten konnten. Captain-General Thomas Marik, der hauptsächlich sein Haus wieder in Ordnung bringen wollte, nahm diese Reparationen dankend an. Dadurch war die direkte Gefahr eines Vergeltungskrieges gebannt und Emma konnte sich auf den Wiederaufbau der



Wirtschaft des Magistrats kümmern. Sie verknüpfte ihr eigenes Vermögen schnell mit dem der Unterhaltungsindustrie und belebte die reisenden Canopischen Vergnügungszirkusse wieder. Diese Bemühungen, gekoppelt mit relativem Frieden zwischen den Nachfolgerstaaten, bewirkten, dass der Tourismus nach Canopus wieder erblühte. Die Profite aus dem Unterhaltungssektor bereicherte letztendlich auch die anderen Industrien. Bis 3050 wurde das Magistrat so zu einem der reichsten und stärksten Peripherienationen. Die wachsende Wirtschaft ermöglichte es auch das eigene Militär wieder zu verstärken und zusätzliche Söldnereinheiten anzuheuern, während Emma Centrella's politischen Geschicke die Nation in einen bemerkenswerten politischen Faktor machten. Die Kronjuwelen von Emmas gekonnten politischen Bemühungen gab es im Jahr 3056, als das Magistrat Canopus und das Taurus Konkordat den Vertrag von Taurus unterzeichneten. Nach nahezu vier Jahren mit geheimen Verhandlungen zwischen Emma Centrella und Jeffrey Calderon wurden die beiden stärksten Mächte der Peripherie zu Verbündeten. Sie blieben unabhängige Nationen, allerdings mit gegenseitigen Militärbündnis sowie wissenschaftlichem und kulturellem Austausch, offenem Handel sowie einem ambitionierten Kolonisationsprojekt. Obwohl es überhaupt nicht das Ziel war, legte dieser Vertrag den Grundstein für die beispiellose Allianz zwischen den beiden Staaten und der Konföderation Capella. Der Vertrag hatte in den letzten sechs Jahren die unterschiedlichsten Ergebnisse. Freier Handel bereicherte beide Seiten, eine willkommen Entwicklung für ärmere Welten des Magistrats. Das Kolonisierungsprojekt war weniger erfolgreich. Anfangs war es vielversprechend, allerdings kamen bald Streitigkeiten über die Finanzierung und die Kosten für Sicherheitstruppen. Die politische Streiterei endete mit einer Rebellion von Sherman Maltin, dem von Konkordat gewählten Präsidenten der New Colony Region. Maltin und eine kleine Gruppe von Loyalisten nahmen während der Schicksalskonferenz von 3061 auf New Detroit die Magestrix und den Protector als Geisel. Beim darauf folgenden Befreiungsversuch wurde Protector Jeffrey Calderon im Kreuzfeuer getötet. Seit diesem Tag hat sich die Geschwindigkeit der Kolonisierung deutlich verlangsamt während beide Seiten an akzeptablen Sicherheitsabkommen und politischen Kontrollen arbeiten. Der andere diplomatische Coup des Magistrats ist die kürzlich geschlossene Allianz mit der Konföderation Capella – ein radikaler Wechsel von peripherieweiter Opposition zu nun engen Bindungen mit einem Nachfolgerstaat. Bis jetzt scheint diese Allianz dem Magistrat viele Vorteile bei wenig Nachteilen gebracht zu haben. Viele capellanische Gelder sind in Bildung und technologische Entwicklung geflossen, außerdem haben capellanische Kriegsmaschinen das Militär des Magistrats entscheidend gestärkt. Da das Glück der Konföderation Capella weiterhin hold zu sein scheint es recht wahrscheinlich, dass das Magistrat unter dem Deckmantel der Allianz noch weiter gehen wird.

2530 Kotsandra Centrella gründet das Magistrat Canopus. Im Jahr 2530 taufte sie ihr junges Reich in das Magistrat Canopus. Centrella wusste, das ihr junges Reich so schnell wie möglich wachsen musste, um überleben zu können. Ihr Status als gefeierter Rebell gab ihr eine gewisse Bewunderung unter den Dissidentenführern, die in der Liga Freier Welten und der Konföderation Capella verblieben waren. Durch diese Kontakte konnte Centrella einige Sicherheits- und Unterstützungsabkommen aushandeln und so letztendlich einige Grenzwelten in ihr eigenes Reich absorbieren. Nur zwanzig Jahre nach der Landung umfasste das Magistrat bereits 36 Systeme. Innerhalb der nächsten zwei Jahrzehnte kamen durch Kossandra's Nachfolger weitere Welten zum Magistrat, und aus locker verbundene Planeten wurde ein stabiler und wachsender Staat.

2531 Magistrat Canopus Constitution of Magistracy Free States erlassen



2569 Als Crystalla Centrella 2569 Magestrix wurde hatte das Magistrat bereits eine Reputation als ein Ort entwickelt, wo man Vergnügen nachgehen kann, die es in der Inneren Sphäre einfach nicht gibt oder eingeschränkt sind.

2570 Coranna Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix Crystalla steckte in den 2570igern viel Geld in Glücksspielpaläste,

2574 Peripheriehandel erhält eine Besteuerung

2575 Pollux Proklamation erlassen, Vereinigungskrieg beginnt

2577 Beginn der Canopian Kampaigen: Mariktruppen unter dem Banner des Sternenbundes eroberten den Canopischen Planeten Gouderak

2588 FWL gewinnt die Kontrolle über das Magistrat Canopus, der Hohe Rat des Sternenbund setzt eine Adlige der Liga Freier Welten, Melissa Humphrey von Andurien, als Canopischen Militärgouverneur ein. Das Magistrat wurde territoriales Protektorat des Sternenbundes. Humphreys erwies sich als verkleideter Segen für die von Krieg zerrütteten Welten des Magistrats. Auf ihr Drängen flossen Gelder des Sternenbundes in Revitalisierungsprojekte für die Wirtschaft, was den geschwundenen Wohlstand des Magistrats wieder herstellte und das Vertrauen zwischen Besatzer und Besetzten stärkte

2597 Vereinigungskrieg endet, TC; Magistrat Canopus; RWR und OA werden Territorialstaaten der SL.

Bis 2604 fiel der öffentliche Widerstand auf ein so niedriges Niveau, das der Sternenbund die meisten Truppen aus dem Magistrat abzog. Nachdem sie die Selbstverwaltung wiedererlangten regierten für die nächsten einhundert Jahre die folgende Magestrix' über eine blühende und friedliche Nation.

2604 Zivilgouverner auf Canopus wieder eingeführt, Rinalla Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix

2612 Rinalla Centrella dankt ab, Carla Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix

2654 Carla Centrella dankt ab, Celine Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix

2656 Celine Centrella stirbt, Gorraïne Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix

2680 Gorraïne Centrella stirbt, Kim Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix

2702 Kim Centrella tritt zurück, Jehan Centrela wird Magistrat Canopus Magestrix

2722 Im Jahr 2722 verabschiedeten die Lords des Hohen Rates des Sternenbundes die berühmte Direktive 41, welche anscheinend mehr Autonomie für die Peripheriestaaten vorsah, allerdings gab es in der Praxis privaten Interessenten der Inneren Sphäre eine noch nie da gewesene Macht in der Ausbeutung der Peripherienationen. Eine dieser Maßnahmen der Direktive 41 war eine verhasste Besteuerung, die erste von vielen, auf in der Peripherie hergestellte Güter.

2738 Jehan Centrella tritt zurück, Vanura wird Magistrat Canopus Magestrix Vanura Centrella, eine spektakulär inkompetente Magestrix die von 2738 bis 2760 regierte, hatte es



geschafft, die Wirtschaft des Magistrats herunterzuwirtschaften und so auch das Militär zu schwächen

2752 Besserung des Council Edicts von 2650 illegal durchgeführt, höhere Zölle für die Peripherie erlassen

2760 Venura Centrella stirbt, Janina Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix

2763 Steueredikt für die Peripheriestaaten erlassen

2764 Die Nachfolgerin, Jenina Centrella, zog die letzten Canopischen Truppen aus den SBVS im Jahr 2764 ab und führte die steigende Unruhe als Beweis für eine erhöhte Notwendigkeit verstärkter Heimatgarnisonen an.

2766 Am 26. Dezember 2766 ermordete Stefan Amaris Richard Cameron und seine Familie, übernahm die Kontrolle über Terra und ernannte sich selbst zum ersten Lord. Das Magistrat Canopus hielt sich aus dem folgenden 13jährigen Krieg zur Absetzung des Usurpator größtenteils heraus.

2770 Als General Alexandr Kerensky immer mehr SBVS-Einheiten in den Kampf um Terra warf erklärte sich das Magistrat 2770 für unabhängig vom angeschlagenen Sternenbund. In den folgenden Jahren tat die Magestrix alles, um die Wirtschaft und das Militär wieder aufzubauen. Nach dem Kollaps des Sternenbundes sollten harte Zeiten kommen, und Janina fühlte sich berufen, dass das Magistrat diese überlebt.

2786 Erster Nachfolgekrieg beginnt

2813 Taurian-Canopian Krieg beginnt als Truppen des Konkordats im Jahr 2813 zwei Canopische Grenzwelten angriffen, fühlte das Magistrat das es Zeit war, zurückzuschlagen. Truppen des Magistrats landeten daraufhin auf den Taurischen Welten Portan und Spencer. Keines der beiden Reiche konnte eine der angegriffenen Welten erobern, und so verlor dieser Konflikt schon ein Jahr, nachdem er begonnen hatte, an Fahrt. Zufrieden mit dem Fakt, dass sie sich selbst bewiesen haben, Vergeltung üben zu können

2814 Taurian-Canopian Krieg endet. Canopier und Taurier , unterzeichnen einen Friedensvertrag. In diesen Jahren erlitt das Magistrat auch einen leichten Schwund an anderen Grenzwelten, die sie an die Liga Freier Welten und die Konföderation Capella verloren, hauptsächlich da sie sich nicht noch mehr Krieg leisten konnten

2917 Com Star Peripherie-Kommunikationsverbindung beginnt

2955 Alle Magistrat Canopus Kurfürstenämter werden erblich

3000 Com Star beginnt intensives Rekrutieren in der Peripherie

3012 Tamara Centrella stirbt, Kyella Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix

3030 Herzogtum Andurien und das Magistrat Canopus greifen die Conföderation Capella an

3031 Conföderation Capella greift im gegenzug die Andurien/Canopus-Allianz an

3035 Eine Folge von anfänglichen Erfolgen wurde zu einem Misserfolg nach dem anderen, bis letztendlich fanatische Capellaner im Jahr 3035 die Invasoren vertrieben. Die



Stimmung gegen den Krieg wuchs im Magistrat im Angesicht dieses Debakels, und ermöglichte so einen internen Machtkampf, der Kyalla letztendlich den Thron kostete.

3040 Kyalla Centrella wird beseitigt, Emma Centrella wird Magistrat Canopus Magestrix

3051 Magistrat Canopus macht einen Antrag für einen Peripheriestaat mit peripherieweiter Allianz

3053 Jeffrey Calderon und Emma Centrella beginnen geheime Verhandlungen

3056 Das Magistrat Canopus und das Taurus Konkordat unterzeichneten den Vertrag von Taurus. Nach nahezu vier Jahren mit geheimen Verhandlungen zwischen Emma Centrella und Jeffrey Calderon wurden die beiden stärksten Mächte der Peripherie zu Verbündeten. Sie blieben unabhängige Nationen, allerdings mit gegenseitigen Militärbündnis sowie wissenschaftlichem und kulturellem Austausch, offenem Handel sowie einem ambitionierten Kolonisationsprojekt. Obwohl es überhaupt nicht das Ziel war, legte dieser Vertrag den Grundstein für die beispiellose Allianz zwischen den beiden Staaten und der Konföderation Capella.

3058 Teilnahme an Operation Bull Dog

3060 23.4. Die Große Verweigerung wird auf Strana Mechty ausgetragen. Die Erstgeborene Tochter Der Magestrix Emma Cetrella stirbt durch einen kopftreffer eines Jadfalken im Großen Widerspruchstest an der Seite von Victor Steiner Davion.

24.12. Der Präsident der Neue Kolonien Region, Sherman Maltin, nimmt Magestrix Emma Cetrella und Protector Jeffrey Calderon auf Detroit als Geisel.

3061 9.2. Naomi Centrella befreit mit Canopischen Einheiten die Geiseln auf Detroit

3062 6.8. Die Trinity Allianz (Konföderation Capella, Magistrat Canopus, Tauruskonkordat) wird unterzeichnet.

3063 13.2. Das Magistrat Canopus stellt Garnison auf Detroit

3067 28.11 Die Vertreter des Magistrats Canopus erscheinen allerdings gar nicht erst auf Tharkad zur weiteren Whitting-Konferenz, bei der alle Mitglieder des neuen Sternenbundes zusammenkommen

3068 16 Oktober Der Kontakt zu Canopus und dessen Nachbarsystemen in 50 Lichtjahren Umkreis bricht ab. Selbst einige Ligawelten an der Grenze zum Magistrat sind noch betroffen. WoB gibt keinerlei Kommentar zum diesem Interdikt

1-7 Dezember Canopische Truppen unter der Führung Naomi Centrellas sammeln sich auf Sian um sehnlichst erwartete Versorgungsgüter zu liefern und der Konföderation ebenfalls militärisch beizustehen.

3069 20 Februar Kanzler Sun-Tzu Liao gibt seine Verlobung mit Naomi Centrella bekannt. Weiterhin hat er mit ihr bereits eine Tochter, Ilsa Centrella-Liao, die auch nun offiziell von ihm adoptiert wird und somit anrecht auf den Liao-Thron hat. Dies und die weiteren Erfolge gegen Hasek's Truppen bringen der Konföderation einen recht großen Moralschub, vor allem im St. Ives Raum, indem Naomi Centrella große Verehrung genießt.



3070 15 Februar Protektor Grover Shraplen (Taurus Konkordat) stellt die Trinity Alliance zwischen dem Magistrat und der Konföderation offen in Frage.

13-15 September Sian wird mit Hilfe eintreffende Verstärkung in Form von Canopischen Kräften gehalten und ein Sieg über die WoB Truppen errungen.

13 Oktober Kanzler Sun-Tzu Liao heiratet Naomi Centrella, Erbin des Canopischen Throns.

3071 27 Januar Magestrix Naomi Centrella bringt Daoshen Liao (-Centrella) zur Welt. Als das erste legitime Kind, das aus der Verbindung zwischen Kanzler Sun-Tzu Liao und Magestrix Centrella hervorgegangen ist, wird Daoshen als Thronfolger der Konföderation Capella ernannt, was das andere Kind des Ehepaares, Ilsa Centrella (-Liao), irgendwann auf den canopischen Thron bringt.

24 März Capellanische Truppen sichern Detroit im Auftrag des Magistrat Canopus.

11 April Nach Besetzung verschiedener Magistratswelten und dem zweijährigen Interdikt aller anderen entschließt sich WoB, direkter gegen das Magistrat vorzugehen. Alle militärischen Versuche gegen die aufkeimenden canopischen Widerstandsbewegungen vorzugehen bleiben bisher erfolglos. Auf mehreren Planeten kommt es inzwischen zu WoB Angriffen, bei denen auch biologische und chemische Waffen zum Einsatz kommen. Die neueste Waffe ist ein feiner, vermutlich auf Infernowaffen basierender Nebel, der über Städte versprüht wird, um danach per Luftschlag in Brand gesetzt zu werden. Nachdem Canopus nach Ablauf einer 24 Stunden Frist Emma Centrella und Senior General Hadji Doru nicht an WoB ausgeliefert hat, wird die planetare Hauptstadt Crimson damit bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Die wenigen fliehenden Bürger der Stadt werden Opfer der um die Stadt verteilten 41. Shadow Division, Emma Centrella und General Doru gelingt aber anscheinend trotzdem die Flucht.

30 August Auf Canopus IV wird die Söldnereinheit Ramilie's Raiders vernichtet, als sie MAF Senior General Hadji Doru bei dem Durchbruch durch den WoB Belagerungsring um die Ruinen der Hauptstadt Crimson helfen. Magestrix Emma Centrella wird nicht evakuiert, es gibt Gerüchte, dass sie den ersten Angriff der Shadow Division nicht überlebt hat.

3073 9 Juni Eine gemeinsame capellanisch-canopische Angriffsgruppe trifft auf dem Liga Planeten Aspropirgos ein und verwüstet einen großen Aufmarschpunkt für WoB Operationen gegen das Magistrat. Über einen Zeitraum von zwölf Tagen zerstören die capellanisch-canopischen Kräfte systematisch den Bereich und den größten Teil des Infanteriekontingents der 41. Shadow Division.

14 Oktober Sun-Tzu Liao entlässt alle canopischen Truppen aus ihren Diensten zur Rückkehr in ihre Heimat.

22 Oktober Eine Treibstoffexplosion am Raumhafen der Verbotenen Stadt – die sofort WoB Attentätern zugeschrieben wird – zerstört das Landungsschiff von Magestrix Naomi Centrella Liao, bevor sie es betreten kann.

3075 11 Februar Magestrix Naomi Centrella-Liao verlässt Sian in Richtung Canopus.



25 April Naomi Centrella-Liao besucht als Abgesandte der Konföderation Capella und des Magistrat Canopus Andurien. In einer Ansprache erinnert sie sowohl an die historische Zusammenarbeit zwischen Andurien und Canopus, warnt aber auch davor, das offensive Aktionen gegen die Konföderation Capella und ihre canopischen Verteidiger zu einer fürchterlichen Tragödie für das verantwortliche Reich führen würde.

1 Mai Am gleichen Tag verlässt Magestrix Naomi Centrella-Liao Andurien, unterwegs nach Canopus mit einem unterschriebenen Nicht-Angriffs-Pakt, der die canopischen, capellanischen und andurischen Staats-Gebiete einschließt

3 August Magestrix Naomi Centrella persönlich führt eine canopisch-capellanische Streitmacht auf Canopus an, um die letzten Teile der 34. WoB Miliz Division von dem Hauptplanet des Magistrats zu vertreiben, und erobert die Hauptwelt nach einem kurzen aber erbitterten Kampf zurück.

5 September Magestrix Naomi Centrella-Liao kehrt formell in die Überreste von Crimson, der Hauptstadt von Canopus, in einer symbolischen Wiederbeanspruchung ihres Geburtsrechts zurück.

15 Dezember Aufgrund der Erfolge ihrer handverlesenen Regierung und dem äußerst schnellen Erfolg verschiedener Wiederaufbau-Programme äußert Magestrix Naomi Centrella-Liao ihre Intention wieder in die Konföderation Capella zurückzukehren. Die capellanischen Red Lancers, die bei der Befreiung mitgeholfen haben, verbleiben bei ihrem Abflug allerdings auf Canopus um die planetare Verteidigung zu verstärken.

3076 *7 Februar* Der Raumüberwachung des Herzogtums Andurien fällt ein Sprungschiff auf, dessen capellanischer Ursprung offensichtlich gefälscht ist. Es wird angenommen, das es zu WoB gehört, allerdings liegt auf seiner Sprungroute kein wirklich interessantes Ziel. Bis die Herzogin von Andurien herausfindet, dass der Rückweg von Naomi Centrella-Liao durch dieses Raumgebiet führt. Die Herzogin sammelt kurzerhand eine Flotte und schickt sie Naomi als Unterstützung. Die hauptsächlich aus Luftraumjägern bestehende Angriffsgruppe trifft gerade noch rechtzeitig über Furud ein, um den Angriff abzuwehren. Anschließend nimmt die Magestrix das Angebot an, und lässt sich von der andurischen Flotte bis nach Sian eskortieren.

30 März Am gleichen Tag trifft Magestrix Naomi Centrella-Liao erfolgreich mit Hilfe einer andurisch-capellanischen Eskorte auf Sian ein.

6 April Die First Canopian Light Horse mit Materialunterstützung aus der Konföderation Capella landen auf der Peripheriewelt Astrokazy und greifen die drei dortigen WoB/Söldner/Piraten Basen an. Anschließend fallen sie in das Sultanat von Srin Obbaka Rashier ein und zerschlagen mit lokaler Hilfe das 1. Regiment der Order of the Faithfull Piratenbande. Vom 2. Regiment der Piraten fehlt allerdings jede Spur, daher bleibt abzuwarten, inwieweit diese „Befreiung“ bestand hat. Sultan Rashier kommt bei dem Angriff ums Leben. Die Canopier fliegen danach wieder ab.

29 April Magestrix Centrella-Liao lehnt einen Beitritt zu Stone's Alliiertenkoalition ab, erklärt aber das canopischen Truppen sich nicht bei der Rückeroberung capellanischer Welten einmischen werden.



7 September Die Konföderation weigert sich immer noch, an der Stone-Koalition teilzunehmen, und führt zusammen mit dem Magistrat weiterhin einen Privatkrieg gegen WoB

3080 *13 Dezember* Capellanische Konföderation, Herzogtum Andurien und Magistrat Canopus unterzeichnen einen weitreichenden Handelsvertrag, der die über Jahrhunderte gespannten Beziehungen weiter normalisieren soll. Darin ist auch die offizielle Anerkennung des Herzogtums als eigenständiger Staat enthalten.

20 Dezember Das Magistrat Canopus boykottiert die Genfer Konferenzen von Devlin Stone zur Bildung des neuen Staat Republic of the Sphere als Pufferzone

3081 *7-15 März* Trotz der Nachwehen von wochenlangen Festivitäten unterzeichnen Repräsentanten aller großen Häuser mit Ausnahme der Konföderation Capella den Republik Formierungs-Vertrag, mit dem offiziell die Gründung der Republic of the Sphere anerkannt wird. Devlin Stone wird erster Exarch der Republik.

Ende 3085 Magistrat Canopus:

Naomi Centrella-Liao verbringt viel Zeit auf der capellanischen Hauptwelt Sian. Während ihrer Abwesenheit führt Naomis jüngere Schwester Erde die Staatsgeschäfte, nimmt an öffentlichen Veranstaltungen teil, fällt unwichtigere Entscheidungen selbst, und übermittelt die wichtigeren nach Sian. Beraten wird sie dabei von Senior-General Hadji Doru, sowie der Geheimdienst-Ministerin Yasmine Bellanca. Bemerkenswert hierbei ist, dass offenbar keiner dieser drei ein Bedürfnis verspürt, in Naomis Abwesenheit mehr Macht an sich zu reißen. Lediglich die Hauptwelt und einige wenige Welten in der Nähe haben im Magistrat tatsächlich nachhaltig unter dem Jihad gelitten, der größte Teil des Magistrats litt lediglich unter dem Interdikt. Dies wurde erreicht, indem dieselbe Taktik eingesetzt wurde, wie schon gegen den Sternenbund Jahrhunderte zuvor: die Welten haben sich den Besatzern sofort bedingungslos ergeben, und wurden so von maßregelnden Angriffen verschont. Daher verläuft der Wiederaufbau im

Magistrat deutlich schneller als in den Regionen der Inneren Sphäre. Lediglich die Militärakademien wurden in hohem Maße vernichtet. Zwar schreitet auch hier der Wiederaufbau voran, aber da das Magistrat deutlich weniger Kampfhandlungen während des Jihads hatte als andere Nationen, fehlt es an erfahrenen Ausbildern. Die Produktionsmöglichkeiten für militärische Güter sind allerdings wie in allen Peripheriestaaten stark eingeschränkt, da keine Importe wichtiger Teile mehr ankommen. Gerüchten nach steht aber die Fertigstellung einer Produktionslinie bevor, die den ersten komplett in eigener Regie hergestellten RetroTech BattleMech für die MAF bereitstellen soll. Die Stärke der MAF beläuft sich auf etwa 16 Regimenter.



Hamburg, den 07.04.2013

Protokoll der Mitgliederversammlung mit Vorstandsnachwahl und Satzungsänderung

Protokoll der Mitgliederversammlung des Vereins MechForce German e.V.

Zeitpunkt: 31.03.2013

Ort: Vereinsheim des WTB e.V. in Wandsbek – Kneesestr.7, 22041 HH

Anwesend: 8 später 9 Stimmberechtigte Mitglieder (siehe Anlage 0)

Versammlungsleiter: Markus Kerlin

Protokollführer: Mirco Schonstein

Der Versammlungsleiter eröffnet um 11:15 Uhr die Mitgliederversammlung, begrüßte die Erschienenen und stellte fest, dass die Versammlung satzungsgemäß einberufen und beschlussfähig ist. Hierauf gab er die im Einladungsschreiben mitgeteilte Tagungsordnung bekannt (siehe Anlage 6).

Es wird festgehalten, dass keine Anträge zur Erweiterung der Tagesordnung vorliegen.

Es folgt ein Diskussion über die Zusammenarbeit mit dem aktuellen deutschen Distributor von ClassicBattletech „Ulisses Spiele“ die vom Versammlungsleiter abgebrochen und auf den Tagesordnungspunkt „Verschiedenes“ verlegt.

Der Vorstand beginnt mit dem Jahresbericht und verliest in diesem Rahmen die Rücktrittserklärung des 1. Vorsitzenden Jens Mohrmann (siehe Anlage 2). Eine kurze Erklärung zum Ausschluss des ehemaligen Mitglieds Alexander Nickel erfolgt. Es folgt ein die aktuelle Mitgliederentwicklung mit 12 Vereinsaustritten im Jahr 2012. Die aktuellen Vereinsfinanzen werden vom Geschäftsführer Stefan F. Murillo Reetz dargelegt, das aktuelle Vereinsvermögen zum Versammlungszeitpunkt beträgt „2565,65€“ (siehe Anlage 3). Vorstand Marcel Evers berichtet über die Convention Aktivitäten im Jahr 2012 und zur Convention Planung für das laufende Jahr 2013. In diesem Rahmen erläutert er die Problematik, dass die vom ehemaligen Mitglied geleitete Spielegruppe „BT-Hamburg“ seine Kommunikation mit den Convention Veranstaltern aktiv behindert wurde und noch wird. Der Vorstand Michael Arnemann erläutert die Mitgliederentwicklung; die aktuelle Spielaktivität im Chapterfight System (siehe Anlage 4) sowie seine Veranstaltungsaktivitäten im Rahmen der Vereinsförderung.

Es folgten Fragen an den Vorstand:

a) „Ulisses Spiele“ und deren Einwirken auf die Aktivitäten des Vereins.

--Verlegung auf den Tagesordnungspunkt „Verschiedenes“

b) Wie kam es zu dem recht späten Termin der Mitgliederversammlung 2013



--Stefan F. Murillo Reetz erläuterte, dass hier auf die in der letzten Ausgabe der Vereinszeitschrift und im Vereinsforum an die Mitglieder gerichtete Anfrage nach alternativen Versammlungsorten wenig und sehr spät erst Rückmeldung der Mitglieder erfolgte. Weiterhin Reagierte der Vorstand recht spät, dies geschah unter anderem durch mangelnde Kommunikation innerhalb des Vorstands. Der Mögliche alternative Zeitpunkt wurde vom Vorstand nicht wahrgenommen, da hier ggf. hätten Fristen nicht eingehalten werden können bzw. es hätte knapp werden können, der explizierte Grund warum der alternativ Termin nicht wahrgenommen wurde bleibt trotzdem ungeklärt.

„Neuntes stimmberechtigtes Mitglied tritt der Versammlung bei.“

Der Bericht des Kassenführers entfällt, da keine Kassenprüfung stattgefunden hat. Es wird erklärt, das diese nachgeholt wird.

Anträge zur Entlastung des Vorstands

Antrag 1: Verschiebung der Entlastung auf die nächste Mitgliederversammlung

Ja: 0 Nein: 1

-Antrag nicht stattgegeben

Antrag 2: Entlastung des Vorstands für das Jahr 2012

Ja: 0 Nein: 2

-Der Vorstand wird für das Jahr 2012 nicht entlastet.

Eingereichter Antrag:

Es wird der von dem Mitglied Patrick Klötze fristgerecht eingereichte Antrag zur Vereinsauflösung verlesen. (siehe Anlage 1). Nach 45 minütiger Diskussion über diesen Antrag bittet der Versammlungsleiter zur Abstimmung.

Antrag: Zitat[Patrick Klötze]: „Lieber Vorstand, liebe Vereinskollegen, hiermit möchte ich den Antrag auf Auflösung des Vereins stellen.“

Ja: 0 Nein:8

-Antrag abgelehnt!

Neuwahl von Vereinsorganen:

Kassenprüfer:

Kolja Bühring stellt sich zur Wahl als Kassenprüfer, Gegenkandidat keiner.

Abstimmung: Ernennung von Kolja Bühring als Kassenprüfer auf 2 Amtsjahre

Ja: 8 Nein: 0

-Kolja Bühring wird Kassenprüfer bis 2015



Geschäftsführer Stefan F. Murillo Reetz bietet an sein Amt vorzeitig zur Wahl zur stellen sollte ein Gegenkandidat vorhanden sein. Mangels Gegenkandidat wird das Amt nicht zur Wahl gestellt. Der Amtsinhaber verbleibt im Amt.

Vorstandsvorsitzender

Es wird festgestellt, dass für den zurückgetretenen Jens Mohrmann kein gültiger Kandidat dafür zur Verfügung steht. Es findet keine Wahl eines Vorstandsvorsitzenden statt.

Vorstandsmitglied (Mitgliederbetreuer)

Der aktuelle Amtsinhaber Michael Arnemann tritt zurück.

Mirco Schönstein wird nominiert, von einer Wahl wird abgesehen. (siehe nächsten Absatz)

Es wird festgestellt, dass Mangels Kandidaten für den Vorstandsvorsitzenden kein kompletter Vorstand gewählt werden kann. Der verbliebene Vorstand (Marcel Evers und Stefan F. Murillo Reetz) werden verpflichtet schnellst möglich und fristgemäß eine außerordentliche Mitgliederversammlung (aMV) einzuberufen auf der dann die fehlenden Vorstandsorgane durch Wahl besetzt werden sollen.

Der Versammlungsleiter stellt fest, dass er den aktuellen verbliebenen Vorstand für nicht mehr handlungsfähig hält und rät bis nach der Wahl auf der folgenden aMV auf jegliche neue Rechtsgeschäfte zu verzichten.

Allgemeine Anträge (siehe Anlage 5a):

Antragsteller: Ralf Belling

Antrag: „Kommunikation und Transparenz in der MechForce“

„Die Mitglieder des Vorstands werden verpflichtet, einmal vierteljährlich eine Besprechung abzuhalten, an der alle Vorstandmitglieder teilnehmen. Eine persönliche Anwesenheit ist nicht erforderlich, diese Besprechung kann auch z.B. via Telefon- oder Mailkonferenz oder auf andere geeignete Weise stattfinden. Es soll jedoch der Gesamtvorstand teilnehmen, bei der Terminwahl ist das zu berücksichtigen. Eine Nicht-Teilnahme, z.B. wegen Krankheit, ist zu begründen.

Der Termin der Besprechung ist vierzehn (14) Tage im Voraus im geschlossenen Vereinsforum bekannt zu geben. Eine vorläufige Tagesordnung ist in dem Text anzugeben. Es soll ausdrücklich die Möglichkeit geben, dass Mitglieder diese Tagesordnung durch eigene Punkte und Anliegen ergänzen.

Mitglieder ohne Internetzugang sollen die Möglichkeit haben, diese Ankündigung (und später das Protokoll) auf eigene Kosten in schriftlicher Form zu beziehen.

Themen der Besprechung sollen alle laufenden Vorstands- und Vereinsaktivitäten sein. Insbesondere die von den Vereinsmitgliedern eingebrachten Punkte sind zu behandeln.

Es ist ein Ergebnisprotokoll anzufertigen. Dieses muss spätestens sieben (7) Tage nach dem Vorstandstreffen an gleicher Stelle wie die Terminankündigung veröffentlicht werden, damit die Mitglieder die Arbeit des Vorstands und vor allem die Behandlung der eingebrachten Anliegen der Mitglieder nachvollziehen können. Bei sensiblen Themen, die für eine



Veröffentlichung im Internet ungeeignet sind (Personalien, Finanzen etc.) soll zumindest erkennbar werden, dass sie behandelt wurden. In diesem Fall ist ein Vorstandmitglied zu benennen, das für Nachfragen zur Verfügung steht.

Ja: 0 Nein:5

-Antrag abgelehnt!

Antragsteller: Ralf Belling

Antrag: „Sprechstunde des Vorstands im Vereinsforum“

Es soll eine „Sprechstunde“ des Vorstands eingerichtet werden. Einmal pro Monat soll ein Mitglied des Vorstands für mindestens eine Stunde im Forum präsent sein und für Fragen, Anregungen etc. zur Verfügung stehen. Die „Sprechstunde“ soll zwischen 18.00 Uhr und 22.00 Uhr in einem eigens dafür eröffneten Thread stattfinden. Es wird gewünscht, dass sich ein regelmäßiger Termin etabliert, wie z.B. jeden ersten Dienstag im Monat. Die Sprechstunde soll im Vorfeld angekündigt werden.

Welches Vorstandsmitglied diesen Termin wahrnimmt, bleibt dem Vorstand vorbehalten, es wäre jedoch wünschenswert, dass diese Aufgabe reihum wechselt.

Aufgenommene Anliegen, Anregungen, Vorschläge etc. sollen zeitnah innerhalb des Gesamtvorstands kommuniziert werden.

Ja: 0 Nein:6

-Antrag abgelehnt!

Antragsteller: Ralf Belling

Antrag: „Vertreter des Mitgliedsbetreuers“

Der Vorstand der Mechforce ernannt einen Vertreter des Mitgliedsbetreuers. Dabei soll der Mitgliedsbetreuer das erste Vorschlagsrecht haben.

Der Vertreter des Mitgliedsbetreuers arbeitet mit dem Mitgliedsbetreuer zusammen und entlastet diesen gegebenenfalls. Er wird vom Mitgliedsbetreuer eingearbeitet und verfügt über den gleichen Informationen sowie Datenbestand wie dieser.

Ziel soll es sein, die Aufgaben des Mitgliedsbetreuers so zu erledigen, dass alle Anfragen, Neuanmeldungen, Chapterfightauswertungen etc. innerhalb von sieben (7) Werktagen abgewickelt werden können. Zumindest aber soll das Mitglied mit dem Anliegen innerhalb dieser Frist eine Antwort erhalten und ohne weitere eigene Anfragen über den Stand der Dinge auf dem Laufenden gehalten werden. Der Mitgliedsbetreuer und sein Vertreter verteilen die anfallenden Arbeiten unter dieser Maßgabe nach eigenem Ermessen.

Der Stellvertreter des Mitgliedsbetreuers ist kein Mitglied des Vorstands, sondern nur für die „internen Vorgänge“ der Mitgliedsverwaltung zuständig.

Ja: 0 Nein:8

-Antrag abgelehnt!



Antragsteller: Ralf Belling

Antrag: „Geschäftsordnung der MechForce“

Es wird eine Arbeitsgruppe eingesetzt. Diese Arbeitsgruppe soll die aktuelle Geschäftsordnung der Mechforce Germany e.V. überprüfen. Gegebenenfalls soll die Geschäftsordnung überarbeitet, modernisiert und auf den aktuellen Stand gebracht werden.

Der Arbeitsgruppe soll mindestens ein Mitglied des Vorstands und ein Mitglied des Beirats angehören. Die Überarbeitung soll bis zur nächsten Mitgliederversammlung vorliegen. Die Geschäftsordnung soll in den Downloadbereich der Homepage aufgenommen werden.

Ja: 0 Nein:6

-Antrag abgelehnt!

Anträge auf Satzungsänderungen (siehe Anlage 5a und 5b):

Antragsteller: Stefan F. Murillo Reetz

Antrag: „Briefwahl zu Tagesordnungspunkte der JHV“ - Zusatz zu §7

Den Mitgliedern wird gestattet per Briefwahl an Beschlüssen zu Anträgen der JHV/aMV, die auf der Tagesordnung zum Zeitpunkt der schriftlichen Ankündigung vorliegen, teilzunehmen.

Die entsprechenden Wahlunterlagen werden mit der Einladung zur JHV/aMV mitgeschickt.

Ja: 8 Nein:0

-Antrag Angenommen! Es wird der genehmigte Passus als Abs. (10) des §7 der Vereinssatzung hinzugefügt.

Antragsteller: Ralf Belling

Antrag: „Abwahl von Vorstandsmitgliedern“

Der §8 der Satzung soll ergänzt werden wie folgt:

Auf Antrag von 10 % der Mitglieder der MechForce Germany e.V. kann eine Mitgliedsversammlung einberufen werden, die über die Abwahl eines Vorstandsmitglieds entscheidet.

Ja: 0 Nein:8

-Antrag abgelehnt!

Antragsteller: Ralf Belling

Antrag: „Termin der Mitgliederversammlung“

Der Satz „Sie wird vom Vorstand innerhalb der ersten drei Monate des Geschäftsjahres bei einer Friststellung von zwei Wochen schriftlich sowie unter Ankündigung der Tagesordnung einberufen“ soll durch ersetzt werden durch „Sie wird vom Vorstand einmal pro



Geschäftsjahr bei einer Friststellung von zwei Wochen schriftlich sowie unter Ankündigung der Tagesordnung einberufen“

Ja: 1 Nein:7

-Antrag abgelehnt!

Antragsteller: Ralf Belling

Antrag: „Termin der Mitgliederversammlung“ #2

Änderung des §7 Abs. (2) Satz 1: Ersetze „der ersten drei Monaten“ durch „des ersten Halbjahr“.

Ja: 8 Nein:0

-Antrag Angenommen! Es wird der genehmigte Passus im §7 Abs. (2) Satz 1 wird ersetzt.

Antragsteller: Stefan F. Murillo Reetz

Antrag: auf Erweiterung zu §3

(4) Erstattung von Kosten durch den Verein „§3 zusätzlicher Abs“

1. Der Verein erstatten ausschließlich kosten unter folgenden Umständen.

1. Ein Mitgliederbeschluss deckt die Erstattung

2. Ein Vorstandsbeschluss deckt die Erstattung

3. Ein Vereinsmitglied hat auf einer Veranstaltung die sich um das Spielen von Brettspielen dreht, einen Informations- und Demostand der MechForce Germany e.V. betrieben. Die in diesem Rahmen erstatteten Kosten beschränken sich auf Reisekosten. (Treibstoffkosten, Fahrkartenkosten in der 2. Klasse DB) genaueres sollte hier noch von einer Arbeitsgruppe bis zum 30.6.13 nachdefiniert werden.

Ja: 0 Nein:6

-Antrag abgelehnt!

Antragsteller: Stefan F. Murillo Reetz

Antrag: auf Erweiterung zu §4

Änderung/Erweiterung dieses Paragraphen um folgendes:

• Aufnahmekriterien“§4 zusätzlicher Abs“

o Mindest Alter 14 Jahre

o Wohnstandort Deutschland als Bedingung bei normalen Mitgliedern

• Mitgliedschaftsart „§4 Abs (1)“

o Mitglied Volljährig



o Mitglied Minderjährig

o Fördermitglied

Fördermitgliedschaft mit freien Mitgliedbeiträgen zwischen 5 Euro und openend - ab 10 Euro Teilnahme am Terra Post Programm in Druckausgabe

ansonsten nur PDF

o Ehrenmitglied

Teilnahme am Terra Post Programm in PDF Format

Ja: 0 Nein:7

-Antrag abgelehnt!

Antragsteller: Stefan F. Murillo Reetz

Antrag: auf Erweiterung zu §4

- (5) Änderung bei nichtbezahlen

o des Jahresbeitrages

o automatische Mitgliedsbeendigung

o Karenzzeit 3 Monate

o Chapter wird bis Ende des Folgejahres gespeichert und bei Wiedereintritt reaktiviert

- (5) Ausschluss eines Mitgliedes

o Wird gegen ein Mitglied ein Ausschluss Verfahren beantragt

(a) Wegen einem der folgenden Verstöße

- Schädigung des Vereinsvermögens höher als die aktuelle

Bagatellgrenze.

- Schwer rufschädigendes Verhalten

- Mutwillig strafbare Handlung gegen den Verein oder eines seiner

Mitglieder.

(b) Begründet durch einen Sachverhalt der ein Ausschluss aus wichtigem

Grund nach BGB vorsehen kann.

o Entscheiden über einen Vereinsausschluss wird eine Schiedsstelle

- (6) Einrichtung für die TMP Erstellung einer Schiedsstelle im Verein durch den Vorstand;

Auswahl, Regeln, Rechte, Teilnahmepflicht



Vorstand nennt 7 Mitglieder (Vorstände ausgeschlossen) der Schiedsstelle,

jede Partei darf zwei ausschließen. Bei mehr als drei verbleibende

entscheidet das LOS welche drei die Schiedsstelle bilden

Als Schiedsstellenbeirat bestellt der Vorstand ein Mitglied aus dem Vorstand oder dessen Beirat. (Diskussionsrecht aber kein Stimmrecht)

Fernbleiben nur aus wichtigem Grund (Krankheit, beruflich bedingt, nicht im Land, Umzug, oder nachvollziehbarer Interessenskonflikt der einer unparteiische Entscheidung entgegensteht)

Anhörungszeit koordiniert die Schiedsstelle zwischen 7 und 21 Tagen

Die Schiedsstelle entscheidet über den Konflikt im Rahmen der Vereinssatzung und der Gesetze der BRD .Die Entscheidung der Schiedsstelle ist bindend

o Im Rahmen eines Ausschlussantrages ist der/die Antragsteller die Gegenpartei

Ja: 1 Nein:7

-Antrag abgelehnt!

Antragsteller: Stefan F. Murillo Reetz

Antrag: auf Erweiterungen zu §5

(6) ALG II Empfänger haben nur den halben Mitgliedsbeitrag für die Vereinsmitgliedschaft zu entrichten, ebenso entfällt bei ALG II Empfängern die Aufnahmegebühr. Ein aktueller ALG II Bescheid der mind. drei Monate des Geschäftsjahres abdeckt ist diesbezüglich vorzulegen.

Ja: 0 Nein:8

-Antrag abgelehnt!

Antragsteller: Stefan F. Murillo Reetz

Antrag: auf Erweiterungen zu §7

(5) Stimmrechte bei Vereinsabstimmungen

1. VORSTANDSWAHLEN; SATZUNGSÄNDERUNGEN &
VEREINSSTANDSÄNDERUNGEN

1. Mitglied Volljährig == JA

2. Mitglied Minderjährig == NEIN

3. Fördermitglied == NEIN

4. Ehrenmitglied == NEIN

5. Stimmenübertragungen möglich == NEIN



2. Alle anderen Abstimmungen

1. Mitglied Volljährig == JA
2. Mitglied Minderjährig == JA
3. Fördermitglied == NEIN
4. Ehrenmitglied == JA
5. Stimmenübertragungen möglich == JA (ggf. mit max./Person

Beschränkung, mein Vorschlag lautet max. +2)

(7)(e) Wahl der Vorstandsmitglieder

1. Hier wird ausschließlich per Briefwahl, und zwar 4 Wochen nach der JHV des Wahljahres, gewählt.

2. Auf der JHV wird der Wahlvorstand gewählt (aus Mitgliedern die ausdrücklich nicht als Kandidaten antreten und deren Stimmenabgabe separat 7 Tage vor Auszählung erfolgen muss)

3. Alle Kandidaten können sich bis zum Ende der JHV melden und werden mit einer eingereichten DIN A5 Seite in ein Wahlportfolio aufgenommen, welches den Wahlunterlagen beigelegt wird.

1. Kandidat sollte jeder werden können der folgende Kriterien erfüllt

1. Mindestalter 25 oder Berufsausbildung erfolgreich beendet.

Mindestens schon ein Jahr MechForce Germany Mitglied.

2. Für die Posten des Vorstandsvorsitzenden / Geschäftsführers sollteverschärfend gefordert werden.

1. Mitgliedschaft im Verein 3 Jahre

2. Alter Mind. 30

3. Berufstätig oder erfolgreich abgeschlossene

Berufsausbildung

2. Alle bisherigen Kriterien werden abgeschafft.

4. Wahldauer 14 Tage

5. Der Geschäftsführer und der Vorstandsvorsitzende werden immer um ein Jahr versetzt gewählt.

Zusätzlicher Abs.

1. Schriftlicher Misstrauensantrag gegen den Gesamtvorstand von mind. 25% der gelisteten Mitglieder führt zu einer außerordentlichen Briefwahl über die Abwahl des Vorstanden der dann mit 75% der Stimmen abgewählt werden kann.



1. Hierbei wird mit den Wahllaufruf per Brief (ggf. auch die Wahlunterlagen) ein DIN A4 Statement der beantragenden Mitglieder sowie ebenso eines vom Gesamtvorstand mitgeschickt.

2. Wahlvorstand wird aus zwei Antragstellern und zwei Vorstandsmitgliedern gebildet

2. Misstrauensantrag gegen ein Mitglied des Vorstandes läuft genauso.

3. Der Restvorstand bestimmt einen Interims Vorstandsmitglied anstelle des/der

ausgeschiedenen die bis zur nächsten JHV das/die (A)Ämter ausfüllen. Ist der Gesamtvorstand abgewählt worden kommt es sofort zu vorgezogenen Neuwahlen.

Die Neugewählten lösen den abgewählten Vorstand direkt am Folgetag nach Bekanntgabe des Wahlergebnis von ihren Ämtern ab.

Ja: 0 Nein:6

-Antrag abgelehnt!

Arbeitskreise

Der Versammlungsleiter eröffnet die Diskussion über die Arbeitskreise des Vereins, in diesem Rahmen werden wird festgestellt, das nach dem Rückzug der bisherigen Arbeitskreisleitern folgende Arbeitskreise mangels Kandidaten zurzeit ohne personelle Besetzung verbleiben: AK Akademien & Spielcenter sowie der AK Homepage. Mirco Schönstein stellt den Antrag den AK CON's & Turniere aufzulösen.

Antrag: Auflösung des Arbeitskreis CON's & Turnier

Ja: 4 Nein:2

-Antrag genehmigt. Der Arbeitskreis wird aufgelöst.

Alle anderen Arbeitskreise verbleiben unverändert.

Verschiedenes

Der Versammlungsleiter eröffnet das Thema Kommunikation mit „Ulisses Spiele“ und deren Einflussnahme auf die Tätigkeiten des Vereins auf Veranstaltungen. Die Diskussion wird nach 30 min. Mangels genauen Informationen abgebrochen.

Der Versammlungsleiter schließt die Mitgliederversammlung um 15:35 Uhr

Protokollführer: Mirco Schönsein

Versammlungsleiter Markus Kerlin



Was ist für die Zukunft geplant ? Eine Zusammenfassung eines Workshops von BattleTech Redakteur Michael Mingers auf dem RatCon 2013

Andreas Warnatsch

Spielmaterial für BattleTech

Als nächstes ist die Übersetzung des Buches Tactical Operations vorgesehen. Dieses soll Ende 2013 /Anfang 2014 erscheinen. Danach wird wahrscheinlich das neue Regelwerk Alpha Strike übersetzt werden und nicht erst das Strategic Operations .

Alpha Strike ist ein neues Spielsystem im Battletech-Universum. Weg vom Pen & Paper-Rollenspielstil hin zu einem reinen Tabletop. Wer Strategic Operations besitzt, der konnte sich den Vorgänger „Quick Strike“ bereits zu Gemüte führen. Alpha Strike basiert auf diesem Regelwerk, erweitert es aber. Gleichzeitig bietet das neue Buch, das als Teil der Kernregelwerke geführt wird, auch Armeelisten, für einen schnellen Einstieg in Battletech.

Aber, bevor sich jetzt Gerüchte breit machen, das klassische Battletech wird mit Alpha Strike nicht beseitigt. Um zu funktionieren braucht Alpha Strike noch immer die normalen Regeln, Waffen etc. Wer lieber das klassische System spielt, der wird auch weiterhin seine Freude haben. Mit Alpha Strike kommt lediglich eine weitere Option hinzu, die gerade in unseren schnelllebigen Tagen für viele eine Möglichkeit bieten wird auch weiterhin zu spielen, denn die Spiele gehen damit deutlich schneller.

Da Catalyst eine neue Einsteigerbox angekündigt hat , plant Ulisses Spiele auch eine Neuauflage . Sobald die Miniaturen für die Box dem Verlag geliefert werden, wird die Einsteigerbox wieder in Produktion gehen. Außerdem wird eine Erweiterungsbox zur Einsteigerbox veröffentlicht. In dieser Erweiterungsbox hebt Ulisses das Technologie-Niveau der 3039-Epoche auf 3050, sprich: die Clans kommen! In dieser Box gibt es eine doppelseitige Pappkarte, die komplett neu für diese Box angefertigt wurde (erstellt von Jan Rehse) und in dem beigelegten Szenarioheft eine wichtige Rolle spielen wird. Und um die Szenarien auch direkt sinnvoll spielen zu können, liegen einige Plastikminiaturen bei. Hierbei handelt es sich um Clanmechs die früher schon in der more Mechs Box verkauft wurden. Bei der Clanbox handelt es sich um ein deutsches Exklusivprodukt.

Auf dem Romansektor wird neben den beiden Mechwarrior Dark Age Romanübersetzungen auch zwei deutsche Romane geben. Die Autoren sind Bernard Crow und Bernd Perplies .

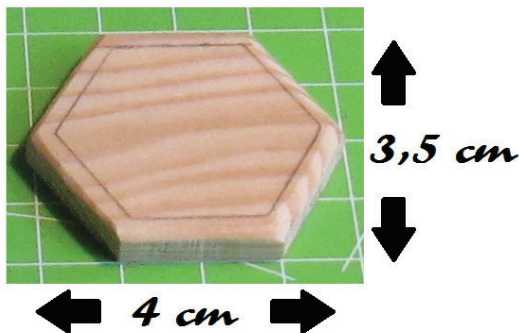
Michael Mingers schließt zum jetzigen Zeitpunkt aus das es weitere BattleTech Datenbögen als PDF geben wird (BattleTech Datenbögen 3039 Komplett hat sich leider sehr schlecht verkauft, so dass der Arbeitsaufwand nicht im Verhältnis zum Verkauf steht).

Auch sind Übersetzungen von Hintergrundmaterial wie z.B. die Haus Handbücher nicht geplant. Was jedoch nicht mehr ausgeschlossen wird, ist die Übersetzung des BattleTech Rollenspiels A Time of War. Jedoch sind das erst mal nur Planungen .

BATTLETECH 3D-SPIELFELD

SELBSTGEMACHT

3D-Gelände sind sogenannte „Eye-Catcher“ auf Cons und lassen das Herz vieler Battletech-Spieler höher schlagen. Dass sie zeitaufwendig in der Herstellung sind, ist wohl klar - aber teuer müssen sie nicht sein.



Ich habe mich für 4cm-Hexe entschieden, damit meine Platte zum einen nicht so groß und zum anderen nicht so schwer und platzraubend beim Transport ist. Also ging ich zum Baumarkt und besorgte mir eine gehobelte und geschliffene Leiste mit den Maßen:

2,5m Länge 4,5 cm Breite und 5mm stark für ca. 3,-€.

Hieraus fertigte ich sorgfältig mein erstes Hex (siehe linkes Bild), das ich als Muster für die weiteren brauchte.

Dieses erste Hex benutzte ich dann zum Anreißer der folgenden Hexe. Damit die Angelegenheit bei Anlegen des Hexes nicht unnötig kompliziert wurde, nahm ich eine stärkere Leiste und Schraubzwingen zu Hilfe. Das vielfache Anzeichnen des Hexes war so eine schnelle Geschichte

Aus einer Leiste erhält man ca. 50 Hexe, für die ich schließlich ca. 30 Minuten Sägezeit benötigte.

Wenn man ein vier Karten großes Battletech-Spielfeld erschaffen möchte, braucht man ungefähr 1000 Hexe. Umgerechnet bedeutet das also 10 Stunden Sägearbeit und 60,-€ Materialkosten, was meines Erachtens nicht zuviel verlangt ist. Und die später erwähnten Streumaterialien und sonstigen Baumaterialien kosten ca. 20,-€, so dass „meine“ 3D-Platte zwar viel Zeit aber relativ wenig Geld kostet.

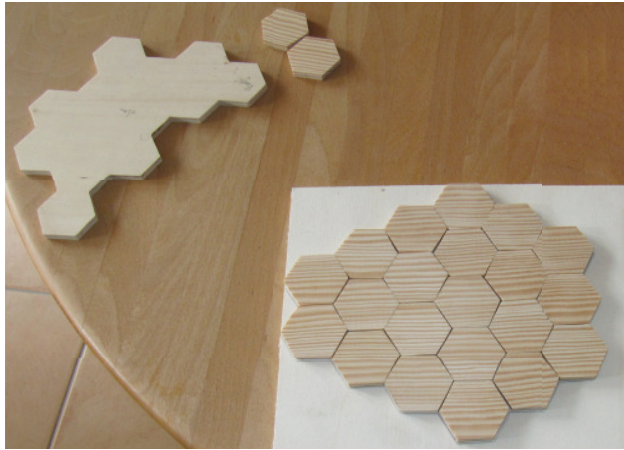
Natürlich habe ich mich zuvor informiert, ob man nicht irgendwie irgendwo 1000 Hexe bestellen kann. Der Preis lag zwischen 300 und 450,-€ ... gefiel mir also nicht wirklich.



Es macht übrigens Sinn, einen Sägertisch zu benutzen, da man damit schneller und präziser arbeiten kann. Auch die Sicherheit darf nicht zu kurz kommen ... immer schön auf die Finger aufpassen ;)

Auf dem Tisch liegt eine Leiste mit schon angezeichneten Hexen. Aber dort liegt auch eine kleine Sperrholzplatte. Denn wenn man sich mit dem Bau einer 3D-Karte beschäftigt, kommt man schnell auf die Idee, dass Seen und sonstige zusammenhängende Geländearten als größere Teile ins „Hex-Puzzle“ eingearbeitet werden können.

Und so eine Sperrholzplatte ist auch relativ günstig zu haben, ein Quadratmeter liegt bei ca. 6,-€ ...



Und so kann man Geländeteile anreißen. Man nimmt einfach die schon gefertigten Hexe, legt sie auf eine Sperrholzplatte und zeichnet die Umriss mit einem Bleistift nach.

Links oben ein fertiges Geländeteil.

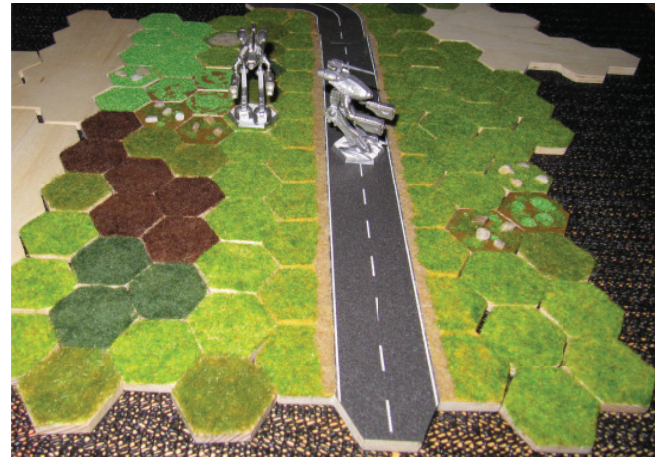
Beim Sägen sollte man sich übrigens wirklich Zeit nehmen und präzise arbeiten. Das spart im Anschluss Zeit. Kleine Ungenauigkeiten fallen beim Aufbau eines 3D-Geländes zwar nicht auf, kontrollieren muss man die Sägearbeiten aber immer wieder. Und es werden trotz aller Bemühungen Korrekturen fällig, die jedoch mit einer Handsäge und Feile oder Schleifpapier, bzw. Schwingschleifer schnell erledigt sind.

Rechts ein Geländeteil mit einer Straße umgeben von diversen Einzelhexen und verschiedenen Kreationen von Streumaterialien.

Die aufgeklebte Straße und verschiedenen Streumaterialien gibt's beim Modelleisenbahnzubehör.

Verschiedene Rasenfarben sorgen für eine leichte und klare Unterscheidung zwischen Ebenen, lichten und dichten Wäldern. Kleine Kieselsteine, die man zB mit Kraftkleber aufkleben kann, ergeben schwierig zu passierende Hexe.

Das Streumaterial fixiert man, indem man es in eine zuvor aufgepinselte mehr oder weniger dichte Leimschicht drückt.



Die einzelnen Hexe und Geländeteile sollte man am Rand noch braun bemalen, dann sieht das Ganze besser aus (s.u.). Man erhält durch die Farbe plus den Schatten zwischen den einzelnen Hexen / Geländeteilen auch eine bessere Übersicht bezüglich der spieltechnisch wichtigen Entfernungen. Außerdem macht es Sinn, sich eine Anti-Rutschmatte anzuschaffen, damit das Spielfeld „Stabilität“ beim Aufbau erhält.



Nachdem man Erfahrung mit dem Basteln von flachen Gelände gesammelt hat, kann man mit den Materialien plus Styropor oder Styrodur und Spachtelmasse die ersten Hügel angehen.

Man nimmt ein Geländeteil und mit Hilfe einzelner Hexe, Pappe, Klebe und in die Zwischenräume gestopfter Taschentücher / Toilettenpapier kriert man den „Rohbau“. Mit Spachtel, zB bequem aus der Tube, gleicht man Unebenheiten aus und schafft Konturen.

Anschließend per Spraydose grundieren, mit günstiger Plakatfarbe die Grundfarbe aufpinseln, tuschen, trockenbürsten und mit Streumaterialien bekleben ... et voilà!!!

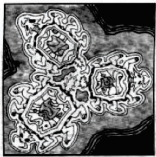
Mehr kann ich zurzeit noch nicht vorstellen, aber ich arbeite daran :)

Wäre schön, wenn dieser Beitrag zum Nachbau anregt. Der Fantasie beim Gestalten sind jedenfalls keine Grenzen gesetzt und für Fragen und Tipps habe ich immer ein offenes Ohr.



Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

IS alt

A01		Killing Shadows 32.te Lyranische Garde	Carsten Fegel Harmsweg 11e 22179 Hamburg carsten.fegel@t-online.de
A28		1. Norddeutsche Mechbrigade	Martin Sachse Bei Anfragen ins Mechforceforum bei Javelin
A33		Hell 's Lancers 21st Centauri Lancers Reg.Com.Lance	Volker Simon Friedrich-Ebert-Str.37 22459 Hamburg v.simon@gmx.net
A35		Pride of the Chancellor 2. Deathcommandos 1.Reg.; 2. Battalion	Marcel Evers Koldingstr.1B 22769 Hamburg mordian@gmx.de
A44		1st Proserpina Hussars The Blood Suckers	Johannes Heidler Lindauer Str.10a 86399 Bobingen jymset@hotmail.com
A45		Hamburg Hussars	Markus Kerlin Cesar-Klein-Ring 22 22309 Hamburg webmaster@kerlin.de
A48		Headhunter Bounty Hunter	Stephan Weiß Buschdorferstraße 7 53117 Bonn bountyhunter72@hotmail.de
A50		Die Heimatlosen	Norbert Siggelkow Am Brunnenhof 30 22767 Hamburg Norbert_Siggelkow@gmx.de

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

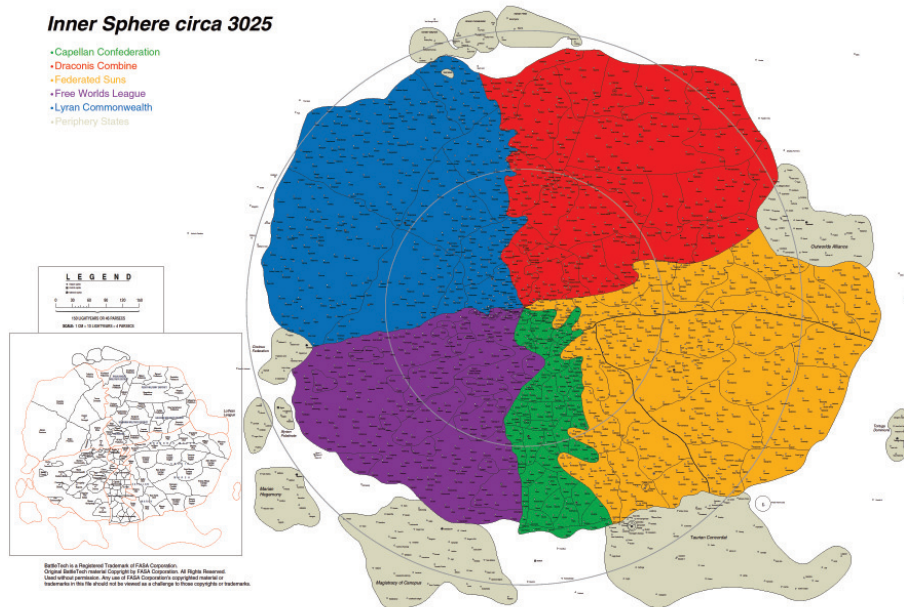
A52		Eridani Light Horse 21 st Striker Regiment 7th Battalion	Christoph Otto Email: otto.c@gmx.net Hamburg
A54		Dark Demons	Michael Birkholz Nobelstr. 8a 33613 Bielefeld michael.birkholz@dmeister.de
A61		The Irons	Andreas Mahner Kurt-Schuhmacher-Ring 27 65195 Wiesbaden andreas.mahner@freenet.de
A63		2th Oriente Hussars Crazy Second	Mathias Hedwig Alleestraße 12 26506 Norden
A67		Söhne der Ratte	Andreas Warnatsch Fruchtallee 136 20259 Hamburg Andreas.Warnatsch@gmx.de
A71		1st Oldenburger Guards	Patrick Müller Prießnitzstraße 60 26121 Oldenburg patrick_mueller_aceum@gmx.de
A73		3rd Lyran Guards	Eike Wessels Radickestr.56b 21079 Hamburg Eike@ewessels.de

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

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 Hausmaschine mit einem eigenen Pool gegen deine Gegner ein!



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 (carsten.fegel@t-online.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. 2012

IS Invasion

B01



Killing Shadows
Able Battalion
Alpha Regiment

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

B29



Startroopers

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

B32



Second Sight
2nd Confederation
Reserve Cavalry
1. Regiment

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

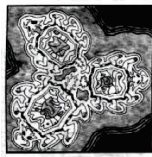
B38



11. Lyranische Garde
Sabres Troopers

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

B42



1st Proserpina Hussars
The Blood Suckers

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

B43



2nd Hobo Cavalry
11th Legion of Vega

Patrick Klötzke
Lindenallee 52a
20259 Hamburg
pk11@gmx.de

B44



HEADHUNTER
Bounty Hunter

Stephan Weiß
Buschdorferstraße 7
53117 Bonn
bountyhunter72@hotmail.de

B46



Haus des Tigers

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

B49



Eridani Light Horse
21st Striker Regiment
7th Battalion

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

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

B53		26th Arcturan Guards The Eurasian Lynxes	Denis Bläser Felderseite 4a 41366 Schwalmbach PharaoDB@web.de
B54		Dark Demons	Michael Birkholz Nobelstr. 8a 33613 Bielefeld michael.birkholz@dmeister.de
B59		3rd Lyran Guards	Eike Wessels Radickestr. 56b 21079 Hamburg Eike@ewessels.de
B60		5th Lyran Guards The Cherries Stolars	Mathias Hedwig Alleestraße 12 26506 Norden
B61		Kriegerhaus Kamata	Andreas Warnatsch Fruchtallee 136 20259 Hamburg Andreas.Warnatsch@gmx.de
B67		The Wolfhounds 2 nd Kell Hound Regiment 2 nd Battalion	Annika Hiller Möllingstr.3 24103 Kiel Fion503@web.de

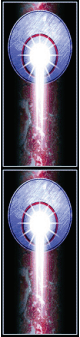
Clans Invasion

C33		Dorsai 's Peacemakers	Volker Simon Friedrich-Ebert-Str.37 22459 Hamburg v.simon@gmx.net
C37		Wolfs Spiders Beta Galaxy Wolf Marauders 13th Wolf Guard	Magnus Knoblauch Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122 22763 Hamburg magnusk_98@yahoo.com
C38		3rd Falcon Talon Cluster The Golden Talons Gamma Galaxy	Johannes Heidler Lindauer Str.10a 86399 Bobingen jymset@hotmail.com

Chapterliste der Mechforce Germany e.V. 2012

C45		Clan Hell's Horses Zeta Galaxy 27th BattleMech Cluster	Christoph Otto Email: otto.c@gmx.net Hamburg
C50		3rd Bear Guards Ilkhan's Shield	Michael Birkholz Nobelstr. 8a 33613 Bielefeld michael.birkholz@dmeister.de
C53		Heavy Golden Wings	Andreas Warnatsch Fruchtallee 136 20259 Hamburg Andreas.Warnatsch@gmx.de
C54		Most Saufen Warriors The Fusion Killer	Mathias Hedwig Alleestraße 12 26506 Norden
C58		304 th Assault Cluster Beta Galaxy	Eike Wessels Radickestr. 56b 21079 Hamburg Eike@ewessels.de

Vorstandschapter

A666		Der Erste Kreis Vorstandschapter	z.Zt. unbesetzt
B666		Der Erste Kreis Vorstandschapter	z.Zt. unbesetzt

NEU!

JIHAD - CHAPTER

NEU!



Marik-Stewart Commonwealth
11th Atrean Dragoons
Garda Palatini Brigade
(The Cannonfire Carabineers)

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



Ghost Bear Dominion
50th Striker Cluster

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



Steiner
3.Lyranische Garde

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



Word of Blake

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



Nova Cat
489th Assault Cluster
The Third Eye

Michael-André Arnemann
Niederhofheimer Straße 41
65812 Bad Soden (Taunus)
Mianar@web.de





CHAPTERFIGHT RANKING

09.09.13



Stand: 09.09.2013 (Auswertung von Elfe)

CBT-Zeitschiene (3025)



Rang	Chaptername	Anzahl Spiele	Punkte
1.	The Irons	11	29
2.	Donderslag Vossen	4	12
3.	11es GDL-Company	2	6
4.	Pride of the Chancellor	2	4
	1. Norddeutsche Mechbrigade	2	4
6.	2.Marik Miliz (Team Truebom)	1	3
7.	4 th Tau Ceti Rangers	2	2
	2nd Oriente Husasars (BTLS)	2	2
	7 th Marik Milita (BTLS)	2	2
	Slayers (Mechworld)	2	2
	3 rd Lyran Guards	2	2
12.	Hell's Lancers	1	1
	Gray Death Legion (Team Truebom)	1	1
	5th Donegal Guards (Team Trueborn)	1	1
	2nd Okefenokee Bushwackers (BTLS)	1	1
	2. Genyosha (Freies Chapter)	1	1

IS aktuell-Zeitschiene (3052 ⬆)



Rang	Chaptername	Anzahl Spiele	Punkte
1.	2nd Hobo Cavalry	1	3
2.	Hunde des Krieges	1	1

Clan-Zeitschiene (3050 ⬆)



Rang	Chaptername	Anzahl Spiele	Punkte
1.	304th Assault Cluster	1	3
2.	Dorsai's Peacemakers	1	1

Jihad-Zeitschiene



Rang	Chaptername	Anzahl Spiele	Punkte
1.	11th Atrean Dragoons	2	4
2.	50th Striker Cluster	1	2
2.	3rd Lyran Guards	1	2