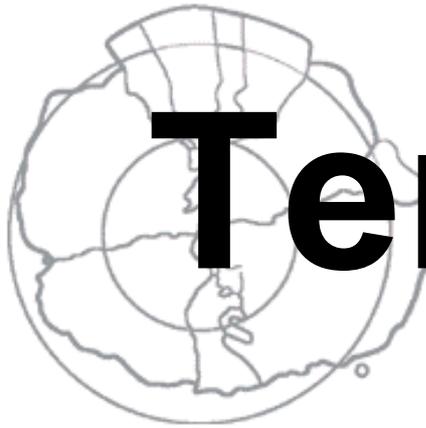
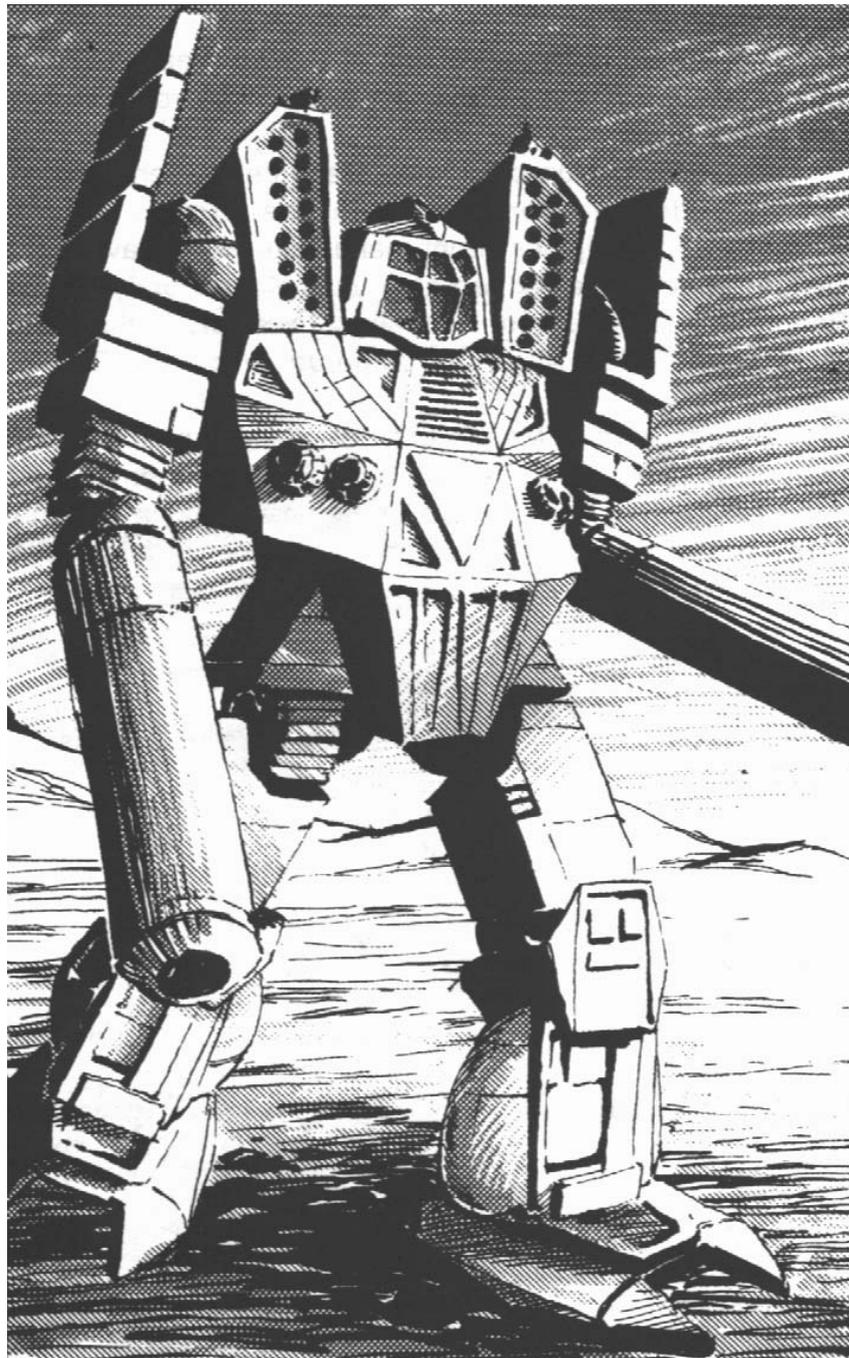


Ausgabe 18
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo Vereinsmitglieder,

Mit dieser Ausgabe habe ich meinen Einstand als Chefredakteur der Terra Post. Ich hoffe ich werde den Anforderungen gerecht und erhalte von Euch zukünftig die entsprechende Unterstützung.

Schwerpunkt dieser Ausgabe ist die Jahreshauptversammlung mit dem entsprechenden Protokoll welcher von Euch aufmerksam gelesen werden sollte, vor allem im Bezug auf die Satzungsänderung. Es hat uns sehr gefreut das die Mitglieder so zahlreich in Hamburg erschienen sind und wir somit beschlußfähig waren.

Auch wurde auf der JHV ein neuer Vorstand gewählt deren neuen Mitglieder sich in den kommenden Ausgaben der Terra Post noch vorstellen werden.

Ein Highlight dieses Jahr wird sicher die MechForce Veranstaltung Ende des Jahres, welches neben MW-Konzept Szenarien und Angebote für MW: Dark Age mit je einem Gunslinger- und Bloodname Turnier ein herausforderndes Treffen für BattleTech Fans sein kann. Ein wenig Vorabinfos dazu findet ihr ebenfalls in dieser TP.

In Sachen Classic BattleTech scheint es erfreulicherweise weiter voran zu gehen. Der Output an Material ist erheblich und lässt schöne Produkte wie eine Neuauflage der alten Hausbücher zu erwarten. MW: Dark Age scheint sich auf einem hohen Niveau eingependelt zu haben und im Computerbereich machen die ersten Bilder von MechAssault 2, dem Nachfolger des erfolgreichen Xbox Spieles, einen guten Eindruck..

Auf einen Wehrmutstropfen sei noch hingewiesen. Unser langjähriger Kooperationspartner, der Sternenbund e.V., hat sich anscheinend im Laufe der letzten 12 Monaten aufgelöst. Von daher sei noch einmal ein Dank ausgesprochen für die tolle Zusammenarbeit in den ganzen Jahren.

Markus Kerlin

www.mechforce.de
News – Forum – Downloads – Links – und mehr...



Inhaltsverzeichnis

Interna		Regeln	
Vorwort	1	Chapterfightregeln	26
Impressum	2		
Vereinsadressen	3	Fiction	
Arbeitskreise	4	Operationsbericht	14
Vereinsnews	5	Entwicklungsschlacht	17
Die Terra Post	7	Fröhliche Weihnachten	31
JHV Protokoll	8		
Akademien	13	Szenarien / Turnierideen	
Chapterliste	24	BattleCrap	23
Abschlussranking 2003	26	Tank Wars	23
Aktuelle Rangliste	27		
Spielecenter /-treffs	30	Veranstaltungen	
Mitgliedsantrag	36	Cons & Turniere	28
		MechForce Con 2004	29
News & Reviews		NordCon Bericht	29
Newsticker	5		

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg

Layout:

Susanne Neubecker

Versand:

Markus Kerlin

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

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

Operationsbericht – Michael Brockhaus
Entwicklungsschlacht – Heiko Petersen
Tank Wars – unbekannt
BattleCrap – Christian Waidner
Fröhliche, friedliche Weihnachten - Jens Coosmann

© MechForce Germany 2004



Anschrift des Vereins



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

Vereinsadressen

Vorsitzender:

Der Vorsitzender ist Repräsentant der Vereins nach außen, vor allem gegenüber den offiziellen Rechteinhabern wie Wizkids oder FanPro. Weiterhin obliegt ihm die Kontrolle des Restvorstandes sowie der Arbeitskreise Homepage und TerraPost, sowie MW: Dark Age.

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

Mitgliederbetreuer:

Der Mitgliederbetreuer ist für Kontakte zu den Mitgliedern innerhalb des Vereins zuständig. Dazu gehört die Führung der Mitgliederdatenbank und auch z.B. das Zuteilen neuer Mechs. Wenn ihr Fragen zur Mitgliedschaft habt, wendet Euch zuerst einmal an ihn. Weiterhin befinden sich die AK's Technik und Design, sowie Chapter und Ranking unter seiner Kontrolle.

Ingolf Tews
Litzowstr. 17
22041 Hamburg
Tel.: 040/2278628
email: itews@mechforce.de

Geschäftsführer:

Der Geschäftsführer ist für alle Geldflüsse innerhalb des Vereins zuständig. Beispielsweise kontrolliert er den Eingang der Mitgliedsbeiträge, den Versand der Ausweise oder die Ausgaben der Projekte.

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

Projektleiter:

Der Projektleiter ist für den Spielbetrieb in der MechForce zuständig. Er kann beispielsweise neue Spielkonzepte erarbeiten und den Mitgliedern präsentieren. Auch Cons und Turniere fallen in sein Aufgabengebiet. Er ist für die AK's Cons und Turniere, Akademien und Spielcenter's zuständig.

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

Öffentlichkeitsarbeit:

Der Vorstandsposten für Öffentlichkeitsarbeit umfasst alle Außenkontakte, die nicht vom Vorsitzenden abgedeckt werden. Dazu gehören beispielsweise Kontakte zu Spielefirmen oder potenziellen Werbepartnern. Er ist auch für die Erstellung von Werbematerialien wie Poster und Aufkleber zuständig.

Henning Schramm
Adolf-Schönfelder-Str. 63
22083 Hamburg
Tel.: 040/20006112
email: hschramm@mechforce.de



Arbeitskreise

Arbeitskreise sind Strukturen innerhalb der MechForce, die konzentriert ein bestimmtes Thema behandeln und dieses versuchen für den Verein zu erschliessen. Jeder Arbeitskreis hat einen Leiter, der als Ansprechperson fungiert und, wenn möglich und notwendig, den jeweiligen Aufgabenbereich aktiv gestaltet.

MechForce Mitglieder können jederzeit in einen Arbeitskreis ein- und austreten. Eine Mitarbeit wäre z.B. wenn man häufiger auf Cons Szenarien und Turniere anbietet, wodurch man automatisch ein Mitglied des Arbeitskreises Cons und Turniere wird, oder man arbeitet an der Terra Post mit in dem man Beiträge einsendet, wodurch man automatisch Mitglied für den Arbeitskreis Zeitschrift wird.

Arbeitskreise können nur auf der Jahreshauptversammlung eröffnet bzw. geschlossen werden. Die Arbeitskreisleiter werden durch den zuständigen Vorstand bestimmt.

AK Homepage

Hier kümmert man sich, wie unschwer zu erraten ist, um die Vereinshomepage.

Leiter: Christian Waidner

Wiesbadener Str. 51

55252 Mainz-Kastel

Tel.: 06134/188703

email: cwaidner@mechforce.de

AK Zeitschrift

Der AK ist zuständig für alle Arbeiten im Zusammenhang mit der Vereinszeitschrift.

Leiter: Markus Kerlin

Cesar-Klein-Ring 22

22309 Hamburg

Tel.: 040/6323350

email: mkerlin@mechforce.de

AK Chapter & Ranking

Zuständig für die Chapter der MechForce und die Ranglisten des Ranking-Systems.

Leiter: Ingolf Tews

Litzowstr. 17

22041 Hamburg

Tel.: 040/2278628

email: itews@mechforce.de

AK Cons & Turniere

Zuständig für Cons und Turniere. Projekt MW-Konzept Szenarien, unter der Leitung von Sven Bossmann, ist dem AK untergeordnet.

Leiter: Henning Schramm

Adolf-Schönfelder-Str. 63

22083 Hamburg

Tel.: 040/20006112

email: hschramm@mechforce.de

AK Akademien & Spielcenter

Verantwortlicher AK für die Errichtung von Spielzentren, sowie Organisation der Akademien.

Leiter: Christian Waidner

Wiesbadener Str. 51

55252 Mainz-Kastel

Tel.: 06134/188703

email: cwaidner@mechforce.de

AK Technik & Design

Wer selbst gerne Mechs bastelt oder wilde Fahrzeuge kreiert ist hier richtig.

Leiter: Frank Roloff

Gerauer Str. 36a

64546 Mörfelden-Walldorf

Tel.: 0561/9893958

email: frank.roloff@epost.de

AK Computer

Der AK ist zuständig für Computerspiele jeglicher Art mit Bezug zu BattleTech.

Leiter: unbesetzt

AK MechWarrior: Dark Age

Dieser Arbeitskreis kümmert sich um das neue Spiel von WizKids, MW: Dark Age.

Leiter: Roger Witte

Hasloher Kehre 14

22417 Hamburg

Tel.: 040/53780006

email: novacats@t-online.de



Vereinsnews

Jahreshauptversammlung 2004

Am 29.04.2004 fand etwas verspätet die Jahreshauptversammlung der MechForce Germany wieder in Hamburg statt. Neben der Wahl für einen neuen Vorstand war vor allem die Satzungsänderung der Schwerpunkt dieser JHV. Mehr hierzu im JHV Protokoll in dieser TP.

Neue Regeln für BeuteMechs

Wie schon auf der Homepage bekannt gegeben, gibt es seit Januar diesen Jahres eine Ergänzung im Chaptersystem. Weiteres hierzu im Regel-Bereich auf Seite 26.

Neue Akademien

Im letzten Jahr wurden neue Akademien gegründet bzw. wiedereröffnet. Dies sind die ComStar Akademie unter der Leitung von Dustin Bracker und die St. Ives Pakt Akademie geführt von Alexander Eppler.

Sprich hier gibt es wieder überarbeitete Fragenkataloge und Szenarien, sodass tüchtig Prüfungen abgelegt werden können. ☺

BattleTech Newsticker



WizKids / FanPro / Heyne

Zur Hammernachricht von Anfang des Jahres – MechWarrior wird als Film erscheinen – gibt es bisher noch keine weiteren Neuigkeiten. Man darf gespannt sein, was Produzent Dean Devlin aus dem Material machen wird. Als Studio ist Paramount im Gespräch, aber erst einmal abwarten.

Für alle, die des englischen nicht ganz so mächtig sind, legt sich mwda.de ins Zeug und präsentiert nach und nach übersetzte Versionen der Einheitendossiers der MechWarrior: Dark Age Einheiten.

Wahnsinn und Methode - Classic-Roman aus dem Jahr 2598 - erschienen

Technical Readout 3026 revised - Überarbeitete Ausgabe des TR 3026 - erschienen

Technology of Destruction - Ein Technical Readout für MechWarrior Dark Age - erschienen

Fortress of Lies - Ein MWDA-Roman von Steven York - erschienen

Field Manual: Mercenaries (revised) - Update für das erste FM mit mehr RPG-Material – erschienen

Classic BattleTech Box - Die neue Grundbox auf deutsch - Oktober 2003 (verschoben auf 2004)



A Guide to Covert Ops - Infos zu Geheimdiensten und verdeckten Operationen - Frühjahr 2004
Classic BattleTech Map Set Compilation 2 - 22 verschiedene Karten aus alten Sets und Boxen - 2004
Patriot's Stand - Ein MWDA-Roman von Mike Moscoe - April 2004
Technical Readout 3057 revised - Überarbeitete Ausgabe des TR 3057 - Frühjahr 2004
Master Rules Hardcover - Eine limitierte Auflage des Regelwerkes - 2004
Master Rules lim. edition leather bound - Eine streng limitierte, in leder gebundene Ausgabe zum 20 jährigen Jubiläum - 2004, wird nur auf dem GenCon verkauft
Clangründer - Classic-Roman von Randall Bills über Aleksandr Kerensky. 1. Teil der "Founding the Clans" Trilogie - 2004
AeroTech 2 rev. - Überarbeitete Ausgabe von AeroTech 2 - Februar 2004
Historicals: War of 3039 - Ein Hintergrundband über den Krieg von 3039 - März 2004
Map Pack Solaris VII - Eine Sammlung aller Solaris Karten - Mai 2004
Mercenaries Supplemental - Ein Band über die eher weniger bekannten Söldnereinheiten - Juni 2004
Combat Equipment - Noch mehr Ausrüstung für das RPG - Juli 2004
Handbook: House Steiner - Die Neuauflage des Housebook Steiner! - August 2004
A Guide to the BattleTech Universe - Ein Rundumschlag über die Geschichte des BattleTech-Universums - Oktober 2004
Die Abkehr - Roman - Juni 2004
Der Himmel schweigt - MechWarrior-Roman von Martin DeRio - September 2004
Ruinen der Macht - Übersetzung von Ruins of Power, einem MWDA-Roman von Robert Vardeman - Juni 2004

Ral Partha / Ironwind Metals

Abgesehen von der üblichen langen Release-Liste, nichts neues (und das klingt vielversprechend)

www.ralparthaeurope.co.uk

www.ironwindmetals.com

www.lordsobattlefield.com

Microsoft

Die Point Release 1 von MechWarrior 4: Mercenaries steht seit geraumer Zeit auch schon auf deutsch zum Download bereit.

Wie auf dropshipcommand zu lesen war, scheint allerdings die Entwicklung von MechWarrior 5 erst einmal eingestellt worden zu sein.

www.microsoft.com

RCW Enterprises

Bis auf ein Update für registrierte Nutzer gibt es leider nichts besonderes von Rick zu vermelden.

www.heavymetalpro.com

Joyride Studios

Soweit uns bekannt ist, gibt es immer noch keinen deutschen Wiederverkäufer für die MechWarrior-Actionfiguren von Joyride Studios. Fans müssen sich Forestry Mech.

Legionnaire, Jupiter und Mad Cat immer noch aus den USA importieren.

www.joyridestudios.com



Die Terra Post

„Auch der längste Weg beginnt mit dem ersten Schritt“

Das waren die erste Worte, geschrieben von Detlef „Der Major“ Howe, in der ersten Ausgabe der Life Support, dem damaligen Magazin der MechForce Germany GbR. Damit wurde eine Tradition begründet, die mittlerweile in einen Zeitraum von über zehn Jahren sich als ein Ausdruck organisierter Fan Arbeit herausstellte.

In der ersten MechForce Germany gab es mit acht verschiedenen Auflagen den Life Support. Im folgenden Verein der MechForce Germany erschienen vier Ausgaben der Mech Quartely, bis 1998 mit der ersten Terra Post die dritte und aktuelle MechForce Germany ihre Zeitschrift fand.

Mit der Euch jetzt vorliegenden achtzehnten Ausgabe, welche bis zur sechsten Ausgabe noch als Loseblattform erschien, hält ihr das letzte existierende BattleTech Magazin dieser Art in der Hand.

Um dieser Aufgabe bzw. Verpflichtung, in der wir uns sehen, erfolgreich erfüllen zu können, wird eure Mitarbeit benötigt. Sei es in Form von Fangeschichten, Chapterfightberichte, Reviews, Hintergrundgeschichten und -beschreibungen, Conberichte, Grafiken, Sketches, Tabellen, MechDesigns und alles weiteres was mit BattleTech und der MechForce zu tun hat. Auch Feedback in Form von Leserbriefen und E-Mails sind erwünscht. Es kann einfach nicht sein, das in einem Jahr gerade Mal vier bis fünf Texte die Redaktion der Terra Post erreicht. Das langt für eine Ausgabe und dann war's es.

Diese Situation war für den bisherigen Chefredakteur Christian Waidner, welcher 1999 für den eigentlichen Redakteur Rene Kriest provisorisch eingesprungen ist, neben der Leitung der Homepage und später des Vereines eine permanente Belastung die unter anderem dazu führte das einige Ausgaben verspätet erschienen bzw. wie eine Bugwelle vor sich

hergeschoben wurden. Das trotzdem die Ausgaben ein hohes Niveau erreichten lag neben den vereinzelt Einsendungen von Vereinsmitgliedern vor allem an der Arbeit von Christian.

Nun ist der Zeitpunkt gekommen wo Christian diese Aufgabe an jemanden weitergeben musste und mit mir, Markus Kerlin, erhält der Verein einen neuen Chefredakteur.

Wie schon auf der JHV angesprochen, werde ich die Terra Post versuchen so weiterzuführen wie es Christian vorgelegt hat. An gewisse Änderungen werden wir nicht vorbeikommen. Eines der wichtigsten wird sein, das ich nicht bereit bin alle Texte selbst zu schreiben. Wollt ihr neben Vereinsinternas noch andere Inhalte haben, müsst ihr dafür sorgen das sie enthalten sind, sprich schreibt selbst etwas oder motiviert andere hierzu.

Meine Aufgabe sehe ich darin die wichtigsten Grundlagen zu erstellen und die Terra Post in regelmäßigen Abständen zu Veröffentlichen. Alles darüber hinaus ist ein Bestandteil der Vereinsarbeit zu dem jedes Vereinsmitglied beitragen kann.

Als neuer Chefredakteur bitte ich deshalb noch einmal dringend darum, das ihr mich bei meiner Arbeit unterstützt, und diese Bitte richtet sich an ALLE Neuen wie Veteranen. Denn ihr habt alle etwas, was ihr der Terra Post beitragen könnt.

Wer Hilfe dazu braucht bzw. sich nicht sicher ist, einfach Kontakt mit mir aufnehmen (mkerlin@mechforce.de).

In diesem Sinne,

Markus Kerlin



Protokoll der JHV 2004

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

Beginn: 12:20 Uhr

TOP1: Begrüßung, Überblick

12:20

Feststellung der Beschlussfähigkeit

Es sind 28 stimmberechtigte Mitglieder (STM) anwesend, sowie 15 Vollmachten. Diese Summe beträgt exakt die notwendigen 25% von einer Mitgliedergröße von 112 stimmberechtigten Mitgliedern. Hiermit ist die Jahreshauptversammlung beschlussfähig.

Der 1. Vorsitzende Christian Waidner begrüßt die Anwesenden und gibt einen kurzen Überblick über das JHV Programm. Bei Nachfrage von Anträgen im Bereich Sonstiges wurden folgende Vorschläge getätigt:

- Änderung bei den Wärmetauscher des Blackjacks (-> Verwiesen an den Arbeitskreis Technik & Design)

- Wunsch nach mehr

Beteiligungsmöglichkeit bei der Homepage (-> Verwiesen an den Arbeitskreis Homepage)

- Wunsch nach allgemeine Aussprache bezüglich des letzten Jahres. (->

Verwiesen auf den Tagungspunkt Tätigkeits- und Finanzbericht)

12:30

Christian Waidner übergibt die Leitung der Versammlung an Jens Mohrmann. Markus Kerlin führt das Protokoll der Versammlung.

TOP2: Satzungsänderung in §7, Abs. 5

Zwei STM's betreten den Raum: 30

12:30

Jens Mohrmann liest sowohl die alte, als auch die beantragte geänderte Fassung des §7, Abs.5 vor.

Christian Waidner wies auf die Problematik der aktuellen Satzung hin.

Seit der Gründung der aktuellen MechForce gab es keine beschlussfähige Jahreshauptversammlung. Dadurch war der Vorstand und somit der Verein an sich, z.B. in Sachen Kontoführung, permanent gehemmt bzw. Handlungsunfähig, da nach der gesetzlichen Auslegung immer noch der Gründungsvorstand, unter dem Vorsitz von Coung Loi, aktiv ist. Nun sind die Mitglieder des Gründungsvorstand nicht mehr MechForce Mitglieder und alle Entlastungen der bisherigen JHV's sowie Satzungsänderungen, Arbeitskreisauflösungen, usw. sind somit nicht rechtens mit allen entsprechenden Folgen.

Die in den letzten Jahren versuchten Lösungen des Problems (zb. per Briefentscheidung) wurden vom zuständigen Amt nicht anerkannt und die heutige beschlussfähige JHV ist die allererste Möglichkeit um dieses grundsätzliche Problem zu lösen.

In der darauffolgenden Diskussion wird die Gefahr angesprochen, das mit der neuen Version sich der Vorstand unter widrigen Umständen immer wieder selbst bestätigen könnte, indem er den Veranstaltungsort und Zeitpunkt für die meisten Mitglieder ungünstig legt.

Diese Gefahr wurde gewürdigt und es wurde vorgeschlagen für die nächste JHV eine entsprechende Korrektur zu erstellen, da diese heute nicht beschlossen werden kann. Trotzdem wurde festgestellt das wir heute die beantragte Änderung beschliessen, damit die nächste JHV ebenfalls beschlussfähig ist und das Problem nicht noch einmal fünf Jahre ungelöst bleibt.

An diesem Punkt wurde die Diskussion beendet und eine Abstimmung (Öffentlich) durchgeführt.

Ja: 25

Nein: 3

Enthaltungen: 2



Damit wird die Änderung der Satzung angenommen.

TOP3: Bericht des Kassenprüfers

12:45

Der Bericht des Kassenprüfers wird durch Michael Brockhaus vorgetragen. Die Kasse der MechForce Germany e.V. wurde geprüft und bis auf eine fehlende Stables Rechnung für Büromaterial von 95 Euro, die wegen fehlendem Zugang zum Konto (siehe TOP2 Satzungsänderung) nicht anders exakt nachvollzogen werden konnte, nicht beanstandet.

Der Kassenstand beträgt zu diesem Zeitpunkt: 12.544,22 Euro

Der schriftliche Bericht liegt dem Vorstand vor.

Michael Brockhaus empfiehlt die Entlastung des Vorstandes (Offene Abstimmung):

Ja: 27

Nein: 0

Enthaltungen: 3

TOP4: Tätigkeitsbericht und Entlastung des Vorstands

12:50

Markus Kerlin wies darauf hin das bei ihm durch persönliche / berufliche Gründe die Aktivität auf das notwendigste beschränkt war, was aber seit kurzem erledigt ist. Im Projektbereich haben bis auf zwei Projekte alle andere dadurch geruht. Der Film von Jan Mackowiak ist langsam aber sicher in der Umsetzung, wobei in den nächsten Wochen die letzten Grundlagen für den Realdreh gelegt werden, welcher im Sommer/Herbst erfolgen sollte. Markus wies darauf hin, das wer Interesse hat in dem Film zu erscheinen aufmerksam die kommenden TerraPosts bzw. Homepage verfolgen sollte um den entsprechenden Aufruf nicht zu verpassen. Ansonsten ist seit Mitte letzten Jahres ein Programm in Arbeit welches eine Mischung aus Kampagne, Ranking und Browsergame ist. In den letzten 15 Monaten war die MechForce auf 5-6 Cons vertreten, unter anderem auf dem NordCon.

Die in der TerraPost #17 versendeten Pins wurden von Björn Drewes besorgt. Des weiteren weist er auf die Zusammenarbeit mit dem Lädenverein Ash hin. Ausserdem ist ein Aufräher in Vorbereitungen, welcher als Beilage in einer der kommenden TerraPost versendet werden soll.

Christian Waidner wies ebenfalls darauf hin, das er zeitlich im letzten Jahr stark gebunden war und durch die mangelhafte Beteiligung der MechForce Mitglieder bei der TerraPosts deren entsprechende Pünktlichkeit nicht gewährleistet werden konnte. Ein weiteres wichtiges Thema letztes Jahr war das Problem was unter TOP2 angesprochen wird, welcher vor allem ein ständiger Kontakt zum entsprechenden Amt benötigte. Die Homepage läuft gut und wird im hohen Maße frequentiert. Eine Überarbeitung ist in absehbaren Zeit geplant. Der Bereich Akademien läuft je nach Situation mehr oder weniger aktiv vor sich hin.

Roger Witte stellte fest, dass es mit der Mitgliederverwaltung nicht so geklappt hat, wie er es sich vorstellte. Aus diesem Grunde trete er auch nicht wieder für den Vorstand an.

Jens Mohrmann hat ausser von Schwierigkeiten mit der Deutschen Bank (siehe TOP2) nichts besonderes zu berichten.

12:55

STM Marco Mikolay beantragt die Entlastung des Gesamtvorstandes (Offene Abstimmung)

Ja: 18

Nein: 1

Enthaltungen: 11

Damit ist der Vorstand entlastet.

TOP5: Kassenprüferwahl

13:00

Es wurde festgestellt, das aufgrund der nicht anwesenden normalen Mitgliedern



auf der letzten JHV, es keinen Kassenprüfer mehr gibt, sodass wieder zwei Neue gewählt werden müssen. Hiervon sollte der mit den meisten Stimmen für zwei Jahre der mit den zweitmeisten Stimmen für ein Jahr gewählt werden.

Für den Posten des Kassenprüfer wurden von der Mitgliederversammlung folgende Personen vorgeschlagen:
Michael Brockhaus, Marco Nikolei, Henning Schramm, Hille Barbick.

Die Vorgeschlagenen stellten sich vor. In der Abstimmung (Öffentlich) erhielten sie folgende Ergebnisse:

Michael Brockhaus: 29 Stimmen
Marco Nikolay: 12 Stimmen
Henning Schramm: 12 Stimmen
Hille Barbick: 9 Stimmen

In der folgenden Stichwahl zwischen Henning und Marco setzte sich Marco mit 11 zu 10 durch.

Damit ist Michael Brockhaus (Quantelholz 33, 30419 Hannover) für zwei Jahre und Marco Nikolay (Waldemarsweg 14, 24837 Schleswig) für ein Jahr Kassenprüfer.

Beide nehmen die Wahl an.

TOP6: Vorstandswahl

13:15

STM verlässt den Raum: 29

Jens Mohrmann und Christian Waidner weisen nochmal auf die Wichtigkeit und Ablauf der Wahl hin. Zudem wird darauf hingewiesen das Christian Waidner und Roger Witte nicht mehr zur Verfügung stehen und Björn Drewes nur, wenn kein Anderer den Posten übernimmt.

STM betritt den Raum: 30

Zuerst wurde der Vorsitzende gewählt. Die Mitgliederversammlung schlägt folgende Personen vor:

Jens Mohrmann, Dustin Bracker, Björn Drewes, Michael Wandrei

Bis auf Dustin Bracker werden die Nominierungen angenommen.

Die öffentlich durchgeführte Abstimmung ergibt dabei folgendes Ergebnis:

Michael Wandrei: 1 Stimme
Björn Drewes: 1 Stimme
Jens Mohrmann: 27 Stimmen

Die Wahl wird angenommen. Neuer 1. Vorsitzender ist Jens Mohrmann; Tannenweg 3; 27232 Sulingen.

13:25

Die Versammlung beschliesst die restlichen Vorstandsposten mit einfacher Mehrheitsabstimmung zu besetzen, die per Geheimwahl auf Antrag von Henning Schramm durchgeführt wird.

Für die restlichen Vorstandsposten sind von der Versammlung vorgeschlagen:
Markus Kerlin, Olaf Heins, Alexander Eppler, Volker Simon, Ingolf Tews, Henning Schramm, Dirk Hömberg
Die Nominierungen werden angenommen und jeder stellte sich vor.

In der folgenden Geheimabstimmung kam es zu diesem Ergebnis:

Markus Kerlin: 18 Stimmen
Olaf Heins: 10 Stimmen
Alexander Eppler: 11 Stimmen
Ingolf Tews: 11 Stimmen
Henning Schramm: 19 Stimmen
Dirk Hömberg: 7 Stimmen
Volker Simon: 19 Stimmen

In der folgenden Stichwahl, welche per Handabstimmung durchgeführt wurde, setzte sich Ingolf Tews gegen Alexander Eppler mit 14 zu 6 Stimmen durch.

Alle gewählten Kandidaten nehmen die Wahl an und damit sind:

Markus Kerlin, Cesar-Klein-Ring 22, 22309 Hamburg
Volker Simon, Friedrich-Ebert-Str. 37, 22459 Hamburg
Ingolf Tews, Litzowstr. 17, 22041 Hamburg
Henning Schramm, Adolf-Schönfelder-Str. 63, 22083 Hamburg
neue Mitglieder des Vorstandes.



Die neugewählten Mitglieder übernehmen die Plätze der ausscheidenden Vorstandsmitglieder.

TOP7: Beirat

13:50

Der Vorstand schlägt nach einer kurzen Diskussion die ausscheidenden Vorstandsmitglieder für den Beirat vor. Dies sind im Einzelnen Björn Drewes, Christian Waidner und Roger Witte. Alle drei nehmen die Nominierung an.

Die Abstimmung (öffentlich) wird zur Vereinfachung für alle drei gleichzeitig durchgeführt.

Ja: 43

Nein: 0

Enthaltungen: 2

Die Drei nehmen die Wahl an und sind jetzt Beiratsmitglieder.

STM verlässt den Raum: 29

TOP8: Gründung und Auflösung von Arbeitskreisen

13:55

Kurze Erläuterung durch Christian Waidner und Markus Kerlin zu den Arbeitskreisen, deren Funktion und die Auflistung der vorhandenen Arbeitskreise.

STM betritt den Raum: 30

Antrag durch Dustin Bracker, Leiter des Arbeitskreis Regeln, zu der Auflösung des Arbeitskreis Regeln, da in den Jahren seiner Existenz gerade mal eine Regelanfrage kam.

Abstimmungsergebnis (öffentlich):

Ja: 24

Nein: 0

Enthaltungen: 21

Damit ist der Arbeitskreis Regeln aufgelöst.

TOP9: Vereinsprogramm 2004

14:05

Markus Kerlin beginnt das Programm für den Bereich Projekte vorzustellen. Nach einigen Hinweisen auf BattleTech Film und PHP Programm wird die Tagung nach Absprache mit der Leitung durch eine Mittagspause unterbrochen.

14:10

Beginn der Pause

14:35

Zwei STM verlassen den Raum: 28
Ein STM erhält zwei Vollmachten.

14:45

Ende der Pause.

14:50

Markus Kerlin listet noch einmal kurz die Projekte auf die in der Umsetzung sich befinden:

- BattleTech Film: geplant Realdreh dieses Jahr. Beendigung zeitlich nicht festzulegen
- Online

Ranking/Kampagnen/Browserspiel: Spiel ist zu 60% fertig programmiert. Seit einigen Monaten ruht das Projekt, da der bisherige Programmierer aus Zeitmangel nicht mehr weitermachen konnte. Michael Brockhaus bietet sich an zu prüfen ob er es vollenden kann.

- MechForce Mech: Durch die geringe Beteiligung bei den Umfragen wird der Gewinner Mech des Kontest von 2002 (Nightwatch) als Vorlage genommen und innerhalb der kommenden sechs Wochen als limitierte Mechfigur zur Verfügung gestellt.

- MechForce Con / Veranstaltung: Im letzten Quartal 2004 soll im Jugendherberge Horn (Hamburg) ein von der MechForce organisiertes BattleTech Wochenende stattfinden. Hierbei soll je ein Gunslinger- und Bloodname Turnier stattfinden. Andere Angebote werden noch geprüft.

Eine weitere Aussprache gab es bezüglich der TerraPost die nach aktueller Planung Markus Kerlin übernehmen wird. Dabei wies er darauf hin, dass die Qualität der TerraPost als Magazin nicht gehalten wird,



wenn nicht genug Beiträge durch die Mitglieder erfolgen. Ansonsten wird sich die TerraPost primär mit Vereininterna befassen. Ziel soll es sein, die fehlenden Ausgaben noch zu veröffentlichen und eine pünktliche Auslieferung der TerraPost zu gewährleisten.

Durch die Versammlung kamen noch Vorschläge für das Programm auf:

Nächste JHV sollte mit einem Con verbunden werden. In der folgenden Diskussion stellten vorallem die Nice Dice e.V. erfahrenen Mitglieder fest, das zwar dadurch mehr Mitglieder anwesend sind, diese aber zum Großteil nicht an der eigentlichen JHV teilnehmen sondern erfahrungsgemäß an den Spieltischen verharren. Davon ist abzuraten.

Turniere auf Cons durch die MechForce. Dies wurde anscheinend nachgefragt. Der neue Arbeitskreisleiter für Cons und Turniere Henning Schramm, sowie Markus Kerlin wiesen auf die entsprechenden Erfahrungen mit geringer Beteiligung hin, das aber grundsätzlich nichts dagegen spricht, solange immer jemand sich findet der dies organisiert.

Kampagnenszenario's a la MegaTechs wurden gewünscht, welches aber sofort wieder verworfen wurde, weil der organisatorischer Aufwand sehr hoch und bundesweit schwer durchführbar ist.

TOP10: Sonstiges

15:00

Es wurde angefragt, was im Bereich Kooperation mit anderen Vereinen und/oder Organisatoren läuft.

Darauf antwortete zuerst Christian Waidner, das mit Trueborn e.V. Kontakt wegen ihrer Chaptersystem gibt und ansonsten sich alles auf kleiner Ebene bewegt, was zum Teil auch an der zeitweilig geringen Aktivität der Gesprächspartner liegt. Unter anderem wird darauf hingewiesen das z.B. Chapterfights mit Nice Dice Chaptern oder anderen Gruppierungen stattfinden.

Markus Kerlin ergänzte, das der Sternenbund e.V. anscheinend nicht mehr existent ist. Mit battletech.de hätte es eine Kooperation in Hamburg gegeben, die trotz Nachfragen nicht richtig angelaufen ist. Mit MAC44th gab es letztes Jahr positives Gespräche, aber die Kooperation beläuft sich auf Newsaustausch sowie auf die Zusage bei einem großen MechForce Con eine entsprechende LAN Session anzubieten.

15:05

Die Versammlung wird vom Versammlungsleiter um 15:05 Uhr geschlossen.





Akademien

Ihr habt als MechForce Mitglieder die Möglichkeit durch Prüfungen an den Akademien einen höheren Rang zu erhalten und damit, als zusätzlicher Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für den OmniMech sich zu verdienen. Einfach dazu Kontakt mit dem jeweiligen Akademieleiter aufnehmen und einen Termin für eine Prüfung abmachen, die

aus einem schriftlichen Test (Hintergrundwissen) und einer praktische Prüfung (Spielfertigkeiten) besteht. Sollte eine Akademie zu weit fern sein oder noch gar nicht existieren, nimm einfach Kontakt mit dem Arbeitskreisleiter für Akademien und Spielcenter, Christian Waidner, auf. Der findet sicher eine Lösung.

Absolvent	Punkte	Neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Götz Hasenmüller	74	Leutnant	Davion	IS Aktuell
Michael Rehfeldt	54	Kompanieführer	Kell Hounds	IS 3031
Michael Wandrei	63	Kompanieführer	Kell Hounds	IS 3031
Ingolf Tews	61	StarCommander	Ghost Bear	Clan
Mike Petersen	86	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Mike Petersen	67	Leutnant	Kell Hounds	IS 3031
Lars Lange	72	StarCaptain	Jade Falcon	Clan
Björn Burk	64	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Dirk Hömberg	68,5	StarCommander	Smoke Jaguar	Clan
Marco Hopp	64	Leutnant	Kell Hounds	IS 3031
Marco Hopp	62	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Mike Petersen	53	Kompanieführer	Kell Hounds	IS 3031
Michael Rehfeldt	61	Leutnant	ComStar	IS Aktuell
Marco Hopp	54	Leutnant	ComStar	IS Aktuell

Adressen:

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

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

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

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

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

St. Ives Compact: Alexander Eppler, Flensburg, Tel.: 0162/5727501, email: talamar@gmx.net

Wolfs Dragoner: Christian Waidner, Mainz-Kastel, Tel.: 06134/188703, email:

cwaidner@mechforce.de

Söldnerakademie: Andre Füssel, Lüneburg, Tel.: 04131/247785, email: hunchiic@hivesnest.de

Gray Death Legion: Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: webmaster@kerlin.de

Kell Hounds: Daniel Albrecht, Kiel, Tel.: 0431/8866620, email: kelsor@kelsor.de

Peripherie: Björn Drewes, Hamburg, email: drewes@bigfoot.de

Taurian Concordat: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de

Clan Ghost Bear: Björn Drewes, Hamburg, email: drewes@bigfoot.de

Clan Nova Cat: Robert Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de

Clan Blood Spirit: Olaf Heins, Reinbek, Tel.: 040/7229722, email: akademie@bloodspirit.de

Clan Snow Raven: Andreas Dommen, Ganderkesee, Tel.: 04222/400821, email: webmaster@clan-snow-raven.de

Clan Jade Falcon: Michael Wandrei, Kiel, Tel.: 0431/6613242, email: tankster22@gmx.de

Clan Diamond Shark: Jens Brouwer, Norderstedt, Tel.: 040/5217392, email:

theodorekurita@hotmail.com

Clan Ice Hellion: Michael Rehfeldt, Flintbek, Tel.: 04347/909944, email: krell@gmx.net

Clan Hell's Horses: Falk Kalamorz, Bad Lauterberg, Tel.: 05524/2886, email: fk.desaster@gmx.net

Clan Smoke Jaguar: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

Clan Steel Viper: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de

Clan Goliath Scorpion: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de



Operationsbericht

Oberstleutnant Reval,
Leutnant Brockhaus,
Kommandeur 2. Batallion,
20th Arcturan Guards

Launam-System: 3029-08-27

Sehr geehrter Herr Oberstleutnant,
Ihre Bedenken im Bezug auf die Stärke der Marikstreitkräfte auf dem Planeten Launam haben sich glücklicherweise als unberechtigt erwiesen.
Die Einheit, die wir auf Launam angetroffen haben, scheint nach meinem Ermessen eine Erkundungseinheit der Liga freier Welten gewesen zu sein, keine volle Invasionsstreitmacht, wie Sie anfangs befürchtet hatten.
Daher war es uns möglich, die Marikeinheit relativ zügig zu beseitigen; wir befinden uns derzeit wie befohlen auf dem Rückflug nach Arcturus.
Trotzdem sollten wir im Bezug auf das Launam-System wachsam bleiben, da das Auftreten einer Erkundungseinheit eine bevorstehende Invasion andeuten könnte.
Im Anhang finden sie meinen kompletten Bericht zu unserer Operation auf Launam.

Mit kameradschaftlichen Grüßen,

Lt. Michael Brockhaus
Kommandeur 3. Kompanie

Anhang I
Operationsbericht

25.08.3029 - Landung und Erkundung der Feindlage

Bei unserer Ankunft auf dem Planeten konnten wir mit der "Zamian" unbehelligt landen, und wie geplant einen ersten Brückenkopf errichten. Die Marikstreitkräfte haben in der Phase der Landung und der Geländeerkundung jeglichen Kontakt vermieden, daher waren wir gezwungen, in die Offensive zu gehen. Als wir mit unseren Streitkräften anrückten, zogen sich die Marikmechs in eine Ortschaft zurück.

Um den Feindkräften die Möglichkeit zu nehmen, ihre Stellung in dieser Stadt weiter auszubauen, musste ich unsere beiden schwersten Mechs zurücklassen, und musste also den Kampf ohne unsere Battlemaster antreten.

26.08.3029 - Gefecht

In den Morgenstunden erreichten wir die Stadt, in der sich die Liga-Mechs aufhielten.

Unser Vormarsch auf die Stadt wurde umgehend von Marikeinheit bemerkt, woraufhin sich diese in die Sicherheit der Stadt zurückzog.

Meine Einheit bezog auf einem Hügel nahe der Stadt Stellung, woraufhin unsere Einheiten mit vereinzelt Feuer aus den Strassen der Stadt heraus belegt wurde. Offensichtlich war die Neigung der Ligisten, sich auf einen Kampf in offenem Gelände ein zu lassen, sehr gering, da dieser Status einige Zeit beibehalten wurde. Welche Einheit von diesen Feuerwechseln profitieren würde, war lange unklar, allerdings war mir in dieser Phase das Risiko, mich mit den schnelleren Maschinen der Marikstreitkräfte auf einen Strassenkampf in der Stadt einzulassen, zu hoch.

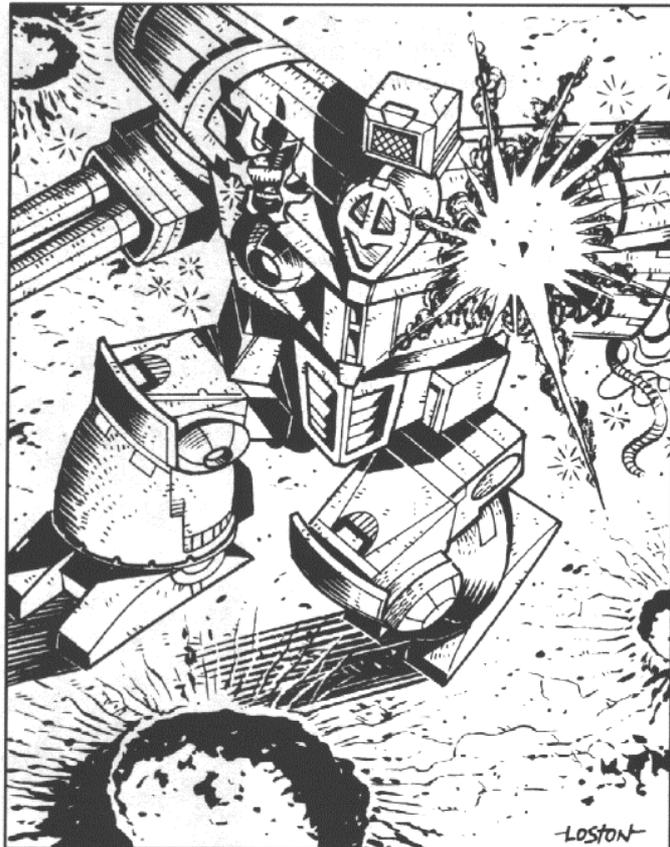
Einem Locust der Marikeinheiten gelang es in dieser Phase, uns zu umgehen, und einige mutige Vorstösse in unseren Rücken zu unternehmen, ohne allerdings grösseren Schaden anzurichten.

Ausserdem hielt sich eine Wyvern der Ligisten in einem Wald in einiger Entfernung zur Stadt versteckt. Leider war es nicht möglich, diese beiden Feindeinheiten zu stellen und zu vernichten, da das unter Umständen den Verlust des strategisch wertvollen Hügels vor der Stadt bedeutet hätte, einige Versuche, den Locust mit meinem Hermes abzufangen, schlugen aufgrund der Wendigkeit der Feindmaschine fehl.

Anstatt uns auf die beiden versprengten Feindeinheiten zu konzentrieren, gingen die Regulars gegen die Hauptstreitmacht der Ligisten in der Stadt vor. Während der Lancelot und der Marodeur auf dem Hügel ihre Stellung hielten, gingen Leutnant Baumanns Griffin und mein Hermes von Süden, Leutnant Rölings Warhammer und unser Zeus von Osten gegen die Stadt vor. Leutnant Baumann gelang es, in die ersten Strassen der Stadt vorzudringen, allerdings zwangen ihn drei Feindmechs, darunter auch die schwerste Einheit des Gegners, eine Guillotine, sich wieder aus der Stadt zurück zu ziehen. Während dessen konnte Leutnant Röling mit Unterstützung des Zeus einigen Schaden an einem Feindlichen Osroc und einem Centurion anrichten, allerdings mussten sich auch diese beiden Mechs wieder zurück ziehen, da vor allem Leutnant Rölings Warhammer starke Beschädigungen davon trug.

In dieser Phase des Kampfes ereignete sich ein wichtiger Wendepunkt, der sicher zu der Tatsache beigetragen hat, das wir ohne Mechverlust aus der Operation zurück kehren, als Leutnant Boßmanns Marauder aus einiger Entfernung mit einer PPK den Kopf der feindlichen Guillotine traf. Obwohl die Guillotine diesen Treffer überstand, und im Kampf blieb, geht aus unseren GefechtsROMs deutlich hervor, das ab diesem Zeitpunkt die Trefferquote der Guillotine deutlich sank, offensichtlich hatte die Entladung des Partikelstrahls ihre Sensoren in Mitleidenschaft gezogen. Unsere beschädigten Mechs zogen sich zunächst an den Fuß des Hügels, auf dem

der Marodeur und der Lancelot Wache hielten, zurück. Leutnant Baumann versuchte, den Schock, den die Ligisten durch den Kopftreffer an ihrem Kommandeur erlitten haben mussten, auszunutzen, und wagte sich in den Strassenzug, durch den schon der Leutnant Rölings Warhammer und der Zeus den feindlichen Osroc und Centurion unter Feuer genommen hatten. Allerdings war der Schock der Marik-Mechkrieger offensichtlich nicht so groß wie angenommen, sofort nach seinem Auftauchen in der Strasse wurde er jedenfalls vom Centurion, vom Osroc und einem Rifleman der Ligisten beschossen. Die Panzerung seines Griffin hielt den



Breitseiten der drei Feindmaschinen allerdings stand, so dass er sich sofort wieder aus dem Strassenzug zurückziehen konnte.

Währenddessen begann sich die versprengte Wyvern der Marikstreitkräfte in Richtung der Stadt zu bewegen, offensichtlich, um einerseits dort Schutz zu suchen, aber auch die mittlerweile angeschlagene Hauptstreitmacht zu



entsetzen. Sie musste dabei eine Freifläche überqueren, allerdings konnte unser Feuer ihr dabei nur Panzerungsschäden zufügen.

Auf der Seite der Stadt versuchte ein Phoenix Hawk der Liga, ein ähnliches Manöver wie zuvor Leutnant Baumann auf unserer Seite durchzuführen, indem er über ein Gebäude vor Leutnant Rölings Warhammer sprang. Der Warhammer wurde zwar von der vollen Breitseite des Phoenix Hawks weiter beschädigt, allerdings gelang es dem Liga-Mech nicht, ihn abzuschossen. Im Gegenzug musste der Phoenix Hawk allerdings so schwere Schäden einstecken, dass es dem Piloten nicht möglich war, seine Maschine aufrecht zu halten. Dadurch wurde der Mech für eine kurze Zeit seiner Sprungfähigkeit beraubt. Diese Zeit reichte aus, um ihm ein Bein und beide Arme zu zerstören, danach zog es der Pilot vor, seinen Mech zu verlassen.

Der Osroc der Marikstreitkräfte versuchte, seinem verlorenen Lanzenkameraden noch zur Hilfe zu eilen, und als das misslang, dessen Abschuss an unserem Warhammer zu rächen. Wieder hielt die mittlerweile kaum noch vorhandene Panzerung an Leutnant Rölings Maschine einer kompletten Breitseite stand, im Gegenzug lag auch der Osroc im Feuer fast unserer gesamten Einheit. Durch diesen schweren Beschuss verlor die Maschine zunächst ein Bein, kurze Zeit später auch beide Seitentorsi. Auch dieser Pilot verliess seine kampfunfähige Maschine.

Unterdessen hatte der Pilot der Guillotine einen Kommunikationskanal zu Leutnant Baumann geöffnet, und diesen zu einem Duell herausgefordert. Leutnant Baumann nahm dieses Angebot an. Diese beiden Maschinen griffen also nicht mehr in das Hauptgefecht ein, sondern duellierten sich auf dem Raumhafen südlich der Stadt. Beide Gegner hatten mit den Schäden an ihren Maschinen zu kämpfen, da der Griffin auf seinen Torsi kaum noch über Panzerung verfügte und die Guillotine ihren schnelleren Gegner aufgrund ihres Sensortreffers kaum erfassen konnte. Trotzdem gelang es dem Marik-Krieger, ein Bein und die komplette linke Seite des Griffin zu zerstören. Damit war dieser

kampfunfähig, und Leutnant Baumann musste seine Maschine verlassen. Nachdem der Osroc zerstört war, verliessen der Lancelot und der Marauder den Hügel, und die gesamte Einheit drang in die Stadt vor, um die verbliebenen Gegner zu vernichten. Der Centurion und der Rifleman der Ligastreitkräfte versuchten, die erste Kreuzung gegen den Vormarsch zu halten, allerdings sah der Pilot der Rifleman bald ein, dass dieses Vorhaben zum Scheitern verurteilt war, und zog sich in südwestlicher Richtung von der Kreuzung zurück. Dabei drehte er allerdings meinem Hermes, den ich von Süden aus in die Stadt bewegte, den Rücken zu, und bewegte sich zusätzlich in das Schussfeld des Zeus. Kombinierte Treffer der Beiden Maschinen durchschlugen sehr schnell die Panzerung auf dem linken Bein des Rifleman und liessen eine Hüfte des Rifleman blockieren, der daraufhin stürzte.

Der Centurion der Marikeinheit erhielt noch einmal Unterstützung vom Locust der Einheit, der versuchte, unseren Lancelot zu rammen. Nachdem der Versuch fehlgeschlagen war, versuchte der Locust, sich schleunigst nach Norden zurück zu ziehen. Allerdings rutschte er auf der Strasse, die er entlang laufen wollte, aus, und rammte in ein Gebäude. Dabei traf er das Gebäude so unglücklich, dass er sich ein schon vorher beschädigtes bei abriess. Zusätzlich zum Locust versuchte auch die mittlerweile in der Stadt angekommene Wyvern, den Centurion zu unterstützen. Bevor die Wyvern allerdings noch effektiv in den Kampf eingreifen konnte, kontaktierte mich der Kommandeur der Marikeinheit, ein Colonel Eppler, und bot mir seine Aufgabe an, sofern er seine Beschädigten Einheiten mit vom Planeten nehmen dürfte. Da auch die Battlemechs der Hanover Regulars recht stark beschädigt waren, nahm ich sein Angebot an.

27.08.3029 - Abzug der Feindeiheit

Die Marikstreitkräfte hielten sich an die getroffene Vereinbarung, und zogen ihre Einheiten schnellstmöglich zu ihrem Landungsschiff zurück, mit dem sie den Planeten verliessen.

Entwicklungsschlacht

Nachdenklich tippte Brandon Margo einige Zahlen in den Taschenrechner und drückte auf die Ergebnistaste. Niedergeschlagen betrachtete er das Ergebnis. Mist, die Materialspannungen waren immer noch viel zu hoch. Also wieder zurück in die Entwurfsberechnungen.

Margo war Entwicklungsingenieur bei *Coventry Metal Works*. Dort war in der Konstruktion tätig, speziell für Teile der Cockpitgestaltung sowie der allgemeinen Auslegung von Komponenten und für Teile der Exoskelett der BattleMechs. Insgesamt eine hochinteressante Tätigkeit, aber bisweilen auch sehr frustrierend. Vor allem, sobald andere Abteilungen mit ihren Forderungen kamen oder sich die Entwicklung eines neuen Mechs dem Ende näherte. Dann waren 16-Stunden-Tage normal, so wie es im Augenblick wieder einmal der Fall war.

„Brandon, hast du mal kurz Zeit?“ vernahm er eine Stimme hinter sich. Er drehte sich um und sah in das sorgenvolle Gesicht von Jens Diring, einem seiner Kollegen aus der Elektroabteilung.

„Zeit hab ich prinzipiell nie, aber egal“, antwortete er. „Um was geht es denn?“

Diring breitete ohne weitere Kommentare eine große Computer-Zeichnung auf seinem Schreibtisch aus. Die Ecken fixierte er mit einigen braun angelaufenen Kaffeetassen und einem geschliffenen Brocken Ferrofibril-Panzerung, den Margo als Briefbeschwerer benutzte.

„Dein Entwurf für den Pilotensitz ist ja schön und gut, aber die Treibsätze für den Schleudersitz sitzen da doch sehr ungünstig. Ich bekomme die optischen Sensor-Leitungen vom Reaktor einfach nicht nach vorne vorbei gelegt, ohne die Kabelkanäle komplett voll zu stopfen. Hast du da irgend eine Idee?“

Margo kratzte sich gedankenverloren am Kopf, während er über den Plänen brütete. „Ich wüsste jetzt so auf Schlag nicht, was man da ändern könnte.“ Er kramte in seinen Unterlagen herum. „Der Schleudersitz ist ein

Standard-Zulieferteil von Krupp. Ich glaube nicht, dass die extra für uns das komplette Layout umschmeißen werden.“ Diring fluchte lautlos. „Dann muss ich mir was anderes überlegen, Dreck verdammter!“

„Und wenn du die Leitungen für das Kühlmittel der Kühlweste auslagerst?“ überlegte Margo laut.

„Da ist ja nichts dran, was EMP-geschützt sein muss, oder? Leg sie doch einfach neben diesen Träger hier, und dann führst du sie an dieser Verstrebung vorbei weiter durch die vordere Abdeckung.“ Er zeichnete einige dünne Linien in die Pläne. „Sobald du da drin bist, ist das Thema vom Tisch.“ Diring strahlte.

„Jens, du bist ein Genie! Darauf wäre ich nie gekommen.“

„Du kommst ja auch frisch vom NAIW. Was bringen die euch da eigentlich bei? Einfach keine Praxiserfahrung mehr, die Jungs“ dachte Margo betrübt. Er selbst hatte noch als AsTech in der Fertigung gearbeitet, bevor er sich in Abendkursen zum Tech weitergebildet hatte und von dort aus die Ingenieursschule besucht hatte. Auf dem Papier kam er damit natürlich nicht gegen Diring und Konsorten an. Aber solche Momente wie eben bestätigten ihm immer wieder, dass Papier eben nicht alles bedeutete.

„Na siehst du. Problem erkannt, Problem gebannt“, antwortete er stattdessen.

„Ich schulde dir einen Kaffee.“

„Nichts da, diesmal bist du mit dem Mittagessen dran.“ Margo grinste böse. „Den Kaffee aus eurer Maschine da drüben kann ich so langsam nicht mehr sehen.“

„Nun stell dich mal nicht so an“, entrüstete sich Diring. „Das ist bester Firmenkaffee!“

„Deshalb ja. Von rechts wegen müsstest du dich für die Suppe der Blitz erschlagen, und überhaupt...“

Er hielt inne und lauschte gespannt. Durch die sternförmige Anordnung der einzelnen Abteilungen in

der Etage konnte man rasch zwischen ihnen hin- und her wandern. ‚Kurze Wege‘ war hier das Zauberwort, störende Türen gab es hier nicht. Die wurden aufgeschlossen und dann offen stehend fixiert. In den noch verbleibenden Stücken kurzen Flures der einzelnen Fachbereiche waren nur noch die Spinde der Ingenieure untergebracht. Und gerade von dort näherten sich in diesem Moment schwere Stiefelschritte.

Marngo und Diringer tauschten vielsagende Blicke aus, Sekunden bevor Eva Haber, eine der Testpilotinnen von CMW, den Raum betrat. Sie trug den klassischen MechKrieger-Dress bestehend aus Kühlweste und Shorts, dazu noch schwere Stiefel. Auf Messer und Pistole hatte sie wohlweislich verzichtet, auch wenn es ihr als ehemalige MechKriegerin sichtlich schwer fiel. Manche Gewohnheiten behält man halt ein Leben lang. Aber der Werkschutz reagierte in letzter Zeit sehr nervös auf Handfeuerwaffen, egal wer sie trug. Einige ihrer blonden Haare klebten verschwitzt auf der Stirn, und die sauber ausrasierten Schläfen glänzten feucht. Auf den Schulterpolstern lagen noch Reste von Schneeflocken.

Haber hatte eine ganze Weile bei der 11. Lyranischen Garde in der „Thors Hammer“ - Kompanie gedient. Dort war sie jedoch bald negativ aufgefallen, weil sie mit ihrem Mech nie zufrieden war, und die Techs immer wieder angetrieben hatte, ihn weiter zu verbessern. Und das nicht immer auf die ganz feine Art. Schließlich wurde sie nach Coventry versetzt, wo man immer gute Testpiloten suchte, und die sich auch nicht scheuten den Mund aufzumachen. In beiden Disziplinen war sie erstklassig.

Anscheinend kam sie jetzt direkt vom Testgelände, wo sie gerade den aktuellen Prototypen eines neuen Artilleriemechs auf Herz und Nieren prüfte. Die offizielle Projekt-Bezeichnung lautete CMW-AM-6/20, doch intern nannten sie ihn nur noch *Succubus II*. Es war eine Anspielung auf den Mech im Allgemeinen, auch wenn er mit seinem Namensvorgänger nicht das Geringste gemeinsam hatte, und für Haber als zugehörige Testpilotin ganz im Speziellen.

Auch wenn sie das gar nicht gern hörte, da konnte sie sehr schnell ziemlich sauer werden.

Das äußere Design des Mechs war insoweit exzellent. Doch sobald man sich näher mit dem Innenleben beschäftigte, konnte er einen in den Wahnsinn treiben. Langsam zehrte er an den Nerven aller Beteiligten. Kaum war ein Problem gelöst, da tauchten gleich drei neue auf. Es war schlichtweg zum verrückt werden Marngos Arbeitsbereich lag rechts neben der Tür und war nach hinten versetzt, so das er vor unmittelbaren Blicken aus dem Eingangsbereich geschützt war. Wer zu ihm wollte, musste schon direkt zu ihm herum kommen.



Aufmerksam beobachteten die beiden die MechKriegerin, wie sie zielstrebig einen Platz weiter hinten im Raum ansteuerte. Sie drehte sich nicht einmal zu ihnen herum.

„Na, was denkst du?“ fragte Diringer neugierig.

„Das sie jetzt erst mal Tom ganz kräftig zusammenfallen wird. Hab mich schon gewundert, dass sein Konsolen-Entwurf so durchgegangen ist.“ Er schaute Diringer mit einem schrägen Seitenblick an, während er sich an die Stirn tippte. „Die Reaktor-Schnellabschaltung so dicht neben die Zielerfassungsmodi zu legen, der blanke Wahnsinn! Einmal in der Hektik daneben gedrückt und ssst.... liegt deine ganze Kiste still. So etwas mag sie ja nun überhaupt nicht.“

Diringer nickte zustimmend. „Ich weiß. Mich hat sie mal wegen der Helligkeit der Hitzedisplays zur Schnecke gemacht. ‚Da kann ich nachts ja gleich Leuchtturm spielen‘ meinte sie. Konnte



man wohl noch auf einhundert Meter außerhalb des Cockpits glühen sehen.“

„Und wie habt ihr's gelöst?“ fragte er interessiert.

„Wir haben die Sichtblenden ringsum vergrößert“.

Er zuckte mit den Schultern. „Was willst du machen? An der Helligkeit der LCD kannst du doch eh nichts drehen. Früher soll das mal geklappt haben, sogar bei tragbaren Telefonen. Aber jetzt weiß keiner mehr, wie so etwas funktioniert. War mir im nachhinein aber auch egal. Sie hat es akzeptiert, auch wenn sie mir nicht gerade freudetrunken um den Hals gefallen ist.“

„Wäre aber schön gewesen, was?“ fragte Marngo keck und zwinkerte ihm vielsagend zu.

„Och, na ja. Sagen wir mal so: Ich würde mich nicht wehren.“ Diringer grinste.

„Du kümmer dich mal lieber wieder um deine Reaktorstrippen, damit du auf andere Gedanken kommst.“

„Hey, was verlangst du? Ich hab mein zu Hause schon seit drei Tagen nicht mehr gesehen. Mein derzeitiges Leben dreht sich derzeit ausschließlich um meinen Computer und die danebenstehende Pritsche.“

„Wem sagst du das“, brummte Marngo. „Ich weiß auch schon gar nicht mehr, welche Farbe meine Tapeten haben. Blödes Drecks-Teil.“ Ob er jetzt seinen Rechner, den neuen Mech oder schlichtweg die Kaffeemaschine meinte, die im Nebenraum seit Tagen Überstunden leistete, sagte er nicht.

Er wandte sich wieder seinem Computer zu und konstruierte weiter an der Aufhängung des linken Arms herum. Das Problem war, dass der eingebaute mittlere Laser dort immer wieder sehr schnell überhitzte, weil einfach kein Tonnage mehr für ausreichend dicke Kühlleitungen vorhanden war.

Und wenn er sie dicker machte, würde im Gegenzug die Mechanik des Arm instabil werden. Das Ganze war ein einziger Teufelskreis. Der Arm an sich war für ihn sowieso mehr ein Witz als ein ernstgemeintes System. Aber das Oberkommando wollte dort eben noch etwas zur Verteidigung auf mittlere

Entfernung haben, auch wenn sich Marngo immer wieder fragte, was das bei einem Artilleriemech sollte. Entweder er blieb hinten, oder er war verloren. Da würde dann auch so ein einsamer Laser nicht mehr viel nützen. Marngo hätte ihn am liebsten ganz weggelassen, die Tonnage hätte er sinnvoller verwenden können.

„Na gut, dann gehe ich mal wieder rüber. Ich sehe dich dann nachher in der Kantine?“

„Aber hundertprozentig. Hab schon den ganzen Morgen noch nichts gegessen.“

„Fein, dann bis nachher.“ Diringer verschwand und lies Marngo allein über seinen Problemen brüten. Immer wieder suchte der in seinen Büchern, Tabellen und Diagrammen nach Werten, die er benötigte. Viel leichter machten sie ihm die Arbeit aber auch nicht. Seit am NAIW immer mehr ClanTech erforscht wurde, kamen alle paar Monate neue Berechnungsvorschriften und Normen heraus, mit dem Ziel den Konstrukteuren noch mehr Freiheiten bei ihrer Arbeit zu geben. Marngo hatte allerdings das Gefühl, dass sie nur noch alles schwieriger machten. Kaum hatte man sich an etwas Neues gewöhnt, da kam schon die nächste Überarbeitung. Das Endergebnis solcher ‚Verschlimmbesserungen‘ stand nun auf der Teststrecke und weigerte sich beharrlich, richtig zu funktionieren. Schöne neue Welt eben...

Er war so vertieft in seine Arbeit, dass er seinen neuen Besuch gar nicht bemerkte.

„Na, wie sieht's aus? Fleißig bei der Arbeit?“

Marngo drehte sich langsam auf seinem Stuhl um und sah Haber direkt in ihre grauen Augen. Sie hatte sich halb auf seinen Schreibtisch gesetzt und ihn scheinbar schon eine ganze Weile bei der Arbeit beobachtet. Ihre offensichtliche Freundlichkeit machte ihn misstrauisch.

„Geht so. Was kann ich denn schönes für dich tun? Du kommst doch nicht nur zum plaudern vorbei, oder?“

Sie sprang vom Tisch herunter und kam zu ihm herüber. Dann lehnte sie sich gegen die Wand und verschränkte die

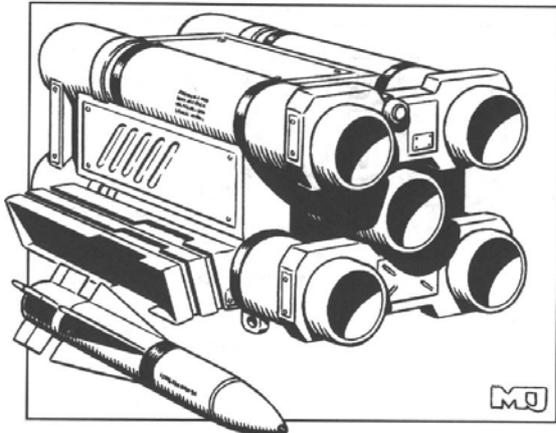
muskulösen Arme hinter dem Rücken. Deutlich war die schwere Verbrennung auf ihrem rechten Oberarm zu sehen, wo tiefe und großflächige Narben eine Tätowierung komplett entstellt hatten. Was es einmal dargestellt hatte, konnte niemand mehr sicher sagen. Und sie selber schwieg.

„Wir müssen noch mal über die Kühlung der Raketenlafetten und des Reaktors reden.“

Er sah sie gequält an. „Schon wieder? Das haben wir doch erst vor zwei Wochen getan. Daraufhin haben wir die physische Reaktordämmung verstärkt und die Leitungsquerschnitte erhöht. Außerdem haben wir noch das neue Kühlmittel verwendet und stärkere Pumpen eingebaut. Langt dir das denn immer noch nicht?“

„Was ich persönlich will interessiert nicht“, antwortete sie unwirsch. „Aber die Truppen haben ein Anrecht auf das beste Material, was sie nur irgendwie kriegen können. Immerhin riskieren die Jungs und Mädels da draußen ihren Arsch in den Kisten, die wir hier zusammenschustern. Und solange ich sogar hier noch auf Coventry in der derzeitigen Eiseskälte schon fast im Leerlauf einen Hitzekoller bekomme, kann das ja wohl noch nicht ganz das Wahre sein!“

Haber machte es sich auf einem Stuhl neben ihm bequem. „Ich komme gerade von einem Waffentest auf der Bahn. Sechs Stunden Raketen-Dauerbeschuss, eine Lafette nach der anderen hab ich durchgejagt.“



Sie legte die Füße hoch. Margo musste sich zwingen den Blick von ihren Beinen zu lösen.

„Weißt du, was das heißt?“ Sie spießte ihn mit ihrem Blick geradezu auf, und das gefiel ihm ganz und gar nicht.

„Ich kann es mir im Groben vorstellen“, brachte er gepresst hervor.

„Die verdammten Dinger sind mir fast geschmolzen, alle Werte lagen etwa fünfzehn Grad über den zulässigen Planungswerten!“ platzte sie heraus.

„Habt ihr das neue Mittel schon getestet?“ fragte er wenig hoffnungsvoll.

Sie nickte. „Selbstverständlich. Das neue Zeug mag ja noch so klasse sein, aber wenn die Taresha-Verdichter in den Wärmetauschern das einfach nicht packen, dann nützt auch das beste Kühlmittel nichts. Diese blöden Spielzeugdinger, die haben einfach nicht genug Leistung.“

Margo sah sie verdutzt an. „Taresha-Verdichter? Noch die alten 12kW-Teile?“

„Ja, wieso?“

„Die hab ich doch schon längst durch die 25er von Crimson Inc. ersetzt.“

Haber blickte ihn überrascht an. „Nein, davon hat Stibbens mir noch nichts erzählt. Ich wüsste auch nicht, dass wir sie schon eingebaut hätten.“

Margo fluchte innerlich. Dieser verdammte abteilungsinterne Nachrichtenfluss! Stibbens war der Fertigungsleiter und somit dafür verantwortlich, dass die Änderungen der Konstruktion dann auch nachher beim Bau umgesetzt wurden. Irgendwo blieb halt immer etwas hängen. Sie schien seine Gedanken erraten zu haben.

„Schon gut, ich werde mich mal darum kümmern. Nächstes Thema. Wie weit seit ihr mit der Überarbeitung von den oberen Torso-Aktivatoren?“

Margos winkte gelangweilt ab. „Kein Chance, da haben wir schon alles ausgereizt.“

„Aber es muss gehen!“ Sie funkelte ihn an, und in ihrem Augen konnte er wieder die Kampfeslust von MechKriegern flackern sehen, die sie noch immer in sich trug. „Die sind noch viel zu langsam!“

„Boomer, glaub mir doch.“ Unwillkürlich nannte er sie bei ihrem Rufzeichen, in der Hoffnung sie ein wenig zu beruhigen. „Wenn wir die Aktivatoren noch weiter verstärken, haut es die



Stromaufnahmen endgültig aus den Fassungen. Der obere Torso ist einfach zu schwer für sie.“

„Und wie sieht es mit zusätzlicher Hydraulikunterstützung aus?“ hakte sie nach.

„Wo soll die denn bitte schön herkommen? Etwa vom Nachladesystem für die Rake...“ Er stockte, und Haber sah ihn wissend an.

„Mensch, das ist überhaupt die Idee.“ Rasch kramte er einige Unterlagen und große Pläne aus einem Regal neben sich hervor, während sie hinter ihn trat und ihm interessiert über die Schultern blickte.

„Hmm, mal schauen.“ Nachdenklich betrachtete er die Konstruktionszeichnungen und kreiste schließlich einen Bereich mit einem Bleistift ein. „Das hier ist das zentrale Hydraulikaggregat. Was hängt da eigentlich alles dran?“ Er blätterte weiter. „Nicht sehr viel, so wie ich das sehe. Nachlademechanismus, Cockpitverriegelung und noch ein bisschen Kleinkram. Dürften noch reichlich Reserven drin sein.“

„Alles Niederdruck?“

„Selbstverständlich, deshalb auch der große Tank hier.“ Er skizzierte rasch ein wenig in den Plänen herum. „Aber hier, zwischen den Anschlüssen für die Myomer-Muskeln der Beine, da ist noch ein bisschen Platz. Da bauen wir noch einen weiteren Tank rein und dann hier die Leitungen mit den Verteilerventilen...“

Flüchtig machte er ein paar weitere Striche. „...und am Ende das Ganze über zwei weitere Leitungen auf die Triebräder. Dann noch mit der Aktivatorsteuerung synchronisieren und fertig.“

Er warf den Stift hin und lehnte sich zurück, während er fieberhaft nachdachte. „Bis auf die Steuerung dürfte das alles eigentlich nicht so das große Problem darstellen. Natürlich vorausgesetzt, ich bekomme die Leitungen irgendwie da oben reingezogen...“

Haber hatte sich inzwischen interessiert über die Pläne gebeugt und sah sie sich an. In Gedanken versunken ging Marngos im Kopf rasch einige Überschlagswerte durch. Dass er dabei wie gebannt auf ihren Anhänger stierte, den sie an einer dünnen Silberkette um

den Hals trug, merkte er gar nicht. Es war ein Totenkopf, komplett aus verchromten Edelstahl und etwa von der Größe eines Daumennagels. In den Augenhöhlen waren rot funkelnde Edelsteine eingesetzt worden, und es schien Marngo fast so, als ob er ihn hämisch angrinste.

„Sag mal, sind die eigentlich echt?“ fragte er sie auf einmal verträumt.

Haber sah ihn fragend an, folgte seinem Blick und atmete dann scharf ein.

„Ich wüsste nicht, was dich das angeht“, antwortete sie ruppig, und ein drohender Unterton schwang in ihrer Stimme mit. Bei dem Klang erwachte er aus seiner Trance und sah sie verwirrt an.

„Was? Wieso? War doch nur eine Frage.“

Energisch richtete sie sich auf und zog die Kühlweste bis zum Kragen hin zu. „Ich glaube, du bist schon zu lange hier. Fahr mal wieder nach Hause!“

Langsam dämmerte es ihm, dass sie ihn missverstanden hatte.

„Moment mal kurz, bevor hier irgend welche falsche Vermutungen aufkommen.“ Er hob abwehrend die Hände. „Ich meinte lediglich die Edelsteine in deinem Halsanhänger!“

Ler Ärger in ihrem Gesicht hielt sich noch zwei Sekunden, dann entspannte sie sich wieder ein wenig.

„Ach so, den meinstest du.“ Ihre Stimme hatte wieder den gewohnten Klang, und ein Lächeln spielte um ihre Züge. „Ja, das sind echte Rubine. Ein Abschiedsgeschenk meines letzten Kompanieführers. Machen sich doch ganz gut, oder?“

Marngo nickte zustimmend. „Auf jeden Fall, erstklassige Lage.“

Sie lachte und klopfte ihm auf die Schulter. „Fahr trotzdem mal wieder nach Hause, kleiner Tipp meinerseits.“

Er schüttelte den Kopf. „Geht nicht, zuviel zu tun. Ich muss den Kram bis übermorgen fertig haben. Und dann noch die Änderungen von dem, was wir eben besprochen haben.“ Er schwieg ein paar Sekunden. „Was liegt denn bei dir jetzt noch an?“

Sie sah auf die Uhr. „Gleich noch einen Reaktorüberlasttest unter Manöverbedingungen und dann noch Nachtschießen, sobald es dunkel wird.“



Wird noch ein langer Tag heute.“ Sie blickte nachdenklich auf die Pläne. „Hoffentlich hält er diesmal besser als beim letzten Test.“ Sie deutete mit den Händen eine Explosion an. „*Boom!* Zweifacher Kondensatorbrand und dadurch versagen der Magnetfeldeindämmung. Verdammte Sauerei, so etwas. Das Mistding hat den kompletten Teststand mitgenommen!“

„Klingt eklig.“

Sie nickte heftig. „Ist es auch. Letztes mal war er aber nur ferngesteuert. Heute hab ich das Teil direkt unter mir. Wollen mal hoffen, das Diringer und sein Haufen den Fehler korrigiert haben, sonst können die nachher noch was erleben!“

Marngo musste an sein Gespräch von gerade eben denken. Diringer war für die Reaktorabschirmung zuständig? Na dann gute Nacht. Das *nachher* sollte es dann auch erst einmal für sie noch geben...

Während Marngo noch nach seinem *Taschenhandbuch der Hydraulik* griff, streckte sich Haber ein letztes Mal und wandte sich zum gehen ab.

Dann blieb sie doch noch einmal stehen. „Brandon, mal ganz im Vertrauen unter uns“, fing sie leise an zu sprechen. Das sie ihn beim Vornamen nannte kam höchst selten vor, und es lies ihn erstaunt aufhorchen. „Sag mal, kommt die Raumlüftung hier hinten in deiner Ecke

nicht mehr an? Riecht ja äußerst komisch, irgendwie so leicht muffig. Reiß doch hin und wieder mal das Fenster auf.“

Marngo schnupperte prüfend. Dann schüttelte er den Kopf.

„Ne, das kommt nicht von hier.“ Er grinste. „Seit wann steckst du jetzt schon wieder in deiner Kühlweste?“ „Welchen Tag haben wir denn heute?“ antwortete sie wie aus der Pistole geschossen.

„Sieh bloß zu, dass du hier weg kommst...“

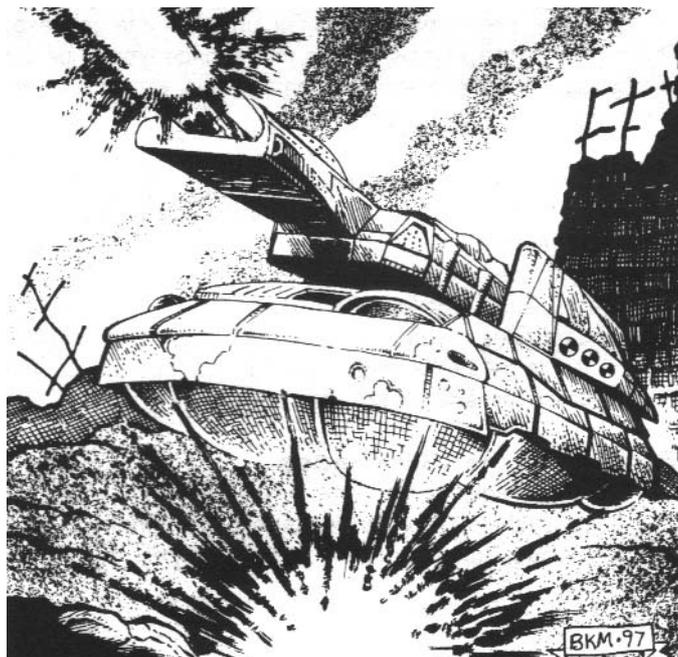
Sie tippte grüßend an die Stirn.

„Aye, bis morgen.“

Dann drehte sich um, und er konnte noch ihre Schritte eine Weile im Flur und auf der Treppe hören. Schließlich war sie weg.

Amüsiert schüttelte er den Kopf. Was für eine Frau! Und auch wenn einige ihren Abschiedsgruß als bisweilen durchaus gerechtfertigte Drohung angesehen hätten, so wünschte er sich doch im Augenblick nichts Sehnlischeres. Einen Überlasttest mit dem Reaktor von Diringer.

Das konnte ja noch was werden! Nachdenklich tippte er wieder Zahlen in den Taschenrechner. Verdammt, schon wieder zu hoch. Er blickte auf die Uhr. Das schien ja wieder ein ganz normaler Tag zu werden. Langsam wurde es Zeit für ihn, endlich wieder an die Arbeit zu gehen...





BattleCrap

Zur Abwechslung bringe ich hier eine Turnieridee für MechWarrior: Dark Age, die in unserem Venue extrem gutes Feedback bekommen hat. Der Spaßfaktor war riesig, für viele Lacher war gesorgt. Probiert's mal aus.

Vorwort

Die Übereinheiten wie Arrow IV, diverse Chargemonster, Schmitt Tankdrop und andere machen euch das Leben schwer? Ihr wisst nicht, wann ihr Cpt. Cesar Spano oder Kaul Petrone spielen sollt? Dann gibt es jetzt die Gehegenheit. Im BattleCrap spielt ihr mit den schlechtesten Einheiten, die das Spiel hergibt.

Vorbereitung

Jeder Spieler baut eine 450 Punkte Armee, aus den schlechtesten, ineffektivsten und sinnlosesten Einheiten

zusammen, die seine Sammlung hergibt. Ein paar einfache Regeln sind zu beachten:

- mindestens eine Infanterie-Formation von min. 30 Punkten muss möglich sein
- nicht mehr als ein Reparaturfahrzeug, Mobile HQ oder Einheit ohne positiven Schadenswert pro Armee
- mindestens 1 Mech
- mindestens 1 Fahrzeug

Das Spiel

Das Event wird als normales Turnier mit gelostej Partien gespielt. Sobald zwei Spieler für eine Begegnung gefunden sind, tauschen sie ihre Armeen und spielen nach normalen Regmln. Das bedeutet, jeder Spieler trifft in jeder Runde auf seine selbst zusammengestellte, hoffentlich grottenschlechte Armee.

Tank Wars

Tief in der Perpherie, ganz tief, nahe der Hanseatischen Liga liegt der unbedeutende Planet Nowgorod. Bisher blieb der Planet unbeachtet von den Clans, obwohl ihre Versorgungsrouten durch nahegelegene Systeme führen.

Die Söldnerkompanie „Tank Boys“ und eine Lanze Glücksritter aus der Hanseatischen Liga dachten sich daher auch, das dieser Garnisonsdienst leicht verdientes Geld sein wird und außerdem Zeit gibt, sich für ihre gemeinsame Zukunft als gemischte Söldnerkompanie zu formieren. Doch die Hell Horses haben auch ein Auge auf diesen Planet geworfen. Eine Garnisons-Trinärstern soll diesen Planet als Nachschubbasis sichern. Allerdings ahnten sie nichts von den Söldner und kommen nur mit den geplanten Garnisonstruppen.

Die Hell Horses konnten mit einer wagemutigen Landung die beiden Einheiten trennen und haben die Panzer auf einem Hügel festgenagelt. Kurz vor dem Angriff der Clanner können die IS-Mechs dazustoßen.

Aufstellung:

IS:

Rifleman-3C	Sturmfeuer	Mantikor	Maxim	KSR – Infanterie
Dervish-GM	Heavy LRM-Carrier	Brutus	Heavy Wheeled APC	KSR – Infanterie
Crusader-3D	Heavy LRM-Carrier	Zhukov	Heavy Tracked APC	MG – Infanterie
Warhammer-6K	Bulldog (LRM)	Behemoth	Heavy Tracked APC	Laser – Infanterie

Clan:

Hunchback IIC	Athena	3x Standard Clan Armor	Wyvern IIC
Ishtar	2x Gnome Armor	Locust IIC	Hachiman
3x Flatbed Truck	Griffin IIC	Ares	Lancelot-25-01
Zorya			

Karten:

Rolling Hills 1	Thalassia 2 kleine Seen	Large Mountain 2
Grundkarte	Thalassia 1 kleiner See im Tal	Thalassia 2 große Seen



Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

Comstar

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

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

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

Davion

1. Davion Claymores
Thorsten Matz, Pirmasens, Tel.:
06331/94654, email:
tmatz1234@aol.com, website:
http://www.gbstormbringers.de

Kell Hounds

Smiling Rats, 1st 'Mech Battalion,
2nd Company
Martin Öhler, Ludwigshafen, Tel.:
0621/622121, email:
martin.oehler@gmx.net

Kurita

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

Liao

Todeskommandos
Andreas Golz, Berlin, Tel.:
030/40372205, email:
andragon@lycos.de

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

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

Marik

1. Sturmfalken von Heide, Eiserne
Wache; Zweites Battalion
Alexander Eppler, Heide, Tel.:
0162/5727501, email:
talar@mx.net, website:
http://www.brockhaus.sddb.de/chap-
ter/index.html

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

Söldner

"Hamburg Husaren"
Markus Kerlin, Hamburg, Tel.:
040/6323350, email:
webmaster@kerlin.de, website:
http://www.kerlin.de

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

"Doompatrons", Leichte Eridani
Reiterei, 151th Light Horses
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
0179/5117926, email:
shooter.senkel@web.de, website:
http://www.kelsor.de/Thor/TESMen-
ue.html

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

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

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

Steiner

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

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

Innere Sphäre Aktuell

Comstar

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

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

Martin Peters, Dorotheenstraße 5A
– 381, 30419 Hannover, Tel.:
0170/1832144, email:
sharkbait@battletech-hannover.de,
website: http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

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

Davion

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

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

1st Davion Claymores
Thorsten Matz, Pirmasens, Tel.:
06331/94654, email:
tmatz1234@aol.com

Gray Death Legion

"Death Bringer", 2nd BattleMech
Battalion
Markus Kerlin, Hamburg, Tel.:
040/6323350, email:
webmaster@kerlin.de, website:
http://www.kerlin.de

Kell Hounds

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

Liao

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

Todeskommandos
Alexandro Gallone, Berlin, Tel.:
030/4031301

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

Marik

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



Söldner

"Desperados", 4th Company, 17th Recognition RKG, "Camacho's Caballeros"
Oliver Senkel, Kiel, Tel.: 0179/5117926, email: shooter.senkel@web.de, website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

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

Perpherie

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

Wolfs Dragoon's

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

Word of Blake

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

Clan

Blood Spirit

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

Coyote

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

Diamond Shark

Flashing Ivory, 27th Cluster, Alpha Galaxy

Rene Thomschke, Norderstedt, Tel.: 040/53530438, email: Arcas01@gmx.de

Ghost Bears

Cave Bears, 2. Angriffscluster, Omega Galaxy
Alexander von Müller, Berlin, Tel.: 030/8618553, email: freakjr@team-gamestar.de

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

"Stormbringers"
Thorsten Matz, Pirmasens, Tel.: 06331/94654, email: tmatz1234@aol.com, website: <http://www.gbstormbringers.de>

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

Jade Falcon

Bloodclaw, 5th BattleCluster
Oliver Senkel, Kiel, Tel.: 0179/5117926, email: shooter.senkel@web.de, website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Jadefalcon Command Cluster, "Turkina Keshik"
Michael Wandrei, Kiel, Tel.: 0431/2478071, email: tankster22@gmx.de, website: <http://www.turkinakeshik.de>

Nova Cat

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

Smoke Jaguar Renegades

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

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

Snow Raven

"The Ravenbeak", Beta Galaxy; 14th Raven Battle Cluster
Christian Schreiber, Bremen, Tel.: 0421/5967955, email: clanschneerabe@aol.com

Steel Viper

"Triasch Keshik", Alpha Galaxy
Holger Tolkmitt, Berlin, Tel.: 030/7417468

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

Wolf

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

"The Reivers", Alpha Galaxy, 4th Striker Cluster
Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: webmaster@kerlin.de, website: <http://www.kerlin.de>

Wolf in exile

Beta Galaxy, "The Wolf Marauders", 16th Wolf Guard Battle Cluster, "The Golden Marauders", 4th Trinary
Martin Peters, Hannover, Tel.: 0170/1832144, email: incubus_mp@yahoo.de



Abschlussranking 2003

Innere Sphäre 3031

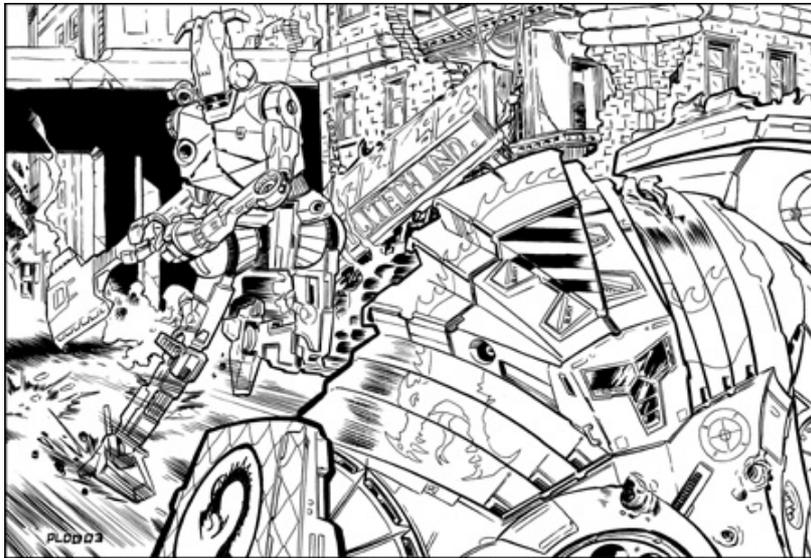
1. Platz 32te Lyrannische Garde; "Killing Shadows"
2. Platz Eiserne Wache; Zweites Batallion; "Sturmfalken von Heide"
3. Platz Northwind Highlanders; "McCormack's Füssilliere"

Innere Sphäre Aktuell

1. Platz 17. Aufklärungsregiment; "Desperados"
2. Platz Davion Assault Guards RCT; 2nd Battalion; "The Steal Beasts"
und 2nd New Ivaarsen Chasseurs; "The Sword"

Clan

1. Platz Beta Galaxy; 16th Wolf Guard Cluster; 4th Trinary; "The Golden Marauders"
2. Platz Jade Falcon Guards; Pryde's Pryde
und JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"



Regeländerung im Chaptersystem

Bei den Beutemaschinen im Chaptersystem gibt es eine Regeländerung. Folgende Punkte werden in den Chapterregeln ergänzt:

2.2.2 Beutemechs bei Clan gegen Innere Sphäre Chapterfights

Jedes Second-line Chapter, darf Mechs aus der Inneren Sphäre als Beute beanspruchen. Front-line Chapter dürfen keine Inneren Sphäre Mechs als Beute beanspruchen. Chapter der Inneren Sphäre dagegen, bekommen einen Mech der selben Gewichtsklasse, ihrer Fraktion entsprechend, zugewürfelt.

2.3.3 Besitzttests um Poolmechs

Jedes Clanchapter hat die Möglichkeit, bei Clan gegen Clan Chapterfights, einen Besitzttest auf Poolmechs auszusprechen. Ein Besitzttest darf nur auf die Hälfte aller Poolmechs eines Chapters, abgerundet, ausgesprochen werden. Beide Chapterführer müssen dem Besitzttest zu stimmen. Mechs die Objekt eines Besitzttestes sind dürfen im Chapterfight nicht eingesetzt werden.



Aktuelle Rangliste Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	1st Battalion; McCormack's Füssilliers	4	40
2.	32te Lyrannische Garde; "Killing Shadows"	3	15
	CCCXII Einsatzregiment; "Die Prätorianer"	3	15
3.	6th Army V-Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu; Return to Serenity	1	10
	151.Light Horses; "Doompatrons"	1	10
4.	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion; Hannover Regulars	2	5
5.	Kell Hounds; 1. Regiment; 1. Battalion; "Dragon Dogs"	1	-5
	2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt; "Pride of the Cancellor"	1	-5
6.	21st Century Lancers; Reg. Com. Lance; The Hells Lancers	3	-15
	Eiserne Wache; Zweites Batallion; "Sturmfalken von Heide"	3	-15

Aktuelle Rangliste Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	1. Taurian Lancers; "Battlefield Brethren"	4	40
2.	1st Marik Legionaires; "Eagle of Atreus"	3	30
3.	Able Battalion; Alpha Regiment; "Killing Shadows"	2	5
	Startroopers	2	5
4.	2nd New Ivaarsen Chasseurs; "The Sword"	3	0
5.	11. Legion Vega; 1. Battaillon; "Dragon Rats"	1	-5
	2nd Army V-Mu; 301st Division; Shark Bait IV-phi; "Focht Gladiators"	1	-5
	Davion Assault Guards RCT; 2nd Battalion; "The Steel Beasts"	1	-5
6.	17.Aufklärungsregiment; "Desperados"	3	-15

Aktuelle Rangliste Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Alpha Galaxy; 27th Cluster; "Flashing Ivory"	2	20
	XI Provisional Galaxy; 1st Garrison Cluster; "Mystic Light"	2	20
2.	JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"	1	10
3.	Alpha Galaxy; 50th Striker Cluster; The Black Bears	2	5
4.	Beta Galaxy; 14th Battle Cluster; "Black Claws"	1	-5
	Gamm Galaxy; 57th Striker Cluster; "The Fangs of Death"	1	-5
	Omega Galaxy; 79th Blood Hussares; "79th Blood Hussares"	1	-5
5.	"Dorsai's Peacemakers"	2	-10



Cons und Turniere

Wie schon unter Arbeitskreis aufgeführt, ist seit kurzem Henning Schramm zuständig für den Arbeitskreis Cons und Turniere der MechForce Germany.

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

Deutsche Classic BattleTech Meisterschaft 2004:

Wie gehabt wird die Meisterschaft von dem Team von battletech.de organisiert. Diese findet, wie auch im letzten Jahr, auf großen Veranstaltungen statt. Das Finalturnier findet fast immer auf dem RatCon statt.

Weitere Informationen zu den entsprechenden Vorausscheidungen und den Regeln auf www.battletech.de.

Deutsche MechWarrior Dark Age Meisterschaft 2004:

Zu diesem Zeitpunkt wo ihr dieses hier liest dürfte die Meisterschaft schon ausgetragen sein und es verbleibt nur noch den Gewinnern zu gratulieren und ihnen viel Glück bei der Weltmeisterschaft auf dem GenCon Indianapolis vom 19.08. bis 22.08.04 zu wünschen.

Wichtige Veranstaltungshinweise:

Datum: 31.7.2004 bis 1.8.2004 (von Sa. 10:00 bis So. 18:00)

Convention: FeenCon 2004

Ort: 53177 Bonn, Bad Godesberg, Nordrhein-Westfalen, Stadthalle Bad Godesberg, Koblenzer Straße 80, 53177 Bonn

Kontakt: Reiner "Hai" Heep, email: orga@feencon.de, www: <http://www.feencon.de>

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

Infos: Einer der großen Spielecons in Deutschland. Rund um TableTops, RPG's, LARP, KoSims und TCG's. Hier soll eine der Vorausscheidung zur CBT Meisterschaft stattfinden.

Datum: 31.7.2004 bis 1.8.2004 (Sa 10:00 - So 16:00)

Convention: LimesCon

Ort: 73457 Essingen, Baden-Württemberg, Remshalle

Kontakt: Stefan Kruppa, email: numbercruncher@gmx.net, www: <http://www.khammer.de>

Eintritt: 3€ (2€ mit Voranmeldung), teilweise Startgebühr für Turniere

Infos: Bisher ist folgendes geplant:- Warhammer 40k - Turnier- MechWarrior: Dark Age - Turnier- Magic - Turnier- Shadowrun - Spielrunden- DSA - Spielrunden- Classic BattleTech.

Datum: 10.09. - 12.09.2004 (Freitag ab 18.00 Uhr / Ende: Sonntag um 18.00 Uhr)

Convention: RatCon 2004

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

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

Eintritt: 10,- Euro (für alle 3 Tage)

Info: HausCon von FanPro. Neben vielen anderen Veranstaltungen findet hier auch das Finale zur CBT Meisterschaft statt.

Datum: 21.10.2004 bis 24.10.2004 (10:00 bis 19:00 Uhr, So von 10:00 bis 18:00 durchgehend geöffnet)

Convention: Spiel Messe Essen

Ort: Essen

Kontakt: <http://www.merz-verlag.com/spiel/>

Info: Wer kennt nicht die Spiel? Eine riesige Messe die sich nur Spiele dreht. Sicher wird FanPro auch dieses Jahr einen großen Stand haben. Ansonsten lässt sich gerade auf der Spiel immer wieder mal ein Schnäppchen finden.



MechForce Con 2004

Hier ein Hinweis in eigener Sache.

Dieses Jahr wird zum ersten Mal neben der Jahreshauptversammlung eine weitere Veranstaltung der MechForce stattfinden. Diese Veranstaltung wird voraussichtlich in einem der ersten Wochenenden im November 2004 in einer Jugendherberge in Hamburg-Horn veranstaltet.

Diese Information ist erst einmal noch unverbindlich. Anmeldemöglichkeit inklusive der Preise wird bei Festlegung mit der nächsten Terra Post und auf der Homepage veröffentlicht.

Rahmenbedingungen:

- Begrenzung auf 60 Teilnehmer (für das ganze Wochenende).
- Teilnahme **nur** mit Voranmeldung möglich.
- Übernachtung und Verpflegung mit Aufpreis möglich..

Programm (geplant):

- Bloodname Turnier für Classic BattleTech
- **MechForce Germany Meisterschaft** für Classic BattleTech
- Mechwarrior Konzept Szenarien
- MechWarrior Dark Age Turnier

NordCon Bericht 2004

Am 05.06. und 06.06. fand wieder einmal der größte unabhängige Con Europa's in Hamburg statt und wie in fast allen Jahren auch mit einem MechForce-Stand.

Im Gegensatz zum letzten Jahr, wo wir groß vertreten waren, sorgte die kurze Vorbereitung dafür, das diesmal nur MechWarrior Konzept Szenarien durch Henning Schramm angeboten wurden. Diesbezüglich einen Dank an Henning für sein kurzfristiges Einspringen und selbstständigen Organisieren.

Angeboten wurde je am Samstag und Sonntag ein großes Innere Sphäre Szenario für 3031. Das Samstag Szenario ging um den 4th Nachfolgekrieg mit den Kontrahenten Steiner und Kurita. In diesem Fall musste eine angreifende schwere Einheit der Steiner eine durch Mech's beschützte Flak - Stellung der Kuritisten zerschlagen. Dies gelang den blauen Truppen unter schweren Verlusten.

Am Sonntag gab es ein Szenario zwischen Liao und dem Magistrat. Hier ging es um ein Rückzugsgefecht der Peripherietruppen, den Liao klar für sich entscheiden konnten.

Die Beteiligung war aufgrund der kurzen Zeit und der dadurch geringen Bekanntmachung eher mager. So nahmen am Samstag zehn und am Sonntag sechs Spieler an den Szenarien teil, wovon ca. 50-60% MechForce Mitglieder waren, welche ihre Charaktere erfolgreich pushen konnten.

Am Samstag fanden des weiteren noch zwei MechForce Chapterfights statt, sowie ein normales BattleTech Spiel.

Für's nächstes Jahr ist es geplant auf dem Con wieder stärker präsent zu sein. Hierzu wird aber auch die Hilfe von MechForce Mitgliedern benötigt, die sich an der Organisation und Durchführung beteiligen. Wer Lust und Interesse hat die MechForce auf den NordCon zu vertreten und bei Turnieren, Szenarien und/oder dem Infostand zu unterstützen, möge sich bei Henning Schramm melden.

Eintritt ist in dem Fall natürlich kostenlos.



Spielecenter / Spielereffs

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

Das Drachenei

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

Termin: Am letzten Fr. und zweiten Sa. des Monats finden Kampagnen statt.

Turniere: entsprechend der Aushänge entnehmen.

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

JFH "Die Burg"

Freidrich-Wilhelm-Platz 11, 12161 Berlin, Homepage: www.nexus-berlin.de

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

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

Gazometer A

Gugggasse 10, 1110 Wien, TOP 3/5/1, Österreich

Termin: jeden ersten Sonntag im Monat, 12 Uhr. Darüber hinaus gibt es seit Februar auch eine Wiener Liga.

Kontakt: Johann Haderer, Pater-Theresius-Siedlung 18, A-2433 Margarethen am Moos, Tel.: (+43)2230/3656, email: jhaderer@hotmail.com und Mex Wehringer, Gugggasse 10, 1110 Wien, Handy: +43-664/4833522

Fantasy-Reich Magictreff

Europaplatz (Ostseehalle)

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

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

BT-Treff Hannover

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

Termin: Einmal im Monat, jeweils 3. Sonntag im Monat, treffen sich hier Battletechspieler, um ein wenig zu zocken. Unter Anderem

haben wir ein Einzelrankingsystem, zu dem Gefechte auch außerhalb des Treffs stattfinden können, und spielen eine größere Kampagne. Jeder BT-Spieler, und jeder, der es werden will, kann vorbeigucken. Material ist in ausreichender Menge vorhanden.

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

Auenland

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

Programm: Hier findet regelmäßig ein wöchentlicher Donnerstags-Treff statt. Jeden Donnerstag ca. ab 15 Uhr finden sich nach und nach immer mehr BT-Spieler ein und würfeln bis wir um 20 Uhr den Laden schließen. Also schaut mal vorbei...

Kontakt: André Bronswijk vom Auenland

Battletech Treff

Braunschweig

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

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

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

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1, 63741 Aschaffenburg

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

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

Gamers Guide

Stifstraße 21, 44135 Dortmund

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

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

WTB von 1861

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

Programm: Regelmäßig wird hier BattleTech und andere Strategiespiele veranstaltet. Gespielt wird fast jeden Montag ab 19:15 bis open end (vorher anrufen ob jemand da ist, Volker Simon oder Jens Koopmann).

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

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

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschildert)

Karlsstrasse 43 (Innenhof), 80333 München

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



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

BurningHands

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

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

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

Haus der Jugend

Nordstr. 15, 58452 Witten

Programm: Ab November
findet im Haus der Jugend
jeden ersten Sonntag im Monat
ein Battletechspieler-Treff statt,

in der Zeit von 15.00 bis 20.00
Uhr. Ausreichend
Kartenmaterial und Platz ist
vorhanden, alles andere muß
mitgebracht werden. Der Treff
findet im Rahmen des Wittener
Spielecafés statt. Turniere mit
Preisen gibt es auch
regelmäßig.

Kontakt: Holger Schmidt,
email:
HolgerSchmidt@knuut.de

Mystery Land

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

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

ist willkommen und eingeladen
mal reinzuschauen. Wir haben
eine selbstgebaute Karte
(styropor) die mit
Hexagonfelder ausgestattet ist.
Kontakt: Tox, email:
tox@mystery-island.de oder
tox@snafu.de, homepage:
www.mystery-island.de

BattleTechTreff in Bremen

Bürgerhaus Mahndorf

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

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

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

Fröhliche, friedliche Weihnachten!

Irgend etwas war anders...

Aber Er konnte sich nicht besinnen was.

Er hatte geschlafen... lange geschlafen.

Doch jetzt war Er wach, aber etwas war
anders.

Er lief durch eine verschneite Landschaft.
Er konnte sich nicht entsinnen jemals so
schnell gelaufen zu sein. Sein Atem
bildete graue Dampfwolken hinter Ihm, so
kalt war es. Aber die Kälte konnte Ihm
nichts anhaben. Er hatte noch nie
gefroren.

Jetzt konnte Er vor sich einen Wald
erkennen. DA! Ein Fetzen Erinnerung.

*Fliegende Späne. Stürzende Bäume.
Überall Wald.*

Ein Schauer lief Ihm knisternd über den
Rücken. Irgend etwas war geschehen.
Wenn Er sich doch nur erinnern könnte!

So vertieft war Er in seine Überlegungen,
dass Ihm eine Kleinigkeit völlig entging.
Als sie in sein Bewusstsein durchsickerte,

stoppte Er. In dem Wald war Bewegung.
sicher, in jedem Wald war Bewegung,
aber noch nie hatte Er auf diese
Entfernung etwas erkennen können.
Geschweige denn etwas, das sich *hinter*
den Bäumen befand.

Erneut schauderte er. Er konnte erkennen,
dass dort Gestalten im Wald waren.
Menschen mit Waffen. Sie benahmen
sich, als wollten sie nicht entdeckt werden,
aber scheinbar konnte Ihm nichts
entgehen. Vorsichtig näherte er sich weiter
dem Wald. Was sollten die schon von Ihm
wollen.

Ein neuer Fetzen Erinnerung.

*Webster, sein Freund. Der Ihn immer mit
in den Wald genommen hatte.*

Er konzentrierte sich wieder auf den Wald
vor sich. Irgend etwas irritierte Ihn an der
Bewegung der Gestalten im Wald. Er war
inzwischen so nah gekommen, das Er
erkennen konnte wie einige der Gestalten
scheinbar ziellos hin und her huschten,
andere starr am Platz verweilten.
Zweifellos hatten Sie Ihn auch entdeckt. Er
war schwer zu übersehen.



Er erhielt eine Nachricht von seinem Taktik Computer. Die Gestalten vor ihm waren mit Kurzstreckenraketen und Flammenwerfern bewaffnet.

Das TakCom machte ihm unmissverständlich klar, dass die Gestalten auf ihn warteten. Damit blieb nur noch eine Frage offen. Seit wann zum Teufel hatte er einen TakCom?

Er blieb wieder stehen, beobachtete und dachte nach. Er sah Websters Gesicht vor sich, sah wie er traurig zu ihm aufblickte. Eine Flut von Erinnerungen brach über ihn herein.

Webster war immer auf seinem Rücken geritten...

Auch an jenem Tag als die Männer kamen. Webster war sehr aufgeregt. Er hatte ihm gesagt, dass ein großer Tag bevorstehe. Wie immer waren Sie in den Wald gegangen. Er hatte Webster bei seiner Arbeit geholfen bis die Männer kamen. Zwei waren es gewesen. Jetzt, im Nachhinein, wusste er dass die beiden Militärs gewesen waren. Sie hatten lange mit Webster geredet.

Dann war Webster zu ihm gekommen und hatte sich verabschiedet. „Auf Wiedersehen mein Freund. Geh ruhig mit den beiden mit. Sie werden auf dich aufpassen und dir mein Weihnachtsgeschenk geben. Ich hoffe, dass es dir gefallen wird.“

Anschließend hatte Webster sich schnell umgedreht und war in den Wald gegangen. Trotzdem hatte er die Tränen auf Websters Gesicht gesehen. Er wollte nicht dass Webster traurig war. Er wäre gerne geblieben. Da es aber Websters Wunsch war dass er die Männer begleitete, folgte er ihm nicht.

Die beiden waren auf seinen Rücken geklettert und mit ihm fortgegangen. Weit weg.

Dann war er eingeschlafen.

Dunkel erinnerte er sich, dass er manchmal in einer Art Dämmerzustand gewesen war. Er war nicht wach gewesen, hatte aber auch nicht geschlafen. Die Männer waren fort, aber es waren andere da. Diese Männer hatten ihn beobachtet, ihm auch weh getan. Warum hatten sie das getan? Wo war Webster wohl jetzt?

Ein Piepsen riss ihn aus seinen Gedanken. Der TakCom meldete, dass eine der Gestalten näher gekommen war und eine Kurzstreckenrakete auf ihn abgeschossen hatte. Mit ein paar schnellen Schritten sprang er aus dem Weg. Die Rakete verfehlte ihn und die Gestalt zog sich wieder in den Wald zurück. Ehe er sich versah, hatte er den linken Arm gehoben und ihr eine Salve aus seiner Autokanone hinterher geschickt.

Erschrocken erstarrte er.

Dort wo sich seine linke Hand befunden hatte, war der Lauf einer Autokanone zu sehen. Klasse 5, meldete sein TakCom.

Sofort ordnete er einen vollen Systemcheck an. Im grauste vor der Analyse, aber er musste jetzt Sicherheit haben. Konnte es sein, dass Webster ihm DAS angetan hatte?

Wieder meldete sich der TakCom. Beendete las er das Ergebnis. Sein rechter Arm endete weiterhin in einer Hochleistungskettensäge. Dies war aber auch die einzige gute Nachricht. Man hatte ihm seinen Greifarm genommen und durch eine Autokanone ersetzt. Seine Außenhaut war verstärkt worden und er hatte einen TakCom, sowie weitere Militärische Systeme. Außerdem hatte man ihm einen neuen Namen gegeben.

Webster hatte ES ihm tatsächlich angetan! Als Weihnachtsgeschenk! Er war nicht mehr der harmlose, gutmütige Holzfäller-Mech der er einmal gewesen war. Webster hatte ihn in eine Mordmaschine verwandeln lassen.

Sein neuer Name war: **Forestry Mech MOD.**

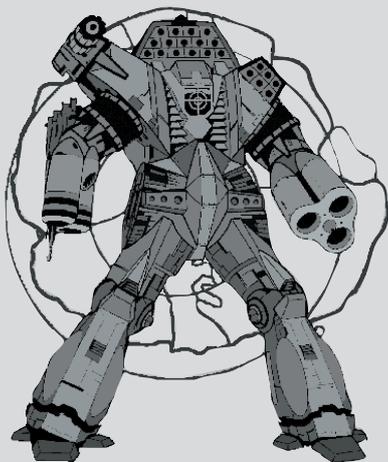
Fröhliche, friedliche Weihnachten Webster. Ich werde dich nie wieder sehen.

Mit diesem Gedanken stürmte er in den Wald.



MECHFORCE GERMANY

Offizieller deutscher BATTLETECH-Fanclub



Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

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

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

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

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

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

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

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

Ich bezahle den Beitrag nach Erhalt der Rechnung

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

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

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

Aktuelle Zeitschiene IS

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

Zeitschiene Clan

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

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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