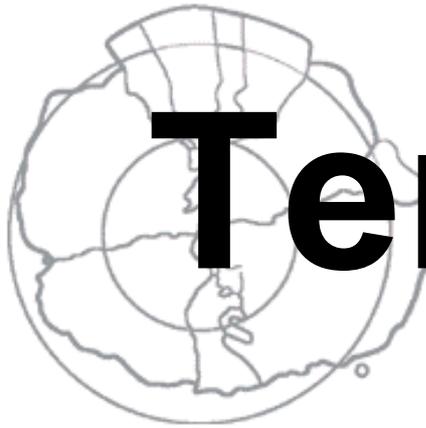
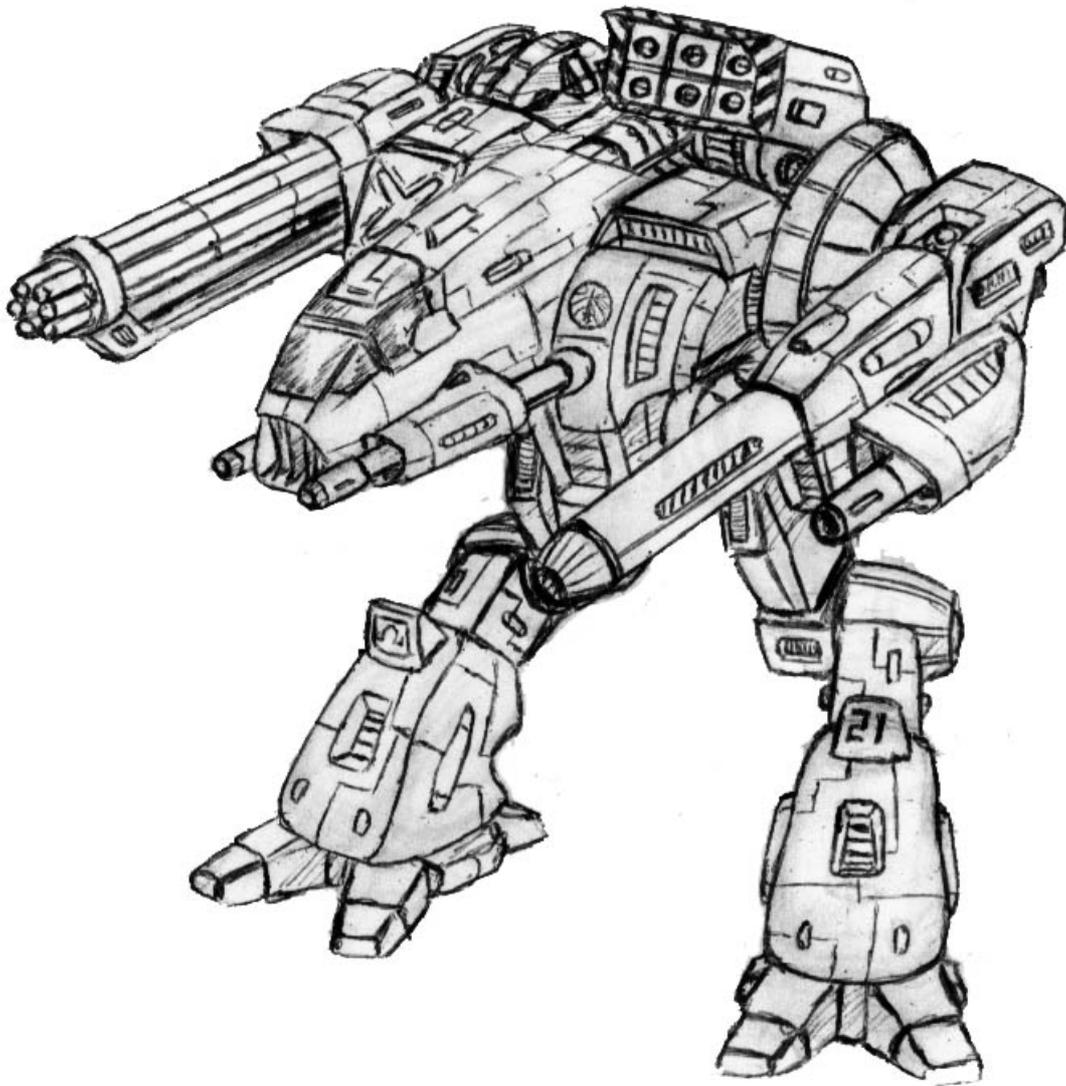


Ausgabe 19
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo Vereinsmitglieder,

Nach der mit der heißen Nadel erstellten letzten Ausgabe, hatte ich jetzt Zeit mich etwas mehr mit der Terra Post auseinander zu setzen. Einige Ergebnisse davon sind in dieser Terra Post schon enthalten. Weitere werden in den kommenden Ausgaben folgen.

In der kurzen Zeit seit der letzten Ausgabe erreichten mich einige wenige Mails von ehemaligen MechForce Mitglieder die sich über die Zusendung der letzten Ausgabe wunderten. Seit nicht überrascht. Bisher hat jeder die Leistung erhalten, wenn auch manchmal mit Verspätung, für die er gezahlt hat. Wie im JHV Protokoll zu entnehmen war, werden die noch fehlenden Ausgaben nachgeholt.

Der Schwerpunkt dieser Ausgabe ist mal wieder Vereinsinternas. Zum einen die neuen Regeln für das MechWarrior Szenario Konzept, das jetzt unter der Leitung von Sven Bossmann steht, und zum anderen die Beschäftigung mit den Arbeitskreisen, deren grundlegenden Funktion und die Suche nach zwei Leiter für die Arbeitskreise Computer und Technik&Design.

Zu dem in der letzten Terra Post angekündigten MechForce Con gibt es noch nichts konkretes, da die Jugendherberge in ihrer Verwaltung anscheinend nicht die schnellsten sind. Zumindestens erfuhr ich heute, das unser Verein endlich den beantragten Jugendherbergeausweis erhalten hat, mit dem wir die Räume mieten können. Somit dürfte bis zur nächsten Terra Post auch hier alles klar sein.

Ansonsten ist im Moment ein Großteil der Vereinsorganisation nach der JHV noch in der Umstrukturierung, da es eine ganze Reihe von Änderungen gab (siehe auch die Vereinsnews).

Viel Spaß mit dieser Terra Post und denkt daran, Feedback ist immer erwünscht. ☺

Markus Kerlin



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 und AK Computer 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



Vereinsnews

Neue Vereinsanschrift

Mit dieser Ausgabe gibt es eine neue Vereinsanschrift. Bitte jeglichen schriftlichen Verkehr ab sofort über folgende Adresse regeln:

MechForce Germany e.V.
Litzowstrasse 17
22041 Hamburg

Neue Akademie: Rasalhague

Eine neue Akademie wurde gegründet. Unter der Leitung von Michael Rehfeldt und seinem Stellvertreter Michael Wandrei habt ihr die Möglichkeit Tests für dieses Haus durchzuführen. Natürlich stehen sie Euch gerne für andere, Hausspezifische Fragen, zur Verfügung.

Arbeitskreise Computer und Technik&Design unbesetzt

Aus diversen Gründen sind die Posten für diese beiden Arbeitskreise leider bisher unbesetzt. Auf Seite 7 und 8 findet ihr Informationen über die Arbeitskreise, was die Anforderungen und Aufgaben eines Arbeitskreisleiters sind und an wenn ihr Euch bei Interesse wenden müßt. Hier habt ihr die Möglichkeit selbst eine verantwortliche Position innerhalb der MechForce inne zu haben und durch eure Aktivität mit Leben zu erfüllen.

Neue Arbeitskreisleiter

Schon unter Adressen in der letzten TerraPost angegeben, so verweise ich hier noch einmal auf die entsprechenden Änderungen in folgenden Arbeitskreisen hin:

Leiter des Arbeitskreises MW:Dark Age ist Roger Witte.

Leiter des Arbeitskreises Zeitschrift ist Markus Kerlin.

Leiter des Arbeitskreises Chapter & Ranking ist Ingolf Tews.

Leiter des Arbeitskreises Cons & Turniere ist Henning Schramm.

Leiter des Arbeitskreises Akademien & Spielcenter ist Michael Wandrei.

MechWarrior Konzept: Neuer Verantwortlicher und Überarbeitung der Regeln

Neuer Verantwortlicher für das MW-Konzept für Szenarien ist Sven Bossmann. Er erhält ab sofort alle Szenarioergebnisse inklusive der Änderungsprotokolle und ist zuständig für die Erstellung des Rankings.

In diesem Zusammenhang sind die drei Jahre alten Regeln überarbeitet worden. Weiteres hierzu auf Seite: 14ff.

BattleTech Newsticker

Classis BattleTech

- Für die Heavy Metal Serie gibt es seit Anfang Juni ein Update. Zu finden natürlich auf <http://www.heavymetalpro.com/>.
- Fighting Pirannha erweitern ihre Liste der Decals für Classic und Dark Age Mechs immer weiter. (<http://www.fightingpirannhagraphics.com/>)
- Von Iron Wind Metals sind wieder neue Miniaturen angekündigt. Dies sind: Sturmfeuer Tank - Heavy Gaus Variante, Achilles Assault Dropship (3), Eagle Frigate, Ripper VTOL, Vedette Tank (2)

MechWarrior: Dark Age

Die kommende Erweiterung "Falcon`s Prey" ist der aktuelle Schwerpunkt bei Wizkids.

- Wizkids hat für die aktuelle Turnier-Saison wieder neue Classic BT Turnierregeln veröffentlicht. Damit sind selbstverständlich alle alten Turnierregeln ungültig!



- Zu Mechwarrior Dark Age sind auf der offiziellen Seite neue Regelungen veröffentlicht worden, die auch schon Gültigkeit für die Deutsche Meisterschaft haben. Besonders die Artillerie hat hier einige Modifikationen bekommen.
- Es wird es bei der nächsten Erweiterung "Falcon`s Prey" auch drei neue Spezialausrüstungsteile geben. Mit einem elektromagnetischen Impuls kann man Mechs innerhalb einer Runde ausschalten, der "Full Strike" ist wohl als äquivalent zum "Alpha Strike" im Nahkampf anzusehen und "Homing Beacon" ist dann doch dem Classic BT "TAG" sehr ähnlich.
- Wizkids hat auf ihrer Homepage darüber hinaus die Fraktions Fähigkeiten für die neue MWDA Erweiterung "Falcon`s Prey" veröffentlicht. Die Clans Sea Fox und Jade Falcon werden mit neuen Regeln ausgestattet sein, die den Fraktionsfähigkeiten des Hauses Liao recht ähnlich sind.

Und als Gimmick:

- Wizkids Gear hat neues Material für die nächste MWDA Erweiterung "Falcon`s Prey" auf den Markt geworfen. Ihr könnt jetzt also Becher, Tassen, T-Shirts und anderes Material mit dem neuen "Falcon`s Prey" Logo bestellen.

Computerspiele:

- Auf der Website von Fasa Studio (<http://fasastudio.com/>) ist inzwischen der E3 Trailer für MechAssault 2 als Download erhältlich. Satte 3 Minuten Mech-Action, die auch ohne Xbox echt nett aussehen.

Romane:

- Nach Flight of the Falcon, dem Roman zum Erscheinen der nächsten MWDA-Expansion sind schon Blood of the Isle und Hunters of the Deep angekündigt, genauso wie The Scorpion Jar.
- Der neue deutschen MWDA Roman "Der Himmel schweigt" vom Autor DelRio kann man vorbestellen.
- Bei Fanpro / Phoenix kommt auch Bewegung in den ersten Teil der Clangründer-Trilogie, der von Randall N. Bills geschrieben wird. Es wurde das Cover für den Roman veröffentlicht und unten könnt ihr schon mal das "Backcover" lesen.

Clangründer: Abkehr

Auf der Brücke von der McKennas Stolz steht Andrej Kerensky neben dem Großen General, dem Held, dem Visionär, Aleksandr Kerensky: seinem Vater. Gebannt starrt er auf den Schirm, wo eine Raumflotte buchstäblich die Sonne verdunkelt - die größte Ansammlung von Schiffen, die je ein Mensch gesehen hat. Der Sternenbund ist zusammengebrochen und General Kerensky schickt sich an, die Innere Sphäre zu verlassen. Er hat eine Vision: im Exil den Sternenbund neu erstehen zu lassen. Ihm ist klar, die Reise wird lang und mühsam und birgt viele Gefahren. Obwohl Aleksandr und Andrejs älterer Bruder Nicholas die Führung beim Bau dieser schönen neuen Welt beanspruchen, ist Andrej hinter den Kulissen nicht untätig. Unermüdlich schmiedet er Bündnisse und versucht, die Spannungen zwischen Militär- und Zivilgesellschaft abzubauen. Doch Korruption und Neid, die den Sternenbund zerstört haben, kann man nicht so einfach ausmerzen. Und so hebt die Schlange aus dem Garten Eden ihr hässliches Haupt, um Kerenskys Traum zu vernichten. Während ein neuer Krieg droht, hat Nicholas eine Vision, um diejenigen zu retten, die loyal zum Traum seines Vaters stehen. Eine Vision, die sich ohne Andrej nicht verwirklichen lässt.





Cons und Turniere

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

Es werden immer Leute zur Ausrichtung von Veranstaltungen gesucht!

Deutsche Classic BattleTech Meisterschaft 2004:

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.



Leiter für die Arbeitskreise Computer und Technik & Design benötigt

Wie ihr schon dem Vorwort entnommen haben dürftet, suchen wir zwei Arbeitskreisleiter für die oben genannten Arbeitskreise.

Was sind überhaupt 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.

Die Adressen der Leiter und die Beschreibungen der in der MechForce Germany e.V. existierenden Arbeitskreise findet ihr im hinteren Teil dieser Terra Post.

Was erwartet mich als Arbeitskreisleiter?

Wie oben schon genannt ist man die generelle Ansprechperson für den jeweiligen Themenbereich in dem es sich im Arbeitskreis dreht, d.h. man sollte ein entsprechendes Grundwissen verfügen bzw. dieses sich zügig besorgen. Ein Leiter der keine Ahnung hat wie man bei CBT Mechs konstruiert kann im Arbeitskreis Technik und Design auf die Dauer einfach seine Aufgaben nicht erfüllen.

Da ein Arbeitskreis meistens ein größeres Themenfeld abhandelt, spricht nichts dagegen wenn der Leiter sich entsprechend ein Themenschwerpunkt aussucht (z.B. bei AK Computer die BattleTech Onlinegames) und dieses mit hoher Priorität behandelt, während er sich mit anderen Aspekten eher auf Nachfrage hin beschäftigt.

Wichtig: Von den Arbeitskreisleiter wird generell eine gewisses Maß an selbständiges Handeln erwünscht, damit der jeweilige Arbeitskreis mit Leben erfüllt wird.

Die wichtigsten Medien dieses nach Außen hin zu präsentieren ist die Homepage und die Terra Post. Zu Verantwortlichen der jeweiligen Bereiche ist entsprechend Kontakt zu halten.

Welche Verantwortung haben die Arbeitskreisleiter?

Die Leiter stehen gegenüber dem jeweiligen Vorstand in der Verantwortung. Jeder Arbeitskreis ist einem bestimmten Vorstand zugeordnet, siehe auch bei Kontaktadressen der Vorstandsbeschreibungen, und dieser muß sich auf der Jahreshauptversammlung den Mitgliedern gegenüber rechtfertigen.

Entsprechend können die Leiter durch den jeweiligen Vorstand einberufen und entfernt werden, während die Arbeitskreise selber nur auf der Jahreshauptversammlung gegründet und aufgelöst werden.

Nun zu den Arbeitskreisen zu denen wir die entsprechenden Leiter suchen.

Arbeitskreis Computer

Verantwortlicher Vorstand: Markus Kerlin (mkerlin@mechforce.de) .

Der Arbeitskreis Computer beschäftigt sich mit allem was mit Computer und BattleTech in einem Zusammenhang steht.



Insbesondere:

- Computerspiele (Mechwarrior, Mechcommander, usw.)
 - Onlinegames (MechWar, Neveron, Megamek, usw.)
 - Kontakt zu offiziellen und inoffiziellen Spielehersteller
 - Kontakt zu Online Communitys von BattleTech Computer Spielen (z.B. MAC44th)
- usw.

Man hat halt hier einen weites Spektrum und dies muß sich nicht nur auf Spiele beschränken. Es können z.B. auch „Verbesserungen“ für Computeransichten sein (spezielle BT Icons, Bildschirmschoner, usw.).

Man kann sich auch jederzeit Verstärkung hinzu ziehen, wenn jemand sich für einen Bereich speziell Interessiert und gerne dafür Verantwortlich ist.

Grundsätzliche Aufgaben:

- Kontakt zu MAC44th halten
- Wichtige Nachrichten aus dem Spielbereich an den Webmaster der Homepage senden
- Ab und zu mal einen Bericht für die Homepage / Terra Post verfassen

Wichtig für Markus: Wer sich bei mir bewirbt, sollte sich schon Gedanken zu diesem Arbeitskreis gemacht haben. Am besten in Form eines einfachen (oder komplizierteren) Konzeptes in dem er festhält, was er als AK-Leiter machen will.

Arbeitskreis Technik&Design

Verantwortlicher Vorstand: Ingolf Tews (itews@mechforce.de)

Hier zuerst noch ein paar Zeilen vom alten Arbeitskreisleiter Wolfgang Rudolph:

Hallo, Markus,

Danke für dein Angebot, aber aus persönlichen und zeitlichen Gründen möchte ich den AK Technik und Design abgeben und mich aus der Mechforce zurückziehen.

Ich habe solange ich effektiv die Arbeit des AK gemacht habe (von Anfang 2002 bis heute) alles erreicht was ich damit erreichen wollte (z.B. die Veröffentlichung des Record Sheet - Bandes u.ä.), so das es gut wäre wen jetzt jemand anderer mit frischen und neuen Ideen den Ak übernehmen würde.

Gruss Wolfgang Rudolph

Dem bleibt nichts mehr hinzuzufügen. Wolfgang hat einen tollen Job gemacht und sein Nachfolger tritt daher ein interessantes „Erbe“ an.

Dieser Arbeitskreis hat einen recht eng begrenzten Aufgabenbereich, da es in erster Linie mit Classic BattleTech und seinen artverwandten Systemen Aerotech und BattleSpace zu tun hat.

Der Arbeitskreisleiter hat primär folgende Aufgabenbereiche:

- Überprüfung von eingesendeten Mech- und Fahrzeugdesigns auf Stil und vernünftiger Qualität für eine Veröffentlichung in der Terra Post, Homepage bzw. in eigenen Record Sheet Bänden.
- Selbsterstellung entsprechender Designs.
- Erstellung der Record Sheet Bände der MechForce.

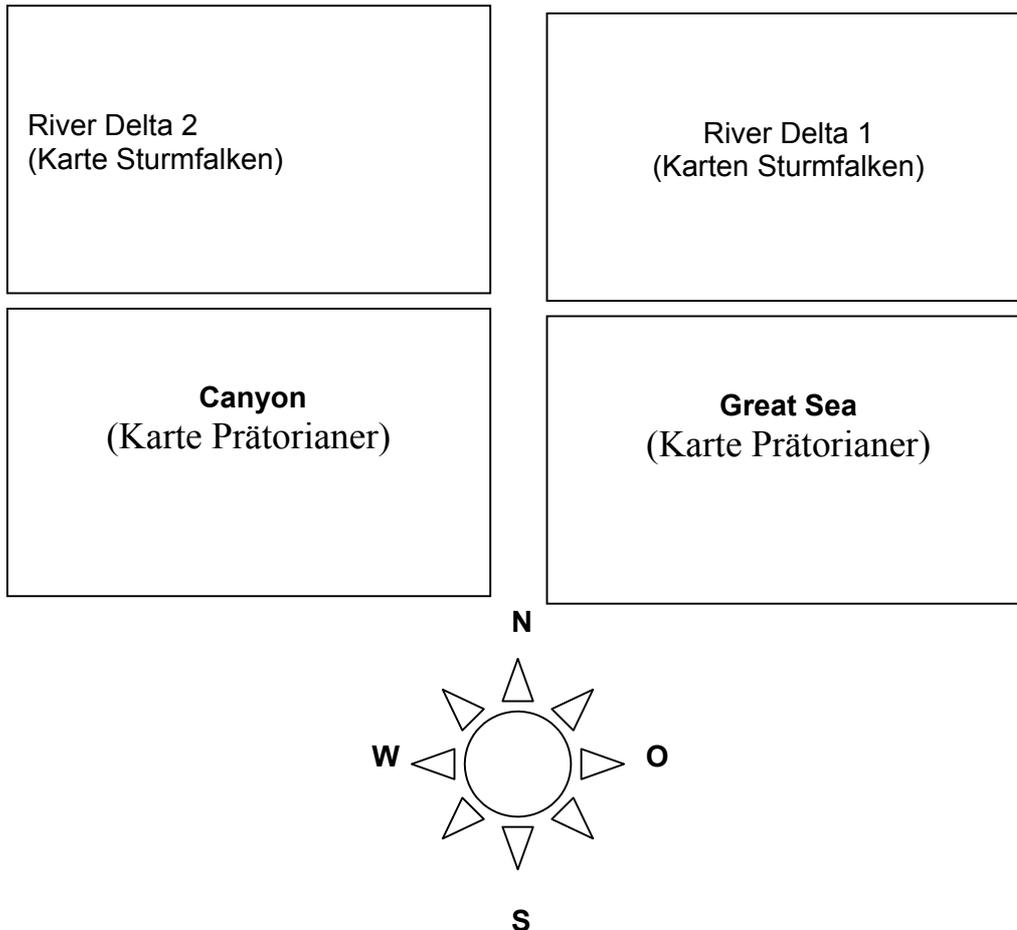
Wer also Lust hat aktiv die MechForce zu unterstützen indem er eine verantwortliche Position übernimmt, wende sich bitte an den jeweils verantwortlichen Vorstand.



Fightbericht Norderstedt

Chapterfight 8.11.2003; 12:00 Uhr – 17:30 Uhr; Sturmfalken (Heide) VS Prätorianer (Norderstedt); vereinbarter BV: ca. 5100; Austragungsort: Norderstedt

Gelegte Karten nach Auslosung und zufälliger Bestimmung der Position (jede Seite 3 Karten gestellt, daraus wurden 4 Karten ausgewürfelt):



Norderstedt hatte die Seitenwahl gewonnen und entschied sich für Westen als Aufmarschgebiet. Sturmfalken somit von Osten.

Vorworte:

So ich habe mich mal hingesezt und einen Bericht von unserem Chapterfight geschrieben. Hätte nicht gedacht, daß so ein paar Worte soviel Arbeit machen können, wenn man es einigermaßen objektiv niederschreiben möchte. Zudem soll man erst mal ein gelaufenes Spiel wieder in Erinnerung rufen. Ich hoffe alle Leser haben Freude an dem Bericht und ich würde mich sehr freuen, wenn des eine oder andere Chapter von einen Spiel einen Bericht schreiben würde, den ich mir dann mal durchlesen kann.

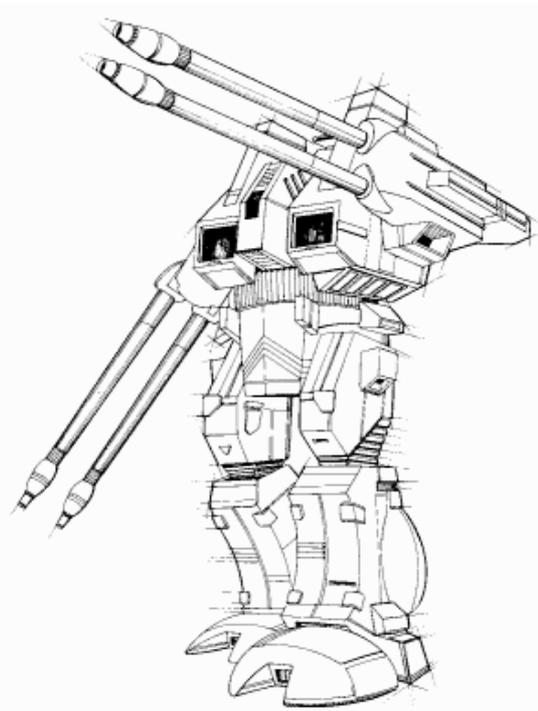
Gruß Alexander

Chapterleiter Sturmfalken

Vor der Schlacht (Vorbereitung; taktische Planung):

Space Master Alexander betrachtete stolz aus seinen neuen Mech das Terrain vor ihm. Es war schön wieder in einen Mech zu sitzen. Die Guillotine 4L war sicher nicht das Kaliber seines Charger 1A1 aber immerhin verfügte dieses Modell über Sprungdüsen und hatte mehr Waffenreichweite. Bis er sich daran gewöhnt hat würde ihm die Abwärme noch Probleme bereiten und bestimmt auch die fehlende Endgeschwindigkeit. Aber daran kann man sich gewöhnen. Rechts von ihm lief der Vindicator 1R von Colonel Martin H. auf und links von ihm der Whitworth 1S von Mechkrieger Martin S. Alle diese Maschinen verfügten über Sprungdüsen und hatten eine schöne Waffenkombination. Ca. 30 Meter hinter ihm bewegte Mechkrieger Krista in seinen Sentinel 3 K. Somit war die sichere Kommunikation zur Heimatbasis gewährleistet. Auf den beiden Flügeln, bewegte sich jeweils ein Phoenix-Hawk 1. Space Master Alexander hoffte, auf diese Art die Flügel zu sichern und auch durch geschickte schnelle Flankenbewegungen den Rücken des Gegners zu erreichen. Leider mussten die Sturmfalken für Milizaufgaben eine verstärkte Lanze zurücklassen. Dadurch waren die Kräfte der 1. Sturmfalken von Heide dem Gegner nicht mehr deutlich überlegen sondern höchstens gleichwertig. Bekannt war vom Gegner nur, dass es eine ComStar-Einheit war und diese über sehr schöne Modelle verfügte. Spionageberichten zufolge sollten die Gegnerischen Truppen über einen Rifleman 4D verfügen und eine Mongoose 67. Mehr war leider nicht bekannt. Man konnte aber davon ausgehen, dass es sich um eine verstärkte Lanze handelte, auf die man treffen werde. Vor geraumer Zeit sind die Sturmfalken schon mal auf diese Einheit getroffen und konnten durch viel Schlachtenglück und Durchhaltevermögen die Schlacht gewinnen. Nur saß damals Alexander noch im Charger und die Einheit war im Durchschnitt ca. 15 Tonnen schwerer. Nun war die Beweglichkeit sehr

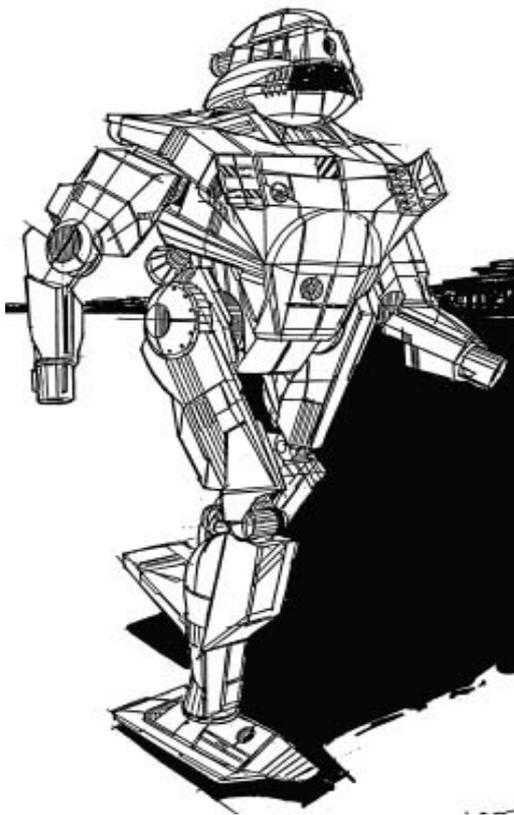
entscheidend und auch eine geschickte Wahl des Schlachtfeldes. Alexander entschied sich, der ComStar-Truppe in der Nähe der südlichen Sümpfe zu stellen. Falls es klappen sollte, würden die Sprungdüsen ihm den entscheidenden Vorteil im Gefecht bringen und im Gegenzug die Geschwindigkeit des Gegners erheblich mindern.



Auch waren genug Waldflächen und Buschflächen auf dem Gelände vorhanden, um sich geschickt verstecken zu können. Der einzige Mech in seiner Truppe der Probleme mit dem Terrain hat, ist der Sentinel 3K. Er verfügt aber über eine angemessene Grundgeschwindigkeit und sollte ja mehr für die Kommunikation dienen und nicht voll in das Gefecht eingreifen. Somit sollte es kein Problem sein sich immer in sicherer Reichweite zu halten und geschickt in die Schlacht einzugreifen. Leider lief die Zeit gegen die Sturmfalken und sie mussten sich beeilen um den Gegner im Sumpf stellen zu können. Die Einheit musste sofort aufbrechen und wird in der kommenden Nacht wohl auf Schlaf verzichten müssen.

Die Schlacht im Kurzbericht von Space Master Alexander an die Heeresführungsleitung:

Trotz dieser Anstrengungen kamen wir zu spät und das Schlachtfeld verlief nur teilweise günstig für uns. Der Gegner hatte bereits den Sumpf durchquert und konnte auf einen Berg in einen Canyon eine gute Stellung beziehen. Nun waren beide Truppen auf einen Schlachtfeld wir sahen eine gute Chance für unsere kleine aber bewegliche Einheit, sofern wir mit relativ wenigen Panzerschäden an die Feinde anrücken konnten. Dieses verwirklichte die Einheit wie aus dem Lehrbuch. Die schnelleren Mechs überquerten den Sumpf über eine Flügelbewegung und die langsameren Mechs nutzten geschickt die Wälder auf dem direkten Weg.



Während des Vormarsches scannte Martin S. die feindlichen Truppen und sandte die Daten an die gesamte Einheit. Der Feind war überraschend stark. Insgesamt standen dort wie erwartet die Mongoose 67 und der Rifleman 4D dazu standen zwei Whitworth WTH-1, ein Crusader CRD-3R, Thorn THE-N und ein Centurion

A. Die Aussichten waren nicht grade rosig. Die ComStar-Einheit war somit etwas stärker und um einen Mech überlegen. Dazu hatte sie auch noch eine reine Verteidigungsstellung bezogen und machte keine Anstalten vorzurücken. Im Laufe des Vormarsches wurde einmal ein Phoenix Hawk getroffen, konnte jedoch den Schaden ohne Probleme wegstecken. Nun rückte die Einheit vor und es lief alles nach Plan. Die Truppe konnte sich bis zum Canyonrand geschickt vorarbeiten und dann geschlossen den Hang überqueren. Dabei wurde der gegnerischen Mongoose das rechte Bein ziemlich aufgeschossen und ein Energiestrahler durchschlug sogar die Panzerung. Leider ging der Schuss wohl sauber durch das Bein und zerstörte keine wichtigen Systeme. Im Gegenzug wurde aber unser Whitworth von hinten der Rücken aufgeschossen. Dieses blieb ebenso ohne ernsthafte Folgen. Im weiteren Vormarsch auf die Verteidigungsstellung wurde der Vindicator hauptsächlich im rechten Arm getroffen, indem ihn die komplette feindliche Einheit unter Beschuss genommen hat. Martin H. wollte sich mit der PPK revanchieren und nahm mit der Guillotine, einen Whitworth des Gegners aufs Korn. Martin H. sah nun auf seine Anzeige und stellte fest, dass die PPK einen Defekt aufzeigte und die Wiederaufladeeinheit nicht mehr funktionierte. Somit war die stärkste Waffe auf einen der besten Mechs der Einheit nicht mehr einsatzfähig. Der Whitworth des Gegners schaukelte ein wenig, konnte aber leider voll funktionsfähig stehen bleiben. Auch überlebte der Thorn einen Angriff der beiden P-Hawk im Rücken und konnte weiter am Gefecht voll einsatzfähig teilnehmen und hatte nur Panzerschäden genommen. Wütend rückten die Sturmfalken weiter vor. Leider verlor dabei der Whitworth von Martin S. das rechte Bein, weil wie verhext die Autokanone 10 des Centurion A und die beiden Autokanonen 10 des Rifleman dieses getroffen haben. Beim Sturz verlor Martin nun noch den schwer beschädigten rechten Arm, der von schweren LSR-Feuer zerschlagen war und konnte nur noch aus seinen Mech aussteigen, da er



nicht mehr effektiv am Kampf teilnehmen konnte. Als Ausgleich wurde der bereits beschädigte Whitworth des Gegners noch mehr beschädigt und der Thorn ebenso noch mehr. Obwohl nun der Whitworth unserer Feinde zu Boden ging, blieb er jedoch weiterhin scheinbar ohne interne Schäden im Gefecht. Der Thorn ebenfalls. Anhand unserer Position standen wir an den Abrißkanten des Verteidigungshügels und konnten in 1:1 Duellen immer in Rückenpositionen der feindlichen Mechs geraten. Bei einem Duell nahm meine Guillotine soviel Schaden und unter meinen Füßen brach ein wenig Geröll weg, so dass nicht mehr das Gleichgewicht halten konnte. Ich ging zu Boden und landete auf der linken Seite. Der Gegner nutzte sofort diese Möglichkeit und umkreiste mich auf den Hügel und die beiden Whitworth sprangen in den mir einzigen Fluchtweg. Ich konnte nur noch aufstehen und mich schweren Einschlägen stellen. Um mich ein wenig zu verteidigen nutze ich meinen Feuerleitkreis 5 und nahm den schon bereits schwer gezeichneten Whitworth aufs Korn. Wenige Sekunden darauf waren alle Schadensdiagramme auf meiner Schadensanzeige Rot. Ich hatte wirklich alles Feuer auf mich gezogen, was der Gegner aufbringen konnte. Der Whitworth vor mir verlor einen Arm und sein linkes Bein durch meinen Beschuss. Ich konnte irgendwie auf den Füßen bleiben und sprang erst mal in den Rücken des Thorn. Diesen erledigte ich mit einer weiteren vollen Salve aus meinen Waffen. Nun stellte ich fest, dass mein linkes Bein so schwere Schäden aufzeigte, dass ich wohl nicht einmal mehr ein MG-Treffer dort aushalten konnte, bevor das Bein entgültig blockierte oder evtl. aus den Verkabelungen riss. Ebenso teilte mir Martin H. mit, dass er ca. 40% Panzerverluste hatte und eben der Sentinel von Krista hochgegangen ist, als er Versucht hat mir den Rücken zu decken. Leider hatte die Mongoose die Gelegenheit genutzt und ist in den Rücken des Sentinel geraten und hat natürlich die richtige Zone gefunden, indem er die Autokanonenmunition hochjagte. Der eine P-Hawk hatte fast 80 % Panzerschäden

genommen, und die feindlichen Einheiten schwer beschäftigt. Der andere P-Hawk hatte kaum Schaden, konnte aber umso mehr austeilen. Aufgrund der Situation, dass der eine P-Hawk und die Guillotine schwer beschädigt waren. Der Vindicator keine PPK mehr hatte und die gegnerische Truppen erst 2 Mechs verloren hatten war das Ergebnis ganz klar. Wir konnten uns zwar ausrechnen, dass unsere Feinde kaum noch über Munition verfügten. Der Rifleman und Crusader hatten fast alles verschossen. Es standen aber noch zu viele Energiewaffen gegen uns und wir entschlossen uns für einen Rückzug. Anscheinend traute sich die ComStar-Einheit nicht uns in den Sumpf zu folgen und wir konnten uns bis zur Station zurückschlagen. Wir rechnen damit, dass die feindliche Einheit bald hier eintreffen wird. Wir werden uns dann vor der Stadt verteidigen, und versuchen den Schaden bei der Zivilbevölkerung möglichst gering halten. Mechkrieger Krista und Martin S. konnten entkommen und wurden von einer Schwebereinheit aufgesammelt. Um Ihre Verluste auszugleichen, werden wir wohl Ersatz aus dem Basislager benötigen. Ich hoffe dieser Ersatz wird eintreffen, bevor die Gegnerischen Truppen die Stadt erreicht haben, da wir jede Einheit benötigen, um die Stellung zu halten.

Schlussworte:

Hiermit möchte wir das Chapter aus Heide für einen sehr schönen und spannenden Chapterfight bei dem Chapter aus Norderstedt bedanken. Es war wie immer sehr schön gegen euch zu spielen und wir hoffen wieder auf der Platte der Ehre gegen euch antreten zu dürfen. Ob in Clan; IS-Aktuell oder IS-Alt. Wir hoffen ihr habt Spaß an dem Bericht und wir haben nicht irgendwelche wichtigen Sachen ausgelassen. Der nächste Bericht für die Post kommt dann hoffentlich von eurer Seite.

Gruß

Chapter Heide



Aktuelles Chapterranking Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	1st Battalion; McCormack's Füssilliers	4	40
2.	32te Lyrannische Garde; "Killing Shadows"	4	25
3.	CCCXII Einsatzregiment; "Die Prätorianer"	3	15
	151.Light Horses; "Doompatrons"	3	15
4.	6th Army V-Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu; Return to Serenity	2	10
5.	1st Argyle Lancers; "Bravehearts"	1	10
6.	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion; Hannover Regulars	3	5
7.	2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt; "Pride of the Cancellor"	1	-5
8.	Eiserne Wache; Zweites Batallion; "Sturmfalken von Heide"	5	-10
9.	Kell Hounds;1. Regiment; 1. Battalion; "Dragon Dogs"	2	-10
10.	21st Century Lancers; Reg. Com. Lance; The Hells Lancers	3	-15

Aktuelles Chapterranking Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	1. Taurian Lancers; "Battlefield Brethren"	5	35
2.	1st Marik Legionaires; "Eagle of Atreus"	3	30
3.	2nd Confederation Reserve Cavalry; 1.Reg.; 3.Batt.	1	10
4.	2nd New Ivaarsen Chasseurs; "The Sword"	5	5
5.	Able Battalion; Alpha Regiment; "Killing Shadows"	2	5
6.	Startroopers	3	0
7.	17.Aufklärungsregiment; "Desperados"	6	0
8.	11. Legion Vega; 1. Battailon; "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

Aktuelles Chapterranking Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Alpha Galaxy; 27th Cluster; "Flashing Ivory"	2	20
2.	XI Provisional Galaxy; 1st Garrison Cluster; "Mystic Light"	3	15
3.	Rho Galaxy; 5th Scorpion Cuirassiers; "The Scorpion's Deathsting"	2	20
	2nd Wolf Legion; 352nd Assault Cluster; "Lone Wolves"	1	10
4.	Alpha Galaxy; 50th Striker Cluster; The Black Bears	2	5
5.	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
6.	JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"	2	-5
	"Dorsai's Peacemakers"	3	-15



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, Michael Wandrei, auf. Der findet sicher eine Lösung.

Neue Absolventen seit der letzten Terra Post:

Absolvent	Punkte	Neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Markus Löge	70	Lanzenführer	ComStar	IS 3031
Norbert Schmetz	89	Starcommander	Diamond Sharks	Clan
Patrick Bernd	62	Starcommander	Diamond Sharks	Clan
Andre Füssel	73,5	Starcommander	Diamond Sharks	Clan
Andre Füssel	62	Lanzenführer	ComStar	IS 3031
Jens Brouwer	59	Lanzenführer	ComStar	IS 3031

Adressen:

In dieser Ausgabe der Terra Post wegen Platzmangel nicht vorhanden. Ausgenommen die Adresse der neuen Akademie.

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

MechWarrior Konzept Ranking

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

Verantwortlich für das MW-Konzept ist Sven Bossmann (svenbossi@web.de). Wenn Ihr also Fragen habt oder selbst ein Konzept Szenario veranstalten wollt, ist er euer Ansprechpartner.

Wichtig: Leider gab es vor einigen Monaten einen Festplattencrash bei Markus Kerlin, dem vorigen Verwalter des Rankings, so daß die Ergebnisse von einigen wenigen Szenarios nur teilweise im unteren Ranking enthalten sind. Bei entsprechenden Fehler bitte Sven anschreiben und die Daten gegen korrigieren.

Aktuelles Komplettranking

(nur in dieser Terra Post Ausgabe – Ansonsten siehe bitte auf der Homepage)

Punkte	Zugehörigkeit	Charaktername	Spielername	Gefallen
75	IS	Herr Mess	Henning Schramm	
63	IS	Zeronimus	Sven Boßmann	
50	IS	Rainbow	Thomas Bredau	
38	IS	Tekeo Yamamoto	Jens Mohrmann	
34	IS	Headhunter	Andreas Baumann	



32	IS	Jason Vale	Michael André Arnemann	
30	IS	Tros	Gerd Röhling	KIA
29	IS	Endre Morsorske	Markus Kerlin	
28	IS	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	
24	IS	Xiu Jin	Oliver Mundt	
23	IS	Yin Shi Can	Marcel Evers	
22	Clan	Hector	Oliver Mundt	
15	Clan	Metrim	Michael André Arnemann	
14	Clan	Al	Henning Schramm	
13	IS	Steve Smith	Michael Wandrei	
13	IS	Inccubus	Martin Peters	
12	IS	James Coolin	Benjamin Thiel	
12	Clan	Cowboy	Ansgar Kuhn	
11	Clan	Markus Coki	Markus Kerlin	
10	IS	Frank "Sin" Atra	Roger Witte	KIA
10	IS	Cobra	Alexander Krajc	
9	Clan	Kenny	Sven Boßmann	KIA
9	IS	Mark Bishop	Roger Witte	
9	Clan	Bartholomeus	Michael Stermann	
8	IS	Domingo Chavez	Sven Biermann	
8	Clan	Adriano	Roger Witte	
8	IS	Takeshi Hiro	Mirko Nottelmann	
8	Clan	Olaf	Jens Mohrmann	
7	IS	Cooper Hawk	Paul Heinrich	
7	IS	Blake Kirkpatrik	Olaf Schütte	KIA
7	IS	Valerian Kaminski	Michael Brockhaus	KIA
7	IS	Josy Wales	Andreas Lüders	
6	IS	Yian Kung	Stefan Reck	
6	Clan	Brutus	Martin Peters	
6	Clan	Scarab	Benjamin Thiel	
5	IS	Tiberius Smith	Patrick Berndt	
5	IS	Morgan "MadMan" Black	Norbert Schmetz	
5	IS	Jesus Karim Tiberik	Guido Diers	
5	IS	Forger	Carsten Fegel	
5	Clan	Nolan u Hamis	Andy Bruderek	
5	Clan	Baalrogg	Andreas Baumann	KIA
4	IS	Kommt noch	Rene Thomschke	
4	Clan	Lucifer	Olaf Schütte	
4	IS	Sven Simonsen	Martin Sachse	
4	IS	Kommt noch	Marc Tietgens	
4	Clan	Vladimir	Andreas Baumann	
3	Clan	Mongomery Burns	Oliver Senkel	
3	IS	Gouki	Michael Stermann	
3	IS	Damian McKenzie	Lars Lange	
3	IS	Reminger	Gerd Röhling	
3	IS	Jimbo McKenzie	Andre Füssel	
3	IS	Kommt noch	Alexander Eppler	
3	Clan	Frank	Alexander Eppler	
3	IS	Alexander	Alexander	
3	Clan	Alexander	Alexander	
2	Clan	Azrael	Thomas Bredau	
2	Clan	Kenny II.	Sven Boßmann	



2	IS	Ian McDougal	Rene Wenzel	
2	IS	Mr. Burns	Oliver Senkel	
2	IS	Wilia Striker	Olaf Schütte	
2	IS	Kommt noch	Michael Stermann	
2	IS	William Deveraux	Michael Keil	
2	Clan	Perry	Michael Brockhaus	
2	IS	Kommt noch	Leonard Bracker	
2	IS	Lars Sverison	Lars Hedke	
2	IS	Willy	Jörg Wille	
2	Clan	Igor	Guido Diers	
2	Clan	Taros	Gerd Röhling	
2	IS	Duncan Idaho	Frank Siewert	
2	IS	Fabian	Fabian Wicke	
2	IS	Iglesias Gerom	Dustin Bracker	
2	IS	Roughneck	Dirk Hömberg	
2	Clan	Jal	Christian Konarske	
2	Clan	Pelmay	Carsten Masche	
2	Clan	Sven	Andreas Baumann	KIA
2	IS	Kommt noch	Adam Gruchlik	
1	IS	Lou Gehrig	Volker Simon	
1	IS	Kommt noch	Tim Gehlert	
1	IS	Mr.Ice	Thomas Bösener	
1	IS	Herr Rocco	Stephan Klebowski	
1	IS	Kommt noch	Ralf Belling	
1	Clan	Sky	Martin Hartmut	
1	IS	Neo	Marko Nikolay	
1	IS	Ian McKormek	Marcus Scholz	
1	IS	Gargamel	Jan-Hemrik Garber	
1	IS	Kommt noch	Fabian Svirac	
1	IS	Kenneth "Angel" McDaunaghh	Daniel Albrecht	KIA
1	IS	Kommt noch	Christian Konarske	
1	IS	Ian McAllister	Christian Blau	
1	IS	Björn Drewes "Der Hamburger"	Björn Drewes	
1	IS	Kommt noch	Benjamin Thiel	
1	IS	Nonserious	Benjamin Pawlowsky	
1	IS	Kommt noch	Arne Jürgensen	

Neue MechWarrior Konzept Regeln

Mit dieser Ausgabe sind die neuen Regeln für das MechWarrior Konzept gültig, die die Alten von Anfang 2001 ersetzen..

Wichtige Änderungen:

- Modifizierung von Massel
- Con Beschränkung der Szenarien aufgehoben.
- Spezieller Informationsbereich für Szenarioleiter

Hier sei noch einmal der Hinweis getätigt das ab sofort Sven Bossmann Verantwortlicher für das Konzept ist.



MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V.

Das MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V. ist entwickelt worden, um den rollenspezifischen Hintergrund von BattleTech mehr zu fördern. Aus diesem Grund ist beim MechWarrior Konzept ein anderer Ansatz vorhanden als beim Konzept der HausMechs. Um es gleich richtig klarzustellen, es geht hier um den MechKrieger nicht um die BattleMechs! Das Konzept ist nur auf Mitglieder der MechForce Germany e.V. begrenzt.

Wichtiges für die Spieler:

- Verantwortlicher für das MechWarrior Konzept ist der Arbeitskreisleiter für Cons und Turniere bzw. einer von ihm beauftragte Person. Dieser besitzt immer die gültige und aktualisierte Liste der MechKrieger mit Ihren Erfahrungspunkten und Änderungen und ist Ansprechpartner in allen Fragen für das Konzept.
- Jedes Mitglied der MechForce Germany e.V. hat für Szenarios einen MechKrieger der Innere Sphäre und einen MechKrieger für Clans zur Verfügung. Sobald einer seiner Piloten stirbt, erhält er einen neuen MechKrieger. Zur Verwaltung der Piloten erhält jeder Spieler je MechKrieger einen DIN A4 Formular, welches zu den Szenarien mitzubringen ist.
- Der Innere Sphäre MechKrieger kann in Szenarios der alten (also 3031er) wie auch neuen Timeline eingesetzt werden.
- Ein Innere Sphäre MechPilot startet mit einem Gunnery von 5 und einem Pilot von 6. Ein Clanner startet mit einem Gunnery von 4 und einem Pilot von 5.
- Die Steigerung der Werte wird nach den Zusatzregeln aus dem BattleTech Regelwerk (Seite 15) durchgeführt. Siehe auch unten.
- Das erhalten der „Erweiterten Fähigkeiten“ aus dem Maximum Tech (Seiten 45 bis 47) ist möglich! Siehe ebenfalls weiter unten. Wichtig: Die Fähigkeit **Massel** ist modifiziert worden.
- Erfahrungspunkte können nur in Szenarien, die von einem MechForce Mitglied geleitet wird, erhalten werden.
- Ein MechKrieger wird getötet, wenn die auf Seite 15 im BattleTech Regelwerk beschriebene Situation eintritt, sowie durch eine völlige Zerstörung des Kopfes und durch einen Kritischen Treffer im Cockpit.

Wichtiges für Szenarioleiter:

- Jedes MechForce Mitglied kann ein eigenes MW-Konzept Szenario veranstalten und leiten.
- Ein MW-Konzept Szenario kann überall stattfinden. Szenarien die nicht auf Cons und Veranstaltungen stattfinden, ist ein kleiner Bericht dem Änderungsformular anzufügen, der den Ort, Datum, Zeit, Anzahl der Spieler (aller), sowie Szenariobeschreibung und -ablauf enthält.
- Ansprechpartner für den Szenarioleiter ist der Verantwortliche für das MechWarrior Konzept.
- Die Erfahrungspunkte sowie deren Ausgabe für Wertesteigerung bzw. erhalten einer Erweiterten Fähigkeit wird durch den Szenarioleiter auf dem Formular des jeweiligen Spielers festgehalten und bestätigt. In einem Änderungsformular wird diese Änderung vom Szenarioleiter an den Verantwortlichen für MechWarrior Konzept gesendet.
- Für jedes Szenario das ein Szenarioleiter leitet, erhält dieser **zwei** Erfahrungspunkte. Diese kann er wahlweise, aber immer beide Punkte, für den Innere Sphäre bzw. Clan Charakter einsetzen. Weitere Punkte erhält der Szenarioleiter nicht, selbst wenn einer seiner Charaktere an dem Spiel teilnimmt, erhält er nicht von anderen Spieler Punkte und er vergibt auch keine Punkte. Die zwei Punkte werden auf dem Änderungsprotokoll gesondert markiert als Spielleiter Punkte und für welchen Zweck sie eingesetzt werden.
- Im Rahmen eines Szenario, kann der Szenarioleiter Sondererfahrungspunkte vergeben (z.B. zur Erfüllung des Szenariozieles, o.ä.). Die Vergabe der Sonderpunkte sind extra auf dem Änderungsformular für den Verantwortlichen für das MechWarrior Konzept zu notieren.
- **WICHTIG:** Der Verantwortliche für das MechWarrior Konzept überwacht alle Szenarien und Ergebnisse und kann sie jederzeit nachträglich für nichtig erklären.



Regeln

Es kommen die Zusatzregeln für Steigerung der Werte aus dem BattleTech Regelwerk von FanPro (Seite 15) zur Anwendung.

Steigerung der Werte:

„... Jeder überlebende Krieger erhält grundsätzlich 1 Erfahrungspunkt. Außerdem muß jeder Spieler einen zusätzlichen Erfahrungspunkt an einen Krieger der gegnerischen Partei vergeben, der ebenfalls das Szenario überlebt hat (vorausgesetzt, es gab Überlebende). Er darf den so bedachten Krieger dabei nach beliebigen Kriterien auswählen; je nach dem, wer seiner Meinung nach zum Beispiel am mutigsten war oder den meisten Schaden verursacht hat.“

WICHTIG: Nur MechForce Mitglieder können Punkte erhalten und vergeben!

„Nach jedem Szenario können Krieger ihre angesammelten Erfahrungspunkte verwenden, um damit ihre Spielwerte zu steigern. Eine Verbesserung des Pilotenwerts kostet 4 Punkte, während man zur Steigerung des Schützenwerts 8 Punkte einsetzen muß. Jede Steigerung senkt den betreffenden Spielwert um 1.

Spielwertbegrenzung: Spielwerte können nicht auf einen Wert unter 0 verbessert werden.“

Wichtig: Für das Mechwarrior Konzept der MechForce Germany e.V. kommt zusätzlich folgende Sonderregel zu Anwendung.

Ein Spieler kann ebenfalls für seine Erfahrungspunkte auch eine der Erweiterte Fähigkeiten aus dem MaximumTech (Seite 45 bis 47) erwerben. Er muß für jede, „Erweiterte Fähigkeit“ 12 Erfahrungspunkte ausgegeben werden.

Es kommen die Zusatzregeln für Erweiterte Fähigkeiten aus dem Maximum Tech von FanPro (Seiten 45 bis 47) zur Anwendung. Die Fähigkeit **Massel** ist modifiziert.

Erweiterte Fähigkeiten

Ducken

...Ducken wird anstelle eines eigenen Nahkampfangriffes angekündigt und führt dazu, daß sämtliche Nahkampfangriffe gegen die sich duckende Einheit um zusätzliche +2 modifiziert werden.

Fahrkünstler

Jede Einheit, die über diese Fähigkeit verfügt, kann Seitschritte ausführen, die normalerweise ausschließlich vierbeinigen BattleMechs vorbehalten sind (Seite 88-89, BattleTech Regelwerk). Zudem kommen solche Einheiten auch noch in den Genuß eines Pilotenwert-Modifikator von -1 für alle ihre Pilotenwürfe, mit denen Rutschen verhindert werden muß.

Geschwindigkeitsfanatiker

Solange die Einheit in derselben Runde keine Schusswaffen- oder Nahkampfangriffe durchführt, darf sie 1 zu ihrer Bewegungsrate für Laufen/Höchstgeschwindigkeit addieren.

Massel

Ein Pilot bzw. eine Besatzung, die Massel hat, darf pro Szenario einen Würfelwurf mit einem einzelnen Würfel wiederholen. Hierfür eignet sich jede Art von 1W6-Wurf – egal, ob er nun Bestandteil eines Angriffswurfes, Pilotenwurfes oder eines Wurfes auf der Trefferzontentabelle ist. Das Ergebnis des Neuversuchs muß dann aber auf jeden Fall akzeptiert werden.

Anstatt einen eigenen 1W6-Wurf zu wiederholen, kann eine Einheit mit der Fähigkeit „Massel“ auch ihren Gegner zur Wiederholung eines 1W6-Wurfes zwingen; zum Beispiel wenn bei einer Trefferzonenbestimmung ein Kopftreffer droht. Dabei kann der Gegner jedoch nur zur Wiederholung eines Wurfes gezwungen werden, der direkt mit der Einheit zu tun hat, die über die Fähigkeit „Massel“ verfügt.

Eine einzelne Einheit kann auch mehr als nur eine einzige „Massel“-Fähigkeit erlangen. Falls eine Einheit diese Fähigkeit zum Beispiel gleich dreimal „eingekauft“ hat, verfügt sie über „Massel 3“, so dass sie pro Szenario dementsprechend drei Wiederholungswürfe ausführen darf. Eine Einheit, die über mehr als ein „Massel“ verfügt, darf als Ausnahme zu der Standardregel dann sogar bereits wiederholte Würfel noch einmal wiederholen.



WICHTIG: Für das MechWarrior Konzept wird der Massel dahingehend modifiziert, das ein Gegner jedes Massel negieren kann was der andere einsetzt, solange über ungenutzte Massel vorhanden ist. Beispiel: Spieler A schießt Spieler B mit einer Gauss in den Kopf. Spieler B will ein Massel einsetzen um einen Wurf zu wiederholen. Spieler A setzt sein Massel ein um das Ergebnis zu erhalten, sprich es wird NICHT neu gewürfelt. Wenn Spieler B zwei Mal Massel hat, kann er natürlich nochmal den Wurf wiederholen lassen.

Meisterschütze

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ ermöglicht es MechKriegern oder Fahrzeugbesatzungen, eine frei wählbare Zone ihres Ziels zu treffen.

Um die Fähigkeit einzusetzen, muß die Einheit in der betreffenden Runde stehen geblieben sein und darf keine Nahkampfangriffe ausführen. Der Angriff wird dann durchgeführt, als würde die Einheit über einen Feuerleitcomputer verfügen (Seite 125 BattleTech Regelwerk). Eine Einheit kann diese Fähigkeit nur auf eine einzige ihrer Waffen anwenden und sie darf in derselben Phase auch keine anderen Waffen abfeuern.

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ kann nicht zusammen mit einem Feuerleitcomputer oder der Erweiterten Informationstechnologie eingesetzt werden.

Nahkampfspezialist

Einheiten mit dieser Fähigkeit fügen ihrem Gegner im Nahkampf grundsätzlich 1 Schadenspunkt mehr zu. Außerdem darf diese Einheit bei Nahkampfangriffen 1 von ihrem Modifikator für die Bewegung des Angreifers abziehen (dabei kann dieser Bewegungsmodifikator allerdings nicht einen Wert von unter 0 erreichen). MechKrieger der Clans können die Fähigkeit „Nahkampfspezialist“ nicht erwerben. Schmerzunempfindlichkeit

Einheiten mit diese Fähigkeit dürfen den Ergebnissen ihrer Bewusstseinswürfe jeweils 1 hinzufügen, während der Schaden, den der Pilot bei einer Munitionsexplosion erleidet, um 1 Verwundungspunkt reduziert wird.

Sechster Sinn

Die Fähigkeit „Sechster Sinn“ kann nur einmal pro Szenario eingesetzt werden. Zu diesem Zweck muß der Spieler schon zu Beginn der betreffenden Runde ankündigen, daß er die Fähigkeit einsetzen wird. In der Folge darf die Einheit mit dem „Sechsten Sinn“ Ihre Handlungen unabhängig vom Ergebnis des Initiativwurfes stets nach allen anderen Einheiten ausführen. In der Bewegungsphase bewegt sich eine solche Einheit erst, nachdem alle anderen Einheiten sich bewegt haben. In der Waffeneinsatzphase kündigt sie ihre Angriffe einschließlich etwaiger Torsodrehungen erst an, nachdem alle anderen Einheiten ihre Angriffserklärungen abgegeben haben, obwohl der Schaden, den sie eventuell erleidet, auch weiterhin gleichzeitig mit dem der anderen wirksam wird.

Taktisches Genie

Eine Einheit, die über die Fähigkeit „Taktisches Genie“ verfügt, darf einmal pro Runde ihren Initiativwurf wiederholen. Das zweite Ergebnis behält dann auf jeden Fall seine Gültigkeit. Jeder Pilot und jede Fahrzeugbesatzung kann die Fähigkeit „Taktisches Genie“ erwerben, allerdings kommt ihre Auswirkung innerhalb eines Spiels nur dann zum Zuge, wenn diese Einheit den Befehl über alle Truppen ihrer Partei führt. Somit wird sichergestellt, daß man zu einem bestimmten Zeitpunkt immer nur von einer Einheit mit dieser Fähigkeit profitieren kann.

Waffenspezialist

Ein Pilot oder Fahrzeugbesatzung mit der Fähigkeit „Waffenspezialist“ hat sich auf einen bestimmten Waffentyp spezialisiert. Man muß in diesem Zusammenhang ein spezielles Waffensystem auswählen, wie zum Beispiel mittelschwerer Laser, LSR 10 oder AK/5. Sämtliche Angriffe, die von dieser Einheit mit dem gewählten Waffentyp ausgeführt werden, kommen in den Genuss eines zusätzlichen Angriffsmodifikators von -2.

Markus Kerlin

Projektleiter der MechForce Germany e.V.



MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V.

Datenblatt für MechForce Germany e.V. Mitglieder
(immer zum Szenario mitbringen !!!)

Clan oder Innere Sphäre?: _____

Name des Mechkriegers: _____

Name des Spielers: _____

Mitgliedsnummer: _____

	Pilot	Gunnery	Erfahrungspunkte Erhalten/Summe	Fähigkeiten erhalten	Unterschrift + Datum des Szenarioleiters
Start / Übertrag			+0 / 0	keine	Markus Kerlin, 21.06.04
für Szenario 1					
für Szenario 2					
für Szenario 3					
für Szenario 4					
für Szenario 5					
für Szenario 6					
für Szenario 7					
für Szenario 8					
für Szenario 9					
Für Szenario 10					
Für Szenario 11					
Für Szenario 12					
Für Szenario 13					
Für Szenario 14					
Für Szenario 15					
Für Szenario 16					
Für Szenario 17					
Für Szenario 18					
Für Szenario 19					
Für Szenario 20					
Für Szenario 21					
Für Szenario 22					
Für Szenario 23					
Für Szenario 24					
Für Szenario 25					

Markus Kerlin
Projektleiter der MechForce Germany e.V.



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, Mainz-Kastel, Tel.: 06134/188703, email: cwaidner@mechforce.de

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

Leiter: Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: mkerlin@mechforce.de

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

Leiter: Ingolf Tews, Hamburg, Tel.: 040/2278628, email: itews@mechforce.de

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

Leiter: Henning Schramm, 22083 Hamburg, Tel.: 040/20006112, email: hschramm@mechforce.de

AK Akademien & Spielcenter – Verantwortlich für die Errichtung von Spielzentren, sowie Organisation der Akademien.

Leiter: Michael Wandrei, Kiel, Tel.: 0431/2478071, email: tankster22@gmx.de

AK Technik & Design - Wer selbst gerne Mechs bastelt oder wilde Fahrzeuge kreierte ist hier richtig.

Leiter: unbesetzt

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

Leiter: unbesetzt

AK MechWarrior: Dark Age - Dieser Arbeitskreis kümmert sich um MW: Dark Age.

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

Chapter der MechForce Germany

<p>Innere Sphäre 3031</p> <p>Comstar</p> <p>Die Prätorianer CCCXII Einsatzregiment, Jens Brouwer, Norderstedt, Tel.: 040/5217392, email: theodorekurita@hotmail.com</p> <p>Return to Serenity, 6th Army V- Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu Martin Peters, Hannover, Tel.: 0170/1832144, email: inccubus_mp@yahoo.de</p> <p>3. Armee 214. Division Com Star, "Black Sheeps" Rehfeldt Michael, Flintbek, Tel.: 04347/908445, email: krell@gmx.net</p> <p>Liao</p> <p>3. Konföderations Reserve Kavallerie, 2. Battalion 3. Kompanie, "Die schwarzen Schafe"</p>	<p>Markus Klein, Viersen, Tel.: 02162/560925, email: biokleinhazard@aol.com</p> <p>2. Deathcommandos; 1.Reg.; 2.Batt, "Pride of the Chancellor" Marcel Evers, Hamburg, Tel.: 040/41451221, email: mordian@gmx.de</p> <p>Marik</p> <p>1. Sturmfalken von Heide, Eiserne Wache; Zweites Batallion Alexander Eppler, Heide, Tel.: 0162/5727501, email: talar@mx.net, website: http://www.brockhaus.sddb.de/chap ter/index.html</p> <p>5th Brigade Fusilliers of Oriente; 2nd Bataillon, "Kerensky's Gatecrushers" Ralf Belling, Aschendorf, Tel.: 049626553</p>	<p>Söldner</p> <p>Hamburg Husaren Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350. email: webmaster@kerlin.de</p> <p>Northwind Highlanders, McCormacks Fussiliers, 1st Battalion Roger Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t- online.de</p> <p>"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</p> <p>McCarron's Armored Cavalry, Barton's Regiment, 3. Battalion, 3. Kompanie "Das dreckige Dutzend"</p>
--	---	---



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. Armees, 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

Gray Death Legion

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

Liao

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

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

Marik

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

Söldner

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

Startroopers

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

Perpherie

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

Wolfs Dragoon's

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

Word of Blake

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

Clan

Blood Spirit

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

Coyote

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

Diamond Shark

Flashing Ivory, 27th Cluster, Alpha
Galaxy

Rene Thomschke, Norderstedt,
Tel.: 040/53530438, email:
Arcast01@gmx.de

Ghost Bears

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

"Black Claws"

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

Goliath Scorpions

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

Jade Falcon

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

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

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

Steel Viper

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

Wolf

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

**Wolf in exile**

Beta Galaxy, "The Wolf
Marauders", 16th Wolf Guard Battle

Cluster, "The Golden Marauders",
4th Trinary

Martin Peters, Hannover, Tel.:
0170/1832144, email:
inccubus_mp@yahoo.de

Spielecenter / Spieletreffs

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

Fantasy-Reich Magictreff

Europaplatz (Ostseehalle)

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

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

BT-Treff Hannover

Studentenwohnheim
Dorotheenstraße "Silo",
Dorotheenstraße 5-7, 30419
Hannover, (im flachen

Verwaltungsgebäude, 1. Stock,
ausgeschildert ab Eingang)

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

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

Auenland

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

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

Kontakt: André Bronswijk vom
Auenland

BattleTech Treff Braunschweig

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

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

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

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1,
63741 Aschaffenburg

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

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

WTB von 1861

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

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

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

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

**Ladenlokal neben dem Games-In
(wird immer ausgeschildert)**

Karlsstrasse 43 (Innenhof), 80333
München

Programm: Wir sind eine
Spielerkreis von ca. 30 Personen
(darunter auch Frauen!). Unser
Treffen findet jeden 2. Samstag
eines Monats statt (Beginn 10.00

Uhr, bis ca. 19.00 Uhr). Es gibt ein
Liga-System (2 Ligen) und eine
Kampagne. Der Eintritt kostet 11,-
DM, darin enthalten sind 6,-DM
Verzehrguthaben. Figuren und
Datenblätter werden gestellt, falls
jemand keine eigenen Figuren hat.

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

Haus der Jugend

Nordstr. 15, 58452 Witten

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

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

Mystery Land

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

Programm: Hallo Alle zusammen.
Wir bieten als Rollenspiel-
Internetladen auch die Möglichkeit
BT bei uns zu Spielen. Es besteht
eine kleine Gruppe die alle 4
Wochen BT spielt. Jeder der gerne
BT spielt ist willkommen und
eingeladen mal reinzuschauen. Wir
haben eine selbstgebaute Karte
(styropor) die mit Hexagonfelder
ausgestattet ist.

Kontakt: Tox, email: tox@mystery-
island.de oder tox@snaful.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



MechForce Shop

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

Fantasy En'Counter Essen

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

Das Drachenei

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

MechKontor.de (reiner Onlinehändler)

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

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

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

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

Ältere Ausgaben der Terra Post

Im Einzelnen sind es die Ausgaben: 8 bis 18 (ausgenommen die 12). Es sind alles noch Originalausgaben. Zum Teil nur noch in geringer Stückzahl vorhanden.

Kostenpreis: 2,50 EUR pro Zeitschrift

Versand und Verpackungskosten: 0,80 EUR (Büchersendung, bei einer Zeitschrift)

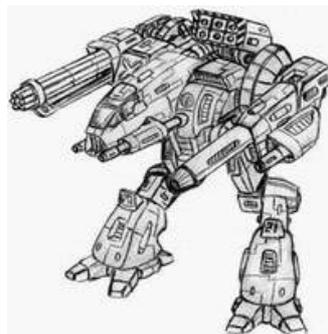
Wegen Information zu Porto bei höheren Bestellmengen, sowie die Bestellung selbst bitte Markus Kerlin (mkerlin@mechforce.de) ansprechen.

Record Sheets der MechForce Germany e.V.

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

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

Band 1101 nur solange der Vorrat reicht.





CLV-O Cavalry Heavy OmniMech

Vorweg: Das Cover dieser Terra Post, gemalt von Erhard Grund, stellt den Cavalry dar.

Chassis: NAIS Typ III Endostahl
Reaktor: VOX 325 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: keine (Primärkonfiguration)
Sprungreichweite: 0 m
Panzerung: StarGuard III
Bewaffnung: 27 Tonnen Modulraum verfügbar

Hersteller: Robinson BattleMechs
Kommunikationssystem: Archenar Electronics
HID 8.7
Zielerfassungs- und Feuerleitsystem:
Federated Hunter Mk. XX

ÜBERBLICK

Nach dem Ende des blutigen Bürgerkrieges waren die Truppen der neugegründeten Vereinigten Sonnen schwer angeschlagen. Beinahe jedes Regiment der Armee der Vereinigten Sonnen war in schwere Kämpfe verwickelt gewesen und die anschließenden Säuberungsaktionen des Offizierskorps von Elementen, die sich gegenüber Prinz Victor während des Krieges an der Clanfront als unloyal gezeigt hatten, dezimierten die Kampfkraft weiter. Die Armee der Vereinigten Sonnen war nur noch ein Schatten ihrer früheren Stärke als das am besten ausgerüstete und geführte Militär der Inneren Sphäre.

Prinz Yvonne Davion wandte sich daher an ihrer neuen Financier, den Herzog Tancred Sandoval von Robinson, der den Wiederaufbau der Truppen mit bewährten Einheiten unterstützte, während die Militärakademie von New Avalon die klügsten und besten Soldaten der Armee zu neuen Offizieren der Vereinigten Sonnen ausbildete.

Tancred Sandoval, der mit den Robinson Rangers an der Clan-Front gekämpft hatte, lernte dort einem besonders eindrucksvollen Gegner kennen: Den schweren Cauldron-Born OmniMech des Clans Nebelparder. Der Cauldron-Born war eine tödliche Mischung aus schwerer Bewaffnung, hoher Geschwindigkeit und

guter Panzerung, was ihn zu einem gefährlichen Gegner auf beinahe jede Distanz machte. Einige Exemplare des Cauldron-Born waren während des Krieges in die Hände der eigenen Truppen gefallen und konnten nun genauer analysiert werden. Neben diesen Mechs konnte das New Avalon Institute of Science bei seinen Bemühungen auch auf die Erfahrungen von einigen der berühmtesten Ingenieure der Inneren Sphäre zurückgreifen, die zuvor schon die berühmt-berüchtigte MadCat nachgebaut hatten.

FÄHIGKEITEN

Das Chassis des Cavalry ist relativ einfach gestaltet und ähnelt dem Cauldron-Born, allerdings führten Unterschiede in Technologie und Fertigungsverfahren dazu, dass der Cavalry etwas eckiger und weniger elegant aussieht als sein Vorbild. Ein leistungsstarker VOX 325XL-Reaktor beschleunigt den Cavalry auf bis zu 86 km/h. Auf Wunsch kann aber auch ein 260er Standard-Reaktor eingebaut werden, jedoch sinkt hierdurch die Höchstgeschwindigkeit auf nur noch 64 km/h. Um Reparaturen zu vereinfachen, entschieden sich die Ingenieure für eine Panzerung aus gewöhnlichem Carbonstahl. Insgesamt 12,5 Tonnen Panzerung verleihen dem Cavalry sogar einen besseren Schutz als seinem Vorbild. Auch in der Wärmetauscherleistung steht der Cavalry dem Cauldron-Born nicht nach. Die wichtigste Eigenschaft des Cavalry ist aber seine Fähigkeit bis zu 27 Tonnen an Waffen und Ausrüstung aufzunehmen.

In seiner Primärkonfiguration ist der Cavalry mit einer Extremreichweiten PPK im linken Arm und einer Klasse 5 Schnellfeuer-Autokanone im rechten Arm ausgerüstet, die bereits auf lange bis mittlere Distanz erheblichen Schaden verursachen können. Diese Hauptwaffen werden auf kurze Distanz von einem mittleren Impulslaser, einer KSR-4 und



zwei mittleren Extremreichweiten-Lasern unterstützt. Trotz der schweren Waffen hat diese Cavalry Konfiguration selten Wärmeprobleme. Die Munitionsvorräte sind mit einem CASE-System geschützt, das im Falle einer internen Explosion den Piloten schützt, obwohl der Mech selbst ausgeschaltet wird.

Die A Konfiguration ist eine laufende Laser-Plattform. Vier schwere Laser (zwei in jedem Arm) verleihen dem Cavalry A eine praktisch unbegrenzte und in jede Richtung einsetzbare Feuerkraft, die mühelos auch schwere Panzerungen durchdringt. Die nur durchschnittliche Reichweite und Zielgenauigkeit der Laser wird durch eine C3 Einheit ausgeglichen, die es dem Piloten ermöglicht, die Zielerfassung seiner Lanzenkameraden mitzubeneutzen. Zwei mittlere Extremreichweiten-Laser dienen als Reserve, falls ein Teil der Hauptbewaffnung ausfällt.

Für Einsätze, bei denen eine schnelle Feuerunterstützung mit Langstreckenraketen benötigt wird, gibt es die B Konfiguration. Zwei LSR-15 Lafetten mit Artemis IV Feuerleitsystem und ein schwerer Extremreichweitenlaser verleihen dieser Konfiguration maximale Feuerkraft auf große Distanz. Der Preis hierfür ist jedoch eine relativ schwache Nahkampfbewaffnung. Der Munitionsvorrat von 32 Salven ist durch CASE geschützt.

Für Einsätze in schwerem Gelände ist die C Konfiguration mit Sprungdüsen ausgerüstet. Zwei schwere Impulslaser und eine Blitz-KSR-4 erlauben es dem Piloten auch bei schwierigen Manövern erfolgreich zu treffen. Zusätzlich verfügt der Cavalry C über eine Beagle-Sonde um versteckte Gegner auszuspielen und zwei schwere MGs und einen leichten Laser zur Abwehr von Infanterie. Auch in hier sind die Munitionsvorräte mit CASE geschützt.

Die D Konfiguration verwandelt den Cavalry in einen tödlichen Nahkämpfer.

Eine riesige LB 20-X Autokanone mit einem CASE-geschützten Munitionsvorrat von 15 Schuss nimmt die gesamte rechte Seite des Cavalry C ein. Ergänzt wird diese durch eine Reihe unterschiedlicher Laser, im linken Arm und im Torso.

Weitere Waffenpakete befinden sich noch in der Erprobung, so z.B. die G Konfiguration mit einem Gaussgeschütz und zwei schweren Extremreichweiten Lasern.

EINSATZGESCHICHTE

Aufgrund der hohen Produktions- und Logistikkosten ist der Cavalry zunächst nur einigen Eliteeinheiten vorbehalten. Insbesondere die Davion Heavy Guards erhalten z.Z. größere Lieferungen mit Cavalry OmniMechs und entsprechenden Waffenmodulen.

VARIANTEN

Auf besonderen Wunsch kann der Cavalry auch mit einem wesentlich kostengünstigeren Standardreaktor geliefert werden.

Dieser Variante, Codename "Dragoon", ist u.a. für den Einsatz bei Söldnereinheiten gedacht. Aufgrund begrenzter Produktionskapazitäten sind z.Z. jedoch keine Dragoons im Bau.

BERÜHMTE MECHKRIEGER

Ardan Sortek und Tancred Sandoval haben den Cavalry während der ersten Feldtests gesteuert und insbesondere die hohe Beweglichkeit gelobt. Allerdings zog Tancred Sandoval doch den stärkeren Templar OmniMech vor, während Ardan Sorek sich aus Altersgründen aus dem aktiven Dienst zurückziehen wird.

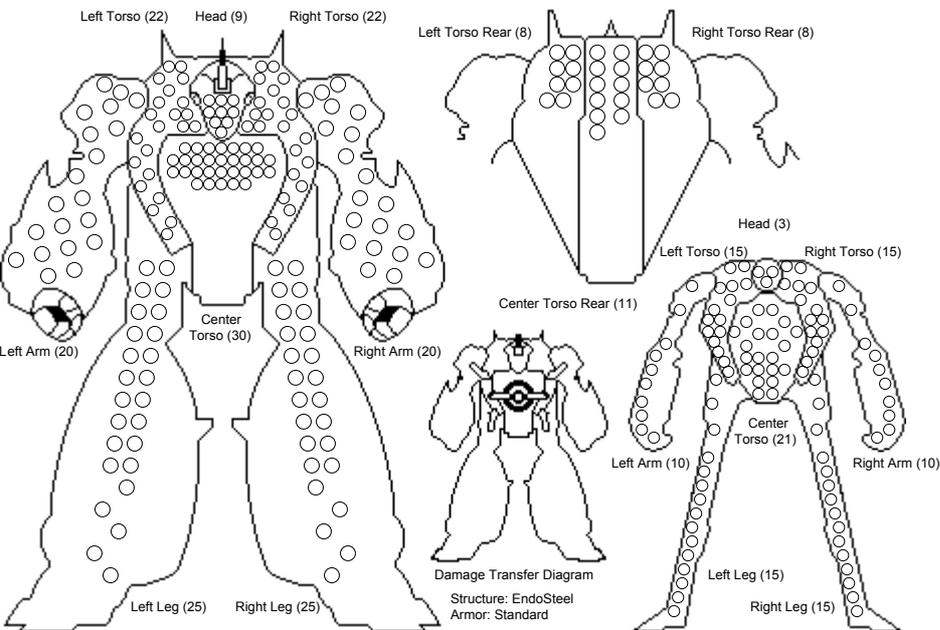
KOSTENANALYSE

Die Basiskosten des Cavalry liegen bei ca. 16 Mio C-Noten, hinzu kommen noch 1,5 bis 2 Mio. C-Noten pro Waffenkonfiguration. Dafür erhält der Käufer einen der leistungsstärksten und vielseitigsten Mechs, den die Innere Sphäre je gebaut hat.

BattleTech Record Sheet - The Drawing Board - v2.0.11
Blackstone Interactive

CLV-O Cavalry - X

Tech Base: Inner Sphere - Level 2
 Mech Type: Biped (Omni-Mech)
 Tonnage: 65



Movement:
 Walking: 5
 Running: 8
 Jumping: 0

Weapons and Equipment

#	Type	Loc
1	ER Large Laser	LA
1	LRM 10	LT
1	ER Medium Laser	RT
1	LB 10-X AC	RA

Ammo

LB 10-X AC Ammo - Slug (10)
 LB 10-X AC Ammo - Cluster (10)
 LRM 10 Ammo (12)

Max weapon heat: 28
 Max heat dissipation: 26
 Heat sink type: Double
 OOOOOOOOO
 OOO

Weapon Range Data (hexes)

Weapon	BTH mod	Heat	Dam	Min	Short	Med	Long
ER Large Laser	-	12	8	-	7	14	19
ER Medium Laser (x2)	-	5	5	-	4	8	12
LB 10-X AC	-1	2	1	-	6	12	18
LRM 10	-	4	1	6	7	14	21

Pilot Name:

Gunnery: Piloting:

Hits Taken:

1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
(3)	(5)	(7)	(10)	(11)	(Dead)

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- Roll Again
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel
- EndoSteel

Left Torso [CASE]

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- ER Medium Laser
- LRM 10
- LRM 10

- @LRM 10 (12)
- Roll Again
- Roll Again
- EndoSteel
- EndoSteel
- CASE

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

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

- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Roll Again
- EndoSteel

Engine hits: OOO
 Gyro hits: OO
 Sensor hits: OO
 Life Support hits: O

Battle Value: 1336
 Cost: 18.007.343

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC

- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- EndoSteel

Right Torso [CASE]

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- ER Medium Laser
- @LB 10-X AC [Cluster] (10)
- @LB 10-X AC [Slug] (10)

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- EndoSteel
- EndoSteel
- CASE

Right Leg

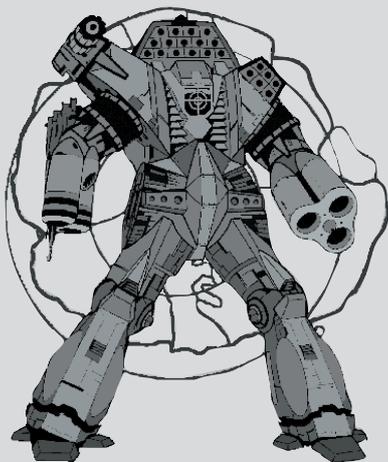
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- EndoSteel
- EndoSteel

Heat Scale

- _[30] Shutdown
- _[29]
- _[28] Ammo Explosion, avoid on 8+
- _[27]
- _[26] Shutdown, avoid on 10+
- _[25] -5 Movement points
- _[24] +4 Modifier to fire
- _[23] Ammo explosion, avoid on 6+
- _[22] Shutdown, avoid on 8+
- _[21]
- _[20] -4 Movement points
- _[19] Ammo explosion, avoid on 4+
- _[18] Shutdown, avoid on 6+
- _[17] +3 Modifier to fire
- _[16]
- _[15] -3 Movement points
- _[14] Shutdown, avoid on 4+
- _[13] +2 Modifier to fire
- _[12]
- _[11]
- _[10] -2 Movement points
- _[09]
- _[08] +1 Modifier to fire
- _[07]
- _[06]
- _[05] -1 Movement points
- _[04]
- _[03]
- _[02]
- _[01]
- _[00]

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