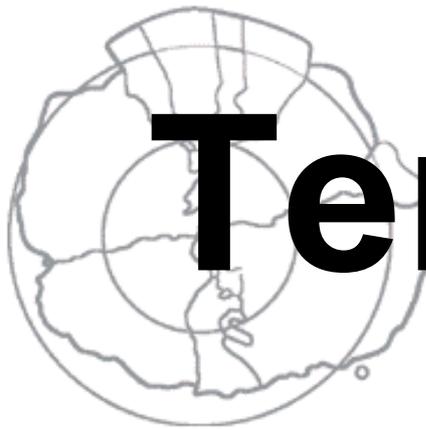


Ausgabe 21
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo MechForce Mitglieder,

Wieder hat eine Terra Post die Redaktion verlassen und dieses Mal mit einem Schwerpunktthema, das uns sicher die nächsten zwölf Monate noch beschäftigen wird. Mit dieser Ausgabe startet der zweite Versuch einer bundesweiten MechForce Kampagne. Ich hoffe das Ihr das Angebot annimmt und mit Leben füllt, sei es durch Szenarios, Geschichten, Kampfberichte, Zeichnungen oder einfach, in dem ihr daran teilnimmt. Weiteres hierzu in dieser Terra Post.

Unserer MechForce Mech, der Nightwatch hat jetzt auch eine eigene Figur. Bilder, Informationen zu den Preisen, usw. findet ihr auf den Seiten 10 und 11. Damit ist das erste Projekt von der JHV abgeschlossen.

Für einige ältere Fans des BattleTech Universum dürfte der Artikel um die Space Nazis interessant sein. In diesem wird erläutert, warum so wenig Hintergrundmaterial zu den Clans auf deutsch erschienen ist.

Ansonsten findet ihr neben der Vorstellung des Arenasystems, und einigem anderem, auch die Chapterrankings inklusive des Abschlußrankings 2004/05 wieder.

Wichtig ist mir darauf hinzuweisen das der vorläufige Termin für die kommende Jahreshauptversammlung feststeht. Am 05.03.2005 hoffen wir viele MechForce Mitglieder in Hamburg wiederzusehen. Denn es stehen natürlich viele Entscheidungen zur Zukunft der MechForce an.

In diesem Zusammenhang möchte ich noch einmal darauf hinweisen das wir weiterhin zwei Arbeitskreisleiter benötigen und auch Henning braucht für Cons und Turniere ein paar Helfer.

Dieses ist die letzte Ausgabe der Terra Post für das Beitragsjahr 2003. Hiermit möchte ich mich bei all denen Bedanken und viel Spaß auch weiterhin mit BattleTech wünschen, die 2004 nicht mehr Mitglied der MechForce sind.

Die Mitglieder, welche uns auch im Jahr 2004 das Vertrauen schenken, dürfen sich auf vier hoffentlich für sie interessante Terra Post's freuen.

Viel Spaß mit dieser Terra Post und denkt daran, Feedback sind genauso wie Beiträge immer erwünscht. ☺

Markus Kerlin

www.mechforce.de

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



Inhaltsverzeichnis

Interna

Vorwort	1
Impressum	2
Kontaktadressen	3
Vereinsnews	4
MechForce Mech	10
Die Arena	12
Chapterranking 03 / 04	19
Chapterranking 04 / 05	20
Akademien	21
Chapterliste	24
Spielcenter	26
MechForce Shop	27
Mitgliedsantrag	30

News & Reviews

Newsticker	4
Kommende BT Produkte	5
Space-Nazis	8

Veranstaltungen

Cons und Turniere	6
MechForce Con	7

MechForce Kampagne	
Einleitung	13
Sevren	14
Militär auf Sevren	15
Befehle	18
Vom Winde verweht	18

MechWarrior Dark Age	
Quick Sheet (neu)	28

MechWarrior Konzept Szenarien	
MW-Konzept Ranking	14

Fiction

Leben als Mechkrieger	23
-----------------------	----

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:

Leben als Mechkrieger - Jens Coosemann
Vom Winde verweht – Sven Bossmann
MW:DA Quicksheet – Christian Waidner / Timo Reidt

© MechForce Germany 2004



Kontaktadressen

MECHFORCE GERMANY

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

Vorstand

Vorsitzender:

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

Mitgliederbetreuer:

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

Geschäftsführer:

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

Projektleiter:

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

Öffentlichkeitsarbeit

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

Arbeitskreise

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

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

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

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

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

AK Akademien & Spielcenter – Verantwortlich für die Errichtung von Spielzentren, sowie Organisation der Akademien.
Leiter: Michael Wandrei, Kiel, Tel.: 0431/2478071, email: tankster22@gmx.de

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

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

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



Vereinsnews

Fights mit Sternenbund Chapter bis Ende Juni 2005

Nach offizieller Bestätigung der Auflösung des Sternenbund e.V. gibt es nur noch bis Ende Juni 2005 die Möglichkeit mit den verbliebenen Chapter des Sternenbund Kämpfe, die gültig für das MechForce-Ranking sind, zu spielen. Mit Start Saison 2005/2006 erlischt damit die Kooperation zwischen beiden Vereinen.

Dringend Gesucht

Arbeitskreisleiter für die AK's Computer, sowie Technik und Design.

Helfer für Conventions

MechForce Termine

10.09. - 12.09.2004
RatCon, Dortmund

06.-07.11.2004
MechForce Con,
Hamburg

05.03.2005
voraussichtlich
JHV 2005, Hamburg

Turnierregeln Version 1.2

Seit dem 29.07. gibt es die neue Version der MechForce-Turnierregeln. Diese findet ihr wie immer auf der Homepage zum Download bzw. sind beim AK-Leiter Cons und Turniere erhältlich.

Wer gedenkt an den Turnieren auf dem MechForce Con sich zu beteiligen, sollte diese gelesen haben.

MechForce Con auch für Nichtmitglieder

Mit dieser Terra Post können Nichtmitglieder sich für den MechForce Con anmelden. Damit ist die exklusive Frist beendet. Formulare und Infos findet ihr auf der Homepage bzw. in der letzten Terra Post.

MechForce Merchandising

Seit Anfang August besitzen wir im Online Shop auf unserer Vereinshomepage eine eigene Merchandising Abteilung, in dem ihr Fanartikel bestellen könnt. Im Moment gibt es eine Auswahl an T-Shirts, Sweetshirts, Aufkleber, Schlüsselband, Baseballcaps und Kaffeetasche mit unserem Schriftzug bzw. unserem Vereinslogo. Ein kleiner Obolus vom Preis wandert in die Vereinskasse.



BattleTech Newsticker

Classis BattleTech

- Die Internetseite www.BattleCorps.com ist online. Hier werden Euch Stories und Bilder von Leuten wie Loren Coleman, Mike Stackpole, Robert Thurston und Franz Vohwinkel angeboten. Preislich liegt BattleCorps bei 7.49\$ bis 9.95\$, wenn mit Kreditkarte gezahlt wird. Andere Zahlungsmöglichkeiten wird es auch geben.
- Auf classicbattletech.com gibt es aus dem kommenden Steiner Hausbuch die ersten Auszüge zu sehen, im einzelnen eine Steinerkarte und eine Timeline zum 2. Nachfolgekrieg.
- Armorcast bringt jetzt passend zu den großen BattleMechs Clan-Elementare heraus. Diese Figuren entsprechend dem 28mm Standard der Produktreihen Warzone, Void und Warhammer 40.000, so das hier viel Potential für schicke Dioramen besteht.
- Die Revised Version des TRO 3055 soll voraussichtlich Ende des Jahres erscheinen und folgende BattleMechs enthalten: (**Innere Sphäre:**) Fireball, Dart, Tarantula, Battle Hawk, Hammer, Hitman, Jackal, Scarabus, Hollander, Venom, Daimyo, Watchman, Komodo, Snake, Stealth, Huron Warrior, Nightsky, Apollo, Grim Reaper, Wraith, Anvil, Tempest, Daikyu, Gallowglas, Hercules, Thunder, Bandersnatch, Falconer, Penetrator, Rakshasa, War Dog, Salamander, Gunslinger, Albatross, Cerberus, Naginata, Berserker, Grand Titan (**Clan:**) Phantom, Pouncer, Linebacker, Naga (**Projekt Phönix - WoB IS:**) Nexus, Raijin, Grand Crusader (**Projekt Phönix Clan:**) Baboon, Vixen, Jenner IIC, Peregrine, Hellhound, Goshawk, Galahad, Viper, Behemoth, Kraken (**Projekt Phönix Solaris VII –**



Level 3:) NEW 20 ton, Koto, Copperhead, Flashfire, NEW 30 ton, Mantis, NEW 35 ton, Longshot, Tsunami, Werewolf, Daedalus, NEW 45 ton, Bombard, Ronin, NEW 55 ton, Paladin, NEW 60 ton, Morpheus, NEW 70 ton, Onslaught, Cudgel, Sasquatch, Juggernaut, Colossus, NEW 100 ton

MechWarrior: Dark Age

- Die Turnierregeln für MechWarrior sind aktualisiert worden. Neben einem ganzen Haufen Kleinkram gibt es mit MechHunter ein neues abgespecktes Turnierformat.
- Die Inquest hat in den USA eine Liste mit den Fraktionen aller Mech von Falcon's Prey sowie die dazugehörigen Bilder veröffentlicht. Hier die Mechs: Salvage, Ocelot, Panther, Stinger, Spider, Koshi, Shadow Hawk IIC; Griffin, Uziel, Eyrie, Stormraider, Gyrfalcon, Tiburon, Vulture, Thor, Tundrawolf, Warhammer IIC, Shrike, Cyclops, Templar
- Auf den MWRealms (<http://www.mwrealms.com/>) und bei Wizkids (<http://www.wizkidsgames.com/>) gibt es jetzt schon für alle Figuren von Falcon's Prey die Spielwerte.
- Timo Reidt hat den veralteten Quicksheet aus der letzten Terra Post und ihn auf die aktuellen Falcon's Prey Regeln gebracht. Er ist in dieser Ausgabe enthalten.
- Gut versteckt gibt es auf der Website von Wizkids ein Wallpaper zu Falcon's Prey. Darauf findet ihr den Shrike mit kompletten Stats.

Romane / Kurzgeschichten

- Der nächste MWDA-Roman "Der Himmel schweigt" von Martin DelRio ist erschienen.
- Beim MechWarrior-Roman Nr. 13 ist etwas Verwirrung aufgetaucht. Das Buch ist bei Amazon inzwischen 2x mit unterschiedlichen Autoren, Preisen und Erscheinungsdaten gelistet.
- Auf unser Vereinshomepage im Projektbereich findet ihr eine neue Kurzgeschichte. Bastian Gerdes schildert in „In letzter Sekunde“ einen Piratenüberfall.

Sonstiges

- Mit 'The review' wagt sich ein neues BattleTech-Fanzine auf den Markt. Ihr könnt euch die aktuelle Ausgabe kostenlos als PDF von <http://thereview.affshc.net/> saugen.

Kommende BattleTech Produkte

Classic BattleTech Box - Die neue Grundbox auf deutsch - August 2004 (voraussichtlich)
A Guide to Covert Ops - Infos zu Geheimdiensten und verdeckten Operationen - Juni 2004
Historicals: War of 3039 - Ein Hintergrundband über den Krieg von 3039 - Juli 2004
Map Pack Solaris VII - Eine Sammlung aller Solaris Karten - Juli 2004
Blood of the Isle - MWDA-Roman Nr. 11 von Loren Coleman - August 2004
Map Set Compilation 2 - 22 verschiedene Karten aus alten Sets und Boxen - August 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
Handbook: House Steiner - Die Neuauflage des Housebook Steiner! - August 2004
Combat Equipment - Noch mehr Ausrüstung für das RPG - September 2004
Der Himmel schweigt - MechWarrior-Roman von Martin DelRio - September 2004
Clangränder: Traum - 2. Teil der Clangränder-Saga von Randall Bills - September 2004
Hunters of the Deep - MechWarrior-Roman von Randall Bills - 5. Oktober 2004
A Guide to the BattleTech Universe - Ein Rundumschlag über die Geschichte des BattleTech-Universums - Oktober 2004
Schatten der Wahrheit - Teil 2 der Trilogie von DelRio - November 2004
Clangränder: Bande - Der letzte Teil der Story von Randall Bills - November 2004
The Scorpion Jar - MWDA-Roman von Martin DelRio - Dezember 2004
Den Toten dienen - Der Abschluss der Trilogie - Februar 2005



Cons und Turniere

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

Es werden immer Leute zur Ausrichtung von Veranstaltungen gesucht!

Deutsche Classic BattleTech Meisterschaft 2004:

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 auf dem RatCon statt.

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

Deutsche MechWarrior Dark Age Meisterschaft 2004:

Deutscher Meister ist Stephan_NovaCat aka. Stephan Dick geworden. Da WizKids diesmal nicht die Reise zur Weltmeisterschaft in die USA finanziert und zudem FanPro nur einen Teilbetrag zu tragen bereit ist, sind anscheinend weder unser Meister noch der VizeMeister für Deutschland auf derselben präsent.

Wichtige Veranstaltungshinweise:

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.

Datum: 06.11. – 07.11. 2004 (10:00 bis 20:00 Uhr, So. von 10:00 bis 18:00 Uhr)

Convention: MechForce Con

Ort: Jugendherberge Hamburg-Horn, Rennbahnstr. 100, 22111 Hamburg

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

Eintritt: 5 Euro (4 Euro für MechForce Mitglieder) für beide Tage

Info: Con der MechForce Germany. Bloodname Turnier, Offenes Turnier zugleich MechForce Meisterschaft. Daneben MW-Konzept Szenarien und Angebote für MW:DA.

Datum: 19.11.2004 bis 21.11.2004, Freitags 18:00 bis Sonntag 18:00

Convention: 19 Karlsruher Spieletage

Ort: 76185 Karlsruhe, Baden-Württemberg, NCO-Club, Delawarestr. 21, Karlsruhe

Kontakt: Michael Nowotny, email: mikeno@web.de, www: <http://thoule.de>

Eintritt: 3 € einen Tag / 5 € drei Tage

Info: Großer Con mit einer Vielzahl an Angeboten. Bestimmt findet man etwas zu BattleTech.

MechForce Con 2004

Wie schon in den Vereins-News angekündigt, läuft mit dieser Ausgabe die exklusive Anmeldefrist für MechForce Mitglieder aus. Ab sofort kann sich jeder Interessierte, ob Vereinsmitglied oder nicht, für den Con anmelden.

Wichtig scheint es uns noch anzumerken das ihr möglichst die Voranmeldung zum Con bzw. zu den Turnieren nutzt. Denn es gibt auf dem Con selbst nur ein kurzes Orga Zeitfenster in der ihr Euch dort direkt für das Samstag Turnier anmelden könnt.

Dieses beträgt maximal eine Stunde. Danach starten die Turniere. Und wenn bis dahin nicht eure RS ausgedruckt sind, selbst mitbringen gilt nicht ☺, könnt ihr nicht am Turnier teilnehmen. Das gleiche gilt natürlich auch Sonntag.

Dieses Problem betrifft nur die Turniere. Die Szenarien zur Kampagne oder ganz normale Szenarien bzw. Spielmöglichkeiten sind davon natürlich nicht betroffen.

In den letzten Tagen hat Henning einige Fragen zu den Turnierregeln auf dem Mechforce Con erreicht und diese, sowie die Antworten dazu im MechForce Forum bekannt gegeben. Hier ein kleiner Auszug:

- Es ist generell ganz sinnvoll die Turnierregeln genau zu lesen, da dort bereits viele Fragen geklärt werden. Die Regeln findet ihr auf der Vereinshomepage unter Download - Formulare.
- Clan Ehrenregeln sind nicht leicht greifbar. Für die Schiedsrichter ist es im Einzelfall schwer bis gar nicht möglich, zu entscheiden, ob die Regeln nun eingehalten wurden oder nicht. Wir werden die Ehrenregeln daher nicht ausdrücklich vorschreiben. Allerdings erwarten wir, daß sich ein Spieler, der um einen Clan-Blutsnamen kämpft, sich auch clanmäßig verhält. Im übrigen sollte jeder Spieler sich fair und sportlich verhalten. Die Schiedsrichter können Spieler, die durch unfaires oder unangemessenes Verhalten auffallen verwarnen oder ganz vom Turnier ausschließen. Mein Vorschlag zum Thema Ehrenregeln: Wir werden nach jeder Partie die Spieler bitten eine Wertung ihres Gegenspielers abzugeben, wie ehrenhaft sich dieser verhalten hat. Die FanPro Ehrenregeln findet ihr ebenfalls auf der Vereinshomepage.
- Im offenen Turnier sind nur Mechs zugelassen, die in einem offiziellen Record-Sheet Band erschienen sind (Ausnahme: Der Mechforce Germany Mech Nightwatch ist zugelassen). Für die Regelfüchse: Wie bekannt, sind einige "offizielle" Datenbögen falsch (z.B. Blackjack BJ-2). Wir werden daher auch die Errata berücksichtigen. Entscheidend für die Zulässigkeit in den einzelnen Runden ist nur die verwendete Technologie, nicht die Timeline. Mechs wie der Lineholder, der Wolfhound, der Cronus oder der Grasshopper 5N sind also auf Level 1 zulässig. Ich hoffe aber, daß wir nicht nur noch Imps und Maraudeure II sehen...
Mechs aus dem RS Dark Age sind erlaubt.
- Wenn ihr beim Bloodname Turnier beim Gestampfe oder in einer anderen Runde nicht antreten müßt, entfällt der jeweilige BattleMech in der fortlaufende Nummer. Sprich für das Gestampfe dann der BattleMech Nummer 1, für die erste Runde der BattleMech Nummer 2, usw.



06. und 07.11.04 in Hamburg



Space-Nazis

„Für Quellenmaterial zu den Clans bestand nie eine Chance.“

Mit diesem Satz reagierte Reinhold H. Mai, der bekannte Übersetzer von FanPro in Sachen BattleTech, in einer Diskussion auf meine Frage, warum FanPro nie Material für Clans herausgebracht hat. Im Zusammenhang damit ließ er dann mit Absicht den Begriff Space-Nazis fallen.

Lange Jahre haben sich viele BattleTech Spieler immer wieder gefragt, warum eigentlich von der mannigfaltigen Vorlage an englisch sprachigen Material über die Clans fast nichts auf Deutsch veröffentlicht wurde. Als aus diversen Gründen Anfang der 90ziger FASA entschied sich von der alten Timeline zu trennen und begann auf die Claninvasion zu konzentrieren, kamen in der Folge zahlreiche Produkte spezifisch zu den Clans heraus. Sei es Quellenmaterial zu den Invasionsclans, vorrangig Clan Wolf und Clan Jedefalken, oder Abenteuerbände wie „Bloodright“. Auf Deutsch erschien diesbezüglich fast gar nichts. Ein bißchen im MechKrieger Rollenspiel, im Hardware Handbuch 3052 und natürlich in den Computerspielen und den Romanen. Grundlegende Informationen waren auf Deutsch Mangelware und wie später sich herausstellte auch sehr bewußt.

Bevor wir darauf näher eingehen, kommen wir dazu wie die FanPro Führung und auch der MechForce Germany GbR die Clans sahen.

Nach Reinholds Meinung handelt es sich bei der Clangesellschaft nicht um Kastengesellschaft wie einige annehmen mögen. Der wichtigste Unterschied zwischen den Clans und einer Kastengesellschaft wie in Indien, und das, was sie zu Faschisten der schlimmsten Sorte, also Nazis, macht, ist die Ausrichtung der gesamten Gesellschaft auf totalitäres Führerprinzip, Militär und Krieg. Der gesamte Clan ist von oben her organisiert, von Untergebenen wird in allen Aspekten des Lebens

widerspruchsloser Gehorsam erwartet. Krieger stehen unangefochten an der Spitze der gesamten Gesellschaft, obwohl sie keinerlei produktive Funktion erfüllen. Konflikte werden durch ritualisierte Gewalt gelöst, d. h. es gilt das institutionalisierte Recht des Stärkeren. Geld gibt es zumindest für einen Krieger nicht, was er braucht, nimmt er sich - solange kein höherrangiger Krieger etwas dagegen hat. Der gesamte Rest der Gesellschaft dient nur dem Zweck, der Kriegsmaschine zuzuarbeiten.

Und das Eugenikprogramm mit seiner Menschenzucht ist der feuchte Traum jedes Alt- und Jungnazis: Herrenmenschen nach Maß. Nur logisch, daß die auf natürlich biologischem Wege produzierten Freigeborenen als "Untermenschen" behandelt werden.

Demzufolge gab es eine generelle Abneigung gegen eine Förderung dieses Bestandteil des Hintergrundes. Auch das Erstellen eines Quellenbuches aus Sicht von Nicht-Clannern, z.B. ComStar, kam nicht in Frage, weil von Beginn an klar war, daß sie aus der Sicht der Clanner geschrieben sein würden und mußten, und somit einen Effekt des „verharmlosen“ erzeugen würden welcher in Aussagen wie „So schlimm sind die Clans doch gar nicht, die Capellaner sind viel grausamer.“ enden. In diesem Zusammenhang sei auch an die Vernichtung von Clan Vielfraß erinnert, nicht daß man dessen Verhalten entschuldigen will, aber die Reaktion war schlichtweg Völkermord. Und die ganzen Bände in der Übersetzung so umzuschreiben, daß sie für FanPro akzeptabel gewesen wären, wäre einfach zu viel Arbeit gewesen.

Man könnte jetzt meinen, das ein Nichtübersetzen ein Verschweigen entspricht und somit keine aufklärende Funktion ausgeübt wird, trifft das Problem nur ungenau. Das wäre so ähnlich als würde ein Nachdruck der Stürmer-Jahrgänge die Grundlage für die Diskussion über die Nazivergangenheit in Deutschland darstellen.

In den Originaltexten der BattleTech Sourcebooks findet eine Diskussion, um die es ja gehen müßte, nicht statt. Selbst die vereinzelt Hinweise z.B. auf die faschistische und menschenverachtende Natur der Clans in MechKrieger und Hardware-Handbuch 3052 sind in den Originaltexten nicht vorhanden. Das gleich beim Auftauchen der Clans in den Romanen Phelan Kell als Identifikationsfigur für den Leser sich von den Space-Nazis einfangen und umdrehen läßt, war ein deutlicher Hinweis darauf, daß die Clans auf eine Weise präsentiert werden würden, die bei ungenügender Reflexion eine wachsende Sympathie wecken mußte. Daran wollte sich FanPro nicht beteiligen.

Die Tatsache, daß FASA ein MechWarrior Abenteuer wie Bloodright (Clan-Spielercharaktere dringen in die Freie Innere Sphäre ein und ermorden eine Reihe von NSC, weil die einen mit Clan Vielfraß in Verbindung stehenden Familiennamen tragen) publiziert hat und Verlagsmitarbeiter in Essen selbst nach Protesten FanPro's und Sam Lewis' schriftlicher Entschuldigung für dieses Machwerk gefragt haben: "Was ist an dem Abenteuer denn so schlimm?", war die zusätzliche Bestätigung, daß die Clanprodukte den Faschismus ihrer Protagonisten verharmlosen.

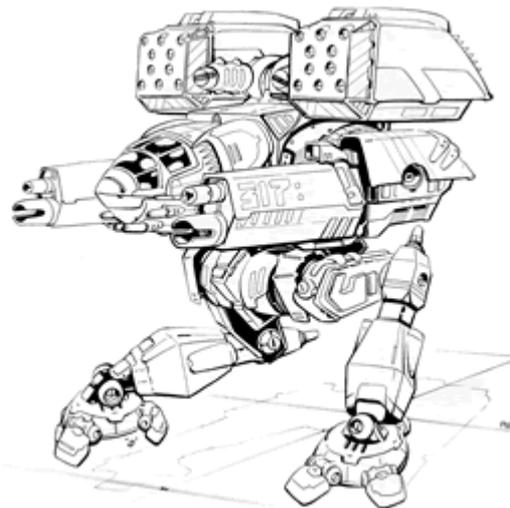
In diesem Zusammenhang ist es bemerkens- und aner kennenswert, daß FanPro hier bewußt auf Einnahmen verzichtet hat, um keine Bücher verlegen zu müssen, hinter denen der Verlag nicht stehen kann.

Entscheidend war wohl zu guter letzt, das über diese Problematik ein hohes Maß an Einstimmigkeit zwischen dem Verlag, sprich FanPro, und der damaligen Spielervertretung, der Führung der MechForce Germany GbR, gab, die dazu führte das darüber keine große Debatte geführt, sondern ganz simpel durch Nichtveröffentlichung Konsequenzen gezogen wurde.

Hinzu kam wohl nach eigenen Angaben auch, das die Verantwortlichen von FanPro durch die Bank Kriegsdienstverweigerer waren und

diesbezüglich sehr sensibel auf das Thema reagierten..

Aus der Sicht der MechForce Germany war der damalige Schritt nachvollziehbar. In Deutschland dominierte ganz klar die 3031er Timeline, was sich vor allem bei den Hausentscheidungen bei der Anmeldung herauskristallisierte. Danach wurde vermutet, das die deutschen BattleTech Spieler sich nicht für die Clans interessierten und man somit das „heiße Eisen“ nicht anpacken brauchte. Das dies ein Irrtum war, bewiesen die Mitgliederdaten von 1995 und später, wo die Clans rund 25% der Mitglieder ausmachten, wohl forciert durch die Romane und das erste erfolgreiche Computerspiel MechKrieger 2.



Reinhold H. Mai hat später dann auch festgestellt, daß die Entscheidung, das Spielmaterial zu den Clans nicht zu übersetzen, im Nachhinein debattierbar war. Möglicherweise hätte die schlussendliche Entscheidung anders ausgesehen, wenn a) als diese Entscheidung fiel, nicht die bereits erwähnte Einstimmigkeit (im Verlag und zwischen Verlag und MechForce) geherrscht hätte, die natürlich zu einer Verfestigung der Position durch gegenseitige Bestätigung geführt hat oder Reinhold b) länger die Regie über die BattleTech-Reihe gehabt hätte, und damit die tatsächliche Möglichkeit, aus den späteren Clan-Quellenbüchern deutsche Titel zu erstellen. Aber weder a) noch b) waren gegeben, mit dem bekannten Ergebnis.

Positiv hat Reinhold vermerkt das nach den stürmischen Proteste von FanPro gegen die Clans, bei den FASA Besuchern in Essen, einiges sich in Sachen Quellenbuch und Roman zum besseren entwickelt hat, die eine entsprechende Veröffentlichung erleichtert hätte.

Zitat Reinhold: „Möglicherweise sind ja selbst Amis lernfähig.“

Trotz alledem mag die Aussage Space-Nazis etwas hart sein, jedoch hat es einen reellen Hintergrund. Sam Lewis, als er noch Präsident von FASA und vor Jahren mal zur Essener Spielwarenmesse in Deutschland war, hat in einem Gespräch selbst zugegeben: "Yes, they're Nazis."

Information aus einer Diskussion mit Reinhold H. Mai im Jahr 2001.



MechForce Mech: Nightwatch NTW-1X

Eine kleine Episode.....

Eine Söldner Lanze aus leichten und mittelschweren Mechs marschiert durch eine von Felsbrocken übersäte Schlucht. Ein Spector, der sich vorsichtig von einer Deckung zur nächsten bewegt, führt die Lanze an. Hinter ihm befinden sich ein Enfield, ein Starslayer, sowie ein Falcon Hawk der den hinteren Bereich sichert.

Das sind alles für Söldner recht moderne Maschinen und trotzdem sind sie sehr langsam unterwegs. Denn hier in diesem Sektor sollen sich Teile der planetaren Miliz befinden, die nach dem Hauptangriff zerstreut wurden. Und nun haben natürlich die Söldner den Auftrag erhalten diese aufzustöbern.

Das was sie unruhig machen läßt war der Mechtyp den anscheinend die Garnison hier einsetzt. An sich ist der Lineholder kein Übermech, aber die Variante die bei den Hauptkämpfen im Einsatz war, hat für böse Überraschung gesorgt und im Moment kann keiner richtig die Gefahr einschätzen die von einem neuen Typ ausgeht. Seitdem immer mehr neue Maschinen und in immer schnellerer Geschwindigkeit die Frontregimenter erreichen, ist es sowieso schon schwierig genug geworden, aber bei einer Miliz erwartet man dies nicht unbedingt.

Die Lanze erreichte langsam das Ende der Schlucht und die Piloten atmeten auf, das sie die gefährliche Stelle fast passiert hatten, als der Falcon Hawk unter lauten Beschuß zusammenbrach.

Aus einer abgeschirmten Senke kamen die Schüsse in den Rücken des Hawks. Fluchend drehten die Söldner ihre Maschinen, während sie dabei zusahen wie die beiden feindlichen Mechs feuernd aus der Senke auf sie zu bewegten. Der Scanner registrierte die Mechs als Lineholder KW1-LH3.

Die feindlichen Maschinen schossen noch einmal mit allen Waffen, als sie plötzlich ihre Sprungdüsen aktivierten und sich in dem Gewirr der Schlucht absetzten, bevor die Söldner das Feuer erwidern konnten.



"Verdammt" kam es von einem der Söldner der gerade seine Schäden und die der Kameraden begutachtet während er nur noch den fliehenden feindlichen Mechs hinterherschauen konnte "Das können keine LH3 sein. Die haben keine KSR und keine Sprungdüsen. Wir müssen herausbekommen welche Version dies ist."

In dem Moment, als der Lanzenführer den Kontakt zum Kompanieführer aufnehmen und den Verlust des Falcon Hawks durchgeben wollte, krächzte es im Funk: "Hier Führer Blau. Der feindliche Mechtyp ist einwandfrei identifiziert. Es handelt sich um eine aufgewertete Version des Lineholders. Klassifiziert als NTW-1X Nightwatch. Es handelt sich um einen hervorragenden Guerilla Mech. Also höchste Vorsicht ist geboten."

"Na toll", kommt es dem Lanzenführer über die Lippen, "das kommt ein wenig zu spät....."

Ein paar Worte zum Nightwatch

Der Nightwatch ist der Gewinner im MechDesign Kontest der MechForce Germany von 2002. Designer ist Henning Schramm und der Mech wurde zuerst in der Terra Post 15 veröffentlicht.

Der Nightwatch ist der erste reguläre MechForce Mech, der Gültigkeit für alle Aktivitäten innerhalb der MechForce Germany e.V. besitzt. Dies umfaßt unter anderem die Chapter Würfellisten, Turniere und die MechWarrior Konzept Szenarien.

Als Besonderheit wurde der BattleMech in einer limitierten Auflage von 150 Stück produziert, welche nur für MechForce Mitglieder erhältlich ist.

Verantwortlicher für den Umbau: Markus Kerlin

Produktion: Jens Koopmann

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

Preis:

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

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





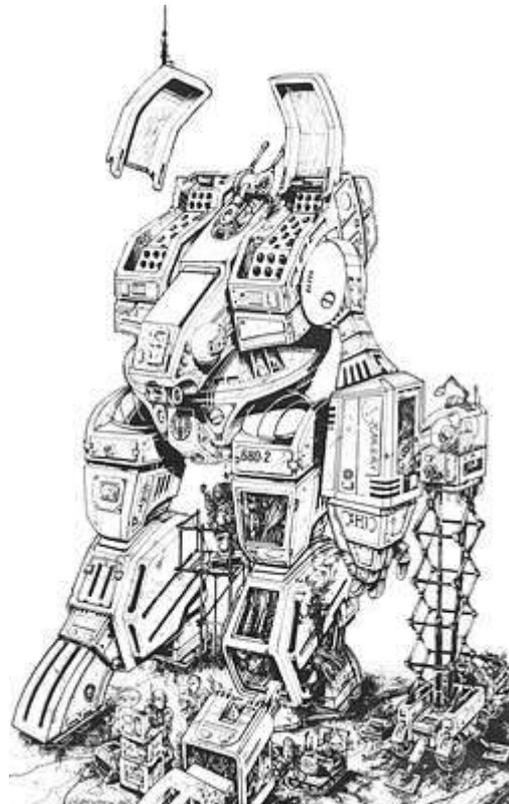
Die Arena

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

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

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

Folgende Spielsysteme sind im Moment Ranking relevant: Standard IS 3031, Standard IS Aktuell, Standard Clan, Mixed Tech Clan vs IS, Solaris VII, MegaMek und MechWarrior Dark Age. Als nächste Erweiterung ist geplant das Ranking nach Spielsystemen (Classic und Dark Age) zu trennen



Aktueller Stand: Projekt ruht, da das Interesse bisher sehr gering war. In 1,5 Jahren wurden gerade einmal **12** Spiele eingetragen! Dies läßt nur auf einen geringen Bedarf schließen, was sehr verwundert, da eigentlich jedes Jahr nach einem Einzelranking gefragt wurde.

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

Hier das aktuelle Ranking:

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



Kampf um Sevren

Eine MechForce Kampagne für das MechWarrior Konzept.

Nach mehrfach angeführten Wunsch bieten wir jetzt ab den 01.09.2004 bis 31.08.2005 eine Kampagne für Classic BattleTech aufbauend auf dem MW-Konzept an.

Hintergrund der Kampagne sind die Geschehnisse auf dem Planeten Sevren von Mitte 3023 bis Mitte 3024, welcher einer der letzten großen Konflikte vor dem Ende des 3. Nachfolgekrieges ist. In diesem Kampf stehen sich das Lyranische Commonwealth und das Drakonis Kombinat gegenüber, um nach rund hundert Jahren endlich eine Entscheidung herbeizuführen.

Wie kann man daran teilhaben?

Einfach an einem Sevren-Szenario, am besten mit euren MW-Charakter, teilnehmen. Entsprechende Termine werden auf der Homepage und im Forum bekannt gegeben bzw. bei genügend Vorlaufzeit auch in der Terra Post veröffentlicht.

Des weiteren kann natürlich jedes MechForce Mitglied selbst Szenarien für die Kampagne anbieten. Und wer Lust hat Geschichten, Zeichnungen und weiteres zur Kampagne beizusteuern, darf sich hiermit dazu aufgefordert fühlen.

Wie beeinflusse ich die Kampagne?

Die Kampagne wird von Quartal zu Quartal weiter entwickelt. Die Ergebnisse der Szenarios, an denen du dich beteiligen kannst, bilden hierfür die Grundlage.

Was habe ich sonst noch davon?

Wer mit seinem MW-Konzept Charakter teilnimmt, dessen Erfahrungspunkte werden automatisch in zwei Rankings (Standard- und Kampagnenranking) geführt.

Darüber hinaus wird es voraussichtlich Ende nächsten Jahres aufbauend auf dem zugesendeten und erstellten Material ein Kampagnenheft geben, das ihr käuflich erwerben könnt.

Außerdem können die MechForce Spieler, welche auf Innere Sphäre 3031 für Kurita bzw. Steiner über die Akademien einen Rang erhalten haben, diesen in einem Szenario ausspielen.

Was muß man als Szenarioleiter berücksichtigen?

Erst einmal die gleichen Punkte wie bei einem normalen MechWarrior Konzept Szenario (siehe entsprechendes Regelwerk). Hinzu kommen noch folgende Punkte:

- Das man die in dieser Terra Post und in den folgenden beschrieben Hintergrundrichtlinien berücksichtigt.
- Die Regeln für Akademieränge (siehe unten).
- Bei dem Auswertungsbogen folgende Hinweise ergänzen: „Sevren-Szenario“ und welche Seite ist Gewinner.
- Szenarios, die mit dem Auswertungsbogen noch die Szenariobeschreibung und einen Spielablauf (am besten in Form einer Geschichte) dem Sven Bossmann zusendet, fließen mit einem Bonus in die Wertung ein.

Bonus für Akademieabsolventen

Wer eine Akademietest für die Häuser Steiner und Kurita auf der Zeitschiene Innere Sphäre 3031 erfolgreich absolviert hat, bringt für seine Seite einen Bonus in die Szenarios mit rein.

Je Absolvent:

LANZENFÜHRER = einen Light BattleMech (bestimmt durch die Szenarioleitung)

KOMPANIEFÜHRER = einen Medium BattleMech (bestimmt durch die Szenarioleitung)

STELLV. AKADEMIELEITER = einen Heavy BattleMech (bestimmt durch die Szenarioleitung)

AKADEMIELEITER = einen Assault BattleMech (bestimmt durch die Szenarioleitung)



Beispiel: Spielen auf der Seite Steiner drei Absolventen der IS 3031 Steiner Akademie (z.B. zwei Lanzenführer / ein Kompanieführer) mit, dann kommen zu den bisherigen BattleMechs auf Seiten Steiner zwei leichte und ein mittelschwerer hinzu.
Eine Liste aller Absolventen der Akademien findet ihr auf der Homepage.

Wo finde ich Informationen zur Kampagne?

Sowohl in der Terra Post als auch auf der Homepage. In der Terra Post findet ihr vorrangig Informationen zur Weiterentwicklung und ein wenig Grundinformation der Kampagne. Umfassende und vertiefende Informationen zur Kampagne und Sevren, sowie beider Parteien findet ihr auf der Homepage.

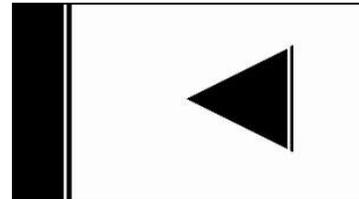
Kann man noch normale MW Konzept Szenarien (z.B. Clan) veranstalten?

Natürlich. Sie fließen halt nur nicht in die Kampagnen Wertung sondern alleine in die allgemeine Wertung ein.

Sevren

Sevren, der dritte Planet des Mistal System, ist ein wichtiger Baustein im Gefüge der Tamar Domäne und somit immer wieder ein Brennpunkt zahlreicher Kämpfe.

Dieses beständige „Frontgefühl“ im Zusammenhang mit der hohen Verantwortung für die Domäne führt zu einer Verhärtung und einem gewissen Maß an Resignation im Lebensgefühl der Bevölkerung, das zugleich auch stellvertretend für das Leid und Kummer, welches die Menschen vom Tamar Pakt seit Beginn der Nachfolgekriege erfahren haben, steht.



Fahne von Sevren

Sevren ist ein Agrarplanet der sich durch riesige Anbaufelder von Getreide und Viehweiden auszeichnet. Landschaftlich geprägt durch weite Flächen durchzogen von Flußläufen verursacht das gemäßigte Klima ein hervorragendes Wachstum und den Aufbau einer großen Agrarwirtschaft, welche ein Großteil der Tamardomäne versorgen könnte.

Neben diesen Flächen gibt es drei große Gebirgszüge und einen kleinen Ozean. In den Gebirgszügen befinden sich fast alle großen Ansiedlungen und die geringe Schwerindustrie. Der Grund hierfür sind die großen Stürme welches regelmäßig auf Sevren für Chaos sorgen und jedes Gebäude vernichten würde das auf den freien Flächen offen gebaut wird. Nur kleinere Siedlungen befinden sich in den Ebenen, indem sie in die Erde „versenkt“ wurden.

Neben dem wichtigen agrarischen Faktor macht auch einer der letzten Produktionsstätten für Kernspaltungsreaktoren Sevren zu einem Juwel für jedes Haus. Hinzu kommt die wichtige strategische Lage, da es der letzte nicht von Kurita voll kontrollierte Planet im Umkreis von Tamar, der Hauptwelt des Tamarpaktes, ist.

Diese Lage führte im Laufe der Jahrhunderte immer wieder zu Kämpfen um den Planeten. Vor über 100 Jahren gelang es Kurita kurzzeitig Sevren komplett zu erobern und eine Gegenoffensive Seitens Steiner als Reaktion darauf führte letztendlich zu der Situation von heute, wo sich seitdem mit unterschiedlichen Erfolgen und Intensität beide Gruppierungen auf Sevren bekämpfen. Seit einigen Jahren verschärfen sich durch Intension des LCAF die Kämpfe auf Sevren und Steiner gelingt es seitdem nach und nach die Drachenkrieger zurück zu drängen.

Die Kampfgebiete beschränken sich nur auf wenige, strategisch wichtige Zonen und sind von stark ausgebauten Stellungen umgeben. Außerhalb dieser Kampfzonen ist ein Güter und Personentausch auf niedrigen Niveau zwischen allen Orten und Städten auf Sevren möglich, selbst zwischen den Städten die von den befeindeten Parteien kontrolliert wird.



Beide Seiten akzeptieren die ungewöhnliche Situation und da der Austausch auch allen zugute kommt und wird bei Infiltration von Agenten und Spionen sehr exzessiv genutzt.

Die Bürger von Sevren stehen zu großen Teilen, vor allem die der Familien der ersten beiden Besiedlungswellen, treu zu Tamar. Trotzdem findet man in der Masse ein gewisses Maß an Pragmatismus um mit der jahrzehntelangen Situation umgehen zu können.

Sevren ist auch heute noch eine Welt der Gegensätze. Städte, vorrangig bei den Gebirgen, sind dicht besiedelt und industrialisiert. Die Herstellung einer Reihe von Textilien und anderer Agrarnebenprodukte stellt Sevrens Haupteinkommensquelle im interstellaren Handel dar, der zumeist durch die Besitzer kontrolliert wird.

Insgesamt herrscht durch den permanenten Krieg auf Sevren ein sehr niedriger Lebensstandard. Die wie Insekten in den Städten hausenden Millionen verdienen im besten Fall ein Existenzminimum. Folgen der Armut - hohe Raten von Verbrechen, Prostitution, Drogenmißbrauch usw. - finden sich in sämtlichen Bevölkerungszentren.

Die wenigen, gut qualifizierten Intellektuellen und die adligen Großgrundbesitzer haben im Gegensatz hierzu einen ausgezeichneten Lebensstandard, da beide Kriegsparteien auf ihre Mithilfe angewiesen sind.

Die Erfolge des LyrCom in den letzten Jahren verursachen bei vielen „Kriegsgewinnler“ unbehagen, während die normale Bevölkerung dieses mit Hoffnung erfüllt.

Im Moment beherrscht das LyrCom zwei der drei Verwaltungsbezirke von Sevren, wobei das wichtigste, mit der Hauptstadt, immer noch vom DraKom kontrolliert wird.

Söldnertuppen sind auf Sevren sehr gefragt. Das LyrCom, und auch das DraKom, setzen sie im großen Umfang ein, sei es als konventionelle Regimenter und Bataillone oder auch vereinzelt in Form von Mechkompanien. Auch einzelne Großgrundbesitzer, die außerhalb der großen Städte ihren Sitz haben, verfügen vereinzelt über Söldnereinheiten.

Militär auf Sevren

Sevren besitzt im wesentlichen drei verschiedene Gesichter:

- a. Die endlosen Weiten mit gepflegten und regelmäßig geernteten Getreide- und Baumwollfelder und Viehweiden.
- b. Die drei Gebirgszüge mit, zum Schutz gegen die großen Stürme geschmiegt Baustrukturen, großen Städte und Industriekomplexe.
- c. Die großen Flüsse und dem kleinen Ozean, welche Transportwege aber auch Hindernisse darstellen für Mensch, Maschinen und Tier.

Diese drei „Gesichter“ prägen auch die auf Sevren eingesetzten Militäreinheiten der Kriegsparteien.

Der Schwerpunkt liegt bei flexible, schnelle Einheiten und mobile, starke Stoßtruppen. In den stark unwegsamen Gebieten wie Gebirge und Städten sind in hoher Anzahl Infanterie eingesetzt.

Die Hauptstreitmächte auf Sevren werden durch das LCAF und DCMS gestellt. Regionaler Bedeutung können die Hausstreitkräfte der Großgrundbesitzer haben, die aber meistens aus Gründen der Neutralität Konflikte meiden.



LCAF

Die LCAF ist mit einem Mechregiment, elf Panzerregimentern, drei Kontingente an Luftenheiten und über sechzig Infanterieregimentern auf Sevren vertreten. Hinzu kommen Milizverbände der vom LCAF kontrollierten Regionen und Söldner.

Mit einem Verhältnis von zwei zu eins bei den konventionellen Regimentern ist das LCAF dem DCMS zahlenmäßig überlegen. In den letzten 15 Jahren gelang es dem LCAF, mit der Ausnahme von 3016, dieses Übergewicht immer erfolgreicher auszuspielen und den Gegner zurück zu drängen. Die Situation wurde durch die mindere Qualität der DCMS Einheiten verbessert, die aktuell Sevren verteidigen. Diese Einheiten sind aber immer noch gleichwertig im Verhältnis zu den LCAF Einheiten!

Mit einer konservativen und vorhersehbaren Strategie werden die Angriffe der LCAF vorgetragen. Erst das Gelände und den Feind mit Infanterie und Fahrzeugen erkunden. Dann schweres Gerät wie Artillerie, BattleMechs und schwere Panzer in Stellung gebracht und mit einem massiven Eröffnungsschlag das Gefecht gestartet, wobei der materielle Vorteil durch gute Planung voll zum tragen kommt.

Schnelle, intuitiv vorgetragene Blitzangriffe sind auf Seiten der LCAF eher selten und wenn sie gemacht werden, enden die genauso häufig in totalen Katastrophen wie in glanzvollen Siegen.

Die Erfolge der LCAF haben sich aber nicht nur als Positiv herausgestellt. Das LCAF muß jetzt einen größeren Bereich abdecken und somit verliert der quantitative Vorteil immer mehr an Bedeutung. Das führte unter anderem zu einem vorläufigen Stop der Daueroffensive als es selbst in der achten Schlacht um Ocu keinen Durchbruch durch die Linien der DCMS gelang. Deswegen beschränkt das LCAF seine aktuellen Angriffe auf regionale Ziele um den Gegner in Atem zu halten und zugleich darauf warten, dass die angeforderte Verstärkung eintrifft um die endgültige Vertreibung des DCMS von Sevren zu erreichen.

8th Donegal Guards Regiment

Die wichtigste Einheit der LCAF auf Sevren ist die 8th Donegal Guards unter dem Kommando von Colonel Frederick von Schleswig, der zugleich auch das Oberkommando der LCAF auf Sevren inne hat.

Die 8th, auch Mud Wrestlers genannt, besitzt drei Mechbataillone, die eine typisch lyranische Struktur aus vorrangig mittelschweren und schweren BattleMechs hat. Ergänzend kommen Aufklärungs- und Unterstützungseinheiten im Rahmen des HQ-Supportbataillon hinzu. Durch den Einsatz des Beta Bataillon auf Laurent ist die 8th Donegal nicht in voller Stärke präsent. Dieses wird durch Einsatz von Söldnereinheiten in der Stärke eines verstärkten Bataillon im Rahmen der 8th ausgeglichen.



Die Mud Wrestler sind eine gute Truppe, die schon 3016 Erfahrung auf Sevren sammeln konnte. Ihre Kampfkraft, Erfahrung und strategische Flexibilität machen sie in der aktuellen Situation auf Sevren zu einem unentbehrlichen Bestandteil der erfolgreichen Rückeroberung des Planeten.

Hauptsitz des Regiment HQ und zugleich Sitz des OK der LCAF Streitkräfte auf Sevren ist die Stadt Hinck im Cigon Gebirge, Bestandteil des Verwaltungsbezirks New Southampton.



DCMS

Die Ursache für das ständige Zurückweichen des Militär des Draconis Combine ist in zwei relevanten Punkten zu finden.

1. Eine zu geringe Anzahl an verlässliche und motivierte Einheiten.
2. Permanenter Versagensdruck, der die Risikofreude und somit auch Angriffsbereitschaft senkt.

Die Pattsituation in der sich Sevren mal wieder befindet ergibt sich aus den überdehnten Einheiten des LCAF und der „inneren“ Linie des DCMS. Durch die kürzeren Versorgungs- und Verbindungswege ist die Reaktionszeit auf die Angriffe des LCAF so kurz das jederzeit ausreichend Truppen an die kritischen Stellen verlegt werden können um die Angriff abzuwehren.

Der bisherige Kommandeur der DCMS Streitkräfte auf Sevren, Sho-Sho Björn Reiff, hat die defensive Strategie seines Vorgängers weitergeführt und sich auf die schwierigen Geländebedingungen im Arilaband, sowie ausgebauten Verteidigungsstellungen mit sehr hohen Anteil an Infanterie verlassen.

Seine wenigen flexiblen und schlagkräftigen Einheiten beschränken sich auf ein BattleMech- und vier Panzerregimenter. Der Schwerpunkt liegt bei den dreißig Infanterieregimenter, die einem erheblichen Anteil gut ausgerüsteten und mit MechAbwehrwaffen bestückten Einheiten beinhalten. Trotzdem sind der Großteil der Regimenter bessere Milizeinheiten mit nur bedingten Kampfwert.

Seit der gerade vollzogenen Übernahme des Kommandos durch Sho-Sho Jan Fjolek weht ein neuer Wind durch den Einheiten des DCMS auf Sevren. Zumindestens deuten zahlreiche Truppenbewegungen, sowie ein aggressiveres Vorgehen der Kampfpatrouillen auf entsprechende Änderungen hin. Dies verursacht bei der LCAF Nervosität.

20th Rasalhague Regulars

Seit seiner Übernahme ist Sho-Sho Jan Fjolek auch Kommandeur der Torturers, eines BattleMech Regimentes das in seinen drei Bataillonen hauptsächlich mittelschwere Mechs einsetzt.

Diese Einheit, die wie alle Rasalhague Regulars permanent mit Ersatzteilen Schwierigkeiten hat, ab und zu sieht man Techs des Regimentes mit schnellen Schwebern immer noch uralte Schlachtfelder durchsuchen, wurde in der letzten Zeit nur vorsichtig eingesetzt. Verluste werden nur selten ersetzt und der Totalverlust auch nur eines Bataillons könnte den Rückzug von Sevren verursachen.



Das komplette 20th wird ausschließlich bei gefährlichen Vorstößen des 8th Donegals bzw. von Söldnereinheiten des LCAF in Marsch gesetzt. Ansonsten befinden sich die drei Bataillone hinter den wichtigsten und gefährdeten Frontabschnitten in Reserve und senden nur selten mal eine Kampfpatrouille in Kompaniestärke los.

Eines der ersten Befehle des Sho-Sho Jan Fjolek an sein Regiment war die Zusammenführung aller Einheiten bei New Cartis. Dieses wird gerade durchgeführt und die Mechkrieger der Regiments befürchten, das ihre fast friedliche Pause vorbei ist.



Aktuelle Befehle von der Militärführung

LCAF:

„Soldaten und Soldatinnen des LCAF,

Wie stehen kurz davor einen Traum zu erfüllen und einen Kampf erfolgreich zu beenden, den unsere Vorväter nicht für sich entscheiden konnten. Die erfolgreiche Rückeroberung von Sevren steht kurz bevor. Dazu müssen wir nur den Druck auf unseren Gegner aufrechterhalten und punktuell verstärken

Zwar mögen die Kuritisten in der Enge getrieben wie gefährliche Schlangen sein, aber wir werden uns nicht davon abhalten lassen. Es wird nicht mehr lange dauern und wir werden genug Kräfte zusammen haben um sie von Sevren zu vertreiben.

Ihr Kämpfer des 8th Donegals, der zahlreichen Panzer- und Infanterieverbände, der Luftraumjäger und wo ihr sonst im Dienste des LCAF steht. Kämpft. Kämpft wo immer ihr den Gegner sieht und das Commonwealth wird stolz auf Euch sein.

gez.

Frederick von Schleswig

Colonel, Kommandeur der 8th Donegals und kommandierender Offizier auf Sevren“

DCMS:

„Drachenkrieger!

Der Drache sendet mich mit dem Auftrag unsere Mission zu erfüllen. Mit dem heutigen Tag gehen wir in die Offensive um die Händler zu vernichten und den Planeten in unseren Besitz zu nehmen.

Hierzu werden wir den Feind aus seinen Stellungen im Gebirge treiben, ihn über die Ebenen jagen und letztendlich brutal zerschlagen.

Ab heute fangen wir an dies umzusetzen und deshalb habe ich die Torturers in Marsch gesetzt um die Verbindungslinien des Gegners zu zerschlagen und seine Vorposten für den Sturmangriff zu isolieren.

Greift zu den Waffen Drachenkrieger und tritt mit stolzer Haltung dem Feind entgegen.

gez.

Sho-Sho Jan Fjolek“

Ein Beispielszenario (von Sven Bossmann):

Vom Winde verweht...

(ok, ich weiß, nicht einfallsreich, aber mir fällt nichts besseres ein.. ☺)

„So, wir sind mal wieder die Dummen. Kaum ist der Neue da, schon muß er sich profilieren. Ein Kampfabwurf bei solchen Winden, na toll!“ dachte sich Tai-i Rasmussen bei sich. Der Plan war einfach: Ein Kampfabwurf in der Nähe einer ehemaligen Industrieanlage. Sie lag recht nah eines wichtigen Getreideumschlagplatzes. Die ehemaligen Industrieanlage, von der der regelmäßige Sturm nur noch flacherodierte Ruinen übriggelassen haben, soll der Landeplatz des 2. Bataillons der 20th Rasalhague Regulars sein und damit die neue Offensive einleiten. Weit abseits der Frontlinie, wenn man von so etwas überhaupt sprechen kann. Von dort aus soll dann zunächst der Silokomplex genommen werden und dann weitere



wichtige Getreidelager. Die ISA berichtet nur von 1-2 Infanterie Regimentern mit leichten Waffen und eventuell einer Kompanie Panzer am Silokomplex.

Aber wie es mal wieder so ist: Kein Plan übersteht den Feindkontakt. Der extrem starke Wind in den oberen Schichten der Atmosphäre hat die Kompanie über 6 km² verstreut landen lassen. Und, als ob das nicht schon frustrierend genug ist, steht auch noch ein „Empfangskomitee“ bereit am Boden und es besteht nicht aus Panzern...

Die letzten Gedanken des Tai-i schlossen daher auch den Raumpiloten und seinen ach so undurchsichtigen Anflugsvektor und natürlich die sich NIE irrende ISA ein...

Draconis Kombinat

2. Kompanie, 2. Bataillon, 20th Rasalhague Regulars

<u>Befehlslanze</u>	<u>Kampflanze</u>	<u>Kommandolanze</u>
1. Dragon -1N	1. Hunchback -4J	1. Assassin -21
2. Scorpion -1N	2. Phoenix Hawk -1K	2. Jenner -D
3. Shadow Hawk -2K	3. Whitworth -1S	3. Locust -1V
4. Whitworth -1	4. Panther -9R	4. Wasp -1A

Die Aufgabe der Draconis-Truppen ist klar: Die Landezone sichern (das Paved der Citytech-Grundkarte) und den Widerstand ausschalten bzw. vertreiben. Nach spätestens 2 Minuten (12 Runden) muß die Landzone gesichert sein, ansonsten müssen die nur schwach gepanzerten Landungsschiffe den Anflug abbrechen.

Die Aufstellung der Kuritas ist durch starke Winde zufällig: Für jeden Mech zunächst mit einem W6 die Karte auswürfeln und dann mit 2x W20 die Koordinaten. Mit einer gelungenen Pilotenprobe +2 kann man noch um 1 Hex seinen Landeplatz verschieben. Außerdem muß man davon unabhängig eine Pilotenprobe für die Landung machen, Auswirkungen bei Mißlingen siehe Regelwerk.

Lyrannisches Commonwealth

3. Kompanie, 3. Bataillon, 8th Donegal Guards

<u>Alpha-Kampflanze</u>	<u>Beta-Kampflanze</u>
1. Thunderbolt -5SS	1. Phoenix Hawk -1
2. Rifleman -3N	2. Cicada -2A
3. Griffin -1S	3. Commando -2D
4. Centurion -AL	4. Locust -1S

Die Lyranischen Truppen sollen solange wie möglich Widerstand leisten und größtmöglichen Schaden verursachen. Den Verteidigern ist es nicht bekannt, daß die „Schlangen“ unter Zeitdruck arbeiten. Wichtig für die Lyraner ist ein geordneter Rückzug ohne große Verluste, da die Landezone wahrscheinlich ehe unter Kontrolle der Kuritas fällt. Die Steiner dürfen frei aufstellen. Allerdings hat die Zeit nicht mehr für Verstecke oder befestigte Stellungen gereicht.

Karten

Open Terrain 1	– CityTech-Grundkarte	– Open Terrain 2
Lake Area	– Leere Karte	– Tallasia (2 Seen)

Siegbedingungen

Der Kampf endet nach spätestens 12 Runden oder den kompletten Rückzug der Steiner. Kurita darf sich nicht zurückziehen, sondern muß auf jeden Fall versuchen, die Landezone zu sichern.

Für die Lyraner ist es wichtig, möglichst viele Mechs abzuschießen und mit möglichst vielen Mechs sich zurückzuziehen.

Es ist also möglich, das beide Seiten einen „Sieg“ davontragen. Ein kompletter Sieg ist dann gegeben, wenn entweder die Kuritas die Landezone nicht sichern können oder die Steiner eine Verlustrate von höher als 1,5 zu 1 haben.



Abschluß Chapterranking Saison 2003/2004

Hier nun das geprüfte Abschlußranking der Saison 2003/2004. Urkunden und Preise (MapSets) werden, sobald die MapSets verfügbar sind, den Gewinnerchapter zugesendet. Die drei Ersten des Clan – Ranking werden voraussichtlich eine Endausscheidung um den ersten Platz spielen.

Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	1st Battalion; McCormack's Füssilliers	3	30
2.	32te Lyrannische Garde; "Killing Shadows"	4	25
3.	CCCXII Einsatzregiment; "Die Prätorianer"	5	20
4.	151.Light Horses; "Doompatrons"	3	15
	20 th Arcturan Guards; „Bravehearts“	4	15
6.	1st Argyle Lancers; "Bravehearts"	1	10
	6th Army V-Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu; Return to Serenity	2	10
8.	Kell Hounds;1. Regiment; 1. Battalion; "Dragon Dogs"	2	5
9.	Eiserne Wache; Zweites Batallion; "Sturmfalken von Heide"	7	-5
	214. Divison Comstar / 3. Armee / "Black Sheeps"	1	-5
	21st Century Lancers; Reg. Com. Lance; The Hells Lancers	4	-5
12.	2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt; "Pride of the Cancellor"	2	-10

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
	Startroopers	4	10
5.	2nd New Ivaarsen Chasseurs; "The Sword"	5	5
6.	Able Battalion; Alpha Regiment; "Killing Shadows"	3	0
	17.Aufklärungsregiment; "Desperados"	6	0
8.	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

Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Alpha Galaxy; 27th Cluster; "Flashing Ivory"	2	20
	XI Provisional Galaxy; 1st Garrison Cluster; "Mystic Light"	2	20
	Rho Galaxy; 5th Scorpion Cuirassiers; "The Scorpion's Deathsting"	2	20
4.	JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"	3	15
5.	2nd Wolf Legion; 352nd Assault Cluster; "Lone Wolves"	1	10
6.	Alpha Galaxy; 50th Striker Cluster; The Black Bears	2	5
7.	Gamma Galaxy; 57 th Striker Cluster; "The Fangs of Death"	1	-5
	Omega Galaxy; 79 th Blood Hussares; "79th Blood Hussares"	1	-5
	Beta Galaxy; 14th Battle Cluster; "Black Claws"	1	-5
10.	"Dorsai's Peacemakers"	4	-20



Chapterranking (Saison 04/05)

Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	CCCXII Einsatzregiment; "Die Prätorianer"	1	10
	151.Light Horses; "Doompatrons"	1	10
	1st Argyle Lancers; "Bravehearts"	1	10
4	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion; Hannover Regulars	1	-5
	21st Century Lancers; Reg. Com. Lance; The Hells Lancers	1	-5
	244. Division / 7. Armee ComStar "The Prince´s Men"	1	-5

Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	1st Marik Legionaires; "Eagle of Atreus"	1	10
2.	Startroopers	1	-5

Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	2nd Wolf Legion; 352nd Assault Cluster; "Lone Wolves"	1	10
2.	JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"	1	-5



Akademien

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

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

Keine neue Absolventen seit der letzten Terra Post

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

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

**Adressen:**

Haus Steiner: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de
 Haus Davion: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de
 Haus Marik: Roger Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de
 Haus Kurita: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de
 ComStar: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de
 Rasalhague: Michael Rehfeldt, Flintbeck, Tel.: 04347/909944, email: krell@gmx.net
 St. Ives Compact: Alexander Eppler, Hamburg, Tel.: 0162/5727501, email: 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, Göttingen, Tel.: 05524/2886, email: fk.desaster@gmx.net
 Clan Smoke Jaguar: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de
 Clan Steel Viper: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de
 Clan Goliath Scorpion: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

MechWarrior Konzept Ranking

Im MechWarrior Konzept spielt ihr statt eines BattleMech einen Krieger. Dessen Werte könnt ihr bei MW-Konzept Szenarien verbessern und es besteht die Möglichkeiten erweiterte Fähigkeiten zu erlernen. Regeln und Formulare des Systems findet ihr auf der Homepage. Verantwortlich für das MW-Konzept ist Sven Bossmann, Osterfeld 7, 31749 Auetal/Borstel, svenbossi@web.de. Wenn Ihr also Fragen habt oder selbst ein Konzept Szenario veranstalten wollt, ist er euer Ansprechpartner.

Maßstab für das Ranking ist die Summe der gesammelten Erfahrungspunkte (EP's).
 KIA = Killed in action (-> schon verstorbener Charakter)

Ranking (Stand 10. 08. 2004)

Rang	EP's	IS / Clan	Charaktername	Spielername	KIA
1.	75	IS	Herr Mess	Henning Schramm	-
2.	63	IS	Zeronimus	Sven Boßmann	-
3.	50	IS	Rainbow	Thomas Bredau	-
4.	44	IS	Takeo Yamamoto	Jens Mohrmann	-
5.	34	IS	Headhunter	Andreas Baumann	-
6.	32	IS	Jason Vale	Michael Andre Arnemann	-
7.	30	IS	Tros	Gerd Röhling	KIA
8.	29	IS	Endre Morsorske	Markus Kerlin	-
9.	28	IS	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	-
10.	24	IS	Xiu Jin	Oliver Mundt	-

Der Mythos vom Leben als Mechkrieger

Die Autoschlange reichte soweit John sehen konnte.

„Ausgerechnet jetzt!“ dachte er. Hatten denn alle den Verstand verloren? Glaubten denn wirklich alle, das es Ihnen besser ergehen würden, wenn sie die Stadt verließen?

Der Funkspruch hatte ihn erreicht, als er bei Lea war. Man beorderte ihn mit höchster Dringlichkeit zurück. Der ganze Stützpunkt war auf höchster Alarmstufe. Sein Mech war bereits hochgefahren und wartete nur auf ihn.

Scheinbar war ein als Händler getarntes Landungsschiff am Raumhafen aufgesetzt und hatte angefangen Mechs, und Panzer auszuschleusen. Soviel konnte er noch aus dem Funkverkehr herausfiltern. Im Moment hörte er nur noch rauschen. Angeblich kontrollierte der Feind bereits den Raumhafen und ein größeres angrenzendes Gebiet. Konnte er schon am Stützpunkt angekommen sein?

Seit einer halben Stunde versuchte er nun schon, aus der Stadt und zum Stützpunkt zu kommen. Leider war er nicht der einzige der aus der Stadt wollte, nachdem die offiziellen Nachrichten von dem Überfall (oder war es eine Invasion?) berichtet hatten. Überall herrschte Chaos. Die Menschen waren in Panik.

Plötzlich wurde er durch ein, ihm nur allzu bekanntes Geräusch aus den Gedanken gerissen. Das Stampfen einer Tonnen schweren Kampfmaschine konnte man einfach nicht überhören. Vor ihm sprangen die Menschen aus den Autos und fingen an wegzulaufen.

Auf diese Weise würde er nie zum Stützpunkt kommen, dachte er. Ihm blieb aber nichts anderes übrig, als auch den Wagen aufzugeben, und zu Fuß weiter zu laufen.

Kaum hatte er die Tür geöffnet, konnte er einen Mech um die Straßenecke biegen sehen. Ein Kampfschütze älterer Bauart, der die Insignien der Hanseatischen Liga trug. Das waren seine Jungs!

Innerlich jubelnd, rannte er weg von der Strasse, in Richtung der Gebäude auf der rechten Seite. Wenn seine Jungs da waren, konnte ja nichts mehr schief gehen.

Er beobachtete den Kampfschützen weiter aus dem Schatten des Gebäudes. Der Mech hatte eindeutig schon einiges einstecken müssen. In diesem Moment wurde der er von einer 6er Salve KSRs getroffen.

Er drehte sich in der Hüfte, um den Angreifer, einen Kriegshammer der jetzt direkt vor John über sie Kreuzung wankte besser ins Visier zu bekommen. Der Kriegshammer trug die Insignien der Söldnertruppe „blutige 13“, die zum Schutze der Planeten angeheuert war.

„Seit wann schießen die denn auf uns?“ war sein letzter Gedanke, bevor er von einem Querschläger getroffen zusammenbrach.





USER FRIENDLY by Illiad

Quelle: <http://ars.userfriendly.org/>

Hier die Übersetzung ☺

Bild 1

Mike: Hast du herausgefunden, wo das Dach hin ist?

A.J.: Yup. Erwin hat Teile aus unserem Lego Raketensilo gezoekt, damit er sich selbst einen Körper daraus basteln kann.

Bild 2

Mike: Einen Körper? 'Bitte_sag' mir, daß du ihm keine Vorschlag gemacht hast...

A.J.: Aber... Ich dachte, es könne nicht schaden...

Bild 3

Erwin: YEEEEAAAAH! Ich komm' endlich 'raus aus der Bude!

Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

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

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

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

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

2. Deathcommandos; 1.Reg.;
2.Batt, "Pride of the Chancellor"

Comstar

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@gmx.net, website:
<http://www.brockhaus.sddb.de/chapter/index.html>

5th Brigade Füsilliers 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

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

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

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

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

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

Steiner

32te Lyranische Garde, "Killing
Shadows"



Björn Drewes, Hamburg, Tel.:
040/69794036, email:
drewes@bigfoot.de

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

Innere Sphäre Aktuell

Comstar

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

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

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

Davion

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

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

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:
biokleinazard@aol.com

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

Marik

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

Söldner

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

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

Perpherie

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

Wolfs Dragoon's

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

Word of Blake

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

Clan

Blood Spirit

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

Coyote

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

Diamond Shark

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

Ghost Bears

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

"Black Claws"

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

Goliath Scorpions

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

Jade Falcon

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

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

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:
biokleinazard@aol.com

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

Steel Viper

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

Wolf

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

Wolf in exile

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



Spielcenter

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

Das Drachenei

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

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

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

Atlantis

Litzowstraße 17, 22041 Hamburg

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

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

Fantasy-Reich Magictreff

Europaplatz (Ostseehalle)

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

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

BT-Treff Hannover

Studentenwohnheim

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

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

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

Auenland

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

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

Kontakt: André Bronswijk vom Auenland

BattleTech Treff Braunschweig

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

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

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

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1, 63741 Aschaffenburg

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

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

WTB von 1861

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

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

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

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

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschildert)

Karlsstrasse 43 (Innenhof), 80333 München

Programm: Wir sind eine Spielerkreis von ca. 30 Personen (darunter auch Frauen!). Unser Treffen findet jeden 2. Samstag eines Monats statt (Beginn 10.00 Uhr, bis ca. 19.00 Uhr). Es gibt ein Liga-System (2 Ligen) und eine Kampagne. Der Eintritt kostet 11,- DM, darin enthalten sind 6,-DM 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@snafu.de, homepage: www.mystery-island.de

BattleTechTreff in Bremen

Bürgerhaus Mahndorf

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

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

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

Cafe Untouchables

Schulgasse 7, A-1180 Wien

Zu erreichen mit U6 Station Währingerstrasse/Volksoper

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

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

Spieleland Hamburg

Dammtorstr.12, 20354 Hamburg,

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



MechForce Shop

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

Fantasy En'Counter Essen

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

Atlantis

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

Das Drachenei

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

Spieleland Hamburg

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

MechKontor.de (reiner Onlinehändler)

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

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

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

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

Ältere Ausgaben der Terra Post (TP 8-19, ausgenommen die 12 und 20)

Terra Post werden nicht nach produziert.

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

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

MechForce Merchandising

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

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

MechForce Mech

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

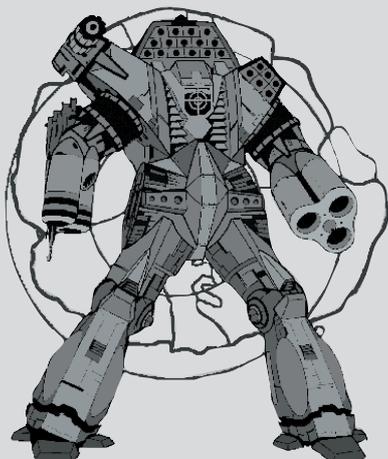
Preis:

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

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

MECHFORCE 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