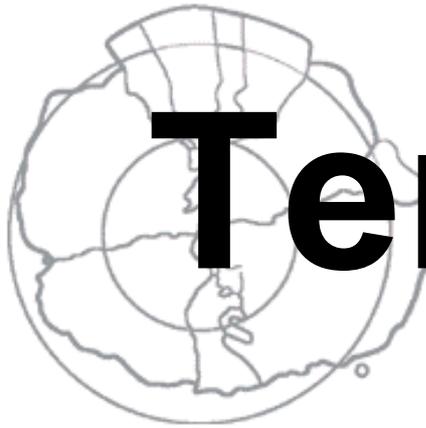


Ausgabe 23
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo MechForce Mitglieder,

Wie versprochen, hier ist schon die nächste TP.

Neben den umfangreichen News zu dem sehr aktiven MechWarrior: Dark Age enthält diese TP auch den Bericht zum MechForce Con, sowie Änderungen bei den Chapterregeln. Ein Beitrag zu Fusionsreaktoren, eine kleine Timeline und andere interessante Artikel Runden den Inhalt mal wieder ab.

Schon mal ein kleiner Hinweis für die nicht mehr allzu ferne Zukunft. Am 05.03.2005 findet wieder die ordentliche Mitgliederversammlung der MechForce Germany e.V. statt. Veranstaltungsort wird wieder Hamburg sein, diesmal im WTB von 1861 (Kneesestr.7, 22041 Hamburg). Das Programm für die Versammlung wird in einer der kommenden TP's veröffentlicht. Ich darf hoffen das unsere Mitglieder wieder zahlreich erscheinen werden.

Ansonsten freue ich mich auf mehr und weitere interessante Artikel für die Terra Post. Kritik, Leserbriefe o.ä. sind natürlich auch erwünscht.

Markus Kerlin



Inhaltsverzeichnis

Interna			
Vorwort	1	MechWarrior Konzept Szenarien	
Impressum	2	MW-Konzept Ranking	24
Kontaktadressen	3	Chapter	
Vereinsnews	4	Gründung und Erhaltung	8
Die Arena	21	Chapfterfightbericht	10
Chapterranking 04 / 05	21	Technisches	
Änderung Chapterregeln	25	Der Fusionsreaktor	
Chapterliste	25	„Wendelstein X-7“	13
Spielcenter	27	Timeline	
MechForce Shop	28	Romans ‚Measure of a Hero‘	14
Mitgliedsantrag	30	Gray Death Legion	19
News & Reviews		Projekte	
Newsticker	4	Neues vom BT Kurzfilm	22
Kurzbericht Spiel 2004	6		
Veranstaltungen			
Cons und Turniere	7		

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:

Kurzbericht Spiel 2004 – Christian Waidner

Gründung und Erhaltung eines Chapters – Dustin Bracker

Chapterfightbericht – Gerd Röhling

Der Fusionsreaktor „Wendelstein X-7“ – Heiko Petersen

Timeline Romans ‚Measure of a Hero‘ – Björn Drewes

© 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: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 0160/99640938, email: mnikolay@mechforce.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

Überarbeitung der Chapterregeln, Rankingregeln, MW-Konzept und Turnierregeln

Im Moment gibt es ein paar interessante Vorschläge in den einzelnen für die MechForce wichtigen Regelsystemen.

Die ersten Änderungen für die Chapterregeln findet ihr in dieser Ausgabe auf Seite XX.

Wer sich an den jeweiligen Diskussion beteiligen möchte bzw. selbst Ideen und Vorschläge hat, wendet sich bitte an die jeweils Verantwortlichen:

Für Chapterregeln und Ranking = Ingolf Tews (ites@mechforce.de)

Für die Turnierregeln = Henning Schramm (hschramm@mechforce.de)

Für das Mechwarrior Konzept = Sven Bossmann (svenbossi@web.de)

Dringend Gesucht

Arbeitskreisleiter
für den Arbeitskreis
Computer.

Helfer für
Conventions

MechForce Termine

05.03.2005
JHV 2005, Hamburg

28.-29.05.05
NordCon, Hamburg

Änderung der Satzung sowie Bestätigung des Vorstandes amtlich

Seit kurzem hat der Verein endlich die amtliche Bestätigung bezüglich der Satzungsänderung und den Mitgliedern des neuen Vorstandes.

Dem ging eine Prozedur über mehrere Jahre voraus, die erst Anfang dieses Jahres mit der allerersten beschlussfähigen Mitgliederversammlung dieses Vereines mehr oder weniger gelöst werden konnten. Einige formale, rechtliche und auch zeitliche Schwierigkeiten zögerten dann noch eine amtliche Bestätigung hinaus, bis kurz nach dem MechForce Con beim Vorsitzenden das wichtige Schreiben ankam.

Die gültige Version der Satzung vom 25.04.2004 inklusive aller Änderungen findet ihr auf der Vereinshomepage.

BattleTech Newsticker

Die in der letzten Ausgabe nicht genannten News in Sachen MWDA und Romane findet ihr in dieser TP.

MechWarrior: Dark Age

- Seit 25.08.04 ist weltweit die nächste Expansion zu MechWarrior Dark Age, Falcon's Prey, in den Läden erhältlich. Mit Clan Jade Falcon und den Sea Foxes gibt es zwei neue Fraktionen, die wie die anderen auch mit reichlich neuen Einheiten bedacht werden.
- Beim Kauf von 12 Falcon's Prey-Booster gibt es wieder Promofiguren. Einfach Schnipsel sammeln und einschicken!
- ! Auf mwuniverse.de gibt es auch die Übersetzung der doch schon einige Tagen alten Regeln und FAQ für MechWarrior Dark Age.
- Im September Gestern fand der Chat mit den MWDA-Entwicklern statt und es gibt fette Neuigkeiten: Im Januar erscheint ein neues Basset, Retirement kommt tatsächlich, es gibt Pilotenkarten und Wetterbedingungen, man kann in Basenkontakt feuern, Vierbeiner und manches mehr.
Mehr dazu auf <http://www.wizkidsgames.com>
- Mit dem 2. Game Mechanics Artikel für Age of Destruction geht Wizkids auf den Assault Befehl ein. Nach langem Betteln der Spieler wird Bewegen&Schießen nun auch für Mechs möglich.
Deutsche Version: <http://www.mwuniverse.de/index.php?go=1&ix=1096568910>



- Auf MWUniverse sorgt Com Raven dafür, dass Übersetzungen für die Artikel der Wizkids-Page zur Verfügung stehen. Die hängen zwar immer gut eine Woche zurück, sind aber sicherlich für viele deutlich einfacher zu lesen.
<http://www.mwuniverse.de/>
- Nachdem schon in der Anzeige der Scrye auf die neuen Pilotenkarten hingewiesen wurde, gibt es nun auch von Wizkids einen Artikel dazu, der auch eine Liste aller Piloten enthält. Nach erstem lesen scheinen die Karten für relative wenige Punkte sehr effektiv zu werden.
http://www.wizkidsgames.com/mwdarkage/mw_article.asp?cid=39373&frame=products
- Ein Artikel zu MW:AoD beschäftigt sich mit den Allianzen, bestätigt Haus Davion und Steiner im neuen Set und weist mit der Mystery Fraktion auf das später bekannt gewordene Haus Kurita hin, das ebenfalls kommen soll.
- Im Sneak Peak für Age of Destruction erklärt die restlichen Kartensorten für das Game. Und es sieht in der Tat so aus, als würde das Spiel durch die Karten deutlich mehr Varianten bieten, als ohne.
http://www.wizkidsgames.com/mechwarrior/mw_article.asp?cid=39383&frame=products
- Bei Wizkids gibt es im Downloadbereich die Liste der LEs für Falcon's Prey.
- **Wichtig:** Wizkids haben die kompletten Regeln, die Spezielausrüstungskarte und ein Preview für die neue Grundbox Age of Destruction veröffentlicht.
http://www.wizkidsgames.com/mechwarrior/mw_article.asp?cid=39289&frame=products

Romane / Kurzgeschichten

- Im August BattleChat von Randill Bills geht er ausführlich darauf ein, warum die CBT Roman Reihe (z.B. die Clangründer Trilogie) nur auf Deutsch erscheint. Hier kurz die Stichworte: RoC, der Produzent der englischen Romane, hat nur einen Vertrag für sechs MW:DA Romane im Jahr (auf Deutsch von Heyne verlegt). Dadurch, das in Deutschland die CBT Reihe so außergewöhnlich erfolgreich lief, entschied FanPro letztes Jahr auf der Spielmesse Essen, das auf eigenes Risiko rein deutsche Romane erscheinen. Sind die Romane in Deutschland sehr erfolgreich, besteht die Chance, das sie auch in anderen Sprachen erscheinen.
- Auf den Webseiten von Phönix wird ein neuer Roman von Michael Diel (Über dem Gesetz) angekündigt. Soll im Januar 2005 kommen. Außerdem ist der nächste Teil der Clangründer-Trilogie (Traum) dort aufgezählt.
- Mit Target of Opportunity ist ein MWDA-Roman von Blaine Lee Pardoe für den Februar 2005 angekündigt.
- Mit Hunters of the Deep ist der nächste Roman der MechWarrior Dark Age Serie im Oktober erschienen.
- Außerdem ist für November diesen Jahres "Über dem Gesetz" von Michael Diel angekündigt, der die Classic Fans bedient.
- Auf der Vereinshomepage findet ihr mal wieder den Anfang einer neuen Story. Diesmal schreibt Benjamin Prengel über die Anfänge der Claninvasion. Titel der Geschichte ist „Vernichtete Heimat“
- Eines der meistgesuchten BattleTech-Romane ist inzwischen vom Phoenix Verlag neu aufgelegt worden. Das Schwert und der Dolch von Ardath Mayhar war lange nur gebraucht zu bekommen und daher ziemlich teuer.
- Die Nummern 15 und 16 der Dark Age Serie sind angekündigt. "Sword of Sedition" stammt wieder einmal von Coleman und "Daughter of the Dragon" lässt vom Erscheinungszeitpunkt vielleicht darauf hoffen, dass in der dann kommenden Erweiterung Haus Kurita eine Rolle spielt.
- "Über dem Gesetz" sowie die weiteren Bände der Clangründer-Trilogie sind verschoben worden.

Die Spiel 2004 - Was gab's für BT ?

Vom 21. bis 24.10 fand mit der Spiel 2004 die größte Spielmesse der Welt für Endverbraucher statt. Wie immer gab es auch dieses Jahr neben den Hallen für "normale" Gesellschaftsspiele wie Siedler, Carcassonne oder Mensch ärgere dich nicht auch wieder eine Halle für die Rollenspieler. Hier dominierten dieses Jahr eindeutig die Stände mit Bedarf für Live-Rollenspieler und auch die Magic-Händler waren zahlreich vertreten. Generell hebt sich die Spielebranche viele Neuerscheinungen eines Jahres für dieses Event auf, und auch dieses Jahr war keine Ausnahme. Aber was gab's nun für uns BattleTech- und MechWarrior-Spieler?

Highlight numero uno war sicherlich die neue BattleTech-Grundbox, die endlich, nach gut eineinhalb Jahren Verspätung, erschienen ist. Auf der Messe wurde die Limited Edition gezeigt, die neben dem neuen Regelwerk, den Karten, dem Hintergrundband und den Pappaufstellern auch eine bemalte Zinnfigur enthält. Meiner persönlichen Meinung nach sollte man sich aber lieber die normale Ausgabe zulegen, da der beigelegte Whitworth eher in die Abteilung amateurbemalt einzustufen ist. Weiter ging es mit der limitierten Edition der Master Rules in edles Kunstleder gebunden. Sicherlich ein nettes Sammlerstück, da tendenziell an Wert zulegen wird.



Master Rules, Lederausgabe



neue deutsche Grundbox

Für MechWarrior Dark Age war die Neuigkeitenausbeute eher bescheiden, auf Infos zu Age of Destruction hoffte man vergeblich. Nur eine kleine Vitrine zeigte Figuren aus der aktuellen Edition. Auch die Spielrunden konzentrierten sich dieses Jahr auf HeroClix und sehr viel Pirates of the Spanish Main.



zweimal die MW-Vitrine



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:

Ist erfolgreich beendet worden. Deutscher Meister 2004 wurde **Torsten Hürter**. von der BattleTech Spielergemeinschaft.

Wichtige Veranstaltungshinweise:

Datum: 11.2.2005 bis 13.2.2005

Convention: Adventure Convention

Ort: Eidelstedter Bürgerhaus, Alte Elbgaustrasse 5, Hamburg

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

Eintritt: 3 bis 5 Euro

Info: Pen & Paper, Table Top, Trading Cards und live Angebot. Das Spielen ist nonstop nur der Einlass zu bestimmten Zeiten.

Datum: 28. und 29.05.2005

Convention: NordCon

Ort: Hamburg-Haus, Hamburg

Kontakt: www.nordcon.de

Eintritt: noch nicht bekannt

Info: Größter unabhängiger Con Europaweit. Seit 1999 mit Beteiligung der MechForce.

Datum: 11.6.2005 bis 11.6.2005 durchgehend geöffnet

Convention: Play Day

Ort: Fritz-Henßler-Haus/Haus der Jugend, Geschwister-Scholl-Str 33-37, Dortmund

Kontakt: <http://playday.info>

Eintritt: Besucher 2,-€, Spieler FREI, Spielgruppe Mitglieder FREI

Info: - Warhammer / 40K- Confrontation- Bloodbowl- Mechwarrior Darkage- Battetech- Armalion- Fearless- Starship Troopers- Klassische Brettspiele (Sieder von Catan, Civilization, Axis & Allies, Shogun usw...) Biete dein Lieblingsspiel an! Werde Spielleiter und erhalte kostenlosen Eintritt!!!

Datum: 9.7.2005 bis 10.7.2005

Convention: FeenCon 2005

Ort: Stadthalle Bad Godesberg, Koblenzer Straße 80, 53177 Bonn, Bad Godesberg

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

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

Info: Diesmal mit: Rollenspielen, großes Vampire LARP, TableTops, KoSins und TCG aller Art, Zahlreichen Workshops, Vorträge, Lesungen, Gewandungswettbewerb, Durchgehend geöffneter Küche, mit Rollenspiel- & Ambientezelte in großen Außengelände, Mittelaltermusik, Tombola, Bring & Buy, Filmnacht, Große Versteigerung, Brettspielen, Turnieren, Ständen vieler Vereine, Verlage und Händler, Künstlern, Autoren, Übernachtungsmöglichkeit im Untergeschoss der Halle Gastgeschenk an Besucher (solange Vorrat reicht) Biete dein Lieblingsspiel oder ein Workshop an! Werde Spielleiter und erhalte kostenlosen Eintritt !!!

Datum: 19.11.2005 bis 20.11.2005

Convention: 15 DreieichCon

Ort: Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen, Dreieich-Sprendlingen, Baden-Württemberg

Kontakt: <http://dreieichcon.de/>

Info: Rollenspieler, Trading Card Gamer, Table Toper und allen anderen Fans von Fantasy und Science Fiction. Über 1000 Besucher jährlich haben das Dreieicher Rollenspielertreffen zum größten Genretreff Deutschlands südlich der Mainlinie gemacht.



Gründung und Erhaltung eines Chapters

Nichts ahnend saß ich bei der Neueröffnung vom Atlantis (Fantasy und Tabletop und diverse andere Systeme in Hamburg) mit Paul zusammen bei einer netten Partie BT-Tradingcards (ja es gibt Leute die spielen das noch) als mich Coki ansprach, wie so oft in seiner charmanten aber manchmal etwas fordernden Art (Du machst jetzt, am besten sofort), über die Gründung eines Chapters zu sprechen.

Ich weiß zwar nicht ob ich dafür der richtige bin, bzw. ob ich es überhaupt weiß (es gibt ja keinen Paragrafen wie es abzulaufen hat), aber ich denke mir so den einen oder anderen Tipp kann ich mal versuchen zu geben (Hoffe ich).

Die, die mich kennen wissen, dass ich ursprünglich von den Hamburger Husaren (Cokis Chapter) gekommen bin.

Durch aktives werben und beschnacken von Freunden, hatten wir vor ein kleineres aber lokales Chapter in Norderstedt zu gründen, nachdem der eine zusätzlich noch in die Mechforce eingetreten war hatten wir eine angenehme Größe für das eigene Chapter.

Um Individualität herzustellen mussten nun noch 3 Chapternamen und Einheiten her, am besten mit etwas Witz und Charme, da wir ja auf allen 3 Ebenen der Mechforce spielen wollten.

Nach einigem hin und her überlegen beschlossen wir auf aktueller Zeitschiene ein traditionelles Davion Chapter „The Sword“, die 2nd New Ivaarsen Chaussers, zu gründen um einen Verbund zur eigentlichen BT-Geschichte zu erhalten und um ein wenig Spaß zu haben, da wir größtenteils Davionanhänger sind (Nieder mit Katherina).

Gerade diese Direktheit mit dem Hintergrund macht es einfach (Laut Hintergrund ein neues Regiment (ideal um eigene Ideen einzubringen) mit hauptsächlich neuen Maschinen). Einfaches Taktieren mit neuen Maschinen, was möchte man mehr?

Auf der IS-Alt Zeitschiene wollten wir etwas individuelles, aber keine Söldner spielen, was das ganze dann wieder mit der Individualität einschränkte, da Einheiten ja doch ihre eigene Geschichte hatten.

Die Idee kam uns dann bei dem Film Gladiator (besser Götz kam diese super Idee) und wir nannten unser Chapter fortan Prätorianer Garde einer der Eliteeinheiten des alten Roms. Um nun den Bezug zu Terra herzustellen beschlossen wir ComStar zu spielen was uns dann eigentlich auch Sinnig schien, da die Einheiten ComStars Ihre Anlagen und Terra schützten genauso wie die Prätorianer früher den Kaiser. Seitdem sind wir die 312 Prätorianer Garde, was allerdings oftmals nicht auffällt, da wir kaum eine ComStar Maschine in unseren Reihen haben.

Ja mit Clan taten wir uns dann etwas schwerer.

Am liebsten wären wir ein Wolf- oder ein Geisterbärenchapter geworden. Das Problem:

Von denen gab es mehr als genug, so wie Sand am Meer (ganz so schlimm ist es nicht gewesen, komischerweise sind das allerdings die beliebtesten Clans).

Also schauten wir uns weiter um. Von den starken Clans blieb einzig und allein die Diamanthaie. Positiver Nebeneffekt, es gab noch keine Würfelliste und keine Akademie, was

Jens und Rene dazu brachte diese beiden Bereiche neu zu erstellen (und das in Rekordzeit). Somit war unsere Clanchapter gegründet. Jetzt noch die Einheitsbezeichnung:

Klar wollten wir Alpha Galaxy sein, wenn schon niemand anderes diesen Titel beanspruchte dann mussten wir den dann doch greifen. Gut der Rest war einigermaßen egal, also kamen wir auf einen tollen Namen den Flashing Ivorys, 27th Cruiser Cluster. Klingt toll ist es auch



bisher allerdings von der Tonnage und den Mechs sind wir wohl eher ein Striker Cluster, aber man kann nicht alles haben ;-).

Wie kamen wir jetzt zu neuen Mitgliedern.

Wir sprachen einfach direkt mit Freunden und Bekannten die spielebegeistert waren. Machten den einen oder anderen „überraschenden“ Battletech Spieleabend und versuchten so direkt zu werben. Allerdings sollte man auch ein klares nein akzeptieren können, denn nicht jeder möchte in einen Verein hinein, nur weil ihn ein bestimmtes Spiel interessiert. Naja und dann gab es ja auch noch Mechforcemitglieder die keinem Chapter angehören, oder auf einmal ohne Chapter dastanden und so noch Anschluss zum spielen suchen.

Der Knackpunkt an der ganzen Geschichte und auch wichtigster Punkt ist, dass man offen und aktiv auf weiter potenzielle Mitglieder zugehen muss um überhaupt mehr Mitglieder zu erhalten. Das nimmt zwar im späteren Verlauf schon eine eigen Dynamik an, aber am Anfang muss das noch aktiv betrieben werden.

Wie halte ich jetzt ein Chapter am Laufen? Wie bekomme ich die unterschiedlichen Leute auf einen gemeinsamen Nenner?

Die einfachste Möglichkeit sind natürlich Chapterfights, aber wie viele sollte man machen. Nun ich weiß nicht wie es anderen Chaptern (was ist eigentlich die Mehrzahl von Chapter?) geht, aber wir haben festgestellt, das ein Fight pro Monat Maximum ist und auch dieser eine Fight ist mit Vorlauf und Organisation fast nicht einzuhalten.

Mittlerweile sind wir relativ aktiv geworden und kommen auf eine stattliche Anzahl von 11 Fights in dieser Saison (2003-2004) und die nächsten sind schon geplant.

Das nächste wären Akademien die man machen könnte. Allerdings besteht da nur die Möglichkeit, wenn man jemanden hat der diese auch abnehmen darf. Man sollte auch in Betracht ziehen das der Gegner des Prüflings von Mitgliedern des Chapters gespielt werden können, so beteiligen sich gleich mehrere Personen an der Prüfung eines einzelnen.

Da gibt es natürlich auch noch die allgemeinen beliebten Spieleabende (kann auch Chapterübergreifend sein, oder auch mit Freunden s.o.) an denen man dann Neuerungen und Ideen testen kann, sei es nun mit Mechs, oder Fahrzeugen, Clan oder IS, vielleicht sogar

Aerospace. Die Möglichkeiten stehen einem da offen, denn der Spaß steht ja im Vordergrund. Eine gepflegte Unterhaltung und Ausgelassenheit dazu und das Chapter wird sich im nu verstehen und erfolgreich sein.

Als eine weitere Möglichkeit gibt es auch noch das Spielen in sogenannten Spieletreffs wie z.B. dem Atlantis oder dem Drachenei in Hamburg, wo dann meist Kampagnen oder Großkämpfe bzw. etwaige Turniere stattfinden, mit denen man dann evtl. auch wieder neue Spieler kennenlernen kann, aber auf jeden Fall eine Menge Spaß hat.

Ja, hmm ich weiß zwar nicht ob es euch weiterbringt, ob es euch überhaupt interessiert, mich würde aber interessieren wie die Chaptergründung bei euch vonstatten gegangen ist und ob ihr auch noch weitere Ideen für eine Chapterbelegung habt.

Schreibt mir dies an Dustin.Bracker@gmx.de oder Padre-Gerom@gmx.de.

THX und Cu

Dustin alias Padre-Gerom



P.S. Nachdem ich mir nun diese Wahnsinnstext ausgedacht und aus den Fingern gezogen habe, hat mir doch Coki gesagt, dass er diesen Text gar nicht so gemeint hatte, sondern eher „Wie gründe ich ein Chapter nach den Richtlinien der MechForce und aus welcher Motivation heraus Gründe ich dies“.

Die Motivation war allerdings für mich klar, neue Leute mit denselben Interessen kennen lernen und die Richtlinien kann man denke ich ebenfalls nachlesen.

So hoffe ich einen etwas ungewöhnlichen Weg geschaffen zu haben aus dem man vielleicht eine zusätzlich Motivation ziehen kann ein Chapter zu gründen.

Richtlinien kann man immer nachlesen steht zumindest auf der Homepage (sollte er da nicht stehen, schreib ich gerne noch einen).

„Die Prätorianer“ CCCXII Einsatzregiment vs. Hanover Regulars

Chapterfightbericht.

Die Steiner Einheiten der Hanover Regulars wussten schon, dass sie einen recht zusammenge-würfelten Maschinenpark hatten, aber bewaffnet mit ihrem Enthusiasmus und ihrer Zuversicht betraten sie den Sektor mit der zuletzt bekannten Position der ComStar-Truppen. Es war ein warmer Sommertag und auf Terra verzeichnete man den 24. Juli 3032. Das Wetter war schwül und es flimmerte, wenn man in die Ferne schaute.

Die erste Strecke bestand aus leicht hügeligem und leicht bewaldetem Gebiet, das sich voraus und im Osten lichtete und mit einigen Baumgruppen zu einer Ebene erstreckte. Im Westen gab es einige weitere und höhere Hügel mit einem kleinen Kratersee. Die Steinertruppen teilten sich, um das Gebiet vollständig zu überprüfen. Eine Lanze mit zwei Greifen und einem Feuerfalken übernahm den Osten, während die Mitte von den schweren Maschinen durchkämmt wurde. Ein Lancelot, ein Battlemaster, ein Zeus und als zusätzliche Unterstützung ein Blackjack bildeten diese Einheit. Der Westen hatte eine gemischte Einheit von einem Commando, einem Hermes, einem Javelin und einem Ostroc übernommen. Nachdem die Regulars etwa ein Drittel des Sektors durchquert hatte, tauchten auf den Sensoren die ersten Kontakte hinter der Ebene auf. Dort erstreckten sich im Osten und im Westen die Ausläufer des Marama-Meeres und diese umspülten eine ausgetrocknete Schluchtengegend, die vor tausenden Jahren durch die letzte Eiszeit zu einer bizarren und steilen Felsformation geformt worden war. Auf diesen Felsen gruppieren sich nun die eingekesselten ComStar-Mechs unter der Deckung der urzeitlichen Felsen.

Was die Sensoren zeigten, konnte die Steiner-Scout-Kompanie kaum schnell genug durch direkte Sichtbestätigung glauben. Im Briefing wurde eine etwa gleich starke, versprengte und von der Hauptstreitmacht abgeschnittene Kompanie erwähnt, die in ihrer Moral und Kampfkraft geschwächt gegen die Flanke der Hauptstadt in Marsch gesetzt worden war. Was sich dort in den Felsen in Position stellte war eine schwere und überschwere Angriffseinheit, die geeignet war, gegen die massiven Verteidigungsstellungen der Hauptstadt anzugehen. Nur mit dem Mut der Verzweiflung und mit dem Wissen, dass, wenn diese Einheit durchbrechen würde, die Hauptstadt fallen könnte, warfen sich die Steiner-Männer in den aussichtslosen Kampf. Die leichten Mechs versuchten mit der Deckung der westlichen Hügel nahe genug an die Feindeinheiten heranzukommen um ihr Nahkampfpotential effektiv einzusetzen. Die schweren Einheiten positionierten sich auf einem Hügel in einiger Entfernung, um nicht in das LSR- und PPK-Feuer der ComStar-Mechs zu rennen und die östlichen Gebiete wurden von den Greifen und dem Feuerfalken schnell überwunden um den Gegnern rasch und möglichst von hinten schwere Treffer zuzufügen.



Die ComStar-Mechs stellten sich unter effektivster Nutzung der Felsendeckung wie folgt auf: Im Westen standen unter dem Schutz einer KSR-Whitworth zwei LSR-Whitworth und feuerten einen steten Langstreckenbeschuss auf jedes sich bietende Ziel. Im Zentrum standen hinter fünf Meter hohen Felsen ein Kriegshammer, ein Kreuzritter, ein Todesbote, ein Black Knight und ein Pirscher. Der Osten wurde durch einen AK10-Kampfschützen und einen Centurion gedeckt.

Bereits bei der Annäherung der östlichen Einheiten verloren die Steiner-Truppen ihren Feuerfalken durch einen präzisen Treffer einer PPK, der das Cockpit des Mechs völlig ausweidete. Die beiden Greife konnten zwar im Laufe des Gefechts Treffer landen, dennoch gelang es ihnen kaum, noch Druck auszuüben. Die Mitte des Schlachtfeldes wurde gemieden, da jede Vorwärtsbewegung der schweren Einheiten eine Vernichtung durch geballtes PPK- und LSR-Feuer bedeutet hätte. Insgesamt kamen dort in Reichweite 6 PPKs, 3 AK10, 2 schwere Laser, 2 LSR 10er-, 2 LSR 15er- und 2 LSR 20er-Lafetten, die Tod und Vernichtung auf die mittigen Einheiten im Zentrum des Sektors werfen konnten.

Lediglich der Blackjack konnte mit seiner überragenden Reichweite mit den AK2 einiges an Schaden an einem Whitworth und anderen Mechs des Gegners verteilen, ohne allerdings ernsthafte Schäden zu verursachen. Im Westen entbrannte die einzig echte Schlacht, da hier die Schnelligkeit der Scouts gegenüber der überlegenden Feuerkraft des Gegners Paroli bieten konnte. Eine schwere Beschädigung des Whitworth und die erzwungene Positionsaufgabe der Artilleriemechs waren aber die spärliche Ausbeute.

Nach einiger Zeit kamen der Black Knight, gefolgt vom Todesboten und dem Pirscher von den Felsen herunter und versuchten den bedrängten Whitworth zu unterstützen und dabei zusätzlich in Richtung der schweren Steinereinheiten vorzustoßen. Nachdem der Commando und der Hermes zerstört worden waren und der Ostroc schwere Schäden davon trug, wich die Westflanke zurück, lediglich der Pilot des Javelin sah einen taktischen Fehler des Whitworthpiloten und sprang auf höheres Gelände, um diesen Mech mit seinen KSR zu beschädigen und ihn dann mit einem beherzten Tritt endgültig auszuschalten. Diese Taktik bemerkte zum Leidwesen des Javelin der Jockey des Kriegshammers und er feuerte alles, was er sich erlauben konnte auf den leichten Mech. Nach einem PPK-Doppeltreffer und weiteren Treffern wurden das Gyroskop und der Reaktor des Scouts getroffen und nach dem Sturz des Javelin verlor der Pilot das Bewusstsein. Einige gezielte Treffer des Whitworth mit den Lasern, wurde er im Cockpit bewusstlos gerötet.



Die schweren und überschweren Mechs der ComStar-Truppe wandten sich nun südwärts und marschierten gegen die schweren Einheiten der Steiner. Der Pirscher und der Todesbote betraten ein kleines Waldgebiet im Zentrum und der Black Knight marschierte weiter direkt auf das Zentrum der Steinereinheiten zu. Der Battlemaster wagte sich mit



Unterstützung des Lancelots vor und griff den Pirscher an. Beschossen vom Pirscher, dem Todesboten, dem Kampfschützen, dem Centurion stürzte der Battlemaster schließlich und explodierte mit vier Reaktortreffern, zwei Gyroskoptreffern und einer Hitze von 29. Dieser Verlust diente dem geordneten Rückzug der verbliebenen Steinereinheiten. Von den angetretenen elf Battlemechs der Steinerverteidiger zogen sich schließlich lediglich sechs Mechs zurück und die ComStar-Einheiten konnten den begonnenen Marsch auf die Hauptstadt fortsetzen. Die Steinereinheiten konnten nur Panzerschäden verursachen und keinen Mech der Gegner so beschädigen, dass es zu internen Schäden kam. Der Pirscher hat zwar seine Munition abgeworfen und fällt dabei bei dem weiteren Vormarsch weg, dennoch ein eindeutiger Sieg für die weißen Mechs.

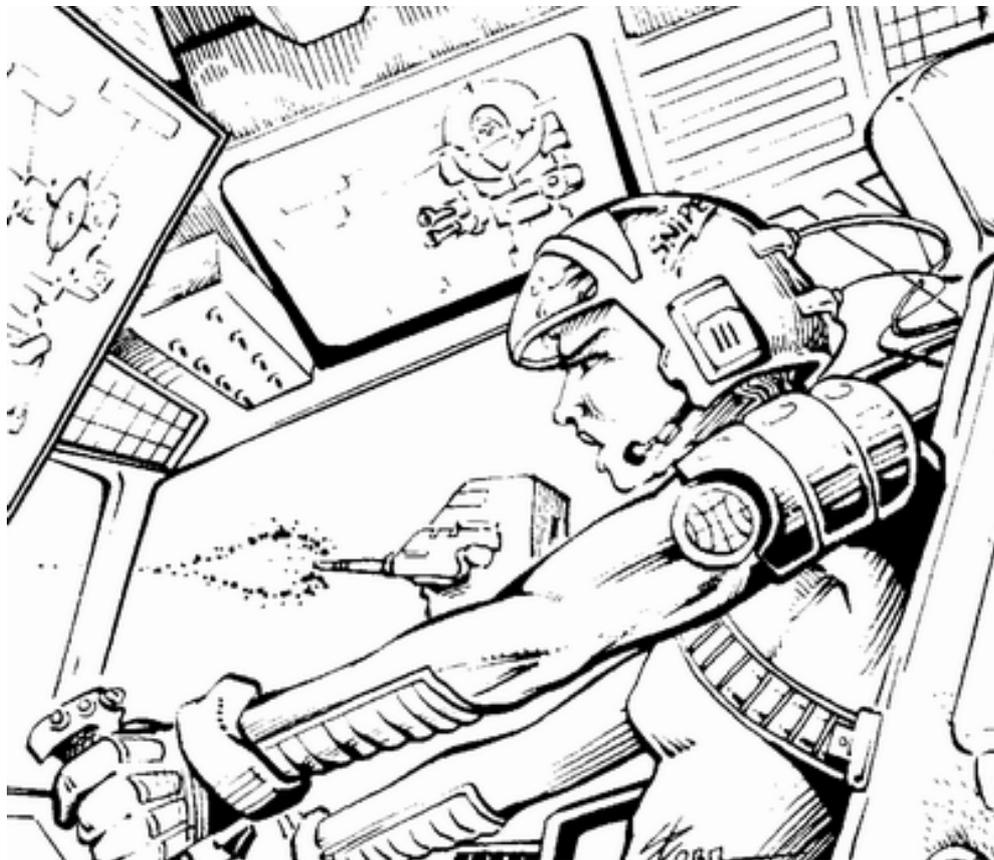
Aufstellungen:

Steiner:

COM-2D Commando
HER-1S Hermes
JVN-10N
BJ-1 Blackjack
PXH-1 Phoenix Hawk
GFR-1N Griffin
GFR-1S Griffin
LNC25-02 Lancelot
OSR-2C Ostroc
ZEU-6T Zeus
BLR-1G Battlemaster

Comstar:

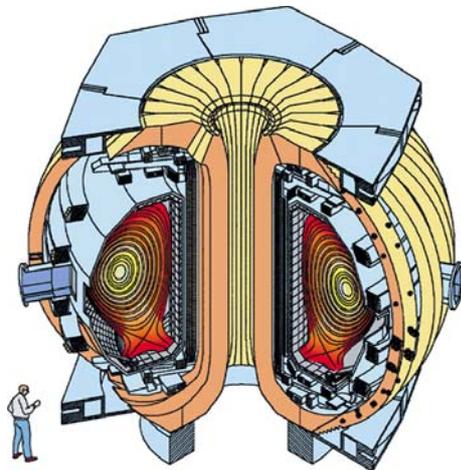
WTH-1S Whitworth
WTH-1 Whitworth
WTH-1 Whitworth
CN9-A Centurion
RFL-3C Rifleman
CRD-3R Crusader
WHM-6R Warhammer
BL-7 KNT Black Knight
AWS-8Q Awesome
STK-3H Stalker



Der Fusionsreaktor „Wendelstein X-7“

Im normalen Betrieb der heutigen Kernkraftwerken wird lediglich die Energie der Kernspaltung genutzt. Anders bei Fusionsreaktoren. Hier werden unter sehr großer Hitze Wasserstoff-Atome angeregt, deren Atomkerne in der großen Hitze verschmelzen und dabei ungeheure Energiemengen freigeben. Nichts anderes findet im Inneren der Sonne oder bei der Explosion einer Wasserstoffbombe statt. Und hier kommt das Hauptproblem beim Betrieb einer solchen Anlage ins Spiel.

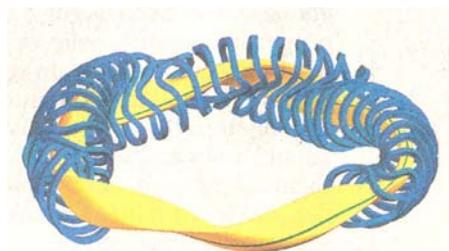
Die Temperatur, die erzeugt werden muss, um dieses Fusionsfeuer zu starten, liegt bei etwa 100 Mio. °C. Selbst modernste keramische Werkstoffe haben aber lediglich eine Hitzebeständigkeit von max. 1700 °C. Dieses Problem wird gelöst, indem lediglich ein sehr dünnes Wasserstoffplasma berührungslos mit der Hülle im Reaktor zirkuliert. Dies wird durch sehr starke Magnetfelder erreicht, den berühmten „Magnetflaschen“ eines BattleMechs.



Anlagenschema eines Tokamak

Derzeit gibt es zwei Arten von möglichen Bauformen für Fusionsreaktoren: Die sogenannten „Tokamak“-Reaktoren und die neuen Stellaratoren vom Typ „Wendelstein X-7“, wovon derzeit der Prototyp in Greifswald am dortigen Max-Planck-Institut für Plasmaphysik (IPP) montiert wird. Selbige Gesellschaft betreibt in Garching übrigens auch schon einen Tokamak vom Typ „ASDEX Upgrade“.

Nach Aussage der Physiker haben die Tokamaks derzeit in der Entwicklung noch einen leichten Vorsprung gegenüber dem Wendelstein X-7, jedoch auch einen ganz entscheidenden Nachteil: Tokamaks erzeugen nämlich im Gegensatz zu Stellaratoren einen Teil des Magnetfeldes durch einen im Plasma fließenden Strom, der dort pulsweise per Transformator getrieben wird. Tokamaks können deshalb ohne Zusatzeinrichtungen nur in Pulsen arbeiten.



Schema eines Stellarators (ø16m)

Stellaratoren dagegen sind für den Dauerbetrieb ausgelegt, ihr magnetischer Käfig entsteht allein durch Magnetspulen außerhalb des Plasmabereichs. Das Ziel ist es, eine 30min. dauernde Entladung zu erreichen. Dazu werden lediglich 5mg (!) Wasserstoff auf 30m³ (!) Gefäßvolumen benötigt, die erwartete Fusionsleistung beträgt etwa 500MW, und somit etwa einem Drittel

heutiger

mittelgroßer Kernkraftwerke. Allerdings ist dies noch nicht die mögliche Nutzleistung, da diese noch durch Verluste z. B. in der Dampferzeugung oder den Turbinen geringer ausfallen wird.

Um den Dauerbetrieb des Wendelstein X7 zu ermöglichen, werden die Magnete aus supraleitenden Stromkabeln gewickelt, anstatt wie bisher aus normalen Kupferkabeln. Dazu werden die Magnete im Betrieb durch flüssiges Helium bis auf 3,5K (ca. -269°C)





heruntergekühlt, um den supraleitenden Effekt zu nutzen. Dies ist kurz vor dem absoluten Nullpunkt von $-273,15^{\circ}\text{C}$. Bei diesen niedrigen Temperaturen entstehen bei Stromflüssen keinerlei Verluste innerhalb der Leitungen, man spricht von Supraleitung.

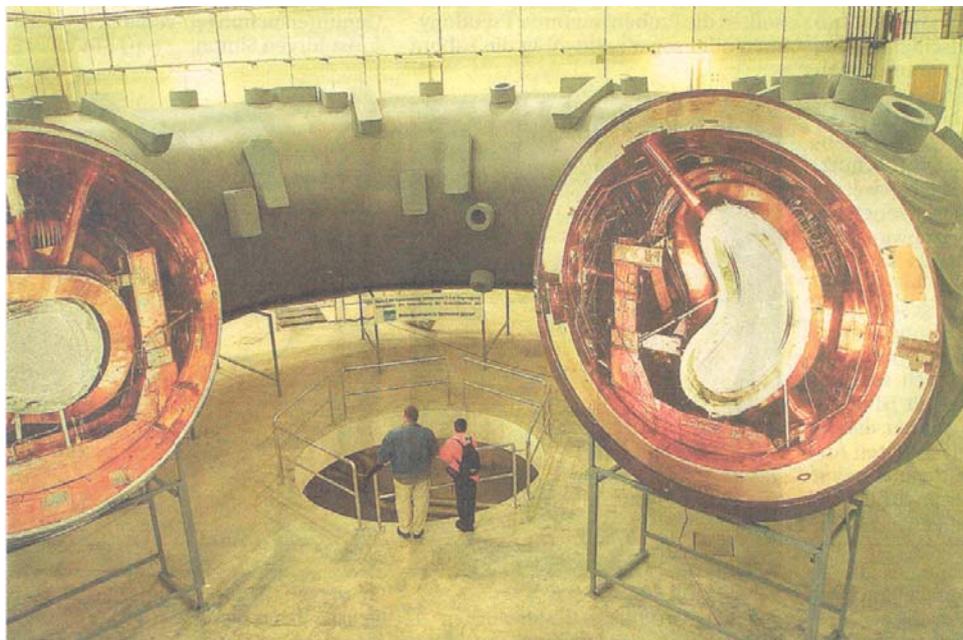
Insgesamt werden derzeit aus 60km Kabel die 50 verschlungenen Spulen hergestellt, die für den Betrieb nötig sind. Hier liegt die Herausforderung besonders in der hohen Wickelgenauigkeit von wenigen Millimetern, bei den Abmessungen und der komplizierten Form der einzelnen Spulen wahrlich keine einfache Aufgabe. Zur Isolation werden die Spulen danach mit Glasfaser umwickelt und in Epoxidharz getränkt.

Das eigentliche Plasmagefäß besteht wiederum aus 20 Sektoren, die am Ende zusammengesetzt an einen fast luftleeren Fahrradschlauch erinnern werden. Zum Schluss wird die ganze Anlage einen Durchmesser von etwa 12m besitzen. Auch hier ist die Toleranz sehr gering, stellenweise beträgt sie maximal 3 mm. Sobald alle Magnetspulen auf das Gefäß aufgezogen worden sind, werden sie von einer 16m durchmessenden Außenhülle umgeben werden. Der Raum zwischen Außenhülle und Plasmagefäß wird anschließend luftleer gepumpt.



Wer jetzt aber glaubt, der Stellerator wäre komplett in sich geschlossenes, der irrt gewaltig. Insgesamt 299 Löcher lassen ihn wie einen Schweizer Käse wirken. Mehr war nicht möglich, da jeder Durchbruch aufwendig wärmeisoliert und luftdicht mit der Außenhülle verbunden werden muss. Durch diese Löcher werden später im Betrieb Forscher und Studenten das Hochtemperaturplasma im Betrieb beobachten und erforschen können. Hier noch ein Bild eines maßstabsgetreuen Modells:

Insgesamt belaufen sich die Baukosten auf etwa 300 Mill. Euro und werden von der Europäischen Union, dem Bund sowie dem Land Mecklenburg-Vorpommern getragen. Der geplante Betriebsbeginn ist 2010 und hängt vor allem von der termingerechten Fertigung der einzelnen Bauteile ab. Ihr seht also, vom ersten funktionstüchtigen Fusionsreaktor bis hin zum gefechtsfeldtauglichen Antrieb für BattleMechs ist es noch ein weiter Weg. Aber der Anfang ist schon einmal gemacht.





Timeline des Romans ‚Measure of a Hero‘

08.04.3060 Huntress, Kerensky Cluster, Clan Space

Major Archer Christifori (10th Lyran Guard) schießt sechs Clan Mechs und drei Elementare ab. Dafür wird er von Prinz Victor Steiner-Davion mit dem Star League Medal of Honor ausgezeichnet. Bei dem Einsatz wird er schwer verletzt.

23.10.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Leutnant Colonel Archer Christifori, der die Torin Militia kommandiert, trifft Colonel Felix Blucher, der die Fifteenth Acturan Guards kommandiert und damit den Befehl über alle Streitkräfte auf Thorin hat. In diesem Treffen macht Colonel Felix Blucher klar, daß es seine Aufgabe ist, den Willen des Archons durchzusetzen, wenn dieses notwendig sein sollte.

01.11.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Es wird ein Anschlag auf ein Restaurant verübt, daß ein Stammlokal von Mitgliedern der Fifteenth Acturan Guards ist. Dabei wird ein Mitglied der Fifteenth Acturan Guards getötet und drei verletzt. Zusätzlich werden acht Zivilisten getötet und zwei verletzt.

06.11.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Es findet ein Manöver zwischen der Torin Militia und den Fifteenth Acturan Guards statt. Das Manöver geht unentschieden aus.

Leutnant Colonel Archer Christifori wird von Colonel Felix Blucher informiert, daß die Schwester Archers auf der offiziellen Liste derer steht, die Stellung gegen den Archon bezogen haben.

09.11.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Andrea Christifori, die Schwester von Archer, soll zum Verhör abgeholt werden. Dabei wird sie, Aufgrund einer Fehleinschätzung, von Leutnant Luther Fisk, der der Adjutant von Colonel Felix Blucher ist, erschossen.

Leutnant Colonel Archer Christifori fordert von Colonel Felix Blucher den Kopf von Leutnant Luther Fisk, für den Tod seiner Schwester.

12.11.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Colonel Felix Blucher macht Leutnant Luther Fisk klar, daß er für sein Fehlverhalten, bei der Verhaftung von Andrea Christifori, vor ein Kriegsgericht kommt.

Colonel Felix Blucher teilt Leutnant Colonel Archer Christifori die Verhaftung und Anklage von Leutnant Luther Fisk mit.

Andrea Christifori wird beerdigt und Leutnant Colonel Archer Christifori faßt den Beschluß, einen angefangenen Zeitungsartikel von Andrea Christifori zuende zu schreiben und zu veröffentlichen.

16.11.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Leutnant Luther Fisk wird vom Kriegsgericht zu 30 Jahren Haft verurteilt. Der Archon hebt das Urteil auf und Leutnant Luther Fisk muß als Adjutant wieder eingesetzt werden. Colonel Felix Blucher degradiert Leutnant Luther Fisk zum Senior Warrant Officer und gibt ihm Strafdienste.

Die Begnadigung führt dazu, daß das Bataillon der Torin Militia hinter Leutnant Colonel Archer Christifori steht und jeden Weg mit ihm gehen würde. Sie fassen den Plan, die Fifteenth Acturan Guards von Thorin zu vertreiben. Die Munitionslieferungen an die Fifteenth Acturan Guards sollen manipuliert werden.

30.11.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Es gibt ein weiteres Manöver zwischen der Torin Militia und den Fifteenth Acturan Guards. Hier treffen Senior Warrant Officer Luther Fisk und Leutnant Colonel Archer Christifori



aufeinander. Leutnant Colonel Archer Christifori tötet Senior Warrant Officer Luther Fisk nicht – falscher Moment.

05.12.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Der Bericht von Andrea Christifori, den Leutnant Colonel Archer Christifori zuende geschrieben hat, wird veröffentlicht, unter dem Titel: ‚Die erste Bürgerpflicht‘ (A Time for Conviction).

Es wird ein Anschlag auf Colonel Felix Blucher verübt – seine Schwebler explodiert. Er wird dabei verletzt. Leutnant Colonel Archer Christifori und Colonel Felix Blucher versuchen alle zu beruhigen. Senior Warrant Officer Luther Fisk wird wieder zum Leutnant befördert und übernimmt die Ermittlungen.

Durch die Nachrichten geht die Meldung, daß der Tod von Arthur Steiner-Davion auf Robinson Archon Katrina Steiner-Davion zu verantworten hat und nicht das Draconis Combine. Victor Ian Steiner-Davion will Beweise für diese Behauptung haben.

06.12.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Die manipulierte Munitionsladung kommt an.

Colonel Felix Blucher wird wieder gesund und kommt wieder auf die Beine.

Als Reaktion auf die Geschehnisse soll die Miliz in die Garde integriert werden. Zusätzlich sollen Verdächtige verhört werden. Darauf hin wird der Plan Leutnant Colonel Archer Christifori ausgeführt.

08.12.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Die Torin Militia verschwindet im Untergrund und stellt sich gegen den Archon.

Colonel Felix Blucher verhängt nach den Geschehnissen eine Ausgangssperre.

15.12.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Leutnant Colonel Archer Christifori organisiert den Widerstand auf dem Planeten. Es werden Zellen gebildet, um die Sicherheit der einzelnen Mitglieder zu erhöhen.

23.12.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Im Gauley River Tal wird ein Hinterhalt für die Garde gelegt. Es werden vier Mechs erbeutet und einer zerstört, indem die Talsperre geöffnet wurde und so der kleine Fluß zu einem reißendem Strom wurde.

26.12.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Drei Stromstationen werden zerstört, wodurch die HPG Station ComStars ohne Strom ist. Dadurch kann Colonel Felix Blucher sein zweites Bataillon auf Muphrid nicht mehr erreichen. Leutnant Colonel Archer Christifori erhält von Victor Ian Steiner-Davion das Angebot in die AFFC (Armed Forces of the Federated Suns) einzutreten, was er annimmt. Er erhält dadurch den Rank eines Colonel und die Einheit wird unter First Thorin Regiment ‚Archer’s Avengers‘ geführt.

28.12.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Am Soldtag erleichtern die First Thorin Regiment ‚Archer’s Avengers‘ Teile der Garde um ihren Monatssold. Der Sold wird unter den Bürgern Thorins verteilt, nach dem Motiv von Robin Hood.

29.12.3062 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Auf die Sternenbundfestung, die als Hauptquartier der Garde dient, wird ein Bombenanschlag verübt, der das Tor zerstört. Bei diesem Anschlag werden 12 Zivilisten getötet. Der Anschlag wurde ohne das Wissen von Colonel Archer Christifori durchgeführt.

Colonel Felix Blucher bekommt, wie alle Kommandeure der Lyran Alliance, eine Nachricht vom Archon. Die Nachricht enthält die Aufforderungen, alle Rebellionen niederzuschlagen und die Rebellierenden als Terroristen zu betrachten und entsprechend zu behandeln.



02.01.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Das First Torin Regiment 'Archer's Avengers' erbeutet einen Gallowglas und einen Lancelot. Colonel Archer Christifori übergibt Rufus King, der für den Anschlag auf die Sternenbundfestung verantwortlich ist, an Colonel Felix Blucher Einheiten.

06.10.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Durch geschickte Peilsender erfährt Colonel Felix Blucher die Position des Hauptquartiers des First Torin Regiment 'Archer's Avengers'. Der Geheimdienst des First Torin Regiment 'Archer's Avengers' erfährt davon, durch Ihren Spion „Prinz John“, der in Colonel Felix Blucher Stab sitzt.

07.01.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Die Fifteenth Acturan Guards greifen das Hauptquartier des First Torin Regiment 'Archer's Avengers' an. Dabei kommt die manipulierte Munition zum Einsatz. Die Truppen des First Torin Regiment 'Archer's Avengers' zerstören die Bodenstationen des Satellitensystems, um Colonel Felix Blucher „blind“ zu machen und so ihren Rückzug zu decken. Hauptmann Katya Chaffee, die an den Bodenanschlagen beteiligt war, wird vermißt.

08.01.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Colonel Felix Blucher wird klar, wer und wann die Munition manipuliert wurde. Die Manipulation wurde beim Transport durchgeführt, die durch die Firma Christifori Express durchgeführt wurde.

Die Garde erkennt, daß die Hauptmann Katya Chaffee in Gewahrsam haben. Sie liegt in der Krankenstation und soll als Köder für die Ergreifung von Colonel Archer Christifori.

10.01.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Hauptmann Katya Chaffee erwacht aus dem Koma.

11.01.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Colonel Archer Christifori wird der Marschbefehl des zweiten Bataillon der Garde zugespielt.

13.01.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Große Teile des First Torin Regiment 'Archer's Avengers' fliegen nach Muphrid ab, wo das zweite Bataillon der Garde ist. Die zurückgebliebenen Einheiten werden versuchen, daß Colonel Felix Blucher glaubt, alle Einheiten des First Torin Regiment 'Archer's Avengers' noch auf Thorin sind. ‚Prinz John‘, der in Wirklichkeit Leutnant Sherwood ist, wird das ganze versuchen zu decken. Der Plan ist, das zweite Bataillon beim verladen auf Muphrid zu erwischen.

22.01.3063 Muphrid, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Der Angriff auf Muphrid erfolgt. Ein Landungsschiff des zweiten Bataillons der Garde wird dabei zerstört. Das zweite Bataillon wird besiegt.

23.01.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Es wird ein Versuch gestartet Hauptmann Katya Chaffee zu befreien. Die Befreiung klappt nicht, aber Colonel Felix Blucher glaubt, daß der Angriff von Colonel Archer Christifori geführt wurde.

02.02.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Die rückkehrenden Einheiten des Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance landen auf Thorin und Colonel Archer Christifori fordert Colonel Felix Blucher auf, sich zu ergeben. Leutnant „Prinz John“ Sherwood übernimmt die Kommunikationszentrale der Garde. Dadurch bricht der Widerstand zusammen und Colonel Felix Blucher kapituliert.



09.02.3063 Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Commodore Alain Beresick überbringt den Dank von Precentor Martial Victor Ian Steiner-Davion's und die Beförderung Colonel Archer Christifori zum Leftenant General.

Hauptcharaktere:

Colonel Felix Blucher (Kommandeur der Fifteenth Acturan Guards)

Leutnant „Prinz John“ Sherwood (Stabsmitglied von Blucher)

Leutnant Colonel Archer Christifori (Kommandeur der Torin Militia)

Colonel Archer Christifori (Kommandeur des Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance)

Andrea Christifori (Schwester von Archer Christifori)

Leutnant Luther Fisk (Adjutant Colonel Feilx Blucher's)

Commodore Alain Beresick (Abgesandter Victor Ian Steiner-Davion's)

Hauptmann Katya Chaffee (Archer Christifori Vertraute und Chefin des Nachrichtendienst des Regiments)

Orte, wo die Geschichte spielt:

Huntress, Kerensky Cluster, Clan Space

Muphrid, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Thorin, Isle of Sky Province, Lyran Alliance

Beteiligte/genannte Militäreinheiten:

10th Lyran Guard

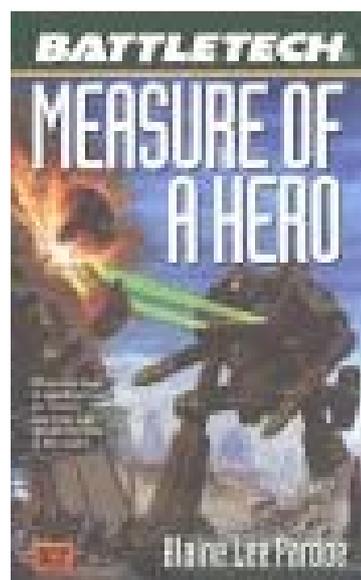
Fifteenth Acturan Guards

Torin Militia (später First Thorin Regiment ‚Archer's Avengers‘)

Aus dem folgenden Buch wurde diese Timeline erstellt (in eckigen Klammern das englische Original):

Die erste Bürgerpflicht (Heyne 3-453-18778-4) [Measure of a Hero (Roc 0-451-45798-6)]
Geschrieben von Blaine Lee Pardoe

Timeline zusammengestellt von: Björn Drewes





Gray Death Legion Timeline

3021

Reguläre Militäreinheit des Lyran Commonwealth (Carlyle Commando) für eine Garnison nach Trel I gesendet

3024

Winter: Herzog Ricol (Draconis Combine) greift (getarnt als Banditen) Trel I an, Grayson Death Carlyles Vater wird getötet, Carlyle Commando zerschlagen, Grayson übernimmt den Aufbau der Trelwan-Lanciers (Kern der späteren Gray Death Legion), 11.November: Schlacht am Thunder Rift, Entscheidung des Trel I Feldzuges von Herzog Ricol zu seinen Ungunsten

3025

Hassan Ali Khaled, Delmar Clay, Davis Montgomery McCall, Piter Debrowski und Jaleg Yorulis treten der Gray Death Legion auf dem Söldnerplaneten Galatea bei. September: Vertrag mit der verthandischen Befreiungsfront auf Galatea unterschrieben, 25.Oktober: Durchbruch durch die DC Blockade über Verthandi

3026

23.August: Waffenstillstandsabkommen von Verthandi, Ende 3026 Rückkehr nach Galatea und gleich Neuabschluß eines Kontrakts mit der Free World League (Preis des Ruhm)

3027

Gray Death Legion führt einen Überfall gegen Shiro III durch

3027-3028

Eroberung des Capellan Conferderation Planeten Sirius V mit Hilfe der Gray Death Legion durch Free World League Einheiten

3028

Anfang 3028: Sirius V Massaker durch als Gray Death Legion - getarnte BattleMechs der Free World League, 24.März: Zerstörung der Gray Death Legion-Basis auf Helm durch Free World League-Einheiten, Rachefeldzug der Gray Death Legion gegen das "Hammerschlag"-Regiment, 1.April: Entdeckung eines Kernspeicher vom der Star League durch die Gray Death Legion auf Helm, Verteidigung desselben und Flucht von Helm mit Herzogs Ricol (Draconis Combine) Hilfe.

3029

Die GDL ist jetzt mit die bekannteste Söldnereinheit in der Inner Sphere, Gray Death Legion erreicht Regimentsstatus, Lyran Commonwealth nimmt Gray Death Legion zu Beginn des Oreste-Feldzugs unter Kontrakt, Wird von 3029 bis 3030 auf folgenden Planeten eingesetzt: Baldur; Caldrea; Trolloc Primus; Otho; Dyeve; Lothan; Shionoha; Nox und Darius.

3030

Gray Death Legion erhält als Belohnung für Ihre Leistungen Landbesitz auf Sudeten

3036

27.Juli: Alexander Carlyle auf Sudeten geboren

3039

29.April: Gray Death Legion kämpft auf Altai gegen das erste Genyosha - Regiment des Draconis Combine, 29.Oktober: Gray Death Legion verläßt siegreich auf Befehl des Oberkommandos Altai



3050

15. September: Erster Kampf der Gray Death Legion gegen die Clans (124th Striker Cluster, Jade Falcon) auf Sudeten

3051

3. Oktober: Vertreibung der Gray Death Legion von Sudeten durch Clan Jade Falcon

3052

30. März: Angriff der 1. Falken Jäger vom Clan Jade Falcon gegen die Gray Death Legion auf Pandorra, Gray Death Legion gewinnt den Kampf

3053

Gray Death Legion deklassiert sämtliche Söldnereinheiten bei den Kriegsspielen der Mark Sarna während der Operation Freya

3055

Charles Bear verläßt kurz die Legion, um in den folgenden zwei Jahre noch einmal für Legion zu kämpfen um danach endgültig seinen Abschied zu nehmen.

3056

April 3056: Gray Death Legion erhält Landbesitz auf Glengarry durch einen Treueschwur von Grayson Death Carlyle auf Victor Steiner-Davion, 3056: Skye Rebellion, Gray Death Legion kämpft gegen die 4th Skye Guards auf Glengarry.

3057

Nach Spaltung des Federate Commonwealth bleibt die Gray Death Legion in Diensten des Lyran Alliance, Katherina Steiner-Davion erklärt die Gray Death Legion zu Caledonia - Rebellen und enteignet Sie Ihrer Güter auf Glengarry, die Gray Death Legion kämpft und gewinnt gegen reguläre Lyran Alliance Einheiten auf Caledonia, Grayson Death Carlyle wird auf Caledonia durch einen Verräter schwer verwundet, Gray Death Legion erhält Ihre Güter gegen einen Treueschwur auf Katrina Steiner zurück, Alexander Carlyle wird gezwungen in die Lyran Alliance - Armee einzutreten. Die Gray Death kämpfte auf Hesperus II erfolgreich unter anderem gegen die 15th Lyran Guard und die Defiance Schutztruppen. Es gelingt ihr in die Fabrikanlagen einzudringen und zu erobern. Lori Carlyle übernimmt die praktische Führung der Gray Death. Stellvertreter wird Davis McCall.

3065

Hassan Ali Khaled erhält ein Militärbegräbnis. 22. Mai: Grayson Death Carlyle stirbt an Krebs. Alexander Carlyle befindet sich bei der 2. Hofgarde. Juni: Stationierung der Gray Death zusammen mit der 15th und der 36th Lyran Guard auf Hesperus II. Juni / Juli: Überfall durch Skye Separatisten in Form der 4th und 22nd Skye Ranger, sowie später die 32nd Lyran Guard und die 17th Skye Ranger. 18. Juli: Endschlacht um Hesperus II zu Gunsten der Lyran Alliance. Lori Carlyle sowie McCall als auch ein Großteil der Gray Death Legion werden im Rahmen dieser Schacht wie bei auch bei den vorigen Kämpfe getötet. Mit dem Tod von McCall und Lori gibt es kein aktives Gründungsmitglied der Gray Death mehr. Die überlebenden Angehörigen in Stärke einer Mechkompanie werden in die Defiance Self Protection Force integriert. 25. August: Ein Antrag von Alexander Carlyle zur Befreiung vom Militärdienst um die Gray Death Legion Wiederaufzubauen wird vom Archon abgelehnt.

(Timeline by Markus Kerlin)



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 **14** 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
Markus	Kerlin	3	0	1	5
Alexander	Eppler	3	1	2	5
Sven	Boßmann	2	0	1	3
Michael	Brockhaus	2	0	2	4
Marco	Nikolay	1	0	0	1
Martin	Hartmud	0	1	0	1
Björn	Drewes	0	0	1	1
Ingolf	Tews	0	0	1	1
Henning	Schramm	0	0	1	1
Michael André	Arnemann	0	0	1	1
René	Wenzel	0	0	2	2



Chapterranking (Saison 04/05)

Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	CCCXII Einsatzregiment; "Die Prätorianer"	2	20
	151.Light Horses; "Doompatrons"	2	20
2.	214. Divison Comstar / 3. Armee / "Black Sheeps"	1	10
3.	Eiserne Wache; Zweites Batallion; "Sturmfalken von Heide"	2	5
4.	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion; Hannover Regulars	1	-5
	2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt; "Pride of the Cancellor"	1	-5
	5th Brigade "Oriente Fussiliers"	1	-5
8.	21st Century Lancers; Reg. Com. Lance; The Hells Lancers	2	-10

Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	17.Aufklärungsregiment; "Desperados"	2	20
2.	Bravehearts, 1st Agyll Lanciers Fed Com	1	10
3.	1st Marik Legionaires; "Eagle of Atreus"	2	5
4.	The Prince's Men 244. Division 7.Armee Com Star	1	-5
5.	Startroopers	2	-10

Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Rho Galaxy; 5 th Scorpion Cuirassiers; "The Scorpion's Deathsting"	2	20
2.	2nd Wolf Legion; 352nd Assault Cluster; "Lone Wolves"	1	10
3.	JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"	1	-5
4.	"Dorsai's Peacemakers"	2	-10

BattleTech Kurzfilm Projekt „Expect no Mercy“

In dem Projekt von Jens Mackowiak und des Projektleiter der MechForce, Markus Kerlin, gibt es einiges neues zu vermelden. So sind unter anderem die 3D-Modelle des Marauder und des Warhammer bis auf Kleinigkeiten fertig. Als nächstes ist der Thug dran. Bilder der 3D Modelle vom Crusader, Rifleman, Stinger und Shadow Hawk könnt ihr auf der überarbeiteten Seite von www.battotech-movie.com (englisch) bewundern oder im Forum der MechForce.

Hier mal zwei Bilder von den neuesten Modellen:





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: talar@t-online.de

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 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 11. 11. 2004)

Rang	EP's	IS / Clan	Charaktername	Spielname	KIA
1.	77	IS	Herr Mess	Henning Schramm	-
2.	66	IS	Zeronimus	Sven Boßmann	-
3.	50	IS	Rainbow	Thomas Bredau	-
4.	44	IS	Takeo Yamamoto	Jens Mohrmann	-
5.	35	IS	Endre Mosorske	Markus Kerlin	-
6.	34	IS	Headhunter	Andreas Baumann	-
7.	32	IS	Jason Vale	Michael Andre Arnemann	-
8.	30	IS	Mr. Ice	Thomas Bösener	-
	30	IS	Tros	Gerd Röhling	KIA
10.	28	IS	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	-



Funniges ☺

Logo der NYS Battletech League (New York Battletech League)

<http://atlas7d.freeservers.com/>



Änderungen in den Chapterfightregeln

Mit sofortiger Wirkung sind folgende Änderungen/Ergänzungen zu den Chapterfightregeln gültig (1.2 und 1.6 -> statt 4 jetzt nur noch 2 Wochen; 3.3.2 komplett neu).

Die neue Version 3.2 der Chapterfightregeln könnt ihr auf der Vereinshomepage downloaden.

Hier die neue Versionen der geänderten Punkte:

1.2 Reparaturen bei HausMechs

Alle Mechs sind nach einem Chapterfight sofort wieder Einsatzbereit. Zerstörte Mechs, die aus dem eigenen Pool ersetzt werden, stehen auch sofort zur Verfügung (siehe auch 2.3.2). Zerstörte Mechs, die vom Mitgliedsbetreuer ausgewürfelt werden, stehen 2 Wochen nach dem Chapterfight zur Verfügung.

1.6 Festhalten der Schäden

Auf jedem Formular zur Chapterfightbestimmung gibt es eine Spalte mit der Überschrift: „Level“.

Sollte ein Mech als zerstört gelten, so schreibt bei der Levelbeschreibung einfach „zerstört“ auf, damit weiß der Mitgliedsbetreuer, daß ein neuer Mech ausgewürfelt werden muß. Ein zerstörter Mech wird nach einer Dauer von 2 Wochen ersetzt oder kann/muss durch einen PoolMech ersetzt werden. (siehe 2.3.2.)

Da das Formular zur Chapterfightbestimmung von beiden Kontrahenten unterschrieben wird, sollte jeder darauf achten, daß auch beim Gegner der Level korrekt eingetragen wird, so können falsche Beschreibung vermieden werden.

3.3.2 Offiziell korrigierte Mechs

Mechs für die es eine offizielle Errata gibt, dürfen entweder in der veröffentlichten Version gespielt werden mit den entsprechenden BattleValue oder in der korrigierten Version mit dem angepaßten BattleValue.

Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

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

Return to Serenity, 6th Army V-
Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu
Martin Peters, Hannover, Tel.:
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

Liao

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

Söldner

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

"Doompatrons", Leichte Eridani
Reiterei, 151th Light Horses
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
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

Liao
Kriegerhaus Ma-Tsu Kai
Markus Klein, Viersen, Tel.:
02162/560925, email:
bioklein hazard@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

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:
bioklein hazard@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 Verzehr Guthaben. 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

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

Atlantis

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

Spieleland Hamburg

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

Das Drachenei

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:

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 Vereinslogo 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 Logo Illustration

Das ist ein hochwertiger Digitaldruck des Vereinslogo direkt ab Datei auf einem etwas schwereren, rein weißem DIN A4 Papier. Hinzu kommt das es vom Designer Franz Vohwinkel signiert und auf 50 Exemplare numeriert (und somit limitiert) ist.

Preis 7 Euro zzgl. Versand- und Portokosten. Kontakt Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de)

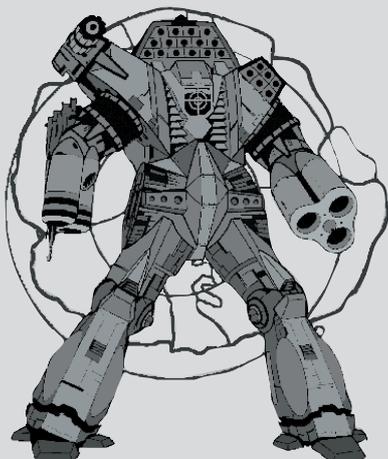
MechForce MechKrieger Handbuch

44seitiges DIN A6 Heft, speziell für MechForce Mitglieder. Hier habt ihr alle relevanten Daten in einem Heft zusammen gefaßt und somit immer parat.

Preis 2 Euro zzgl. Versand- und Portokosten. Kontakt Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de)

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