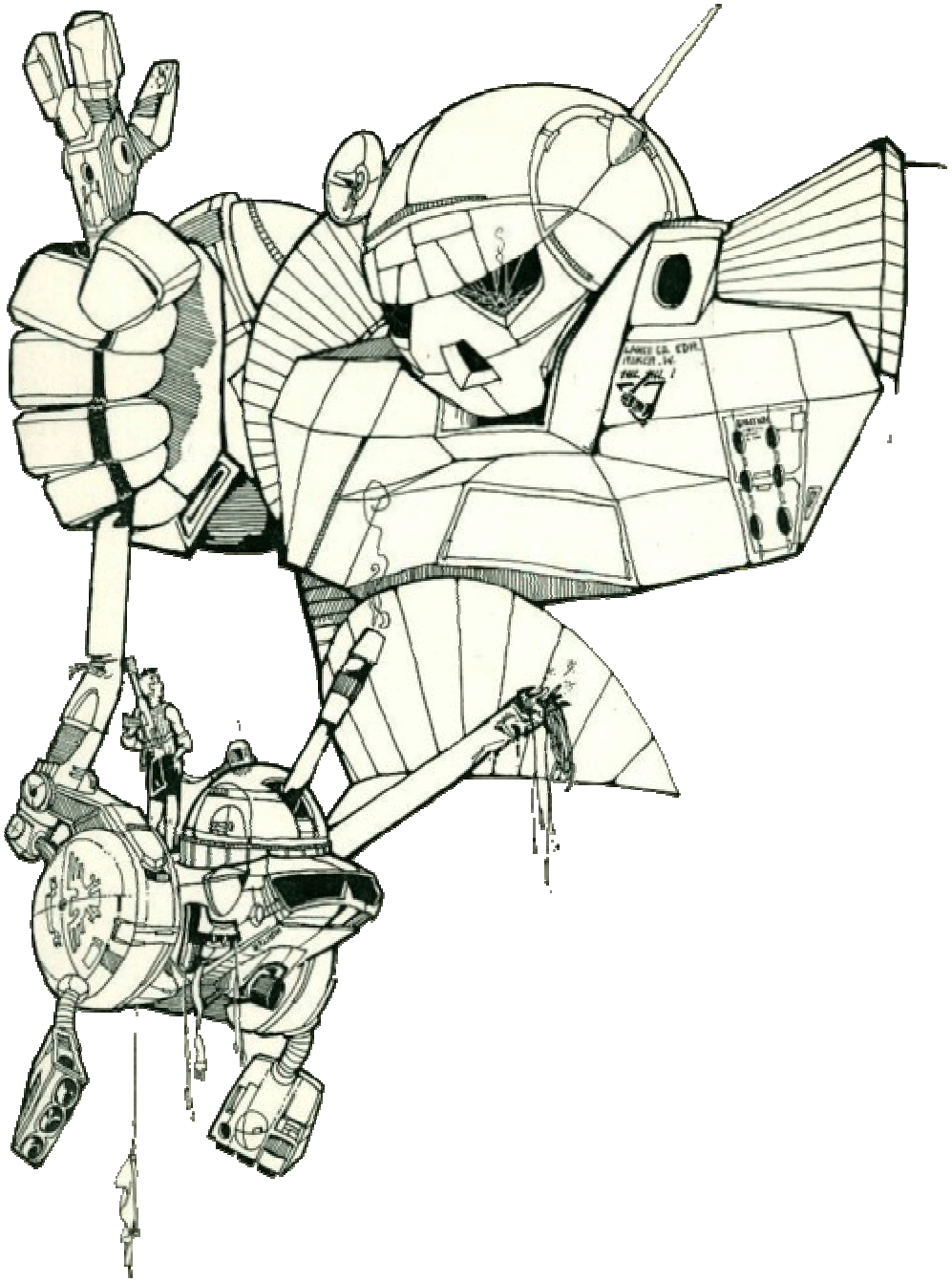
Ausgabe 25
Verkaufspreis 2,50 EUR

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany



Vorwort

Hallo MechForce Mitglieder,

Hier nun schon die letzte Terra Post für das Beitragsjahr 2004. Noch ein wenig größer, noch mehr Inhalt als die vorige.
Dies ist zugleich meine letzte TP als Chefredakteur. Diesen Posten gebe ich an unseren Vorsitzenden Jens Mohrmann ab, der sicher die TP weiterhin gut pflegen und führen wird, damit sie immer noch ein wesentlicher Bestandteil unseres Vereines bleibt.

Was gibt es zu erwarten von dieser TP?
Neben dem üblichen wie News, aktuelle Rankings, Kontaktanschriften, unseren Shop und manch anderem was in jede Ausgabe gehört, kommen wieder eine Zahl an Aritkel die sich mit unserem Hobby beschäftigt. Die Reihe der Timelines wird ergänzt durch Haus Marik. Chapterfightberichte, eine Kurzgeschichte von Peter Heid, ein Interview mit Natascha Kerensky und weiteres bietet jede Menge Stoff zum Lesen.

Was bleibt sonst noch?
Zur Deutschen Meisterschaft gibt es leider keine neuen Infos. Ab 1.2. gibt es wieder den Versuch eines Kurzgeschichtenprojekts, mehr Infos hierzu auf battletech.info.
Und im Laufe dieses Jahres soll es sogar mit Classic BattleTech ein Rekordversuch für das Guinessbuch im Bereich größtes Brettspiel geben.

Also lassen wir uns mal überraschen was 2005 alles unser BattleTech Fangemeinde bieten wird.

Viel Spaß mit der Terra Post 25 und tschüß,

Markus Kerlin

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

Inhaltsverzeichnis

Interna
- Vorwort 1
- Impressum 2
- Kontaktadressen 3
- Vereinsnews 4
- Die Arena 26
- Chapterranking 04 / 05 26
- Akademien 31
- MW-Konzept Ranking 33
- Chapterliste 33
- Spielcenter 35
- MechForce Shop 36
- Mitgliedsantrag 40

News & Reviews
- Newsticker 4

Veranstaltungen
- Cons und Turniere 6
- JHV 2005 Einladung 8
- Blutnamen / Meister 9

Kurzgeschichten
- Adrenalin 16

Szenarien
- Wenn sich Zwei streiten.. 32

Chapterfightberichte
- Hell's Lancers 10
- Sturmfalken 14

Timeline
- Haus Marik 24

Fluff:
- Natascha Kerensky 27

Spaßiges
- Funnig Pic 31

Sonstiges
- BattleMech Zeichnen 12

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:
CoverArt – I. C. Kessler
JHV Einladung – Jens Mohrmann
Chapterfightbericht 3025 – Thorsten Elfers
BM Zeichnen - Erhard "Ed" Grund
CF Sturmfalken – Alexander Eppler
Adrenalin – Peter Heid
Wenn sich zwei streiten – Sven Bossman
Natascha Kerensky - Fanpro

© MechForce Germany 2005

Kontaktadressen

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.
Unbesetzt

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: Jens Mohrmann, Sulingen, Tel.: 04271/952623, email: jmohrmann@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

Markus Kerlin tritt zurück

Markus Kerlin tritt von allen Ämter der MechForce Germany mit sofortiger Wirkung zurück. Dies betrifft in erster Linie den Vorstandsposten des Projektleiters, Akademieleiter Gray Death Legion und Arbeitskreisleiter AK Zeitschrift.
Die Position des Projektleiter bleibt vorläufig unbesetzt. Ob sie bis zur JHV noch kommissarisch besetzt wird bleibt offen.
In allen Fragen zu Projekten und zur Terra Post bitte ab sofort an Jens Mohrmann wenden. In Sachen GDL Akademie natürlich an Marco, dem AK Leiter Akademien und Spielcenter.
Der Rücktritt erfolgte auf freundschaftlicher Basis und ist eine Folge persönlicher Umstände.

Dringend Gesucht

Arbeitskreisleiter für den Arbeitskreis Computer.

Helfer für Conventions

MechForce Termine

05.03.2005
JHV 2005, Hamburg

28.-29.05.05
NordCon, Hamburg

Verspätete Rechnungen

Aus gesundheitlichen Gründen hat sich die Erstellung und Versand der Rechnungen durch den Verantwortlichen für das Beitrittsjahr 2005 verzögert. Dieses bitten wir zu entschuldigen und versuchen es so schnell wie möglich nachzuholen.

Einladung zur Jahreshauptversammlung

In dieser Terra Post findet ihr die Einladung zur Jahreshauptversammlung 2005 der MechForce Germany in Hamburg von unserem Vorsitzenden Jens Mohrmann.

BattleTech Newsticker

Classic BattleTech

- Neue bzw. neu aufgelegte Figuren für CBT und Aerotech: 195 Mjolnir Battlecruiser (3067), 308 Morningstar City Command Vehicle (3067), 309 Blizzard Hover Transport (3058) (2), 798 Hammer Mech (3055), 829 Hetzer Wheeled Assault Vehicle (2), 328 Legionnaire LGN-2D / LGN-K Variants, 329 Sasquatch (3055 Upgrade), 330 Burke Tank (1) (2750), 826 Pike Support Tanks (2) (3026), 324 Tundra Wolf, 325 Morpheus Mech (3055 Upgrade), 326 Loki Omnimech (3050), 327 Phantom Mech (3055)
- Für Classic BattleTech scheinen nach einem Posting im Lordprotector-Form zu urteilen neue BattleArmors zu erscheinen. Die Werte und Information zu den Grenadier Assault Battle Armor und Void Battle Armor findet ihr unter folgendem Link:
  http://3067.lordprotector.de/forum/thread.php?threadid=677&sid=
- Und die nächste BattleArmor aus dem Combat Equipment wird im Batchall-Forum in Form des Golem des Clan Ghost Bear gezeigt.
  http://www.batchall.de/forum/thread.php?sid=&postid=12779
- Auf classicbattletech.com kann man in einem Preview vom Mappack Solaris einen Blick auf die Karten werfen, die teilweise überarbeitet und auch mit neuen Regeln versehen wurden (Brücke in der Fabrik z.B.)

MechWarrior: Dark Age

- Bei Wizkids ist in der 6. Vorschau zu AoD ist einiges zu sehen. Diesmal mit Towed Gauss, Star Captain, Dust Storm, Pulse, Dragpn's Fury und der Allianz Liao-Republic. Interessant ist vor allem das Nova Cat Wappen auf dem Star Captain. Kommt hier vielleicht noch eine Überraschung?
- Das gewöhnlich extrem gut informierte Comstar Board hat die komplette Einheitenliste für die erste Expansion für Age of Destruction veröffentlicht. Keine Einheiten für Steel

Wolves, Spirit Cats und Liao. Dafür eine Einheit namens Centaur, die ein Protomech sein könnte.
http://rom.proboards18.com/index.cgi?board=warzog&action=display&num=1100794634

- Age of Destruction ist noch nicht einmal erschienen und es gibt schon weitere Infos zu Firepower. 5 Einheiten könnt ihr bei Wizkids bewundern, u.a. die Nova Cat.
  http://www.wizkidsgames.com/

Computer

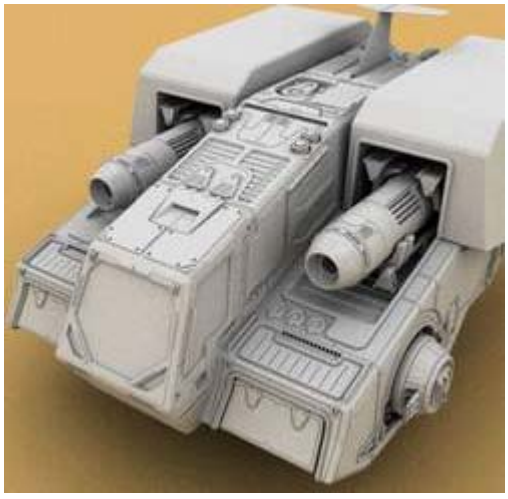
- Auf IGN gibt es ein paar fette Videos zu MechAssault 2. Hier sieht man beispielsweise einmal, wie man aus einer BattleArmor aussteigen und in einen Mech einsteigen kann.
  http://media.xbox.ign.com

Romane / Kurzgeschichten

- Mit „Heretic's Faith“ ist der nächste englische Dark Age Roman für August 2005 angekündigt. Doch auch in deutsch geht es weiter: „Festung der Lügen“ ist die nächste Dark Age Übersetzung und „Die Albatross Akte“ scheint wohl ein neuer Classic-Roman zu sein.

Sonstiges

- Am 11.01.05 fand auf BattleCorps.com ein Chat mit Randall Bills und Herb Baes statt. Auf die Frage nach dem Status des BT Films gab Randall folgende Antwort:
  "The latest news I have is that WizKids is working with a company to do a direct to DVD movie. Obviously, in my opinion, the hope would be that if it does well, it will lead to further DVD movies and perhaps eventually to a full-blown summer blockbuster."
  D.h. momentan ist ein Film auf DVD geplant. Wenn der sich gut verkauft, gibt es eventuell einen Kinofilm.
- Auf battletech-movie.com sind gerade zwei neue FanFilme in Planung gegangen. Während der eine Film ein umfangreicheres Ziel hat, wird sich der andere Film um einen Kampf in einer Solaris Arena handeln.
- Pawel ist zurück! Dem einen oder anderen sicher bekannt durch seine exzellente 3D MechModelle, z.B. zierte die Blood Asp von ihm eine ältere Ausgabe der Terra Post. Nach eine Reihe von persönlichen Probleme meldete er sich nach Monaten der Abwesenheit mit einer neuen Arbeit an mit dem rechts dargestellten Torso einer Flea zurück.
  Die Flea ist im MW4 Re-Design gehalten, also nicht wundern. ☺



Kommende Neuerscheinungen

Historicals: War of 3039 - Ein Hintergrundband über den Krieg von 3039 - November 2004
Map Pack Solaris VII - Eine Sammlung aller Solaris Karten - Dezember 2004
Classic BattleTech Map Set Compilation 2 - 22 verschiedene Karten aus alten Sets und Boxen - Dezember 2004
Combat Equipment - Noch mehr Ausrüstung für das RPG - Januar 2005
Technical Readout 3055 Upgrade - Neuauflage des TR 3055 - Januar 2005
Interstellar Players - Wer gibt wirklich den Ton an in der Inneren Sphäre - 1. Quartal 2005
Mercenaries Supplemental II - Der zweite Teil der Söldnererweiterung - 1. Quartal 2005
Clangründer: Traum - 2. Teil der Clangründer-Saga von Randall Bills - 1. Quartal 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 2005:
Auf battletech.info gibt es noch keine neuen Informationen zur kommenden Meisterschaft.

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: 11.2.2005 bis 13.2.2005
Convention: Galatea VIII
Ort: Jugendzentrum, Papestraße 1, Essen
Kontakt: www.galatea.kell-hounds.de
Info: Fr. 10 Uhr non-stop

Datum: 18.-20.März 2005
Convention: Con Leonis
Ort: Jugendzentrum Mühle, An der Neustadtmühle 3, 38100 Braunschweig
Kontakt: www.conventusleonis.de
Info: Fr. 19 Uhr bis So. 17 Uhr

Datum: 18.-20.März 2005
Convention: Outreach 2005
Ort: Jugendzentrum, Papestraße 1, Essen
Kontakt: http://www.outreach-con.de/
Info: Übernachtung vor Ort möglich, Wochenendkarte 6,00 Euro, Tageskarte 4,00 Euro

Datum: 2.- 3. April 2005
Convention: Hannover spielt!
Ort: Haus der Jugend, Maschstr. 22/24, 30169 Hannover
Kontakt: www.hspielt.de
Info: Sa. 10 Uhr bis So. 18 Uhr

Datum: 2.- 3. April 2005
Convention: Gardemanöver der Hofgarde
Ort: 'Bürgerhaus MAHNDORF“, Bremen
Kontakt: http://www.erste-hofgarde.de/aufbau.html
Info: Sa. 10 Uhr bis So. 18 Uhr

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. Diesmal voraussichtlich wieder mit Turnieren für CBT.

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-Würtemberg
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 Rollenspieltreffen zum größten Genretreff Deutschlands südlich der Mainlinie gemacht.

Datum: November 2005
Convention: RatCon
Ort: Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Str. 33-37, Dortmund-Mitte
Kontakt: www.ratcon.de

Einladung zur Jahreshauptversammlung 2005

Am 05.03.2005 findet in diesem Jahr die ordentliche Mitgliederversammlung / Jahreshauptversammlung der MechForce Germany e.V. statt.

Jedes ordentliche Mitglied des Vereins ist hierzu herzlich eingeladen und finde sich bitte im Haus des

WTB von 1861 (Wandsbecker Turner Bund)
Kneesestr. 7
22041 Hamburg

ein.

Die Mitgliederversammlung beginnt **um 12.00 Uhr** um allen eine ruhige Anreise und Abreise zu ermöglichen. Um Pünktlichkeit wird gebeten. Sollte ihr Fragen zur Anreise haben, so wendet euch doch per Mail an Volker Simon.
Zur Teilnahme an Abstimmungen ist die Vorlage des Mitgliedsausweises 2005 nötig. Nichtteilnehmende Mitglieder haben die Möglichkeit, ihr Stimmrecht schriftlich einem anderen Mitglied zu übertragen, Bitte macht von diesem Recht Gebrauch, wenn ihr nicht persönlich erscheinen könnt.
In diesem Jahr werden Essen und Trinken nicht wie im letzten Jahr gesponsort.

Tagesordnung:

- Begrüßung
- Tätigkeitsbericht des Vorstandes
- Finanzbericht des Geschäftsführers
- Bericht der Kassenprüfer
- Abstimmung über die Entlastung des Vorstandes
- Neuwahl eines Kassenprüfers
- Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder sowie Gründung und Auflösung von Arbeitskreisen
- Änderung der Turnierregeln (Vorschläge bitte wenn möglich zur vorherigen Prüfung an den Vorstand)
- Vereinsprogramm
- Sonstiges

Nach der im letzten Jahr erfolgten Satzungsänderung und der nun endlich erfolgreichen Änderung des Vereinsregisters ist der Vorstand in diesem Jahr erstmals vollständig handlungsfähig. Deshalb können und sollen mehr Ideen schneller und besser umgesetzt werden. Hierfür brauchen wir wie immer euren Input.

Wir freuen uns auf eine rege Teilnahme und anregende Gespräche.

Jens Mohrmann
Vorstandsvorsitzender
Mechforce Germany e.V.
Email: jmohrmann@mechforce.de

Deutsche Meister und deutsche Blutnamenträger

Lang, lang ist her als wir zuletzt diese Liste veröffentlicht haben. Also wurde es mal wieder Zeit eine überarbeitete Fassung zu präsentieren.

Hier nun die aktuelle Liste der deutschen Meister für CBT, sowie der deutschen Blutnamensträger.

Deutsche Blutnamenträger

Dirk Scharfenstein Blutnamen: Hartford
Ausrichter: European GenCon 1992 / MechForce UK
Jürgen Hofman Blutnamen: Running Elk / Jade Falcon
Ausrichter: European GenCon 1993 / MechForce UK
Boris Pieper Blutnamen: Elias
Ausrichter: European GenCon 1994 / MechForce UK
Patrik Heymann Blutnamen: Raful / Smoke Jaguar
Ausrichter: Game Show Essen 1994; Essen / MechForce Germany
Holger Tolkmit Blutnamen: Hawker / Diamond Shark
Ausrichter: FeenCon 1995; Bonn / MechForce Germany
Thorsten Weber Blutnamen: Tseng / Ghost Bear
Ausrichter: FeenCon 1996; Bonn / MechForce Germany
Stephan Bortscher Blutnamen: Vickers / Clan Wolf
Ausrichter: FeenCon 1997; Bonn / MechForce Germany
Joachim Kleimann Blutnamen: Sennet / Diamond Shark
Ausrichter: Lightning Convention, Gladbeck 21.03.1998, FASA-Turnier, Freigabe duch Brian Nystul
Holger Blumensaat Blutnamen: nicht bekannt
Ausrichter: Jahreshauptversammlung der MFG e.V. 1999, MechForce Germany
Stefan Murillo Blutnamen: Yeh / Clan Goliath Scorpion
Ausrichter: MechForce Con 2004, Hamburg 06.11.2004, MechForce Germany

Deutsche Meister
2000: Oliver Krebs
2001: Holger Tolkmit,
2002: Julian Gudjons
2003: Dirk Schafenstein
2004: Thorsten Hürter

Österreichische BattleTech Meisterschaften
2001: Matthias Winkler

MechForce Germany Meisterschaften

2001: XXXX
Veranstaltung: Norddeutsche BattleTech-Meisterschaft der MechForce Germany e.V. 2001; Offenes Turnier, Convention 2001 Hamburg
2004: Sven Bossmann
Veranstaltung: MechForce Con 2004, Hamburg, MechForce Germany Meisterschaft 2004

Deutsche MechWarrior Dark Age Meisterschaft
2003: Stefan "Arkadia" Kraska
2004: nicht bekannt

XXXXX = Wollte nicht genannt werden

HELL's LANCERS vs BLACK SHEEPS

(3025 / Classic Battletech)

Terra / Flintbek bei Kiel am Sonntag, den 12.09.04 – 14.00 bis 17.00 Uhr

HELL's LANCERS (200to)			**BLACK SHEEPS** (210to)		
Archer	ARC-2R	70to	Stalker	STK-4N	85to
Withworth	WTH-1	40to	Thunderbolt	TDR-5S	65to
Firestarter	FS9-H	35to	Spider	SDR-5V	30to
Firestarter	FS9-H	35to	Hermes	HER-1A	30to
Locust	LCT-1V	20to			

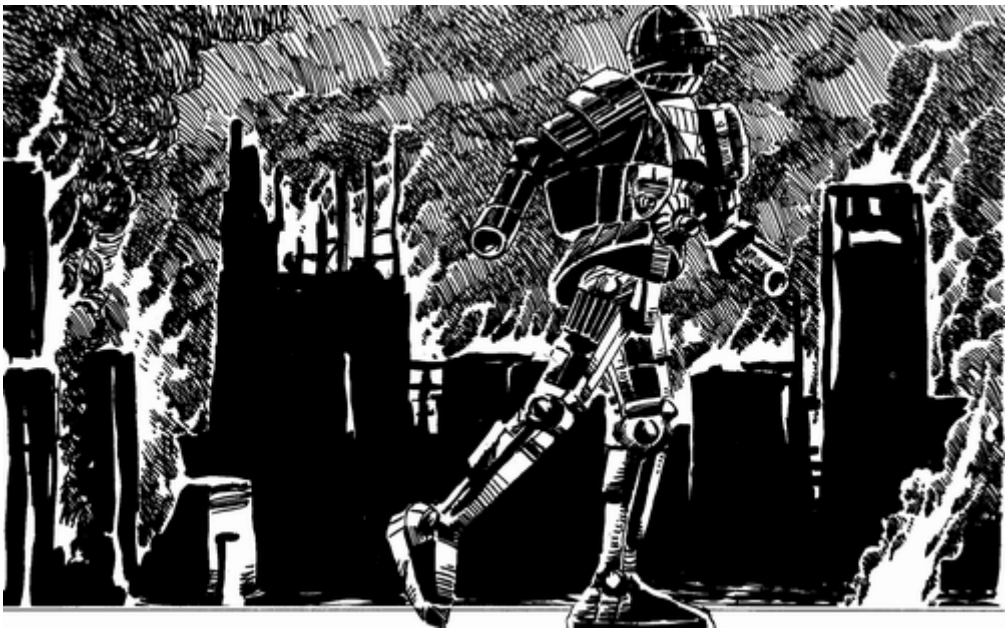
Wir sollten eigentlich nur die Gegend erkunden und hatten dazu als Rückendeckung zwei Fernkämpfer in unserer Einheit. Dann jedoch trafen wir auf die BLACK SHEEPS. Das Verhältnis der Kräfte sah zwar nicht gut aus, aber das kannten wir ja schon von vorhergehenden Einsätzen. Immerhin rechneten wir uns eine Chance aus, wenn es gelingen würde, den Pirscher an seiner schwachen Stelle, der Rückenpanzerung, zu packen und dessen Munition hoch zu jagen.

Unser Locust stürmte vor, griff den Pirscher an und erzielte auch einen ersten bedeutungslosen Treffer. Die BLACK SHEEPS erkannten natürlich die Gefahr und versuchten den Locust umgehend auszuschalten. Der Hermes verfolgte den Locust und konnte ihn nacheinander das rechte und linke Bein durch Tritte stark beschädigen. Nebenbei schoss er dem Locust mit einem Medium Laser in den linken Arm und erzielte drei kritische Treffer.

Währenddessen versuchte der Spider, uns zu umgehen und in den Rücken unseres Archers zu gelangen. Dies konnten wir aber vermeiden, da unser Whitworth den Archer erfolgreich absicherte. Allerdings waren unsere beiden Fernkämpfer ansonsten nahezu wirkungslos, da die Black Sheeps geschickt hinter Hügeln und Wäldern Deckung nahmen.

Trotz seiner starken Beschädigungen gelang es unserem Locust, den Pirscher von hinten anzugreifen. Tatsächlich erzielte er einen kritischen Treffer im rechten Torso, zerstörte aber leider nur einen Wärmetauscher. Der Thunderbolt, der den Rücken des Pirschers absicherte, besiegelte anschließend das Schicksal unseres Locust und brachte dessen Fusionsreaktor zur Explosion. Immerhin waren unsere beiden Firestarter in der Lage gewesen, in den Rücken des Thunderbolts zu gelangen. Aber beide versagten kläglich und erzielten nur wenige unwesentliche Treffer.

Nun ging es schnell zu Ende. Der Pilot des einen Firestarters musste wegen Überhitzung auf Vier einen Shutdown vermeiden und scheiterte! Der andere Firestarter bekam vom Thunderbolt einen Treffer in die Rückenmitte. Natürlich wurde dabei ein kritischer Treffer erzielt, der das Gyro traf und den Firestarter stürzen ließ. Hierbei erlitt er einen kritischen Treffer in der vorderen Torsomitte und zerstörte dabei nun auch noch selbst sein Gyro komplett. Unglaublich!



Der abgeschaltete Firestarter war mittlerweile vom Thunderbolt, dem Hermes und der Spinne zusammengeschossen worden. Ein Tritt des Spiders gegen den Kopf des Firestarters erforderte den zweiten Bewusstseinswurf des Piloten, der die erforderliche Fünf selbstverständlich nicht schaffte.

Schließlich rückten alle BLACK SHEEPS dann auf den Archer und den Whitworth vor, die bis dahin mit dem Pirscher einen nicht nennenswerten Schlagabtausch geführt hatten.

Bei dem folgenden Rückzugsgefecht gelang es nur dem Archer, zu entkommen. Unser Erkundungsgang endete somit in einem Desaster. Die BLACK SHEEPS zerstörten unseren Locust und erbeuteten unsere beiden Firestarter und den Whitworth.

Fazit: Wir waren mal wieder von Anfang an chancenlos! Ein wahrlich demotivierendes Spielchen und viel Pech dazu.

Kleine Statistik:

BLACK SHEEPS
4 Mechs BV:**3255** Wert: **18Mio.**
Large L, LSR: **5** Med L + KSR: **14** Flamer, MG: **3**

HELL's LANCERS
5 Mechs BV:**3244** Wert: **17Mio.**
LSR: **4** Med L + KSR: **10** Flamer, MG: **12**

BattleMech Zeichnen

Tips und Tricks von Erhard "Ed" Grund

Erhard hat vor einiger Zeit im MechForce Forum mit seinen MechZeichnungen für schickere ReDesigns als aus dem Phoenix Projekt für Wirbel gesorgt. Im folgenden Text beschreibt er wie er diese Bilder gemacht hat.

Im Grunde genommen beginne ich mit einer Bleistiftskizze. Dabei versuche ich erst mal mit ganz einfachen Formen die gewünschte Pose darzustellen.

Ist die passende Pose gefunden zeichne ich die Grundzüge des Mechs - meist funktioniert das nach Versuch und Irrtum. „Paßt dieses Teil dahin?“ und „Wie würde es aus einer anderen Perspektive aussehen?“ sind die Grundfragen die ich mir dabei stelle.
Bei Redesigns ist das ganz schön schwierig wie ich finde - man will ja den ursprünglichen Spirit des Designs rüber bringen aber eben doch etwas anderes zeichnen.

Man muss sich eben von der Form leiten lassen und von den Ideen die man umsetzten will. Es hilft wenn man vorher festlegt welche markanten Merkmale der entstehende Mech haben soll. Im Prinzip sucht man sich passende Adjektive: kantig, breitschultrig, vogelbeinig, flach, schlank etc.
oder auch Wortgruppen: dreifingrige Hände, lange geschützrohrartige Arme, weit nach hinten versetztes Cockpit - so in der Art. Das ist eine gute Orientierung.

Zusätzlich finden sich im Netz haufenweise Mechbilder aus den TROs, von Miniaturen, Fan-Art oder gar auch aus anderen Sci-Fi Linien. Merkmale die einem an einem Mech gefallen kann man ja am eigenen Design ausprobieren.

Orientiert man sich an vorhandenem Material, dann liegt es in der Natur der Sache, daß es mitunter große Ähnlichkeiten zum bestehenden Mech gibt. Nicht davon abschrecken lassen! Bei der Menge Mech-Material wird selbst eine vollständige Eigenkreation Ähnlichkeit mit irgendeinem TRO-Mech haben.
Davon mal abgesehen glaub ich kaum daß die Ingenieure im 31 Jahrhundert bei jedem Mech völlig neue Wege gehen, sondern bestehendes in Neuentwicklungen einfließt.

Das wichtigste dabei ist jedoch - zwingt euch nichts auf! Zum Beispiel wenn ihr ein altes Design neu gestalten wollt - lehnt euch ruhig ein wenig weiter aus dem Fenster als geplant - Hauptsache das Resultat gefällt euch. Am Ende ist es egal ob am alte Mech keine Schulterplatten hatte oder er einen Eckigen Torso hatte - am Redesigns sehen die Platten und ein etwas runderer gestalteter Torso eventuell besser aus.

Das ganze soll Spaß machen und nicht in ein zwanghaftes Spiel namens "wie soll ich die Vorgabe umsetzen" ausufern.
Bei Eigenkreationen spielt das natürlich nicht so eine große Rolle. Aber versucht dort auch mal was radikales - kann doch klappen.

Auch beim Zeichenstil solltet ihr euch nicht unter Druck setzen - zeichnet so wies euch liegt - ich mag den comicartigen Stil des Project Phoenix TRO ganz gern - auch manche DarkAge Zeichnungen, sofern sie nicht zu arg übertrieben sind, schauen genial aus. Andere bevorzugen es eher wenn es konstruiert und haargenau aussieht. Ist Geschmackssache.

Da sollte auch jeder seinen eigenen Weg finden. Verabschiedet euch auch bitte ganz schnell davon zu sehr darüber nachzudenken, was andere von eurem Mech halten könnten. Denn

allen Recht machen kann man es eh nicht - der Versuch endet meist frustrierend - Geschmäcker sind eben verschieden und das ist gut so.

Nunja - zurück zur Bleistiftzeichnung: Wenn ich die Zeichnung fertig habe zeichne ich den Mech mit ruhiger Hand und stink normalem Kugelschreiber nach. Danach Scanne ich das Bild ein, wandle es in Graustufen um und spiele ein wenig mit dem Kontrast und der Helligkeit.

Kleine Fehler kann man am Computer und einem funktionellen Photoprogramm leicht ausbügeln. Die Methoden unterscheiden sich aber.

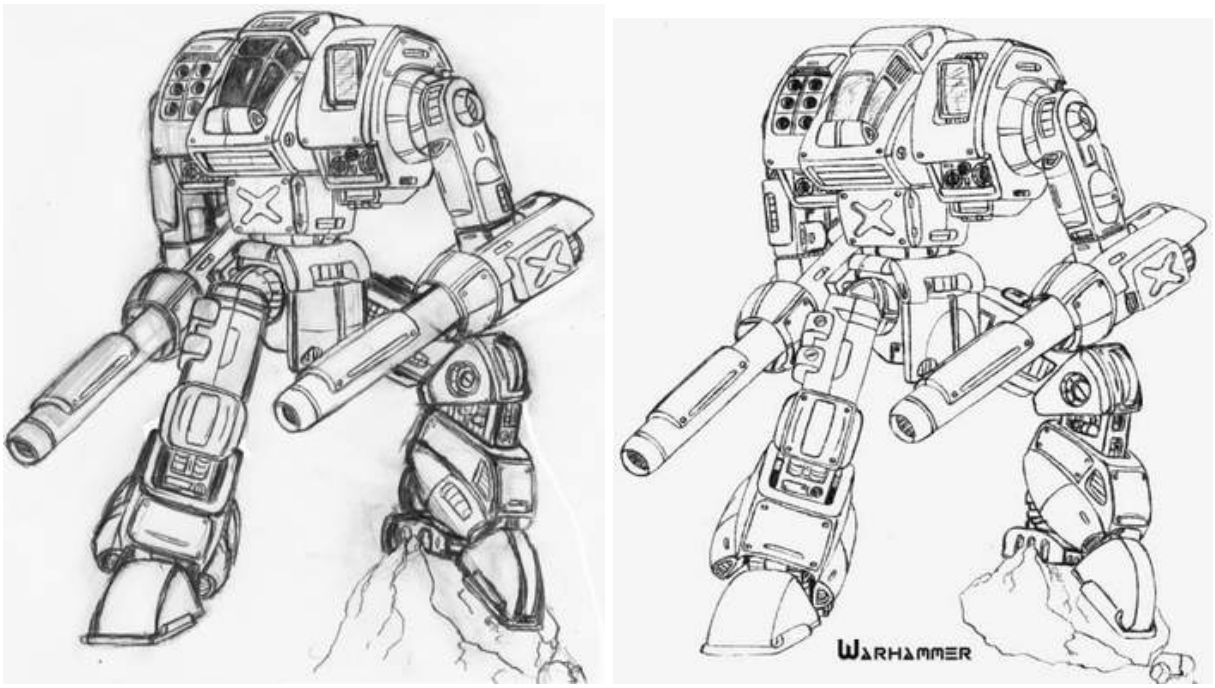
Der Eine zeichnet einfach mit der Maus weiter, der andere radiert teile aus, druckt das Bild, zeichnet das fehlende korrekt ein und scannt das Bild wieder ein.
Probiert was euch am nächsten liegt. Ich zeichne lieber per Hand als am PC. Am Ende steht eigentlich nur noch das Ausdrucken und fertig.

So jedenfalls mache ich meine Mechzeichnungen. Hoffe das euch diese kleine Tutorial helfen kann eure eigenen Mechs zu verwirklichen.

Gruß,

Erhard "Ed" Grund

Hier mal ein Ergebnis dieser Methode:



Links eine frühere Version, rechts eine überarbeitete Version des Warhammer ReDesigns.

Soll die alte Kurita Variante darstellen mit den jeweils zwei Medium und Small Lasern.

Sturmfalken vs. Pride of the Chancellor (Marik vs Liao)

Chapterbericht 21.11.2004; 12 Uhr bis ca. 19 Uhr

Aufstellung der Sturmfalken:
Warhammer 6R - schwere Panzerungsverluste
Trebuchet 5N - schwerst Beschädigt; kurz vor ausgeschaltet
Battlemaster 1D - schwer Beschädigt
Phoenix-Hawk 1 - unbeschädigt
Catapult C1 - schwere Panzerungsverluste
Orion 1K - schwerst Beschädigt; kurz vor ausgeschaltet
Wolfshound 1 - schwer Beschdädigt

Aufstellung der Pride of the Chancellor:
Marauder R - zerstört
Marauder R - zerstört
Marauder R - schwer beschädigt
Marauder - schwer beschädigt
Vindicator A - zerstört
Stinger R - zerstört
Flea 15 - Beute für Marik
Griffin N - leicht beschädigt

Kurzer Bericht des Kampfes:

Beide Chapter rückten organisiert auf das Schlachtfeld. Die Capelaner konnten früh eine erhöhte Stellung im PC einnehmen und wollten die Marik-Verbände beim Vorrücken in schweres PPC-Feuer nehmen und schalteten auch die wenigen Wälder aus, die für einen Vormarsch Deckung geben konnten.

Die Marik-Verbände gingen auf diese Strategie nicht ein, und bauten hinter einen Berg auf weiter Entfernung zu den Capelanern aus und nahmen den ersten Marauder der ins Ziel gelaufen ist über indirektes Feuer ins Ziel und schafften einen glücklichen Gyro-Hit. Dieser brachte den Marauder zwar zu Fall, er erreicht jedoch seine Stellung.

Die folgenden Minuten waren für beide Seiten von taktischen Spielchen in den Stellungen genutzt.

Die Iron Guard der Sturmfalken nutze wieder eine neue Innovative Taktik und ließen eine Trebuchet auf nahe Entfernung zu den gegnerischen Verbänden laufen und in Deckung hinlegen.
Der Battlemaster und Orion deckten den Rücken dieser Einheit. So konnten die Marik eine LRM-Salve nach der anderen auf den bereits beschädigten Marauder oder andere Mechs losschicken und von den Gegner folgte nur gelegentliches Gegenfeuer.

Diese Taktik wurde jedoch schnell vernichtet indem die Liao geschickt auf die andere Seite des Berges hinter dem der Orion; Battlemaster und die Trebuchet sowie der Wolfshound stand und so weiteren konzentrierten Feuer entgingen.
Glücklich konnte der Warhammer aus dem Hinterland mit den LRM-Salven als Unterstützung den feindlichen Marauder in die Knie zwingen (Bein ab und Gyro-Hit) bevor die Liao die neue Stellung ausgebaut hatten.

Da der Marauder hinter PC am Boden lag, war er keine Bedrohung mehr und somit effektiv nicht mehr vorhanden.

Nun versuchten die Liao mit einen Schwenk den linken Flügel der Protektor Guard aufzureißen und mit dem Vindicator über den Berg zu kommen. Der Vindicator bereute sein Versuch schnell, und verlor ein Bein durch konzentrierten Beschuss vom Wolfshound. Im Gegenzug mußten wir bei unserer Trebuchet schwerste Verluste hinnehmen und so war diese praktisch entpanzert und hatte auch nur noch einen Medium-Laser einsatzbereit, da ihre LRM-Ammo auch verbraucht war.

Die Trebuchet kümmerte sich dann nur noch um den Vindicator und schaffte es auch diesen CT zu zerstören, und danach später bei dem Versuch des Gegenvorstoßes den die Marik aufgebaut hatten zu unterstützen.

Leider war der Vorstoß der Marik beim Gegner übel ins stehen gekommen und der Battlemaster lag praktisch unbeschädigt mit einen zerstörten Bein (interen Schäden an der Hüfte) am Boden und feuerte nur noch aus dem liegen. Der Orion hatte den Linken Arm bereits verloren und auch sein Rechter ging in den folgenden Sekunden verloren. Ebenso war seine Torso und Center-Panzerung bereits vernichtet und der Wolfshound hatte seinen rechten Torso verloren.

Im Gegenzug war jedoch ein weiterer Marauder gesprengt worden und die beiden anderen hatten auch schon einige Panzerungsverluste hinnehmen müssen. Die feindliche Stinger war zu diesem Zeitpunkt noch unbeschädigt und versuchte überall erfolgreich zu stören und der feindliche Griffin drückte eine PPC nach der anderen aus dem Hinterland der Marik in den Warhammer erfolgreich rein.

Das Catapult hatte kaum noch effektive Panzerung und auch keine LRM-Ammo mehr und versuchte den Griffin mit den Medium-Lasern zu beschäftigen. Der P-Hawk der Guard war im Hinterland der Liao und setzte einen Marauder immer zu der Rückendeckung gab.

Nun versuchten die Guard einen letzten Kraftakt und schafften es glücklich mit vereinten Feuer den zweiten Marauder durch Ammo-Explosion zu sprengen und den vierten Marauder mit 2 Aktivatoren und schwersten Panzerungsverlusten in eine aussichtslose Situation zu bringen.

Zwischendurch konnte der Flea soweit ausgeschaltet werden, indem ihm beide Arme und ein Bein abgeschossen worden sind und der Pilot sich entschied zu ejecten. Der Orion der Marik war nun jedoch nur noch ein Skelett seiner selbst. Er hatte Linken Arm und Rechten Arm verloren. Alle Torsos waren entpanzert und schwer intern. Ein Reaktortreffer. Die LRM war zerstört und die Autokanone ebenfalls.

Sein Linkes Bein hatte keine Panzerung mehr und sein Rechtes war kurz davor entpanzert zu sein. Nun versuchte die Stinger noch einen Angriff auf unseren Orion um diesen den Rest zu geben, indem sie die Munition erwischen konnte. Glücklicherweise war der Orion gut abgedeckt und die Stinger mußte selber ejecten.

In diesem Moment nahm der Kommandant von Liao Kontakt zum Kommandanten der Marik-Einheit auf und bat darum mit allen noch abzugfähigen Einheiten die Kampfzone zu verlassen und den Marauder der am Boden lag mit abzuschleppen.

Da der Griffin noch schwere Verluste unteren den Marik-Vebänden hätte zufügen können, wurde angenommen und der Flea blieb als Beute zurück, sowie eine Menge Arbeit für die Tech.

Adrenalin

Sitzung Eins: Springergambit
Tharkad City, Tharkad
Mark Donegal, Vereinigtes Commonwealth
15.5.3054

Einer der Gründe, wieso die lyranische Zentralwelt eigentlich nur einer besseren Eistruhe alle Ehre machen würde war ihre Entfernung zur Sonne des Systems. John wusste, dass diese Bahn etwas über einer astronomischen Einheit lag, also in Etwa zwischen der Entfernung Terras und des Mars.
Wieso in der Astronomie überhaupt noch am Sol-System gemessen wurde, war ihm nie ganz klar gewesen. Sicher, Sol war die Heimat der Menschheit, aber man musste ja schließlich mit der Zeit gehen... Andererseits... Wenn nicht Sol, was dann? Luthien?? Dann doch lieber das gute alte Sol-System, Brutstätte und Heimat des Heuschreckenschwarmes namens ‚Menschheit', der sich trotz deutlich selbstzerstörender Tendenzen wie eine Seuche in den Sternensystemen der Inneren Sphäre ausgebreitet hatte...
Jedenfalls war da die hohe Entfernung von der Sonne. Normalerweise hätten auf Tharkad keine Temperaturen über 220° Kelvin möglich sein dürfen, allerdings besaß der Planet eine sehr niedrige
Ekliptikschiefe, die zuließ, dass die Strahlen von Tharkads Sonne in einem hohen Winkel auf den Planeten trafen und so besser zu Wärme umgewandelt werden konnten als beispielsweise auf Terra.
Trotzdem war Tharkad arschkalt.
John saß alleine in seinem Zimmer, seiner Studentenbude, während draußen der Schneesturm immer noch tobte. Der Erstsemestler hatte sich sagen lassen, dass solche Schneemassen für Mai ziemlich untypisch waren, in einer Woche begann ja schließlich auch der Frühling, aber es war leider durchaus möglich. Vor allem wenn ein stationäres Tiefdruckgebiet über dem Kontinent hing und kein Hoch in Sicht war... John hatte sich Tharkad anders vorgestellt... Kalt, aber nicht verschneit.
Er tippte nebenbei einige Worte in seine Tastatur und klickte dann auf das Button ‚Senden'... und sah sich zum x-ten Mal in seinem Zimmer um: Bett, drei Schränke, Nachtkästchen mit Wecker und Visiophon, vernetzter PC, Arbeitstisch - und der kleine grüne Kaktus auf dem Fensterbrett. Der Schrank war immer noch völlig leer und die Wand langweilig weiß... Der Kaktus war die einzige Dekoration in dem Raum. Er hatte vor, zumindest einige Poster an die Wand zu hängen, obwohl er sich noch nicht sicher war, welche Poster es denn sein sollten... Poster von Mechs und von berühmten Kämpfen - die Art von Postern, die vor zehn Jahren auch schon in seinem Zimmer gehangen waren, die er aber noch ganz nett fand... Oder vielleicht doch Biermarken- und Bikinimädchen-Poster? Den Bücherschrank wollte er auch füllen. Natürlich nur mit Geschichtsbüchern, wie es sich auch für jemanden gehörte, der Militärgeschichte studierte. Aber bis dahin war der Kaktus seine einzige Dekoration.
Und seine Stimmung war... komisch. All seine Energie schien in dem Moment erloschen zu sein, als er mit dem Monarch auf dem Raumhafen von Tharkad City angekommen war. Und er hatte Energie gehabt... Sicher, man hatte ihm geholfen, hatte ihm ein Stipendium für eine Wahluniversität seiner Heimatwelt zukommen lassen, aber er hatte mehr gewollt. Seine Eltern war zwar zuerst etwas geschockt gewesen, als John ihnen erklärt hatte, dass er nicht an einer der drei Unis von Cameron studieren wollte. Donegal war da die nächste Adresse gewesen, aber das war John auch zu klein gewesen. Und so hatte er sich auf Tharkad beworben.
Man hatte ihn dort nicht mit Handkuss genommen, wie man es vielleicht auf Cameron gemacht hätte, aber schlussendlich war er doch die Universität der lyranischen Zentralwelt gekommen.

Auf seinem Bildschirm erschien plötzlich ein kleines Fenster mit einem blinkenden Postfach... Er klickte darauf und las: ‚Klar komm ich morgen zu Wellerbein. Sam und July sehen auch vorbei.'
Der Absender war ein gewisser Pedro de Vargas, Sam hieß mit vollem Namen Samantha Phillips und July trug den Nachnamen ‚Wallace'. Das Semester auf Tharkad hatte zwar offiziell erst vor drei Tagen begonnen, aber man war ganz gut beraten, wenn man hier zwei oder drei Wochen früher da war. Ziemlich viele Studenten waren von anderen Planeten oder waren Estsemstler und wurden in eine fremde Welt geworfen. Da war es schon im Voraus ganz gut, wenn man jemand kennen lernte und auf die ‚Starter-Partys' ging. Ganz abgesehen davon, dass man noch die Wohnung einrichten musste oder sich möglicherweise erst an das Klima des fremden Planeten gewöhnen musste. Folglich hatte John so gehandelt und sich inzwischen auch ein persönliches kleines ‚soziales Netz' geschaffen. Pedro de Vargas, ebenfalls ein Erstsemestler, genauso wie Sam und July, gehörte dazu.
Vor zwei Tagen, kurz nach ihrem ersten Pflichtkurs in dem Teilfach ‚Neuere Militärgeschichte' hatten sie beschlossen, die Vorlesung ‚Bodenkampftaktiken der Inneren Sphäre (an ausgewählten Beispielen)' zu besuchen. Keine Pflichtveranstaltung, aber man hatte ihnen erzählt, dass der Dozent dieser Vorlesung, ein Mensch namens Wellerbein - ein wirklich blödsinniger Name wie John fand - ganz nett erzählen konnte. Und so eine Vorlesung zum Abschalten konnte jeder mal brauchen...
Er tippte wieder Wörter. Und sandte sie ab... John war ein Nachtmensch und es überraschte ihn, dass um diese Uhrzeit noch so viele seiner Kommilitonen wach waren. Nun, hier war er eben doch unter Gleichgesinnten, nicht wie auf Cameron. Vielleicht sollte er auch damit beginnen, müde zu werden... Dachte er kurz. Aber dann sah er wieder aus seinem Fenster, sah den wirbelnden Schneesturm und wie die Schneeflocken völlig entfesselt in dieser Nacht tanzten... Nein, es war einfach zu schön... Nächte waren nicht zum Schlafen gedacht. Gräber waren zum Schlafen gedacht. Und drei Stockwerke über seinem lief eine Geburtstagsparty... Eigentlich gab es jeden Tag mindestens auf einem Stockwerk des Studentenheims Partys... Das hatte er schon feststellen dürfen...
Plötzlich kam eine Antwort. ‚Oh hallo John! Weiß nich, ob ich morgen bei Wellerbein vorbeiseh. War schon die letzten beiden Semester bei dem. Außerdem erzählt er in seinen Kursen nie was wichtiges. Küsschen, Ellen!'
Er grinste kurz. Ellen Patrikson kam jetzt ins dritte und hatte den vier ziemlich geholfen in diesen ersten beiden Wochen. Außerdem war sie herrlich unkompliziert und gefiel John ganz gut. Leider wohnte sie in einer eigenen kleinen Wohnung, in einer der Vorstädte von Tharkad City. Sonst hätte er sie wohl persönlich gefragt...

Die Nacht war noch hart gewesen. Die Dimensionen von Studentenpartys waren für John, der bis dahin noch behütet worden war, ziemlich neu. Und an einiges von dem, das man dort getrunken und geraucht hatte, musste man sich erst noch gewöhnen...
Aber das war nun egal. Freitag morgen um Acht stand John mit Kater und verschlafenen Augen vor dem Hörsaal und gähnte genüsslich. Ob er sich wach halten konnte, wusste er nicht wirklich... Zwei Stunden Schlaf war auf Dauer nicht besonders empfehlenswert.
"Na hi du!" ertönte plötzlich hinter ihm eine sympathische Stimme. John drehte sich langsam um und blinzelte Ellen an. Die lächelte kurz:
"Siehst ja heavy aus... Trink nich soviel!"
Bevor er etwas einwerfen konnte, verschwand Ellen mit einem süßen Lächeln im Hörsaal. Die anderen drei befanden sich ebenfalls schon drin und warteten auf Wellerbein - zusammen mit den anderen vierhundert Studenten, die diese Vorlesung besuchten. John genoss noch etwas die frischere Luft im Gang, begab sich aber, als der Dozent in Sichtweite kam. Er setzte sich neben seine vier Bekannte, die sich in den hinteren Reihen ein paar Plätzchen ergattert hatten. Der Raum war für wesentlich mehr Hörer konzipiert, für vielleicht eintausend. Die Sitze waren halbkreisförmig um das Rednerpodest angeordnet und die Reihen stiegen nach hinten immer um drei Stufen. Etwa im selben Stil wie ein antikes griechisches Theater... Direkt neben ihnen setzten sich zwei weitere Studenten hin. Einer

davon lächelte Ellen lustig an: "Auch mal wieder da? Du hörst dir anscheinend auch alles an, was Wellerbein abtextet."
"Klar, Ni. Wie du." Lächelte sie zurück. Dann fügte sie hinzu: "Willst du dich setzten, Ni?"
"Sicher Ellen. Das hatte ich gerade auch vor, aber danke, dass du's mir anbietest."
John blickte Ni kurz an... Ni sah nicht unbedingt wie ein Draconier aus, aber man konnte an seinen asiatischen Gesichtszügen einfach zu leicht einen Kuritaner vermuten. Ni sah den skeptischen Blick und - stellte sich ihm.
"Ja? Was is?"
"Verzeih mir, aber es ist ungewöhnt für mich..."
Weiter kam er nicht. Ni lachte leise auf und unterbrach ihn: "Um die Frage zu beantworten, die aus Höflichkeit nicht stellst... Ja, ich habe draconische Wurzeln, sogar einen draconischen Namen. Ni ist die Abkürzung für Nihongi. Mein Vater war Soldat der VSDK, wurde dann im Kampf gefangen genommen und kam in ein lyranisches Kriegsgefangenlager. Dann lernte er eine hübsche Lyranerin kennen und so nahm das Ganze seinen Lauf..."
Er blickte in verdutze Gesichter. Außer natürlich das von Ellen, die Nihongi ja schon kannte... Möglicherweise war es die Tatsache, dass sie alle asiatische Gesichtszüge nicht gewohnt. Alle hier bis auf eine farbige Frau waren weiß. Mehr oder weniger. Aber diese Art zu denken würde sich bald legen. Wenn es einen Ort in diesem Universum gab, an dem Intoleranz fehl am Platz war, dann war das wohl ein Universitätsgebäude... Aber die vier sahen neu hier aus... Erstsemestler... Nihongi würde ihnen wohl etwas Zeit geben müssen. Neben ihm setzte sich ein Mann, den John ebenfalls nicht kannte. Als plötzlich Wellerbein den Raum betrat, an das Rednerpult trat und fast wie auf Kommando Stille eintrat.
Wellerbein grinste kurz und räusperte sich kurz:
"Schön, dass Sie mir das Wort so schnell überlassen... Trotzdem bin ich etwas überrascht, dass so wenige hier sind. Ich hatte mit doppelt so vielen Hörern gerechnet... Offenbar hat die Erinnerung an meinen Kollegen vom letzten Semester einige Ihrer Kommilitonen etwas abgeschreckt... Aber keine Angst, ich werde Sie hier in dieser Vorlesung nicht mit unnötigen Zahlen oder Fakten ärgern - die Sie sich ja sowieso nicht merken..."
Vereinzeltes Lachen. Die lockere Art von Wellerbein gefiel John.
"Wenn ich mir die Reihen so ansehe, dann kann ich feststellen , dass hier einige Neue dabei sind. Ich möchte mich also zuerst kurz vorstellen: Ich heiße Arnulf Wellerbein und lese hier pro Semester zwei Vorlesung im Bereich ‚Taktiken der Inneren Sphäre' und bin auch ein festes Mitglied in der Forschungsgruppe der Fakultät. Wobei ich anders als viele hier direkt von der ‚Substanz' komme, wenn man das so sagen kann. Ich war selbst MechKrieger, ein einfacher Leutnant, später Oberleutnant und Hauptmann, der im vierten Nachfolgekrieg voll mitten dabei war. Mitte der Dreißiger habe ich den Job an der Frontlinie dann mit einem Bürojob getauscht und wurde ein Jahr vor dem Auftauchen der Clans ehrenhaft aus der VCS entlassen. Seitdem lese ich hier."
John starrte ihn faszinierte ihn an... Abgesehen davon, dass der Mann wirklich einen blöden Namen hatte, faszinierte er ihn. Wellerbein war offenbar eines jener namenlosen Schlachtrösser gewesen, die das Rückrat einer jeden Armee darstellten.
Wellerbein redete weiter: "Ich habe zwar keinerlei akademischen Titel und bin gerade einmal ein einfacher Privatdozent, allerdings habe ich etwas, das viele an dieser Fakultät niemals hatten: Kampferfahrung... So nun ein paar Anmerkungen zu dieser Vorlesung ‚Bodenkampftaktiken der Inneren Sphäre (an ausgewählten Beispielen)'. Es gäbe ziemlich viel, was ich Ihnen erzählen könnte, aber Sie wissen ja, das Semester ist kurz. Ich werde mich vorwiegend auf BattleMechs stürzen und die restlichen Waffengattungen etwas vernachlässigen. Außerdem werde ich mich auf die Zeit vor dieser unseligen Claninvasion beschränken... Weiterhin möchte ich noch anfügen, dass diese Vorlesung nur einen Zusatz darstellt. Wenn Sie sich weiter mit der Thematik beschäftigen wollen, dann lesen Sie was dazu. Ich beschränke mich hierbei nämlich nur darauf, Ihnen ein paar nette Geschichtchen zu erzählen... Aber kommen wir zur Gliederung dieser Vorlesung: Wir fangen heute mit dem Punkt ‚Massengefechte' an, kommen dann zu den Taktiken, die kombinierte Einheiten ergreifen sollten, dann zur Flugabwehr... Weitere Punkte werden Fernkampf, Nahkampf,

Einzelaktionen, Duellsituationen, Hit-and-Run, Hinterhaltsituationen, sowie Verhalten bei extremen Temperaturen sein. Sofern wir noch dazu kommen, erzähle ich auch noch was über den Faktor ‚Gelände'."
Er setzte kurz ab... Die vierhundert Zuhörer wirkten interessiert...
"Aber kommen wir jetzt zum ersten Punkt... Massengefechte... Ich möchte an dieser Stelle mit einem Zitat beginnen aus einem der Standardwerke der Inneren Sphäre: ‚Das Gleichgewicht des Schreckens: Eine Geschichte der Nachfolgekriege' von Nicolai Aristobulus... Ich zitiere:
‚Zehntausend Jahre organisierter Kriegsführung haben in jenem Monstrum aus Waffen und Panzerung, Beweglichkeit und Schlagkraft ihren Höhepunkt gefunden, das wir unter dem Namen BattleMech kennen. Der typische Mech ist eine zehn bis zwölf Meter hohe Gestalt von mehr oder weniger humanoider Form, ein zum Leben erwachter Panzerriese aus dem Reich der Mythen und Legenden. Sein Gewicht liegt minimal bei 20 Tonnen, kann aber bei schwereren Bautypen bis über 75 Tonnen ansteigen, und selbst die kleinste dieser Maschinen starrt geradezu vor Lasern Partikelkanonen, Raketenlafetten, Autokanonen oder Maschinengewehren. Ein Mech ist der wandelnde, donnernde Tod für jede ungepanzerte Armee, die wahnsinnig genug ist, diesem Monstrum entgegenzutreten, und selbst für schwergepanzerte konventionelle Einheiten stellt er einen formidablen Gegner dar. Nach traditioneller Militärdoktrin bekämpft man einen Mech am besten durch einen zweiten Mech, und zwar möglichst einen größeren, stärkeren und schwerer gepanzerten. Bei einem Duell zwischen gleichstarken Gegnern können diese Maschinenmonster einander stundenlang mit tausendfachem Tod überschütten, während ihre Piloten auf die eine kleine Unachtsamkeit ihres Gegners warten, die den Kampf beendet. Beide Seiten halten Ausschau nach dem unvermeintlichen, entscheidenden Versagen von Mensch und Maschine, den Sekundenbruchteilen der Unbedachtheit, der einen tödlichen Treffer möglich macht.'
Und so weiter und so fort... Sie kennen diesen vielzitierten Absatz sicher alle. Die Ideen und Schlussfolgerungen von Aristobulus sind gut, wurden aber vielfach falsch verstanden. Viele MechKrieger und Strategen der letzten hundertfünfzig Jahre folgerten, dass Kämpfe immer so ablaufen müssen - in einer langsamen und zermürbenden Duellsituation. Glauben Sie mir, es gibt genügend Faktoren, die diese Aussage nichtig machen. Und seit der Claninvasion wissen wir sowieso, dass Aristobulus nicht wörtlich zu nehmen ist."
Er setzte wieder ab, nahm ein Schluck aus seinem Kaffeebecher und redete dann weiter: "Der erste modifizierende Faktor, den ich hier behandeln will, ist das Massengefecht. Aristobulus redet nur von Duellsituationen, aber sogar schon dann, wenn zwei Lanzen gegeneinander antreten, kann diese alte Militärdoktrin zu Staub zerfallen. Vorausgesetzt, eine der beiden Seiten erarbeitet sich irgendwie ein Übergewicht oder wendet eine unkonventionelle Taktik an... Ein wirklich gelungenes Beispiel dafür ist die erfolgreiche Invasion von Phalan aus dem Jahr 2952. Angreifer waren die LCS, Verteidiger die VSDK."
Wellerbein nahm wieder einen Schluck aus seinem Becher und fing dann an...

Marco Steiners Tage waren gezählt. Das war eine Tatsache, ein offenes Geheimnis des Jahres 2951 und dieses Jahr würde das Kapitel des Archon sicher beendet sein. Aber das interessierte Hauptmann Erna Steelton nicht sonderlich. Sie war mit ihrer Kompanie voll im Kampfgeschehen... An der vordersten Frontlinie der siebzehn Regimenter, wovon drei Stück MechRegimenter waren... Die Invasion von Phalan hatte wie ein wilder Hurrikan begonnen, dann aber nachgelassen und war nun, nach zwei Monaten zähen Kämpfen mit den Schlangen fast völlig zum Erliegen gekommen. Inzwischen waren beide Seiten so ineinander verkeilt, dass der jeweilige Geländegewinn in Metern gemessen werden konnte. Ausbruchsversuche hatte es natürlich immer wieder gegeben, waren aber im Keim erstickt worden. Sowohl was Quantität als auch Qualität betraf, neutralisierten sich beide Seiten ziemlich...
Bis Erna Steelton an diesem nebeligen Herbsttag in den ‚Sirenwoods', einem Waldareal von beträchtlichem Ausmaß, das Signal von zwölf draconischen Mechs ausmachen konnte.

Nun, eigentlich hatte ja ihr Scout, ein junger Leutnant namens Angie Brook in ihrem Feuerfalken, die Dracs entdeckt... Aber das war egal. Gefunden waren sie und nun mussten sie zurück geschlagen werden. Die Kompanie begann ihren Marsch an den Ausläufern der Woods in einer Standardaufstellung: Die Scoutlanze, ein Feuerfalke, zwei Greife und ein Kommando, liefen einige hundert Meter voraus, allerdings immer auf Fühlung mit dem Rest der Kompanie bedacht, während
die Kampflanze, bestehend aus einem Derwisch, zwei Dunkelfalken und einem Steppenwolf und die Befehlslanze aus einem Kampfschützen, einem Kriegshammer, einem Marodeur und einem Pirscher langsam nachtrotteten. Steelton war sich darüber im Klaren, dass ihre Kompanie den Dracs an Feuerkraft weit überlegen war. Aber gerade hier, in einem engen Gelände, war Feuerkraft meistens nicht der wichtigste Punkt. Die Struktur der draconischen Kompanie war bisher noch nicht klar, aber
Steelton nahm an, dass es sich um eine typische draconische Angriffseinheit handelte. Pfeilschnell, kampfstark, nicht ganz so schwer wie ihr lyranisches Gegenstück...
Sie drangen langsam in den Wald ein und marschierten schwerfällig auf ihr Ziel zu. Steelton hatte ihre
Aufstellung jetzt geändert. Links marschierten, etwas vorgelagert die ScoutMechs, zentral die Befehlslanze und rechts die Maschinen der Kampflanze. Die zwölf Mechs waren nun auf einer Linie von etwa einem Kilometer auseinandergezogen und steuerten so nun weiter vorwärts...

Angie Brooks trat in ihrem Feuerfalken aus den Woods und hatte plötzlich eine offene Fläche vor sich. Irgendwann vor einigen Jahrzehnten, so wurde erzählt, hatte mal jemand dort zu siedeln angefangen, Häuser gebaut, die Woods in einem Umkreis von fünf Kilometer gerodet und Äcker angelegt. Niemand war mehr hier, die Häuser waren schon längst Ruinen und die Felder brach. Das Gelände war leicht hügelig und bestand größtenteils aus Sekundärvegetation, einigen Sträuchern, kleinen Bäumen oder Gestrüpp... Brooks war am äußersten linken Ende der Truppe und als sie einen Blick auf das Gelände vor ihr warf, stockte ihr der Atem... Alle zwölf draconische Mechs bewegten sich dort langsam auf sie zu. Drei Jenner, eine Speerschleuder, zwei Feuerfalken, ein Quasimodo, drei Dunkelfalken und zwei Katapulte. Angie drehte ihren Mech sofort und lief zurück... Sie konnte noch feststellen, dass zwei Jenner und ein Feuerfalke ausscherten und ihr folgten, während die restlichen Draconier ihr langsam aber kontinuierlich folgten. Angie brach durch den Wald und sandte Hilferufe auf der Frequenz ihrer Einheit durch das TakKom. Als jemand antwortete... Eine verrauchte, weibliche
Stimme, Erna Steelton, mit dem Befehl: "Beweg dich weiter auf meine Position zu... Werd' dabei langsamer. Steelton Ende."
Brooks starrte auf ihre taktische Karte, die ihr die momentane Position der anderen elf lyranischen Mechs anzeigte. Der Pirscher des Hauptmanns bewegte sich dabei langsam und schwerfällig gerade auf ihre Position zu, während die restliche Scoutlanze und der Mech der Befehlslanze, der dem Ganzen am nächsten war, der Kriegshammer, nach unten - von Brooks aus gesehen - abschwenkten, um dort abrupt stehen zu bleiben. Brooks sah die Falle, die Steelton den Draconiern stellte und fragte sich, wieso diese sie nicht sahen... Auch egal... Der Leutnant drosselte ihre Geschwindigkeit noch weiter.
Ein Laserstrahl, der sich neben dem Falken in einen Baum bohrte, deutete an, dass die drei Dracs näher waren als gedacht... Viel näher. Bei dem Gedanken, dass sie ihren Gegner den leichtgepanzerten Rücken zugewandt hatte, wurde ihr etwas übel. Nicht lange. Es war ein Routineblick auf die taktische Karte, der ihr zeigte, dass die vier Lyraner sich inzwischen wieder in Bewegung gesetzt hatten und nun ihrerseits irgendwo hinter den drei VSDK sein mussten. Auch sehr nahe...
Zwei azurblaue Strahlen beendeten jegliche Spekulationen über die Nähe der versteckten Lyraner. Die beiden PPKs waren von dem Kriegshammer abgefeuert worden, der eine gerade noch akzeptable Entfernung zum Ziel hatte... Das Ziel, einer der beiden Jenner wurde von einer PPK in der rechten Schultersektion getroffen, der zweite Schuss donnerte in einen riesengroßen Baumstamm... Angie wendete ihren Mech jetzt... Und wurde Zeuge einer

Aktion, wie sie sich jeder Kommandeur irgendwann erträumt. Der lyranische Feuerfalke setzte sofort nach und feuerte seinen schweren Laser ab - und traf den bereits beschädigten Jenner im rechten Bein. Der VSDK kippte vor und blieb liegen.
Die beiden Greife und der Kommando griffen im selben Augenblick den zweiten Jenner an und überschütteten ihn mit einem mörderischen LSR und KSR-Bombardement. Nicht alles traf... Auch dieser Jenner schwankte... Angie richtete ihre beiden mittelschweren Laser aus, zielte... auf das fast regungslosen Gegner... und feuerte. Beide Laser trafen voll im zentralen Torsobereich. Diese Beschädigung alleine konnte den Jenner zwar nicht besiegen, aber die massiven Beschädigungen an so ziemlich jeden Teil des Mechs mussten zur völligen Lahmlegung des Mechs - bestenfalls zur Bewusstlosigkeit des Piloten führen. Jedenfalls verschwand der Jenner unter einer dicken Rauchwolke. Der draconische Feuerfalke war noch da... Etwas blitzte auf. Ein schwerer Schlag schüttelte Angies Mech durch und etliche Warnknöpfe piepsten wild auf und färbten das Cockpit rot.
Der schwere Laser des Draconiers hatte eine gefährliche Scharte in den Torsobereich. Die Antwort kam vom Kriegshammer, dessen Kurzstreckenraketen in einem Sekundenbruchteil aufheulten und den
VSDK durchschüttelten. Angie sah in ihren Augenwinkeln, wie der Pilot des Jenners, der am Boden lag, aus seinem Cockpit krabbelte und irgendwo im Dickicht verschwand. Zwei der sechs Raketen trafen, die anderen explodierten in Bäumen rings um den draconischen Mech. Der Kommando trat vor... feuerte. Ein Greif feuerte eine PPK ab... Angie senkte das Fadenkreuz über das Ziel... und feuerte ihren S-Laser und den M-Laser ab. Der Pilot des draconischen Mechs betätigte seinen Schleudersitz... Und irgendwo über ihnen wurde der Flug des VSDK von einem Ast im dichten Blätterdach beendet. Angie wurde kurz übel. Sie fühlte Mitleid aufsteigen. Vermutlich hatte den Draconier die Panik gepackt - und er hatte sich retten wollen. Die Rauchwolke über dem zweiten Jenner verschwand und Angie erschauderte jetzt erst recht. Dieser Mech besaß kaum noch Panzerung.
Die Cockpitluke war geöffnet und die Hängeleiter baumelte bis zum Boden herab. Offenbar hatte sich dieser Pilot richtig gerettet...

Erna Steelton erreichte den Kampfplatz eine Minute nachdem Leutnant Brooks ihr gemeldet hatte, dass die Draconier geschlagen worden waren. Was sie sah, veranlasste sie zu einem breiten Grinsen.

Drei draconische Mechs waren in Schutt und Asche, während auf lyranischer Seite nur der Feuerfalke angekratzt war. Der Hauptmann aktivierte ihr TakKom: "Befehlslanze und Kampflanze - langsamer Vormarsch auf die Lichtung, auf der die Dracs gesichtet wurden. Scoutlanze - weichen Sie in hoher Geschwindigkeit nach Westen aus und versuchen Sie, in den Rücken des Gegners zu kommen. Oder zumindest in seine Flanke. Warten Sie mit Ihrem Angriff, bis wir sie schon in Kämpfe verwickelt haben. Steelton Ende."
"Verstanden. Brooks Ende." War die einzige Antwort, dann verschwanden die vier ScoutMechs. Steelton setzte ihren Pirscher in Bewegung und marschierte vorwärts...
Ohne ein weiteres Achselzucken, nahm Steelton mit ihrem HQ Verbindung auf...

Die neun Mechs standen noch auf der Lichtung. Ganz friedlich zwischen den Blümchen und Sträuchchen... Irgendwas stinkt da... Aber ganz gewaltig. Das ist alles zu einfach... War Steeltons einziger Gedanke, als sie zwischen den Bäumen stand und weiter langsam vormarschierte. Einer der

Draconier wendete plötzlich seinen Torso in die Richtung, in der die Lyraner waren. Steelton aktivierte plötzlich ihr TakKom und sagte leise und beinahe schon eintönig: "Angriff!"
Kaum eine Sekunde später donnerten bereits die ersten lyranischen Mechs aus dem Wald und griffen mit voller Geschwindigkeit an. Die Draconier ... stellten sich...
Wenige Augenblicke, bevor Steelton den Rückzugsbefehl in ihr Kom schreien konnte, meldete sich Brooks auf dem TakKom.
"Steelton hier. Was ist?"

Brooks brüllte panisch: "Da ist eine zweite Kompanie, Boss! Die haben uns gestellt und greifen an..."
Steeltons Gedanken füllten sich einen kurzen Moment mit Leere, dann flüsterte sie ernst in das Kom:
"Position halten und zweiten Drac-Verband binden, Leutnant."
Stille im Kom. Dann antwortete Brooks: "Ja. Wir halten sie solange auf wie wir können. Brooks Ende."

Sie weiß es... Dass sie das nicht überleben wird... Verzeih mir, ich wollte dich nicht in den Tod schicken... Die Draconier waren auf PPK-Reichweite heran. Der Kriegshammer und der Marodeur richteten ihre Waffen aus... warteten... Steelton hatte über das TakKom mitbekommen, dass die beiden sich abgesprochen hatten... Zwei PPKs, die jeweils linke der beiden Mechs, feuerten und entluden sich mit mörderischer Präzision auf einem der draconischen Katapulte. Wenige Sekundenbruchteile warten... Noch eine Sekunde... Ein Salve aus Ak-Granaten und Langstreckenraketen ging auf dem lyranischen Derwisch nieder... Steelton feuerte... Einer der drei VSDK-Dunkelfalken verschwand in einer Wolke aus Tod und Vernichtung, nachdem der Hauptmann sämtliche Langstreckenwaffen, zwei LSR10er und zwei schwere Laser, auf ihren Gegner abgefeuert hatte... Es musste schnell gehen, keine Zeit, um auf die Wärmeskala zu sehen... Keine Zeit... Brooks und ihre Lanze konnten die drohende Vernichtung maximal eine halbe Minute lang hinaus zögern... Die beiden rechten PPKs von Marodeur und Kriegshammer sprachen... Der draconische Quasimodo stieß vor... Und der lyranische Steppenwolf erzitterte im Regen seiner AK-Salven, die zielgenau trafen - dann starb der Steppenwolf.

Das draconische Katapult bekam von der PPK des Kriegshammers eine weitere offene Wunde zugefügt. Diesmal an der rechten Seite. Der Marodeur hatte daneben geschossen, aber Fortuna schien heute Lyranerin zu sein. Die PPK des Marodeurs traf die Speerschleuder, direkt neben dem Katapult und trennte deren rechtes Bein sauber von der Hüfte. Der Pirscher wartete nicht, bis der Rauch über dem Dunkelfalken sich gelegt hatte, sondern sandte sofort zwei Salven KSR hinterher... Steelton sah nicht, was davon traf, aber eine markerschütternde Explosion war die Folge... Der Dunkelfalke war dann wohl gewesen... Als plötzlich alles in dem Pirscher hochzugehen schien... Das zweite Katapult feuerte wie wildgeworden eine Salve LSR nach der anderen auf den überschweren Angreifer. Wie Steelton frustriert feststellen musste, traf der Draconier viel zu gut... Neben dem Pirscher droschen gerade die beiden Dunkelfalken mit ihren Fäusten auf den letzten Jenner ein... Auch das würde nicht mehr lange dauern... Der Marodeur sandte dem Quasimodo eine tödliche Kombination aus beiden PPKs und der AK entgegen...

Keine Zeit... Sie durften nicht auf ihre Wärmeskala achten... Und dennoch wollte Steelton um nichts auf der Welt jetzt in dem Marodeur sitzen. Der Kampfschütze sandte einen letzten Gruß an die bereits besiegte, aber noch intakte Speerschleuder... Beendete deren Kapitel... Zu den beiden Dunkelfalken, die den lyranischen Derwisch immer weiter zurückdrängten, gesellte sich jetzt der letzte Feuerfalke.

Steelton feuerte zurück, als das Katapult sich eine kurze Ruhepause gönnte, um die Wärme abzubauen. Sie verzog schmerzhaft ihr Gesicht, als ein S-Laser das Ziel verfehlte und sich dafür in das Bein des eigenen Marodeurs brannte. Dafür trafen die beiden KSR6er und ließen den feindlichen Mech kurz taumeln... Der letzte Jenner ging zu Boden - mit eingeschlagenem und eingetretenem Kopf... Die Dunkelfalken drehten seitlich ab und griffen ihre draconischen Gegenstücke an, um dem Derwisch zu helfen... Zwei schwere Laser brannten sich mit mörderischer Präzision in die Flanke des Katapultes, das gerade vom Pirscher bearbeitet wurde... Der lyranische Kampfschütze trat ins Kampfgeschehen. Steelton zögerte nicht eine Sekunde und setzte mit ihrer kompletten Strahlenbewaffnung nach - und sah zu, wie der Pilot des Katapultes sich in den freien Himmel katapultierte.

Erst jetzt schienen die VSDK zu begreifen - und ergriffen zögerlich den Rückzug. Erna Steelton wartete keine Sekunde, bis ihr Mech sich abgekühlt hatte, sondern deckte den Quasimodo sofort mit ihren Langstreckenraketen ein... Das erste Katapult wurde immer weiter vom Kriegshammer und vom Kampfschützen zusammengeschossen und die drei draconischen Maschinen, der Feuerfalke und der Dunkelfalke zogen sich schnell zum Waldrand zurück...
Als plötzlich ein lyranischer Greif aus dem Gebüsch brach - und rauchend zusammenbrach... Weitere
elf draconische Mechs traten aus dem Wald, vorwiegend mittelschwere und schwere Mechs und auf das Kampfgeschehen zustürmten...

Wellerbein stoppte in seiner Erzählung und schaltete seine Holokarte aus, auf der er die Bewegungen der einzelnen Mechs veranschaulicht hatte. Dann schlürfte er genüsslich aus seiner - nunmehr dritten Kaffeetasse und grinste etwas dümmlich in den Raum: "Na, was denken Sie? Was ist passiert?"
Schweigen.

Der Dozent fuhr fort: "Hauptmann Steelton zog ihre Kompanie sofort weiter in das Zentrum dieser offenen Fläche zurück und lieferte sich für etwa eine Minute ein Fernkampfscharmützel, in dessen Verlauf der Marodeur auf lyranischer Seite und ein Panther auf draconischer Seite fielen. Nach dieser Minuten brachen zwölf weitere Mechs - dieses Mal lyranische Mechs - aus dem Wald und stürzten sich auf die VSDK. Wie Sie sich vielleicht erinnern, hatte Steelton ihr HQ angefunkt und dort um Verstärkung gebeten. Auf Schleichwegen hatte das lyranische Kommando daraufhin eine volle Kompanie Mechs in die Kampfzone geschleust, die nach einem unglaublichen Eilmarsch gerade noch rechtzeitig kamen. Als die Draconier nun von zwei Seiten angegriffen wurden, war es völlig aus. Von den zwei draconischen Kompanien kam nicht ein einziger Mech heim. Die LCS verloren hingegen nur neun Mechs, wenn von Steeltons Truppe auch die nächste Woche kein einziger Mech annähernd kampffähig war. Die zahlenmäßige Überlegenheit von einer vollen MechKompanie nutzten die Lyraner eiskalt aus und konnten neben einem Geländegewinn nach einem Vormarsch am nächsten Tag ein draconisches Nachschubdepot einnehmen... Der Anfang vom Ende für die VSDK auf Phalan."

Der Mann neben Nihongi reckte seinen Finger in den Raum. Wellerbein sah ihn etwas erstaunt an:
"Ja?"
"Entschuldigen Sie, aber das alles hat doch nichts mehr mit Taktik, sondern nur noch mit Glück zu tun..."
Wellerbein lächelte: "Sie haben die Lektion verstanden! Steelton hatte eine Idee, die den Draconiern um einen Zug voraus war, das Gelände sprach für die Lyraner und der verantwortliche Tai-i hatte entscheidende Fehler in seiner Planung - aber im Endeffekt hat das Glück entschieden. Das ist bei Massengefechten fast immer der Fall. Und glauben Sie mir, wenn sich zwei Verbände von Bataillonsgröße oder noch größer gegenüberstehen, dann wird das noch extremer."

Er setzte kurz ab, sah auf seine Uhr und erklärte: "Gut... Das wär's dann für heute. Nächste Woche sehen wir uns dann wieder mit dem Thema ‚Kombinierte Truppen'... Ach, bevor ich's vergesse: Angie Brooks konnte noch am gleichen Tag schwerverletzt aus ihrem völlig zerschossenen Mech geborgen werden und wurde zum Oberleutnant befördert. Erna Steelton war eine treibende Kraft in der Invasion Phalans und wurde später zur Kommandantin befördert... Aber nun genug für heute, ich bedanke mich für Ihre Aufmerksamkeit!"

Haus Marik Timeline

2271: Wurde die Freie Vereinigung souveräner Staaten gegründet. Ein paar Jahre später wurde sie in Liga Freier Welten (LFW) umbenannt.

2293: Juliano Marik wurde zum ersten Generalhauptmann, Führer des Militärs der LFW, ernannt. Er annektierte im selben Jahr die Stewart Gemeinde, die ihn daraufhin den Krieg erklärte, es kam Stewart Krieg.

2396: Wurde Peter Marik als neuer Generalhauptmann eingesetzt. Er führte die Truppen der LFW zu einigen Siegen über die angreifenden Streitkräfte der Konföderation Capella und brachte drang tief ins capellanische Territorium ein. Für die nächsten zwei Jahrzehnte herrschte Krieg.

2413: Das Parlament setzt eine Kommission ein, die die Entscheidungen des Generalhauptmanns überwachen soll.

2416: Das Lyrannische Commonwealth versucht den Planeten Dieudonne einzunehmen, im Gegenzug erobert Peter Marik mehrere lyrannische Welten, bevor das Parlament ihm befahl einen Waffenstillstand zu akzeptieren. Der Generalhauptmann widersetzte sich dem Befehl und setzte seinen Feldzug fort.

2418: Nachdem er die leicht verteidigte Welt Rochelle eroberte stoppte Peter Marik seine Kampfhandlungen.

2420: Wiederaufnahme des Krieges mit dem Lyrannischen Commonwealth.

2427: Peter Marik' s Sohn Terrence wird Führer der LFW Streitkräfte, nachdem dass Parlament beschloss, dass der Generalhauptmann nur noch politisch Aktiv sein darf.

2540: Albert Marik wird neuer Generalhauptmann.

2571: Ian Cameron gründer des Sternenbundes beschließt, dass nur ein Marik in der Ratsversammlung des Sternenbundes sitzen darf. Albert Marik bekam, damit als Generalhauptmann, wieder die Macht das Parlament und das Militär zu führen.

2729-2734: Bürgerkrieg in der LFW, er endet mit einer Einigung des Parlaments und dem Generalhauptmann. Die Einigung sieht vor, dass das Parlament das Recht erhält, den Generalhauptmann, im Falle einer nicht genehmigten Aktion seiner Macht zu entheben.

2836: Beginn des ComStar Krieges. Ausgelöst wurde dieser Krieg durch den Angriff Charles Marik auf ein ComStar Hyperpulsgenerator. ComStar stellte dass Haus Marik unter ein Kommunikationsinterdikt, welches es Charles Marik unmöglich machte seine Streitkräfte zu koordinieren. Die LFW verlor daraufhin mehrere Welten an die Häuser Liao und Steiner.

2838: Wurde dass Interdikt aufgehoben. Die LFW konnte nun rechtzeitig auf Angriffe reagieren.

2842: Lyrannische Truppen werden auf dem Planeten Irian gestoppt, danach schafft es die LFW die Offensiven der Häuser Liao und Steiner zurückzuschlagen und zu beenden.

2950: trat das Heimatverteidigungsgesetz in Kraft, welches den einzelnen Mitgliedstaaten der LFW erlaubt 75% ihrer Truppen zur Verteidigung ihrer Planeten einzusetzen.

2996: Janos Marik wird neuer Generalhauptmann der LFW.

3002: Beging Janos einen Fehler den er noch lange spüren sollte, denn er überließ seinen Bruder Anton Marik die einflußreiche Position des Duke von Procyon.

3014: Im Mai dieses Jahres proklamierte Anton die Welten seines Bruders von dessen Tyrannei zu befreien. Zusammen mit Wolf' s Dragoner und seinen rebellen Truppen besetzte er ein paar „unabhängige“ Welten. Ein Viertel der LFW Provinzen schlossen sich seiner Revolution an. Doch die einflußreichen Provinzen, wie dass Prinzentum Regulus, beteiligten sich nicht an Anton' s Revolution. Innerhalb eines Jahres endete die Revolution. Denn Anton Marik nahm die Angehörigen der Söldnereinheit Wolf' s Dragoner als Geiseln, damit die Einheit seine Befehle ausführten. Doch Wolf' s Dragoner ließen sich nicht erpressen und wendeten sich gegen die Truppen Antons. Anton Marik wurde im Thronsaal von Procyon hingerichtet.

3028: Angriffe der Streitkräfte des Vereinigten Commonwealth im Zuge des vierten Nachfolgekrieg. Die LFW verlor mehrere Welten rund um Terra. Nach der Offensive des Vereinigten Commonwealth gegen die Konföderation Capella gelang es der LFW Planeten an der capellanischen Grenze zu erobern.

3030: Das Herzogtum Andurien spaltet sich von der LFW ab und bildet eine Allianz mit dem Magistrat Canopus, einem Peripheriestaat. Beide Staaten beginnen einen Krieg mit der Konföderation Capella.

3035: Die Konföderation Capella zerschlägt die Truppen der Andurien-Canopus Allianz, fünf Jahre später gliedert sich das Herzogtum Andurien wieder in die LFW ein. Im gleichen Jahr berief Janos Marik eine Konferenz ein. Zu dieser Konferenz erschienen sein Cousin Duncan und seine zwei Söhne Duggan und Thomas. Nach dem Duncan Marik den Konferenzraum für ein paar Minuten verließ explodierte eine Bombe, die alle außer ihm selbst tötete. Duncan wurde neuer Generalhauptmann.

3036: Der totgeglaubte Thomas Marik erscheint im Parlament und fordert Duncan auf ihm als rechtmäßigen Generalhauptmann das Amt zu übergeben. Duncan weigert sich und beginnt mit den Truppen der LFW einen Angriff auf das Herzogtum Andurien.

3037: Duncan stirbt bei einen Angriff auf Xanthe III. Das Parlament wählt Thomas Marik als neuen Generalhauptmann, nachdem sie seine Identität prüften und sie keinen Zweifel finden konnten.

3046: Das Militärreorganisationgesetz tritt in Kraft, es sieht vor die Regimenter der LFW zu gleichen Anteilen mit Veteranen, normalen Soldaten und Rekruten zu formieren.

3055: Thomas Marik gründet eine Einheit, die im Gegensatz zum Krieg „ritterlich“ kämpfen soll. Er nennt die neue Einheit „Ritter der Inneren Sphäre“, die Einheit wird von Sir Paul Masters angeführt und bezieht ihre Befehle direkt vom Generalhauptmann.

3057: Agenten der LFW finden heraus, dass Joshua Marik, der Sohn Thomas Mariks, im Vereinigten Commonwealth starb und durch ein Doppelgänger ersetzt wurde. Joshua Marik sollte im Vereinigten Commonwealth von seiner Leukämie geheilt werden, im Gegenzug erhielt das Vereinigte Commonwealth Nachrüstsets mit denen sie ihre Mechs mit neuer Technologie ausstatten konnten. Thomas Marik sieht keinen anderen Ausweg als das Vereinigten Commonwealth anzugreifen. Seine Truppen erobern einige Welten bevor es zu einem Waffenstillstand kommt.

3063: Wird Sir Paul Masters, Kommandeur der Ritter der Inneren Sphäre und Freund Thomas Marik's, von Victor Steiner-Davion, Befehlshaber der Sternbund Verteidigungsstreitkräfte, zum Verwalter Dianas ernannt, nachdem die Einsatzgruppen Schlange und Bulldogge die Nepelparder auf Diana vernichteten.

Die Arena

Die Arena ist das Online Einzelranking der MechForce am laufen. Im entsprechenden Arena-Bereich innerhalb der Mitgliederbereiches auf der Vereinshomepage könnt ihr direkt online die Ergebnisse eurer Mechforce-Kämpfe auswerten und im Ranking die Ergebnisse sehen.

Hier das aktuelle Ranking:

Vorname	Nachname	Siege	Unentschieden	Niederlagen	Spiele
Michael	Rieck	3	0	0	3
Markus	Kerlin	3	0	2	5
Alexander	Eppler	2	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; 5th 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

Natascha Kerensky

Der folgende Text stamt im Original aus dem englischen Shrapnell und ist in der deutschen Version nicht veröffentlicht worden. Es stellt ein Interview mit Natascha Kerenksy aus dem Jahr 3023 dar.

Misha Auburn, die Autorin diese Berichts, ist die aelteste Tochter des lyranischen Hofhistorikers Thelos Auburn und eine enge Freundin des designierten Archon Melissa Steiner. Der folgende Bericht, der uns durch die unermuedliche Arbeit unserer Mitarbeiter Tara Gallagher und James Lanigan zugaenglich gemacht wurde, stammt aus dem Jahre 3023, wenige Wochen, bevor Wolfs Dragoner und mit ihnen auch die Schwarze Witwe in die Dienste des Draconis-Kombinats traten.

Misha Auburn
Archivbericht ueber Natascha Kerensky, auch bekannt als die Schwarze Witwe.

Sicherheitsstufe: Nur zur persoenlichen Einsicht
Nummer 2 von 3 Exemplaren

Thema:
Natascha Kerensky gehoert zu den bekanntesten und erfolgreichsten zur Zeit lebenden MechKriegerkommandeuren. In den vergangenen 15 Jahren war Kerensky fuer vier der fuenf Nachfolgerstaaten taetig. Ein Einblick in ihre Motivation, Methoden und Ziele kann sich als nuetzlich erweisen, wenn es darum geht, sie in unseren Diensten zu halten oder sie zu neutralisieren, falls sie sich entscheidet, einen anderen Arbeitgeber zu suchen.

Darueber hinaus ist Kerenskys Herkunft unbekannt. Insbesondere mit Hinblick auf ihren Namen ist es wichtig, so viel wie moeglich ueber potentielle Probleme, Konflikte oder geheime Ziele in Erfahrung zu bringen.

Quellen:
- Persoenliches Gespraech, 7/4/3023
- Medizinischer Bericht, Chukchi III, 3020
- Persoenliche Unterlagen Natasch Kerenskys
- "Natascha Kerensky: Die Frau, der Mythos, die MechKriegerin", Reader's Digest, Mai 3021
- Fotografien und Holografien aus Archiven des Lyranschen Commonwealths und ComStars
- Verschiedene Materialien ohne genaue Quellenangaben

Medizinisch - Biologischer Bericht

Photo/Holographische Indizien
In unseren Archiven gibt es erstaunlich wenig Fotos und Holografien Kerenskys. Nach Geheimdienstinformationen sind andere Haeuser diesbezueglich auch nicht besser dran. Dieser Zustand passt zu den minimalen Daten, die ueber Kerensky existieren, deutet jedoch ganz besonders auf ein Taeuschungsmanoever oder zumindest eine verschleierungstaktik hin.
Eine Computeranalyse der existierenden Bilder zeigt eine gleichbleibende Schaedelform bei Unterschieden in Fett- und Muskelbildung. Die Bilder deuten darauf hin, dass ein und dieselbe Frau abgebildet ist, die jedoch in regelmaessigen Abstaenden plastichirurgisch behandelt wurde.

Die positiv datierten Bilder lassen Gesichtsschirurgie zu folgenden Zeitpunkten vermuten: 3007* kleiner, 3015 kleiner, 3017 umfangreich, 3019 kleiner, 3020 kleiner, 3022 kleiner, 3024 umfangreich, 3026 kleiner.

* Datum oder Identifikation unsicher

Medizinischer Bericht
Die medizinische Untersuchung durch einen Amtsarzt des Lyranischen Commonwealth, ist unvollstaendig. Auf dem Fragebogen zu ihrer medizinischen Vergangenheit fuehrt Kerensky Geburtsort und -datum, Namen der Eltern und Datum der ersten Regelblutung als "unbekannt" auf und gibt als erbliche Gesundheitsprobleme "keine" an. Dr. Bona, der zustaendige Arzt, war nicht in der Lage, mehr als "Zeit und Temperatur" zu messen, soll heissen Puls, Blutdruck und Koerpertemperatur. Eine Blutprobe erbrachte keinen Befund und verschwand kurz darauf aus dem Labor.

Dr. Bona bemerkte Ungleichheiten im Erscheinungsbild der Haut, die stark an plastische Chirurgie und Narbengewebe erinnern. Diese Annahme wurde insbesondere durch bestimmte Merkmale von Mund und Ohren bekraeftigt. Ausserdem fanden sich Hinweise auf moegliche Brandwunden und Hauttransplantationen an Kerenskys Arm, die allerdings so nachbehandelt waren, dass sie schon aus kurzer Entfernung nicht mehr sichtbar waren. Eine Dentalanalyse liegt leider nicht vor, aber Dr. Bonas Bericht schliesst die Moeglichkeit mehrerer kuenstlicher Zaehne nicht aus.

Kerensky hat wahrscheinlich mindestens eine schwere Verletzung ueberstanden, in deren Verlauf ihr Aeusseres von einem aeusserst geschickten Chirurgen rekonstruiert wurde. Aus den vorliegenden Unterlagen ist nicht zu entnehmen, ob Kerensky weitere Operationen aus rein kosmetischen Gruenden durchfuehren liess.

Interview mit Natascha K., 7. April 3023

MA: Danke fuer dieses Gespraech.
NK: Ich habe Geschichte immer als eine bedeutende Wissenschaft betrachtet. Es ist meine Pflicht, meine Erfahrungen zu teilen.
MA: Angesichts Ihrer Laufbahn - Sie haben fuer vier Regierungen auf Dutzenden von Welten Dienst getan - weiss ich kaum, wo ich anfangen soll.
NK: Fangen Sie doch einfach mit dem Anfang an.
MA: (Gelaechter) Gut gegeben. Woher kommen Sie?
NK: Ich hoffe doch aus dem von Menschen besiedelten Raum.
MA: Koennen Sie mir vielleicht sagen, welches der erste Planet war, an den Sie sich bewusst erinnern?
NK: Vater war staendig auf Reisen. Ich kann wirklich nicht mehr sagen, wo wir ueberall waren.
MA: Ah ja. Was hat Ihr Vater getan?
NK: Er war natuerlich Mechfahrer. Meine Mutter war Ingenieurin. Ich glaube Bio-irgendwas. Nehme ich jedenfalls an.
MA: Genetikerin?
NK: Genau, das war meine Mutter.
MA: In welchen Regiment diente Ihr Vater?
NK: Das weiss ich wirklich nicht. Ich war noch jung. und politisch nicht besonders interessiert.
MA: Ich nehme an, Sie haben den Mech Ihres Vaters geerbt?
NK: O nein. Nein.
MA: Warum nicht?
NK: Misha, Schaetzchen, darueber moechte ich nicht reden.

Es ist lange her.
MA: Wie lange?
NK: Es kommt mir vor wie gestern, so lebendig sehe ich es noch vor mir. Ich kann... ich kann wirklich nichts darueber sagen.
MA: Okay, woher haben sie Ihren heutigen Mech?
NK: Aus den Ueberresten Dutzender Schlachten. Der linke Arm wurde zum groessen Teil auf New Wessex erbeutet. Beide Fuesse, oder vielleicht ist es auch nur einer, stammen von New Delos. Man kann die Teile nicht mehr auseinanderhalten, weil wir sie alle schwarz anmalen.
MA: Warum schwarz?
NK: Weil ich um mein Leben trauere.
MA: Wie furchtbar. Was ist los?
NK: Meine Guete, Misha, das war ein Witz.
MA: Chekhov?
NK: Chekhov.
MA: Warum haben Sie sich den Wolfs Dragonern angeschlossen?
NK: Ich war jung. Es war Fruehling. Wir waren MechKrieger.
MA: Ich dachte, Sie haetten erklaert, dass Sie mir helfen wollen. Wollen Sie als frivole, aufgeblasene Ziege in die Geschichte eingehen?
NK: Ist mir egal. Ich habe in... na... hundert Schlachten gekaempft, tausend? Vielleicht waren es eine Million, was weiss ich. Ich habe fuer jeden gekaempft, der mir einen anstaendigen Kontrakt geboten hat, und fuer ein paar, die es nicht taten. Und nach all dem hat sich das Universum kaum veraendert. Ich koennte nocheinmal hundert Jahre weiterkaempfen, und alles wuerde genauso aussehen wie jetzt.
MA: Warum tun Sie's dann?
NK: Ist das nicht offensichtlich? Es gefaellt mir. Ich mag die Bezahlung. Ich mag die Leute, mit denen ich arbeite. Ich mag das Soeldnerleben. Es ist interessant. Es haelt mich jung. Aber vor allem mag ich das Schlachtfeld. Wenn du meinst, du hast schon alles gesehen, findet jemand eine neue hinterlistige Taktik, und du bist wieder am selben Punkt, an dem du vor 20 Jahren warst. Das haelt mich jung. Ausserdem kann ich nichts anderes. Vielleicht wuerden Sie ja gerne Ihren Lebensunterhalt mit der Orchideenzucht bestreiten, aber Ihre Ausbildung liegt nun mal auf dem Feld der Geschichte. Also muessen Sie an dem Gefallen finden, was Sie tun koennen. Moechten Sie sonst noch etwas wissen? Vielleicht ein paar Kosmetiktips fuer meine Fans?
MA: Wie der Zufall so will, wuerde ich wirklich gerne ueber Ihr Aussehen mit Ihnen reden.
NK: Versuchen Sie jetzt nicht, mich oberflaechlich und eitel erscheinen zu lassen, Misha. Sie wissen schon: Kerensky lachte und warf ihre rabenschwarzen Locken ueber die Schulter. In der Art.
MA: Sie sind blond.
NK: Was immer.
MA: Er laesst sich nicht bestreiten, dass Sie eine wunderschoene Frau sind das ist ein wichtiger Teil der Faszination, die mit dem Namen Natascha Kerensky verbunden ist.
NK: Ah ja. La belle dame sans merci. Das suesse junge Ding, das dir die Eier wegpustet. Das Kaetzchen mit der Peitsche. Diese Sorte Faszination?
MA: Na, da waeren zum Beispiel diese Bilder, auf denen Sie in reichlich unwahrscheinlicher Aufmachung ueber das Schlachtfeld spazieren.
NK: Nun, Sie wissen sicher, dass MechKrieger sich nur leicht bekleiden, weil es im Inneren eines Mechs heis und eng ist.
MA: Und eine ganze Reihe gutaussehender MechKriegerinnen haben das schon zu ihrem Vorteil ausgenutzt, wenn sie in Gefangenschaft gerieten. Aber das ist nicht die Kleidung, von der ich rede.
NK: Sie meinen hautenge Lederhosen.
MA: Ein gutes Beispiel.
NK: Die Bilder, auf die Sie anspielen, sind Publicity Shots fuer die ich auf dem Schlachtfeld posiert habe, nachdem die Truemmer etwas abgekuehlt waren. Ein paar davon sind im

Studioentstanden und dann mit verschiedenen Hintergrundaufnahmen kombiniert worden. (lacht) Ich hoffe, Sie sind ueber dieses Taeuschungsmanoever nicht schockiert.
MA: Nein. Es gehoert zu meiner Arbeit, gestellte Bilder von Actionaufnahmen unterscheiden zu koennen. Das Problem ist, von Ihrer Einheit gibt es kaum Aktionfotos. Sie haben keinen offiziellen Fotografen oder Kameras in Ihren Mechs?
NK: Nein. Ich halte das fuer einen Witz. Wenn wir einen brillianten Schachzug oder einen unverzeihbaren Fehler machen, vergessen wir das nicht. Wir sitzen nicht hinterher herum und streiten darueber, wer nun den Maoduer abgeschossen hat. Wir haben keine Zeit fuer derartige Eitelkeit.
MA: Es gibt kaum Gefechtsaufnahmen der Schwarzen Witwen. Es scheint, dass jeder, gegen den Sie kaempfen, mit zerstoerten Mech-Kameras vom Feld geht.
NK: Nun ja, wir reden hier vom Krieg. Ein Schlachtfeld ist kein Holovidstudio. Wollen Sie irgend etwas bestimmtes ueber uns wisen?
MA: Wie kommt es, dass sie auf keinen zwei Bildern gleich aussehen?
NK: Andere Frisur, anderes MakeUp, andere Kleider.
MA: Anderes Gesicht?
NK: Das ist weitgehend eine Illusion, hervorgerufen durch Licht, MakeUP und Frisur. Hoeren Sie, wenn jeder genau weiss, wie ich aussehe, wo bleibt denn die Faszination des Raetselhaften? Und was viel wichtiger ist, wenn ich abseits des Kampfgeschehens leicht auszumachen bin, macht mich das zu einem leichten Ziel. Und ich hasse es, von meinen Fans ueberrannt zu werden.
MA: Es ist schon erstaunlich. Es ist beinahe, als gaebe es mehrere Natascha Kerenskys.
NK: Vielleicht haben Sie recht. Vielleicht gehoere ich gar nicht dazu. Ooooooooooooh, gespenstisch! Sonst noch was, das wir der Nachwelt ueberliefern wollen?
MA: Aeh... was tragen Sie im Kampf?
NK: Etwas Huebsches. ich zieh mich zum Essen gern um. Achzig Prozent aller MechKrieger sind Maenner, und Sie wissen ja, wie die sind. Sehr leicht abzulenken.
MA: Sie ziehen sich zum Essen um?
NK: Das ist so Sitte in den feineren Kreisen...
MA: Ich weiss. Ich dachte nur, dass es sich dabei um Ihre persoenliche Umschreibung der Schlacht handelt.
NK: Wer weiss. Man nennt mich nicht die schwarze Witwe, weil ich acht Beine habe.

Anmerkung der Interviewerin
Aus diesem Gespraech wird schmerzhaft deutlich, dass Kerensky nicht ueber ihre Vergangenheit reden will, und dass sie sehr geschickt ist, wenn es darum geht, diese zu verschleiern. Sie zeigt eine gewisse Besorgnis, was Jugend und Alter angeht, denn dieses Thema komt haeufig zur Sprache als irgendein anderes. Wie bei ihrem "Gefuehlsausbruch" ist es auch hier schwer zu sagen, ob es sich um ein schlechtes Gefuehl handelt oder um die geschickte Manipulation durch eine Meisterin dieser Kunst.

Kerensky zoegerte nur dann, wenn es um ihr Aussehen ging. Moeglicherweise liegt dies daran, dass nur wenige den Mut zeigen, sie darauf anzusprechen.

Anmerkung des Tutors
Das Schulmaedchen als Historikerin ist eine ausgezeichnete Rolle, die du solange die Moeglichkeit noch besteht, weiter spielen solltest, Misha. Unglucklicherweise war Kerensky ein wirklich harter Brocken fuer den Anfang. Ein Interview mit ihr zu bekommen, war eine Leistung, aber sie ist dir ueber.

Hier haben wir nur erfahren: dass Kerensky eine Frau ist, die sich der plastischen Chirurgie bedient, um ihr jugendliches Aussehen zu bewahren.

Akademien

Ihr habt als MechForce Mitglieder die Möglichkeit durch Prüfungen an den Akademien einen höheren Rang zu erhalten und damit, als zusätzlicher Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für den OmniMech sich zu verdienen.
Einfach dazu Kontakt mit dem jeweiligen Akademieleiter aufnehmen und einen Termin für eine Prüfung abmachen, die aus einem schriftlichen Test (Hintergrundwissen) und einer praktische Prüfung (Spielfertigkeiten) besteht.
Sollte eine Akademie zu weit fern sein oder noch gar nicht existieren, nimm einfach Kontakt mit dem Arbeitskreisleiter für Akademien und Spielcenter Marco Nikolay, auf. Der findet sicher eine Lösung.

Keine neue Absolventen seit der letzten Terra Post

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
Haus Liao: Marcel Evers, Hamburg, Tel.: 040/41451221, email: mordian@gmx.de
ComStar: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de
Rasalhague: Michael Rehfeldt, Flintbeck, Tel.: 04347/909944, emali: 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 Diamond Shark: Jens Brouwer, Norderstedt, Tel.: 040/5217392, email: theodorekurita@hotmail.com
Clan FireMandrill: Carsten Fegel, Hamburg, email: cfegel@freenet.de / carsten.fegel@ecs-ag.de
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
Clan Coyote: Julian Siech, Spreeallee 248, 24111 Kiel

Funnig Pic

'Battletech Babe'
von Lee Wright Madison

Quelle: http://elfwood.lysator.liu.se/.

©. All rights reserved!

Wenn Zwei sich streiten...

Situation:

Auf dem Planeten Landmark soll ein wichtiges Sternenbundartefakt geborgen worden sein, so lauten jedenfalls übereinstimmend die Berichte der Geheimdienste sowohl der Vereinigten Sonnen als auch der Liga Freier Welten.

Beide setzten daraufhin eine kleine, aber schlagkräftige Kommandoeinheit darauf an, dieses Artefakt zu bergen.

Es soll sich in einem kleinen Dorf befinden namens Kleinbonum. Der genaue Ort ist allerdings unbekannt, es soll nur das Dorf gesichert werden. Anschließend sollen Spezialisten das Artefakt bergen.

Den Taurianern ist dies alles unbekannt. Zwar gibt es eine archäologische Expedition, die hier ihr Basislager aufgeschlagen hat, deren Beschäftigung ist aber, so hat es den Anschein, harmlos.

Als sowohl die Davions als auch die Mariks beinahe gleichzeitig gelandet sind und zielstrebig auf Kleinbonum zu marschiert sind, wurde ein zufällig anwesendes Händlerlandungsschiff kurzerhand requiert und die planetare Garnision (ein gemischte Kompanie) nahm kurz vor deren Eintreffen Stellung dort.

Spezialregeln:

Da weder die Größe, noch die Art des Artefaktes bekannt ist, ist es den Davions und Mariks streng verboten, die Häuser anzugreifen und anderweitig zu beschädigen.

Die Taurianer wollen natürlich auch nicht ihre Heimat zerstören, schließlich kommen einige der Verteidiger aus diesem Dorf. Das heißt: auch ihnen ist es streng verboten, irgendwelche Gebäude zu beschädigen. Allerdings dürfen sie, wie die anderen auch, innerhalb des Dorfes kämpfen.

Aufstellung:

Marik:	Orion	ON1-K	Davion:	Warhammer	WHM-6D
	Marodeur	MAD-3M		Rifleman	RFL-3N
	Hermes II	HER-2M		Enforcer	ENF-4R
	Wolverine	WVR-6M		Crusader	CRD-3D

Taurianer:	ShadowHawk	SHD-2H	Vendette	2x	FootInf/Rifle
	Urbanmech	UM-R60L	Galleon GAL-200	1x	FootInf/MG
	Wyvern	WVE-6N	Striker	1x	FootInf/KSR
	Javelin	JVN-10N	Pegasus		

Karten: (Norden) Open Terrain 2 – CityTech Grundkarte – Open Terrain 1 (Süden)

Die Davions kommen vom Norden auf die Karte gelaufen, die Mariks vom Süden auf die Karte gelaufen.

Die Taurianer dürfen irgendwo auf den drei Karten aufstellen, jedoch nur die Infantrie verstecken

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	Spielername	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 Röling	KIA
10.	28	IS	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	-

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 Batallion
Alexander Eppler, Heide, Tel.: 0162/5727501, email: talamar@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

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: biokleinhazard@aol.com

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

Marik

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

Söldner

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

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

Perpherie

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

Wolfs Dragoon´s

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

Word of Blake

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

Clan

Blood Spirit

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

Coyote

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

Diamond Shark

Flashing Ivory, 27th Cluster, Alpha Galaxy
Rene Thomschke, Norderstedt, Tel.: 040/53530438, email: 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 Scorpian 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/TESMenue.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: biokleinhazard@aol.com

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

Steel Viper

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

Wolf

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

Wolf in exile

Beta Galaxy, "The Wolf Marauders", 16th Wolf Guard Battle Cluster, "The Golden Marauders", 4th Trinary
Martin Peters, Hannover, Tel.: 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: www.drachenei.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
Dammtorstr.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:

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)

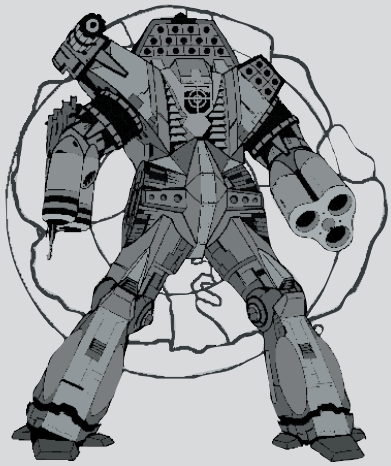
Wichtig: Jedes MechForce Mitglied erhält maximal eine Figur, solange der Vorrat reicht.

MechForce 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 Blood-name-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

- O bar
- O per Scheck
- O 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

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

Aktuelle Zeitschiene IS

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

Zeitschiene Clan

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