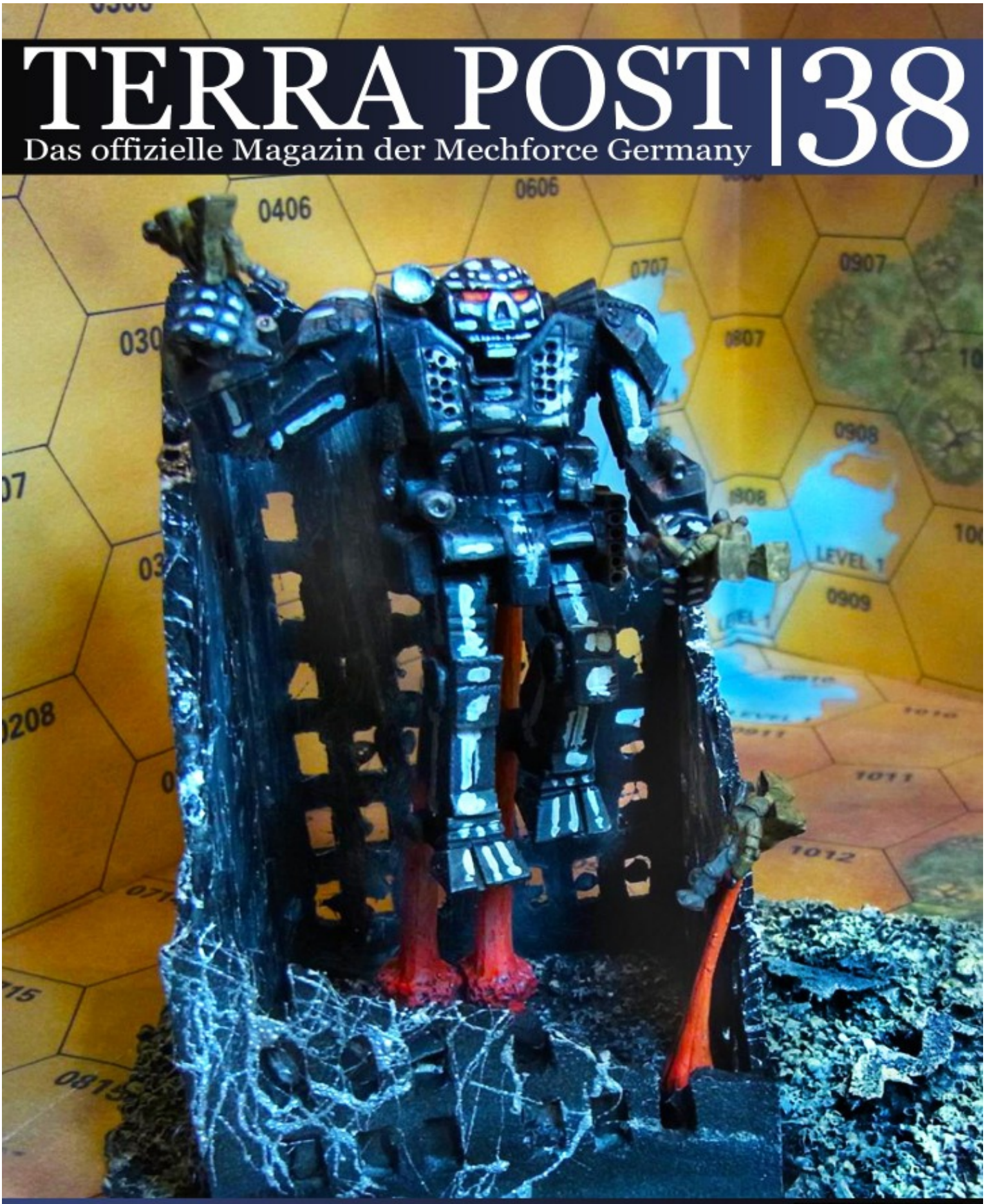
TERRA POST | 38

Das offizielle Magazin der Mechforce Germany



09/ 2014

- Alpha Strike - Schnell und zukunftsträchtig •
- Das einzig wahre BattleTech •
- Freikorps Garibaldi - Im Schatten des Krieges Teil 1 •
- BattleTech "echt klassisch" - Der Major packt aus! •

MECHFORCE GERMANY

Inhalt

Vorwort....3
Freikorps Garibaldi: Im Schatten des Krieges Teil 1....4
Ankündigung zur Jahreshauptversammlung 2015....18
Kampagnenwettbewerb....19
BattleTech Alpha Strike - Schnell und zukunftsträchtig....20
FeenCon 2014 - Alpha Strike: Öfter mal was neues....26
Alpha Strike Runden 2014 auf der FeenCon in Bonn und Ratcon in Unna....29
Ankündigung zur Battle Of The Scene 2014....31
Ankündigung zur Kittery X....33
Ankündigung zur FieteCon 2015....34
Mein Lieblingsmech: CTF-1X Cataphract....36
Erfahrungsbericht: Meine erste Akademieprüfung....37
3025 - Das einzig wahre BattleTech....39
Aus dem schwarzen Hangar #1: Die schwarzen Greife des Archon....45
Aus dem schwarzen Hangar #2: Als BattleMechs noch Battledroids hießen....54
Aus dem schwarzen Hangar #3: Das Märchen vom fehlkonstruierten Mech....58
Für Forumsmuffel: Ein Abriss über die Entwicklung der Chapter....67
Schluß mit Chinesenterror: Die neue Einsteigerbox ist endlich da!....72
Ratcon 2014....75
Aktuelle Chapterliste....76

Impressum

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird ordentlichen Mitgliedern des Vereins verfügbar gemacht.

Herausgeber:
Mechforce Germany e.V.
c/o Thorsten Elfers
Steendammswisch 44
22459 Hamburg
vorstand@mechforce.de

Vereinsregister:
Amtsgericht Duisburg
Registernummer VR 3709

Kontakt: terrapost@mechforce.de

Bildrechte: Bildunterschriften beachten. Verwendung unter freundlicher Genehmigung der Rechteinhaber.

Titelbild: Link 2.0 unter freundlicher Genehmigung durch Andreas Büttner.

Korrektorat und Layout: DeLilly

© 2014 MechForce Germany e.V.

© 2013 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Alpha Strike, Quick Strike, BattleTech, BattleMech, 'Mech and MechWarrior are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc.

Vorwort

Bedenkt man den Dornröschenschlaf, in dem sich die Mechforce lange Zeit befunden hat, ist die neue Aufbruchstimmung nicht zu übersehen.

Und auch wenn ich persönlich die Geschicke der Mechforce erst seit etwa einem Jahr „von innen“ verfolge, kann ich doch den deutlich positiven Trend erkennen.

Wurde die Mechforce über Jahre lediglich von wenigen Personen nach außen vertreten, beteiligen sich nun viel mehr Mitglieder am Vereinsgeschehen.

Das ist sicherlich auch dem Umstand geschuldet, daß wir unseren Bestand an zahlenden Mitgliedern verdoppelt haben.

Neben vielen Rückkehrern, die den Spaß an BattleTech und/oder der Mechforce wieder entdeckt haben, haben wir auch einige neue Gesichter in unseren Reihen.

Die Beteiligung an der Vereinsarbeit ist deutlich gestiegen. Ein guter Indikator dafür ist beispielsweise die Clankonklave „tief im Westen“, die ohne Murren viel Verwaltungsarbeit übernimmt und auch Präsenz auf Cons in ihrer Region zeigt.

Auch die Aktivität innerhalb der Arbeitskreise und Anregungen der Mitglieder sind deutlich gestiegen. Wir sind da also auf einem guten Weg - danke dafür und weiter so!

Eine weitere, sehr positive Entwicklung ist das Bemühen, intensiver und harmonischer mit anderen BattleTech-Gruppierungen zusammen zu arbeiten.

Besonders mit den Füsilieren gelingt uns das üblicherweise schon sehr gut, aber auch den anderen Gruppen dürfte aufgefallen sein, daß die Mechforce aktiv versucht, auf sie zuzugehen.

Und was bringt die Zukunft?

Aktuell werden die Würfellisten überarbeitet, sie sollen aller Voraussicht nach bis zum Jahresende fertig sein.

Nachdem das Akademieregelwerk umfassend überarbeitet wurde, werden noch letzte Anpassungen am Chapterregelwerk vorgenommen. Danach kommt das Mechwarrior-Konzeptregelwerk dran.

Mit Ullric konnten wir einen höchst aktiven AK-Leiter rekrutieren, der die Integration von Alpha Strike in unsere Vereinsaktivitäten forcieren wird.

Natürlich könnten sich, bei allem Lob, noch mehr Mitglieder beteiligen. Bei vielen habe ich den Eindruck, daß sie einfach nur mal über ihren Schatten springen, und sich trauen müssten. Also - ran an den Speck!

Jacob Verdriis

Deadline für die **Terra Post 39** ist der **15.02.2015!**

Freicorps Garibaldi
Im Schatten des Krieges Teil 1

Autor: Lucas Cunningham

Provisorisches Fort Garibaldi
New Queens, Liga Freier Welten

Donner rollte im Einklang mit dem monotonen Regen über den Exerzierplatz des Camps.

Die Söldnertruppe Freicorps Garibaldi war vor zwei Monaten auf New Queens und somit pünktlich zum Beginn der Regenzeit gelandet.

Luftfeuchtigkeit und Hitze machte den Soldaten schon die kleinsten Arbeiten zu Qual. Der harte Ausbildungsdrill, den die Einheit pflegte, war kaum durchführbar.

Das Freicorps war eine zusammengewürfelte Einheit aus den Clankriegen. Überlebende aus Regimentern des FedCom, Rasalhager, Draconier und aus verschiedenen zerschmetterten Söldnertruppen kamen Ligisten, Capellaner und sogar eine Hand voll Peripheriebewohner.

“Ein Bier Major Felix Steuben?”

Und Claner.

Felix Steuben wandte den Blick vom Exerzierplatz ab. Captain Marisha Steele war einer von drei Clanern die im Freicorps ihren Dienst versahen. Die muskulöse Mechkriegerin hielt ihm eine Dose Donnegal Export entgegen.

Einen Augenblick war Steuben versucht das Bier abzulehnen oder die Clanerin einfach so stehen zu lassen. Es war ihm zuwider einem dieser Kanisterköpfe irgendwelche kameradschaftlichen Gesten entgegen zu bringen.

Das Steele bei diesem Mistwetter sogar in ihrer Dienstuniform adrett aussah, während an Steuben, das Hemd nur so zu kleben schien, machte die Sache auch nicht einfacher. Sein hellbraunes Haar wirkte stumpf.

“Danke Cap’n.” Mit Genugtuung sah er die Clankriegerin als Reaktion auf seine schlampige Aussprache zusammenzucken.

Er wollte Steele nicht in seinem Battaillon haben, ja nicht mal im Regiment, dennoch musste er mit ihr auskommen, denn sie stand nicht nur unter seinem direkten Kommando, sie befehligte sogar seine erste und somit wichtigste Kompanie.

“Unsere Auftraggeber sind heute eingetroffen frapos?”

“Ja, darum auch die abendliche Besprechung.” Steuben nahm einen tiefen Zug aus der Dose, blieb aber weiterhin an die Zeltstange des Messezeltes gelehnt. “Wird auch zeit, dass wir von diesem Drecksball wegkommen.”

“Pos.”

Vor dem Kommandobunker, einem der wenigen festen Bauwerke, fuhren zwei Jeeps vor. Aus dem hinteren sprangen vier Infanteristen mit Sturmgewehren und sicherten die beiden leichten Geländefahrzeuge nach allen Seiten.

Aus dem ersten stiegen ein Fahrer, zwei Offiziere der Ligastreitkräfte und ein Mann im Geschäftsanzug.

“Tja, sieht aus, als wenn es wirklich gleich los geht.” Der hochgewachsene, schlanke Major leerte sein Bier.

“Sammeln Sie mal den Rest vom Haufen Captain.” Er schmiss die Dose in einen nahe stehenden Mülleimer.

Einen Augenblick überlegte er ob er sich ein Regencape überwerfen sollte, doch seine Uniform war eh schon nass vom Schweiß und das eiskalte Bier sorgte jetzt dafür, dass er noch kräftiger schwitzte.

Steuben zog seinen Pistolengurt mit der schweren Mauser & Gray Service zurecht und trat in den Regen hinaus.

Kurz bevor er den Kommandobunker erreichte wurde die Stabsbesprechung über Lautsprecher angekündigt.

Bild: Allein unter Feinden (von Jacob Verdriis)

Der Konferenzraum der Basis hatte sich schnell gefüllt. Die meisten Offiziere waren mehr oder minder nass.

Neben den siebzehn Kompanieführern, den fünf Bataillonskommandanten, ihren Stellvertretern und den beiden Staffelkommandanten der Luft-/Raumjägern waren Colonel Garibaldis Stabschef, der Nachrichtendienstoffizier, der Versorgungsoffizier, der Chef der Special Operations Groups, der Juristikoffizier, der Regimentsmastertech und der topographische Offizier anwesend.

“Stillgestanden an Deck.” Vor Colonel Garibaldi war Command Sergeant Major Liam St. Thomas eingetreten.

Der bullige Unteroffizier musterte die angetretenen Offiziere, wie er auch eine Kompanie Rekruten begutachtet hätte.

“Bitte setzen Sie sich Ladies and Gentlemen.”

Alessandro Garibaldi, ein drahtiger Mann, Anfang vierzig ging zum Rednerpult nach vorn. Der Kommandant des Freicorps trug wie seine Offiziere eine einfache graue Felduniform.

Ihm folgten zwei Offiziere der Liga Freier Welten, ein Force Commander und ein Captain. Von dem Geschäftsmann war nichts zu sehen.

Der Colonel lehnte sich entspannt mit der Hüfte an das Pult und ließ seinen Blick über seine Offiziere wandern: “Wie ich sehe ist der ein oder andere von Ihnen unterwegs vom Regen überrascht worden.”
Vereinzeltes Schmunzeln antwortete ihm, hauptsächlich von den trocken gebliebenen Offizieren.

“Aber ich kann Sie beruhigen, wir haben unseren Marschbefehl erhalten. Force Commander Dimitris.”

Garibaldi setzte sich in die erste Reihe, während Dimitris sich hinter dem Pult aufbaute: “Als erstes möchte ich mich entschuldigen, dass wir Sie auf diesem doch sehr ungastlichen Planeten untergebracht haben. Aber er eignet sich am besten für Ihre Mission als Aufmarschgebiet.”

Der Marik Offizier legte einen Datenchip in das Lesegerät des Rednerpults ein und gab über die Tastatur ein paar Befehle ein.

“Im Zuge der Operation Guerrero, in der wir uns viele der an die Davies im vierten Nachfolgekrieg verlorenen Sonnensysteme zurückerobert haben, wurden viele Planeten unabhängig und endeten, wie Sie alle wissen, als Chaosmark.

Darunter auch San Martin, nur einen Sprung von der Liga entfernt.” Auf der Wandkarte leuchtete ein Planetensystem auf.

“Wie Sie sehen können ist San Martin nicht gerade von strategischer Bedeutung. Die Bevölkerung beträgt weniger als drei Millionen.

Der planetare Herrscher, also der eigentliche planetare Herrscher befindet sich in der Liga im Exil. Die derzeitigen Machthaber sind ein paar lyranische Kartelle, die einen Cousin des Marquis als Aushängeschild vor Ort haben, gestützt auf einige kleine Söldnertruppen.”

Das Bild wechselte wieder und zeigte jetzt die Dossiers der besagten Söldnertruppen.

“Als erstes hätten wir die Chevaliers de Vernier. Hier handelt es sich um eine Truppe die hauptsächlich aus ehemaligen ComStar Soldaten. Unsere Agenten auf Outreach haben herausgefunden dass die Chevaliers drei Level II-Einheiten ins Feld führen. Mechs und Panzer gemischt.

Harbin’s Ranger führen vier Kompanien Mechs plus Befehlslanze ins Feld. Darüber hinaus gibt es unseres Wissens noch zwei weitere Söldner-einheiten, deren Stärke uns unbekannt ist.”

Einer der Offiziere des Freicorps hob die Hand.

“Bitte Ma’am.”

Leftenant Colonel Katarina von Schaar erhob sich: “Wie steht es mit eigenen planetaren Verteidigungstruppen? Der Marquis wird doch auch so was wie eine eigene Garde haben. Und in wie weit wird ComStar seine HPG besetzt haben? Oder hat Word of Blake die Station unter seiner Kontrolle?”

Der Force Commander nickte: “Der Marquis hat tatsächlich eine Garde, ein kombiniertes Regiment Panzer und Infanterie, dazu eine verstärkte Kompanie alter Mechs. In wie weit ComStar die HPG mit einer Garnison ausgestattet hat ist uns unklar. Ferner wissen wir nicht, ob ComStar in irgendeiner Weise sich in Konflikte einmischt.”

Der Ligist pausierte kurz: “Weitere Fragen?”

“Dürfen wir wissen, wieso, wenn schon nicht aus strategischen Gründen, Sie an San Martin interessiert sind?” wollte Steuben wissen.

Dimitris lächelte jovial: “Tut mir leid, aber ich glaube nicht, dass ich diese Information in so großer Runde preis geben will.”

Auf ein Nicken des Ligaoffiziers erhob sich Garibaldi und nahm seinen Platz am Pult wieder ein: “Wir werden noch vier bis fünf Wochen brauchen, bevor wir aufbrechen können.

Sämtliche Mechs und Panzer müssen mit Wüstentarnschema versehen werden.”

Aus der hinteren linken Ecke des Besprechungssaals, der des Mastertechs, erklang ein lautes, geradezu theatralisches Stöhnen.

“Darüber hinaus werden alle Kompanien noch einmal ins Manöver geschickt. Captain von Schaars Zeitplan”, Garibaldi nickte seinem Stabschef, dem Bruder seiner Stellvertreterin zu, “sieht vor, dass wir am 13. Mai mit dem Einschiffen beginnen.

Morgen wird die technische Abteilung mit der Umlackierung des ersten Bataillions beginnen.

Major Steuben, Ihre Truppe wird in drei Tagen ins Manöver ziehen. Alles weitere wird im kleinen Kreis besprochen.”

Der kleine Kreis bestand aus Colonel Garibaldi, seinen fünf Bataillionsführern und dem Stabschef. Hinzu kamen Force Commander Dimitris und der mysteriöse Zivilist, der mit ihm angekommen war.

“Vier Söldnereinheiten für einen dreckigen Staubball?” Leftenant Colonel Katarina von Schaar schlug die langen Beine übereinander und blickte Dimitris erwartungsvoll an. “Kommt mir etwas sehr übertrieben vor.”

Statt dem Ligaoffizier antwortete der Zivilist: “Germanium, Colonel, der von der Liga auf Hochtouren betriebene Sprungschiffbau verschlingt Unmengen davon.

Und San Martin hat unseren Informationen zufolge genug um die Ligawerften für die nächsten fünf Jahre damit zu versorgen.”

Von Schaar strich sich die schwarzen Haare aus dem Gesicht: “Schade und ich dachte schon wir würden rein altruistisch tätig.”

“Bitte Kati”, tadelte Garibaldi leicht. “Haben Sie irgendwelche Bedenken für diese Rohstoffvorkommen ins Feld zu ziehen?” Wollte der Zivilist wissen.

Die Söldner blickten sich kurz an und schließlich antwortete Garibaldi für alle: “Nein, nicht im geringsten.”

Der Zivilist nickte befriedigt.

Und wenn ihr um die wirklichen Schätze von San Martin wüsstet, wärt ihr schon längst unterwegs und jede vertragliche Verpflichtung wäre Euch egal.

Tarjan-Dschungel
New-Queens, Liga Freier Welten

Felix Steuben konsultierte noch einmal die Statusanzeige auf dem Radar seines achtzig Tonnen schweren *Zeus*.

Er hatte sein Bataillon in zwei gleichgroße Kontingente zu je 20 Maschinen aufgeteilt. Die eine Hälfte unter seinem Kommando, die andere unter dem Kommando seines Stellvertreters Captain George McKenzie.

Der Major hatte seine Truppe in lockerer Verteidigungsformation aufgestellt und wartete auf den Angriff.

“Roscoe vier-sechs für Roscoe sechs, zeichne mehrere Kontakte. Entfernung 1-6-0-0, aus südlicher Richtung näher kommend.”

“Roscoe sechs bestätigt, Kontakte verifizieren”, antwortete Steuben dem Scoutpiloten.

Er aktiviert die Waffensysteme des *Zeus*. Die Maschine war wie die meisten Mechs des Freicorps eine Feldnachrüstung und besaß statt der übliche Bewaffnung einen zusätzlichen schweren Laser, eine zusätzliche Tonne Raketenmunition und ein Guardian ECM.

“Roscoe sechs an alle Roscoe-Einheiten: Leichter Rechtsschwenk um dreißig Grad. Gefechtslinie etwas enger ziehen.”

“Dann wollen wir doch mal sehen, was Delta so drauf hat.” Captain Pedro Gomesch, Chef der Echo Kompanie, klang voller Selbstvertrauen.

Auf dem Radar des Sturmmechs leuchteten Rote Symbole auf.

“Roscoe drei-sechs, mit ganzer Lanze einhundert Meter zurückfallen und Rückendeckung übernehmen.”

“Roger Roscoe sechs, wir fallen zurück.”

Der Major tippte einmal auf den Munitionswahlschalter der LSR-Lafette: “Feuer frei.”

Auf den Befehl eröffneten alle LSR-Träger der Truppe das Feuer. Die Raketen gingen vor den anrückenden Feinden nieder.

Soweit es möglich war, trug jeder mit Raketen bewaffnete Mech eine Tonne Thundermunition. Die *Valkyrie* der Scoutlanze der Deltakompanie trat als erstes auf eine Mine.

Die simulierte Explosion beschädigte den Scoutmech und der Gefechtskomputer schaltete die Kontrolle für das linke Bein ab.

Die restlichen sieben Springer der Deltakompanie zündeten ihre Düsen und setzten sich über das Minenfeld hinweg.

Die Kampflanze der Deltakompanie wurde gebremst, konnte jedoch noch ihr beachtliches Langstreckenpotential zum tragen bringen.

Die Deltakompanie und Captain McKenzie und sein Sideman. Es fehlten sechs “feindliche” Maschinen. Der *Zeus* wurde von einer schweren Breitseite durchgeschüttelt.

“Den: Setzen Sie noch eine Salve Minen in die Kampflanze!”

Die Pilotin des *Archer* der Befehlslanze, bestätigte den Befehl und Feuerte eine Doppelsalve Thunder-LSR ab. Die beiden Hauptstreitkräfte gingen jetzt in den Nahkampf.

Der *Archer* und der *Apollo* der der vom Minenfeld gestoppten Lanze begannen sich neu zu positionieren, der *Centurion* trat auf eine Mine und wurde umgeworfen.

Der *Salamander* hingegen hielt eisern die Stellung und feuerte weiter auf Steuben, der sich jetzt langsam zurückzog.

Captain Marisha Steele, unterstützt von ihrem Stellvertreter in seinem Achtzigtonner machten sich daran die Formation der Verteidiger aufzubrechen.

“Kontakt! Ziele in unserem Rücken!” Erklang die Meldung der zur Rückendeckung eingeteilten Lanze der Echokompanie.

Steuben zog sich weiter zurück und wendete seinen Zeus um die Rückendeckung zu verstärken.

Dies war der Moment, in dem George McKenzie und der Rest der Delta Kompanie todesmutig durch das Minenfeld stürmten um Delta zu entsetzen.

Der Major fluchte bei abgeschalteten Funk, McKenzie hatte zu gut von ihm gelernt, vor allem, wann man zum Angriff übergeht. Das Gefecht war schnell beendet, leider zu Ungunsten der Verteidiger.

Die gesamte Übung hatte über zwei Stunden gedauert, davon keine zehn Minuten echter Kampf.

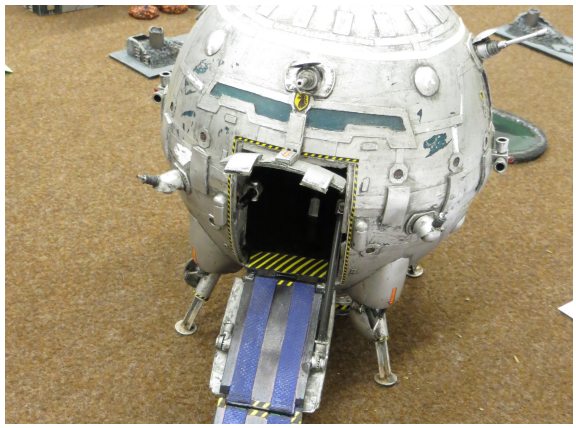


Bild: Touchdown! (von Elfe)

Landungsschiff *Himmelswanderer*
Im Anflug auf San Martin

Captain Simon Hedoshi saß in der Passagierlounge des *Mule* Landungsschiffes, welches sich gerade zum Lande- und Abbremsmanöver gedreht hatte.

Hedoshi war Kommandeur und Gründer der Special Operations Group - SOG - des Freicorps Garibaldi.

An Bord dieses Schiffes reiste er unter dem Namen Kemo Nakamura, Leiter eines Bergbauprospektorenteams für das auf Skye ansässige Robbertson Bergbaukonsortium.

Sein wahrer Name war Kanji Natome. Er war Chu-i der Draconischen Elite Sturmtrupps gewesen.

Bis zu jenem schicksalhaften Tag, an dem Theodore Kurita von der Otomo, seiner eigenen Leibwache und einem Großteil der DEST, bei seiner Geburtstagsparade ermordet werden sollte.

Das Attentat schlug fehl. Die Otomo wurde von einem der Geisterregimenter des Kombinats aufgehalten. Die DEST-Kommandos unter General Kiguri scheiterten ebenfalls.

Daraufhin folgten brutale Säuberungen in den Reihen der DEST. Durch mehr Glück, als einem anständigem Menschen zustand hatte es Natome geschafft den Häschern des Drachen zu entgehen.

Auf seinem Weg nach Outreach, dem großen Söldnerplaneten, war er auf einer Transitstation auf das Freicorps Garibaldi gestoßen und hatte deren offene Rekrutierungspolitik genutzt und war dem Regiment beigetreten.

Ein Jahr später hatte er Colonel Garibaldi angeboten die SOG aufzustellen. Und nach Offenlegung viel zu vieler Fakten über seine Herkunft hatte der Colonel zugestimmt und den einfachen Corporal zum Leftenant befördert.

Nachdem die SOG sich bei mehreren Aufträgen und Einsätzen bewehrt hatte folgte die Beförderung zum Captain.

Ihm gegenüber nahm Raymond Travis platz: “Hey, Skipper, ich habe einige Vorabinformationen.”

“Sie haben sich mit einem der Besatzungsmitglieder angefreundet?”

Travis war nicht gerade ein attraktiver Mann. Er hatte jedoch ein unerschütterliches Selbstvertrauen und eine ganze Menge Charisma, so dass er jedoch eine Menge weibliche Partner vorzuweisen hatte.

“Japp, der Lademeisterin. Ich habe den Politikinteressierten gegeben. Die auf San Martin versammelten Söldnertruppen haben, auch wenn sie unterschiedlichen Konzernen dienen, ein gemeinsames Kommando, das am Raumhafen sitzt und auch die Raumüberwachung übernimmt.”

Hedoshi saugte Kaffee aus einer Trinkblase: “Etwas genaueres wusste Sie sicher nicht oder?”

“Nein nicht wirklich, wir können aber davon ausgehen dass am Raumhafen die größte Truppe steht und sogar über Luft-/Raumeinheiten verfügt.”

Der Captain nickte: “Denke ich auch. Ob die wohl rekrutieren …”

Travis schmunzelte. Das dritte und letzte Mitglied des Prospektorenteams kam an den Tisch: “Gibt es noch Kaffee?” Andrea Jürgens gähnte herzhaft.

Sechs weitere Mitglieder der SOG waren in anderen Tarnidentitäten an Bord. Sie stellten tatsächlich die Hälfte der Passagiere der *Himmelswanderer*.

Hedoshi schenkte Jürgens einen Kaffee ein. Mit speziell für den Einsatz in der Schwerelosigkeit konstruierten Geschirr war das gar nicht so einfach: “Nehmen Sie doch bitte Kontakt zu Costas auf, er soll versuchen bei einer der Söldnertruppen auf dem Planeten anzuheuern.”

Jürgens nickte und genoss ihren Kaffee.

Drei Mann der Truppe waren als Tramps unterwegs. Landstreicher, die auf der Suche nach Arbeiten durch die Innere Sphäre streiften. Diese sollten sich dann irgendwie Zugang zu den wichtigen Einrichtungen auf dem Planeten verschaffen.

Darüber hinaus sollten sie wie die anderen Teams den Angriff des Freicorps vorbereiten, Informationen sammeln, Sabotageakte vorbereiten und beim Eintreffen der Haupttruppe den Angriff zu koordinieren.

Einen Tag später setzte die *Himmelswanderer* auf dem Clearwater Raumhafen von San Martin auf.

Der Raumhafen verdiente kaum seinen Namen. Eine einfache zubetonierte Fläche auf einem ausgetrocknetem Meer. Dazu ein paar Gebäude. Hangars und Werkstätten, ein Ein- und Ausreiseterminal und ein Gebäude zur Raumüberwachung.

Den Zoll übernahm das Infanteriekontingent von Harbin's Rangers, welche auch am Raumhafen Stationiert waren.

"Vom Regen in die Jauche", murmelte Andrea Jürgens, als sie die Rampe des Landungsschiffes herunter marschierte. Es waren zweiunddreißig Grad im Schatten.

Unten an der Rampe stand ein klappriger Bus, um die Passagiere zum Hauptgebäude zu bringen. Dessen Klimaanlage hatte auch schon den Geist aufgegeben.

Der Bus fuhr an, nachdem alle Passagiere eingestiegen waren und das Gepäck verladen war.

Vor dem Abfertigungsterminal lungerten Infanteristen der Rangers herum. Die khakifarbenen Uniformen waren durchgeschwitzt, die Männer unrasiert und die Gewehre entweder umgehängt oder an die Wand gelehnt.

Einer, ein kleiner, dürrer Bursche mit roten Haaren und den Davion-Rangabzeichen eines Corporals, erhob sich und winkte die Raumschiffpassagiere in den Abfertigungsbereich.

Dort erwartete sie ein Offizier begleitet von einem Sergeant. Die beiden wirkten genauso ungepflegt wie die anderen Söldner.

Jürgens warf dem großen Artemis Costas einen verstohlenen Blick zu. Sie wusste das Costas immer seine Pistole dabei hatte.

"Hat jemand was zu verzollen?" Wollte der Leftenant wissen. Costas hob artig die Hand und wurde daraufhin separiert.

Costas lächelte den Leftenant freundlich an und öffnete seinen Aluminiumkoffer. Mitten auf den Kleidern lagen eine entladene Mydron Autopistole und zwei volle Magazine.

Links und rechts an den Seiten des Koffers waren je zwei Flaschen Scotch und zwei Stangen Zigaretten eingebettet.

Der Leftenant blickte ihn mit erhobener Augenbraue an und Costas lächelte nach wie vor freundlich.

"Nanu, nanu, nanu, was haben wir denn da ..."

Der Söldner nahm zuerst die beiden Flaschen Scotch und dann die beiden Stangen Zigaretten aus dem Koffer und reihte sie daneben auf.

Schließlich nahm er die Waffe aus dem Koffer und betrachtete die schwere Automatik eingehend. Er lud die Pistole durch, sie war tatsächlich ungeladen.

“Und die möchten Sie einfach behalten was?”

Der Special Operations Soldat nickte: “Ja, eigentlich schon.”

“Auf San Martin müssen wir keinen Waffenschein anerkennen, der auf einem anderen Planeten ausgestellt wurde.”

“Öh, für die gibt es ehrlich gesagt keinen Waffenschein.” Costas ließ seinen Blick zu dem Scotch und den Zigaretten wandern. “Ich habe sie aber schon sehr lange, habe sie vor Jahren während meiner Dienstzeit bei Stelwart Support geschenkt bekommen.”

“So, so, Sie waren mal Söldner?”

“Japp. War ich, drei Jahre lang.” Costas hakte seinen rechten Daumen in den Gürtel.

Der Leftenant legte die Pistole wieder in den Koffer: “Zahlen Sie den Zoll für die überzähligen Genussmittel in C-Noten oder in Kronen.”

Artemis Costas wäre beinahe der Unterkiefer zu den Füßen heruntergefallen: “Äh … Kronen.”

Der Leftenant kritzelte eine Quittung für Whisky und Zigaretten: “Fünfundachtzig Kronen.”

Costas bezahlte gleich in Bar und packte dann seinen Koffer wieder ein. So war noch nie ein Bestechungsversuch verlaufen.

Provisorisches Fort Garibaldi New Queens, Liga Freier Welten

Major Felix Steuben lehnte sich in seinen Stuhl zurück und musterte seine vier Captains. Seine Manöverkritik war nicht gerade zurückhaltend gewesen.

Nach 6 Tagen im Feld, mit entsprechender Verpflegung und Unterstützung war das Bataillon ins Camp zurückgekehrt und hatte die Mechs an die technische Abteilung zur Wartung und Umlackierung übergeben.

Nach weiteren vierundzwanzig Stunden hatte Steuben seinen Stellvertreter samt Kompanieführern zur Nachbesprechung einbestellt. Vierundzwanzig Stunden Ruhe, die dafür sorgten, dass der Mittdreißiger wieder fünf Jahre jünger aussah.

Diesem Zustand hatte es Marisha Steele zu verdanken, dass sie sich einige bissige und sarkastische Kommentare anhören durfte. Das Gespräch jedoch klang mit Smalltalk aus.

Captain Geordi Halcyone nippte an seiner Limonade: “Haben die Mariks denn schon ausgespuckt, weshalb wir San Martin einnehmen sollen?”
Steuben blickte den Captain fragend an.

“Naja, mittlerweile spekulieren sogar schon meine Offiziere, was die Liga an San Martin so toll findet.”

“Ich wette es geht um Rüstung. Irgendwelche seltenen Rohstoffe für den Mechbau.” Pedro Gomesch trug den linken Arm in einer Schlinge, seit er mit seinem Warhammer beim Manöver umgefallen war.

“Sie sollten sich nicht allzu viele Gedanken darüber machen. Weder Sie Pedro noch Sie Geordi.” Der Major lehrte sein Glas mit einem Zug als Zeichen, dass die Besprechung beendet war. “George, ist noch etwas?”

“Nein, nicht das ich wüsste Major.” Der große schwarze erhob sich.

“Gut”, Steuben wandte sich seinem Computer zu, “dann können Sie wegtreten.”

Die drei übrigen Captain’s erhoben sich, Steele blieb jedoch in der Tür stehen: “Haben Sie einen Augenblick für mich Zeit Major?”

Der Major seufzte deutlich: “Ja, bitte.”

Die fast noch jugendlich aussehende Clanerin baute sich vor dem Schreibtisch auf: “Ihre Beurteilung betreffs der Delta Kompanie ist nicht angemessen.”

“Ach, war sie nicht?”

“Neg, die Delta Kompanie bringt genauso viel Leistung wie die Foxtrott Kompanie und bessere als die Echo Kompanie.”

Der Major blickte sie fest an: “Das sehe ich anders. Obwohl Captain McKenzie und Sie die erste Übung gewonnen haben, wurde Ihre Kompanie dabei fast aufgerieben.”

“Natürlich, wir haben instinktiv Ihre Taktik gegen Sie verwendet. Jeder andere Gegner wäre von unserem Übersetzen viel zu überrascht gewesen um genauso effektiv zu reagieren wie Sie und die Echo Kompanie.”

“Ach und wenn wir mal auf einen Gegner treffen, die sich nicht so leicht von so einem Taschenspielertrick einschüchtern lässt? Wollen Sie dann mit Zellbringen anfangen?”

Der Captain warf ihm einen finsteren Blick zu: “Wir standen zu dem Punkt im Gefecht und haben richtig gehandelt, wir haben Sie so unter Druck gesetzt und sind in den Nahkampf gegangen.”

Steuben wollte antworten, wurde jedoch von Steele unterbrochen: “Aber darum geht es nicht, frapos? Es geht um mich, ich bin Ihnen als Kompaniechefin nicht recht.”

“Ganz recht”, der Major beugte sich bedrohlich vor, “ich halte Sie für ein Risiko. Ich will Sie nicht als Kompaniechefin, ich will Sie nicht als Offizier, ich will Sie nicht als Soldat.”

Bild: Kiitery 2013 (von Elfe)

Steele lief rot an.

“Sie sind durch Ihre Clanermentalität ein Risiko. Sollten Sie jemals gefangen genommen werden, ist es doch mit Ihrer Loyalität gleich ganz anders.Kommunikationsfrequenzen, Ausweichkanäle, Aufmarschgebiete, Gefechtspläne und so weiter würden unserem Feind so ohne weiteres in die Hände fallen.”

Der Major schnippte einmal mit den Fingern.

Steele hingegen stand vor ihm, die Hände zu Fäusten verkrampft: “Und wie viele C-Noten muss man Ihnen in den Rachen stopfen, damit unser Gegner”, sie imitierte sein Schnippen, “all unsere Geheimnisse erfährt, *Söldner*?”

Das letzte Wort spuckte sie geradezu aus.

“Raus! Verschwinden Sie Captain!”

“Aye *Sir*.” Sie salutierte spöttisch.

New Montenegro
San Martin

Das Prinz Zane, war ein kleines, sauberes und sehr häuslich geführtes Hotel, benannt nach einem schon lange toten Davon Prinzen.

Es hatte einige sehr große Vorteile: Der wichtigste war, dass es auf der höchsten Erhebung von New Montenegro stand.

Ein weiterer Vorteil war, dass man von den Zimmern mit Südblick den Raumhafen mitsamt seiner Kaserne und die große Straße zu den großen Bergwerksbetrieben im Blick hatte.

Sergeant Gerrit Schweizer hatte dort das Hauptquartier für das Vorauskommando vom Freicorps aufgebaut.

Drei Spezialkameras waren an den Fenstern des Hotels postiert, drei weitere hatte er auf dem Dach installiert.

Unter dem großen Doppelbett waren Maschinenpistolen, Handfeuerwaffen und Sprengstoffe versteckt.

Die Hausherren Kevin und Diana Masters kannten ihn unter dem Namen Gavin Porter, einem Reporter von Outreach. Einen lebhaften jungen Mann, der in seinen wenigen Tagen auf diesem Planeten schon viele Freunde gefunden hatte.

Ein zweimaliges Klopfen ertönte an der Tür. Schweizer schoss hoch und zog seinen Mauser und Gray Nadler. Er huschte leise zur Tür und öffnete sie einen Spalt. Den Nadler hielt er verborgen.

Vor der Tür stand Artemis Costas in der Uniform von Harbin’s Rangers.
“Komm rein.” Der Sergeant steckte den Nadler wieder in den Hosenbund. “Was zu trinken.”

“Klar, hast Du Donnegal Export?” Costas ließ sich auf einen der Sessel fallen und betrachtete die Kameras.

“Und was hast Du für mich?” Schweizer reichte seinem Kameraden ein Timbuique Dunkel. “Sorry, kein Donnegal da.”

“Ich werd’s schon überleben.” Der andere Söldner setzte sich Costas gegenüber: “Also, was hast Du für mich?”

“Die Dienstpläne für nächsten Monat, einen unbeschrifteten Plan für den Raumhafen und den Stützpunkt. Aber da kann ich weitestgehend nachhelfen.”

“Ausgezeichnet. Dann mal her damit.” Costas zog eine Datendisk aus seiner rechten Brusttasche und warf sie Schweizer zu. Dieser holte seinen Laptop vom Bett und lud die Daten hoch.

“So, dann fangen wir mal mit K wie Kommandozentrale an.”

“Keine Ahnung wo die ist.”

Schweizer fuhr herum: “Was?”

“Hey, ich bin nur einfacher Private, ich kann froh sein, den Streifen schon zu haben, aufgrund meiner Erfahrung beim Support. ABER, ich weiß, wo ein Kommunikationsschnittpunkt ist.”

Nach dem Kommunikationsschnittpunkt folgte Waffenkammer, Raumüberwachung/Tower, Kantine, Schlafräume, Mechhangar und Vorratslager.

“Himmel, soviel Sprengstoff haben wir doch gar nicht.”

Costas nickte: “Müssen wir noch was selbst zusammenmischen. Oder aus einem der Bergwerke organisieren, es gibt ja genug davon auf diesem Drecksball.”

“Ich werde mich mit dem Skipper in Verbindung setzen.”

“Alles klar ich mach mich dann man wieder auf die Socken, heut Abend hat mein Corporal Junggesellenabschied.”

“Dann mal viel Spaß, während wir anderen Arbeiten.” Costas warf die Tür hinter sich zu.

Eine halbe Stunde später verließ Schweizer sein Quartier. Vor dem Haus wartete schon ein Taxi, welches von der Dame des Hauses gerufen wurde.

“Maple Street, bitte.” Der Söldner flegelte sich in die Polster der Rückbank. Das Taxi fuhr gemächlich durch die Straßen von New Montenegro.

“Hey Mann, Sie sind aber nich’ von hier.” Der Taxifahrer war ein schlaksiger Kerl, Mitte Zwanzig. “Wo komm’ Sie her?”

“Ich komme von Outreach.”

Der Taxifahrer lächelte in den Rückspiegel: “Sie seh’n mir gar nich’ aus wie’n Söldner aus.”

“Bin ich auch nicht, ich bin Reporter.”

“Nu sag’n Sie aber nich’, das Sie ne Story suchen. Hier auf San Martin geh’n die Uhren anders.”

“Wie meinen Sie das?” Schweizer beugte sich interessiert vor.

“Nu, wie soll ich sag’n? Wir ham hier keine Politik. Unser Marquis ist nur ein guter Schauspieler. Seit die Liaos über das FedCom hergefallen ist, ham wir keine richtige Regierung mehr.”

“Aber Sie sagten doch gerade Sie haben einen Marquis.”

“Ja, schon, doch die wahren Machthaber sind einige Firmen, hauptsächlich lyranische”. Das Taxi bog links ab.

“Die haben halt einen Verwandten des alten Marquis eingesetzt um zumindest einen geregelten Eindruck zu erwecken. Nicht dass der Kerl jetzt irgendein Tyrann oder so wäre, aber irgendwie fühlt man sich unwohl. Ich mein, wenn die Konzerne was woll’n, bekommen sie es, was ist, wenn sie jetzt was woll’n, was dem Wohl der Bevölkerung entgegen läuft, was dann?”

Schweizer ließ sich wieder in das Polster sinken: “Sieht aus, als würde ich wohl doch eine Story bekommen.”

“Hah! Ich glaub nich’ dass Sie damit auf nen grünen Zweig kommen.” Das Taxi bog in die Maple Street ein. “Wo soll ich Sie absetzen?”

“Vor dem Diner bitte.”

“Alles klar Mister.” Er hielt direkt vor dem Restaurant. “Das macht dann vierundzwanzig Kronen fünfzig.”

Der Söldner zählte siebenundzwanzig Kronen ab und zahlte: “Alles klar, schönen Dank und schönen Tag noch.”

In Outback Inn wartete schon Raymond Travis auf ihn.

“Hoi Gavin, setzt dich.” Travis deutete auf die Bank gegenüber.

Schweizer setzte sich und schnappte sich die Karte: “Ihr müsstet noch einiges besorgen.”

“Und was?”

Gerrit Schweizer wurde leiser: “Kaaawooom.”

Landungsschiff *Hamilton*
Im Anflug auf den Nadir Sprungpunkt von New Queens

Das Freicorps Garibaldi hatte mit zwei Tagen Verspätung begonnen einzuschiffen. Es hatte mehr als einen Tag gebraucht die über hundertsechzig Mechs, Panzer, Jäger und sonstigen Hilfsfahrzeuge auf die Landungsschiffe zu verladen.

Das Regiment wurde von zwei Overlords, vier Union, einem Leopard, einem Triumph und zwei Mule transportiert.

Am Sprungpunkt wartete eine kleine Flottille. Der Starlord *Caracas* und die beiden Invasoren *Komet* und *Monitor*. An den beiden Invasoren dockte je ein Leopard Jägertender.

Zwei Tage vor dem Docken hatten die Landungsschiffe gewendet um den Rest des Weges abbremsen zu können.

In der Messe des Overlord *Hamilton* saß Felix Steuben und stocherte in seinem Essen.

Nach dem Drehmanöver war die Einrichtung der Messe so umgebaut worden, dass man bequem ein G hatte, um sich normal fortzubewegen.

Die Einrichtung hatte man an die ehemalige Decke geschraubt, die nach dem Wendemanöver als Fußboden diente.

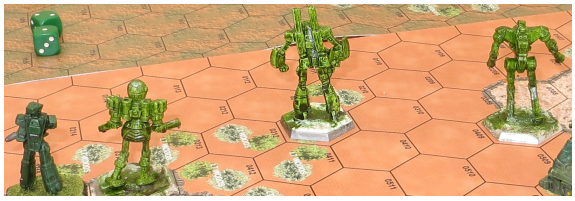


Bild: Die Füsiliere nähern sich ihren Opfern (von Elfe)

Normalerweise mochte der Major einen Großteil der ligistischen Küche. Ganz besonders Gyros, wie es vor ihm lag. Doch der Hyperraumsprung, der auf ihn zu kam ließ ihm ganz elend werden.

TDS - Transit Desorientierungssyndrom - war eine Krankheit unter der relativ wenige Menschen litten. Für ihn als Berufssoldat, der ständig auf Reisen war ein großes Handicap.

Daher arbeitete er ansonsten weit mehr, als der Dienstplan ihn verpflichtete.

“Sie sehen blass aus Major.” Captain McKenzie setzte sich zu ihm. Er stellte eine kleine Portion Gyros mit Pommes vor sich ab.

“Woran das wohl liegt George.” Steuben wälzte noch einmal Gyros mit Reis auf dem Teller rum. “Ich kriege schon Migräne, wenn ich nur an den Sprung denke. Und nach dem Sprung werde ich ne ganze Weile außer Gefecht sein.”

Sein Stellvertreter schmunzelte: “Die halbe Stunde werden wir auch ohne Sie überstehen.”

Er blickte sich um. Die Messe war fast leer, sie standen kurz vor dem Dockmanöver.

“Ich würde gerne über Captain Steele mit Ihnen sprechen Sir.”

“Sehe ich Ihnen nicht krank genug aus?”

“Sir, ich weiß, dass Sie sich für das Bataillon den Arsch aufreißen. Und ich weiß, dass Sie sich den Respekt den Sie jetzt genieße aufgrund Ihrer … hm … Vorurteile, mit denen Sie mit Verlaub auch reichlich Nachdruck verleihen, hart erarbeiten mussten.”

“Worauf wollen Sie hinaus?”

“Sir, ich weiß, dass Captain Steele sich den Respekt ihrer Kompanie auch hart erarbeiten musste. Diese Leute sind nicht gerade Glücklich darüber, wie ihre Kommandantin von Ihnen behandelt wird.”

Steuben seufzte.

“Sie haben zulange dafür gearbeitet, von wirklich jedem im Bataillon und darüber hinaus respektiert zu werden, um sich das durch Ihre Antipathie kaputt zu machen.”

McKenzie widmete sich seinem Essen. Gerade als Steuben antworten wollte knackte der Lautsprecher: “Achtung! Achtung! Wir beginnen mit Dockmanöver!”

Zehn Minuten nachdem das letzte Landungsschiff angedockt hatte starteten die drei Sprungschiffe ihren Kearny-Fushida-Antrib. Es wurde ein Riss ins Raum-Zeit-Kontinuum geschnitten und die Schiffe gingen in den Transit.

Fortsetzung folgt…

Ankündigung zur JHV 2015

Der Termin der JHV 2015 steht und wie bereits im Frühjahr beschlossen, werden wir uns diesmal in Deutschlands Mittelwesten treffen. Die JHV findet vom 06.-08.März 2015 im Pfadfinderhaus Kall (www.Pfadfinderhaus-Kall.de) in 53925 Kall statt.

Der angedachte Termin 06.-08.02.2015 war schon weg, daher musste der Ausweichtermin genommen werden.

Januar ist zu früh, da war gerade Weihnachten und Sylvester, da gibt es keine Zeit zur Vorbereitung.

BärliCon 30.01. - 01.02.2015
AdventureCon meist 2.WE im Februar = 13. - 15.02.15
Karneval 12. - 18.02.15
Hamburger Tactica 21./22.02.15
Hannover spielt Mitte März `15
Conventus Leonis Ende März `15

Geplanter Verlauf:
ChapterFights, Szenarien
evtl. Ausspielen der MFG-Meisterschaft 2015
evtl. Bloodname-Turnier
evtl. 120to-Turnier

"Nebenbei" vermutlich am Samstag die JHV (max. eine bis anderthalb Stunden) - Näheres folgt zeitgerecht.

Schriftliche Anträge zur JHV können natürlich auch jetzt schon gestellt werden.

Elfe wird seine Rede vorbereiten und kurz halten (bzw. das Wesentliche schon vorher per monatl. INFO im Forum mitgeteilt haben)

Viele Anträge dürfte es nicht geben. Der Vorstand ist ja für 2 Jahre im Amt, lediglich der Beirat muss neu gewählt werden.

Anfahrt trägt jeder selbst und Unterbringung und Essen wird wohl bei ca. 30,-€ liegen - je nachdem, wieviel erscheinen :)

Wenn`s mehr als 30 werden, wird`s mit der Unterbringung interessant. Der frühe Vogel fängt also den Wurm!

... und wir würden uns sehr freuen, wenn die Füsiliere mit an Bord wären!

WARNUNG! Der Küchendienst MUSS(!) von uns unterstützt werden!

Meldet Euch an! :)

Anmeldungen & Reservierungen bitte an info@mechforce.de

Kampagnenwettbewerb

Erstelle eine Kampagne und gewinne die aktuelle Einsteigerbox!

Bild: Die neue Einsteigerbox (von Elfe

Liebe Battletechspielerinnen und -spieler,

auch dieses Jahr möchten wir gerne einen kreativen Wettbewerb starten.

Dieses Mal möchten wir, dass Ihr uns eine Kampange aus drei Szenarien entwerft.

Ihr habt die freie Wahl bei Technologie
- Primitive
- Experimental
- Clan
- Jihad
- Classic oder
- Advanced

oder ob
- Alpha Strike oder
- klassisches BattleTech.

Für die Hintergrundstory könnt Ihr euch von Romanen und Quellenbüchern inspirieren lassen oder etwas völlig neues ausdenken.

Die einzelnen Szenarien sollten so ausgelegt sein, dass man sie mit den Mechwarrior - Konzeptcharakteren oder wahlweise auch im Rahmen von Chapterfights spielen kann.

Ob Ihr Euch beim Kampagnenaufbau an den Battletech Chaos Campaing Rules orientiert oder nicht, ist Euch ebenfalls frei gestellt. (http://bg.battletech.com/download/CAT35600_ChaosCampaign_Rulebook.pdf?28cf69)

Es gibt natürlich auch etwas zu gewinnen: Die beste Einsendung bekommt die neue deutsche Einsteigerbox.

Die Kampagne soll dann auf der Weihnachtsfeier oder auf der JHV 2015 angeboten werden.

Einsendeschluss ist der 30. November 2014. Bitte schickt Eure Beiträge an vorstand@mechforce.de

BattleTech Alpha Strike
Schnell und zukunftsträchtig

Autor: Ullric Kerensky

Okay, eigentlich wollte ich das erst nach meinem Urlaub schreiben, aber ich sah gerade, daß die Deadline für die neue Terra Post bereits am 15.08. ist.

Lacken Exile hat mich darauf angestoßen, daß hier noch paar Leute für Alpha Strike gesucht werden. Nach einem kurzem Mißverständnis und klärendem Gespräch hat es mich doch hierher verschlagen.

Die meisten kennen mich ja von Facebook als Ullric Kerensky, der ja auch noch eine eigene Alpha Strike Seite (BattleTech Alpha Strike) betreibt, oft durch das Verteilen seiner Blogartikel "nervt" und unter battletech.info euch mit dem Pseudonym Novakatze ärgert.

Weshalb schreibe ich diesen Artikel und hoffe, daß er kein Schnellschuß wird?

Zum Einen, weil man mich darum bat und zum Anderen, weil ich ein riesen Alpha Strike Nerd bin und ich es unverständlich finde, wenn geschrieben wird das AS nur auf 10 - 12 jährige abzielt.

Ich habe keine Ahnung wie lang dieser Artikel sein darf und bin gespannt, was dabei heraus kommt.

Alpha Strike ist ja seit einem Jahr auf dem Markt und ich selber hatte es schon kurz nach Erscheinen mir als englisches PDF geordert.

Irgendwann hörte ich von Alpha Strike (so Anfang 2013) und ich dachte selber: "Was hat das bitteschön mit BattleTech zu tun?"

Schneller, stark reduzierte Einheitswerte. Merkwürdig. Auch wenn ich zugegebener Maßen von Classic BattleTech nicht zu einhundert Prozent überzeugt war, kam es mir erst einmal spanisch vor.

Doch nach dem Kauf dieses PDF´s änderte sich das schlagartig! Die Unit Card irritierte mich, da kaum was drauf war. Bin ich da schon nach fünf Minuten fertig?

Aber mein Gefühl sagte mir beim ersten Überfliegen der Regeln sofort, daß es gut sei ohne es gespielt zu haben.

Per Google Translate hangelte ich mich durch und ich war hin und weg. Endlich konnte ich alter PC Spieler mehr Einheiten in kurzer Zeit über das Schlachtfeld führen.

Mein erstes Testspiel bestätigte meinen Eindruck auch wenn mir da ein kleiner Fauxpas passierte, den ich gar nicht bemerkte.

Kurze Zeit später stieg mein Sohn mit ein (9, zählt ja fast zur beschriebenen Zielgruppe) und fand das sooo nicht schlecht.

Trotzdem verlangte er noch sehr oft CBT für unsere Mechgefechte. Mit der Zeit gewöhnte man sich dran, daß der Mech schneller im Eimer war und es kam eigentlich die übliche Strategie zum Tragen: Deckung, Deckung und Bewegung.

Bild: Unerlässliches Utensil: Maßband (von Ullric Kerensky)

Alpha Strike werden zwei gravierende Mängel unterstellt. Erstens fehlt die Tiefe und zweitens wird Parken gefördert. Beides kann ich so nicht bestätigen.

Von Patrick ließ ich mir per Mail erklären, was ihm an Tiefe fehle. Miku und Constable von battletech.info erzählten ja auch von fehlender Tiefe und so richtig kam ich da nicht mit, da ich ja selber beide Spielsysteme spiele. Nun bin ich schlauer, was ihr meint.

Ja, es fehlt die Spieltiefe wenn man seinen Mech führt. Man muß nicht stetig die Wärme beachten, humpelt nicht durch die Gegend und die Waffen werden zusammen gefasst. Mehr nicht!

Ich kann auch nicht bestätigen, daß der geliebte eigene Mech schnell verloren geht. Vor Beginn des 6. Auftrages führt mein Söldner Chef immer noch seinen Warhammer 6D.

Ich merke hier nochmals an, daß ich meine Eindrücke aus meinen Spielen gegen erwachsene Gegner als Bezug für meine Ausführungen nehme und nicht Spiele gegen meinen Sohn. Diese Spieler spielen CBT seit den 90er und meine AS Gegner seit 2001 etwa.

Zurück zum Thema. Ja, die Tiefe an der Maschine ist nicht da, aber die sucht der gewöhnliche Alpha Strike Spieler eher nicht. Dafür gibt es CBT und wenn ich Lust darauf habe, wird CBT gespielt!

Kritik gibt es auch an dem stetig anliegenden Bewegungsmodifikator (TMM). Parken soll gefördert werden. Das kann ich so nicht bestätigen.

Ich bin ja ein hundsgemeiner Söldner und warte ab, was der Gegner macht. Dabei lass ich gern meinen schnellen Mech als Joker und bring ihn hinterhältig in den Rücken meiner Gegner.

Das hat so manchen Alpha Strike Spieler überrascht, der mal kurz an Parken dachte. Ergo, er bewegt sich nun auch wieder mehr, denn er kennt meine Taktik.

Bild: Auch auf Hexfeldern kann Alpha Strike reizvoll sein (von Ullric Kerensky)

Ach ja, da war ja noch was mit den Waffen. Natürlich rockt es weniger wenn eine LSR 20 abgeschossen wird. Man muß nicht zittern, ob alle ankommen oder nicht.

Ja, manche Waffe verliert ihren Charme. Ist kein Problem. Da gibt es doch die “Alternative Munition”, die ihr hernehmen könnt.

Zum Beispiel beim Special AK. Eine Runde panzerbrechende Mun gefällig? Flak-, Präzisions-, Flechette- oder Leuchtspurmunition? Bitte schön, gibt es alles im Depot. Kein Problem.

Ich rede hier nur vom Mech von der Artillerie mal ganz zu schweigen.

Die eigentliche Spieltiefe von BattleTech geht nicht verloren. Es gibt wie auch bei CBT Truppenabwürfe, Luftangriffe und -kampf, Artillerieangriffe usw.

Auch findet man Wetteroptionen, Geländeoptionen (vulkanisch, Eisfelder, Schnee usw.), erweiterte Bewegungsoptionen für Wald, Feuer, Rauch, Umwelt, elektronische Kriegsführung etc alles schon im Grundregelwerk.

Bild: Hausbau ist keine Hexerei! (von Ullric Kerensky)

Schnappt es euch mal von einem Alpha Striker und seht mal rein. Soviel fehlt nicht. Eigentlich ist alles da.

Wer nun ein paar optimierte Regeln fordert, der nutzt das Companion (seit Juni erhältlich).

Parken wird nicht mehr gefördert, eine Option, die ich wie gesagt nie verstanden habe. Parken. Hmmm. Naja. Um den Bewegungsmodifikator nun zu erhalten, müssen sich Einheiten mindestens 1 Zoll weit bewegen.

Dieser Modifikator ist ohne den Sprungmodifikator nun anliegend. Der Sprungmodifikator kommt erst nach Ansage und Ausführung eines Sprunges zum Einsatz. Sprich eine plus 1 auf den Grund TMM für euren Gegner. Ihr hingegen erhaltet auf den Treffermodifikator eine plus 2.

Hinzu kommen noch ein paar Spiel verlangsamende Elemente. Denn die neue Bewegungsregel ist noch okay und hält nicht auf. Ihr habt nun die Möglichkeit Fehlschüsse zu ermitteln.

Sprich, ob ihr rein zufällig eure AK verrissen habt oder der Gegner kurz wegzuckte. Shielding, Rutschen, Ducken gibt es jetzt ebenfalls.

Ein echtes Plus sind die Umrechnungsregeln von CBT in AS, da ja das Strat Ops nicht übersetzt wird, Gebäudekonstruktion unter Alpha Strike inklusive verständlicher Konstruktionsvorgabe für Geschütztürme.

Auch der Raumkampf erreicht den gewöhnlichen Alpha Strike Spieler. Grob gesagt werden wichtige Optionen aus dem Tac Ops und Strat Ops in Alpha Strike umgewandelt.

Die deutsche Ausgabe ist für Oktober / November angepeilt. Weihnachten wäre für mich auch noch okay, wenn ich da so an das Tac Ops denke.....

Ihr seht, es gibt viel zu schreiben und nur die Hälfte ist gerade gesagt. Optionen und Möglichkeiten eröffnen dem Spiel einen größeren Zeitraum.

Die viertel Stunde beim Anblick der Unit Card ist plötzlich Geschichte. Okay, man ist schnell fertig und merkt, daß es sinnvoll ist nicht unter einer Kompanie (Lanze ist so nach spätestens 45 Minuten erledigt) zu spielen.

Spielt man eine Kompanie ist man in der Regel 90 bis 120 Minuten beschäftigt. Gute Strategen schaffen auch 180 Minuten beim Ausmanövrieren der Gegner.

Das hat Roll mit mir gemacht, nutzte ihm leider nicht viel, da er cleverer Weise meine Infanterie übersah. Typisch Mechkrieger halt. Lol.

Auch hohe Trefferwürfe sind nicht die Garantie, daß man ungetroffen bleibt. Ich entsinne mich noch sehr gut an ein Spiel mit meinem Sohn. Wir spielten mit erzwungenen Rückzug und einer meiner Mechs schlich vom Feld (halbe Bewegung).

“Vati, den schieß ich dir ab.” Ich gab nur zu bedenken: “He, du brauchst ne Zwölf, nimm doch einen anderen Mech.” Typisch Kind: “Kein Problem, den treff ich.” Er würfelte, die Zwölf tauchte auf, mir klappte das Kinn herunter und er rief in Erwachsenenmanier: “Yes.”

Das Grundprinzip bleibt bestehen. Deckung ist alles und auf einem hexfreien Feld macht das richtig Spaß.

Natürlich gibt es tolle 3d Hexfelder und ich baue mir gerade ein kleines auf. Wer kein großer Bastler ist und wenig Geld für sein Hobby investieren kann, der nimmt halt die normalen Hexkarten. Ist ja auch kein Problem.

Mein Kollege hat Platzmangel, wollte unbedingt Alpha Strike hexfrei spielen, doch ich brachte frecher Weise meine Hexplatten mit.

Kleines Hexfeld plus Gelände aufgestellt, gezockt und er war überrascht, wie gut das mit Hex geht. Nun nutzt er seine “normalen” Karten wenn wir zocken und das passt prima.

Und schon wieder abgeschweift. Alpha Strike ist für ein schnelles Spiel geeignet und fördert den Einsatz ganzer Kompanien und Bataillone.

Es ist für Spieler, die unter Zeitmangel leiden und nicht auf ihr geliebtes BattleTech verzichten möchten.

Auch Spieler wie ich es bin, die vorher nur den PC kannten, kommen hier besser zurecht, denn man kann gewohnt seine “Masse” an Mechs über die Platte jagen und sorgt sich nicht um den Zeitfaktor.

Ein Kompaniegefecht dauert unter CBT mindesten 9 Stunden (als Grundlage dient hier unsere CBT Kampagne - 1 Lanze gleich 3 Stunden) während man bei Alpha Strike selten über 3 Stunden kommt.

Bobby, ein weiteres Vereinsmitglied der Weiss Blauen plant nun ein Bataillonsgefecht und er will ein ganzes Steiner Regiment langfristig aufbauen. Dies ist nur möglich, weil das Spiel stark verkürzt wird.

Bei BattleTech International las ich vor Kurzem eine Bericht eines Bataillonsgefechtes. Dauer 6 Stunden. Genial.

Bild: Landstreicher an der Landstraße (von Ullric Kerensky)

Auch der Aufbau einer eigenen Kampagne ist spielend leicht, da hier das Total Chaos Kampagne System genutzt wird. Dieses verleiht zusätzliche Würze durch Beschränkungen und den Logistikphasen.

Jeder Pfad / Track wirkt sich auf den nächsten aus und bleibt doch recht simpel. Egal, wie man es verändert.

Ich selber nutze dieses System für eine Kampagne unter 3039. Dabei ist der einzelne Track gleich ein Auftrag.

Damit das nicht zu leicht wird, schränke ich mich ein. Nur hundert KP dürfen gewandelt werden und ich kann dadurch nicht mehr ohne Ende aufrüsten und ausbilden.

amit man auch mal Glück hat, darf man würfeln, um zusätzliche 100 KP umzuwandeln, aber das klappt nicht immer.

Auch konnte ich kaum Mechs bergen/erwürfeln. So einfach, wie es mitunter erscheint, ist Alpha Strike nicht. Beim schnellen Match gewiss, aber es geht ja auch anders.

Was in der Tat Fakt ist, ist daß neue Spieler meist nur per AS gewonnen werden. Ich selber habe das beim Tabletop United in Dachau erlebt.

Zwei frische und unbedarfte Spieler (einer jedoch wie ich eingefleischter BattleTech PC Zocker) sowie ein aktiver Warhammer Spieler wollten unbedingt eine AS Demo. Diese kam an.

Als dann jedoch Miku versuchte sie für CBT zu begeistern, lehnte Mister Warhammer ab, mein Bruder schüttelte ob des riesigen Datenbogens den Kopf und verzog sich.

Der Letzte im Bund spielte dann lieber den angedachten Clanfight mit zusätzlichen Elementaren mit mir. Mit ihm schaffte ich sogar 3 Spiele (zwei Kp Fights und einen Novafight) während der CBT Tisch ein Spiel packte.

Das war schon eine eindeutige Aussage. Marc von der BattleTech Liga Deutschland berichtete Ähnliches. Nur über AS konnte er ein neues Mitglied gewinnen.

Deshalb sehe ich Riesenpotential in diesem Spiel, auch wenn viele gediente “Haudegen” dem sehr reseviert und ablehnend gegenüber stehen.

Mit Alpha Strike ködern und dann schick ich euch Classic Spielern den Neuling, wenn er mal einen “richtigen” Mech führen möchte.

Michael Mingers hat ja eindeutig gesagt, daß es keine weiteren Hardcover Regelbücher geben wird. Das Tac Ops wird die letzte Übersetzung werden.

Bild: Das Wasser schwappt über... (von Ullric Kerensky)

Danach konzentriert man sich auf andere Dinge. Ich schätze mal es geht Richtung Alpha Strike, denn Catalyst forciert das ja auch ganz offensichtlich.

Oh, das Gemeinste hab ich hier noch nicht geäußert. Ich finde es absolut uncool, daß man Demos mit der Dropzone Commander City durchführt. Beim Feind bedient.

Naja, jedenfalls wurde mir versichert, daß die Jungs vom Demoteam an ordentlichem Gelände arbeiten. So ne Pappstadt ist doch...

Bild: Alpha Strike Open Air (vpn Ullric Kerensky)

Und wehe es kommt einer mit: AS ist nur gut für das Locken von Publikum. Find ich nicht, denn selbst Classic BattleTech kann ich auf geilem 3d Gelände spielen.

Bild: The Shadow, Silversurfer und der Rote Blitz (von Ullric Kerensky)

So, dies soll es erst einmal gewesen sein. Wenn ihr Fragen zu Alpha Strike habt, dürft Ihr mich ruhig löchern.

Ich bin der Typ, der das deutsche Regelwerk vor seinem Erscheinen testete und einen recht guten Einblick in das System hat.

Bild: Zwei linke Hände? Kauf Gelände! (von Ullric Kerensky)

Natürlich verbeuge ich mich vor den Koriphäen aus dem Demo Team (Jin Seo Fuchs, Bieu, Lacken Exile der ausschied und all die Jungs, die ich nicht kenne), die hier für die Spielerfront tätig sind und noch mehr praktisches Hintergrundwissen haben, als ich es habe.

Denn ich bin leider jobmäßig eingeschränkt und kann nicht so viel spielen und testen wie ich es gern hätte.

In diesem Sinne und mögen die Würfel euch Hold sein

Ullric Kerensky.

Feencon 2014
Alpha Strike: Öfter mal was neues

Autor: Von Auerbergh
Quelle: http://vonauerbergh.blog.de/

Wie immer öffnete am ersten Ferien-Wochenende in der Godesberger Stadthalle die FeenCon ihre Pforten für Rollen-, Püppchen- und andere Spieler und trotz der hochsommerlichen Temperaturen war die Halle auch dieses Jahr wieder gut besucht.

Alte Bekannte wie Andre, Björn, Tim und Hannes waren auch wieder am Start, und natürlich durften auch Vertreter unserer Gruppe nicht fehlen ...

Ich verschaffte mir im Verlauf eines ausgiebigen Rundgangs einen Überblick, sah aber auf Anhieb nichts, was mich besonders gereizt hätte.

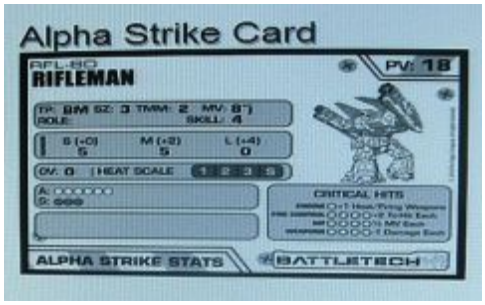
Allerdings stellte ich fest, dass die Orga die verschiedenen Tische zum Thema Battletech munter in der gesamten Halle verteilt hatte ...

Habt Ihr auch jede Menge Battlemechs im Schrank und wart zum Scheitern verurteilt, wenn Ihr versucht habt, an einem Nachmittag mehr als eine Lanze oder Stern sinnvoll ins Gefecht zu bringen?

Es funktioniert - wir haben zu 8 - 10 Mann innerhalb von ca. zwei Stunden ein Gefecht mit 32 Mechs gespielt und hatten unseren Spaß dabei.

ALPHA STRIKE beruht auf den Quickstrike-Regeln im Anhang des letzten Battletech-Regelwerks.

Die "Buchhaltung" wurde vereinfacht: statt einem Mech lassen sich jetzt bis zu acht Stück auf einer DIN A4-Seite unterbringen, man kann sie einzeln einlaminieren oder auch eine komplette Kompanie in einer Albumhülle für Sammelkarten unterbringen:



TP - Art des Geräts (hier Battlemech)

SZ - Größe 1-4 (entspr. Leicht bis Assault)

TMM - Target Movement Marker (der am Ziel anliegende Bewegungswert - die einzige Modifikation außer der für die Reichweite)

MV - Max. Bewegung in Zoll, hier kann außerdem ein j für sprungfähig stehen.

In der nächsten Zeile stehen die Schäden beim Schießen auf kurze, mittlere und lange Reichweite und der jeweilige Modifikator.

Die Wärmetabelle - ein O gestattet ein Überhitzen, um entsprechend mehr Schaden zu verursachen.

Die Markierungen für Panzerung und Struktur - wenig, gelle? Sehr schnell ist man bei den kritischen Treffern rechts angelangt, die die Leistung mindern. Eine Doppelsechs ist immer noch ein Cockpittreffer ...

Bild: Schlachtbedingte geringe Halbwertzeit (von Kabukixx)

Das 180-Seiten-Regelwerk ist voll in Farbe und enthält u.a. auch Regeln für den Luftkampf und Kampagnen (deutsch 39, 95 €, englisch ab 31, 00 €).

Gespielt wurde ein Treffen zwischen Steiner- und Davion-Truppen mit 16 Mechs pro Seite. Björn hatte nicht nur die im Gepäck, sondern auch City-Gelände aus der Grundbox für Dropzone Commander.

Das Gelände kann bei den üblichen Verdächtigen für ca. 30 € auch separat erstanden werden und umfasst neben stabilen Bodenplatten für 1, 20 x 1, 80 cm auch Teile für den Bau von 20 Gebäuden.

Bild: Auf dem Vormarsch (von Kabukixx)

Die sind ebenfalls stabil und verkraften auch eine komplette Lanze auf der Dachterrasse. Das Gelände gibt's "sauber" wie abgebildet, aber auch als vom Krieg gezeichnete Variante mit Einschusslöchern, Brandspuren usw.

Die Parteien betraten das Gelände über einige der großen Straßen vom Rand her - zu Beginn jeder Runde wurde die Initiative erwürfelt und beginnend mit dem Verlierer jeweils ein Mech bewegt.

Bild: Hinterhältiger Hinterhalt (von Kabukixx)

In der Schussphase darf jeder schießen, der mag - auch zerstörte Einheiten dürfen in dieser Runde noch zurückschießen.

Wie gewohnt glänzten meine Mechs durch miese Trefferquoten, bis man mich darauf aufmerksam machte, dass meine Bewegung bei der Berechnung keine Rolle spielt.

Der nächste Schuss meiner Valkyrie raubte einem Jackal den letzten Punkt :-)

Bild: Manche sehen Rot... aber hier wird eher Blau gesehen! (von Kabukixx)

Es kam zu verschiedenen schnellen Schusswechseln, die Steiner-Mechs hatten schwere Verluste zu verzeichnen , und als sie nach ca. zwei Stunden nur noch drei funktionsfähige Einheiten hatten, wurde ein ehrenvoller Abzug gewährt ...

Ein schönes Spiel, schnell und mit Regeln, die sich fast von selbst erklären, wie einer unserer Gäste demonstrierte - und den Veteranen wird sowieso einiges bekannt vorkommen...Die Puristen dürften sich allerdings über die Abwesenheit der ausführlichen Spielbögen und der Buchführung mokieren, aber es soll ja auch Leute geben, für die 3025 die einzig wahre Zeitlinie ist oder keine Clans mögen.

Jeder, wie er will, ich jedenfalls werde mal anfangen, meine Kurita zu sortieren und meine Reste zu bemalen ...

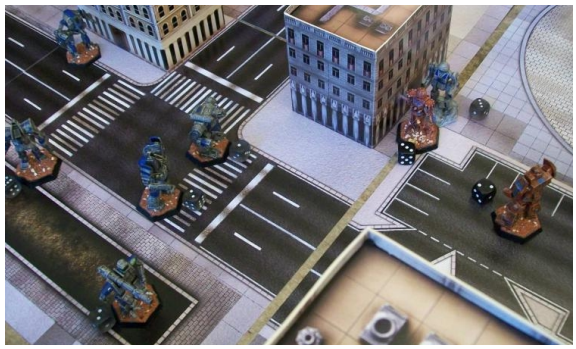


Bild: Verstärkung dringend benötigt (von Kabukixx)

Die Kärtchen für die Mechs der Grundbox können bei Ulysses als PDF heruntergeladen werden, und beim schnellen Stöbern in der Master Unit List hatte ich auch keine einzige Niete.

Apropos Niete: Die Tombola versorgte mich dann nach längerer Wartezeit noch mit einem Shadowrun-Buch (Systemjunkie :) und einem Set Bodenplatten zur Erstellung von Verliesen usw. - die Preise waren dekorativ aufgebaut, aber leider ohne irgendein System :)

Bild: Aber auf weiter Flur keine Verstärkung in Sicht (von Kabukixx)

Und zum Schluss: Willi hat beim Besitztest einen Sidewinder Prime gewonnen - Glückwunsch!

Alpha Strike Runden 2014
FeenCon in Bonn und Rat Con in Bonn

Autor: Link 2.0

Alpha Strike, ein für die Szene noch recht neues Pflaster. Ich möchte einfach mal kurz umreißen, was ich auf den Einführungsrunden auf der Feen- und Ratcon erleben durfte. Es geht hier nicht darum, dass Spiel an sich zu erklären. Ich möchte einfach nur ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern.

Auf der Feencon in Bonn präsentierte ich Alpha Strike und das gleich mit 32 Einheiten. Ja, für den gemeinen BattleTech Spieler hört sich das viel an. Und ja, das ist es auch.

Aber um es direkt vorweg zu nehmen - das Spiel dauerte 2 Stunden. Das ist eben Alpha Strike. Wir spielten im urbanen Gelände (Dropzone Commander).

Ich weiß es wird sehr viel darauf gespielt, aber man muss sich ja auch erst mal umstellen bzw. teilweise umstellen. Weg vom hexfeldbasierten 3D Gelände bzw Karten, hin zu Tabletop Gelände.

Und das geht nicht von Heute auf Morgen, erfordert viel Zeit und ja, noch mehr Geld. Ach und bevor ich es vergesse, da ist ja noch die Frau, die noch mehr Pröll in der Bude akzeptieren muss.

Aber zurück zum Thema. 32 Einheiten, in der Stadt. Spielzeit 2 Stunden. Das überzeugte doch einige anfangs skeptische Besucher.

Ich hatte ein wunderschönes Erlebnis mit einem Spieler am Tisch, der so begeistert war, dass er umgehend losgezogen ist und sich die Hardcover Ausgabe der Regeln besorgte.

Er brachte es einfach auf den Punkt: Man kann schön und schnell, frei von Hexfeldern, mal eben eine Menge Einheiten auf den Tisch bringen. Für Ihn war es ein neuer Meilenstein im Battletech Universum, den die Szene gebraucht hat.

Ich fand dies schön zu hören. Ja Alpha Strike ist schnell und vor allem einfach.

Das sollten wir, die Mechforce Germany und allgemein auch die BattleTechszene, nutzten um neue Begeisterte ins Hobby zu ziehen und an die Platte zu kriegen.

Bild: Eingekesselt (von Elfe)

Auf der Ratcon in Unna, spielte ich mit Robert eine weitere Runde Alpha Strike. Hier waren dann 42 Einheiten am Start, darunter Fahrzeuge, Infanterie und BattleArmors.

Um das Spiel dynamischer zu gestalten wurde der Infanterie und den BattleArmors eine Aufgabe zu gewiesen. Dafür wurden vorher Punkte auf der Karte festgelegt.

Die Einheiten sollten abgesetzt werden, mussten in das Gebäude eindringen und dort den Marker berühren. Dies gab einen Siegpunkt.

Hier war flufftechnisch ein Datendownload bzw. Festplattendiebstahl zu erledigen. Erreichte die Einheit dann auch noch die Heimatseite wurde dem Team 5 Siegpunkte gut geschrieben.

Mehr Dynamik auf dem Feld und Aufgaben die es zu erledigen galt. Also kein traditionelles Mechabschießen.

Auch hier kam Alpha Strike wieder gut an. Doch eines wurde klar. Der alt eingesessene BattleTechspieler spielt noch zu sehr im CBT Stil. Das Spiel zog sich leider zu stark in die Länge.

Ein weiterer Faktor war, das wir diesmal Regeln des im englisch erschienen Kompendiums eingebaut hatten.

Diese Regeln erweitern Alpha Strike zwar sehr stark und lassen es sich so immer mehr nach CBT „anfühlen“, leider auch mit der Konsequenz, dass die Geschwindigkeit aus dem Spiel und damit der eigentliche Vorteil des Systems verloren geht.

Das Spiel mit den 42 Einheiten, Fahrzeugen, Infantrie und Battlearmors, den Missionszielen dauerte nachher dann auch knapp 5 Stunden.

Als Fazit ist zu ziehen, Alpha Strike ist schnell, kann aber durch Regelerweiterungen dem CBT angepasst werden, verliert aber dann im gleichen Maße seinen Vorteil, die Geschwindigkeit.

Was mir auch sehr gut gefällt möchte ich am Beispiel des Firestarters erläutern. Dieser so „verschmähte“ Mech, erhält im Alpha Strike eine neue Rolle.

Durch die zusammengefassten Schadenswerte über die Reichweiten hinweg erhält er eine neue Berechtigung, so dass man diesen auch mal ausführen möchte.

Das finde ich persönlich sehr schön, wurde dieser und andere Maschinen aufgrund der „Unsinnigkeit“ oftmals zu Hause gelassen.

Bild: Klassentreffen auf der Luftenburg (von Elfe)

Auch die schiere Masse an Maschinen die man nun aufs Feld führen kann, macht das System für mich sehr interessant.

Und dann noch der Punkt der am deutlichsten für Alpha Strike spricht: das Tempo.

Heute können wir nicht immer unbedingt 8-10 Stunden zocken. Dafür fehlt uns die Zeit. Wollen wir aber mal ein Spiel machen und haben nur zwei Stunden Zeit, schafft man es eben mal 32 Maschinen gegeneinander antreten zu lassen.

Für mich eine tolle Sache. Kein Ersatz für CBT aber ein toller Zusatz.

Battle Of The Scene 2014

Autor: Phoenix Guard

Auf dem letzten Phoenix Con haben wir (Steffen Süß / Harlekins und Jan F. Rehse / Phoenix Guard) die halbe Nacht zusammen gesessen und über alte Zeiten geplaudert. Viel wichtiger haben wir uns hauptsächlich über die Ursprünge des Phoenix Cons als Szenario Con unterhalten.

Viel wichtiger haben wir uns hauptsächlich über die Ursprünge des Phoenix Cons als Szenario Con unterhalten.

Dieses, in Verbindung mit dem immerwährenden Motto des Phoenix Cons ein Treffen für alle Spieler aller Vereine zu bieten, bringt nun Euch ins Spiel.

Wir planen für den Samstag des Phoenix Con 2014 ein Großkampf-Szenario. Dieses soll sich über 7 Spielplatten erstrecken, jede Seite von einem eigenem HQ koordiniert, alle untereinander mit eigener Funkstrecke verbunden.

Um möglichst vielen Spielern ein interessantes Spielfeld zu bieten geht es bei 3025 / IntroTech um einen Kampf vom Bündnis von Kaptayn gegen Vercom.

Was habt Ihr nun damit zu tun? Tja, wir möchten wie bereits der Betreff dieser Mail aussagt, das Szenario als ein Battle of the Scene austragen.

Das gestaltet sich so, dass nach unseren Vorstellungen jeder Verein plus „freie Chapter“ ein Chapter pro Seite stellt. Also eines für das Bündnis von Kaptayn und eins für Vercom.

Diese Chapter sollen mit normalen Spielaufstellungen wie für einen Chapterfight mit jeweils 2 Lanzen Mechs antreten.

Euer Chapter für Kaptayn spielt dann zusammen mit den Kaptayn-Chaptern der anderen Gruppierungen gemeinsam gegen die Chapter des Vercom.

Bild: Ankündigung zum Phoenix Con (von der Homepage der Phoenix Guard)

Also ein riesiges Ingame Meet and Greet der Deutschen Battletech Szene.

Genauere Bedingungen wie BV etc. arbeiten wir momentan aus.

Wir möchten Euch als Vereinsvorstände hiermit als erste von unseren Planungen unterrichten und Eure Zustimmung und Mithilfe erbitten, bevor wir öffentlich das Battle of the Scene bewerben.

Mit freundlichem Gruß

Steffen Süß und Jan F. Rehse

Die Zusage der MFG erfolgte unmittelbar und offiziell ein weiteres Mal am 21.08.14

Die MFG stellt das Vorstandschapter (Vercom) und die Gray Death Legion (Bündnis von Kapteyn) von Alex.

Alex stellt die Minis (am Vorstandschapter arbeitet er ;)

Mir als sicher bekannte Teilnehmer bisher:

Alex
Elfe
Jacob
Major

Die 5 Gruppen, freie Chapter und jeder Verein in Deutschland (Team Trueborn, Mechworld, Mechforce, BT-Liga Süd) stellen je 8 Mechs für Kapteyn und 8 Mechs für VerCom. Dies ergibt 40 Mechs pro Fraktion.

Die Mechs müssen aus einem Account / einer Aufstellung stammen, die in dem Verein zum 30. September 2014 existiert.

Gespielt wird diese Aufstellung dann von allen Mitgliedern des teilnehmenden Vereins bzw. freien Chapters.

Das maximale BV der 40 Mechs beträgt 44.000 BV2.

Bild: MFG-Vorstands-Chapter vs. Gray Death Legion (von Elfe)

Bild: Logo der 5th Syrtis Fusiliers (von der Homepage der 5th Syrtis Fusiliers)

Kittery X

Something Green Is Coming!

Autor: Lucas Cunningham

MechKrieger aller Häuser hört den Ruf: Zum Ausklang eines ereignisreichen Jahres laden die 5th Syrtis Fusiliers ein zu ihrer jährlichen Convention. Besucht uns vom

20.11.2014 – 23.11.2014

auf dem Hügel Eins-Null-Eins in Dransfeld bei Göttingen und feiert mit uns bei Tagesnebel, Mondlicht und im Schatten des Gaussturms!

Wie in den 9 Jahren zuvor bieten wir ein Vollprogramm der Extraklasse, u.a.:
- Conquest of the Fuseldeers

- Day of Deliverance (wieder im Alpha-Strike Format)

- Three Kings Tournament

- RPG

- Spiele (mitgebrachte), Spiele (vor Ort gefundene), Spiele (spontan improvisierte)

Selbstverständlich gibt es auch wieder der Vollverpflegung und viel, viel zu wenig Schlaf!

Verpaßt nicht die 10. Auflage unserer legendären Convention!

Die 5th Syrtis Fusiliers freuen sich auf euren Besuch

gez.

L. Cunningham

Lucas Cunningham
CO. 5th Syrtis Fusiliers

FieteCon 2015

Bei allen von uns läuft ja die ein oder andere Planung für das kommende Jahr 2015 und natürlich möchten wir euch dieses Mal etwas früher Bescheid geben, damit ihr entsprechend planen könnt.

Bei Fiete's Con, lief ja organisatorisch nicht immer alles ganz optimal, anderes dafür sehr gut, aber so etwas liegt, so denken wir, in der Natur der Sache, erst Recht beim veranstalten einer ersten Con.

Wir sind ja alle in der Lage, aus unseren Fehlern zu lernen und nun gemeinsam mit euch Fiete's Con 2015 zu planen.

Ein erster und wichtiger Schritt ist hier natürlich bei euch den Organisationen anzufragen, ob und in welcher Form ihr euch vorstellen könntet, bei Fiete's Con mitzuhelfen und diese Veranstaltung, die definitiv wieder unter dem Stern einer Familien-Con und Charity stehen wird, mit zu gestalten.

Auf Wunsch von Franziska, die als Mutter, so denken wir, ein gewichtiges Wort mit zu reden hat, möchten wir einen großen Teil der eingenommen Gelder 2015 für den Förderverein Billy Rubin spenden. http://www.billy-rubin.de/

Der andere, deutlich kleinere Teil, wird dann in die Planungen für 2016 fließen.

Fiete's Con wird in Zukunft für eine Familien-Battletech Charity Convention stehen, die es sich zum Ziel machen wird, in der ein oder anderen Form Kindern zu helfen.

Was wir nicht möchten, ist, dass irgendetwas in der Szene auf dem Rücken der Kinder ausgetragen wird, wie es letztes Jahr versucht und auch getan wurde.

Es wird jetzt und hier ein Schlussstrich gezogen und bei Null angefangen, wer das nicht kann, bleibt bitte weg und/oder behindert wenigstens nicht mehr unsere Arbeit! Dafür Danke im Voraus.

Hier geht es um Familie und Kinder und erst dann um Battletech!

Wir stehen in Hinblick auf 2015 schon in Kontakt mit Ulisses und seinem Demo Team und es wird hier schon fieberhaft an einem tollen Highlight gearbeitet, welches natürlich Platz für weitere tolle Attraktionen lässt, hier seid ihr gefragt. ;)

Des Weiteren stehen wir schon in Kontakt zu der ein oder anderen Hilfsorganisation, die ja schon letztes Jahr spontan eine schnelle Hilfe zugesagt haben.

Es wäre natürlich sensationell, wenn der ein oder andere Battletech Verein in Deutschland, nicht nur seine Mitarbeit, sondern vielleicht auch anderweitig seine Unterstützung zusagen könnte.

Vielen Dank euch allen.

Wir möchten euch mit dieser Email auf Fiete's Con 2015 aufmerksam machen, möchten mit euch zusammen etwas tolles, wichtiges und einmaliges auf die Beine stellen und wenn man dadurch noch etwas Ruhe in unsere Szene bringen würde, so wäre das doch ein phantastischer und positiver Nebeneffekt, was meint ihr?

Fiete's Con wird am letzten Mai Wochenende wieder in Achim stattfinden, vom 29.05.2015 – 31.05.2015

Lieben Gruß

Franziska, Nadja, Sascha und Thomas und das Orga Team von Fiete's Con

Anmerkung der Redaktion

Falls Ihr Fragen, Anregungen oder Anmerkungen zur oben stehenden Ankündigung habt, möchten wir Euch bitten, diese im internen Teil unseres Vereinsforums zu posten.

Wir möchten - auch auf Grund der Erfahrungen der letzten Monate - keine öffentliche Diskussion über die FieteCon oder die Begleitumstände führen.

Bild: Immer ein Hinkucker: Das 3D-Gelände der Füsiliere beim Free-for-all (von Elfe)

Mein Lieblingsmech: CTF-1X Cataphract

Autor: Elfe

Bild: Cataphract (von Elfe)

2953 eroberten Truppen von Marik den Planeten Carver V von Liao. Es dauerte 3 Jahre, bis dieser Planet zurück erobert werden konnte.

Die dortigen wichtigen Produktionsstätten von Heavy und Assault Mechs waren aber zerstört. In der Folge konnte Liao bis auf Weiteres keinen schwereren Mech als den Vindicator bauen.

Man behalf sich, indem man Teile des Marauders, des Shadow Hawks, des Phoenix Hawks und des Vindicators kombinierte. Das Cataphract war das Ergebnis.

Es sollte das Rückrad der Streitkräfte von Liao werden, was aber durch den Verlust von Tikonov an Davion während des 4.Nachfolgekriegs verhindert wurde. Die Crucis Lancers waren Nutznießer dieses Erfolgs und wurden mit Cataphracts ausgerüstet.

Im weiteren Verlauf der Wirren des vierten Nachfolgekriegs gelangten auch die St.Ives Lancers in den Besitz von Cataphracts.

Nachdem Romano Liao die Amtsgeschäfte von ihren Vater übernahm, schaffte sie es, die Produktionskapazitäten Liaos zu optimieren und in der Folge wurde auch das Cataphract wieder in größeren Stückzahlen hergestellt.

Soweit der Fluff...

Mit Erscheinen des Hausbuchs Liao wurde das Cataphract, welches nicht im Technical Readout 3025 vorhanden war, zum ersten Mal gesichtet.

Eine Miniatur dazu gab es nicht. Diese erschien etwas später und sah infolge der Lizenzprobleme von FASA plötzlich ganz anders aus.

Es überrascht nicht, dass Fans sich daher motiviert sahen, das Original selbst zu modellieren.

Obwohl ich mich natürlich an Insane Kangaroo, der das wohl schönste Modell kreierte, hätte wenden können, fand ich es wesentlich interessanter, mich selbst zu versuchen. Mein Prototyp gefällt mir ganz gut.

Bild: Die Einzelteile des Bausatzes (von Elfe)

Erfahrungsbericht
Meine erste Akademieprüfung

Autor: Eike

Was macht ein Steiner-Spieler, wenn sein Chapter zu viel gepanzerte Infanterie enthält? Genau, Akademieprüfungen zur Optimierung der Gewichtsklassen! Die meisten Menschen in meinem Umfeld wissen inzwischen, dass ich entsprechend der Herkunft meiner Chapter eine Vorliebe für Maschinen jenseits der 80 Tonnen habe.

AKADEMIE FRAGEBOGEN

Akademieabsolvent:
Prüfoffizier / Vertreter:
Datum / Ort:

Frage	Punkte
1. Aus welchem Reich gingen die Nachfolgestaaten hervor?	
A Word Of Blake	
B Magistrat Canopus	
C Vereinigte Föderation der Planeten	
D Sternenbund	
2. Welcher der folgenden Mechs fällt in die Gewichtsklasse „Leicht"?	
A Atlas	
B Banshee	
C Commando	
D Dervish	
3. Welches Reich grenzt 3067 an die Lyranische Allianz?	
A Liga Freier Welten	
B Geisterbären-Territorium	
C Tauruskonkordat	
D Magistrat Canopus	
4. Welche der folgenden Familien herrscht nicht über eines der großen Reiche der Inneren Sphäre?	
A Davion	
B Kurita	
C Camacho	
D Liao	
5. Wie wird der Trefferwurf modifiziert, wenn das Ziel in einem leichten Wald steht?	
A Um 2 erleichtert	
B Um 1 erleichtert	
C Um 1 erschwert	
D Um 2 erschwert	
6. Was ist das Wappensymbol der Lyranischen Allianz?	
A Drache	
B Sonne und Schwert	
C Adler	
D Faust	
7. Welche Einheiten setzt die Lyranische Allianz bevorzugt ein?	
A Leichte, besonders wendige Mechs	
B Schwere, gut gepanzerte Mechs	
C Panzer	
D Infanterietrupps	
8. Mit welcher Schwäche hatte das lyranische Militär lange zu kämpfen?	
A Frauen am (Mech-)Steuer	
B Knappe Resourcen und schlechte Ausrüstung	
C Gesellschaftsgeneräle	
D Weltraum-Herpes	

Bild: Akademie-Fragebogen (von Jacob Verdriis)

Entsprechend wenig war ich anfangs von der Festlegung auf 9 Mechs je Gewichtsklasse und Chapter begeistert, wo sich Beute doch vorher beliebig zuweisen ließ.

Dies änderte sich jedoch mit der Ausarbeitung der neuen Akademieregeln und der Möglichkeit, gleich nach der ersten Prüfung fünf Slots des Chapters umstellen zu lassen.

Im Vorfeld der RatCon 2014 haben Stefan und ich also eine 3067er Akademieprüfung als Chapterfight vereinbart, wobei wir uns auf eine Lanze mit je 7.000 BV2 einigten.

Bereits während des theoretischen Teils machten sich die geänderten Regeln bemerkbar, denn während ich für meine erste (und einzige) Akademieprüfung - nach dem alten System jeweils mehrere Seiten der allgemeinen und Steiner-Timeline lernen musste - beim ersten Versuch bin ich durchgefallen - sind die Fragen der neuen ersten Stufen durchaus leicht zu beantworten, wenn man sich im BT-Universum halbwegs auskennt.

Der Fragebogen macht also schon mal Lust auf mehr.

Nach der Kontrolle des Fragebogens standen sich nun die 1st Grumium Armored Militia und die 3rd Lyran Guards auf dem Feld gegenüber.

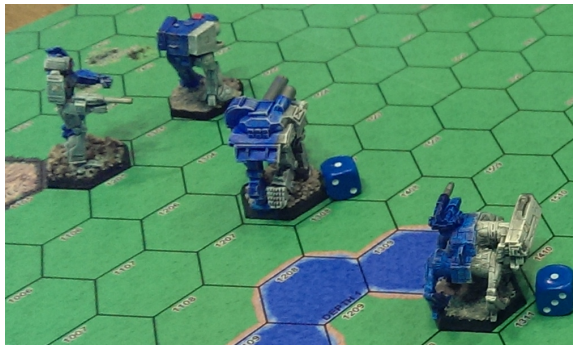


Bild: Die Steiner-Bande auf dem Vormarsch (von Eike)

Ein interessantes und nettes Detail war, dass Stefan eine selbst gestaltete Karte ausgewählt hatte.

Bild: Es geht ans Eingemachte... (von Eike)

Wir hatten uns auf einen schnellen Fight geeinigt um noch etwas von der Con zu haben, spielten also relativ zügig und zogen unsere Maschinen zu einem Pulk in der Spielfeldmitte zusammen.

Meine Mechs (Griffin, Goliath, Barghest und Stalker) konzentrierten ihr Feuer, immerhin mit zwei Heavy Gauss auf dem Feld, auf den feindlichen Atlas, der einfach nicht kleinzukriegen war.

Mehrmals fiel er, verlor einen Seitentorso, aber meine Jungs trafen keinen der Ammo-Slots im offenen Seitentorso.

Erst in der letzten Runde, als mein Barghest erst ein Bein und dann (stilecht durch eine AK/20) den Kopf verlor konnte ich endlich im Center Torso des Atlas aufräumen, die Maschine blieb endgültig liegen und der Feind zog sich zurück.

So bestand ich meine erste Prüfung nach dem neuen Akademie-System. ;-)

Letztendlich hat es tatsächlich Spaß gemacht und fühlte sich nicht nach Pflicht oder einer Prüfung an. Dafür gehören zu meinem Chapter nun 14 Assault und nur noch 4 Light Mechs. Ich freue mich darauf mein Chapter weiter zu optimieren...!

3025 - Das einzig wahre BattleTech

Autor: Link 2.0

Heute geht es wieder los ! Endlich wieder Battletech. Die Grundkarten liegen schon aus, meine treuen Gefährten die mich seit 20 Jahren begleiten, stehen zum Kampf bereit. Endlich steige ich wieder in das Cockpit meiner Treb. Der Gegner ein alter Bekannter. Seine Auswahl der Maschinen, wie erwartet. Sehr gut es kann los gehen...

So oder so ähnlich kennen wir es alle. Das Gefühl endlich wieder an die Platte zu gehen und zu zocken. Ein Gefühl, dass viele nun seit etlichen Jahren einfach nicht mehr missen wollen.

Etliche Jahre ? Ja bei einigen geht es schon an die 20 Jahre und mehr. Kaum vorstellbar aber so ist es. Wir sind alt geworden. Aber, und das ist das wichtigste, wir haben den Spaß am Battletech nicht verloren.

Bild: Helden des 3025er Schlachtfeldes (von Javelin)

Immer wieder geht es an die Platte, immer wieder spielen wir Szenarien, Chapterfights, Mechwarrior Konzeptszenarien usw.

So muss es sein und mittlerweile kennt man seine Maschinen auch in- und auswendig. Man weiß sogar wie viel Hitze gerade der Gegner hat und erinnert ihn daran falls er es vergessen hat.

Sämtliche Bewegungsraten, sämtliche Feuerreichweiten sind uns bekannt. Alles ist voraus planbar. Alles ? Ach der verdammte Würfel ... ja die 2W6er gehören einfach dazu.

Und diese bringen doch mitunter so einiges an Taktik zu Fall. Aber gerade deswegen lieben wir ja auch BattleTech.

Nicht umsonst bekommt man solch einen Spruch zu hören, wenn einem gerade Fortuna nicht gut gesinnt ist und eine Doppeleins einem den fabrikneuen Mech dank doppeltem Gyrotreffer raushaut. Und wie oft ist es schon passiert ?!

Das ist eben Battletech, dass lieben wir !

Ja Battletech. Ein Spiel das uns nun seit Mitte der 1980er begleitet. Viele schwelgen noch heute gerne in Erinnerungen wie es früher war.

Ja früher... da kommt einem fast der Satz unserer Großeltern in den Sinn: Früher war alles besser. Und ja, so wie es in der Szene verlautet, war es das scheinbar auch.

Vielen fällt es schwer zu erkennen, dass BattleTech eine Entwicklung macht, dass es dynamisch ist und dass es voran geht.

3025 das einzig wahre Battletech. Für viele trifft das zu. Denn Sie kennen alle Maschinen, wissen jeden der Züge voraus zu planen und wollen den ganzen modernen Kram – „liebevoll“ Futuretech genannt - gar nicht auf dem Spielfeld haben.

Jedem Spieler das Seine. Das sollte die Maxime von allen sein. Jeder soll spielen was er will und wann er es will. Ja so sollte es sein.

Doch wenn man die Szene beobachtet und diese etwas kennt, stellt man aber auch einen gewissen Altersstarrsinn fest. Es wird sich stoisch an 3025 geklammert. Frei nach dem Motto : „Du darfst keine andere Zeitschiene haben neben mir.“

Alles Neue wird verteufelt. Seien es die Clans, die Supermegahyperpulswaffen und wenn es zum Jihad kommt ist eh alles vorbei. Dark Age wird schon gar nicht mehr erwähnt.

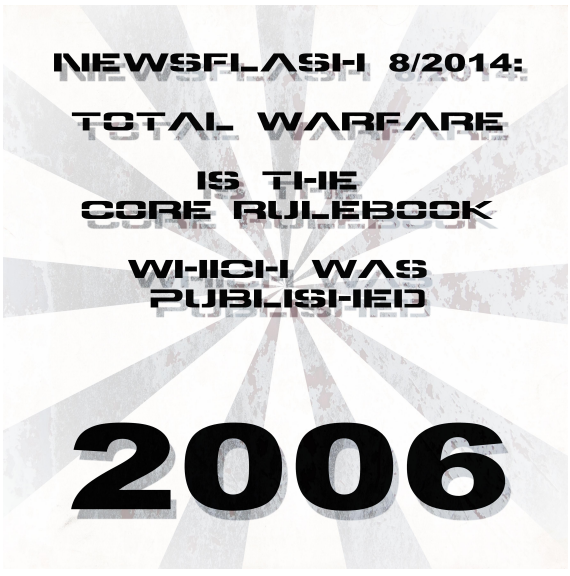


Bild: Newsflash zu den aktuellen Core Rules (von Link 2.0)

Einzig IWM bringt gerade sehr interessante Tripod Mechs heraus und die Szene spricht drüber. Das Weltbild des eingefleischten Battletechspielers ist dann vollends aus dem Gleichgewicht gebracht.

Und nein man will sich damit ja auch nicht beschäftigen. Alles blöd, alles doof und wieder einmal kommt er der Spruch: 3025, das einzig wahre Battletech!

Nun schreiben wir das Jahr 2014.

Das Total Warfare ist nun bereits seit 8 Jahren fester Bestandteil des Battletechspiels. Und was durfte ich neulich wieder einmal erleben ?

„Spielen wir nicht, ist doof!“

Ja, kann ich verstehen. Battletech erreicht seinen vollen Reiz genau dann, wenn man seinen Awesome in teilweiser Deckung im dichten Wald parken kann- schön immer eine +5 anlegt (nach BMR).

Taktisch brillant und so machte Battletech doch immer Spaß. Ich finde… nicht wirklich. Dennoch wird das TW von vielen verweigert.

Und hier kommt der Punkt wo ich anfange mir diverse Fragen bezüglich Battletech und der Szene zu stellen.

Warum nur verweigert man sich dem aktuellen Regelwerk?

Warum ist das doch so riesige Battletech Universum für viele nur auf so eine kleine Zeitschiene beschränkt ?

Warum ist es für viele immer noch an alte Regeln gekoppelt, die nun seit bald einem Jahrzehnt nicht mehr up to date sind?

Und gerade bei Battletech müssen wir uns im Vergleich zu anderen Tabletop Spielen nicht beschweren, dass es zu viele Regelupdates gibt.

Ein anderes Thema sind Unterstützungseinheiten im Battletech Universum. Ich selbst spiele sehr gerne Fahrzeuge, VTOLS, Infantrie und Battlearmors und was sonst noch dabei sein sollte.

Denn all das gehört für mich zu einem runden, schönen Battletechuniversum dazu.

Immerhin sind ja Mechs die Könige des Schlachtfeldes und spricht man mit wahren Fluffspezialisten, wird schnell klar, das die Verhältnisse zwischen Mechs und Unterstützungseinheiten doch recht verschoben sind und Mechs gerade in der Losttech Zeitschiene 3025 eher in der Unterzahl sind.

Doch unterhält man sich mit einem „alten Hasen“, werden diese tollen spielerischen Zusätze abgelehnt.

Klar Battletech ist das Universum der Mechs. Geht es um viele andere Themen wird immer wieder erwähnt, wie selten die eine oder andere Maschine ist. Beim Spiel selbst scheint dieser Aspekt dann aber wieder uninteressant zu sein.

Warum ist das so?

Ich denke, die Spieler haben damit keine Erfahrung, oder empfinden zB Fahrzeuge als zu „overpowered“.

Da stelle ich mir die Frage: Liebe Leute, wann habt ihr euch das letzte mal ernsthaft mir Fahrzeugen beschäftigt?

Meine Erfahrungen mit dem BV2 zeigen, wie stark Fahrzeuge hochgestuft wurden und dank des Antriebsschadensystems sind Fahrzeuge extrem anfällig geworden. Hier im besonderen Hover.

Da kann ich das Jammern und den Vorwurf des „overpowered“ nicht nachvollziehen. Vergleicht man den BV eines Fahrzeugs mit einem Mech, würde ich den Mech immer vorziehen. Gerade wenn ich die Kosten-Nutzen-Rechnung vergleiche.

Aber Unterstützungseinheiten bringen eine ganz andere Spielweise mit sich. Ich empfinde dann das Universum so wie es sein sollte. Voller interessanter Geschichten und Möglichkeiten.

Aber man lehnt leider ab, was man eben nicht kennt. Hier im Rheinland gibt es dazu einen netten Spruch: „Wat de Buer nit kennt dat frit er nit“. Umgangssprachlich: „Was der Bauer nicht kennt, dass isst er nicht“.

So kommt es mir vor, wenn ich mit vielen Spielern rede. Man kennt eben Fahrzeuge, Infanterie, Battlearmors usw nicht oder eben nur sehr wenig. Und genau so scheint es mir auch mit den höheren Zeitschienen zu sein.

Also gilt für Viele: Dann spiele ich es lieber nicht. Ich denke zwar schon das all die Spieler es schon einmal mehr oder weniger probiert haben.

Aber wie mir scheint eben nicht ausgiebig, oder woher kommt diese Ablehnung ? Eine Frage die mir immer wieder durch den Kopf geistert.

Eines der beliebtesten Argumente das ich höre wenn es um die „neuen“ Zeitschienen geht: „Ich spiele nur 3025 weil es da ja keine Gauss gibt.“

Meine Frage darauf ist dann immer, was denn an einer Gauss das Schlimme ist? Ich werde angelächelt und dann kommt der Spruch den ich liebe: „Ein Schuss, Kopf weg!“

Ja, das stimmt. Absolut. Das kann passieren. Aber genauso kann es passieren das man mit einer AK2 einem nagelneuen Mech mit einer Doppel Eins im Torso das Gyro raushaut.

Und ich muss gestehen, dass ich in den letzten Spielen Letzteres deutlich öfter erlebt habe, als das „Köpfen durch Gausstreffer“. Den habe ich schon sehr lange nicht mehr erlebt. Und das, wo ich eigentlich nur noch Civil War und aufwärts spiele.

Dann werden die Super Pulswaffen immer so schlecht geredet. Ja sie machen das Treffen einfacher. Logisch, sind ja Pulswaffen.

Aber dadurch verkürzt sie auch das Spiel ungemein. Wie sehr sehne ich mich eben NICHT in die Zeiten zurück als man 8 bis 10 Stunden mit der Spider von Wald zu Wald gehüpft ist und es im Endeffekt kein klares Ergebnis gab.

Ich brauch das nicht mehr und nein, das sind für mich nicht die guten alten Zeiten!

Der Ultimative Gau für viele ist der Jihad. Ich lasse die Clans jetzt einfach mal zur Seite, denn auch darüber könnte ich eine Menge schreiben.

Der Jihad ist eben genau das was er ja auch sein soll, nämlich der Jihad. Sonst wäre der Name falsch gewählt.

Aber wer hat sich denn mal den Jihad genauer angeschaut ? Ich denke eher die Wenigsten. Ich war auch sehr lange Zeit Totalverweigerer.

„Oh nein Jihad um Gottes Willen. Will ich nicht, brauch ich nicht !“

Und aus. Dann habe ich mich durch einen Freund einfach mal dazu überreden lassen und siehe da, ich muss sagen, es verändert wieder einmal das Battletechuniversum, aber es macht Riesen Spaß!

Wie auch schon die Claninvasion, scheint diese Veränderung aber doch wieder einmal zu viel zu sein. Natürlich geht der Reiz des Lostechuniversums verloren. Aber müssen wir diesen Reiz auf alle Zeit konservieren ?

Ich denke: Können wir, müssen wir aber nicht! Warum nicht alles akzeptieren ?

3025, das einzig Wahre?

Für viele Ja und das ist auch absolut ok. Denn jeder soll spielen was er will. Es entwickelt sich in letzter Zeit aber immer mehr eine aktive Abneigung gegen alles was eben nicht 3025 ist.

Ich empfinde diese Entwicklung als sehr bedenklich. Es wird immer off-

ener und aktiver ein Zeitschienenrassismus an den Tag gelegt, den ich abartig finde.

Ständiges Genörgel und öffentliches Schlechtmachen von allem was eben nicht 3025 entspricht. Jeder kann doch spielen was er oder sie will, aber muss man dann immer aktiv gegen anderes anstänkern?

Auf Cons oder bei Facebook wird schlecht darüber geredet. Muss das sein?

Und habt ihr euch schon einmal gefragt wie es kommt, dass ein eingefleischter 3025er ständig betonen muss, das er nur 3025 spielt, aber ein anderer Spieler eben nicht ständig sagt: „Hey Leute, ich spiele nur 3067, das einzig Wahre!“.

Was würdet Ihr sagen, wenn ich ständig folgende Patches auf Shirts hätte oder in Foren und bei Facebook poste :

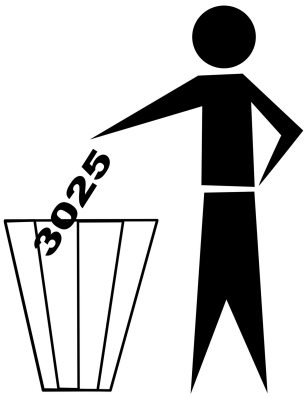


Bild: Anti-3025-Patches (von Link 2.0)

Es würde zurecht einen Aufschrei geben! Aber genau so fühlen sich eben die Spieler, die sehr gerne „Futuretech“ spielen und sich dann immer diverse Sprüche anhören müssen.

Es ist traurig und ja auch ärgerlich. Vor allem ist es ärgerlich, wenn man eine Einführungsrunde gibt, mit Spielern, die neu im Battletechuniversum sind.

Dann kommen alt eingesessene Spieler und kritisieren umgehend den „modernen Scheiß“. Ja, genau das habe ich mehrfach bei diversen Einführungsrunden erlebt.

Muss das sein ? Toleranz ist hier gefragt ! Und ja, das meine ich ernst. Denn passiert dies nicht, wird die Szene immer ungemütlicher.

Macht euch doch bitte mal Gedanken, wie es auf neue Spieler wirkt, wenn an einer Platte lauter Mittvierziger sitzen, ein Spiel in der Zeitschiene 3067 spielen und zwei, drei Spieler ständig meckern: “Scheiß Futuretech“ „Ist eben kein 3025, ist echt kacke“ usw.

Was hat das für eine Wirkung auf potentielle neue Spieler ? Und das genannte Beispiel ist so geschehen, dass ist keine Erfindung. Ich durfte Teil dieser Farce sein.

Battletech ist ein Spiel von „alten“ Spielern. Wir alle werden nicht jünger und sollten uns aktiv um Nachwuchs kümmern. Denn wir haben immer weniger Zeit durch Beruf und Familie. Aber das Hobby darf einfach nicht sterben. Darüber sind wir uns doch alle klar!

Ich selbst bin, wie bereits erwähnt, dazu übergegangen, aktiv kein 3025 mehr zu spielen. Mich langweilen die immer gleichen Mechs, in immer wieder der gleichen Standardausführung, davon dann am besten 5 mal die gleichen auf dem Feld.

Mir ist es zu langweilig immer die gleichen Figuren zu sehen. Für mich persönlich sind die neuen Mechs spannend, die neuen Techniken interessant. Sie bieten mir besonders rollenspieltechnisch ganz neue Möglichkeiten.

Es erweitert einfach das Universum. Zudem fördert es meinen Hang zum sammeln, der für mich einfach zum Hobby gehört.

Ich kann nur sagen, spielt was ihr wollt, denn das ist gut so. Spielt BattleTech und das viel ! Aber - bitte lasst alle spielen was sie wollen.

Vom Sternenbund bis zum Dark Age. Vom CBT bis AS. Hauptsache BattleTech.

Und haltet euch einfach mal zurück wenn es darum geht bestimmte Zeitschienen über den grünen Klee zu loben und im Gegenzug andere Zeitschienen schlecht zu reden.

3025 ist eine schöne Zeitschiene die auch gerade für Anfänger eine tolle Sache ist. Aber dann erklärt doch auch objektiv die anderen Zeitschienen.

Und ja, auch diese haben ihre Vorteile. Sie bringen andere Taktiken an den Tag. Sie erweitern durch eine Unmenge an Waffen und Technik die Möglichkeiten.

Das Clansystem kann hoch interessant sein, wenn man dieses spielt. Sowohl rollenspieltechnisch wie auch an der Platte selbst.

Lasst es einfach mal zu. Schaut links und rechts über den Tellerrand und freut euch, das Battletech in den letzten zwei Jahren wieder so an Fahrt gewonnen hat.

Nutzt die Zeit. Freut euch auf jedes Spiel. Lasst uns das so verhasste Haus vom Planeten treiben. Lasst uns den marodierenden Clan vernichten.

Lasst uns die WOBlies jagen und bluten lassen, für das was sie der IS angetan haben. Spielt, habt Spaß und eines immer im Kopf behalten:

Es gibt kein wahres Battletech, es gibt nur Battletech!

Bild: Anti-Diskriminierungs-Kampagne (von Link 2.0)

Aus dem schwarzen Hangar
Die schwarzen Greifen des Archon

Autor: Der Major
Quelle: Life Support #6

Der im Jahre 2492 von der Earthwerk Corporation entwickelte Griffin GRF-1N hat seine Reputation als Spezialist für Gefechte auf weite Distanzen in Hunderten von Einsätzen unter Beweis gestellt. Trotzdem musste natürlich auch Haus Steiner von diesem Mech eine eigene Variante entwickeln, den Griffin GRF-1S, dessen Bewaffnung die Ausübung seiner klassischen Rolle als >Sharp Shooter< (Scharfschütze) kaum noch zulässt.

Aber alle amtierenden Sternenhäuser pfuschen ja seit Jahrhunderten an den Standard Mech Designs herum, immer auf der Suche nach dem „großen Wurf", so das Haus Steiner hier auch keine Ausnahme darstellt.

Geheimnisumwittert aber blieben für lange Zeit die sogenannten "Schwarzen Greife" (historische Codierung GFN - ! RG) hinter dem Thron des Archon.

Immer zwei dieser Mechs stehen auf Wache direkt hinter dem Thron der Archons, sobald diese/-r den Thronsaal betritt.

In einer Gefahrensituation soll wohl ein Greif den Archon vor potentiellen Attentätern abschirmen sowie nach Lage bzw. Möglichkeit aus der unmittelbaren Gefahrenzone evakuieren, während sein Partner sich zeitnah um eine Neutralisierung der Gefahrenquelle/-n bemühen wird.

Dank besonderer Verbindungen einiger Offiziere der Mechforce Germany zu diversen Geheimdienstabteilungen des Hauses Steiner, liegen der Mechforce Akademie jetzt erste Daten dieser Mech Sonderkonstruktionen vor!

(Natürlich werden Teile dieser Informationen Eingang in das Trainingsprogramm der Akademie finden. Diese Ausbildungssequenzen werden aber erst ab einer gewissen Sicherheitsstufe zugänglich sein...)

Geschichte

Im Jahre 2566 zerstörte ein Erdbeben das Steiner Regierungsgebäude in Tharkad City, so das Archon Tracial Steiner den Bau eines neuen Regierungspalastes veranlasste. Heute weiß man, das der damals mit diesem Projekt beauftragte Architekt die Baupläne an Marik Agenten veräußert hatte.

Aus nicht bekannten Gründen wurden diese Pläne erst 300 Jahre später (2867) benutzt, um Marik Attentäter so nah wie möglich an den Thronsaal bzw. den Thron heran zubringen.

Philippa Marik hatte dieses Attentat auf Archon Elizabeth Steiner befohlen. Diese Attentäter erlebten eine

große, böse, d. h. tödliche Überraschung.

Die normale Leibgarde des Archon war durch zwei 55 Tonnen schwere, vollständig in mattschwarz lackierte Greife „verstärkt“ worden!

Ein Augenzeuge (Mitglied des Hofstaats) schildert in seinem Tagebuch die damaligen Ereignisse wie folgt:

„Die beiden Mechs hinter dem Thron reagierten in Sekundenbruchteilen auf das Eindringen der Marik Agenten, die während einer Audienz in nur 12 Metern Entfernung links vom Thron des Archon aus einer Geheimtür in den Saal eindrangen.

Die fünf Attentäter wollten wohl unbedingt gemeinsam aus mitgeführten Automatikwaffen das Feuer auf den Archon eröffnen, aber die recht schmal gehaltene Geheimtür erlaubte nur jeweils einer Person den ungehinderten Durchgang.

Noch während die Attentäter Aufstellung nahmen, reagierten die „Black Griffins“. Der rechte Greif ließ sich auf ein Knie fallen.

Noch während dieser Bewegung gab er die Tonnen schwere Laserwaffe aus seiner rechten Hand frei, die mit Ohren betäubendem Krachen auf dem Steinboden aufschlug.

Nur Sekundenbruchteile später hatte dieser Greif seine Hände ähnlich wie zum Gebet gefaltet und um den Archon als Kugelfang auf den Boden gesetzt.

Der linke Mech trat noch einen Schritt vor, bevor auch er seine schwere Laserwaffe fallen lies, gleichfalls auf ein Knie sank und beide Mech Fäuste in den Granitboden rammte, genau dort wo zwei der Attentäter gerade Aufstellung nahmen und versuchten ihre Waffen in Anschlag zu bringen.

Zwei Wolken feinen rosa Nebels waberten um die Fäuste dieses Mechs…

Der linke Greif verharrte nur einen Wimpern Schlag lang in seiner Position, dann hob der Mech die Fäuste vom Boden und richtete gleichzeitig seinen Torso wieder auf.

Der Anblick seiner nun teilweise glänzend rot gefärbten Fäuste ließ die meisten der im Saal befindlichen Personen unwillkürlich einen Schritt zurück weichen.

Die schweren, schallgedämpften Maschinengewehre im Torso des Greifen begannen mit ihrer Arbeit und sandten einen nicht enden wollenden Strom von grosskalibrigen Leuchtspurgeschossen in den nur spärlich beleuchteten Geheimgang.

Ein Teil der Leuchtspur Geschosse suchte sich von Boden und Wänden als Querschläger ihren Weg in die Tiefe des Ganges, wobei sie aberwitzig hin und her springenden Irrlichtern glichen und hunderte von Rasiermesser scharfen Granitsplittern verschiedenster Größe mit sich rissen, während andere Geschosse als grüner Speer einfach der Länge des Ganges folgten.

Die drei noch im Gang verbliebenen Attentäter tanzten einen seltsamen Tanz im Hagel der Geschosse, gleichfalls umhüllt vom rosa Schleiern….

Als nicht endender Strom flogen die leeren Geschosshülsen bogenförmig aus den Auswurf Öffnungen der Maschinengewehre, um am Ende ihrer wirbelnden Kaskaden mit hellem, metallischen Klirren auf dem Granitboden des Saals aufzuschlagen.

Erst als die elektrisch betriebenen Schlagbolzen Sekunden lang mit lautem Klacken wieder und wieder auf plötzlich leer bleibende Patronenkammern der Maschinenwaffen schlugen, erhob sich der Greif wieder

Einer der beiden Munitionsbunker für die Maschinengewehre des Mechs war vollständig geleert!

Nur das metallische Klicken und Klacken von sich nun abkühlendem Stahl der überhitzten Maschinenwaffen war in der Totenstille des Thronsaals zu hören.

Als die hydraulische Ladeautomatik des Greifen mit dumpfem Dröhnen zwei frische Munitionsblocks in die Ladeschächte der Maschinengewehre beförderte, war dies wie ein geheimes Signal für die anwesenden Adligen und Würdenträger.

Schreiend und sich gegenseitig aus dem Weg stoßend versuchten diese hochgestellten und privilegierten Persönlichkeiten die Türen des Saals gleichzeitig zu erreichen, was der Inneneinrichtung mehr Schaden zufügte als die beiden Greifen es je gekonnt hätten!

Und das, obwohl Archon und beide Greife ihre ursprüngliche Position im Thronsaal wieder eingenommen hatten! Und die Mechs ihre schwe ren Laserwaffen wieder fest in den Mechfäusten präsentierten…“

Die „Schwarzen Greife“ hatten ihre erste Bewährungsprobe bestanden. Noch heute sollen die wie Halbmonde geformten Stellen im Granitboden des Thronsaals zu sehen sein, wo die ersten beiden Attentäter ihr Ende fanden.

Es geht das Gerücht, das der Haushofmeister bei Vorlage der Renovierungsrechnungen für den Thronsaal einen Nervenzusammenbruch bekommen haben soll.

Allein die Instandsetzungskosten für die in den schwarzen Granitboden eingelassene Fußbodenheizung soll schon das ihm zur Verfügung stehende Budget gesprengt haben…

Technik

Den der Akademie zugespielten Unterlagen zufolge, sollen diese Greife nicht sprungfähig sein.

Die Standardbewaffnung wurde durch Laser- und Maschinengewehre ersetzt, um ein präzises Schießen auch auf „kleinere Ziele“ zu ermöglichen und Kollateralschäden nach Möglichkeit zu vermeiden.

Die mattschwarze Lackierung dieser Mechs beruht wohl eher auf ihrer psychologischen Wirkung als das sie einer Tarnung Rechnung tragen sollte?!

Erhebliche Veränderungen an den „Schwarzen Greifen“ wurden 3007 vorgenommen.

Cockpit und Waffenbestückung dieser Mechs erfuhren auf Veranlassung von Archon Katrina Steiner grundlegende Änderungen.

Die während ihrer Flucht mit Athur Luvon gesammelten Erfahrungen (während dieser Flucht musste sie mehreren Attentatsversuchen Alessandro Steiners entkommen), in Verbindung mit den Ergebnissen einer Auswertung aller bis dahin durchgeführten Attentate bzw. Attentatsversuche auf das Herrscherhaus, veranlassten Katrina Steiner zu diesem Schritt.

Eine massive Änderung an den Mechs selber wie auch an den bis dahin existierenden Einsatzdoktrin waren die Folge.

Die „Schutz-Aufgabe“ wurde nun konsquent aufgeteilt:

Ein Mech nimmt sofort den Feuerkampf mit den Attentätern auf (Shooter), egal womit und in welcher Stärke die Feindkräfte auch attackieren, während sein Partner den Archon (z. Bsp. mit einer Mechhand) aufnimmt und schnellst möglich aus dem unmittelbaren Gefahrenreich evakuiert (Protector).

Im Sommer 3008 nahmen dann die "Schwarzen Greife" mit der neuen Bewaffnung ihren Dienst auf.

Eine MFG Analyse von den wenigen, überhaupt verfügbaren Photos aus dem Steiner Thronsaal ergab, das diese Greife alle mit einem Doppelcockpit ausgerüstet worden sind.

Somit scheint eine Aufnahme der Person des Archons in das Cockpit des (Protector) Mechs ein zentraler Bestandteil des sicherlich ausgeklügelten Rettungsplans zu sein.

Untermauern lässt sich diese These durch den Umstand, das (fast) alle Archonten des Hauses Steiner in ihrer Jugend eine Mechkrieger-Ausbildung durchlaufen haben.

Ob der Greif in der Shooterrolle von einem Piloten und einem Bordschützen gesteuert wird oder beide Mechs den zweiten Sitz im Cockpit für den Archon frei halten, unterliegt noch der Spekulation...

Der im Sprungtornister frei gewordene Platz soll als Stauraum für Wasser, Lebensmittel, passende Kampfanzüge, Handwaffen (u. a. ein Scharfschützengewehr), Exploivstoffe, kleines Kuppelzelt sowie weitere Überlebensausrüstung dienen.

Der grösste Teil des Stauraums wird aber von einem Olmstaed (840?) Funkgerät mit Satelliten Modul eingenommen, welches wohl aus dem Cyclop übernommen wurde, um dem Archon ggf. die Möglichkeit der planetaren Kommunikation zu ermöglichen.

Die Antennenanlage an den Greifen weist jedenfalls eindeutig auf Funkgeräte der Olmstaed Reihe hin.

Weiteren Berichten zufolge soll in jeder Handfläche dieser Mechs ein zusätzlicher kleiner Stauraum eingelassen sein, welchen der Archon durch seinen/ihren Daumenabdruck öffnen kann.

Zur sicheren Überbrückung des Transportzeitraums in der Mechhand/den Mechhänden findet der Archon hier folgende Utensilien vor:

Kommunikator zur Kontaktaufnahme mit dem Mechpiloten, Gasmaske, Unterwasser-Atemgerät (Kapazität ca. 2 Stunden), kugelsichere Weste, Nadler-Pistole sowie ein Medikit, welches unter anderem Fertigspritzen mit Seren gegen die gebräuchlichsten Gifte der Inneren Sphäre enthält.

Sobald eine gesicherte Zone erreicht wird, ist der Umstieg des Archon in das Cockpit des Mechs vorgesehen.

Neben dem best möglichen Schutz für seine Person ermöglicht das Doppelcockpit dem Archon, je nach Ausbildungsstand oder Notwendigkeit (z. Bsp. Verwundung des Piloten), in die Steuer- und/oder Feuerleitkontrollen der Maschine einzugreifen.

„Mech of the Steiner Personal Guard“ - Typ GRIFFIN GFN - !! RG (55t)

Unterschiede zum Typ GFN - ! RG:

- Chassis und Panzerung wurden nicht angetastet, die Anzahl der Wärmetauscher konnte von 17 auf 10 reduziert werden

- Einbau eines Doppelcockpits (3t)

- Nach Auswertung der Einsatzerfahrungen wurde auf jegliche Bewaffnung in Armen und Händen verzichtet, d. h. sämtliche Bewaffnung wurde im Torsobereich der Mechs montiert! Ebenso verzichtete man auf den Einsatz von MG`s > Maschinenwaffen erlauben kein Punkt genaues schießen! Ferner besteht Gefahr für das Leben des Archon durch mögliche Querschläger!

- CT > Medium Laser (R) - 1t / Small Laser (R) - 0.5t

- LT > AC2 - 6t / Ammo AC2 - 1t / LRM5 - 2t / Ammo LRM5 - 1t / Small Laser - 0.5t / Small Laser - 0.5t

- RT > Medium Laser - 1t / Medium-Laser - 1t / Medium Laser - 1t

Die Mechpiloten

Wie zu erwarten, werden die Anwärter für diese besondere Aufgabe von Hand verlesen. Zu dem harten Auswahlverfahren sind nur Freiwillige zugelassen.

Alle Mechpiloten dieser Spezialeinheit müssen mindestens 5 Jahre aktive Kampferfahrung nachweisen können, wobei Mechpiloten aus dem Steiner Militärdistrikt 4 bevorzugt werden, um von vorn herein einen gewissen Loyalitätsbonus gegenüber Haus Steiner zu garantieren.

Daher stammen etliche Anwärter von der 3. oder 24. Lyranischen Garde.

Haben die Piloten das Auswahlverfahren abgeschlossen, erfolgt die Versetzung zur 1. Hofgarde, Abteilung "Schutz des Archons".

Hier müssen die Piloten drei lange Jahre ein Spezialtraining erfolgreich absolvieren.

An der Ausarbeitung dieses Trainingsprogramms soll nach unbestätigten Berichten Cranston Snords "Wilder Haufen" beteiligt sein.

Ebenfalls soll seit einigen Jahren regelmäßig ein Experte von der Mechforce Akademie hinzugezogen werden, und zwar speziell für den Ausbildungsabschnitt „Schießen auf maximale Reichweiten“...

15 dieser besonderen Greife stehen in einem geheimen Hangar Komplex unter dem Thronsaal bereit, wovon zwei Maschinen ständig zum Schutz des Archons abkommandiert sind.

Auf dem Raumhafen von Tharkad City wird rund um die Uhr ein Landungsschiff der Leopard-Klasse bereit gehalten, um bei Reisen des Archons vier der schwarzen Mechs zur Begleitung transportabel zu halten.

Eine unterirdische Tunnelverbindung für die ThronMechs soll zwischen Regierungspalast und Raumhafen bestehen. Ansonsten wäre ein regelmäßiger Wachwechsel der Mechs auch kaum durchführbar.

An diesen Hangarkomplex sind Wartungsräume, Bunker mit Unterkünften sowie ein komplett eingerichteter OP (medizinische Erstversorgung des Archons im Verletzungsfall) angegliedert.

Diese 15 Piloten bilden die Stammbesatzung der Mechs, wobei 3 von Ihnen als Reserve dienen, also nicht an der täglichen Routine teilnehmen.

Weiterhin sind diesem geheimen Kommando MechTechs und MedTechs sowie ein Team von Loki-Agenten angegliedert, gleichfalls von Hand verlesen.

Die gesamte Spezialeinheit wird vierteljährlich auf ihre physiologische und psychologische Verfassung überprüft.

Die aktive Cockpitzeit beträgt für jeden Mech Piloten ca. vier Stunden (bei Schutzstatus 1), um jeweils eine optimale Verfassung der Mechkrieger garantieren zu können, denn dieser Zeitraum verlangt höchste Konzentration und Aufmerksamkeit in jeder Sekunde des Schutzdienstes.

Der Wachwechsel alle 4 Std. vollzieht sich recht unspektakulär, denn die direkte Wand hinter dem Thron des Archon ist ein holographische Projektion:

Die diensttuenden Mechs treten beim Wachwechsel beide gleichzeitig einen Schritt zurück und verschwinden hinter der holographischen Wand aus dem Sichtfeld der im Thronsaal anwesenden Personen, während die ablösenden Greife gleichzeitig einen Schritt vortreten, wobei sie nun sichtbar werden.

Nun folgt noch von den beiden ablösenden Mechs ein synchroner Schritt seitwärts und sie haben die exakte Position ihrer Vorgänger eingenommen.

Ob sich hinter der holographischen Wand nun Hangar Tore, Aufzüge, Rampen usw. befinden, wissen nur wenige Verantwortliche.

Auf jeden Fall arbeitet die dort vorhandene Technik vollkommen geräuschlos und gibt somit weiter führenden Spekulationen leider keine Nahrung...

Die restliche, tägliche Dienstzeit verbringt jeder Pilot mit Studien und Übungen verschiedenster Art, wobei sämtliche jemals in Frage kommenden Themenkomplexe zum Schutz des Archons abgearbeitet werden.

Vom Überleben unter verschiedensten Umweltbedingungen, dem waffenlosen Kampf bis zur Herstellung improvisierter Waffen und Sprengkörper wird wirklich alles gelehrt und trainiert, was jemals dem Überleben des Archon dienlich sein könnte.

Die Ausbilder achten besonders darauf, das die Piloten zu keiner Zeit ihr körperliches und geistiges Training vernachlässigen, um den harten Testanforderungen jederzeit zur Verfügung stehen zu können.

Dieses extreme Verfahren führt erstaunlicher Weise zu keiner hohen Personalfluktuation, die man auf Grund der harschen Bedingungen ja erwarten könnte.

Die hohe Besoldung (um Bestechungsversuchen vorzubeugen), wie auch der spezielle Schutz für die Familien aller Teammitglieder sowie die hervorragende Altersversorgung für diese kleine Elite-Truppe, dürften nicht unwesentlich zur absoluten Loyalität aller Teammitglieder beitragen und so gleichzeitig den höchst denkbaren Schutz für die Sicherheit des Archon schaffen.

An Nachwuchs wird es dieser kleinen Truppe wohl niemals mangeln, denn jährlich bewerben sich Tausende erfahrener und hoch dekorierter Mechpiloten, Techs und Agenten für einen der wenigen, freien Posten bei dieser Truppe.

Sicherlich wird der Mythos, der diese Elitetruppe umgibt, sein übriges dazu beitragen. Hartnäckig hält sich auch das Gerücht, das ehemalige Angehörige dieser Einheit einen Geheimbund gegründet habesollen, um weiter für Haus Steiner tätig zu sein.

Aus ihren Reihen soll sich auch eine Agentin mit dem Decknamen >Snowfire< rekrutiert haben...!

Die Lackierung eines der Greife weist deutliche Alters- und Gebrauchsspuren auf, ganz im Gegensatz zur immer nagelneu erscheinenden Bemalung der übrigen Maschinen

Der Funkrufname dieses Mechs ist "Odin's Schild". Dieser Greif war einer der beiden Mechs, die 2867 das Attentat auf Elisabeth Steiner verhinderten.

Eine Legende besagt, das solange dieser Mech nicht neu lackiert wird, das Leben des Archons bei Anwesenheit der schwarzen Greife immer geschützt sein wird...

Bild: Griffin (von **Elfe)**

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: Griffin GRF- ! RG

Movement Points:
Walking: 5
Running: 8
Jumping: 0

Tonnage: 55
Tech Base: Inner Sphere
3007
D/X-E-D

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Laser	CT	3	5 [DE]	–	3	6	9
1	Medium Laser	RT	3	5 [DE]	–	3	6	9
1	Small Laser	RT	1	3 [DE]	–	1	2	3
1	Machine Gun	RT	0	2 [DB, AI]	–	1	2	3
1	Small Laser	LT	1	3 [DE]	–	1	2	3
1	Machine Gun	LT	0	2 [DB, AI]	–	1	2	3
1	Large Laser	RA	8	8 [DE]	–	5	10	15
1	Medium Laser	RA	3	5 [DE]	–	3	6	9

Ammunition Type	Rounds
MG (1/2)	200

Cost: 4.387.482 C-Bills
BV: 1.167
Weapon Heat (19)
Dissipation (17)

WARRIOR DATA

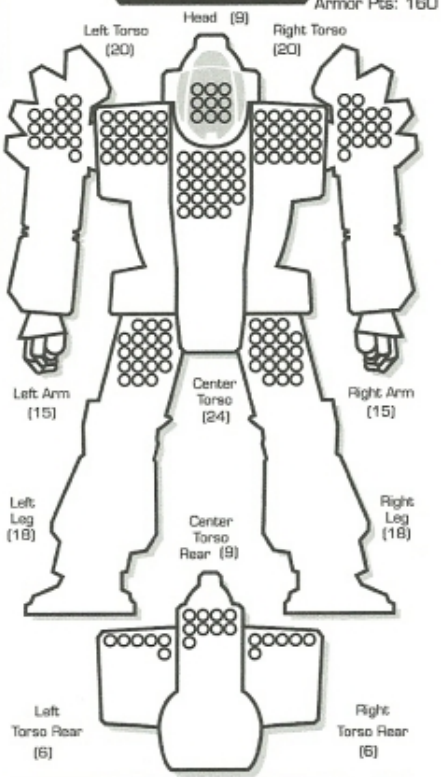
Name:

Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness#	3	5	7	10	11	Dead

ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 160



CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. Roll Again
6. Roll Again

1-3

1. Roll Again
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

4-6

Left Torso

1. Small Laser
2. Machine Gun
3. Ammo (MG 1/2) 100
4. Heat Sink
5. Roll Again
6. Roll Again

1-3

1. Roll Again
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

4-6

Left Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Heat Sink
6. Heat Sink

Head

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Roll Again
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso

1. Fusion Engine
2. Fusion Engine
3. Fusion Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

1-3

1. Gyro
2. Fusion Engine
3. Fusion Engine
4. Fusion Engine
5. Medium Laser
6. Heat Sink

4-6

Engine Hits O O O
Gyro Hits O O
Sensor Hits O O
Life Support O

CATALYST game labs

Damage Transfer Diagram

Right Arm

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. Large Laser
6. Large Laser

1-3

1. Medium Laser
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

4-6

Right Torso

1. Medium Laser
2. Small Laser
3. Machine Gun
4. Ammo (MG 1/2) 100
5. Roll Again
6. Roll Again

1-3

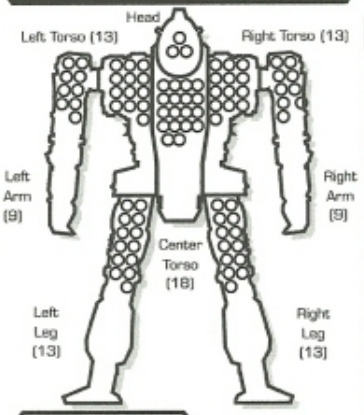
1. Roll Again
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

4-6

Right Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Heat Sink
6. Heat Sink

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT DATA

Heat Level*	Effects
30	Shutdown
28	Ammo Exp. avoid on 8+
26	Shutdown, avoid on 10+
25	–5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Exp. avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
20	–4 Movement Points
19	Ammo Exp. avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
15	–3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
10	–2 Movement Points
8	+1 Modifier to Fire
5	–1 Movement Points

Heat Sinks: 17 Single

Heat Scale

Overflow
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

Copyright 2014 The Topps Company, Inc. Battletech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All Rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

Bild: Datanbogen des Griffin GRF-! RG von Elfe

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: Griffin GRF- !! RG (Doppelcockpit)

Movement Points:
Walking: 5
Running: 8
Jumping: 0

Tonnage: 55
Tech Base: Inner Sphere
3007
D/X-E-D

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Laser	CT (R)	3	5 [DE]	–	3	6	9
1	Small Laser	CT (R)	1	3 [DE]	–	1	2	3
3	Medium Laser	RT	3	5 [DE]	–	3	6	9
1	LRM-5	LT	2	1/m	6	7	14	21
1	Autocannon/2	LT	1	2 [DB, S]	4	8	16	24
2	Small Laser	LT	1	3 [DE]	–	1	2	3

Ammunition Type	Rounds
AC/2	45
LRM-5	24

Cost: 4.437.469 C-Bills **BV:** 1.142

Weapon Heat (18)
Dissipation (10)

WARRIOR DATA

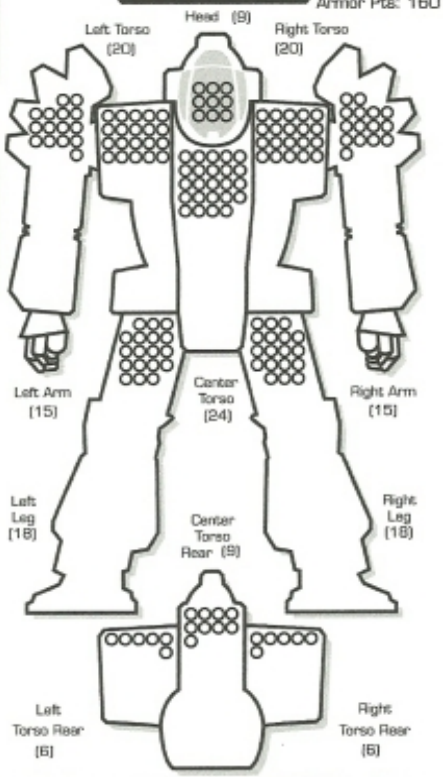
Name:

Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness#	3	5	7	10	11	Dead

ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 160



CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

1-3	1. Shoulder 2. Upper Arm Actuator 3. Lower Arm Actuator 4. Hand Actuator 5. Roll Again 6. Roll Again
4-6	1. Roll Again 2. Roll Again 3. Roll Again 4. Roll Again 5. Roll Again 6. Roll Again

Left Torso

1-3	1. Autocannon/2 2. Ammo (AC/2) 45 3. LRM-5 4. Ammo (LRM 5) 24 5. Small Laser 6. Small Laser
4-6	1. Roll Again 2. Roll Again 3. Roll Again 4. Roll Again 5. Roll Again 6. Roll Again

Left Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Roll Again
6. Roll Again

Head

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit (Pilot)
4. Cockpit (Bordschütze)
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso

1-3	1. Fusion Engine 2. Fusion Engine 3. Fusion Engine 4. Gyro 5. Gyro 6. Gyro
4-6	1. Gyro 2. Fusion Engine 3. Fusion Engine 4. Fusion Engine 5. Medium Laser (R) 6. Small Laser (R)

Engine Hits O O O
Gyro Hits O O
Sensor Hits O O
Life Support O

Damage Transfer Diagram

Right Arm

1-3	1. Shoulder 2. Upper Arm Actuator 3. Lower Arm Actuator 4. Hand Actuator 5. Roll Again 6. Roll Again
4-6	1. Roll Again 2. Roll Again 3. Roll Again 4. Roll Again 5. Roll Again 6. Roll Again

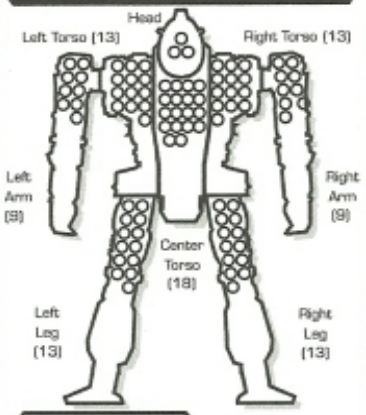
Right Torso

1-3	1. Medium Laser 2. Medium Laser 3. Medium Laser 4. Roll Again 5. Roll Again 6. Roll Again
4-6	1. Roll Again 2. Roll Again 3. Roll Again 4. Roll Again 5. Roll Again 6. Roll Again

Right Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Roll Again
6. Roll Again

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



Heat Scale

Overflow
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HEAT DATA

Heat Level*	Effects	Heat Sinks: 10 Single
30	Shutdown	
28	Ammo Exp. avoid on 8+	
26	Shutdown, avoid on 10+	O
25	–5 Movement Points	O
24	+4 Modifier to Fire	O
23	Ammo Exp. avoid on 6+	O
22	Shutdown, avoid on 8+	O
20	–4 Movement Points	O
19	Ammo Exp. avoid on 4+	O
18	Shutdown, avoid on 6+	O
17	+3 Modifier to Fire	O
15	–3 Movement Points	O
14	Shutdown, avoid on 4+	O
13	+2 Modifier to Fire	O
10	–2 Movement Points	
8	+1 Modifier to Fire	
5	–1 Movement Points	

Copyright 2014 The Topps Company, Inc. Battletech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All Rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.

Bild: Datenbogen des Griffin GRF-!! RG von Elfe

Aus dem schwarzen Hangar
Als BattleMechs noch Battledroids hießen

Autor: Der Major

1984 erschien das uns so bekannte Spiel unter dem Namen >Battledroids<. Da George Lucas den Namen >Droid< für seine >Star Wars< Filme rechtlich geltend machte, musste 1985 das Spiel von FASA mit einem neuen Namen versehen werden: >Battletech<.

Ral Partha war als Hersteller der Zinnminiaturen für das Battletech Spiel schon von Anbeginn mit im Boot.

Vertrieben wurden die Miniaturen der >Battledroid< Box natürlich gleichfalls unter dem Namen Battledroids.

Zur >Battledroid< Generation zählt man heute 22 Mech Miniaturen und 5 Fahrzeuge (Demolisher, Hunter, Pegasus, Striker, Vedette):

Archer	Griffin
Battleax	Hornet
BattleMaster	Locust
Behemoth	Marauder
Bombardier	Rifleman
Cestus	Shadow Hawk
Crossbow	Stinger
Crusader	Vulcan
Falcon	Warhammer
Firebee	Wasp
Gladiator	Wolverine

Weiterhin bemerkenswert ist, das Ral Partha (RP) auch Miniaturen von Mechs produziert hat, die (noch) NICHT in FASA Publikationen veröffentlicht worden waren!!!

Es wurden von RP etliche Mechdesigns aus dem Battletech Magazin >BattleTechnology< (BTN) aufgegriffen, wie z. Bsp. Battleax, Crossbow, Falcon, Gladiator!

Aber auch aus anderen Publikationen wurden Mechdesigns gegossen: z. Bsp. Cestus Mech aus der Zeitschrift >Challenge<.

Bild: Wolverine (von Elfe)

In diesem Zusammenhang sollte man sich ins Gedächtnis rufen, das man seine Record Sheets ja über Jahre(!) selbst anfertigen / schreiben musste! Unter Zuhilfenahme von Blanko Record Sheets...)

Etliche der uns heute so bekannten Battlemechdesigns erschienen somit erstmals in der >BattleTechnology< und fanden Eingang in die FASA Technical Readouts (TRO) (z. Bsp. Falcon, Floh und Wolfhound in das TRO 3050).

Oder existierende Mechdesigns wurden in der BTN „verfeinert“ (z. Bsp. Steiner Banshee, Charger).

Und etliche dieser „Verfeinerungen“ fanden anschliessend wieder Eingang in weitere TROs, Handbüchern und/oder die diversen Record Sheet Bände (z. Bsp. Charger Varianten).

Warum einige der Mechs keine direkte Übernahme bzw. Fortführung in die 3025er Zeitschiene etc. fanden, obwohl sie schon von Ral Partha in Zinn gegossen wurden (z.B. Battleax) oder sogar Teil der >Battledroid< Box gewesen waren (Merlin), wird wohl leider dem Dunkel der Geschichte nicht mehr zu entreißen sein...

So mancher Mech wurde (leider!) auch ein oder sogar zweimal vom Aussehen her gravierend verändert (z. Bsp. Merlin und Cestus).

Die „Lizenzprobleme“ lagen da noch in weiter Ferne! Auch wurde mehrfach die ursprüngliche Waffenkonfiguration einiger Mechs nicht in die von FASA publizierten Record Sheets übernommen oder wurde direkt in die 3050er Ära transferiert!

Und das, obwohl diese Konfigs weit entfernt vom Qualm einer Marlboro waren. Wie gesagt, das Dunkel der Geschichte...

Das BattleTechnology (BTN) Magazin erschien von 1987 bis 1995 bei der Pacific Rim Publishing Company und dürfte bei den BattleTech „Oldtimern“ unvergessen sein!

Eigentlich sollte sie alle zwei Monate erscheinen, aber immerhin kamen in den acht Jahren ihrer Existenz 21 Magazine sowie 2 „Special Editions“ Ausgaben zustande.

Obwohl das Magazin kein(!) FASA Produkt war, liest sich die BTN-Autorenaufstellung doch wie eine FASA Lohnliste:

Robert N. Charrette, Thomas S. Gressman, William H. Keith, Jr., Dale L. Kemper, Michael A. Stackpole, Rick Harris (Illustrator) usw.

Als Beispiel dafür >Was< diese Mitarbeiter im einzelnen zum Battletech Universum beigetragen haben, eine Kurz-Info zu Dale L. Kemper. Als Reputation seines Könnens seien nur genannt:

Technical Readout 3025 (1986)
Technical Readout 2750 (1989)
Technical Readout 3050 (1990)
Mercenary`s Handbook
The Kell Hounds
Sorenson`s Sabres

Seiner Kreativität verdanken wir etliche der uns heute so vertrauten Battlemech Designs!

Die nachfolgende Aufstellung, zusammen getragen aus allen BTN Ausgaben, beinhaltet (nur) die Zeitungsartikel der 3025er Mechs (mit den Namen ihrer „Schöpfer“, soweit heute noch zu ermitteln).

(Anmerkung: Auf Berichte über 3050er Mechs sowie Fahrzeuge, Geschütze usw. hat der Autor auch aus Gründen der „Übersichtlichkeit“ verzichtet…)

Die Mechs dieser Liste werden in den kommenden Ausgaben der Terra Post mit ihrer ursprünglichen Geschichte und jeweiligem Record Sheet vorgestellt werden!

Es wäre einfach zu schade, diese wirklich gelungenen Mechdesigns der 3025er Zeitschiene in Vergessenheit geraten zu lassen!

(Anmerkung: Nach Publikation sollen einige dieser klassischen Mech Designs auch Eingang in die Würfellisten finden…!)

Mit welcher Miniaturenvariante (alt oder neu) dieser Mechs die Record Sheets dann gespielt werden, dürfte wohl sekundär sein, da selbstverständlich kaum jemand mal eben eine >Battledroid< Figur, passend zum Record Sheet, aus dem Koffer zaubern kann!

Aber die alte oder neue Miniatur des jeweiligen Mechs sollte schon auf der BT Karte stehen! Man könnte sie sich ggf. ja auch ausleihen…

Der Marauder erschien in zwei Ausführungen! Und zwar mit ovaler Base und mit eckiger Base…

Firebee und Hornet lassen sich nur durch die Form des Schafts des Large Lasers auseinander halten…

Beachtenswert sind auch die identischen Cockpits! Z. Bsp. bei Cestus, Battleax und Vulcan…

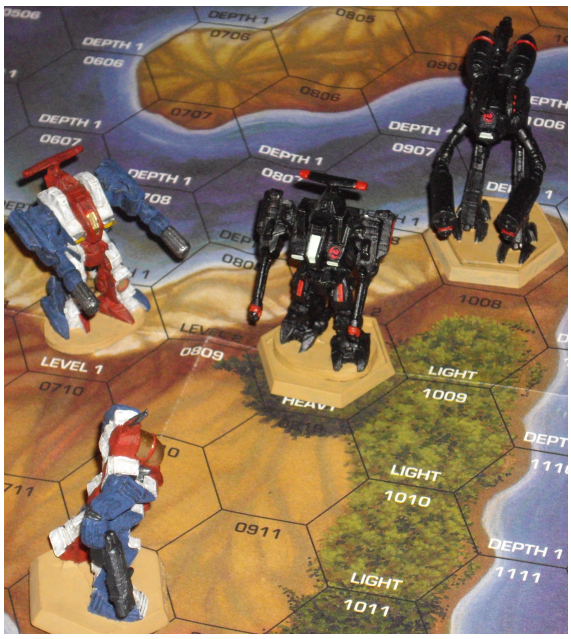


Bild: Verschiedene Battledroids (von Javelin)

BattleTechnology 1987 - 1995: Auflistung Mechs IS 3025

Falcon FLC-4N - 35t / August 3027 - BattleTechnology Ausgabe 0101 / 1987 - Dale L. Kemper

Wolfman WVR-RFL - 55t (Hybrid / Combat Salvage) / Oktober 3027 - BattleTechnology Ausgabe 0102 / 1987 - William H. Keith jr.

Gladiator GLD-3R - 55t / Februar 3028 - BattleTechnology Ausgabe 0201 / 1988 - Dale L. Kemper

Banshee BNC-3S - 95t / April 3028 - BattleTechnology Ausgabe 0202 / 1988 - Robert Charette

Bild: Banshee (von Jacob Verdriis)

Challenger CGR-SB - 80t (Charger Variante / Combat Salvage) / April 3028 - BattleTechnology Ausgabe 0202 / 1988 - S. L. Forsythe

Battleax BTX-7K - 70t / Juni 3028 - BattleTechnology Ausgabe 0203 / 1988 - Dale L. Kemper

Bild: Bombardier (von Elfe)

Wolfhound WLF-1 - 35t / September 3028 - BattleTechnology Ausgabe 0204 / 1988 - Michael A. Stackpole

Screaming Hawk SCR-1A - 55t / Dezember 3028 - BattleTechnology Ausgabe 07 (0205) / Dezember 1988 - D. Greene

Flea / Flea-14 > 15t(!) (Variante) / September 3029 - BattleTechnology Ausgabe 08 / 1989 - Dale L. Kemper

Lynx LYN-5X - 55t / März 3030 - BattleTechnology Ausgabe 09 / 1990 - R. A. Gross jr. / S. Kreiser („Medium Mech that thinks it`s a heavy...“)

Cestus CST-3S / Challenge Magazin / 1987 - Dale L. Kemper

Bild: Behemoth (von Elfe)

Nicht unerwähnt bleiben sollte noch das gelungene Mechdesign des vierbeinigen 30t Battlemechs mit Namen >Afterburner< (Challenge Magazin, 1988), zu dem auch von Rick Harris einige Zeichnungen beigesteuert wurden.

Der erste Mech mit exkrementorischem Lösungsansatz, sowie einem Bett an Bord! Sicherlich ein technischer Meilenstein in der wechselvollen Geschichte der Battlemech Konstruktionen.

Und natürlich auch sehr innovativ für den Bereich des gemischten Doppelcockpits...! ;-)

Bild: Marauder (von Elfe)

Aus dem schwarzen Hangar
Es war einmal… oder Das Märchen vom fehlkonstruierten Mech

Autor: Der Major

1984 war allein aus zwei Gründen schon ein bemerkenswertes Jahr: Am 24. Januar 1984 brachte die von Steve Jobs, Steve Wozniak und Ronald Wayne in den USA (1976 in einer Garage) gegründete Firma Apple Inc. den ersten massenmarkttauglichen Personal Computer (PC) mit graphischer Benutzeroberfläche (graphical user interface) und Maus (mouse) auf den Weltmarkt. Sein Name: Macintosh 128k

Der Werbefilm für diesen Computer, in dem Ridley Scott(!) die Regie führte, wurde während des Super Bowl XVIII von CBS ausgestrahlt und schlug landesweit wie eine Bombe ein! Der Rest ist Geschichte…

(Siehe hierzu: https://www.youtube.com/watch?v=OYecfV3ubP8 sowie https://www.youtube.com/watch?v=2B-XwPjn9YY)

(Anmerkung: Nachfolgemodell des >Macintosh 128k< war der Apple Macintosh Computer mit Namen >Lisa<. Siehe hierzu gleichnamigen Kinofilm mit dem Titel „Lisa. Der helle Wahnsinn!“, in dem diesem Computer eine kleine, aber tragende Rolle zukommt! Auch heute noch ein gelungener Spaß…)

Und 1984 erschien auf dem US Spielemarkt eine weitere, bunte Pappschachtel mit unbekanntem Inhalt. So gesehen also (noch!) nichts besonderes.

Der ihr aufgedruckte Name las sich >BATTLEDROIDS<. Publiziert hatten diese Box zwei Studenten: Jordan Weisman and L. Ross Babcock III.

Bild: Battledroids Box (vom Major)

Gegründet hatten sie ihre Firma schon 1980, unter dem Namen FASA Corporation (Freedonian Aeronautics and Space Administration, in Anlehnung an einen Marx Brothers Film…).

Mit Sitz in der Stadt Chicago („The windy city“), gelegen am Südwestufer des Michigan Sees im Bundesstaat Illinois.

Nur 92 Meilen entfernt von der Stadt Milwaukee im Bundesstaat Wisconsin, wo jedes Jahr der GEN CON stattfand, das größte Spieler Treffen der Welt!

Das Startkapital der Firma soll gerade mal 350,00 $ betragen haben!

Und 1985 mussten sie ihr Spiel dann auch noch mit einem neuen Namen versehen, da George Lucas den Namen >Droid< für seine >Star Wars< Filme rechtlich geltend machte.

Nun erhielt das Spiel den Namen >BATTLETECH<. Auch dieser Rest ist Geschichte...

Battletech wurde von einem professionellen Spielkritiker als „Das heißeste Spiel seit Erfindung der Würfel...“ bezeichnet.

Sicherlich stimmen wir in diesem Punkt alle überein!? Wobei der weltweite Erfolg des Spiels dann rückblickend doch etwas verwundert!

Wieso? Es gab in den ersten Jahren, in denen sich das Spiel noch am Markt etablieren musste, von FASA keinen einzigen „Marlboro Mech“ (siehe TERRA POST #37) im Battletech Universum!

Weder in der Grundbox, in den ersten >Technical Readouts< oder den Erweiterungsmodulen waren Record Sheets dieses Mechtypus (z. Bsp. Hunchback P) zu finden!

Unglaublich, nicht wahr?! Erst 1991(!) wurden (leider!) Record Sheets dieser (überflüssigen!) Mechs gedruckt!

Mit ein Grund warum die >Oldtimer< unter den Battletechspielern dem „Marlboro“ Mechtyp so ablehnend gegenüber stehen!

Aber >Wie< ist es den „Marlboros“ gelungen, nach so vielen Jahren das Spiel doch noch zu infiltrieren?

Und >Warum< konnte diese Handvoll Mechs eine so subversive Tätigkeit entfalten und auf die zerebrale Gesundheit einiger Spieler (vermutlich) so dauerhaft einwirken?!

Aber bevor wir eine Erklärung versuchen, schauen wir uns die Anfangsjahre noch mal genauer an:

Die >BATTLEDROID< Box von 1984 brachte folgende (Basis-)Mechs ins Spiel:

Shadow Hawk SHD-2H
Stinger STG-3R
Archer ARC-2R
Griffin GRF-1N
Warhammer WHR-6R
Phoenix Hawk PXH-1
Marauder MAD-3R
Crusader CRD-3R
Wasp WSP-1A
Rifleman RFL-3N
Merlin MLN-1A

Die erste Box mit dem Namen >BATTLETECH< brachte weitere Mechs:

Battlemaster BLR-1G
Locust LCT-1V
Thunderbolt TDR-5S
Wolverine WVR-6R

Die 1986 erschienene >CITYTECH< Box vergrößerte den Mechpool durch:

Hunchback HBK-4G
Ostroc OSR-2C
Ostscout OTT-7J
Ostsol OTL-4D
Spider SDR-5V
Stalker STK-3F

Das erste >Technical Readout 3025< (TRO) wurde dann 1986 veröffentlicht.

Neben Fahrzeugen, Landungsschiffen usw. enthielt es die ausführlichen Beschreibungen von weiteren 34 Mechs, so das nun insgesamt die stattliche Anzahl von 54 verschiedenen Mechs (plus 3 LAM-Ausführungen) erreicht wurde, welche sich ohne Ausnahme(!) als „Standard Mechs“ definieren lassen.

Neben den ausführlichen Beschreibungen der schon bekannten 21 Standard Designs, wurden in diesem Handbuch noch nachfolgend gelistete (Standard/Basis) Mechs aufgeführt:

Commando COM-2D
Javelin JVN-10N
Valkyrie VLK-QA
Firestarter FS9-H
Jenner JR7-D
Panther PNT-9R
Assassin ASN-21
Cicada CDA-2A
Clint CLNT-2-3T
Hermes II HER-2S
Vulcan VL 2T
Whitworth WTH-1
Blackjack BJ-1
Hatchetman HCT-3F
Vindicator VND-1R
Centurion CN9-A
Enforcer ENF-4R
Trebuchet TBT-5N
Dervish DV-6M
Scorpion SCP-1N
Dragon DRG-1N
Quickdraw QKD-4G
Catapult CLPT-C1
JagerMech JM6-S
Grasshopper GHR-5H
Orion ON1-K
Awesome AWS-8Q
Charger CGR-1A1
Goliath GOL-1H
Victor VTR-9B
Zeus ZEU-6S
Cyclops CP 10-Z
Banshee BNC-3E
Atlas AS7-D

Diese Publikation hatte die Masse der nun zur Verfügung stehenden Standard Mechs nicht nur mehr als verdoppelt, sondern mit dem genialen Schachzug der Einführung / Beschreibung von sternenhausspezifischen Mechvarianten den Nachschub für die Zukunft des Spiels gesichert.

Von einem >Standard Mech Design< gab es nun bis zu fünf verschiedene (Haus-)Ausführungen! Weitere Mechmodelle sickerten dann nach und nach in das Battletech Universum ein.

In den verschiedensten Publikationen wurden immer wieder neue Mechs in das Spiel eingeführt. Stellvertretend hierfür drei Beispiele:

Beschreibung der Liao „HausMechs“ Cataphract und Raven im FASA #1621 >Liao Hausbuch< von 1987

Die Mechs Imp und Annihilator im FASA #2887 Handbuch zu >Wolf Dragoons< von 1989

Der Mech Falcon > erstmals(!) beschrieben im BattleTechnology Magazin #0101 von 1987.

Eine kampfkräftige Haus-Varianten war z. Bsp. der Steiner-Zeus. Und (leider) gab es hier und da die Beschreibung eines stillosen Mechs (z. Bsp. Awesome mit LRM > Für einen

Spieler, aufgewachsen mit der >Warrior< Roman Trilogie, schon vom Bauchgefühl her ein >NO GO<...).

Wer aber hier die dicken „Marlboro Klopper“ suchte, hatte kein Glück. Highlights, wie z. Bsp. den Disco-Hunchback (Modell P / 8 Med. Laser), gab es erst in späteren Publikationen.

Ferner enthielt das TRO 3025 noch Stinger LAM STG-A5, Wasp LAM WSP-105 und Phoenix Hawk LAM PHX-HK2.

Entwicklung des TRO 3025: L. R. Babcock III / Autoren: S. Duncan, B. L. Pardoe, Boy F. Petersen jr., A. Pryor.

Leider hatte man aber einen Mech wohl übersehen und ihn in diesem Readout vergessen bzw. nicht mit einer eigenen Story versehen: Merlin MLM-1A

Ein Jahr später (1987) erschien die erste >Battletech Reinforcements< Box auf dem Markt. Sie enthielt u. a. erstmals(!) ein Heft mit fertig gedruckten Record Sheet Bögen!

Abgedruckt waren die 54 (Merlin fehlt auch hier!) Standard/Basis(!) Mech Designs aus dem >TRO 3025<. Denn bis zu diesem Zeitpunkt musste sich der gestandene Mechpilot seine Record Sheets irgendwie selber „malen“!!!

Dies geschah unter Zuhilfenahme von Blanko-Bögen, was aber zwangsläufig immer „Ärger“ verursachte: für die Eintragung von Waffen, Bauteilen und Munition(!) waren in den Mech Beschreibungen nur die einzelnen Segmente (Torso, Arm etc.) zugeordnet, aber die Zeilen für die Eintragung waren leider nicht vorgegeben.

Und sämtliche Mech Varianten und sonstigen Mechs (z. Bsp. Raven) musste man weiterhin in Eigenproduktion „malen“, zumindest konnte man sich bei der Bauteil Eintragung (Zeilenwahl!) an den offiziellen FASA Standard Record Sheets orientieren).

Zur Anfertigung der Record Sheets verfügte FASA jetzt über ein von Tracy Kannarr für Apple Macintosh Computer entwickeltes Programm mit Namen „Mech Designer„!

1989 dann die Veröffentlichung des >Technical Readout 2750<, u. a. mit Beschreibungen von Innerer Sphäre (IS) Mechs aus der Stenenbund Ära, d. h. neue (eigentlich alte, aber „vergessene“) Waffensytemene mit größerer Reichweite, höherem Schadenspotential (z. Bsp. Gauss Rifle) hielten Einzug.

Entwicklung: L. R. Babcock III und Sam Lewis / Autoren u. a.: Jim Long, Dale L. Kemper, B. L. Pardoe, Boy F. Petersen jr.

Und dann kam das Jahr 1990! Mit erscheinen des >Technical Readout 3050< betraten die Clans mit noch überlegeneren Mechs und Waffentsystemen die Bühne des Geschehens!

Die Innere Sphäre versuchte mit ihrer 2750 Sternenbund Waffentechnologie gegen zu halten. Sternenbund Mechs (2750) sowie mit Sternenbund Waffentechnik aufgerüstete IS Mechs (3025) zogen mit Er-

scheinen dieses Readouts nun gegen die Clans in den Kampf.

Entwicklung: u. a. Sam Lewis / Autoren u. a.: J. Andrew Keith

Und 1990/1991 begann die Produktion für fertig gedruckte Record Sheets dann im großen Maßstab:

Die >BattleTech Reinforcements 2< Box sowie vier Record Sheet Bände (VOLUME ONE „Light Mechs“, VOLUME TWO „Medium Mechs“, VOLUME THREE „Heavy Mechs“ und VOLUME FOUR „Assault Mechs“) brachten eine bis dahin unbekannte Fülle an Record Sheets!

Enthalten waren IS Mechs mit ihren Varianten (2750, 3025 und 3050) sowie die (16) neuen Clan Mechs mit ihren unterschiedlichen Waffenmodulen!

1990/1991 war auch ein entscheidender Wendepunkt im bisherigen Konzept der FASA Produktentwicklung!

Bis zu diesem Zeitpunkt waren alle(!) von FASA publizierten Battletech Record Sheets von Spieltestern (FASA Mitarbeiter, Autoren, Mitglieder lokaler Chapter usw.) Probe gespielt worden!

Denn Marlboros sollten grundsätzlich in FASA Publikationen vermieden werden, da sie dem Spielfluss nicht zuträglich sind!

Dieses Konzept hatte man vorher schon erfolgreich in den FASA Produkten „Star Trek“ und „Renegade Legion“ verfolgt.

„Kein Licht ohne Schatten“, „Kein Feuer ohne Rauch“, „Jede Münze hat zwei Seiten“, „Einen Vorteil erkauft man immer mit einem Nachteil“, egal wie auch immer man es nennen will.

Nicht mal Supermann ist ohne Kryptonit zu haben! So ist das nun Mal im Leben...!

Bei „Star Trek“ hatte man seine Energie einzuteilen, bei Battletech ist die Abwärme das Problem und bei „Renegade Legion“ waren Waffentyp in Verbindung mit der Trefferzone der Aufhänger des Spiels.

Da FASA nun den Produktionsschwerpunkt massiv Richtung Battletech verschob (Computer Spiele, die Battletech Center(!), Ausweitung des Merchandising, Animated Series im TV(!), Vorgespräche zu einem Kinofilm usw.), kamen dann leider die Instrumente der Qualitätskontrolle an ihre Grenzen.

D. h. die Record Sheets wurden vor der Publikation nicht mehr alle Probe gespielt. So kamen die „Marlboros“ ins Spiel, zum Glück nur eine Hand voll!

Auch glaubte man bei FASA, den Spieler (und damit potentiellen Käufer!) mit immer modernerer Waffentechnik beglücken zu müssen, um damit Kaufanreize zu setzen. Das Ergebnis ist bekannt...

Meinung des Autors: Aktuell setzt Iron Wind (leider!) den Schwerpunkt auf die Produktion von >Dark Age< Miniaturen und Ulisses hat sich im Augenblick (leider!) auf das Thema >Alpha Strike< eingeschossen.

Jedes Unternehmen strebt nach einer „Gewinnmaximierung“, das ist legitim und muss so sein.

Nur >Warum< fragt denn (nach 30 Jahren“Erfahrung“ mit der Vermarktung des Battletech Spiels) niemand mal die potentiellen Käufer, welche Produkte sie sich denn für ihr Spiel wünschen?

In den letzten Jahren haben das neue Regelwerk (Total Warfare usw.), neue Publikationen um die 3025er (Technical Readout 3039 usw.) sowie um die 3050er Zeitebene (Technical Readout 3050 usw.) dem Battletech Spiel wieder Leben eingehaucht!

Und für diese Ebenen gäbe es noch reichlich Stoff, die einer Vermarktung wert wären, wie z. Bsp. ein aufgreifen all der Gefechte des 4th Succession War, beschrieben in den beiden gleichnamigen „Atlanten“!

Romane, spezielle Geländekarten um die diversen Gefechte nach zuspielen, da ist noch reichlich Platz für gediegene Produkte.

Als Stichwort dazu: Erfolg von >Operation Götterdämmerung< in den Spieleläden! Warum kann der Schuster nicht bei seinen Leisten bleiben???

Zum besseren Verständnis noch Mal aus einer anderen Perspektive: Obwohl das Spiel nach 30(!) jähriger Existenz immer noch seine Anhänger wie am ersten Tag findet und begeistert(!), fragen sich doch immer noch einige (zum Glück wenige!) Spieler, warum es in drei Jahrzehnten(!) weder den Erfindern des Spiels noch irgend einem Line Developer, Production Manager usw. gelungen ist, dem Spiel gescheite Mech-Konstruktionen mit zugeben!

Einer der Söldner brachte es in einem bekannten Forum neulich erst auf den Punkt: „...ich bezeichne Mechs, die ihre Hauptbewaffnung nicht einsetzen können ohne gleich den Hitzetod zu sterben, als Fehlkonstruktionen...“.

Und weiter führt dieser Spieler(?) aus: „...es gibt keine Marlboro Mechs, es gibt nur Leute die nicht verlieren können und vernünftig konstruierte Mechs als sowas bezeichnen...“.

Und tatsächlich, nur mit Mühe und Not lassen sich unter Hunderten(!) von Mechdesigns (den Fehlkonstruktierten!) gerade mal eine Handvoll sinnvoller, auf „mathematischer Grundlage“ aufbauender Mech Konstruktionen finden (Disco-Hunchback, Modell P)!!!

Stichwort: Gaußsche Mittelwertverteilung...

Wir haben es in unserem Spiel also mit hunderten von fehlkonstruierten Mechs zu tun!

Bild: Shadow Hawk (von Javelin)

Und nicht nur das: Schön geredet werden einem diese riesige Masse an Fehlkonstruktionen dann in den Romanen mit (blonden?) Mechkriegerinnen, Modellmaße selbstverständlich, in knapp geschnittenen Laibchen, mit schweißnass glänzender (makelloser!) Haut, die über Funk den gestandenen Mechkrieger mit rauchiger Stimme um Hilfe anflehen, haben sie ihren Mech im Gefecht wieder mal vollkommen überhitzt und es drohen Notabschaltung und Munitionsexplosion..!

Ja, hätte die Tante sich gleich einen richtig konstruierten Mech genommen, hätte sie das müffelnde Unterarmnässe-Problem überhaupt nicht und könnte sich noch was modisch Schickes anziehen, auch im Cockpit...

Aber nein, drei Jahrzehnte lang verzapfte jeder verantwortliche Battletech Spiele-Entwickler den gleichen Mech-Mist, egal ob bei FASA, FANPRO, CATALYST oder ULISSES beschäftigt. (Und trotzdem verkaufte sich das Spiel?!)

Dabei kann jeder Anfänger des Spiels, spätestens drei oder vier Tage nach Öffnen der Grundbox, mit ein wenig rudimentärem Geschick in Addition und Subtraktion, dem Verlag hervorragend konstruierte Mechdesigns andienen (Beispiel: 100t Omega-137A mit 16 Large Lasern, BattleTechnology)!

Und zwar richtige Mechs, die weder heiss laufen noch durch Munitionsexplosionen gefährdet sind.

Aber nein, die Verantwortlichen bei den jetzigen Lizenznehmern sind auch nicht besser als das damalige FASA Urgestein!

Jahrzehnt ein, Jahrzehnt aus, erscheinen Technical Readouts, vollgestopft mit den aberwitzigsten Mech Konstruktionen.

Von Papier dünner Panzerung bis zu im ganzen Mech verteilte Munitionsbunker, von den Hitzeproblemen ganz zu schweigen, werden wir mit Fehlkonstruktionen überhäuft.

Und findet sich dann endlich mal ein sinnvoll konstruierter Mech in dem ganzen Record Sheet Gewusel, dann kommt mit Sicherheit aus irgend einer Ecke dieser alte Sack von Veteran geschlichen, der einem das Spielen solch einer genialen Mech Konstruktion auch noch verbieten will!!!

Ja, wo gibt`s denn sowas? Hochtrabend nennt der Typ die guten Mechs auch noch Marlboro-Kisten, behauptet sogar, diese Mechs wären spielkippend.

Aber da traf der Söldner es ja genau auf den Punkt, erinnern wir uns: „...es gibt keine Marlboro Mechs, es gibt nur Leute die nicht verlieren können und vernünftig konstruierte Mechs als sowas bezeichnen...“!

Man könnte ja versucht sein nun abzuleiten: „...Wer auf einem „vernünftig konstruiertem“ Mech sitzt, kann nicht verlieren...!?“

Und wenn man „unvernünftig konstruierte“ Mechs verwendet, ist man ein schlechter Verlierer, oder, oder so..? Eigentlich aber ganz praktisch, wenn alle nur noch „vernünftig konstruierte Mechs“ verwenden würden:

Man benötigt für einen Con Besuch nur noch eine Handvoll Marlboros…

Record Sheets und Miniaturen passen in eine Zigarrenkiste!

Endlich Schluss mit der Schlepperei! Bessere Vorbereitung auf Chapterfights, Szenarien und Turniere möglich…

Bild: Auch in Marlboro-Variante erhältlich: Warhammer (von Elfe)

Man weiß immer >Was< der Gegner aufstellen wird! Ist also immer voll im Bilde…

Battletech spielen wird so auch deutlich billiger!

Auf Literatur wie Technical Readouts etc. kann man auch noch verzichten, das schont weiter die Geldbörse. Also, Spaß und Vorteile überall…!?

Nun bliebe in diesem Zusammenhang nur noch anzumerken, dass das Spiel leider so konzipiert ist, das im Regelfall immer eine Seite irgendwie verlieren sollte.

Also, die Hälfte der Spieler in ihrer knapp bemessenen Freizeit (die ja der persönlichen Erholung und Erbauung dienen soll), muss halt lernen mit negativen Emotionen in einem an sich positiv besetztem Zeitfenster umzugehen.

Also, ein 50% Risiko in positiver Freizeit etwas Negatives zu erfahren? Wer tut sich denn freiwillig sowas an? Lösungsansatz, wie schon vorher angemerkt: Alle Mann auf die Marlboro Mechs!?

Da es ja nur wenige (reine) Marlboros gibt, könnte sich schon nach ein paar Gefechten ein gewisser Wiederholungseffekt bei den Abläufen einstellen.

Um dem entgegen zu wirken, setzt man jetzt in der Waffenphase (natürlich auf beiden Seiten) mehrere Dutzend verschieden farbige Würfel ein.

Das Spiel wird weiter beschleunigt und bunter wird`s auch! Noch mehr Abwechslung ließe sich noch durch verschieden (bunt!) angemalte Marlboro Miniaturen erreichen…

Wir nähern uns endlich der ultimativen Problemösung: Letztmalige Beschleunigung des Spielablaufs durch Verwendung von Münzen!

Anstatt Mech Miniaturen stellt man Münzen auf! (Der Wert der Münzen repräsentiert dann die Tonnage der Mechs, Fremdwährungen für die verschiedenen Sternenhäuser usw., mit etwas Phantasie durchaus machbar….)

Noch vor(!) Spielbeginn ermittelt man den Sieger durch das Werfen einer Münze (den passenden Mech dazu kann man ja in der anderen Hand halten, damit keiner vergisst, worum es eigentlich geht!)!

Das spart Zeit und Nerven und nochmals eine Menge Geld, braucht man nun auch keine BT Karten mehr! Somit könnte man sich durch den Einsatz von Marlboro Münzen eigentlich >alles< (er-)sparen!

Chapterfights bekämen eine neue Qualität: Die Chapterführer schnippeln aus 2 bis 3 m Entfernung eine Münze Richtung einer Mauer oder Wand!

(Geht natürlich auch mit Mechminiaturen, so könnten Altbestände zügig abgebaut werden…)

Es gewinnt der Chapterführer, dessen Münze am nächsten an der Wand zum liegen kommt!

(Natürlich können bei Grossveranstaltungen auch alle Chaptermitglieder mit spielen, dann aber die Münzen farblich kennzeichnen…).

Und da der Sieger die Münzen behalten darf (wie früher auf dem Schulhof), lässt sich dann mit Chapterfights auch noch Kohle machen…

Endlich ist Battletech kein Glücksspiel mehr!!! (Denn ab jetzt ist nur noch >Können< gefragt…)

Mit der gewonnenen Kohle können die Chapter zu den Cons reisen. Und der Nachwuchs für Battletech könnte direkt von den Schulhöfen rekrutiert werden! Tolle Sache, das…!

(Den Autor beschleicht an dieser Stelle immer das Gefühl, irgend etwas >Wichtiges< übersehen zu haben! Nur >Was<…?)

Tja, was wäre wohl aus Battletech geworden, hätten in der >Battledroid< Box keine fehlkonstruierten Mechs gelegen?

Und was wäre geschehen, wenn zu irgend einem Zeitpunkt innerhalb der letzten drei Jahrzehnte, ein verantwortlicher Line Developer auch nur ein einziges Technical Readout mit ausschließlich(!) vernünftig konstruierten Mechs, Fahrzeugen und Luft-Raum Jägern ausgestreut hätte…?!

>ENDE DER ÜBERTRAGUNG<

Bild: Ikone oder Munchkin? (von Javelin)

Die Entwicklung der Chapter

Autor: Verschiedene Nutzer unseres Vereinsforums

Da nicht alle Mitglieder regelmäßig im Forum unterwegs sind, würde Elfe gern eine Konversation aus dem Vereinsforum hier präsentieren. Es geht darin um mögliche Erfordernisse durch die Integration Alpha Strikes und die Entwicklung die das Chaptersystem genommen hat und möglicherweise noch nehmen muß.

MFG-Forum Ullric 14.08.14

Mir ist aufgefallen, daß generell nur 3 Mechs an einem Wertungskampf teilnehmen brauchen. Somit kann ich unter Alpha Strike an einem Abend locker 4 Spiele bei minimalem Einsatz machen.

Ergo, man kann schneller zu Wertungspunkten kommen. Ebenso kann zum Beispiel ich eigentlich weniger Wertungsspiele schaffen, als versierte Spieler und sehe nie die Möglichkeit einmal ganz vor zu kommen.

Könnte man die Wertung pro Monat auf 2 wertbare Chapterspiele begrenzen? Somit hätten auch neue Spieler mehr Chancengleichheit, ASler können unmöglich schnell vorwärts kommen und man könnte Megamech ohne eigenes Wertungsystem integrieren.

Oder man teilt das Wertungssystem in Viel- und Wenigspieler. Ich weiß, es ist ein radikaler Vorschlag. Mir fiel das halt nur auf, da ich ja zum einem wenig spiele und zum anderen als ASler mit 4 Mechs gerade mal 30 - 40 Minuten Spielzeit benötige.

Andre

MFG-Forum Elfe 14.08.14

Danke für den Hinweis, Ullric!

Bisher haben wir mit aktiven AS-Spielern keine Erfahrung, so dass uns diese Möglichkeit noch nicht beschäftigt hat.

Dies und andere Vorkommnisse sind ein guter Anlass, mal (wieder) etwas zu ChapterFights zu schreiben :)

Zuvor ein kurzer Abriss über Chapter:

Chapter entstanden durch den Verbund mehrerer Spieler, die jeweils einen Mech hatten. Den damals sogenannten HausMech, der heute SpielerMech (SpM) genannt wird.

Die Kunst, bzw. Herausforderung oder der Spielspaß bestand darin, viele Spieler zu vereinen, die gegen andere Spieler-Vereinigungen spielten und dabei Erfolg hatten.

Sei es, weil sie gewannen, sei es, weil es ein schönes, spannendes und geselliges Spiel war.

Diese Spielervereinigungen bildeten dann schließlich u.a. in der MFG Chapter und hielten organisierte ChapterFights (ChF) inklusive Ranking ab.

Irgendwann stellte sich heraus, dass nicht mehr so viele Spieler gleichzeitig an eine Platte zu bekommen waren und man erfand den MechPool, um neben den SpM weitere Mechs einsetzen zu können, damit mindestens eine Lanze auf`s Feld geführt werden konnte und damit ein längeres, spannenderes Spiel weiterhin möglich blieb.

Ein(!) ChF ist also ein längeres, eigentlich sogar abendfüllendes Spiel und verdient diese Bezeichnung erst, wenn dies auch so gespielt wird. Eine Frage der Spielerehre, eine Frage der Regeln ;) Gleiches gilt für die Wertung.

Eine weitere Entwicklung bezog sich auf die Größe des MechPools. Anfangs noch relativ klein, "blähte" dieser sich schließlich auf mittlerweile durchschnittlich 36 Mechs auf. "Durchschnittlich" bezieht sich hier auf sämtliche Orgas (Freie Chapter, Team Trueborn, Mechworld, ...) in Deutschland.

Diese Enwicklung beruhte auf BeuteMechs, die man gern behalten wollte und auf den Wunsch, zum einen größere Auswahlmöglichkeiten (bzgl. Taktik, Strategie und Spielspaß/Abwechslung), zum anderen bei einem verlorenen Spiel auch weiterhin Mechs zum Spielen zur Verfügung zu haben.

Außerdem wollte man mehrheitlich gern eine Kompanie, später ein Battalion zur Verfügung haben, was wohl mit dem Sammler-Gen des Menschen zu tun hat ;)

MFG-Forum Javelin 14.08.14

Als kleine Ergänzung, bis vor kurzem war das Chaptersystem auch an ein Ligasystem angelehnt. D.h. man konnte nur ein Hin- und Rückspiel zur Wertung bringen.

Die Begrenzung wurde versuchshalber aufgehoben, damit Spieler in Regionen mit wenigen Spielpartnern auch die Möglichkeit haben, leichter im Chapterranking aufzusteigen.

Sollte jetzt durch MM oder AS eine Vielzahl von Wertungen innerhalb eines kurzen Zeitraums erfolgen, müssen wir uns tatsächlich eine Begrenzung einfallen lassen. Sie sollte aber möglichst einfach zu verwalten sein.

MFG-Forum Elfe 14.08.14

Jo, das ist nicht unwichtig zu erwähnen, Javelin :)

... weiter im Text

Die Größe des Chapters ist natürlich eine Herausforderung für die Verwaltung, bedeutet aber nach Meinung einiger auch den Verlust der sogenannten "Mangelverwaltung", die dafür sorgte, dass man seine Mechs nicht verheizte und dass auch mal Mechs eingesetzt wurden, die eigentlich als schlecht anzusehen sind.

Gerade bei letzteren ist es oft vorgekommen, dass man überrascht war, wie effektiv ein solch angeblich schlechter Mech sein kann. Dazu fallen mir prompt zwei Beispiele ein :)

Der Assassin, der sich unbeachtet, weil doch eigentlich als recht kampfschwach eingeschätzt, plötzlich im Rücken des Gegners befindet und dann doch recht bedrohlich sein kann. Oder die Cicada, die plötzlich am Gegner dran ist und doch recht empfindlich treten kann.
Nun, die "Mangelverwaltung" ist passé. Aber man kann immer noch ChF vereinbaren, die beispielsweise zur Voraussetzung haben, dass mindestens ein Light und ein Medium eingesetzt werden oder so.

Oder, was ich sehr gut finden würde, man entwickelt mehrere aufeinander folgende Szenarien, die somit eine Kampagne bilden und von gegeneinander antretenden Chaptern bestritten werden können.

Bei diesen Szenarien kann man diverse Regelungen treffen: Begrenzung des BV2-Werts, Begrenzung der einsetzbaren Waffensysteme (zB nur eine PPK pro Seite o.ä.), und ... und ... und.

Und sie wären als ChF wertbar. Und um die Sache dann noch fairer zu gestalten, könnte man die Kampagne einmal auf der einen und im Anschluss auf der anderen Seite durchspielen.

Es gibt so viele Möglichkeiten, um mal andere Mechs als die eines "Standard-ChF" einzusetzen, bzw. einsetzen zu lassen.

Aber auch die Entwicklung der Chapter war noch nicht zuende. Sogenannte MehrspielerChapter verschwanden nach und nach.

Sei es durch das "Abtauchen" vieler Spieler, weil Job, Familie und andere Interessen vorrangiger wurden, sei es durch die menschliche Natur, die jeden danach streben lässt, unabhängig zu sein und eigene Entscheidungen unbeeinflusst treffen zu können.

Oder sei es, weil auch MehrspielerChapter mit nur wenigen Mitgliedern keine Termine zum Spielen fanden. Gegenwärtig gibt es in der MechForce nur ein einziges(!) aktives MehrspielerChapter, die 1.Norddeutsche Mechbrigade mit Chargie und Javelin.

Ein weiteres MehrspielerChapter existiert eigentlich nur auf dem Papier, die "Killing Shadows" der 32.Lyranischen Garde, welches schon länger nicht mehr angetreten ist.

Heutzutage sind wegen vorgenannter Entwicklungen definitiv EinzelspielerChapter die Regel und ihr größter und unschlagbarer Vorteil ist, dass man sich schon zu zweit für einen ChF treffen kann.

MFG-Forum Elfe 14.08.14

Innerhalb der letzten ca. zwei Jahren hat sich eine weitere Entwicklung durchgesetzt: CrossChapterFights (CrChF).

Witzigerweise hatten sich zwar EinzelSpielerChapter etabliert, nichtsdestotrotz traf man sich vermehrt wieder mit mehr als zwei Spielern.

Anfangs spielten immer noch zwei Chapter gegeneinander und die anderen schauten zu. Schließlich über-

legte man sich, die Zuschauer als Gastspieler teilhaben zu lassen, so dass sie unter dem „Kommando“ des jeweiligen Chapterführers mitspielen konnten.

Und schlussendlich setzte sich die Idee durch, dass man auch mit mehreren Chaptern gegeneinander spielen könnte.

Dies bedeutete, dass, sofern sich mehrere Spieler fanden, die ein Chapter zur Verfügung hatten, diese mit einer Aufstellung, die für einen „normalen“ ChF Vorraussetzung ist, antraten.

Da es hier viele Kombinationsmöglichkeiten gibt und meist ein spaßiger und geselliger Spielabend garantiert ist, hat dieses System eine große Anhängerschar gefunden.

Es ist beispielsweise gut möglich, zwei Chapter mit jeweils 3-4 Mechs gegen zwei andere oder nur eines mit 6-8 Mechs antreten zu lassen.

Da bei solch „großen“ Fights des Öfteren ein Zeitproblem auftauchte, vereinbart man manchmal zudem eine Zeitbegrenzung.

Manchmal nur für den ChF an sich, seltener auch für die Bewegungsrunden, da letzteres doch etwas stressig ist und den Spielspaß trüben kann.

Die Zeitbegrenzung für einen ChF warf übrigens die Frage auf, wann es noch Sinn macht, eine weitere Runde zu starten.

Grundsätzlich wurde das so geregelt, dass man gemeinsam zu gegebener Zeit auf die Uhr schaute und dann gemeinsam beschließt, noch eine Runde zu spielen oder neben nicht.

Hierbei gilt im Allgemeinen, dass eine Viertelstunde vor Ablauf der vereinbarten Zeit, keine weitere Runde angefangen wird.

Aber auch andere Umstände mussten geregelt werden: Zählt ein Mech mit bewusstlosem Piloten bei Spielende als Abschuss?

Gilt dies auch für einen kampf- und bewegungsunfähigen Mech oder für einen Mech, der einen Shutdown erlitten hat?

Mittlerweile ist man sich darüber einig, dass dies wohl so sein muss und man dann halt Pech gehabt hat. Irgendwo sind halt Grenzen zu ziehen, nützt ja nichts :)

Allerdings kann trotzdem nur ein kampf- und bewegungsunfähiger Mech erbeutet werden, alle anderen können das Feld schließlich irgendwann verlassen.

Bei ChF oder Szenarien mit Zeitbegrenzung kann man zudem eine Punkteregelung zwecks Ermittlung der Siegerpartei zuhilfe nehmen. Bei Szenarien gibt`s grundsätzlich schon Siegbedingungen, zusätzlich kann man aber auch hier folgende Wertung vorgenehmen:

1 Punkt pro Mech mit externen Beschädigungen
2 Punkte pro Mech mit internen Beschädigungen (interne Panzerung oder Crits) und für
Abschüsse 1 Punkt (ext.Schäden) plus 2 Punkte (int.Schäden) plus Tonnage/10 Punkte.

Sollte nun eine Partei mindestens 10% mehr Punkte als die andere haben, gibt es kein Remis.

Fazit:
Das gut 30 Jahre Jahre alte Battletech lebt :) und wird gegenwärtig mittels ChF, CrChF und Szenarien aber auch Fun-Spielen jeder Art gespielt. Vorgenannte Entwicklungen basieren nicht nur auf meinen eigenen Erfahrungen sondern sind auch das Ergebnis einer Auswertung von Beiträgen des MFG-Forums und bezieht sich somit auf einen Zeitraum von ca. 1988 bis heute, August 2014.

Hauptfazit:
Ein wertbarer ChapterFight sollte grundsätzlich ein Spiel sein, welches als abendfüllend, bzw. mindestens auf anderthalb bis zwei Stunden Spieldauer ausgelegt ist.

Weiterhin hat sich offensichtlich zumindest bei der MFG positiv ausgewirkt, dass es mittlerweile neben dem annähernd monatlich aktualisierten und im Internet (MFG-Forum / Facebook) veröffentlichten ChF-Ranking ein sogenanntes Spieler-Ranking gibt.

Hier werden neben dem Chapter-Ranking Gastspieler, Spieler von Szenarien aber auch ChF in einem Ranking erfasst und man kann sehen, wo wer wann was spielt.

Interessierte haben neben der sogenannten Spielerkarte unter http://mechforce.de/wordpress/btspielerkarte/ so die Möglichkeit herauszufinden, an wen sie sich zwecks eines schönen Battletech-Spieleabends wenden können.

Und Battletech hat vor kurzem mit Alpha Strike ein weiteres schönes Spielsystem hinzubekommen. Die Grundüberlegung dieses Spiels ist, dass man auch mal mit mehr Mechs als lediglich 3-4 antreten und so ein Spiel innerhalb eines Abends zuende führen kann.

Der Eingangspost von Ullric, der Anlass zu meinem „kurzen“ Abriss über die Entwicklung von Chaptern und ChapterFights war, wies auf die Problematik hin, dass ChapterFights mit diesem System innerhalb kürzester Zeit abgewickelt werden können, was ein Problem für das gegenwärtige Ranking bedeuten könnte.

Er dürfte unbestritten Recht haben. Eine Lösung wäre meines Erachtens, dass AS-ChF mindestens mit zwei Lanzen, besser noch mit einer ganzen Kompanie zu bestreiten sind, was schließlich die Grundüberlegung zur Entwicklung von Alpha Strike war, oder? Ich bin gespannt, wie wir das regeln werden, bzw., welche Vorschläge der Arbeitskreis Alpha Strike (AK AS) erarbeitet.

Abschließend möchte ich noch darauf hinweisen, dass die MFG ein Verein für Battletechspieler ist, der offen für alles ist, also sämtliche Facetten und Spielsysteme „unseres“ Universums integrieren und fördern wird, aber seinen eindeutigen Schwerpunkt beim Tabletopspiel Battletech hat.

Und wo ich schon mal dabei bin ;) Hier die Erinnerung daran, dass die ersten 20 MFG-Mitglieder unser Spieler-Rankings 2014 nächstes Jahr eingeladen werden, um unter sich die MFG-Spielermeisterschaft 2015

auszuspielen. Wer leider nicht zum anberaumten Termin erscheinen kann, gibt seinen Platz für Nachrücker frei, was zum einen so üblich und zum anderen auch ganz nett von ihm ist.

Die Modalitäten werden noch zeitgerecht bekannt gegeben. Ein möglicher Termin wäre das Jahreshauptversammlung(JHV)-Wochenende im Frühjahr 2015.

MfG 11e

Schluß mit Chinesenterror
Die neue Einsteigerbox ist endlich da!

Autor: Jacob Verdriis

Lang hat es gedauert, bis die neue Einsteigerbox auf den Weg gebracht wurde. Gefühlt hat es fast noch länger gedauert, bis sie ihren Weg von der chinesischen Druckerei in unsere beschauliche deutsche BattleTech-Szene fand. Nun die bange Frage: Ist die ganze Warterei umsonst gewesen, oder kann die neue Box überzeugen?

Die Wartezeit war geradezu unerträglich. Wie sollte man ernsthaft neue Spieler für BattleTech oder Alpha Strike begeistern, wenn der Kern des Spielmaterials, die Grundbox, nicht verfügbar ist?

Nun ist sie also endlich da. Allen Verzögerungen zum Trotz waren Erwartungshaltung und Vorfreude der Szene ungebrochen.

Um es vorweg zu nehmen: Das Warten hat sich gelohnt. Die neue Box bietet ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem man auch knauserigere Spieler (und Eltern interessierter Jungspieler) überzeugen kann.

Das Highlight der Box - da erzähle ich sicherlich nichts neues - sind die neu gestalteten und aus deutlich besserem Material gegossenen Mechs. Sie bilden den Kern, geradezu das Stück Sahnetorte, das allein schon den Preis der gesamten Box wert ist.

Bei soviel Licht auf der einen Seite gibt es dann natürlich auch den ein oder anderen Schatten.

Was mir am negativsten aufgestoßen ist, sind die Karten. Sie wurden grafisch nicht im geringsten überarbeitet und wirken noch immer schwammig-verwaschen - was sie nicht gerade sonderlich übersichtlich macht.

Bild: Die Mechs der neuen Einsteigerbox (von Jacob Verdriis)

Ein weiteres Problem liegt in der Papierwahl: Es ist um einiges glatter als auf den alten Karten, so daß ungünstiger Lichteinfall den Blick auf die Karten weiter erschwert.

Auch musste ich auf meinen Karten vereinzelte Kleberflecken auf der Oberseite entdecken.

Das ist natürlich Jammern auf hohem Niveau, denn die Verarbeitungsqualität der Karten ist trotzdem weiterhin gut.

Die beiliegende Sternenkarte ist etwas größer als in der alten Box. Dafür ist leider an der Papierqualität deutlich gespart worden. Wer sich die Sternenkarte also ansehnlich an die Wand hängen möchte, wird gezwungen, sie einzurahmen.

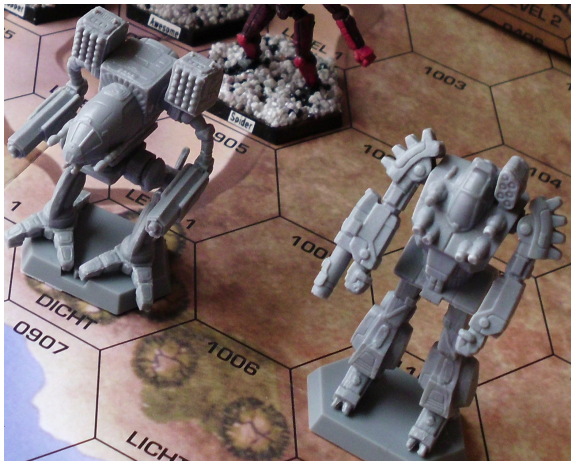


Bild: Madcat und Battlemaster - nur gesteckt, nicht geklebt (von Jacob Verdriis)

Auch die Cover der Regelwerke wurden verändert. Statt der speckglänzenden, lackierten Pappe der alten Box wurde auf festes Papier gesetzt.

Für mich durchaus positiv, denn zum einen reflektieren die nun matteren Cover das Licht nicht mehr so stark, zum anderen wird voraussichtlich kein Lack abblättern und die Cover schnell unansehnlich wirken lassen.

Ein weiterer Kritikpunkt sind die auf Karton gedruckten Übersichtstabellen. Die Qualität wurde im Vergleich zur alten Box deutlich verringert, so daß diese im täglichen Gebrauch schneller leiden und unansehnlich werden dürften.

Bild: Atlas neu und Atlas alt (von Jacob Verdriis)

In meiner alten Box fand ich damals zwei weiße Würfel. Die Würfel der neuen Box kommen sinnvollerweise in Schwarz und Weiß daher - auch wenn sie qualitativ nicht unbedingt den besten Eindruck erwecken.

Mir erscheint es auch, als wäre das Material der Premium-Mechs ein wenig schlechter, als das der beiliegenden Standard-Mechs. Das wird aber spätestens nach dem Bemalen nicht mehr auffallen.

Bild:Hunchback alt und Hunchback neu (von Jacob Verdriis)

Als positiv an den Premium-Mechs empfinde ich, daß sie vom Größenvergleich her zu den Standard-Mechs passen und nicht mehr so unpassend größer erscheinen.

Bild: Am Größenvergleich zu den entsprechenden Zinnmechs hat sich auch in der neuen Einsteigerbox nichts geändert (von Jacob Verdriis)

So... nachdem ich jetzt wirkliche Kleinigkeiten kritisiert habe, komme ich erneut zurück zum Herz des ganzen: Die überarbeiteten Standard-Mechs.

Ich hatte ja schon auf Fiete's Con die Möglichkeit, einen Blick auf die neuen Mechs zu werfen und war schon damals begeistert.

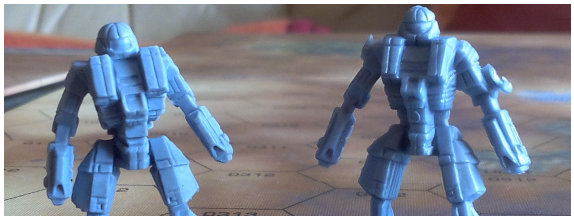


Bild: Dervish neu und Dervish alt (von Jacob Verdriis)

Scharfe Kanten, keine nennenswerten Gussgrate, keine Gusslöcher, keine verbogenen Gliedmaßen, das Material einfach um Längen besser - wer die neuen Plastics schlecht findet, dem ist nicht mehr zu helfen.

Die Mechs sind nicht nur geeignet, viel „Füllstoff“ für die eigene Streitmacht zu liefern, sie eignen sich auf Grund ihrer Qualität auch z.B. als Ersatzteillager für notorische Bastler.

Bild: Assassin neu und Assassin alt (von Jacob Verdriis)

Für die neue Einsteigerbox kann ich guten Gewissens eine uneingeschränkte Kaufempfehlung aussprechen.

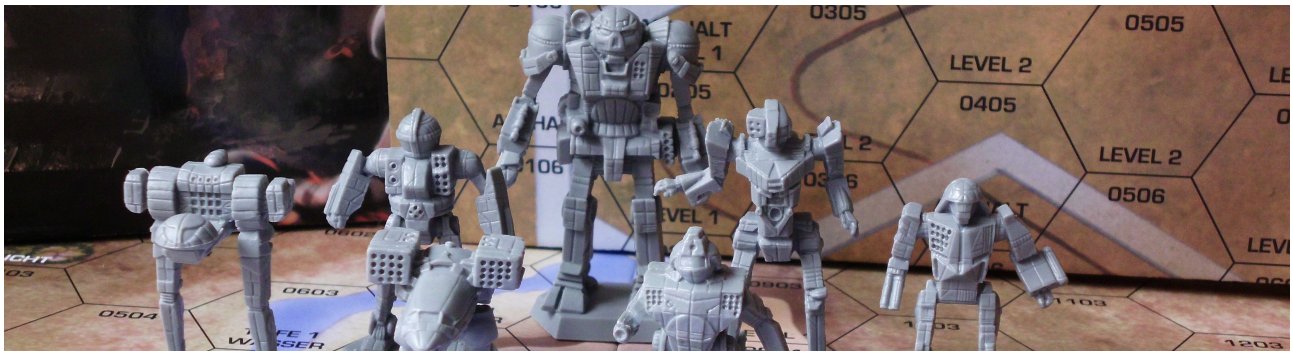


Bild: Bei den neuen Modellen gut zu erkennen: Raketenöffnungen (vonJacob Verdriis)

Ratcon 2014

Autor: Von Auerbergh
Quelle: http://vonauerbergh.blog.de

Mal wieder in Unna ... Willi sammelte mich ein, und los gings. Meistens zügig, und weshalb es zwischendurch mal einen Stau gab, liess sich auch nicht mehr feststellen.

In der dortigen Stadthalle das übliche Gewusel: überall wird gespielt oder geklönt: ich war mal wieder erschrocken, wen Willi so alles kennt.

Es gab diverse Demospiele, Illustratoren und Autoren zeigten ihr Können, und natürlich waren diverse Händler gerne bereit, jeden Wunsch zu erfüllen. Naja, fast jeden ...

Björn und Andre präsentierten wieder Alpha Strike mit dem Stadtgelände aus Dropzone Commander:

Bild: Cityscape (von Von Auerbergh)

Die Syrtis Füsiliere hatten ein schönes modulares Gelände aufgebaut und luden zum Free-for-All:

Bild: 3D-Free-for-all-Gelände auf der Ratte (von Von Auerbergh)

Mein Ostroc zeigte sich unerwartet standfest und erzielte erstaunlicherweise sogar einen Abschuss, was mir unerwartet einen Preis einbrachte: ich habe mich für einen Blister Demon-Panzer entschieden.

Auch wenn es nicht meine Zeitlinie ist, lassen sich die Kerlchen doch als generische Radpanzer einsetzen ...

Hauptereignis war natürlich die Deutsche Battletech-Meisterschaft, die von einem "Rocky" gewonnen wurde.

Schon eigenartig, dass Ulysses bei einem solchen Event keine Mechs usw. zum Verkauf mitgebracht hatte ...

Bild: 3D-Free-for-all-Gelände auf der Ratte (von Von Auerbergh)

Anmerkung

Man möge mich da korrigieren, aber mir sieht das 3D-Gelände eher nach dem der Berliner aus. Was mir auch passend erscheint, da die Jungs ja auch das Free-for-all moderiert haben... [jv]

Aktuelle Chapterliste

PLZ 0....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
04626	Classic	Wolf's Dragoons	Thurm.Uwe@gmx.de
04626	Advanced	Wolf's Dragoons	Thurm.Uwe@gmx.de
04626	Clan	Wolf's Dragoons	Thurm.Uwe@gmx.de

PLZ 1....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
12247	Classic	Steiner	drussaxt@gmail.com
12247	Advanced	Steiner	drussaxt@gmail.com
12247	Jihad	Steiner	drussaxt@gmail.com

PLZ 2....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
20259	Advanced	Kurita	pkl1@gmx.de
20259	Classic	Liao	Andreas.Warnatsch@gmx.de
20259	Jihad	Word Of Blake	Andreas.Warnatsch@gmx.de
21035	Classic	Steiner	kamikazeds@web.de
21035	Advanced	Word Of Blake	kamikazeds@web.de
21037	Classic	Kurita	Olaf.Hummel@gmx.de
21037	Advanced	Comstar	Olaf.Hummel@gmx.de
21037	Clan	Star Adder	Olaf.Hummel@gmx.de
21073	Classic	Steiner	inbmann@gmx.de
21073	Classic	Söldner	savage.empedea@gmx.de
21073	Advanced	Rasalhague	savage.empedea@gmx.de
21073	Jihad	The Society	savage.empedea@gmx.de
21149	Classic	Liao	griffin1n@web.de
21149	Advanced	Söldner	griffin1n@web.de
21149	Clan	Hell's Horses	griffin1n@web.de
22159	Classic	Söldner	otto.c@gmx.net
22159	Advanced	Söldner	otto.c@gmx.net
22159	Clan	Hell's Horses	otto.c@gmx.net
22159	Jihad	Hell's Horses	otto.c@gmx.net
22177	Classic	Marik	getor@web.de
22179	Advanced	Wolf's Dragoons	Carsten.Fegel@t-online.de
22179	Clan	Ghost Bear	Carsten.Fegel@t-online.de
22179	Jihad	Ghostbear Dom.	Carsten.Fegel@t-online.de
22297	Classic	Comstar	Manfred.Buenning@yahoo.de
22297	Advanced	Kurita	Manfred.Buenning@yahoo.de
22297	Clan	Ghost Bear	Manfred.Buenning@yahoo.de
22297	Jihad	Davion	Manfred.Buenning@yahoo.de

22303	Classic	Kell Hounds	max-gruhne@web.de
22453	Classic	Söldner	exile@battletech-deutschland.de
22453	Advanced	Davion	exile@battletech-deutschland.de
22453	Clan	Wolf	exile@battletech-deutschland.de
22453	Jihad	Steiner	exile@battletech-deutschland.de
22459	Classic	Canopus	v.simon@gmx.de
22459	Advanced	Canopus	v.simon@gmx.de
22459	Clan	Fire Mandrill	v.simon@gmx.de
22459	Jihad	Marik-Stewart	v.simon@gmx.de
22459	Classic	Söldner	th.elfers@mechforce.de
22459	Clan	Jade Falcon	th.elfers@mechforce.de
22767	Classic	Liao	Norbert_Siggelkow@gmx.de
22767	Advanced	Liao	Norbert_Siggelkow@gmx.de
22846	Classic	St.Ives	loki666@arcor.de
22846	Advanced	Davion	loki666@arcor.de
22846	Clan	Steel Viper	loki666@arcor.de
22846	Jihad	Word Of Blake	loki666@arcor.de
24103	Clan	Nova Cat	Michael-Meeves@schleswig-holstein.de
24103	Jihad	Rep. o.t. Sphere	Michael-Meeves@schleswig-holstein.de
24116	Advanced	Söldner	AnnikaN.Hiller@web.de
25474	Classic	Steiner	Bjoern.Drewes@web.de
25474	Advanced	Wolf's Dragoons	Bjoern.Drewes@web.de
25474	Clan	Ghost Bear	Bjoern.Drewes@web.de
26871	Classic	Söldner	brazossurfat93@gmail.com
26871	Advanced	Söldner	brazossurfat93@gmail.com
26871	Jihad	Comstar	brazossurfat93@gmail.com

PLZ 3....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
30900	Classic	Taurian Concord.	m-vancleve@hotmail.com
37120	Classic	Wolf's Dragoons	mad.cat@gmx.de
37120	Advanced	Söldner	mad.cat@gmx.de

PLZ 4....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
41239	Classic	Steiner	tron933@web.de
41239	Advanced	Steiner	tron933@web.de
41239	Clan	Steiner	tron933@web.de
45131	Classic	Rasalhague	desekrator@gmx.net
45131	Advanced	Steiner	desekrator@gmx.net
45131	Clan	Ice Hellion	desekrator@gmx.net
45131	Jihad	Ice Hellion	desekrator@gmx.net
45144	Classic	Steiner	lost20280@yahoo.de
45144	Advanced	Steiner	lost20280@yahoo.de
45144	Clan	Jade Falcon	lost20280@yahoo.de
45357	Classic	Kurita	Holger-Blumensaat@gmx.de

45357	Advanced	Kurita	Holger-Blumensaat@gmx.de
45357	Clan	Ghost Bear	Holger-Blumensaat@gmx.de
45357	Classic	Söldner	stefanr2205@arcor.de
45357	Clan	Coyote	stefanr2205@arcor.de
45479	Classic	Liao	traveller10@me.de
45479	Clan	Wolf	traveller10@me.de
46242	Classic	Söldner	th_huerter@hotmail.com
46242	Advanced	Söldner	th_huerter@hotmail.com
46242	Jihad	Davion	th_huerter@hotmail.com
47445	Classic	Liao	guerillastudio@web.de
47445	Clan	Star Adder	guerillastudio@web.de
47929	Classic	Liao	kabukixx@hotmail.com
47929	Advanced	Liao	kabukixx@hotmail.com
47929	Clan	Nova Cat	kabukixx@hotmail.com
47929	Jihad	Liao	kabukixx@hotmail.com

PLZ 5....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
53117	Classic	Kurita	falkenmeister@aol.com
53117	Advanced	Kurita	falkenmeister@aol.com
53117	Clan	Nova Cat	falkenmeister@aol.com
53129	Classic	Steiner	Willy-Wiski@web.de
53129	Jihad	Word Of Blake	Willy-Wiski@web.de
53229	Classic	Banditen	weiss13tz@hotmail.com
53229	Advanced	Peripherie	weiss13tz@hotmail.com
53925	Classic	Comstar	arioch-of-chaos@web.de
53925	Advanced	Comstar	arioch-of-chaos@web.de
53925	Clan	Wolf-in-exile	arioch-of-chaos@web.de
53925	Jihad	Comstar	arioch-of-chaos@web.de

PLZ 6....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
65929	Classic	Steiner	Eike.Wessels@gmail.com
65929	Advanced	Steiner	Eike.Wessels@gmail.com
65929	Jihad	Steiner	Eike.Wessels@gmail.com
67551	Classic	Davion	wolftech@web.de
67551	Advanced	Davion	wolftech@web.de
67551	Clan	Ghost Bear	wolftech@web.de
67551	Jihad	Davion	wolftech@web.de

PLZ 7....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
76726	Classic	Söldner	andreasmüller77@web.de
76726	Advanced	Kurita	andreasmüller77@web.de
76726	Clan	Snow Raven	andreasmüller77@web.de

PLZ 8....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
85072	Advanced	Wolf's Dragoons	Monika.Kadlubek@web.de
85229	Classic	Söldner	ullrickerensky@gmx.de

PLZ 9....

PLZ	Zeitschiene	Fraktion	Email-Adresse
93055	Classic	Davion	Stefansmischek@web.de
93055	Advanced	Davion	Stefansmischek@web.de
93055	Clan	Goliath Scorpion	Stefansmischek@web.de

Bild: Alles ist im Infight, nur der Awesome hält sich vornehm zurück (von Elfe)

CALL to ARMS

NEAREST RECRUITING STATION

www.facebook.com/groups/BattletechNiederrhein/

BATTLETECH
NIEDERRHEIN