TERRA POST | 39

Das offizielle Magazin der Mechforce Germany

08/ 2015

Freikorps Garibaldi: Im Schatten des Krieges Teil 2

Mechforce Germany Bloodname Tournament 2015

Proxies - Das ist wie Kino nur vorne flimmert's

Der Surtur - Ein variabler Vierbeiner

MECHFORCE GERMANY

Inhalt

Vorwort....3
Neue Bankverbindung....4
Freikorps Garibaldi: Im Schatten des Krieges Teil 2....5
Der MFG-Meister 2015: Jonas Phillip....21
Werkstattbericht eines Vereinsvorsitzenden....22
Impressionen vom DAY OF LEGENDS in Köln....25
Mechforce Germany Bloodname Tournament 2015....27
Proxies - Das ist wie Kino nur vorne flimmert's....32
Der Surtur....34

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: 11e64

Korrektorat und Layout: DeLilly

© 2015 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.

Bild: Die Drei von der Zankstelle von Kabukixx

Vorwort

Mea culpa. Manchmal spielt mein Leben mir Streiche, die mir dann kaum noch Zeit für Hobbies lassen. Leider war die Leserschaft der Terra Post - also Ihr - leidtragend.

Glücklicherweise haben wir mittlerweile eine recht beeindruckende Dichte an engagierten Mitgliedern, die die Wartezeit mit viel Aktion und Engagement vergessen lassen hat.

Natürlich geht immer noch mehr. Mehr helfende Hände bedeuten weniger Belastung für den einzelnen. Und damit mehr Zeit für gemeinsame Spiele.

Bei der Terra Post gibt es eine einschneidende Änderung: Wir sind bemüht, eine Seitenzahl von 36 Seiten zu erreichen, um auch etwaige gedruckte Ausgaben nicht zu unhandlich werden zu lassen.

Das bedeutet natürlich, daß eingereichte Beiträge nicht zwingend in der Reihenfolge ihrer Einsendung verwendet werden. Ich bitte alle, die ihre Artikel in der jeweils aktuellen Ausgabe erwartet haben, vorsorglich um Entschuldigung.

Auf der anderen Seite bedeutet das aber auch, daß wir möglicherweise mehr als zwei Ausgaben pro Jahr heraus geben werden. So plane ich beispielsweise, gegen Ende September die Terra Post 40 und bereits zur Weihnachtsfeier die Ausgabe 41 folgen zu lassen.

Nun aber genug des Geschwafels, wir haben einige Beiträge, die die aktuelle Terra Post zieren und die um Längen interessanter sind, als dieses Vorwort.

Jacob Verdriis

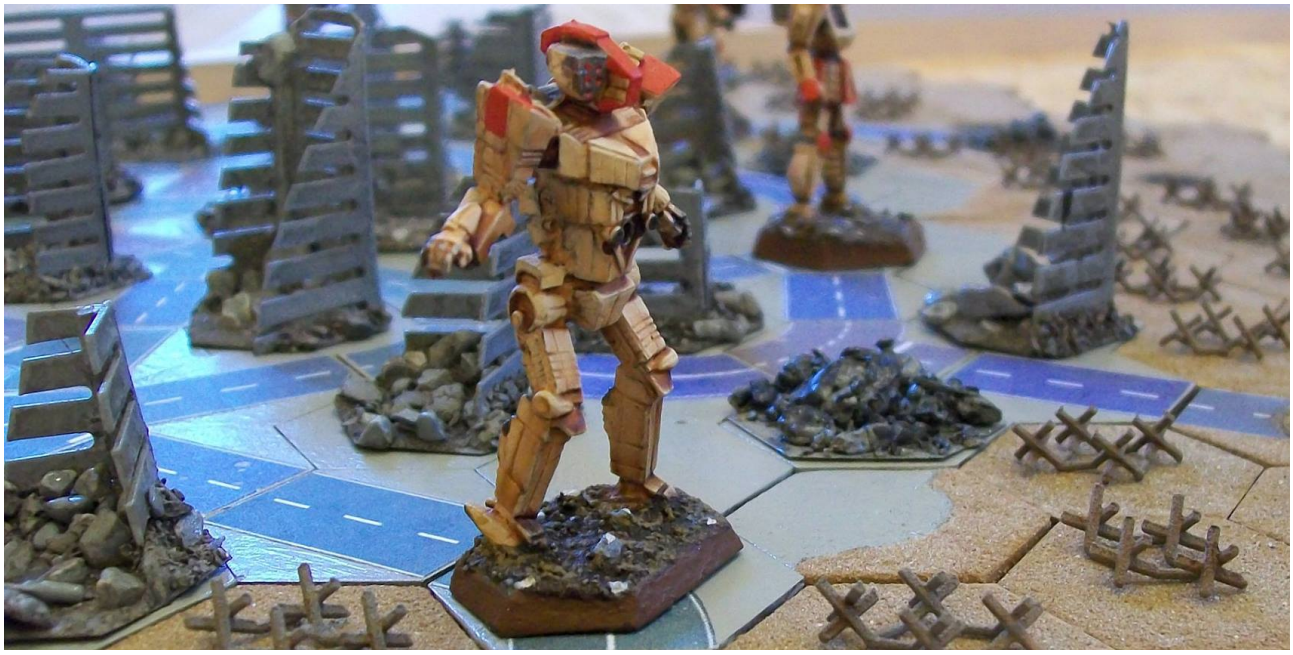


Bild: Grasshopper im Gefecht von Kabukixx

Deadline für die **Terra Post 41** ist der **31.10.2015!**

Neue Bankverbindung!

Liebe Mitglieder!

Die Mechforce hat eine neue Bankverbindung. Bitte ändert ggf. Eure Daueraufträge auf folgendes Konto ab:

Deutsche Skatbank

(gehört zur Volks- und Raiffeisenbank Altenburger Land eG)

IBAN: DE21 8306 5408 0004 8678 07

BIC (SWIFT Code): GENO DEF1 SLR

Das Konto bei der Deutschen Bank wurde bereits gekündigt.

Mit freundlichen Grüßen

Mechforce Germany e.V.
Patrick Klötzke

(Geschäftsführer)

Freicorps Garibaldi
Im Schatten des Krieges Teil 2

Autor: Lucas Cunningham

Landungsschiff
"*General Jeffrey Marik*"
Im Anflug auf San Martin

Die Sprungschiffe der Flottille, welche die Söldnertruppe Freicorps Garibaldi transportierte, war kaum im San Martin System angekommen, da hatten die Landungsschiffe abgedockt und in Richtung des einzigen bewohnbaren Planeten beschleunigt.

An Bord des Flaggschiffes, einem Mechtransporter der Overlord-Klasse, stand Colonel Alessandro Garibaldi auf der beengten Brücke.

Neben ihm stand ein Offizier der Flotte der Liga Freier Welten, der Captain der General Jeffrey Marik.

"Vier Tage, vier lange Tage, die unsere Feinde Zeit haben sich vorzubereiten." Garibaldi fuhr sich über das glatt rasierte Gesicht. "Ich hasse diese Warterei. Schon seit meinen ersten Tagen als junger Leftenant."

Der Captain seufzte: "Immer die selbe Leier, die man von Euch Mechkriegern zu hören bekommt. Wenn es nach Euch gehen würde, würden die Sprungschiffe nur noch von Piratensprungpunkt zu Piratensprungpunkt unterwegs sein."

Der Söldnercolonel nickte: "Ja, das wäre mir bei Angriffsmissionen tatsächlich lieber. Es macht für den Verteidiger halt schon ein großer Unterschied, ob er sich vier oder einen Tag vorbereiten kann."

"Das mag wohl sein Colonel, aber ich möchte gar nicht wissen, wie viele Überraschungsangriffe nicht statt gefunden haben, weil die Sprungschiffe den Eintritt in den Normalraum nicht überlebt haben, weil die Berechnungen für den Piratensprungpunkt nicht korrekt waren."

Garibaldi nickte: "Da haben Sie wohl recht Captain. Wenn Ihr Signaloffizier mir die bald eingehenden Statusmeldungen meiner Einheit, sowie die Nachrichten meiner Voraustruppe auf das Terminal in meiner Kabine überspielen würde, sobald diese eintreffen."

"Selbstverständlich Colonel."

Es folgten vier anstrengende Tage. Vor allem die technische Abteilung des Regimentes war gut beschäftigt.

Die auf dem Flug zum Sprungpunkt von New Queens getroffenen Vorbereitungen für den Kampfabwurf der Mechs wurden jetzt nochmals überprüft und wenn nötig korrigiert.

Dazu kam noch ein letztmaliger System- und Waffencheck der Kampfmaschinen. Dabei wurden die Techniker nach Kräften von den Mechkriegern unterstützt, welche sich damit hauptsächlich die Wartezeit verkürzen wollten.

Hinzu kamen die Einsatzbesprechungen auf den einzelnen Schiffen.

Während bei vielen Soldaten wie Offizieren, erfahrenen wie unerfahrenen, die Spannung anstieg und Nervosität aufkam, trat bei Felix Steuben das ein, was im zweiten Bataillon der Steuben-Effekt genannt wurde.

Der Major wurde um einiges umgänglicher und ihn umgab eine Aura gelassener Ruhe.

Selbst Captain Steele bekam in der Zeit den Einblick, warum seine Truppe geschlossen hinter dem Bataillonschef stand und keiner der Captains, die unter Steuben dienten ihn nicht schon vor Jahren zum Positionstest herausgefordert hatten.

In ihrer Kompanie ging der Witz um, man müsse jemanden anheuern, der regelmäßig auf Steuben schießen würde, damit er auch zwischen den Kampfhandlungen so pflegeleicht wäre.

Vor einigen Jahren hätte die Clanerin keinem Soldaten unter ihrem Kommando erlaubt so über einen Vorgesetzten zu sprechen. Doch die Zeit beim Freicorps und vor allem unter dem Kommando von Felix Steuben hatte sie verändert.

Und eigentlich befand sie, war das im Grunde eine sehr gute Idee. Der Major wäre immer kooperativ und auch immer im Training.

Diese geschäftige Monotonie wurde nur drei mal für Einsatzbesprechungen unterbrochen, als die Vorauscrew neue Einsatzdaten und nachrichtendienstliche Erkenntnisse übermittelte.

Landungsschiff *Hamilton*
Im Orbit von San Martin

"Alle Mann klar zum Gefechtsabwurf! Alle Mann auf Stationen!" Gellte es aus den Lautsprechern, als die meisten Mechkrieger des zweiten Bataillons schon in ihren Maschinen saßen.

"Hustler sechs an alle Hustler-Führer. Kommunikationscheck." Steuben überprüfte gerade noch einmal seine Sicherungsgurte.

"Hustler eins-sechs, Kommunikation klar." Steels Stimme war ganz geschäftsmäßig.

"Zwo-sechs, alles im grünen Bereich."

Als letzter meldete sich der Kompanieführer Foxtrott: "Hustler drei-sechs, klar."

"Alle Hustlereinheiten klar." Bestätigte George McKenzie, sein XO, die Meldungen und gab Steuben zu verstehen, dass seine Befehlslanze ebenfalls bereit war.

"Tja, dann Herschaften, in fünfzehn Minuten ist es soweit."

Eine klägliche viertel Stunde verwandelte sich in eine Ewigkeit. Zog sich wie ein Kaugummi in die Länge.

Steuben atmete tief durch. Das erste und dritte Bataillon würden fünf Minuten vor Steubens zwoten mit dem Absetzen beginnen. Und wie der Major würde Colonel Garibaldi als erster über Bord gehen. Eine Tradition des Freicorps: Der Kommandant springt zuerst.

Der Lautsprecher im Cockpit des Mechs, von dem aus der Major sein Bataillon befehligte erwachte zum Leben: “Die General Marik beginnt mit dem Gefechtsabwurf.”

Steuben quittierte die Meldung des Captains der Hamilton mit einem Grunzen.

Wieder breitete sich Stille aus, bis der Countdown begann.

Dann wurde der achtzig Tonnen schwere Angriffsmech wie eine Kanonenkugel aus dem Landungsschiff geschleudert.

Der Gefechtsabwurf war eines der gefährlichsten Manöver das man mit Battlemechs ausführen konnte.

Dafür werden die Mechs in einem Kokon eingepackt und in der oberen Atmosphäre abgeworfen.

In Höhe von dreißigtausend Metern wurde der Kokon dann abgesprengt.

Daraufhin lässt man den Mech einfach fallen, bis man zwischen fünf- und zehntausend Metern den Fallschirm öffnet.

Diesen wirft man auf dreihundert Meter ab und zündet die Sprungdüsen oder wenn der Mech über keine verfügt einen speziell für den Gefechtsabwurf entwickelten Einwegtornister.

Federnd landete Steuben seine achtzig Tonnen schwere Kriegsmaschine. Über einhundert Übungssprünge, davon die meisten simuliert und siebzehn reale Gefechtsabwürfe ließen die Handlungen fast wie Routine ablaufen.

Aufprall - anders konnte man die Landung eines Battlemechs nicht nennen - auch wenn diese so sanft wie bei einem Vogel vonstatten ging.

Drei Schritte gehen. Sprungtornister abwerfen und sich dann etwa fünfhundert Meter von der Landezone entfernen. Nach Möglichkeit in ein Gebüsch parken.

Daraufhin folgt die Koordination der eigenen Truppe.

Schritt eins: Erfassung der eigenen Position. Der Major fand sich selbst relativ nahe des Landezentrums wieder. Auf seinen Anzeigen spiegelte sich ein zufriedenes Zähne fletschen. Schritt zwei: Anpeilung der eigenen Truppen.

Das zweite Bataillon war über knapp drei Quadratkilometer verstreut. Ein paar Angehörige der Foxtrott Kompanie hatte es etwas weit nach Süden abgetrieben, das stellte aber kein grundlegendes Problem da, da Foxtrott die Reserve bildete.

Steuben öffnete den Bataillonskanal: “Hustler sechs an alle Hustler-Führer: Status.!”

“Hustler Eins-sechs, alle Einheiten klar.” Meldete Steele in rekordverdächtiger Zeit.

“Hustler Drei-sechs, ebenfalls klar, zwei Mann nasse Füße.” Foxtrott meldete seine Leute die außerhalb der LZ runter gekommen waren, jedoch alle Einheiten unbeschädigt.

“Hustler Zwo-sechs, Hustler Zwo-zwo-drei, hat schwere Schäden an den Sprungdüsen, ansonsten alles klar.”

Der Bataillonsführer bis die Zähne zusammen: “Hustler Zwo-zwo-drei, noch operationsfähig?”

“Roger sechs, ist noch einsatzbereit.”

“In Ordnung, alle Hustler-Einheiten, Formation bilden, in zwei Minuten rücken wir aus.” Steuben wechselte auf den Regimentskanal und meldete Colonel Garibaldi den Status seines Bataillons.

Der Kommandeur bestätigte knapp. Keine Befehle, keine Kommentare. Garibladi mischte sich nicht in die Führung der einzelnen Bataillone ein, solange alles nach Plan verlief.

Die Meldung war reiner einstudierter Kommunikationsfluss, so das der Colonel wusste, wie es um die Mission stand.

Reine Routine, Steuben grinste, das Regiment funktionierte wie eine gut geölte Maschine.

Kurz nachdem sich die Truppe in ihre geplante Dreiecksformation begeben hatte, rückte es aus.

Das Dreieck mit drei von einander getrennt marschierenden Schenkeln gab der vierzig Mech starken Truppe die nötige Flexibilität.

Schnell konnte eine Rundum-definitiv-Stellung bezogen werden.

In der Vorwärtsbewegung konnten die einzelnen Kompanien schnell genug manövrieren dass innerhalb von hundertsiebzig Grad in weniger als einer Minute eine Gefechtslinie aus sechsunddreißig bis vierzig Maschinen entstehen konnte.

Je nachdem in welche Richtung mit Delta, Echo oder Foxtrott im Zentrum.

Im Marsch waren die beiden vorderen Kompanien auf gleicher Höhe und etwa dreihundertfünfzig Meter von einander getrennt.

Auf diesen dreihundertfünfzig Metern stand die Befehlslanze hundert Meter nach hinten versetzt und exakt hinter der Befehlslanze weitere hundert Meter versetzt die dritte Kompanie.

Eine Schwachstelle war der rückwärtige Raum. Sollte die Formation von hinten angegriffen werden, war eine Linienbildung erschwert. In diesem Fall würden die beiden führenden Kompanien drehen, während die folgenden Truppen so lange bei Höchstgeschwindigkeit weiter marschieren, bis sie aufgeschlossen hätte und dann ebenfalls wenden.

“Hustler sechs, hier Hustler Eins-drei-sechs, noch zwanzig Klicks bis zum Zielgebiet. Over.”

New Montenegro
San Martin

Der Beginn des Gefechtsabwurf war für die SOG des Freicorps das Zeichen zum Angriff.

Die Söldnertruppen, die San Martin im Namen der Konzerne verteidigten, hatten schon kurz nach der Ankunft des Freicorps im System mit den Verteidigungsvorbereitungen begonnen.

Doch kaum ein Schritt war unbeobachtet geblieben.

Artemis Costas, der sich bei der größten der Verteidigungstruppen eingeschleust hatte, hatte vom ersten Tag seiner Dienstzeit mit Sabotagevorbereitungen begonnen.

Als Colonel Garibaldi und die restlichen Truppen absprangen, explodierten auf dem Raumhafen, der gleichzeitig als Hauptquartier der Verteidiger diente, mehrere Kommunikationsknotenpunkte.

Kurz davor hatte Costas sich der Uniform von Harbin's Ranger entledigt und seine eigentliche angezogen.

Während zwei der Scharfschützen des Vorauskommandos alles und jeden das Leben vermiesten, die sich auf dem Kasernengelände der Rangers zeigten, führte Costas ein drei Mann Team zum Tower des Raumhafens.

Wie bei vielen Anlagen, die vor dem ersten Nachfolgekrieg erbaut worden waren, war der Tower des Clearwater-Raumhafens ein Bunker und kein in der Landschaft stehender, leicht zu bombardierender Turm.

Gerrit Schweizer hielt eine Handgranate hoch und deutete auf die noch immer offen stehende Tür zum Kontrollraum.

Costas schüttelte den Kopf: "Möglichst wenig Schäden. Dies ist wie gesagt die Ausweichzentrale für die Rangers. Wenn wir ihn übernehmen und uns verschanzen, wird uns Colonel Harbin mit Sicherheit in die Hände laufen."

Der jüngere Sergeant nickte und entsicherte seine Rorynex Maschinenpistole.

Ein kurzer Blickwechsel zwischen den beiden und dem dritten Mitglied des Angriffsteams und Schweizer stürzte durch die Tür.

Noch bevor Costas durch die Tür gesprungen war bellte Schweizers MP auf.

Der dritte Söldner streckte mit einem präzisen Feuerstoß den letzten Sicherheitsposten im Tower nieder.

Die Techniker hatten sich hingeworfen und kapitulierten.

Schnell wurden die gefangenen und die toten durchsucht und in das kleine Büro des Schichtleiters gesperrt, nachdem man dort sämtliche Kommunikationsmöglichkeiten über den Jordan gehen ließ.

Nachdem Costas noch eine Sprengfalle installiert hatte gingen die drei Special-Forces-Soldaten in Deckung.

Lange brauchten sie nicht zu warten.

Amanda Harbin und ihr Stab hatten kurz nach dem Zusammenbruch der Kommunikation einen unterirdischen Gang betreten, der sie von ihrer Gefechtsleitzentrale zum Tower brachte.

Als oben auf dem Landefeld das Gefecht Mech gegen Mech begann betrat Harbin den Tower. Die altgediente Söldnerin blieb stehen, als würde ein sechster Sinn sie vor der Gefahr warnen.

“Falle!” Brüllte sie in dem Moment, in dem Costas mit seiner Selbstladeschrotflinte aus der Deckung hochkam.

Der Donnerhall von Costas Waffe ließ die Monitore des Towers erzittern.

Die beiden Schrotladungen verwandelten Harbins’ Oberkörper und Gesicht in eine undefinierbare, blutige Fleischmasse. Die Halsschlagader pumpte noch fast einen Liter Blut in die Luft, ehe die Leiche der Schwerkraft den nötigen Respekt zollte.

Der Stab der Rangers reagierte wie es Veteranen zustand und ging Waffen ziehend zu beiden Seiten der Tür in Stellung.

Gerrit Schweizer zündete die Sprengfalle.

Die Rangers, die den Schrapnellregen überlebten, vielen gezielten Feuerstößen der Freicorpsler zum Opfer.

Die Rangers zogen sich kämpfend vom Raumhafen zurück.

Sie standen der Big Red One unter Oberstleutnant Katarina von Schaar gegenüber. Die, wenn auch umstrittene, Elite des Freicops.

Hoch motiviert, bestens gedrillt und aggressiv geführt hatte das erste Bataillon gegen die, nach Harbins Ausfall, unkoordinierten Rangers keine Schwierigkeiten schnelle Erfolge zu erzielen.

Hinter dem Schirm aus Mech koordinierte Colonel Garibaldi die gesamte Aktion vom Cockpit seines Battlemasters aus.

Seine Priorität lag bei der Landung der nicht abwurffähigen Panzer und der Infanterie.

Von den drei Kompanien Rangers, die zu Beginn auf dem Raumhafen kämpften entkamen nur neun Mechs und das auch nur, weil Major Steven McCool vom dritten Mechbataillon des Freicorps sich nicht ernsthaft auf einen brutal geführten Stadtkampf einlassen wollte.

“Gambler sechs für Duce sechs, wir haben den Feindkontakt verloren. Acht bis elf überlebende konnten sich in die Stadt absetzen.” Meldete McCool niedergeschlagen. Das Gefecht zwischen den beiden Mechtruppen hatte keine zehn Minuten in Anspruch genommen.

“In Ordnung Gambler”, erwiderte Garibaldi. Der Colonel schaffte es spielend seinen Frust im Zaum zu halten. Er hatte McCool extra diesen Teil der Mission übertragen, weil er wusste, das dieser in Bezug auf Städte etwas zimperlich war.

Eine seiner größten Stärken war es, seine Untergebenen dort einzusetzen wo sie die besten Ergebnis brachten. McCool wollte geführt werden und würde nicht ohne weiteres in die Stadt einrücken.

Steuben oder von Schaar hätten die letzten Rangers zur Strecke gebracht, aber dabei weniger Rücksicht auf die Stadt genommen.

“Rücken Sie langsam vor Gambler und versuchen Sie sich mit Hustler zu vereinigen, der Palast dürfte recht energisch verteidigt werden. Das war gute Arbeit Gambler.”

“Danke Duce, Gambler rückt vor.”
Steuben traute seinen Augen kaum. Das zweite Bataillon war durch eine steinige Wüstenlandschaft marschiert und New Montenegro erschien wie eine Fatamorgana. Einer Oase gleich von einem Palmenwald umgeben.

“Hustler sechs, hier Hustler einssechs, meine Scouts zeichnen sechzig Signale plus. Hauptsächlich Panzer und viel Infanterie, keine Mechs.” Einen Augenblick wartete Steele, das der Major nach einer Bestätigung fragen würde, doch es kam nur eine knappe Bestätigung.

Wo waren die ständigen Erinnerungen an seinen Zweifeln an ihr hin?
“Hustler sechs für Hustler drei, aufschließen. Alle Hustlereinheiten, Angriffsformation bilden.” Steuben bewegte seinen eigenen Kampfkoloss in die erste Reihe. “Hustler sechs für Duce sechs, wir haben die Stadt und den Palast erreicht. Panzer und Infanterie haben sich in großer Zahl eingebunkert.”

“Verstanden Hustler sechs, Gambler ist auf dem Weg zu Ihnen, ETA fünfundvierzig Minuten.”

“Das ist zu lang Duce sechs, in der Zeit könnten die ihre Verteidigungsmaßnahmen ausbauen oder Verstärkungen heranführen. Ich werde angreifen.”

“Einen Augenblick mein Junge”, Garibaldi war zwar nicht viel älter als Steuben, gab sich aber sehr gelassen und ließ derartige Betitelungen einfließen um seine Offiziere sanft zur Geduld oder Ordnung zu mahnen, “wie ist die Lageeinschätzung?”

“Die Marties sind uns definitiv an Zahl überlegen, das Gelände ist ebenfalls eher zu ihren Gunsten, wenn unsere Geier oder die Artillerie in der Lage währen uns zu unterstützen täte ich mich nicht beklagen Duce.”

“Einen Augenblick Hustler sechs.”

Steuben saugte an seiner Unterlippe und sah sich noch mal die feindliche Positionierung auf dem Sekundärbildschirm an. Trotz der noch angenehmen Cockpittemperatur bekam er eine Gänsehaut. Er zitterte wie ein nervöses Rennpferd, kurz vor dem Startsignal.

Der Lautsprecher seines Neurohelms knackte: “Hustler sechs hier Hitman sechs, wir haben unsere Geschütze eben in Stellung gebracht, Duce meinte Sie könnten etwas Wumms gebrauchen.”

Der Major atmete tief durch, Gänsehaut und Zittern waren sofort verschwunden: “Roger Hitman sechs, ich lasse Ihnen gleich die Zieldaten übermitteln.”

Captain Darius König marschierte seine im Halbkreis aufgestellte Batterie ab. Die Unterschiedlichen Geschütze und Raketenwerfer waren um einen Kern aus vier Long-Tom-Artillerielafetten gebildet worden.

König selbst befehligte die Kompanie von seinem zum Raketenartilleriepanzer umgebauten Behemoth aus.

“Sir, Zielkoordinaten sind eingegangen.” Rief sein Funker über die wartenden Geschützrohre hinweg.

Ein kurzer Sprint brachte den Captain zu seinem liebevoll Alexander genannten hundert Tonnen Gefährt. Er nahm auf dem Kommandantenstuhl platz und setzte sich die Kopfhörer übers Barett hinweg auf.

“Hitman sechs für alle Hitmaneinheiten: Richtschießen! Ausrichtung Oscar zwo-null-neun! Entfernung einhundertzwanzig, Winkel fünfundsechzig. Feuer frei!”

Die zehn Artilleriefahrzeuge gaben je einen Schuss ab.

Hundertzwanzig Kilometer Östlich der Artilleriestellung auf dem Raumhafen stand Corporal Dwyne Jenkins in seiner Valkyrie als Vorausbeobachter von Steubens Bataillon den Artillerieeinschlägen am nächsten.

“Hier Hustler eins-drei-zwo für Hitman sechs, Sie sind etwa zehn Meter zu kurz. Mit weiteren zehn Metern erwischen Sie die erste Verteidigungslinie. Hustler sechs bittet um eine wandernde Granatenwand. Over.”

“Bestätigt Hustler eins-drei-zwo.” König wechselte wieder auf seinen Kompaniekanal. “Hitman sechs an alle Hitmaneinheiten: Wirkungsschießen. Beschußmuster Bravo. Ausrichtung Oscar zwo-null-neun! Entfernung einhundertdreißig. Winkel achtundsechzig. Zwei Grad ansteigend. Vier Schuss pro Werfer und Geschütz! Feuer frei!”

Steuben wartete den ersten Artillerieschlag nach dem Richtschießen ab. “New Capetown Ulanen: Zum Angriff!”

Unter dem Schutz der Artillerie gelang es den Ulanen auf eine für sie effektive Angriffsdistanz vorzurücken, ohne das einer der Verteidiger auf sie schoss.

Erst als das zwote Bataillon aus allen Rohren das Feuer eröffnete, schienen die Panzerbesatzungen der Garde des Marquis sich der wirklichen Bedrohung bewusst zu werden und eröffneten ihrerseits konzentriert das Feuer.

Da nach Napoleons Leitsatz nur Blitze mächtiger sind als Kanonen hat die Artillerie nicht nur die Linien der Verteidiger ausgedünnt, sondern denen auch einen Gutteil ihrer Moral genommen und diese geradewegs auf die angreifende Streitmacht übertragen.

Und auch hier hatte Napoleon eine interessante Theorie: Moral zu Mannschaftsstärke gibt einen Faktor von 3 zu 1.

Die Bahnen von PPK’s, Laser, Autokanonen und Raketen kreuzten sich in wildem Stakkato. Schnell fingen die Palmen und Büsche, die den Verteidigern eben noch als Deckung und Versteck gedient hatten, Feuer und brannten lichterloh.

Steuben führte das Bataillon in der Mitte der Formation. Er zog das Fadenkreuz über einen gegnerischen *Patton*, einen sechzig Tonnen schweren Kampfpanzer lyranischer Fabrikation.

Als das Fadenkreuz golden aufleuchtete drückte er den Feuerknopf durch. Die volle Breitseite riss dem Panzer die Flanke auf.

Der Gardepanzer erwiderte das Feuer mit seiner Kaliber 10 Autokanone und LSR. Ein weiterer Panzer der Garde schloss sich dem Angriff auf Steubens Zeus an.

George McKenzie, Steubens Stellvertreter, kam seinem Kommandeur zur Hilfe und feuerte Raketen und Autokanone auf den *Patton*.

In einer donnernden Explosion wurde der Turm des Panzers abgerissen.

Die beiden Söldner wandten sich wie ein Mann der nächsten Bedrohung zu.

“Vorwärts Herrschaften, drauf und dran!” Brüllte Steuben ins Mikrophon und feuerte eine weitere Breitseite auf den nächstbesten Feindpanzer ab.

Innerhalb von Sekunden kletterte die Hitzeskala in den gelben Bereich.

Die zehn doppelten Wärmetauscher reichten nicht aus, um die Masse an Waffen, die der modifizierte Sturmmech trug auszugleichen.

Das sich auf dem Rasen und dem Palmenhain weiter ausbreitende Feuer war zwar für die angreifenden Battlemechs des Freicorps nicht ideal, aber für die Gardeinfanterie geradezu verheerend.

Die meisten Gardisten welche die ersten Minuten des Kampfes überlebten, warfen ihre Waffen weg und Flüchteten.

Ebenfalls durch das Feuer in Bedrängnis und durch den Verlust der Infanterie weiter geschwächt zogen sich die Panzer in Richtung Haupthaus und Stallungen zurück.

“Linie konsolidieren und geschlossen nachsetzen!” Befahl Steuben und feuerte seine Raketen auf einen hinterherhinkenden, qualmenden *Manticore*.

Der Panzer fuhr weiter rückwärts und rammte einen Steinmauer, blieb in ihr stecken und rührte sich dann nicht mehr.

Das Bataillon marschierte weiter gegen das Hauptgebäude des Palastes vor.

“Ich empfange weitere Signale”, brüllte einer von Steubens Offiziere über die Kommleitung.

Hinter den Stallungen zündeten mehrere Gardemechs ihre Sprungdüsen.

Die Panzer hatten ebenfalls wieder in den Vorwärtsgang geschaltet und gingen zum Gegenangriff über.

Bild: Felsenbrücke von Schnittchen

“Hustler sechs an alle: Gefechtslinie bilden und Stellung halten!” Links neben ihm bezog Steeles’ *Pennetrator* Position und eröffnete das Feuer auf einen feindlichen *Hatchetman*.

Dieser eine Axt tragende mittelschwere Mech überlebte den Sprung nicht, als weitere Angehörige der Ulanen das Feuer auf ihn konzentrierten.

Der Pilot hingegen zog es vor nicht mit seiner Maschine in den Tod zu gehen und zündete den Schleudersitz. Der gesamte Mechkopf erhob sich in den Himmel.

“Hustler sechs, hier Hustler zwosechs, das sind etwa zwei Kompanien, mit den dreißig Panzern, das könnte für uns zu hart werden.”

“Linie halten!” Gab Captain McKenzie für den Bataillonsführer zurück.

Dieser feuerte seine beiden schweren Laser auf einen altersschwachen Shadowhawk ab und schaltete auf die Regimentsfrequenz um: “Hustler sechs an Howler sechs, wir könnten jetzt etwas Unterstützung gebrauchen.”

Promt kam die entspannte Antwort: “Roger Hustler, wir sind gleich bei Ihnen.”

Die aus zwölf Luft-/Raumjägern bestehende Luftwaffe des Freicorps fiel förmlich aus dem Himmel und ließ Tod und Vernichtung auf die San Martinesische Garde herunter regnen.

Stallungen und Wirtschaftsgebäude gingen in Flammen auf. Wie durch ein Wunder jedoch wurde das eigentliche Palastgebäude nicht getroffen.

“Hustler sechs, hier Howler sechs, wir machen noch einen Überflug mit Bordwaffen!”

“Dann aber schnell Howler, in dreißig Sekunden sind wir im Infight.”

Erneut teilten die Jäger des Freicorps Zerstörung aus. Der einzige Luftabwehrmech der Garde ein altersschwacher Rifleman war schon dem ersten Angriff der Jäger zum Opfer gefallen.

“Vorwärts Männer! Sturmangriff!” Steuben setzte seinen Zeus in Bewegung.

Nur Sekunden später folgten ihm seine Soldaten.

Die erneut demoralisierten Gardisten versuchten zuerst sich kämpfend und geordnet zurückzuziehen, doch schon bald verwandelte sich das Rückzugsmanöver in eine unkoordinierte Flucht.

Die Ulanen jagten die Garde noch bis zur Palastgrenze.

“Alles HALT!” Brüllte Steuben.

“Aber wir haben sie”, erwiderte Steele.

“HALT! Zwo-sechs: Verteidigungsring erstellen. Eins-sechs und drei-sechs: Sie setzen den Gardisten nach, lassen Sie sie nicht zur Ruhe kommen oder sich neu organisieren, erzwingen Sie aber keine Entscheidung.”

“Ja Sir.”

“Aye Sir!”

“Hustler zwo-sechs, umstellen Sie den Palast und sehen Sie zu, dass keiner das Gebäude verlässt.”

“Roger Hustler sechs.”

“Hustler sechs-eins”, sprach der Major seinen Stellvertreter an, “Setzen Sie sich mit Gambler in Verbindung, und koordinieren Sie mit ihm das Abfangmanöver auf die flüchtenden.”

“Zu Befehl Sir.” Kamen die Antworten und Steuben brachte seinen Mech noch mal in Position um den fliehenden Gardisten noch eine Salve hinterher zu schicken.

Diese war sogar von Erfolg gekrönt und ein feindlicher Stinger viel einbeinig zu Boden.

“Hustler sechs für Duce sechs, zwei meiner Kompanien verfolgen die flüchtenden Martis, ich glaube Gambler könnte sie abfangen.”

“Ich werde dafür sorgen, dass Gambler die Martis abfängt.” Antwortete Garibaldi. “Wie ist der Status des Palastes?”

“Den habe ich umstellen lassen, wir könnten jetzt etwas Infanterie gebrauchen. Ich möchte nicht unbedingt meine Mechkrieger in den Häuserkampf schicken.”

“Auch da sehe ich was ich tun kann Hustler, kann Ihnen da aber nichts versprechen, Duce sechs over.”

Steuben lehnte sich in seiner Pilotenliege zurück und grinste glücklich. Hoffentlich versaut es McCool nicht.

New Montenegro
San Martin

Alessandro Garibaldi betrat das Privatbüro des Marquis von New Montenegro. Ihm folgten Christian von Schaar, sein Stabschef und Major Roy O’Mally der Chef der Infanterie.

Die bereits anwesenden Offiziere des Freicorps drehten sich zu ihrem Kommandeur um.

“So Herrschaften, dann Berichten Sie doch mal.”

Der Colonel legte die Hände auf den Rücken und blickte in die Runde.

Steuben, der sich gemütlich auf dem Ledersessel hinter dem Schreibtisch flegelte, hob die Hand: “Wir konnten den Marquis festsetzen, als er sich aus dem Staub machen wollte. Er befindet sich derzeit unter Stubenarrest in seinen Gemächern.”

Garibaldi nickte: “Ausgezeichnet. Wir haben auch den Stellvertreter der Rangers festgesetzt, er befindet sich schon in Gewahrsam des Nachrichtendienstes zur Befragung. Laut eines weiteren Berichtes unserer SOG wurde Colonel Harbin im zweiten Kommandobunker erschossen. Was wissen wir über den Kommandeur der Garde?”

“Dessen Verblieb ist bisher ungeklärt.” Antwortete Steven McCool.

“Es sind einzelne Gardemechs entkommen und die vielen Wracks konnten noch nicht durchsucht werden.”

“In Ordnung Ladies und Gentleman wollen wir uns doch mal mit dem Marquis reden. Tja, wenn Sie dann bitte herholen wollen Roy.”

“Aye Sir.”

O’Malley und zwei seiner Infanteristen führten einen schlaksigen Mann mittleren Alters in das Büro.

Marquis Ricardo Yu hatte das Haupt stolz erhoben und blieb vor Garibaldi stehen: “Colonel.”

Der Kommandant des Freicorps nickte höflich: “Mylord, ich bin Alessandro Garibaldi, Kommandeur des Freicorps Garibaldi, ich erkläre San Martin im Namen seiner Exzellenz Marquis Ramon Yu für erobert.”

“Das habe ich mir schon fast gedacht. Aber was passiert mit mir, ich meine Ihr Major mag ja ein Kretin sein”, er deutete auf Steuben, der seine klobigen Militärstiefel auf den edlen, handgefertigten Schreibtisch gelegt hatte, “aber er ist so schrecklich unbestechlich.”

Ein Grinsen antwortete ihm: “Tja, ich habe Hinsichtlich Ihrer Person keine Anweisungen.”

“Bestünde die Möglichkeit eines … ah … Lösegeldes für meine Person.” Yu legte die rechte Hand ans Kinn. “Ich meine, so ist es doch unter Söldnern üblich. Und ich persönlich möchte meinen Cousin nicht so gerne gegenübertreten, wenn Sie verstehen was ich meine.”

Der Söldnerkommandant nickte: “Natürlich, nur haben Sie überhaupt noch die Mittel um sich eine Freikarte leisten zu können?”

“Es gibt da ein Guthaben, bei einer lyranischen Bank, auf das ich zugreifen kann.”

Der ehemalige planetare Herrscher verschränkte die Arme. “Ich bin sicher wir können uns da einigen.”

“Tja, ich werde mich gerne für Sie verwenden Mylord”, der Colonel ahmte Yu’s Pose nach, “aber vor allem brauche ich dann einen Goodwill-Vorschuss.”

“Aber gern.” Dem Marquis war das Zähne knirschen anzusehen.

Garibaldi wandte sich um: “Christian, würden Sie sich bitte um seine Lordschaft kümmern?”

Captain von Schaar trat vor und schlug vor Yu die Färsen zusammen und neigte leicht den Kopf. Gute alte lyranische Schule: “Sir, gehen wir doch nach nebenan.”

“Also Ladies und Gentlemen”, begann der Söldnerkommandant, “wir werden so schnell wie möglich eine offizielle Kapitulation arrangieren.

In etwa fünf Tagen, wenn wir uns eingerichtet haben. Selbstverständlich werden wir einen Stützpunkt beim Raumhafen einrichten. Hauptquartier hier im Palast.

Auf jeden Fall nicht zu nah zusammen oder zu weit auseinander oder gar verzettelt.

Die übrig gebliebenen Söldnertruppen werden wir zur Kapitulation auffordern. Ich hoffe die überlebenden sind genug demoralisiert."

"Ein paar Idioten gibt es immer", meldete sich Major O'Malley zu Wort, "aus den Berichten der SOG geht hervor, dass Harbins Sohn unter den Kompaniechefs war.

Und bei derartigen familiären Bindungen, könnten wir da einen starken Oppositionsführer haben."

Garibaldi klatschte in die Hände: "Okay Roy, das heißt Leichenidentifizierung hat absolute Priorität. Ziehen Sie dafür auch die Sanitätstruppe zur Hilfe, soweit Möglich."

"Aye Sir." Der Infanteriekommandant wusste, dass er damit entlassen war.

"Lieutenant Colonel von Schaar wird den Stützpunkt am Raumhafen leiten. Ich werde mit Ihnen meine Herren", er blickte Steuben und McCool an, "hier das Hauptquartier beziehen. Steven, Sie arbeiten mir einen Angriffsplan auf die Bergwerke aus, falls sich unsere Söldnerkollegen dafür entscheiden, ihren Herren etwas zu treu sind."

Der Colonel legte die Hände wieder auf den Rücken: "Kommen wir zu den unangenehmen Dingen: Wie ist der Zustand Ihrer Bataillone? Felix!"

"Die Ulanen haben sieben Mechs verloren. Drei Mann sind gefallen, zwei Verletzt. Der Doc meint das Heinrich Pleus nie wieder einen Mech besteigen wird."

Garibaldi nickte: "Verdammt, wie steht es um die Maschinen?"

"Zwei Totalverluste, aus dreien können wir noch das ein oder andere bergen, zwei sind noch recht intakt und können sicherlich wieder Instand gesetzt werden."

"Ansonsten?"

"Alle Maschinen sind beschädigt, die meisten nur mittelschwere bis schwere Panzerschäden, bei einigen sieht es auch ernster aus."

"Und wie steht es um Ihre Truppe Steven?" Garibaldi tigerte durch das Büro.

"Meine Marauders haben vier Mechs Verloren. Davon drei Maschinen Totalverlust, aus der vierten können wir wohl noch recht viel bergen, aber eine Instandsetzung kommt wohl nicht in Frage.

Zwei Mann sind tot, acht Verletzte. Hauptsächlich leichte Verwundungen. Wie bei den Ulanen haben alle Maschinen Panzerungsschäden. Bei neun Maschinen sieht es auch schlimmer aus, die Hälfte davon wird für mehrere Wochen in der Inst. Landen ."

Steuben schnaubte abwertend.

"Haben Sie was zu sagen Felix?" fuhr McCool ihn an.

Dieser zuckte nur die Schultern und funkelte wütend zurück.

"Ich weiß, Sie hätten Ihr Bataillon gnadenlos durch die Stadt gehetzt und erst beim Golfplatz Beherrschung walten lassen."

“Die haben hier einen Golfplatz?” Gab der andere Major sich kaltschnäuzig.

Jetzt war es an McCool zu schnauben.

“Also Jungs, wenn Ihr fertig seid einander anzuknurren”, mahnte Garibaldi, “können wir um unsere Soldaten kümmern.”

“George”, sprach Steuben seinen Stellvertreter an, “sehen Sie sich bitte um, wo wir die beiden Bataillone unterbringen können und die Infanterie soll ein paar Mann abstellen, um die Küchencrew seiner Lordschaft zu bewachen, die sollen etwas für die Jungs und Mädels zu Essen machen.”

“Roger Boss.” McKenzie salutierte andeutungsweise und zog los.

“Also Steven, Felix, richten Sie Ihren Damen und Herren Gute Arbeit aus. Das war wirklich exzellent.”

Die beiden Majore nickten kräftig und wirkten einen Moment wie kleine Jungs. Auch wenn Alessandro Garibaldi keine fünf Jahre älter war als einer der beiden, fühlte er sich in solchen Momenten wie ein stolzer Vater.

“Ach und Felix”, der Colonel stützte sich mit den Händen, “nehmen Sie Ihre verdammten Stiefel von meinen neuen Schreibtisch!”

Er nahm mit einem frechen Schmunzeln seinen Worten die Schärfe.

Steuben hingegen starrten ihn einen Augenblick verdutzt an: “Ihr Schreibtisch? Ich habe ihn zuerst gefunden.”

“Mein lieber Major, über die Verteilung der Kriegsbeute bestimme immer noch ich.”

“Also Skipper, das ist jetzt nicht wirklich fair. Das sollten wir zumindest ganz ehrlich ausgolfen.”

“Ausgolfen, wir beide? Soll das ein Scherz sein?”

Der Kommandant des zweiten Mechbataillons setzte eine Unschuldsmine auf.

“Was Spielen Sie im Regelfall? Paar*?” Harkte Garibaldi nach.

“Naja, so in etwa, warum?” Antwortete Steuben.

“Also damit ich Sie richtig verstehe”, auch Garibaldi konnte nicht ganz ernst bleiben, “ich soll also in einer Sportart um einen Schreibtisch, der eh schon mir gehört, gegen Sie spielen, in der Sie um ein vielfaches besser sind als ich?”

“Also Colonel, so wie Sie das ausdrücken, klingt das in der Tat doch etwas unfair.”

“Na los Felix, sehen Sie zu, dass Sie Land bekommen.”

Bild: Deckungs ist das halbe Leben von Kabukixx

Herrschaftspalast von San Martin
New Montenegro drei Tage nach dem Angriff des Freicorps

Die Mittagssonne brannte auf den Vorhof und hob die verbrannten Ruinen der Palastnebengebäude hervor.

Hinter ihrem Kommandanten waren die Offiziere des Freicorps angetreten. Die hell- und dunkelgraue Paradeuniform war schneidig geschnitten. Die hellere Hose steckte tief in blank gewichsten Kavalleriestiefeln, die dunklere Husarenjacke war bis zum Stehkragen geschlossen.

Jeder, der sich mit den Rangabzeichen der Davionstreitkräfte auskannte, musste sofort erkennen, dass die Offiziere hinter Garibaldi hauptsächlich Subalternoffiziere und somit nur Dekoration waren.

Seine wichtigsten Offiziere hatte der altgediente Söldner jetzt an Schlüsselpositionen sitzen als Kommandanten der Überwachungstruppen und der Reaktionseinheit.

Begleitet von zwei Infanteristen betrat Ricardo Yu den Vorplatz.

Der ehemalige Marquis des Planeten guckte sich unbehaglich um, als er neben Garibaldi stehen blieb.

“Wollen wir Mylord?” Der Söldnerführer streckte sich würdevoll.

“Tja, da wohl nicht in den nächsten Minuten noch von irgendwem unbekannten die Situation gerettet wird …” Yu zuckte die Schultern.

“Wir sind nicht im Holovid Mylord.”

Yu setzte sich in Bewegung und marschierte direkt zum Rednerpult.

Er hielt kurz inne und ließ das Blitzlichtgewitter über sich ergehen, ehe er begann: “Sehr verehrte Damen und Herren, wie Ihnen allen bekannt ist, wurde unsere schöne Heimat vor drei Tagen in den Strudel der Gewalt einer Invasion hineingerissen.

Nach erbitterten Kämpfen wurden unseren heldenhaften Verteidiger geschlagen und ich sehe mich gezwungen offizielle zu Kapitulieren und zugunsten meines Cousins Ramon Yu, den Auftraggeber des Freicorps Garibaldi zurückzutreten.

Im Gegenzug hat sich Colonel Garibaldi persönlich verpflichtet jedwelche Repressalien durch seine Truppen oder irgendwelche Briganten zu unterbinden und zu bekämpfen.

Um Zuge der Kapitulation meiner Regierung fordere ich alle Truppen, die noch in Freiheit sind auf, die Waffen niederzulegen und sich zu ergeben. Colonel Garibaldi hat mir versichert, dass die geltenden Kriegskonventionen ohne Ausnahme eingehalten werden.

Ich fordere alle auf, mit dem Freicorps Garibaldi, welches als offizielle Truppe seiner Exzellenz Marquis Ramon Yu fungiert, zu kooperieren und den Anweisungen der Söldner folge zu leisten.

Gott behüte Sie alle.”

Der ehemalige planetare Herrscher trat vom Rednerpult zurück und tauschte ein Nicken mit Garibaldi aus.

“Sehr verehrte Bürger von San Martin”, begann Garibaldi als er ans Pult getreten war, “ich bin Alessandro Garibaldi, Colonel und Kommandeur des Freicorps Garibaldi. Zutiefst bedaure ich, sollte unsere Ankunft schwerwiegende Auswirkungen auf Ihr Leben auf diesen Planeten haben.

Auch bedaure ich das Blutvergießen, welches dem Machtwechsel vorangegangen ist.

Ich versichere Ihnen, dass wir so schnell wie möglich den normalen Alltag wieder herzustellen. In den nächsten Tagen werden die regulären Polizeikräfte wieder den Dienst aufnehmen. Auf die Verhängung des Kriegsrechts wollen wir verzichten.

Ich möchte Sie alle bitten, tagsüber die Rundfunk- oder Holovidgeräte eingeschaltet zu lassen.”

Der Söldnerkommandeur blickte noch einmal fest in die Holocams.

“Hiermit fordere ich alle noch auf San Martin stehenden Söldnertruppen, sich uns zu ergeben. Gemäß den geltenden Bestimmungen des Söldnergewerbes werden Sie samt Ihrer vollständigen Ausrüstung nach Outreach repartiert.”

El Madre-Gebirge
San Martin

“… nach Outreach repartiert.”

Alex Harbin hätte den Holovid-Empfänger am liebsten durch die Gegend geworfen.

Der junge Captain hatte es geschafft sieben, ganze sieben Ranger-Mechs aus der Stadt herauszuschaffen.

Somit waren nur noch neunzehne Mechs der Rangers auf freien Fuß. Seine gemischte Truppe aus den Kompanien A, C und D der Rangers und Hansons Baker Kompanie, die bei der Klondyke-Mine Stationiert war.

Dazu kamen noch ein Mech der San Martinesischen Garde sowie eine Hand voll Panzer und ein paar requirierte Lkws voll gestopft mit Infanteristen.

“Dieser verdammte Feigling! Was glaubt er sich eigentlich, lässt erst seine Leute zum verrecken antreten und schwenkt dann die weißen Fahne.” Alex spukte aus.

Die um ihn herumstehenden Gardisten sahen betrübt drein.

“Dann ist der Krieg jetzt zu Ende?” Wollte in junger Panzerfahrer wissen. Hoffnung kehrte in die anderen Soldaten zurück.

Harbin hätte sich am liebsten übergeben und Blickte zu Sergeant Homer Wilson, dem einzigen Überlebenden neben Alex aus dessen Kompanie C.

Der grobschlächtige Mann trat zwischen die Panzerfahrer der Garde und rammten dem Jüngling die Fast in die Magengrube.

Dieser klappte wie ein Taschenmesser zusammen.

“Okay Ihr Wochenendsoldaten hört mal genau zu: Das bisschen Geballer, was Ihr Euch mit dem Freicorps geliefert habt, kann man nur mit viel Wohlwollen als Gefecht, höchstens als Scharmützel bezeichnen. Aber wir sind noch lange nicht aus dem Spiel.”

“Ihr habt Euch aber auch nicht besser geschlagen.” Nuschelte ein anderer Gardist.

“Ach meinst Du, die sind mit zwei Bataillone auf uns los und ihrem ersten haben wir ganz schön eingeheizt.”

Der Sarge schlug dem Nuschler eher freundschaftlich hinten auf den Helm.

“Bei Klondyke haben wir eine weitere Kompanie. Die Chevaliers de Vernier sind noch in voller Stärke vorhanden. Mit Carters Comandos haben wir ein starkes Infanteriekommando und Nagumos Volunteers können auch noch etwas Kampfkraft ins Feld führen.”

Alex Harbin brütete derweil. Die Angelegenheit war noch nicht beendet. Diese Schweine hatten seine Freunde getötet und von seiner Mutter hatte er seit Beginn der Kampfhandlungen nichts mehr gehört. Wenn ihr was passiert war …

Fortsetzung folgt.

Der MFG-Meister 2015

Bild: MFG-Meister Jonas Phillip (von Elfe)

Werkstattbericht
eines Vereinsvorsitzenden

Autor: Elfe

Anmerkung: Durch die Verzögerungen bei der Bearbeitung der Terrapost sind nicht mehr alle Informationen dieses Berichtes aktuell.

Werkstattbericht eines Vereinsvorsitzenden

Tja, was soll man da schreiben? Wahnsinnig muss man sein … Zeit und Nerven muss man haben …

Zeit, um sich zu informieren, um im Forum präsent zu sein, um die guten und weniger guten „Geschichten“ bei Facebook verfolgen zu können, um Fragen beantworten zu können, um Kontakte knüpfen und halten zu können.

Zeit, um Projekte zu realisieren, zu koordinieren, zu forcieren …

Nerven, um auf Fehlschläge und immer wiederkehrende Fragen nett zu reagieren …

Nerven, um Äußerungen anderer, die meinen, sie wären informiert und deswegen mit meist klischeehaften Behauptungen relativ bedenkenlos Aufgebautes einreißen, zu verkraften und weiterzumachen …

Man muss natürlich einen Hang zur Kommunikation haben und - wie ich finde - als Vorsitzender eines Battletechvereins auch Battletech spielen.

Was macht man denn so als Vereinsvorsitzender?

In meinem Fall beschäftigt man sich mit Vereinsrecht, setzt sich mit der Satzung, der Gebühren- und Vorstandsordnung auseinander.

Man amüsiert sich mit den Chapter- und Akademieregeln und versucht einen Konsens für die Mehrheit der Mitglieder zu schaffen.

Außerdem erstellt man eine regelmäßige Vereinsinfo, veröffentlicht Spielstatistiken und überwacht die Chapter und ChapterFights.

Man sammelt Ideen, Anregungen und Kritik - hört also zu und kümmert sich.

Man versucht Mitglieder zu aktivieren und zu motivieren, indem man selbst entsprechend agiert.

Man organisiert Werbeaktionen. Was dank dem Internet (Mails, Forum und Facebook) relativ einfach geworden ist …

Liest sich, als wäre das viel. Ist es auch. Aber zum Glück steht man da nicht allein vor.

Man hat seine Vorstandsmitglieder, den Beirat und Arbeitskreise zur Unterstützung. Und, wenn man kontinuierlich bei der Sache ist, dann rühren sich immer mehr und mehr Mitglieder, die zuverlässig unterstützen … eine Frage der Zeit … und die haben wir ja.

Ist schließlich ein Hobby und es muss, bzw. kann gar nicht alles innerhalb kürzester Zeit realisiert werden … naja, das gilt für fast alles, also für die meisten Angelegenheiten … oder so.

Welche Projekte stehen an?

„Auffüllen" der Chapter, Aktualisierung der monatlichen Statistik, Chapterverwaltung, JHV, DOL, Mitwirkung bei der DBTM(?), OGD, neue Flyer, neue Plakate, Aktualisierung der Würfellisten, Überarbeitung und/oder Ergänzung des MWK, Gestaltung der Mitgliedsausweise, Besuch von Cons oder Organisation von Veranstaltungen auf Cons … und immer noch und immer dringender die Realisierung einer digitalen Chapterverwaltung.

Diese Aufzählung ist nicht abschließend … Vorstandssitzungen und deren Protokollierung fällt mir nebenbei beispielsweise noch ein.

Brauchen wir, brauche ich Unterstützung?

Ja, immer!

Allerdings, ich erwähnte es schon, man steht da nicht allein vor. Hier mal der Versuch, aufzuzählen, was wer bei uns so alles macht:

Der **Major** kümmert sich um die Liao-Würfelliste, wird ein Blood Name- und irgendwann auch ein Gunslinger-Turnier auf die Beine stellen.

Holger ist eine große Hilfe bei der Verwaltung der Clan- und JIHAD-Chapter, ein sagenhafter Regelfuchs und Fluffkenner.

C**hargie** ist immer wieder auf Cons als Szenario-Leiter unterwegs.

Willi-Wisky und seine Runde desgleichen.

Patrick ist unser gewissenhafter Geschäftsführer und besonnener Berater bei Vorstandssitzungen, leitet und kreiert ebenfalls Szenarien.

Johannes ist ein hervorragender Quell in battletechnischen Angelegenheiten und Angehöriger des CatalystDemoTeams.

Frank revolutioniert gerade unser MWK.

Andreas W. ist bei Cons immer zur Stelle, insbesondere beim NordCon.

Lacken - Organisator der OGD`s, (Mit-)Organisiator diverser DBTM`s, Veranstalter div. QuickCons und anderer Events, Ersteller unzähliger Mecharmeen und Szenarien.

Kabukixx - BangBangClub und Szenario-Leiter par excellence.

Marc-Michael bewegt im Süden der Republik mit seiner BTLD und TT Games so einiges.

Outlaw, Con-Koch und einer unserer aktivsten Spieler.

Nika, engagiert in der Akademie und beim MWK.

Eike, Medienbeauftragter und Internet-Guru.

Olaf - AT-Spezialist und große Hilfe bei Events.

Django - unterstützt just beim Zusammenbau diverser Minis für den DOL, aktiver Facebooker.

Link aka Björn - BangBangClub und aktives Mitglied in diversen Bereichen.

Jacob Verdriis - hervorragender Systemkritiker, sagenhafter Lektor und große Unterstützung bei der Überarbeitung diverser Regeln und Formulare.

Ines, Jacobs beste Hälfte - große Unterstützung auf Events und gute Seele.

Andi B. (und „seine“ Berliner) - ein Quell sprudelnder Battletechfreude - neben ihrer 3D-Platte hochaktive ConTeilnehmer und mittlerweile auch Veranstalter.

Jonas, siehe Holger.

Jan aka Tallassia, CO der Phoenix Guard, mehr muss man nicht schreiben.

Moni - überarbeitet gerade die Darstellung unseres Akademieregelwerks (und wie!).

Sebastian hübscht gerade unsere Poster auf.

Ullric - AS-Nerd, SolarisVII-Spezi, Con(Mit)Veranstalter, FB-Nerd - es dürfte bekannt sein, leider wird er uns verlassen.

Oetkar - Grafiker, Internet- und Forum-Guru, große Stütze von Lacken.

Steffen, Spielleiter auf Cons.

Thorsten H. Dito.

Finnern - MegaMek-Guru ...

Cunny und seine Füsiliere - ConPartner insbesondere aber keinesfalls(!) nur in Sachen Kochkunst.

Merkt Ihr etwas? Bei uns passiert gerade eine Menge ... eine Menge Spielspaß, eine Menge positiver Ereignisse ... und es gehört zu den Aufgaben des Vorsitzenden darauf hinzuweisen :) ... und bestimmt habe ich den einen oder anderen vergessen, sry! Und der ein oder andere wird noch oder wird wieder groß herauskommen ...

mfG 11e

Bild: Gut gatarnt und halb versteckt – und hoffen, daß kein Zug kommt von Schnittchen

Impressionen vom DAY OF LEGENDS aus Köln

Autor: Stephan Weiss

Clan Wolf vs. **ComStar**

4. Wolfs Guard, ging mit 2 Sternen ins Gefecht, 8 Mechs und 2 Points Elementare.

mit 12 Mechs und 4 Panzern der 222nd Division.

1. Runde:
Diese war geprägt vom Heranpirschen der Einheiten. Ehrenvoll muss erwähnt werden, das bis zur 4.Runde die Clan Ehrenregeln der Stufe 4 eingehalten wurden. Com Star gewinnt in den ersten 5. Runden die Ini.

2. Runde:
Nur der Stormcrow gelingt ein Schuss auf den Lynx mit einem ER Large Laser.

3. Runde:
Der Shootist schießt auf den Vulture und trifft mit einem ER Large Laser.
Der Thug wird von Berhards MadCat mit ER Large Laser getroffen.
Der Stromcrow gelingt der 2. Schuß mit ER Large Laser auf Lynx. Kopftreffer. Alle anderen verfehlen Ihr Ziel.

4.Runde:
Com Star fordert Artillerie an. 4 Schuß gehen daneben. Der 5. Schuß trifft die eigenen Com Star Einheiten, hier Thug und Rommel, mit je 5 Punkten Schaden. Ein Aufschrei.
Die Stromcrow schießt sich auf den Lynx mit 2 ER Large Laser und 1 ER M-Laser ein.
er Gargoyle schießt auf den Champion mit 2 ER PPK und 1 Large Pulse Laser. Schwere Panzerschäden.
2. MadDog auf Shootist.Panzerschäden.
Der Shootist kann 1 kritischen Treffer RT XL Reaktor beim MadDog landen.
Der Thug schießt auf die MadCat von Bernhard. 1 Floting Krit mit PPK. Die MadCat trifft mit Lafetten und S-Lasern bei dem Thug: 1 krit Treffer auf Aktivator LA.
Der Exterminator schießt auf die 2. MadCat: 1 krtischer Treffer Floting RT XL Reaktor. Das Glück lag auf Seiten ComStars.

5. Runde:
Com Star erhält Artillery für 6. Runde.
Der Gargoyle schießt auf Champion und erzielt 2 kritische Treffer LA: Aktivator und Schulter.
Clan Ehrenregeln außer Kraft da der Shootist auch auf Gargoyle schießt.
2 Manticore schießen auf MadDog. 3 Kritische Treffer ,1 davon Mun und 2 weitere Reaktortreffer.
Diese schießt zurück auf Shootist. Nur Panzerschäden. 29 Waerme Mun Explosion.Mun Wurf mißlingt, weitere 2 Reaktortreffer.

Der 2. Manticore wird durch die Elementare durch Reaktortreffer zerstört.
Crab und MadCat beschießen sich gegenseitig.Nur Panzerschäden.
Der 2. Gargoyle bekommt Feuer vom Lynx, BlackNight, Kintaro und Highlander.
Dieser schießt alles daneben. Allerdings mißlingt Pilotenwurf des Gargoyle mit mehr als 20 Punkten Schaden. Er fällt.
2 Points Elemtare schießen auf Spector. LA 1 kritischer Treffer: Aktivator.
Der Thug undExterminator schißen auf MadCat von Bernhard. Panzerschäden. MadCat auf Thug nur leichte Panzerschäden.
Stormcrow auf Lynx kann 1 Aktivator beschädigen. 2 Panzer schießen auf MadCat (Rommel und Demolisher). Mißlingt.
Nahkampf 5.Runde: Champion tritt daneben und fällt. Shootist tritt Gargoyle für 14 Punkte Schaden. Exterminator und Crab treten MadCat. Diese fällt und bekommt 3 kritische Treffer davon 2 Reaktortreffer und 1 Large PulseLaser. LA wird zerstört

6. Runde:
ComStar gewinn Ini. Artillerie geht daneben.
Alle Elementare schießen auf den Champion. 1 kritischer Treffer Armaktivator RA und 1 Kopftreffer. Champion fällt wieder und bekommt 2. krit Treffer LA: Nur Armaktivatoren.
Gorgoyle bekommt wieder Feuer von 4 Mechs: Kritischer Treffer. Eine LB ist ab. Gargoyle fällt automatisch. Und bekommt 2 weitere krit Treffer: LA Schulter zerstört.
Gargoyle schießt auf Black Knight zurück (AXT Version) und zerstört ebenfalls die LB. Dieser fällt ebenfalls.
Dann schießt der Lynx auf Gargoyle und kann 2 kritische Treffer erziehlen: LT 2mal Reaktor. Auch der Highlander trifft auf Gargoyle und kann RA und LA zerstören, sowie MUN Explosion verursachen. Gargoyle zerstört.
Stormcrow auf Kintaro. 1 Kritischer Treffer mit ER Large Laser auf Handaktivator.
Mad Cat von Berhard bekommt konzentriertes Feuer der Panzer mit 1 kritischem Teffer Hüftgelenk.
Crab schießt auf 2. MadDog. 3 kritische Treffer: 1mal Mun, 2mal Reaktor. Die MadCat wird im Nahkampf von Crab und Exterminator getreten und fällt.

7. Runde:
Clan Wolf gewinnt das erste Mal die Ini.
Elementare Swarm Attack auf Champion. Todessprung des Highlanders auf den 45to Fenris.
Swarm Attack gelingt mit 1 krit Treffer Fußaktivator. Der 2. Gargoyle schießt auf Champion. 2 Pilotenwürfe und Champion fällt. Stormcrow auf Champion. 4 kritische: 2 Reaktortreffer und LBX zerstört, sowie 1 Gyrotreffer.
Thug schießt auf Mad Cat und erreicht 3. Reaktortreffer, MadCat zerstört.
2. MadCat bekommt Feuer vom Battlemaster.Dieser trifft mit allem und kann 3 krit Teffer im LT erzielen: LSR, Reaktor und Artemis.
MadCat schießt zurück und kann Kopftreffer landen. Pilotenwurf mißlingt. Battlemaster fällt.
Todessprung des Highländers gelingt. Der Fenris erhält Kopftreffer und wird mit einer Doppel 1 ohnmächtig.
Dem Battlemaster mißlingt der Wärmewurf Mun. MunExplosion, kein Case. Zerstört.

Mechforce Germany e.V.
Bloodname Tournament 2015

Autor: Der Major

Blutname >**Roshak**< von **Clan Jadefalke**

„Trothkin, seen and unseen, near and far, living and dead, be of brave heart. Another of our number has been blooded.“

Steffen Stannies

Shall now and for all time, be known among the Clans as

Samuel Roshak

All shall abide by the rede given here
Thus it shall stand until we all shall fall. Seyla!

(*Original Text der FASA bzw. CATALYST Urkunde*)

Liste der 15 bisher offiziell(!) in/für Deutschland ausgegebenen >Blood Names<:

Hartford - *Steel Viper* - Dirk Scharfenstein - taken from Mechforce UK 1992, Euro Gen Con, Camber Sands, England

Running Elk - *Jade Falcon* - Mathias Hofmann - from Mechforce UK 1993, Euro Gen Con, Camber Sands, England

Elias - *Jade Falcon* - Boris Pieper - from Mechforce UK 1994, Euro Gen Con, Camber Sands, England

Raful - *Smoke Jaguar* - Patrik Heymann - MFG GbR, Game Show 1994, Essen (*unter Aufsicht von Jordan K. Weisman!*)

Hawker - *Diamond Shark* - Holger Tolkmit - MFG GbR, Feen Con 1995, Bonn

Tseng - *Ghost Bear* - Torsten Weber - MFG e.V., Feen Con 1996, Bonn, FASA Turnier, Freigabe durch Brian Nystul

Vickers - *Wolf* - Stephan Bortschert - MFG e.V., Feen Con 1997, Bonn

Sennet - *Diamond Shark* - H.-J. Kleimann - from Mechforce UK 1997, Euro Gen Con, Camber Sands, England

Fetladral - *Wolf* - Detlef Howe - MFG e.V., Pogo Convention 1997, Pulheim/Köln, FASA Turnier, Freigabe durch Brian Nystul

Church - *Blood Spirit* - Sascha Schumann - MFG e.V., 1998 2nd Lightning Convention, Gladbeck, FASA Turnier, Freigabe durch Brian Nystul

Jorgensson - *Ghost Bear* - Holger Blumensaat - MFG e.V., „Jahreshauptversammlung MFG e.V.“, 1999 / MechForce Germany Turnier

Yeh - *Goliath Scorpion* - Stefan Murillo - MFGe.V., „MechForce Con Hamburg“, 06.11.2004 / MechForce Germany Turnier

Nostra - *Nova Cat* - Michael-André Arnemann - MFG e.V., „MechForce Con Hamburg“, 05.11.2006 / MechForce Germany Turnier

Pryde - *Jade Falcon* - Markus Hohmann - Fiete`s Convention 2014, Freigabe durch Catalyst Agent

Roshak - *Jade Falcon* - Steffen Stannies - MFG e.V., „Jahreshauptversammlung MFG e.V.“, 7.03.2015 / MechForce Germany Turnier, Freigabe durch Catalyst Agent

Allgemeine „Blood Name“ Turnier Informationen

Im November 2006 wurde zuletzt ein offizieller(!) „Blutname“ von der Mechforce Germany ausgespielt.

Wobei >offiziell< bedeutet, das der in einem Turnier erkämpfte „Blutname“ vom Hersteller des Battletech (*BT*) Spiels in den USA (*heute Inhaber der Lizenzrechte, USA*) ausgegeben und die Urkunde des Gewinners von einem Verantwortlichen der Firma bestätigt sowie unterzeichnet worden ist!

9(!) Jahre mussten vergehen, bis dieses Turnier wieder durch die Mechforce Germany offiziell ausgerichtet werden konnte!

Um so mehr freuen sich die Verantwortlichen, diese Tradition nun Dank der Unterstützung eines *Catalyst Agents* wieder fortführen zu können.

Dieser Titel war und wird immer eine der begehrtesten und bedeutendsten Trophäen sein, welche überhaupt im Battletech Universum errungen werden kann!

Und einer der am schwersten zu erringenden Titel!

Das Turnier wird im Regelfall in Form eines „Trial of Bloodright“ (*mehrere, hintereinander folgende Einzelgefechte MechPilot gegen MechPilot, in denen nur der jeweilige Sieger des Gefechts eine Runde weiter vorrückt*), ggf. in Verbindung mit einem „Grand Melee“ (*„grosses Gestampfe“ / was bedeutet “last Mech standing…“*), ausgetragen.

Der Einsatz der verschiedenen Turnier Komponenten richtet sich jeweils nach der Anzahl der Teilnehmer, wobei eine **Mindestteilnehmerzahl(!)** von ca. 32 Spielern zur Durchführung des Turniers wünschenswert ist, um den entsprechenden Schwierigkeitsgrad und damit den ***Wert dieses Titels zu erhalten***.

D. h. der siegreiche Spieler soll am Ende des Turniers nicht weniger als fünf Kämpfe absolviert haben!

Aus vorgenannten Gründen und auf Grund der *Rekonvaleszens Phase*, in der sich das Battletech Spiel gerade befindet, d. h. eine Teilnehmerzahl von 32 Spielern kann im Moment (*noch!*) nicht (*wieder*) erreicht werden, sind für dieses Turnier einige Abänderungen vorgenommen worden, welche ausschließlich dem Erhalt der Bedeutung des Titels geschuldet sind!

Änderungen bei weniger als 32 Turnier Teilnehmern:

Jeder Spieler bekommt je einen Light, Medium, Heavy und Assault Omni Mech mit vorgegebener Waffenkonfiguration zugeteilt, mit denen er gegen vier ausgeloste Mitstreiter antritt.

Pilot4 / Gunner 3. Hierbei ist es auch möglich z. Bsp. einen Assault Mech mit einem Light Mech heraus zu fordern, was dem Spieler „Sonderpunkte“ einbringen kann. Diese Punkte können ggf. das *Zünglein an der Waage* sein, zieht doch der Sieger dieser vier Kampfrunden in den „Trial of Bloodright“ ein, d. h. er besetzt einen Platz in der Endausscheidung!

Der zweite Teilnehmer für die Endausscheidung wird durch das „Grand Melee“ ermittelt, d. h. alle nun verbliebenen Spieler ziehen in ein „grosses Gestampfe“ (*„last Mech standing“*) ein, dessen Sieger den noch freien Platz in der Endausscheidung besetzt.

Es sind nur OmniMechs zum Turnier zugelassen, welche auf einer Liste im Turnier-Regelwerk verzeichnet sind!

Gleiches gilt für die Waffen-Konfiguration dieser OmniMech Chassis. Andere OmniMechs bzw. Waffen-Konfigurationen (*als die auf der Turnierliste verzeichneten*) stehen für diese Turniere NICHT zur Verfügung! (*Second Line Mechs etc. somit NICHT verfügbar…*) Die Clans sind ja bekanntlich sparsam!

Neueste Mechs und Waffentechnik gehen ja immer direkt an die Front… Trotzdem stehen noch ca. 38 OmniMech Chassis mit über 170 verschiedenen Waffen Konfigurationen für diese Turniere zur Auswahl! Da sollte doch für jeden >was< dabei sein, oder?!

Alle(!) Spieler wählen vor Turnierbeginn zwei(!) OmniMechs mit je einer Konfigurationen (*von der Turnierliste*) aus und tragen diese auf einem zu Turnierbeginn ausgegebenen Meldebogen ein.

Ebenso sind die sich aus dieser Mech Wahl jeweils ergebenden Piloten- und Bordschützenwerte auf dem Meldebogen einzutragen.

„Piloten- und Bordschützenwert“ - Der vom Spieler (*ggf. jeweils*) ausgewählte Mech plus Konfiguration entscheidet mit seinem BattleValue 2.0 über die in den Spielrunden (*ggf. jeweils*) zur Verfügung stehenden Piloten- und Bordschützenwerte. Zur Ermittlung sind entsprechende Tabellen im ausgegebenen Turnier Regelwerk zu finden.

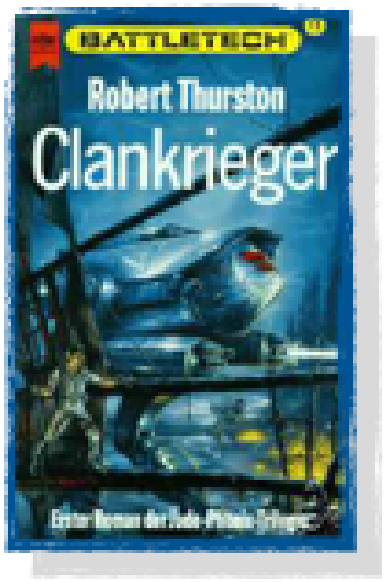
- Der erste ausgewählte OmniMech plus Konfiguration ist für eine mögliche >Grand Melee< Teilnahme vorgesehen.
- Das zweite OmniMech Chassis plus Konfiguration ist für die >Trial Runde< gedacht.

Anmerkung: Natürlich sind Light und Medium Mechs hier im Vorteil. Da es aber Grand Melees in den USA gegeben hat, in denen 28(!) Masakari C gesichtet wurden, hat FASA damals mit der Einführung der Battle-Values reagiert. Man kauft halt immer einen Vorteil durch die Akzeptanz eines Nachteils ein. *So ist das halt im Leben…*

Um sich mental auf dieses Turnier einzustimmen, könnten Teilnehmer und Interessierte ggf. vielleicht noch einmal in den entsprechenden Romanen nachlesen, wie z. Bsp.:

Battletech Buchreihen

- ***Blut-der-Kerensky-Trilogie*** *(Autor: Michael A. Stackpole) #10 Tödliches Erbe - #11 Blutiges Vermächtnis - #12 Dunkles Schicksal*
- ***Jade-Phönix-Trilogie*** *(Autor: Robert Thurston) #13 Clankrieger - #14 Blutrecht #15 Falkenwacht*
- ***Classic Battletech Buchreihe Ghost-Bear-Zyklus*** *(Autor: Arous Brocken) #11 Katze unter Bären - #12 Clanwächter ff.*



„Die Nacht der Jäger“

Am Samstag, den 7. März 2015, war es in den Abendstunden dann soweit! 11 Spieler meldeteten sich zum Kampf um den Blutnamen: Steffen Stannies, Thorsten Elfers, Thorsten Hürter, Jonas Philipp, Christian Sombetzki, Stephan Weiß, Andreas Büttner, Fouad Kollich, Daniel Grün, Henning Hülsmann und Stefan Rogos gaben ihre Meldebögen bei *Timbaer, „The Eidmeister“* ab.

Somit waren Mechkrieger des Clan Ice Hellion, Clan Jade Falcon, Clan Smoke Jaguar und Clan Wolf vertreten. Und können nun Zeugnis ablegen über ein wirklich spektakuläres Ereignis, denn dieser „Blood Name“ wurde mehr als hart erarbeitet! Von den in diesem Turnier ausgetragenen Kämpfen wird man noch lange sprechen…!

Für die ersten 4 Kampfrunden standen jedem Mechpiloten jeweils ein Puma B, ein Fenris B, ein Loki B und ein Gladiator B zur Verfügung.

Für das „Grand Melee“ meldeten die Mechpiloten nachfolgend gelistete OmniMechs an: Uller W, 5x Dragonfly Prime, 2x Black Hawk S, Vulture Prime, Vulture C, Vulture EM.

Für den „Trial of Bloodright“ wurden folgende Omnis von den Techs vorbereitet: Phantom C, Black Hawk C, 9x Nobori-nin A („*Huntsman“ = engl. für Jäger*), Thor A.

Gegen ca. 1:30 Uhr in der Nacht zum Sonntag (*wenn „The Eidmeister“ Gedächtnis noch richtig funktioniert*) wurden die ersten 4 Kampfrunden dann ausgewertet: Jonas Philipp und Steffen Stannies lagen mit ihren Siegpunkten gleich auf.

Beide Spieler hatten sich in der 3. Kampfrunde einen bemerkenswerten Schlagabtausch geliefert, in dem am Ende der Loki B von Steffen den von Jonas aufgestellten Gladiator B (*gerade noch*) bezwingen konnte.

Dieser Kampf stand über mehrere Runden wahrlich *auf des Messers Schneide*!

Anmerkung: „The Eidmeister“ spielte außer Konkurenz(!) in dieser Phase des Turniers mit, da es sonst zu einem Freilos bei der ungeraden Zahl der Teilnehmer gekommen wäre. Was nicht dem *Geist dieses Turniers* entsprochen hätte…

Ein weiterer Kampf zwischen diesen beiden Kontrahenten wäre nun erforderlich gewesen, um den endgültigen Sieger für den Einzug in den Endkampf zu ermitteln. Und anschliessend wäre das „Grand Melee“ gestartet worden…

Nachdem Thorsten Elfers sich mit dem Großteil der Turnierteilnehmer ausgetauscht hatte, wurden Jonas Philipp und Steffen Stannies direkt in den „Trial of Bloodright“ geschickt.

Die Qualität ihres Kampfes in der dritten Runde überzeugte die Turnierteilnehmer dahin gehend, dass mit diesen beiden Spielern den Vorgaben eines „Blood Name Tournaments“ mehr als entsprochen worden ist.

Somit beugte sich „The Eidmeister“ Timbaer dem Mehrheitswunsch der Teilnehmer, beide Spieler direkt in den „Final Fight“ zu entsenden.

Auf 4 „Desert Plateau“ Karten trafen dann beide Spieler in ihren für diesen Kampf gelisteten „Jägern“ (*Huntsman/Nobori-nin*), Waffen-Konfiguration A, aufeinander.

Die Zuschauer erlebten erneut einen spektakulären Kampf, ja einen regelrechten „*Mech-Krimi*“! Das war Battletech in Vollendung! *Rundenlang* dachte jeder Zuschauer, jetzt fällt einer der Mechs, aber die Würfel entschieden immer wieder anders…

Kommentar eines Zuschauers (s*inngemäß*): „*… da kann man nur noch froh sein, das nicht selbst auskämpfen zu müssen…*!“

Gegen 3:00 Uhr am Morgen zerfetzten die Kanonen von Steffens Nobori-nin (*auch nur noch von etwas Draht und vier Schrauben im Center Torso zusammengehalten*) dann die Maschine von Jonas, dessen Pilot schon reichlich mit Verbands-Stoffen umwickelt war…

Beide Piloten haben diesem Turnier mehr als Ehre gemacht und Jonas hätte diesen Blutnamen ebenso verdient wie Steffen! Aber wie heißt es doch: „*Es kann nur einen geben!*“

Steffen Stannies ist nun Träger des fünfzehnten, offiziellen(!) Clan „Blood Name“ in Deutschland, ausgespielt über eine MechForce:

Mechwarrior Blood Name des Clan Jade Falcon > Roshak

23(!) Jahre hat es gedauert, diese 15 Blutnamen für bzw. in Deutschland zu erringen. Was den Wert dieses Titels nochmals unterstreicht! Auch dieser Blutname wird in der >Hall of Fame< der Mechforce Germany eingetragen werden… Seyla!

Timbaer, „The Eidmeister“

P.S.: Der Mechforce Germany e.V. dankt Catalyst und seinen Mitarbeitern in Deutschland (Agents) für die Bereitstellung eines offiziellen „Blood Names“, ohne den dieses Turnier nicht möglich gewesen wäre!

Mein persönlicher Dank gilt dem Catalyst Agent Thomas Lagemann, ohne dessen Vertrauen in meine Person die Erstellung einer offiziellen Urkunde nicht möglich gewesen wäre. Danke, Cap!

Proxies
Das ist wie Kino nur vorne flimmert's

Autor: Der Major

Kurze Anmerkung zur Benutzung von Proxies im Battletech Spiel.

Proxy / Proxies

> von englisch proxy representative ‚Stellvertreter‘, von lateinisch proximus ‚der Nächste‘. Ein ***Proxy*** *ist eine Kommunikationsschnittstelle in einem Netzwerk…*

In der Battletech Praxis kann das dann so aussehen: Da steht also eine Mechfigur auf der Battletech Karte, sagen wir mal die Miniatur einer *Wasp*.

In diesem Spiel aber ist die *Wasp* gar keine *Wasp*! Mit der linken Hand zieht sich die *Wasp* nun eine etwas grössere Papiertüte vom Kopf und sichtbar wird ein *Battlemaster*!

Der hebt nun den rechten Arm und schmirgelt deinem *JagerMech* (*der tatsächlich auch ein JagerMech ist!*) mal eben eine PPC ins Gyro!

Da guckt man blöd, nich´wahr…! Denn einen *Battlemaster* hättest Du ja gar nicht so nah an deinen *JagerMech* heran gelassen…

Obwohl ja vor Spielbeginn der Einsatz von Proxies abgesprochen war, irgendwie bleibt da Frust, ein fader Beigeschmack halt. Mir geht das nicht alleine so! Viele langjährige Spieler empfinden das so.

Denn sieht ein alter *Veteran* die Miniatur einer *Wasp*, laufen nun mal bestimmte „*Reflexe*“ ab (*Bewegungsrate 6-9-6, max. Schussweite: 9 Felder, Gesamtpanzerung: 48 Platten usw.*).

Und sind mehrere Proxies im Spiel, verliert der Veteran schnell den Überblick bei der Frage „*Who is who*“.

Am Anfang frage ich noch nach: „*Ähem, der Enforcer war noch mal >Was<? Ach so , ja natürlich, ein Zeus…!*“

Nur wird diese Info immer wieder *auf der eigenen Festplatte überschrieben*, denn der Mensch kann ja bekanntlich *besser gucken als denken*.

Und ein paar Runden weiter ist es mir dann auch egal. Das Spiel wird ordentlich zu Ende gespielt, gehört sich so, aber Spass sieht anders aus!

Besser wird`s auch nicht, wenn die Tonnage der Proxies zumindest überein stimmt, also anstatt eines 80t *Awesome* marschiert ein 80t *Charger* über die Karte. *Die Festplatte wird trotzdem überschrieben*, mir geht`s jedenfalls so…

Ich für meine Person habe massive Probleme damit, wenn sogenannte Proxie Mechs im Spiel sind! Warum?

Da spielen Emotionen eine Rolle (*macht schon einen Unterschied, ob ein Awesome 8Q oder ein Charger 1A1 auf einen zukommt*), bis hin zum Kopfkino (*…der schwere Laser des Phoenix Hawk zerschmolz die restliche Panzerung auf dem rechten Torso des Archers und…*), wo die Phantasie ja in jedem Spiel mit dabei ist.

Wäre es nicht auch etwas befremdlich, wenn im neuesten Blockbuster *Sylvester Stallone* durch *Kermit, den Frosch*, „ersetzt“ würde?! Proxies im Kino? Würde wohl auch nicht klappen…

Es ist kein Thema, wenn jemand nicht so viel Geld in Battletech investieren will oder kann. Wir haben nun mal seit mehr als zehn Jahren die „Kalte Progression“ am Hals und das wird sich mit Sicherheit in den nächsten Jahrzehnten auch nicht mehr ändern, aber das ist eine andere Geschichte…

Aber könnte man sich die erforderlichen Miniaturen vor einem Chapterfight oder Con nicht bei Mitspielern, befreundeten Spielern usw. ausleihen? Pflegliche Behandlung der Leihstücke und Rückgabe sollten wohl kein Thema sein?!

Vielleicht kann man sich offiziell(!) darauf einigen, sollte die Aufstellung von ein oder zwei Proxies tatsächlich erforderlich sein, grundsätzlich die Figur des *Chameleon CLN-7V* Mechs (*#AR20-697 IRON WIND*) hierfür zu verwenden?

Auf Dauer dürfte sich solch eine Regelung auszahlen, da man nur noch bei der Sichtung dieser Figur kurz nachfragen müsste, ob eventuell Proxies im Spiel sind.

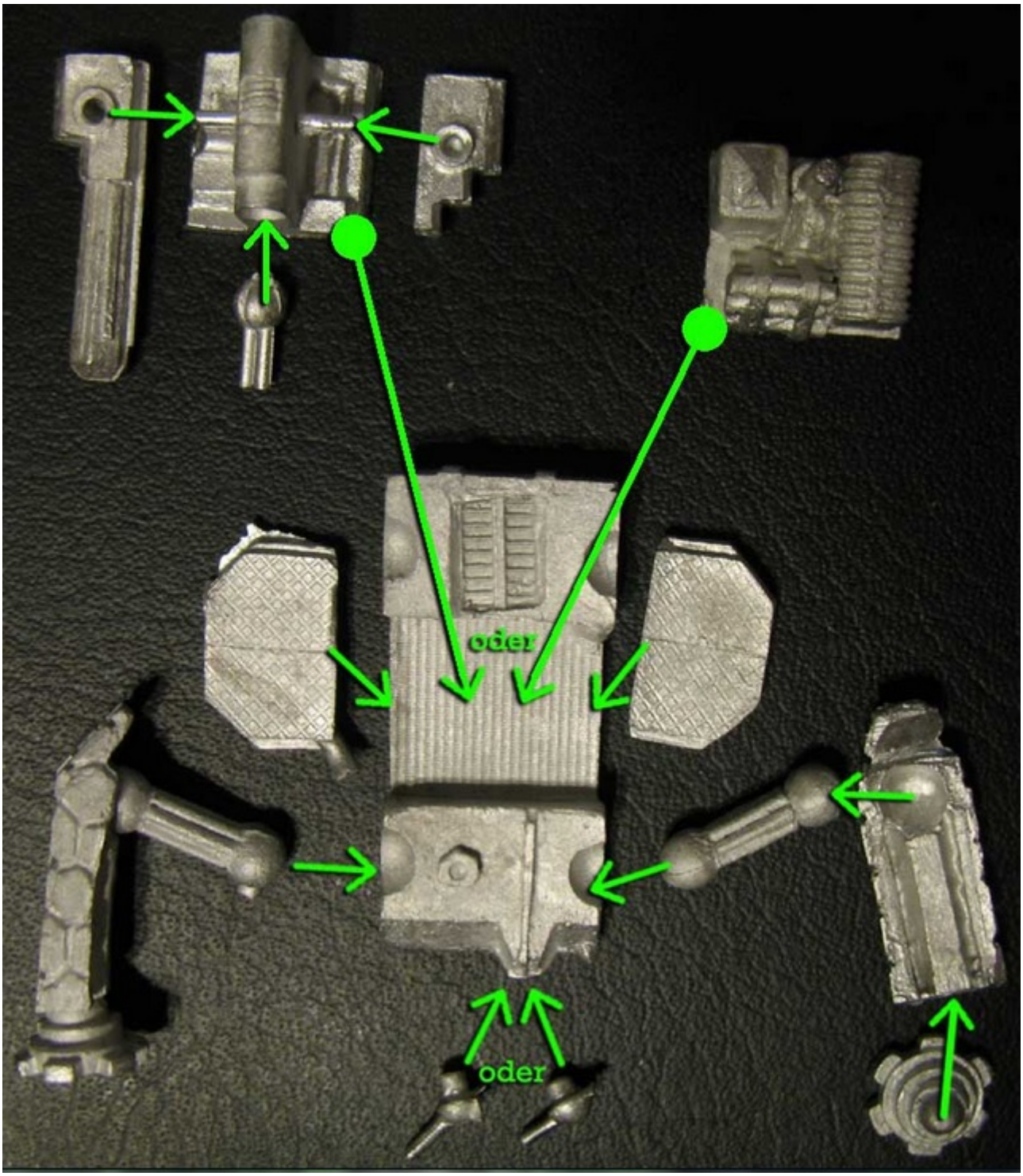
Spieler wie Zuschauer dürften deutlich weniger irritiert werden, auch in Turnieren könnte sich solch eine grundsätzliche Regelung bewähren.

Gerade diese Mechfigur böte sich mit ihrer Hintergrundgeschichte doch optimal dafür an?! Wäre doch eine Überlegung wert!

Der Surtur
Ein Mech der Phoenixguard

Bereits geraume Zeit treibt ein ziemlich genialer Mech in der Braunschweiger Gegend sein Unwesen.

Die Jungs und Mädels von der Phoenixguard können auf dieses Stück Mechtechnik wirklich stolz sein!



SURTUR PC-X

Typ:	Surtur PC-X
Tech:	Innere Sphäre / 3030
Konfiguration:	Quad BattleMech
Regelstufe:	Level 1
Masse:	60t
Chassis:	Standard
Antrieb:	300 Vlar Fusion
Gehen:	54,0 km/h
Laufen:	86,4 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungkapazität:	0m
Panzerungstyp:	Standard
Bewaffung:	2 Leichte Lasers LSR 5 LSR 15 Schwerer Laser Flammer
Hersteller:	Heavy Mining Industries Inc.
Ort:	Sirius VI
Kommunikations- System:	(unbekannt)
Ziel- & Ortungs- System:	(unbekannt)

Vorgeschichte

Der "Surtur PC-X" baut auf dem „Servant S-60“, einem vierbeinigen CargoMech für lebensfeindliche Umgebungen auf. Ursprünglich für den Betrieb auf Asteroiden entwickelt, verfügt der Servant nicht nur über einen Fusionsantrieb für Atmosphären losen Bertrieb sondern auch über die Panzerung und die Interne Struktur eines Battlemechs um Mini-Meteroiden und Weltraumschrott mehr Widerstand leisten zu können. Während eines Einsatzes auf Sirus VI gelangte die Phoenix Guard an 3 Mechs dieses sehr beliebten Typs, welche darauf hin lange Zeit ihren Dienst als Nachschubeinheiten leisteten. Während einer Operation im Jahre 3030 im drakonischen Sektor geriet die Phoenix Guard stark unter Druck, nachdem mehrere Battlemechs, unter anderem alle schweren Maschinen, ausgefallen waren. Somit musste der direkte Schlagabtausch vermieden und auf Hit-and-Run-Taktiken gesetzt werden. Um die dafür abgestellten Mechs zu unterstützen und beim Rückzug Deckungsfeuer zu geben, wurden 2 der Servant Quads nochmals aufgepanzert und mit je einer LSR 15 und einem schweren Laser bestückt. Nach den ersten Einsätzen wurde die Bewaffnung je um eine LSR 5 und 2 Leichte Lasern sowie einem Flammer erweitert. Der Schutz, den die beiden Mechs den leichten und mittelschweren Einheiten lieferten, ermöglichte es nach und nach, die dringend benötigten Ersatzteile zu erbeuten und damit das Kampfgeschick zu wenden. Im Verlauf der weiteren Kämpfe wurde einer der Surtur zwar schwer beschädigt, konnte aber geborgen und später wieder Einsatz bereit gemacht werden.

Möglichkeiten

Ausgerüstet wurde der Surtur, um im Verband mit mittelschweren und leichten beweglichen Maschinen das Vorrücken der eigenen Einheiten abzudecken. Zu diesem Zweck ist er mit einer Kombination aus einer LSR 15 und einer LSR 5 ausgestattet um einen Kompromiss aus Schlagkraft und Durchhaltevermögen zu bieten. Unterstützt werden die Raketensysteme durch einen schweren Laser. Dieser dient vor allem bei längeren Gefechten dazu, Munitionsmangel zu kompensieren und den Mech im Nahbereich zu verteidigen. Gegen schwächere Ziele und zur Infanterieabwehr ist der Surtur weiterhin mit 2 leichten Lasern und einem Flammer ausgestattet.

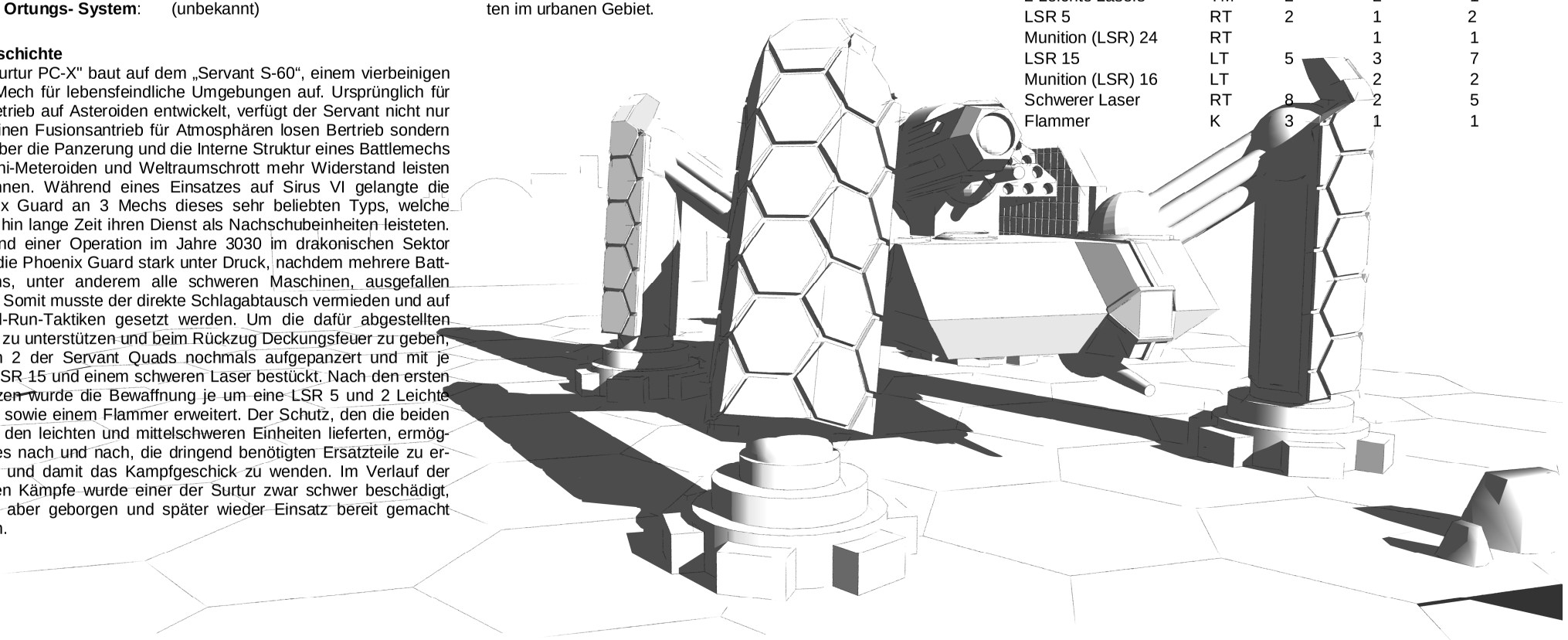
Varianten

Natürlich spricht sich so eine Erfolgsgeschichte schnell herum, so sind mittlerweile einige weitere Feldumbauten des Servant bekannt geworden. Zumeist den vorherrschenden Gegebenheiten angepasst, ist kaum ein Surtur dem anderen gleich. So wird häufig auf mehrere LSR 5 oder 2 LSR 10 zurückgegriffen um einheitliche Munition verwenden zu können. Auch die Verwendung von mittelschweren Lasern ist beliebt, schränkt aber das Fernkampfpotenzial des Mechs ein. Zumeist findet man diese Variante bei Garnisonseinheiten im urbanen Gebiet.

Ausrüstung:		**Zeilen**	**Tonnen**
Int. Strukt.:	107	0	6
Reaktor:	300 Fusion	6	19
Gehen BP:	5		
Laufen BP:	8		
Wärmetauscher:	11	0	1
Gyroskop:		4	3
Cockpit:		5	3
Bein Aktivatoren:		16	0
Panzerwert:	144	0	9

	Interne Struk.	**Panzerwert**
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	20	20/7
L/R Seitentorso:	14	14/4
L/R Vorderbein:	14	18
L/R Hinterbein:	14	18

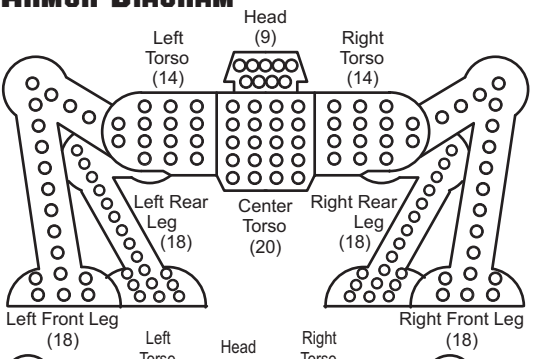
Waffen u. Ausrüst.	**Lok.**	**Hitze**	**Zeilen**	**Tonnen**
2 Leichte Lasers	TM	2	2	1
LSR 5	RT	2	1	2
Munition (LSR) 24	RT		1	1
LSR 15	LT	5	3	7
Munition (LSR) 16	LT		2	2
Schwerer Laser	RT	8	2	5
Flammer	K	3	1	1



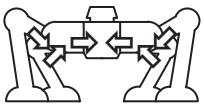
BATTLETECH®
QUAD BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: VALIDATED

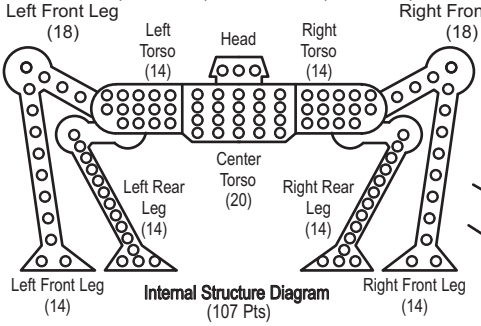
ARMOR DIAGRAM



Total Armor Pts = 144

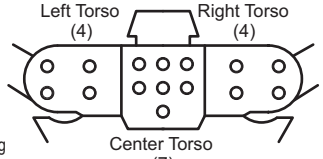


Damage Transfer Diagram



Internal Structure Diagram (107 Pts)

REAR ARMOR



'MECH DATA

Type: Surtur PC-X
Mass: 60 tons

Movement Points:		Tech, Config. & Level:
Walking:	5	Inner Sphere
Running:	8	Quad 'Mech
Jumping:	0	Level 1 / 3025

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng (hexes)
1	LRM 5	RT	2	1/hit	6	7	14	21
1	Large Laser	RT	8	8	-	5	10	15
1	LRM 15	LT	5	1/hit	6	7	14	21
2	Small Laser	CT	1	3	-	1	2	3
1	Flamer	HD	3	2	-	1	2	3

Ammo Type:	Rounds:	BV2:
LRM 5	24	11
LRM 15	16	64

Total Heat Sinks: 11 Single
OOOOOOOOOO O

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: (20)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ **Piloting Skill:** _____

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

CRITICAL HIT TABLE

Left Front 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
4, Flamer
5, Sensors
6, Life Support

Right Front Leg
1, Hip
2, Upper Leg Actuator
3, Lower Leg Actuator
4, Foot Actuator
5, *Roll Again*
6, *Roll Again*

Left Torso
1-3:
1, LRM 15
2, LRM 15
3, LRM 15
4, Ammo (LRM 15) 8
5, Ammo (LRM 15) 8
6, *Roll Again*

4-6:
1, *Roll Again*
2, *Roll Again*
3, *Roll Again*
4, *Roll Again*
5, *Roll Again*
6, *Roll Again*

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, Small Laser
6, Small Laser

Right Torso
1-3:
1, Large Laser
2, Large Laser
3, LRM 5
4, Ammo (LRM 5) 24
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*

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

Battle Value: **1.227**
Weapon Value: **611 / 611**
Cost, C-Bills: **5.144.000**

Left Rear Leg
1, Hip
2, Upper Leg Actuator
3, Lower Leg Actuator
4, Foot Actuator
5, *Roll Again*
6, *Roll Again*

Right Rear Leg
1, Hip
2, Upper Leg Actuator
3, Lower Leg Actuator
4, Foot Actuator
5, *Roll Again*
6, *Roll Again*

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

WizKids GAMES

QUAD HIT LOCATIONS (2D6)

Roll	Left	Front	Rear	Right
2	LT (crit)	CT (crit)	CT (crit)	RT (crit)
3	LRL	RRL	RFL	RRL
4	LFL	RFL	RRL	RFL
5	LFL	RFL	RRL	RFL
6	LRL	RT	RT	RRL
7	LT	CT	CT	RT
8	CT	LT	LT	CT
9	RT	LFL	LRL	LT
10	RFL	LFL	LRL	LFL
11	RRL	LRL	LFL	LRL
12	HD	HD	HD	HD

PUNCH LOCATIONS (1D6)

Roll	Left	Front/Rear	Right
1	LT	LA	RT
2	LT	LT	RT
3	CT	CT	CT
4	LA	RT	RA
5	LA	RA	RA
6	HD	HD	HD

KICK LOCATIONS (1D6)

Roll	Left	Front/Rear	Right
1-3	LL	RL	RL
4-6	LL	LL	RL

ATTACK MODIFIERS

Attacker

Movement	
Stationary	None
Walked	+1
Ran	+2
Jumped	+3
BattleMech Damage	
Sensor Hit	+2
Shoulder	+4 weapons in arm
Arm Act. (each)	+1 weapons in arm
Prone	+2
In Depth 1 Water	+1

Target

Movement	
0–2 hexes	0
3–4 hexes	+1
5–6 hexes	+2
7–9 hexes	+3
10–13 hexes	+4
14–18 hexes	+5 (Level 3)
19–24 hexes	+6 (Level 3)
25+ hexes	+7 (Level 3)
Jumped	+1 additional
Sprinted	–1
Prone	–2 adjacent hex +1 other hexes
Immobile	–4
In Depth 1 Water	+2 Punch locations
Partial Cover	+3 Punch locations
Infantry Squad	+1

Printed by HEAVYMETAL PRO. Copyright © 2009 RCW Enterprises. BattleTech®, 'Mech® and BattleMech® are trademarks of WizKids, Inc.
Permission to photocopy for personal use.

MISSILE HITS TABLE

Roll	Number of Missiles Fired									
2D6	2	3	4	**5**	6	9	10	12	**15**	20
2	1	1	1	**1**	2	3	3	4	**5**	6
3	1	1	2	**2**	2	3	3	4	**5**	6
4	1	1	2	**2**	3	4	4	5	**6**	9
5	1	2	2	**3**	3	5	6	8	**9**	12
6	1	2	2	**3**	4	5	6	8	**9**	12
7	1	2	3	**3**	4	5	6	8	**9**	12
8	2	2	3	**3**	4	5	6	8	**9**	12
9	2	2	3	**4**	5	7	8	10	**12**	16
10	2	3	3	**4**	5	7	8	10	**12**	16
11	2	3	4	**5**	6	9	10	12	**15**	20
12	2	3	4	**5**	6	9	10	12	**15**	20

SURTUR PC-X

12

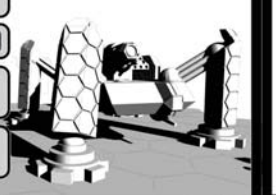
SIZE: 3 MOVE: 5 SKILL:

S(+0)	M(+2)	L(+4)	E(+6)
2	2	1	

OV: 0 | HEAT SCALE 1 2 3 S

A: OOOOO
S: OOOOO

SPECIAL: IF1,SRCH,SOA,SEAL,ES



QUICK-STRIKE STATS BATTLETECH

QUICK-STRIKE STATS BATTLETECH