



WHAT'S
UP?



SOMMER '17

BT-Story - Im Schatten des Krieges - letzter Teil
Resculping: "Mad Cat" - Kitbashing: "Ramrod"
Fotoberichte NORDCON '17 - BBC Sommer '17
Vorstellung Tabletop Simulator

u.v.m



Inhalt

Vorwort.....	3
Mechtaktik im Lanzengefecht by Major.....	4
Die aktuelle Starterbox von ULISSES.....	5
Der Tabletop Simulator.....	6
Nur so, für's Auge - Diverse.....	7
Im Schatten des Krieges Teil IV (Letzter Teil) by Cunny.....	8
Procyon-Campaign (Ankündigung).....	17
Resculping: Mad Cat by Andy.....	18
Kitbashing: Ramrod by Cunny.....	20
NordCon 2017 in Bildern by Elfe.....	21
Unseen Minis.....	27
Was alles mit Styrodur und Styropor so geht.....	28
Facebook-Wettbewerb Juni 2017.....	29
Nachlese Operation Galahad (2016).....	30
Zu Gast beim BangBangClub (BBC) / Uedem - Sommer 2017.....	31
Rapid Fire.....	34
Facebook-Rekord.....	34
10 Jahre BTHH.....	35
Battletechszenario und Bericht by Michael C.....	36
MFG-Würfelbecher.....	39
MFG-MechWarriorkonzept (MWK).....	39
MFG-WE 2018 Vorankündigung.....	39
Battletech-Events (SWKCon 2017, EBTC 2017).....	40
Veranstaltungskalender.....	41
DOL 2017-Danksagung.....	42

Impressum

Die Terra Post dient dem MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Ordentlichen Vereinsmitgliedern wird die Terra Post grundsätzlich als PDF-Datei zur Verfügung gestellt.

Herausgeber:

MechForce Germany e.V.
c/o Thorsten Eifers
Steendammswisch 44 22459 Hamburg
eMail: vorstand@mechforce.de

Vereinsregister:

AG Duisburg Registernr. VR 3709
Kontakt: terrapost@mechforce.de

© 2017 MechForce Germany e.V.

© 2013 The Topps Company, Inc. - all rights reserved. Alpha Strike, Quick Strike, BattleTech, BattleMech, 'Mech and Mech-Warrior are registered trademarks and / or trademarks of The Topps Company, Inc.

Vorwort

Fällt schon wieder aus wegen ist nicht ☺

Zur Titelseite:

Habe bisher überwiegend positive Reaktionen mitbekommen, aber das BETA TESTING sollten besser andere übernehmen ☺

PCGamer - Interview with Jordan Weisman and Mitch Gitelman
<https://www.youtube.com/watch?v=JY1KqMrK97Y>

1 Battletech Beta Review - A Heavy Day in the Forest
<https://www.youtube.com/watch?v=M9oh-5wQnd0>

2 Battletech Beta Review - Massive Missile Knockdown
https://www.youtube.com/watch?v=b83vG8LV_pg

3 Battletech Beta Review - The Power of Multi-Target explained
<https://www.youtube.com/watch?v=-2JY0Lu5HGE>

Der Major spricht: „Mechtaktik im Lanzengefecht“



1. Lesung, Gastdozent:
Major E. Peico, M.A.C.
MechForce Academy, Audimax,
Galatea, 12. Juni 3027,
11:00 a. m., ct

„Mechpilotinnen, Mechpiloten,
nach Auswertung ihrer letzten Gefechte in den
Simulatoren sowie im Manöver und den
Aufzeichnungen ihrer Geschützkameras ist mir
aufgefallen, dass alle von ihnen dazu neigen,
grundsätzlich auf den am leichtesten zu treffenden
gegnerischen Mech zu feuern. Nun, das macht erst
mal Sinn.

Aber ihre Entscheidung, exklusiv diese Ziele zu
bekämpfen, leider nicht! Bitte erwägen sie einmal
Folgendes: In der ersten Runde eines Kampfes
schießen sie auf den am leichtesten zu treffenden
Mech. In der darauffolgenden Kampfrunde werden
sie diesen beschädigten Mech aber grundsätzlich
nicht mehr so leicht treffen können! Denn der
getroffene Mech wird ihnen sicherlich Modifikatoren
andienen, sei es durch Bewegung, Deckung oder
was auch immer. Schließlich will er das Gefecht
zumindest überleben. Es sei denn, es handelt sich
um einen Kuritisten, der rituellen Selbstmord
begehen möchte ...

Ich erlaube mir jetzt, davon auszugehen, dass sie in
der folgenden, dritten Kampfrunde ihr Feuer wieder
auf das am leichtesten zu treffende Ziel richten
werden und nicht auf das bisher am schwersten
beschädigte Ziel.

Bitte vergegenwärtigen sie sich jetzt, in diesem
Augenblick, die Auswirkungen und Konsequenzen
von dem, was ich gerade gesagt habe! Ein rational
denkender Mensch wird ihnen in ihrer Entscheidung
Recht geben, durch ihre Zielwahl die mögliche
Trefferquote weiter hoch zu halten. Und gleichzeitig
werden sie durch eigene Modifikatoren versuchen,
dem feindlichen Gegenfeuer zu entgehen.

Der springende Punkt ist aber: In fast allen
Gefechtslagen ist es besser, den Gegner vollständig
auszuschalten! Egal, wieviel Schaden diese Einheit
genommen hat, sie leistet immer noch einen Beitrag
zum Gefechtsgeschehen, und wenn es „nur“ bei der
Initiative ist! Trotz allem kann ich aber immer noch an
ihren Gesichtern die Sympathie für die Bekämpfung
des leichtesten Ziels ablesen ...

Also, wie zwingen ich dem Gegner ein Ziel auf, bzw.
beeinflusse, welche Waffen er zum Einsatz bringen
kann?

Gehen wir mal von der Situation Lanze gegen Lanze
aus. Und nehmen wir weiter an, ihre vier Einheiten
bewegen sich alle mit einer Geschwindigkeit von
5/8/0. Was sie nun tun müssen, erfordert strikte
Disziplin in ihrer Einheit! Jede Form von
Individualismus passt jetzt ganz schlecht! Die
Einbringung von „Geistesblitzen“ und „tollen Ideen“
durch Mitglieder des Kampfverbandes führt
zwangsläufig zum Scheitern der Taktik. Und damit zu
materiellen oder gar menschlichen Verlusten! Auch
der „Held des Tages“ muss sich dem Ziel des
Gesamtsieges unterordnen!

In jeder Kampfrunde bewegen sich also immer 3
Mechs mit 8er Geschwindigkeit (Modifikator +3 ist
jeweils zu erreichen!) und 1 Mech mit 5er
Geschwindigkeit (Modifikator +2 ist zu erreichen!).
Wobei alle vier Mechs einem Rotationsverfahren
unterliegen, d. h., jeweils ein anderer Mech „spielt“
das „langsame“ Ziel. Auf diese Weise lassen sich
übrigens auch beschädigte Einheiten „schützen“...

Ich behaupte nicht, dass dieses Verfahren der
Weisheit letzter Schluss ist! Aber dieses taktische
Konzept ist einen Versuch wert, seine Gegner mal zu
„testen“ und zu schauen, wie sie reagieren. Schießen
sie weiter auf das leichteste Ziel oder versuchen sie
auf Biegen und Brechen, einen in ihren Augen
„gefährlichen“ Mech auszuschalten? Egal, wie hoch
dessen Modifikatoren sind und wieviel ihres Feuers
so in der Botanik landet...

Das Erkennen des gegnerischen Spielstils erlaubt
ihnen für das nächste Gefecht eine gezieltere
Auswahl ihrer Mechs.

So können sie auf Grund des gegnerischen
Feuerverhaltens eigene Bewegungsstrategien
vorplanen, was ihnen einen kleinen Vorteil auf dem
Weg zum Sieg einräumen könnte. Sofern Fortuna
natürlich mitspielt...

Wir sehen uns in der kommenden Woche dann zu
dem Thema „Leichte Mech Taktik“. Und lesen sie
bitte das nächste Kapitel in ihrem „Sun Tzu“, ich
werde dazu Fragen an sie richten.

Ich danke für ihre Aufmerksamkeit!“

„Alle Jahre wieder“ ☺

Angekündigt zum August 2017, erschienen Juni 2017 ☺ ... Näheres dazu u.a. in unserem Forum:
<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=4064>

Fotos zum Inhalt der aktuellen Starterbox ⇒ S. 24



Produktinformationen "BattleTech Einsteigerbox"

Sie werden bis zu zehn Meter hoch, wiegen bis zu 100 Tonnen - und dominieren die Schlachtfelder der Zukunft. BattleMechs sind die ultimativen Kampfmaschinen. Sie verfügen über ein Arsenal an Waffen, das genug Feuerkraft besitzt, um ganze Häuserblocks dem Erdboden gleich zu machen. Im 31. Jahrhundert werden die wichtigsten Kämpfe auf den Planeten der Inneren Sphäre mit diesen Kampfkolossen ausgetragen! Aber BattleMech ist nicht gleich BattleMech! Während die Mächte der Inneren Sphäre seit Jahrhunderten mit veralteten Maschinen um die Vorherrschaft streiten, erwuchs jenseits der Peripherie eine neue Bedrohung. Die Clans sind nicht nur ein Volk, das den Mech-Kampf zum Lebensziel erklärt hat; sie verfügen auch über moderne Waffentechnik, die ihren Höhepunkt in den OmniMechs findet. Mit diesen neuartigen Waffen stürmen sie die Innere Sphäre - und die herrschenden Häuser müssen sich fortan mit einer völlig neuen und enorm mächtigen Bedrohung abfinden.

Die BattleTech Starter-Box vermittelt dir nicht nur die Grundkenntnisse, um spannende BattleMech-Kämpfe auszutragen. Du kannst hier auch erstmals ins Cockpit eines Clan-Mechs steigen und neue Waffensysteme ausprobieren.

Diese Box enthält:

- 8 unbemalte und sofort einsatzbereite BattleTech-Miniaturen aus Kunststoff
- Ein 80-seitiges Regelheft, inklusive einer Mini-Kampagne, die den Vorstoß der Jadefalke auf den Planeten Barcelona thematisiert, sowie einen Überblick über die neuartige Clan-Technologie enthält.
- 58 aufstellbare Papp-BattleMechs (inkl. 10 Plastikfüße)
- 40 sofort verwendbare MechBögen, darunter auch einige neuartige OmniMech-Bögen
- Zwei hochwertige, ca. 56 x 69 cm große und stabile Spielbretter. Darunter auch zwei komplett neue Karten, die extra für diese Box entworfen wurden („Country Side 3“ und „Mine“).
- Zwei doppelt bedruckte stabile Pappkarten mit den wichtigsten Regeln als Spielreferenz
- Zwei sechsseitige Würfel

QUELLE: <https://www.f-shop.de/tabletop/classic-battletech/grundspiele/66934/battletech-einsteigerbox>

Eine Alternative zu MegaMek ... und wenn in der Nähe mal keiner wohnt oder Zeit hat ...

TABLETOP SIMULATOR



siehe:

http://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator/

Screenshot:



Mit diesem Programm lässt sich eine Battletechpartie wirklich gut simulieren.

Und dabei wird alles simuliert, selbst die Record Sheets muss man selbst ausfüllen.

Insbesondere das Feeling des Würfels bleibt erhalten. Mittels des Mauszeigers und das Halten einer Maustaste nimmt man die Würfel auf und wirft sie.

Anders als bei MegaMek erhält man also nicht nach Abschluss aller Aktionen per Mausklick auf einen Schlag eine komplette „Abrechnung“, sondern man würfelt tatsächlich – wie an der Platte – alles aus.

Eine Partie ist somit zeitaufwendiger als bei MegaMek aber irgendwie „realistischer“. Zusammen mit Teamspeak oder Skype durchaus ein netter, adäquater Zeitvertreib. Allerdings muss man mindestens zu zweit sein, gegen eine KI kann man nicht spielen.

Hier noch ein paar veranschaulichende Bilder von einem ChapterFight am 07.09.16 zwischen Thjafjaz und Chris:



Ruhrpott Invaders

TT-Sim-Spiel 07.09.16 Jonas vs Chris



Jonas Philipp Ich habe Highlander, Grasshopper, Vulcan 5T und Locust gestellt. Chris kam mit Cyclops 10Q, Thunderbolt, Phoenix Hawk 1D und Spider. Chris hat viel Pech mit Ini und Kicks und gibt auf, als der Cyclops einpennet. Neuer Assault bei ihm wird ein BattleMaster 1D 😊



Wie man gleich sieht, kann man hinein- und hinauszoomen ... und man kann „originale“ Battletechmaps bespielen.

Früher oder später wird man vielleicht auch seine eigenen, selbst bemalten und eingescannten Mechs einsetzen können ;)



„Learning by doing“ dürfte die beste Methode sein, mit dem Tabletop Simulator Battletech zu spielen. Ein paar Spieler gibt's bei uns schon, die da, so sie Zeit haben, gern unterstützen

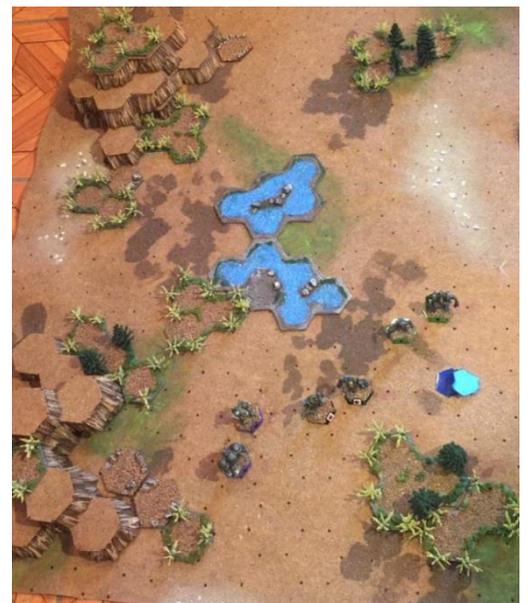
Kontakt über info@mechforce.de

Rubrik: Nur so , für`s Auge oder vielleicht als Anregung?

Facebook – “Alex Clarke”



Facebook – “Bernhard Kleber”



Facebook – “unbek.”

Facebook – „Claas Ue“

Im Schatten des Krieges Teil IV

Lucas Cunningham

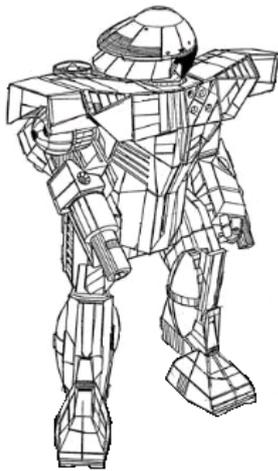


El-Madre Gebirge

San Martin, Chaos Mark

Leutenant Reiner Jung knirschte mit den Zähnen. Seit einigen Stunden saß er wartend in seinem 80-Tonnen-Victor. Er hatte das Kommando über die Kompanie jetzt seit vier Tagen inne. Seit Captain Marisha Steele von der gegnerischen Söldnertruppe Chevaliers de Vernier gefangen genommen wurde.

Schon jetzt hatte er von dem Posten die Nase voll. Vor allem ärgerte ihn die Gleichgültigkeit,



die Felix Steuben gegenüber dem Schicksal Captain Steeles zu haben schien. Er achtete Major Steuben zwar als Bataillonschef und Feldoffizier. Aber gegenüber dem Menschen Steuben war nur noch Abneigung geblieben. Aber nun endlich hatte der Major die Jagd auf die Guerillas eröffnet.

“Black Hat eins-drei-sechs für eins-eins-sechs: Näherkommende Ziele. Zähle sechs, nein acht Feindeinheiten.”

“Verstanden.” Endlich jemand, an dem er seinen Frust abreagieren konnte.

Ein kurzer Blick über die Instrumente zeigte ihm, was er ohnehin schon wusste. Alle Systeme klar. Die Waffen durchgeladen und feuerbereit.

“Black Hat eins-eins-sechs für Black Hat sechs, treiben Sie die acht Banditen in unsere Richtung?”

“Natürlich eins-eins-sechs.” antwortete Steuben. “Rangers und eine Lanze Ihrer bestimmten Freunde.”

Die Chevaliers! Er hatte gewusst, dass die Abrechnung schon jetzt kommen würde. Jung fletschte die Zähne.

Und er brauchte wirklich nicht mehr lange zu warten. Minuten später tauchten die feindlichen Blibs auch auf seinen Sensoren auf.

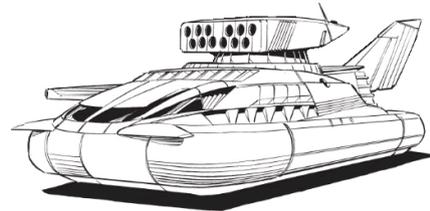
“Deltakompanie: Zum Angriff!”

Die zehn Battlemechs, aus denen die Deltakompanie zurzeit bestand verließen ihre Warteposition und stellten ihre Feinde.

Um die Kurve des Canyons schossen zwei Pegasus Scoutpanzer. Diese fünfunddreißig Tonnen schweren Schwebepanzer waren extrem schnell und wendig.

Jung war froh, dass er zwei seiner Munitionsbunker mit Leuchtspurmunition geladen hatte.

Fast aus der Hüfte eröffnete er das Feuer. Die panzerbrechenden Granaten rissen den ersten Panzer seitlich auf, so dass dieser ins Schleudern kam.



Der zweite Pegasus schoss sein gesamtes Arsenal auf Jungs Victor ab. Die Kurzstreckenraketen sprengten über dessen gesamte Vorderfront einzelne Panzerbrocken ab. Der Impulslaser schmolz die Panzerung über dem rechten Knie an.

Dem konzentrierten Beschuss der kompletten Kompanie hatten die beiden Schwebepanzer jedoch nichts entgegenzusetzen.

Der Pegasus, den Jung schon angeschlagen hatte, ging in Flammen auf. Der zweite zog sich, so schnell er konnte, zu seiner Truppe zurück.

“Los, vorrücken! Holt Euch die Schweine!”

Die begeisterten Bestätigungen seiner Kompanie antworteten ihm.

Die Freikorpsler stürmten den Canyon entlang.

Ihnen standen sechs Mechs und der überlebende Pegasus gegenüber.

Zwei Mechs gehörten zu den Rangern, der Rest gehörte den Chevaliers de Vernier an.

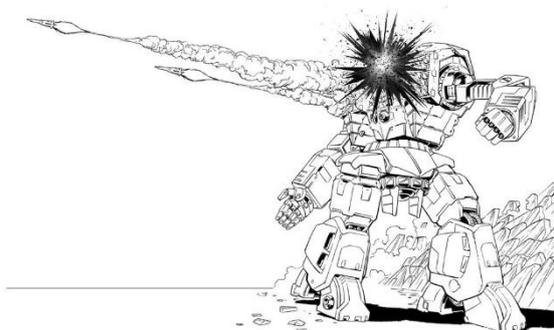
Die beiden Rangers, ein Centurion und ein Hunchback, gingen sofort zum Sturmangriff über. Beide Maschinen konzentrierten ihr wildes Feuer auf Hank Willows Apollo.

Die Chevaliers, drei schwere Mechs, angeführt von einem neunzig Tonnen überschweren Highlander. formten hingegen diszipliniert eine solide Kampflinie und folgten den Rangern. Langstreckenraketen und eine Gaußkugel schlugen in den Highlander ein. Gefolgt von einer Doppelsalve der PPKs eines Warhammers.

Jung versuchte seinen Victor trotz des enormen Beschusses im Gleichgewicht zu halten, kippte aber schließlich nach hinten über.

Seine Kompanie feuerte konzentriert auf den Hunchback. Aber wie durch ein Wunder blieb der fünfzig Tonnen schwere Rangermech stehen und feuerte erneut seine überschwere Autokanone.

Die Salve rasierte dem Apollo den Kopf weg. Hank Willow hatte keine Chance mehr auszusteigen.



Erst eine weitere Salve des Freikorps fällte den gegnerischen Hunchback endlich.

Sekunden später waren die beiden Parteien im Nahkampf. Besonders wild war der verbleibende Ranger in seinem Centurion.

Jung wuchtete seinen Victor wieder hoch, als der gegnerische Highlander sich auf seinen Sprungdüsen über die Kompanie des Freikorps hinwegsetzte.

Der Chevalier streckte den rechten Arm aus und feuerte.

Nancy Holdens Archer wurde in den Rücken getroffen und sackte leicht vor ab. Nancy spreizte die Beine ihrer Kampfmaschine.

Leftenant Jung wusste, was Nancy's Archer passiert war: Gyrotreffer.

Jung feuerte eine Breitseite auf den Highlander ab. Als der Chevalier sich ihm daraufhin zuwendete, näherten sich ihm der Javelin und die Wasp der Scoutlanze des Freikorps.

Im Kreuzfeuer dreier Mechs setzte der Highlanderpilot erneut seine Sprungdüsen ein.

Jung folgte ihm. Durch seine überlegene Reichweite schloss er auf und landete direkt neben dem Chevalier. Ein Strom von AK-Granaten riss das linke Bein Highlanders auf. Dann trat der Leftenant zu.

Das Bein seines Gegners knickte ein und der Highlander ging in die Knie. Jung schlug mit der linken und einzigen Faust des Victors zu.

Sein Gegner ging jetzt vollständig zu Boden. Während der Chevalier versuchte sich wieder hochzustemmen richtete Jung seine Autokanone aus und feuerte auf dem am Boden liegenden Feind.

Der Pilot des Highlanders kapitulierte durch das Herunterfahren seines Fusionsreaktors.

Der Leftenant richtete seine AK auf das Cockpit des Highlanders. Einige Sekunden überlegte er, den Feuerknopf zu drücken. Dann hielt er inne. Er hatte eine Kompanie zu befehligen. Er musste ein Vorbild sein.

Er blickte sich auf dem Schlachtfeld um. Neben Willows Apollo lag noch Justin Ellingtons Javelin und Sandra Rae's Centurion am Boden. Von den Gegnern waren der Centurion der Rangers und der Ostroc der Chevaliers entkommen.

Alle anderen Feindmaschinen waren nur noch brennende Wracks.

Die Deltakompanie war siegreich, aber die meisten ihrer Mechs auch schwer beschädigt.

Auf Jungs Sensoren erschienen die Blips von Steubens Treiberteam.

“Sie kommen zu spät, Major. Die Show ist gelaufen.”

“Ich seh` schon. Haben wir Verluste?” Wollte Steuben wissen. Der Major klang abwesend. Als ob er schon die nächsten Schritte der Operation plane.

“Das muss ich noch sichten. Willow haben wir sicherlich verloren. Zwei weitere Verluste sind möglich. Lanzenführer Meldung!”

“Hier Black Hat eins-drei-sechs, Ellington konnte aussteigen. Außer einem gebrochenem Flügel nur ein paar leichte Schnittwunden.”

“Black Hat eins-eins-sechs, hier Black Hat eins-zwo-sechs: Noch keine Meldung von Rae. Holden meldet große Schwierigkeiten mit ihrem Gyroskop. Ich denke, wir sollten auch für sie einen Bergungsschlepper anfordern.”

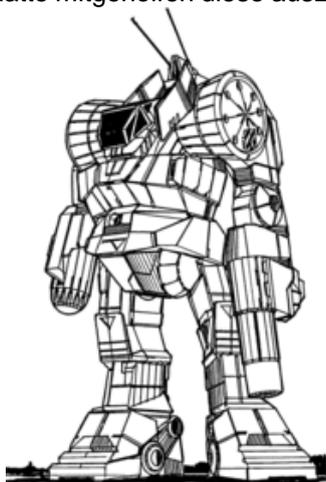
“In Ordnung. Und geben Sie den Befehl aus, Gefangene zusammenzutreiben.”

Steuben hörte noch mit, welche Befehle Jung an die Deltakompanie ausgab. Dann schaltete er auf den Kanal seiner Echokompanie um: “Black Hat eins-sechs für Black Hat zwo-eins-sechs: Schicken Sie Ihre Scoutlanze den flüchtenden Banditen hinterher. Ich möchte

wissen, wohin sie sich absetzen. Kämpfe sind zu vermeiden.“

“Roger eins-sechs.“ Bestätigte Captain Pedro Gomesch.

Der Major brütete im Cockpit seines Zeus. Tatsächlich machte er sich hinsichtlich Captain Steele ernste Sorgen. Und zwar aus zwei Gründen. Der eine, weniger wichtig, die Männer und Frauen der Deltakompanie wurden immer aufmüpfiger. Vor allen die Offiziere. An erster Stelle Jung – Steeles Stellvertreter. Viel wichtiger war jedoch, dass Marisha Steele über die Pläne seines Bataillons bestens informiert war. Sie hatte mitgeholfen diese auszuarbeiten.



“Black Hat eins-sechs für Castle eins-füeff, kommen.“

“Hier Castle eins-füeff: Sprechen Sie Black hat eins-sechs.“ Meldete sich der Komtech in der Kommandozentrale des Freikorps.

“Ich müsste mit Duke eins-sechs sprechen.“

“Verstanden Black Hat eins-sechs. Wir melden uns wieder.“

Steuben bestätigte. Dann gab er Befehl, ans Hauptquartier seines Bataillons Bergungsequipment zu schicken. Gomesch befahl er, seine Kampfplanze als Geleitschutz für das technische Personal einzusetzen.

“Duke eins-sechs für Black Hat eins-sechs kommen.“ Meldete sich Colonel Garibaldi. “Sprechen Sie, wir befinden uns auf einem sicheren Kanal.“

“Hier Black Hat eins-sechs. Ich wollte um Überstellung der SOG bitten Sir.“

“Es geht um Captain Steele nehme ich an.“

“Das ist korrekt, Duke eins-sechs.“ Antwortete Steuben.

Garibaldi schwieg kurz: “Haben Sie etwa schon ihren Aufenthaltsort ausfindig gemacht, Black Hat eins-sechs?“

“Negativ Duke, aber wir arbeiten ein Suchmuster aus. Und vielleicht greifen wir jetzt ein paar Gefangene auf, die Genaueres wissen. Ich wäre dann gerne bereit zum Zuschlagen.“

“Verstanden Black Hat eins-sechs. Ich werde Ihnen einen Trupp der SOG überstellen. Duke eins-sechs out.“

“Alles klar. Black Hat eins-sechs out.“

Der Major saugte an seiner Unterlippe. Diese verdammte Clan-Schlampe. Er konnte sie auf den Tod nicht leiden und doch machte er sich jetzt um sie Gedanken. Wie um jeden seiner Soldaten.

El-Madre Gebirge

San Martin, Chaos Mark

Starke Kopfschmerzen waren die erste Empfindung, die Marisha Steele wahrnahm, als sie wieder zu Bewusstsein kam. Der Oberkörper stach beim Atmen. Eine Halskrause verhinderte, dass sie ihren Kopf bewegen konnte.

Der linke Arm schmerzte beim Bewegen. Sie fuhr mit der rechten Hand über den Arm. Am Handgelenk stutzte sie. Ein Armband. Eine dreifach geflochtene Kordel. Eine Leibeigenenkordel!

In Weiß, Silber und Rot, den Farben der Chevaliers de Vernier.

Leibeigenschaft bedeutete für einen unterlegenen Krieger der Clans, dass er vom Sieger adoptiert worden war, weil er großes Potential und Können gezeigt hatte. Und man erhielt die Chance, sich im neuen Clan wieder zum Krieger hochzudienen.

Jeder der drei Knoten der Kordel stand für eine Prüfung, die man ablegen musste. Hatte man eine bestanden, wurde ein Knoten durchschnitten. Wurde der letzte durchschnitten, hatte man wieder den Status eines Kriegers erlangt und man war Teil des neuen Clans.

Was bedeutete das nun für sie. Hatte sie jetzt aufgehört Soldatin des Freikorps zu sein und war nun Mitglied der Chevaliers?

Sollte sie nun Widerstand leisten, wie es sich einer Kriegsgefangenen der Inneren Sphäre gebührte oder war sie immer noch Clanerin?

Die Antwort die jeder Freikorpsler auf diese Frage geben würde war ihr klar. Sie war dem Regiment zur Treue verpflichtet. Wenn sie davon abrückte und das Freikorps ihrer habhaft würde, war die einzig mögliche Konsequenz das Erschießungskommando. Und Felix Steubens hämisches Grinsen.

Andererseits war sie kein Sphärling. Sie entstammte dem Clan der Steeleviper. Nichtsdestotrotz hatten die Chevaliers sie als würdig anerkannt, ihr die Chance zu geben, in die Reihen ihrer Krieger aufzusteigen.

“Ah, Sie sind wach.” Ein Mann mittleren Alters beugte sich über sie. Ohne Zweifel ein Medtech.

“Pos. Wie schwer bin ich verletzt Medtech ...”

“Doktor.” Die intelligenten Augen musterten sie. “Doktor Thomas Zaber. Sie haben zwei gebrochene Rippen. Eine starke Gehirnerschütterung und eine ansehnliche Anzahl an Prellungen. Aber das bekommen wir wieder hin.”

Sie schloss die Augen.

“Ich werde Captain Vernier holen. Der möchte sicher mit Ihnen Reden.”

“Pos.”

Zwanzig Minuten später stand ein schlanker Mann, blaue Augen, schwarze Haare und sauber gestutztem Bart vor ihr: “Sind Sie ausreichend versorgt worden?”

“Das ist korrekt, Captain ... Vernier?”

Der Captain nickte: “Ja der bin ich. Und Sie sind Marisha vom Clan Steeleviper?”

“Marisha Steele, Captain der Söldnereinheit Freikorps Garibaldi, Dienstnummer 3038MS218.”

Vernier stutzte: “Nach den Sitten der Clans sind Sie meine Leibeigene.”

“Marisha Steele, Captain, Freikorps Garibaldi, Dienstnummer 3038MS218.”

“Sie haben also mit Ihren alten Clantraditionen abgeschlossen.” Vernier setzte sich auf die Bettkante. “Das verkompliziert die Lage nun etwas.”

“Das tut mir leid, Captain.”

Der Söldnerkommandant schmunzelte: “Wirklich gut lügen können Sie nicht. Aber bitte

erzählen Sie mir, woher kommt diese Loyalität dieser Söldnereinheit gegenüber?”

Steele schloss die Augen um nachzudenken: “Ich bin mir nicht sicher.” Felix Steuben erschien in Ihren Gedanken. “Trotz aller Widrigkeiten und Umstellungen fühle ich mich diesem Regiment sehr verbunden. Sie befehligen selbst eine Söldnertruppe. Verbindet Sie etwas mit ihren Soldaten?”

Vernier nickte: “Natürlich. Mit vielen habe ich zusammen auf Tukkayid gegen die Clans gekämpft. Die anderen habe ich auf verschiedenen Welten ins Gefecht geführt. Das verbindet.”

Die gefangene Freikorpslerin wagte nicht zu nicken.

“Vielleicht sollten Sie aber Ihre Position noch mal überdenken.” schlug Vernier vor. “Captain Harbin, der Kommandeur von Harbins Ranger, verlangt nach Freikorpsblut. Um genau zu sein, nach Ihrem Blut. Und dieser Harbin könnte auf die Idee kommen, die Informationen, die er haben will, aus Ihnen herauszufoltern.”

“Und Sie? Werden Sie ihm dabei helfen?”

Verniers Blick wurde hart: “Nein, aber ich weiß auch nicht, wie ich ihn davon abhalten könnte. Dank Ihrer Truppe befinde ich mich in einer wirklich beschissenen Lage.”

“Ihre Lage ist wirklich beschissen.” Meinte Steele. “Mein CO kann mich zwar nicht leiden aber er ist wie ein bissiger Hund, der nicht mehr von seiner Beute loslässt. Und durch meine Gefangennahme haben Sie ihn auf sich aufmerksam gemacht.”

“Na, da bin ich mal gespannt.” Der Kommandant der Chevaliers erhob sich und ging.

Villa Hermoza

San Martin, Chaos Mark

Sergeant Gerrit Schweizer betrat den Saloon, in dem Steuben sein Hauptquartier aufgeschlagen hatte. Er und elf weitere Angehörige der SOG waren für Sonderaufgaben an das zweite Bataillon abgestellt worden.

Er blieb vor dem Kartentisch stehen und salutierte vor den darum stehenden Offizieren: “Schick haben Sie sich hier eingerichtet.”

Marcus Snyder, der Infanteriecaptain reichte Schweizer die Hand: "Gut das Sie da sind."

Der Sergeant wandte sich an Steuben: "Wir haben unseren Hubschrauber auf Ihrem Feldflugplatz untergebracht und werden in der Nähe auch Quartier beziehen. Also in Rufbereitschaft. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie uns nicht in Ihre normalen Operationen einbeziehen würden. Wir sind für Personenrettung abgestellt worden. Dementsprechend sind wir auch ausgerüstet und vorbereitet. Sicherheitshalber haben wir Sprengstoff mitgebracht, falls Sie das gegnerische Basislager ausfindig machen. Wenn Sie dann unsere Unterstützung möchten, stehen wir Ihnen natürlich dafür zur Verfügung Sir."

"In Ordnung Sergeant." Der Major deutete auf die Karte. "Unsere Luft-/Raumjäger fliegen unermüdlich Aufklärung. Außerdem haben wir in den letzten Tagen alles getan, um einen Gegenschlag zu provozieren. Diese Anstrengungen zwingen uns dazu, unseren Maschinen die entsprechende Wartung zukommen zu lassen. Wir rechnen damit, dass unser Feind sich spätestens morgen regt und zumindest seine Truppen verlegt. Wobei ich auf einen Angriff hoffe."

Wie dem auch sei, wir sollten bald ihr Basislager ausmachen. Bis dahin, Sergeant Schweizer, möchte ich, dass Sie Ihr infiltrationsgeschultes Auge über unsere Verteidigungsstellungen schweifen lassen. Konzentration auf mögliches Eindringen durch Infanterie."

"Natürlich Sir, das werden wir tun."

"Gut, Sie können abtreten, Sergeant."

Der Major wandte sich an seine Kompanieführer: "Uns fehlen mittlerweile sechs Maschinen, ohne einen wirklich nennenswerten Erfolg. Wobei der letzte Einsatz sehr gut verlaufen ist."

Auch mangelt es uns nicht an Mechs, sondern eher an Mechkriegern. Wenn wir in den nächsten Tagen die Rangers und Chevaliers in größerer Zahl stellen, werden wir mehr Feuerkraft brauchen. Das heißt, wir werden jetzt auch die Panzer für die Offensive einsetzen müssen."

Der Chef der Panzerkompanie grinste angriffslustig.

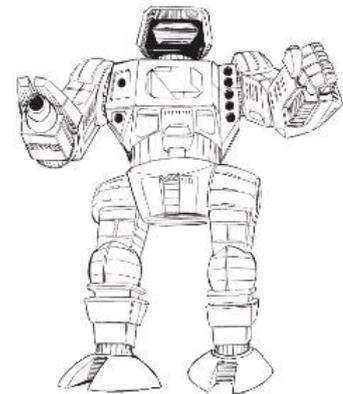
"Das gefällt mir gar nicht, Skipper." Dämpfte George McKenzie, Steubens Stellvertreter, das Grinsen des Panzerkompaniechefs. "Damit geben wir unser Polster für einen Rückzug in eine befestigte Stellung auf."

"Ich bin damit auch nicht ganz glücklich. Sie alle wissen, ich bin kein Freund von Alles-oder-Nichts-Szenarien. Aber was soll's. Darüber hinaus, müssen wir unsere Schlagkraft, was die Mechs angeht, verbessern."

"Und wie tun wir das?" Fragte Captain Gomesch.

"Unsere Techs schieben schon Überstunden, um sämtliche geborgenen Maschinen wieder fit zu kriegen. Zumindest alle, die noch ein bisschen reparaturfähig sind."

Das sollte uns in zwei bis drei Tagen einen Penetrator, Steeles Maschine, einen Highlander und einen Warhammer bringen."



Leutenant Jung meldete sich zu Wort: "Und wen setzen wir da rein?"

"Rae braucht eine neue Maschine" antwortete Steuben. "Und wenn einer unserer Scouts früher mal auf was Schwererem gesessen hat, denke ich, das wäre auch 'ne gute Lösung."

McKenzie schmunzelte: "Das klingt so etwas nach Lyranischer Lösung, setzen wir unsere Scouts in schwere und überschwere Mechs."

"Haben Sie eine bessere Lösung George?"

"Nein, Sir, leider nicht."

"Na, dann bringen Sie mir Piloten für die schweren Maschinen. Abtreten."

Während in Villa Hermosa, in einer Werkstatt für Agrarmechs die Techniker des Freikorps Garibaldi die Nacht durch und bis in die späten Morgenstunden daran arbeiteten, das schwere und überschwere Kriegsgerät für den baldigen Einsatz wieder herzustellen, bereitete sich in New Montenegro das Hauptkontingent der SOG auf ihren Einsatz vor.

New Montenegro

San Martin, Chaos Mark

Captain Simon Hedoshi trommelte auf das Lenkrad. Er saß in einem dunklen, unauffälligen Van. Hinten saßen sechs weitere Mitglieder seines Teams. Eine gespenstige Ruhe ging von der Gruppe aus.

Warten. Die meiste Zeit des Soldatenlebens verbrachte man mit Warten. Eine Zeit voller Anspannung und inneren Aufruhrs.

Das Funkgerät knackte: "Blue Moon, hier Red Moon: Ich habe ihn entdeckt. Er trifft in fünf Minuten im Mirage Hotel ein."

"Verstanden Red Moon, wir sind in Position." Hedoshi wechselte den Kanal. "Blue Moon für Yellow Moon: Ziel nähert sich dem Mirage. ETA fünf Minuten. Positionsmeldung."

"Yellow Moon hier, wir sind auf der Rückseite in Position. Wir haben ein paar verdächtige Personen ausgemacht. Wahrscheinlich hat er ein paar Kanonen angeheuert."

"Verstanden."

Tatsächlich mussten die Söldner nicht mehr lange warten. Ihr Ziel traf keine zehn Minuten später ein.

Leonard de Boerl war leitender Vertreter der Skye Mining Corp., einer der großen Firmen, die San Martin noch bis vor kurzem beherrschten. Der letzte, der noch auf freiem Fuß war.

De Boer, ein hagerer Mann, blickte sich vor dem Hotel gehetzt um.

Fast währen Hedoshi die beiden Verfolger von de Boer entgangen.

"Polizeiabzeichen?" Wollte sein Stellvertreter wissen, Sergeant Raymond Travis.

"Dürfte besser sein."

Die Teammitglieder hängten sich Polizeiabzeichen um und luden ihre Waffen durch.

"Yellow Moon, hier Blue Moon, rücken Sie langsam vor. Wir folgen in fünf Minuten."

Der Captain ließ die Zeit runterlaufen, dann rückte das Team ab.

Sie stürmten die Lobby des Hotels in eingespielter Reihenfolge. Travis mit einer Sturmschrotflinte zuerst.

Nur ein Nachtportier stand hinter dem Empfang. Es sah aus, als bekäme er gleich eine Herzattacke, als die schwer bewaffneten Söldner hereinstürmten.

"Polizei!" zischte Hedoshi. "Welches Zimmer hat der Kerl, der zuletzt reingekommen ist?"

"Mi...mi...mister Porter, der w...w...wohnt in Zi...zimmer dreiundzwanzig. Zw...zwe...weiter Stock."

Schnell gab der Captain seinen Leuten per Handzeichen Anweisungen.

"Blue Moon von Yellow Moon, Scharfschützen in Position. Wir haben zwei der drei möglichen Kanonen im Visier."

Zur Bestätigung klickte der Kommandeur zweimal mit dem Kehlkopfmikro. Zwei Mann sicherten die Aufzugskabinen. Ein weiterer blieb bei dem Nachtportier. Der Rest des Teams rückte die Treppe hinauf vor. Oben angekommen, gingen sie an einer Biegung in Stellung und überprüften den Gang mit einem Spiegel. Ein Mann im dunklen Anzug, der auf und ab ging. Die Söldner koordinierten sich mittels Augenkontakt und stürmten um die Ecke.

"Hände hoch keine Bewegung!"

"Weg mit der Waffe!"

"Keine Bewegung oder wir schießen!"

Der Wachposten ergab sich sofort. Er wurde zu Boden geworfen, entwaffnet und gefesselt.

Zwei Schüsse krachten.

"Blue Moon: Beide Ziele ausgeschaltet!" Meldete der Anführer von Yellow Moon über Funk.

Artemis Costas, das größte und schwerste Mitglied des Angriffsteams, warf sich gegen die Tür von Zimmer dreiundzwanzig.

Der große Infanterist ließ sich mitsamt der nachgebenden Tür zu Boden fallen, während zwei weitere Soldaten des Teams zeitgleich über ihn hinwegsetzten.

Ein bleicher Leonard de Boer richtete zitternd einen Revolver auf die Eindringlinge und ging rückwärts. Bis zur Wand.

Wortlos ließ er sich entwaffnen und aus dem Hotel führen.

EI-Madre Gebirge

San Martin, Chaos Mark

Marisha Steele schnappte nach Luft, kaum das der kräftige Unteroffizier der Rangers ihren Kopf aus dem Wassereimer herausgeholt hatte.

Vor ihr stand Captain Alex Harbin. Aus seinen Augen sprühte Hass und nun auch Vergnügen: "Ich will die Funkcodes Ihres Bataillons. Ich will die IFF-Kennungen und ich will detaillierte Informationen über die Personalstruktur."

"Marisha Steele, Captain, Freikorps Garibaldi, Dienstnummer" Weiter kam sie nicht, der Unteroffizier drückte ihren Kopf wieder unter Wasser. Sie versuchte sich zu wehren, doch dieser Sphärling war sehr groß, muskulös und ein exzellenter Nahkämpfer. Außerdem schien ihm diese Aufgabe auch sehr vertraut zu sein.

Endlich wieder Atemluft.

"Hören sie, Marisha Steele, Captain, mich interessiert weder ihr Rang, noch ihre Dienstnummer. Ich will die Funkfrequenzen ihrer Einheit. Ich will die Aufmarschpläne und alles, was sonst noch so relevant ist. Also bekomme ich jetzt eine Antwort?"

"Marisha Steele, Captain ..." Und wieder befand sie sich unter Wasser. Lange, sehr lange, Panik stieg in ihr auf. Dann die erlösende Luft.

"Captain Vernier hat ihnen doch so einen einfachen Ausweg angeboten. Einer, der ihrer Ethik sogar entgegen kommen müsste. Warum also darf ich mich hier noch mit ihnen abplacken?"

"Weil Steuben unrecht hat!" Brachte sie zwischen zwei Atemzügen hervor.

"Wer ist Steuben?" Fragte Harbin interessiert.

"Marisha Steele, Captain, Frei ..." Wasser. Keine Luft. Druck auf Lunge und Ohren. Angst. Panik. Endlich Erlösung.

Harbin ließ ihr Zeit, bis sie wieder zu Atem gekommen war: "Habe ich nicht mit Engelszungen auf sie eingeredet? Wollen sie mir nicht doch verraten, was ich wissen möchte?"

"Marisha Steele"

Vom Eingang seines Stabszeltes aus beobachtete Captain Roger Vernier das Schauspiel. Äußerlich wirkte er gelassen. Für den jungen Gardeleutnant, der neben ihm stand, musste er geradezu kalt wirken.

Der Leutnant hingegen war kreidebleich.

Gute Freunde und Wegbegleiter von Vernier konnten die Zeichen, die der Söldnerkommandant ausstrahlte nur zu gut deuten. Vernier war kurz davor zu explodieren. Er war kurz davor über den Lagerplatz zu gehen

und Harbin samt seinem Sergeant Homer Wilson zu erschießen.

Hinter den beiden Männern räusperte sich jemand.

Es war Emely Taylor, Verniers Kommunikationsexpertin: "Captain, wir haben eine Nachricht von Mr. de Boer erhalten. Über die Befehlsfrequenz, die uns Skye Mining zugeteilt hat."

"Mit dem habe ich kaum noch gerechnet, was möchte de Boer?"

Emely warf dem Gardeleutnant einen bedeutungsschweren Blick zu.

"Los, raus mit der Sprache."

"Mr. De Boer ist vom Freikorps Garibaldi gefangen genommen worden. Er wurde zum Regierungspalast gebracht und dort unter Arrest gestellt. Er und die anderen Firmenvertreter haben mit dem neuen Marquise einen Deal ausgehandelt. Wir und die anderen Söldnertruppen sollen die Kampfhandlungen einstellen."

Vernier warf dem Leutnant einen Blick zu. Zu seiner Überraschung sah der junge Mann sehr erleichtert aus.

"Dann ist der Krieg vorbei?" fragte er.

Bei diesen Worten lief es Vernier eiskalt über den Rücken und er blickte zurück zu Harbin und seinem Folterknecht.

"Behalten sie beide das für sich. Wenn Harbin das rauskriegt, geht er als erstes auf uns los. Mit seiner Baker Kompanie hat er achtzehn Maschinen zur Verfügung. Das könnte sehr böse für uns ausgehen."

"Aber was machen wir dann?" Emely blickte ihn fragend an.

"Schick mir den XO her und der Doc soll so schnell wie möglich bei der Folter einschreiten."

"Aye, aye, Sir."

Am nächsten Morgen

"Sie haben sie entkommen lassen?" Alex Harbin war rot angelaufen und stand keine zehn Zentimeter von dem unglücklichen Leutnant der sanmartiner Garde entfernt.

“Sie hat die Wache niedergeschlagen.” verteidigte sich dieser.

“Und Sie Vollidiot haben nur eine Wache abgestellt? Eine einzige Wache?” Brüllte Harbin, der aussah, als wolle er jeden Moment handgreiflich werden.

“Wer hätte gedacht, dass der Captain zu so was noch in der Lage wäre, nachdem Sie sie den ganzen Nachmittag in der Mangel hatten.”

“Werden Sie ja nicht frech, Leutnant.”

“Könnten wir uns vielleicht mal wieder beruhigen” mischte sich Vernier zum ersten Mal ins Gespräch ein. “Ich glaube, wir sind jetzt unter Zugzwang.”

“Wie meinen Sie das?” wollte der Leutnant wissen.

Statt Vernier antwortete Harbin: “Sie kennt unseren Standort und hat einen verdammt guten Überblick über unsere Truppen. Was schlagen Sie vor, Vernier?”

“Angriff. Wir sollten jetzt massiert gegen ihr Bataillon vorgehen. Unsere beiden Truppen sollten dem Freikorpstruppen hier ebenbürtig, wenn nicht überlegen sein. Die dürften auch noch schwere Schäden an einigen ihrer Mechs haben. Und wahrscheinlich haben die es nicht wirklich eilig. Sitzen fett auf ihrem letzten Sieg.”

Kurz sah es so aus, als ob Harbin skeptisch wäre, dann obsiegte doch sein Blutdurst: “Wenn wir einen Gewaltmarsch machen, sind wir morgen Mittag in Angriffsposition und die werden sich wahrscheinlich noch darauf vorbereiten, uns zu suchen. Noch nicht auf einen Kampf vorbereitet.” Harbin nickte: “Ja, Vernier, sie haben recht, ich lasse meine Truppe aufsitzen. Wann sind Sie abmarschbereit?”

Der Söldnercaptain überlegte kurz: “Geben Sie mir zwei Stunden. Dann können wir abrücken.”

“In Ordnung, dann los.” Harbin stürmte aus dem Zelt. Captain Alice Hanson blickte Vernier noch einen Augenblick nachdenklich an, bevor er seinem Kommandeur folgte.

Keine zweieinhalb Stunden später rückten die beiden Söldnertruppen, unterstützt von einer Kompanie Gardeinfanterie, ab.

Villa Hermosa

San Martin, Chaos Mark

Die Mechkrieger und Techniker der Deltakompanie erwarteten ihren Interimskommandeur gespannt. Als Reiner

Jung vor sie trat, wurde er von Fragen bombardiert. Der Leutnant hob die Arme, um die Fragenflut zu stoppen.

“Es geht Captain Steele den Umständen entsprechend gut. Major Steuben hat sich kurz mit ihr beratschlagt und hat dann ihre baldmöglichste Verlegung nach New Montenegro in unser Hauptlazarett angeordnet. Der Captain bat mich, euch auszurichten, dass sie die Kunde unseres letzten Sieges mit Stolz vernommen hat.”

Die Freikorpsler jubelten.

Im Saloon stand Steuben über die Karte gebeugt. Die Nachrichten, die Steele mitgebracht hatte, waren kaum fassbar.

Vor wenigen Minuten kam die Meldung der Luftaufklärung. Ein starker Feindverband war in ihre Richtung unterwegs.

Für den Fall eines gegnerischen Angriffs besagte die Doktrin des Freikorps, dass man dem Feind zuvorkommen musste.

Steuben wandte sich an seinen Stellvertreter: “George, in einer Stunde Offiziersappell. Das Bataillon rückt bei Morgengrauen aus.”

“Das komplette Bataillon? Inklusiv Infanterie, Sir?”

“Nein, nur Mechs und Panzer, wir müssen die Beweglichkeit behalten. Die Infanterie wird dem Unterstützungspersonal helfen, sollten wir uns aus Villa Hermosa zurückziehen müssen.”

Die Offiziere des Freikorps planten bis in die späten Abendstunden den Einsatz. Das technische Personal sorgte dafür, das alles marschbereit war und legte am frühen Morgen letzte Hand an.

Um sechs Uhr zweiundvierzig rückte das Bataillon mit exakt vierundzwanzig Battlemechs und zwölf Panzern ab.

El-Madre Gebirge

San Martin, Chaos Mark

Am südlichen Ausläufer der Dutzende von Canyons ließ Alex Harbin seine Truppe in Gefechtsformation gehen.

Die Chevaliers übernahmen beide Flanken.

In weit gefächerter Keilformation wären sie beinahe an Steubens Bataillon vorbeimarschiert.

Der Major des Freikorps hatte einen Schwenk nach Nordosten gemacht, ehe er frontal nach Westen eingedreht hatte.

Nun stand sein Bataillon bei der Begegnung günstig an der linken Flanke der beiden gegnerischen Söldnertruppen.

Captain Vernier pfiff anerkennend, als er die Aufstellung sah. Dies sicherte Steuben einen großen Vorteil. Wenn es tatsächlich zum Kampf käme.

Viele andere Offiziere hätten die Rangers und die Chevaliers bei den sich bietenden Möglichkeiten wohl frontal gestellt.

Er schaltete auf einen offenen Kanal: "Major Steuben, Major Steuben, hier spricht Roger Vernier, Captain und CO der Chevaliers de Vernier. Gemäß meiner Order, die Ihnen bekannt sein müsste, möchte ich Ihnen hiermit das Ende der Feindseligkeiten zwischen dem Freikorps und meinen Chevaliers offerieren."

Eine kurze Pause.

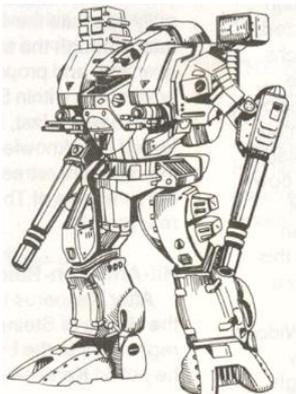
"Ich hoffe Captain Steele ist wohlbehalten wieder bei Ihnen eingetroffen. Ich entschuldige mich zutiefst dafür, dass ich die Verhörmethoden Captain Harbins nicht unterbunden habe."

"Captain Vernier, hier spricht Major Felix Steuben, als Stellvertreter der planetaren Autoritäten nehme ich Ihr Angebot an und bitte Sie, sich vierhundert Meter zurückfallen zu lassen. Ihre mir am nächsten stehende Einheit möchte bitte zu der entfernteren aufschließen."

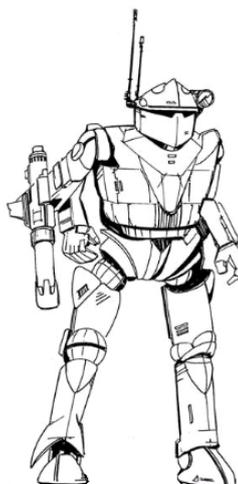
"Verstanden Major, wir ziehen uns zurück."

"Sie dreckiger Verräter!" Harbin spuckte Gift und Galle und löste eine PPK seines Warhammer, die er auf Verniers Black Knight gerichtet hatte, aus. Sie zischte knapp an Verniers Mech vorbei.

Vernier wich geschickt zwei weiteren PPK-Schüssen von Harbin aus. "Wir haben wohl noch etwas zu regeln, Harbin!" Vernier hob den rechten Arm seines Mechs und feuerte die dortige Clan ER-



PPK ab. Die schwere Waffe riss einen tiefen Krater in die Panzerung von Harbins Mech.



Die Hitzetauscher des Black Knight kämpften darum, die gewaltige Hitzeentwicklung der Clanwaffe abzuleiten.

Vernier feuerte erneut die PPK ab und ließ gleich darauf beide schweren Laser folgen. Schweiß rann in Sturzbächen seinem Körper hinab. Der Black Knight wurde schwerfälliger.

Harbin konnte seinen Warhammer nicht halten und wurde von der Wucht der Einschläge aller drei Waffen umgeworfen.

Vernier bewegte sich auf seinen Kontrahenten zu. Auf dem Feld, das eigentlich ein Schlachtfeld werden sollte, herrschte Stille. Freikorps, Rangers und Chevaliers folgten gebannt dem Zweikampf.

Mit einem unartikulierten Brüllen voller unbändigen Hass wuchtete Harbin seinen Warhammer wieder hoch.

Eine PPK und eine Phalanx aus Lasern und Raketen schlug dem Black Knight entgegen.

Mit großer Mühe hielt Vernier seinen Mech aufrecht. Seine Antwort bestand aus allen Nahbereich-Lasern und seiner Clan-PPK.

Der Torso des Warhammers wurde aufgerissen und mit ihm das dort befindliche Raketenmagazin.

Ein Laser zerschmolz mehrere Raketen und brachte den Sprengstoff zur Detonation. Harbin blieb kein Zeit zum Aussteigen. Die Wucht der Explosion des Warhammers warf den Black Knight zwei Schritte zurück.

Vernier atmete tief durch, schaltete dann auf den Befehlskanal der Rangers:

"Captain Hanson, schließen Sie sich den Chevaliers an. Oder möchten Sie sich lieber Harbin anschließen?"

"Nein Captain" kam die gefasste Antwort, "auch wir beugen uns den Anweisungen des Firmenkonzils. Die Kampfhandlungen sind beendet."

New Montenegro

San Martin, Word of Blake Protektorat

Der Golfball ging knapp am Loch vorbei. Steuben grinste seinen Vorgesetzten vielsagend an.

“Verkneifen Sie es sich, Felix, verkneifen Sie es sich einfach.”

Der Major zuckte die Achseln und puttete gekonnt ein.

“Wie steht es um Ihr Bataillon?” wollte Garibaldi wissen.

“Steele hat gestern wieder ihren Dienst angetreten. Sie wirkte fast so zufrieden wie vorgestern, als wir Homer Wilson exekutiert haben. Sämtliche Mechs sind wieder einsatzfähig. Mir fehlen jedoch noch zwei Mann für die Deltakompanie.”

“Tja, leider sind die Ranger komplett den Chevaliers beigetreten.” Garibaldi puttete jetzt ebenfalls ein.

“Corporal Ellington wird ebenfalls noch fast zwei Wochen ausfallen.” Die beiden gingen zum nächsten Abschlag.

“Die Worties sind aber in ansehnlicher Stückzahl angereist.”

Der Colonel nickte: “Ein ganzes Bataillon Truppen, um die HPG zu sichern. Und ein Haufen Prospektoren. Die suchen etwas. Und unser Freund von New Queens ist ebenfalls mit von der Partie.”

“So richtig mit Robe und so?”

“So richtig mit Robe und so. Felix, die ganze Sache stinkt bis zum Himmel.”

“Und wie weit werden wir da drin stecken?”

“Gar nicht.” meinte Garibaldi. “Ich habe das Jobangebot der Worties rundheraus abgelehnt. In vier Monaten packen wir unsere Sachen und dann suchen wir uns ein anderes Plätzchen.”

Steuben hob eine Augenbraue: “Wieso das? Wenn’s hier kracht, ist damit sicher gutes Geld zu verdienen.”

“Ja, wahrscheinlich.” stimmte Garibaldi ihm zu. “Aber die Schatten, die dieser Krieg wirft sind mir nicht geheuer. Es macht mir Angst, wenn Krieg und Religion in einen Topf geworfen werden.”

The End!

Übrigens bietet Cunny jeden Monat ein Szenario in der Battletechzentrale Hamburg im ATLANTIS an!

Die

PROCYON-CAMPAIGN

siehe rechts

Da braucht man sich nur an die Platte setzen und mitspielen wollen ;) ... den Rest hat Cunny immer vorbereitet!

Jeder ist gern gesehen ... sei es Neu- oder Wiedereinsteiger!

CHAOS MARCH
PROCYON-CAMPAIGN
#12 ↑
PRO MONAT 1x
an jedem
2.MITTWOCHEH
!
ab ca.
17:30 Uhr
im
www.atlantis-hamburg.de
ATLANTIS
Science-Fiction & Fantasy, Spiele, Bücher und mehr

Umbau einer Mad Cat (Timber Wolf) Prime zu einer Mad Cat E

Quelle:

<http://hpgstation.de/2016/10/umbau-einer-mad-cat-prime-timber-wolf-resculpt-zu-einer-mad-cattimber-wolf-e/>

by Andi —

s.a. HPG-Station



Benötigtes Material:

20-603RE [Mad Cat „Timber Wolf“ Prime](#)

und zwei

OP-034 [Gladiator E ATM 9](#)

Den unteren Teil kann man mit Milliput /Greenstuff oder etwas ähnliches ausfüllen. Muss man aber nicht.

Hilfsmittel:

<p>P3: Modeling Drill and Pinning Set (zur Shopgruppe) Artikelnummer: PIP93096 Hersteller: Privateer Press Spielsystem: Werkzeug Set Produkt: Handbohrer mit Zubehör (2 x 0,85mm und 12,85mm Metallstifte, Ersatzbohrer).</p>	<p>12.99 €</p>
<p>Instant Putty (zur Shopgruppe) Artikelnummer: CMN9002 Hersteller: Cool Mini Or Not You have all heard of Instant Mold, a revolutionary product that allows you to duplicate any surface over and over again. We all love greenstuff but what if we are in a hurry? We have the answer – Instant Putty – a pre-measured, ready to mix, 2 part, fast curing epoxy putty that sets in less than 5 minutes. Instant Putty is easy to use: Cut the amount needed Mix tho...</p>	<p>12.99 €</p>

Kleine, feine Feilen bekommt man in vielen Varianten.

oder

<p>P3: Clippers (zur Shopgruppe) Artikelnummer: PIP93095</p>	<p>14.99 €</p>
<p>Seitenschneider (zur Shopgruppe) Artikelnummer: DO03540</p>	<p>4.50 €</p>

Anleitung:

Man entpacke und entgrate die Basis-Mini (20-603RE [Mad Cat „Timber Wolf“ Prime](#)), sowie die entsprechend genutzten Zusatzteile.

Den Zinnstift auf den Schultern der Mad Cat Arme (ist für die LSR Werfer gedacht) kann man nutzen, um sie in ein selbst gebohrtes Loch am unteren Bereich der ATM Werfer zu kleben, wenn man möchte. Das kann man mit einem Handbohrer bewerkstelligen.

Beim Bohren nicht zu stark drücken, da man sich schnell den Bohrer abbrechen kann.

Die Mad Cat Prime verfügt in beiden Armen über je einen ER-Large-Laser und einen ER-Med-Laser.

Da die Mad Cat E nur über zwei ATM 9er Werfer und zwei ER-Large-Laser verfügt, kann man die ER-Med-Laser einfach mit einem Seitenschneider oder Messer vorsichtig entfernen und alles ein wenig glatt feilen.



Wenn dann alles geklebt ist hat man eine schöne Variante der Mad Cat ohne großen Aufwand.



Viel Spaß beim Bauen

Die Investitionen an sich lohnen sich, da man ja auch andere Mechs mit dem Werkzeug umbauen oder reparieren kann. Mehr Bilder gibt es in der Galerie unter entsprechenden Namen.

Liebe Grüße

Andreas Büttner

HPG Station

Das unabhängige deutsche Battletech Portal

HPG Station Informiert – Aktuelle Termine und Spielrunden

RIFLEMAN „RAMROD“ RFL-3X - Kitbash by Cunny

Um die Entstehungsgeschichte des „Ramrod“ ranken sich Gerüchte. Eigentlich war es nur das Ergebnis einer banalen, nichtsdestotrotz schlicht sinnvollen Schlussfolgerung. Colonel Cunningham, CO der 5th Syrtis Fusiliers, hatte sich nach einer erfolgreichen Plänkelei seiner Fusiliere von der Truppe entfernt, um sich etwas mehr als nur zu erleichtern. Dabei hatte er einen guten Ausblick auf den Ort der Auseinandersetzung. Er blickte sinnierend und ein wenig bedauernd auf die Überreste, die vorwiegend von den gegnerischen Mechs stammten. Was er so sah, erinnerte ihn plötzlich an den sogenannten „Wolfman“ (Kleines Bild oben re) ... und dieser Gedankenblitz führte zum „Ramrod“.



BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

MECH DATA

Type: Rifleman (Ramrod) RFL-3X
 Movement Points: Tonnage: 60
 Walking: 5 Tech Base: Inner Sphere
 Running: 8 2770
 Jumping: 0 D/C-E-D-A

Weapons & Equipment Inventory

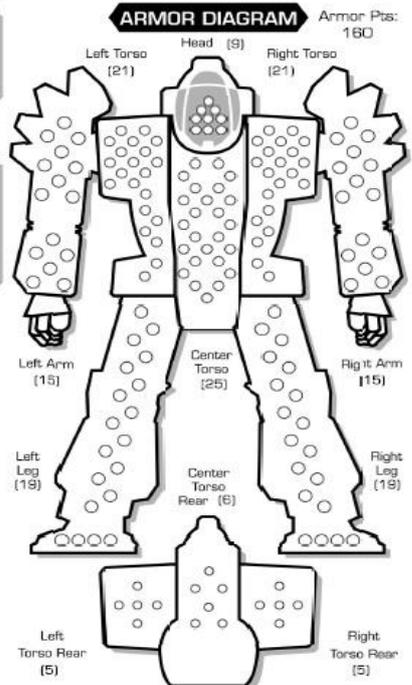
Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	SRM-6	CT	4	2/m	-	3	6	9
1	Medium Laser	RT	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	Medium Laser	LT	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	Medium Laser	RA	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	LRM-15	LA	5	1/m	6	7	14	21
1	Medium Laser	LA	3	5 [DE]	-	3	6	9

Ammunition Type	Rounds
LRM-15	8
SRM-6	15

Cost: 5.127.360 C-Bills BV: 1.316
 Weapon Heat (21)
 Dissipation (13)

WARRIOR DATA

Name:
 Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5
 Hits Taken: 1 2 3 4 5 6
 Consciousness#: 3 5 7 10 11 (Dead)



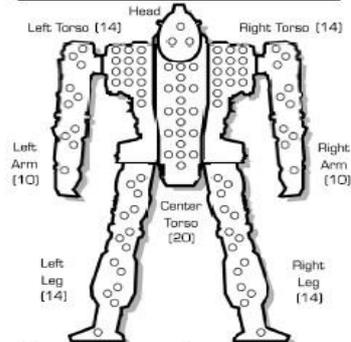
CRITICAL HIT TABLE

Location	Hit 1	Hit 2	Hit 3	Hit 4	Hit 5	Hit 6
Left Arm	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Lower Arm Actuator	4. Hand Actuator	5. Medium Laser	6. LRM-15
Head	1. Life Support	2. Sensors	3. Cockpit	4. Roll Again	5. Sensors	6. Life Support
Right Arm	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Lower Arm Actuator	4. Hand Actuator	5. Heat Sink	6. Medium Laser
Center Torso	1. Fusion Engine	2. Fusion Engine	3. Fusion Engine	4. Gyro	5. Gyro	6. Gyro
Left Torso	1. Medium Laser	2. Ammo (LRM 15) B	3. Roll Again	4. Roll Again	5. Roll Again	6. Roll Again
Right Torso	1. Roll Again	2. Roll Again	3. Roll Again	4. Roll Again	5. Roll Again	6. Roll Again
Left Leg	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

Engine Hits ○○○○
 Gyro Hits ○○
 Sensor Hits ○○
 Life Support ○

CATALYST
 Damage Transfer Diagram

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT DATA

Heat Level*	Effects	Heat Sinks: 13 Single
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	○

Torso: Rifleman / Beine: Wolverine / KSR6: Warhammer / Rechter Arm: Grasshopper / Linker Arm: Trebuchet

NORDCON 2017

IN BILDERN



„Das Gebäude“ – fast jeder Raum wurde von Spielrunden genutzt!



Das „Vorfeld“



Endlich konnte Max seine Urkunde für seine herausragenden Aktivitäten 2016 überreicht werden



„Aufbauarbeiten“ Alex und Steffen

FREITAG

Andi und Steffen, der Berliner Teil des MFG-Vorstands reiste - wie immer - auch an



... und so sah der Schmuddelraum dann aus 😊

Chargie bei der Spielleitung
des Double-Blind-Szenarios



Django & Max
(o.li)

vs

Eckhard&Steffen
(o.re)



Wallace-Land ist bereit
für den traditionellen
„Free For All“-Einsatz



SAMSTAG

Voller Betrieb
beim „Free4All“
der Fusies 😊



Ebenfalls stets voller Betrieb beim „Erklär-Szenario“ des BTHH – Lacken, Oetkar und Tim in Action



Auch das Wolfsrudel war vertreten - Akira213 vertrat es sogar ziemlich gut

... jedenfalls war den ganzen Samstag was los!
Langeweile war Luxus 😊



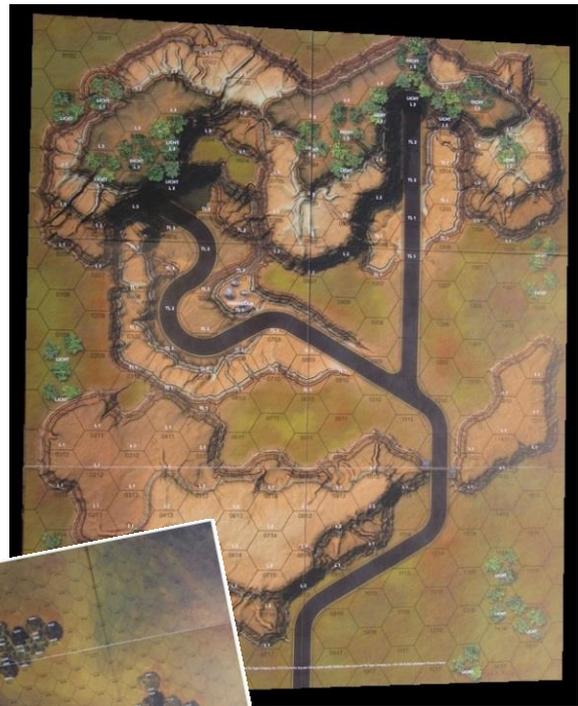
Max immer unterwegs und am Erklären



Oben: Wurde zwar während des Cons fertig, kam aber leider nicht zum Einsatz, da die Maps nicht „kompatibel“ waren 😞
(... aufgeschoben ist nicht aufgehoben 😊)



Die aktuelle Starterbox ... unten das wohl Beste daran: Die beiden neuen Maps von Tallassia
Die enthaltenen Mechs kennt man ja ... 😊



↑
**Die aktuelle
BT-Starterbox
und ihr Innenleben** ⇒

Die Map-Rückseiten
... nur zur Info

Mehr Infos siehe
Seite 4 😊



Siegerehrung „Free4All“ durch Cunny

Platz 1: Akira213 **Platz 2:** Steffen **Platz 3:** Django
 (re) (2.von re) (li)



... ein ChapterFight (ChF) ging „zwischen durch“

Carsten & Elfe
 vs
 Chargie & Django



Das Hauptprogramm ist bewältigt ... gemeinsames Abendessen zu elft beim Jugo um die Ecke

SONNTAG

... wie gewöhnlich
rechnete jeder mit einem
sanften Ausklang und
gemütlichem Aufräumen
... weit „gefaillt“

War noch gut was los!

Shoot-Out-Runde -
wiederum von Chargie
betreut



Elfe & Thori spielten das aktuelle 1.Szenario
der Team Trueborn-Kampagne „4ter Nach-
folgekrieg“ ... ein Remis ☺



Das war mal wieder ein schöner NordCon ...

War für den einen oder anderen etwas stressig beim
Aufbau ... da müssen wir uns endlich mal etwas ...
hmmm ...noch souveräner organisieren ... unterm Strich
lief es aber Dank der üblichen Verdächtigen wieder
mal hervorragend ... das war großes Battletech ☺

Big Thx @ Andi, Chargie, Cunny, Django, Oetkar, Max, Lacken,
Steffan & Steffen
Thx @ Carsten, Ines, Jacob, Summse, Thomas & Tim



<< Unseen Minis >>

Der Begriff "Unseen" wird immer noch in erster Linie mit den alten Grundbox-Mechs verbunden, auch wenn inzwischen eine Reihe weiterer Designs davon betroffen sind.

Bei Unseens handelt es sich um Figurendesigns, für die der BattleTech Produzent keine klare Rechte zur kommerziellen Nutzung hat. Dieses betrifft z.B. die Designs aus der bekannten Macross Serie und weiteren.

Entsprechend wurden die Figuren nach und nach aus dem Programm genommen und durch Reseens (ReDesigns von Unseens) ersetzt.

Hier eine Liste der alten Unseens und ihre jeweilige Herkunft.

Aus **Crusher Joe**:

- Locust

Aus **Macross**:

- **VF-1 Valkyrie**

= Stinger

= Wasp

= Valkyrie

= Phoenix Hawk - VF-1S mit Erweiterung

= Crusader - Armored VF-1A

- **Zentraedi "Regult" Tactical Battle Pod**

= Ostroc

= Ostsol

= Ostscout

- **MBR-07-Mk II Spartan Main Battle Robot** = Archer

- **MBR-04-Mk VI Tomahawk Main Battle Robot** = Warhammer

- **MBR-04-Mk X Defender Anti-Aircraft Defense Robot** = Rifleman

- **SDR-04-Mk XII Phalanx Space Defense Robot** = Longbow

- **Zentraedi "Glaug" Officer's Battle Pod**

= Marauder

= Marauder II

Aus **Dougram**:

- **Dougram** = Shadow Hawk

- **H8 Roundfacer** = Griffin

- **F35C Blizzard Gunner** = Scorpion

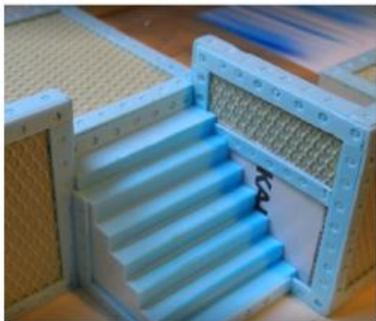
- **T10B Blockhead** = Wolverine

Quelle: ... unser altes Forum ☺

Was alles mit Styrodur und Styropor so geht :) ...

Quelle:

https://www.facebook.com/der-Müller-tabletop-wargaming-terrain-scratchbuilds-170500416342058/?hc_ref=NEWSFEED&ref=nf



Facebook-Wettbewerb Juni 2017

(dürfte bei Erscheinen der TP beendet sein ☺ ... außerdem müssten da sicherlich noch mehr Griffins zu sehen sein!)

Link: <https://www.facebook.com/groups/119426988215937/permalink/805559156269380/>

Ach ja, das schlimme Facebook ☺ Aber es hat eben auch seine gute Seiten – hier mal eine davon: Über ein Jahr lang hat Tim Charzinski diesen monatlichen Wettbewerb organisiert. Zeitbedingt suchte er einen Nachfolger und fand ihn mit Torsten Wittlings ... hier dessen Statement:

„Da Tim Charzinski nicht mehr so viel Zeit hat, übernehme ich ab jetzt erstmal den Wettbewerb - Als Gewinner des letzten Wettbewerbs hat Norman das neue Motto bestimmt.

Das Motto für den Juni 2017 lautet: "Zeigt Eure Greifen!"

Postet euer Bild als Kommentar. Bitte jeder nur ein Bild und Diskussionen oder Kommentare zu den



Werken anderer ausschließlich als Antworten. Alles andere kann kommentarlos gelöscht werden.

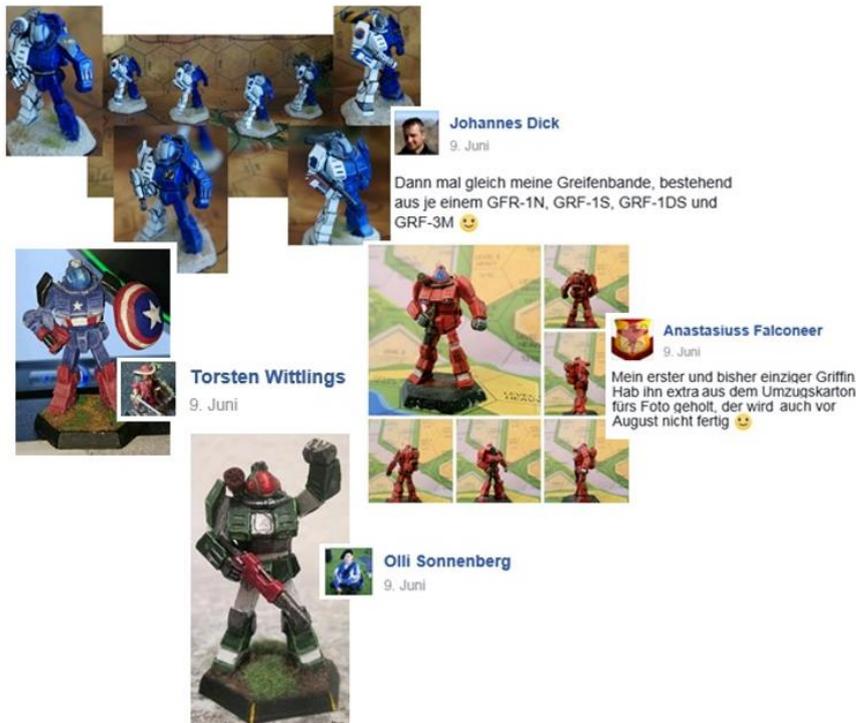
Wer am Freitag, den 30.06.2017 die meisten Likes hat, gewinnt! Neben ewigem Ruhm, wird euer Bild das Titelbild des nächsten Monats UND ihr dürft das nächste Motto bestimmen!

*Teilnahmebedingungen:
Nur Bilder eurer (bemalten, gestalteten) Greifen. Es dürfen auch Bilder aus vorherigen Wettbewerben genommen werden. Gewinnerbilder sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Keine offiziellen Artworks oder Bemalungen von anderen Künstlern. Und natürlich stimmt ihr zu, dass euer Bild - so es gewinnt - im nächsten Monat das Titelbild der Gruppe ziert. Auf gutes Gelingen und viel Spaß allen Beteiligten.“*

Ich finde, dass das ein gelungener Wettbewerb ist, der zudem ziemlich inspirierend sein kann.

Vorgestellt wurde er hier, weil ich hoffe, dass noch mehr da mitmachen.

Wenn es auf Interesse stößt, würde ich in der



nächsten Ausgabe der Terra Post eine Zusammenfassung der bisherigen mehr als zehn Wettbewerbe verfassen. Es gab da wirklich klasse Themen und entsprechend tolle Bilder. Beispielsweise: Bester OmniMech-Kitbash, schönster VTOL, beste Base-gestaltung und vieles mehr.

(Bin gespannt, ob es nennenswertes Feedback gibt – ist auch 'n kleiner Test, wer die Terra Post wirklich liest ☺)



Jan Ruddeck



Nachlese des Szenarioleiters zur Operation Galahad 3047 – Manöver Steiner vs. Davion

Bei der diesjährigen Operation Galahad trat auf dem Söldner-Planeten Outreach die 19. Lyranische Garde von Haus Steiner gegen die 2nd Tau Ceti Hussars an, um in einem großangelegten Manöver und unter Trainingsbedingungen zu beweisen, dass sie beide die Bezeichnung „Regimentskampfgruppe“ verdient hatten.

Dazu war es die Aufgabe der beiden Kommandeure, vorgegebene Felder auf der strategischen Karte zu erobern und möglichst lange zu halten (Capture The Flag). Gleichzeitig sorgten die Szenarioregeln dafür, dass beide Seiten einen starken Anreiz hatten, jeweils Verbundwaffenverbände aus Mechs, Panzern und Infanterie ins Gefecht zu werfen.

Das Szenario begann mit einem „Bolt Move“ der 19. Lyranischen Garde, die per Gefechtsabwurf die Festung „Castrum Mare“ im Zentrum der Karte ohne Gegenwehr eroberte. Der hier eingesetzte Kampfverband 26 hielt denn auch bis zum Ende des Manövers unangefochten die Stellung, welche in jeder Runde weiter ausgebaut und befestigt wurde. Gerüchte besagen, dass die Wälle am Ende mit Marmorkacheln verziert waren und selbst das Mannschaftsheim mit goldenen Wasserhähnen ausgestattet war.

Nach einigem Vorgeplänkel mit wechselseitiger Aufklärung (von einigen wegen der eingesetzten VTOLs auch „Karnov Gestriche“ genannt) starteten die Davion Husaren dann am Dienstag den Gegenangriff mit zwei kurz aufeinanderfolgenden Gefechtsabwürfen auf die Siegpunktheze „Castrum Mons“ und „Via Aqua“ tief hinter den Linien der Lyranischen Garde. Leider schlugen diese Angriffe nicht durch, und so wurden zwei komplette Davion Kampfverbände „unter die Grasnarbe geschoben“, allerdings nicht ohne Verluste bei der Lyranischen Garde zu verursachen.

Nachdem nun beide Seiten langsam warm geworden waren versuchte man am Donnerstag im Zentrum des Schlachtfeldes wechselseitig die gegnerischen Einheiten mittels Sperrfeuer an der Flucht zu hindern, was auch teilweise gelang.

Dieser starke Einsatz der Artillerie führte dann allerdings beim Steiner Kommandeur am Freitag zu einer kurzzeitigen Desorientierung, als einer seiner Hauptleute an der Platte „Broken Arrow“ auslöste und dadurch bewirkte, dass jeweils eine Batterie Long Tom und Thumper Geschütze Sperrfeuer in ein

laufendes Gefecht feuerten. (Zur Erklärung: Das bedeutet insgesamt 16 Schuss Artillerie pro Spielrunde an der Platte, die zufällig auf den vier Karten verteilt werden). Daraufhin einigten sich die beiden am Gefecht beteiligten Einheiten auf ein Unentschieden und verließen fluchtartig das betroffene Großhex.

Um schließlich noch eine wichtige Stadt zurückzuerobern, startete Steiner eine Operation, die in der Geschichte der Schlachten der inneren Sphäre wohl ihresgleichen sucht. Durch aufmerksames Lesen der Szenarioregeln fiel dem stellvertretenden Kommandeur der 19. Lyranischen Garde eine Lücke im Regelwerk auf, die gnadenlos ausgenutzt wurde. Und so sahen die entgeisterten Krieger an der Platte, wie eine Lanze Long Tom Artilleriegeschütze aus dem Landungsschiff heraus direkt über einer feindlich besetzten Festung abgeworfen wurde! Durch mehr Würfelglück als Verstand nahmen die Geschütze beim Aufprall zwar Schaden, explodierten aber nicht. Trotz dieses massiven Einsatzes von großkalibrigen Waffen hatte Steiner in diesem Gefecht allerdings kein Glück, und so endete auch dieses Gefecht unentschieden.

Alles in allem war es wieder eine gelungene Galahad, bei dem die Regel „Wir sind im Manöver, also sind Nahkampfangriffe verboten“ zu einigen interessanten Situationen und neuen Möglichkeiten des Einsatzes von Panzern und Infanterie auf dem Gefechtsfeld führte.

Fotos des Manövers sind auf den diversen Seiten verteilt zu bewundern und werden in den Kommentaren verlinkt werden.

Bis zum nächsten Jahr, wenn es darum gehen wird auszuspielen, welcher Clan an der Invasion der Inneren Sphäre teilnehmen darf!

Quelle:

<https://www.facebook.com/groups/119426988215937/permalink/660717950753502/>



Eberhard V. Massenbach

Save the Date:

OPERATION GALAHAD 3048

2.-9. September 2017

Braunlage - Hohegeiß

Infos zur Galahad 3048 und ein Link zur Anmeldung u.a. hier: <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=3936>

WEIDEM SOMMER 2017



Ein privates Battletech-WE de luxe beim BBC!



Custom-Monitor



Blister-Alarm! Schöne Nummer!



Painted by GCS (Mike)



Dieses Mal kein Kabu-Szenario, sondern ein „fetter“ JIHAD-ChF zwischen Mike und Ulf: Ca.40.000 BV2.0 pro Seite! 18 WoB-Mechs und Fahrzeuge vs 28 Marik-Einheiten



Das Spielfeld



Die Spieler
Eine tolle Runde!



Andi 😊



Gespielt wurde von 16:00
bis ca. 00:00 Uhr



Es war spannend



„Nebenbei“ wurde leckerst gegrillt
thx @ Alex(andra) & Muffinman



... und es war herrlich unterhaltend

Das Ende vom Lied: Marik streckt
ehrentvoll die Waffen (5.Runde)



und allerbesten Dank an Kabu und Familie für dieses schöne Wochenende!

Eine interessante Option?



MG - RAPID FIRE

Maschinengewehre können laut Tactical Operations oder Battletech Manual einen Rapid-Fire-Modus nutzen. Dann erzielen sie nicht nur zwei Punkte Schaden, sondern 1xW6 Punkte Schaden. Dabei verbrauchen sie das Dreifache an Munition, gemessen an der erzielten Schadenshöhe. Bei einer „5“ erzielen sie beispielsweise 5 Punkte Schaden und verbrauchen 15 Salven. Ein im Rapid-Fire-Modus abgefeuertes MG verursacht bei Mechs 1xW6 Wärmepunkte.

Rapid Fire gilt für alle MGs, auch bei MGs von Bodenfahrzeugen oder Luftfahrzeugen.

Zusätzliche Modifikationen wären:

Leichtes MG 1xW6 -1 Schadenspunkte

Standard MG 1xW6 Schadenspunkte

Schweres MG 1xW6+1 Schadenspunkte

ERGÄNZENDES:

Konventionelle Infanterie darf kein Rapid Fire nutzen, BA's hingegen schon. Für jeden BA wird einzeln gewürfelt. Da laut Tech Manual jeder BA 50 Salven zur Verfügung haben soll, könnte man auch Munition abstreichen. Eine Frage der Spielvereinbarung.

UNSERE MFG BEI FACEBOOK

Eine Info am Rande:

Man achte mal auf die Zahl der erreichten Personen 😊

... nicht schlecht, oder?



MechForce Germany e.V. hat 12 neue Fotos hinzugefügt.

Gepostet von Elric Dorsai · 9. Juni um 22:02 · 🌐

NordCon 2017 läuft 😊👍 ... Aufbaustress erledigt, nun wird gespielt!



1.083 erreichte Personen

CONGRATULATIONS

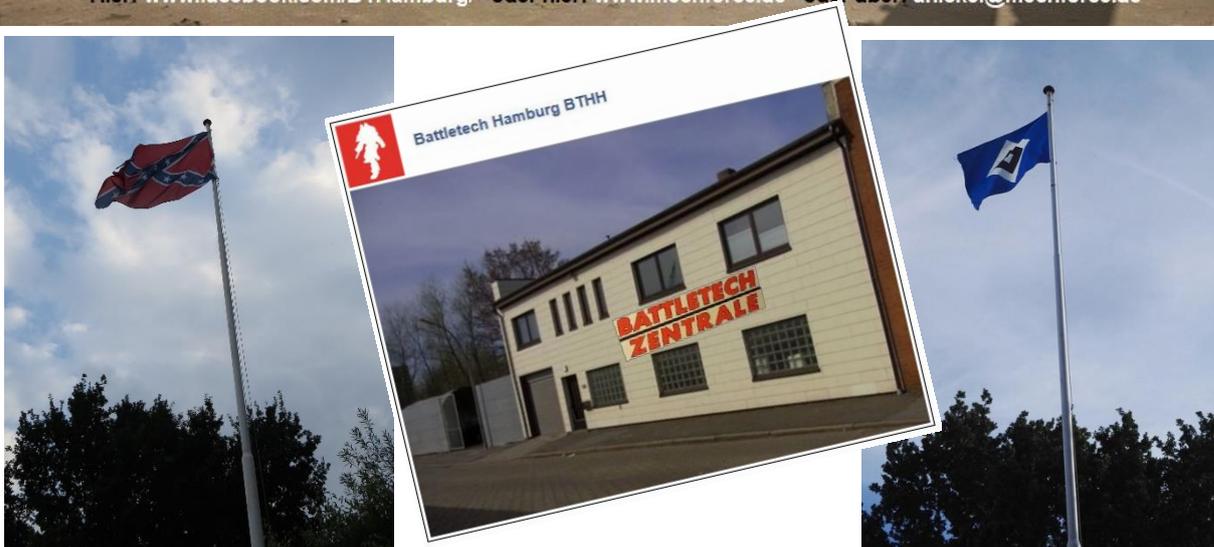


BTHH ... AN JEDEM VERDAMMTEN DRITTEN DIENSTAG EINES MONATS

Nächster Termin:
18.07.2017

WIR SPIELEN BATTLETECH!

Bitte mit Anmeldung
Hier: www.facebook.com/BTHamburg/ - oder hier: www.mechforce.de - oder über: anickel@mechforce.de



SiRoWe2017 (09.06.2017)

Ein Szenario von Michael C.
(MFG-Mitglied #838 / Bonn)



Am Rand des Marik-Raums treffen die Truppen des Hauses Steiner auf Söldner des Hauses Liao.

Abgesehen vom grundsätzlichen militärischen Triumph haben sie sehr unterschiedliche Vorstellungen davon, was die Zukunft des dortigen Waffenlabors betrifft.

Karten:

Galahad Mapset #1 Town #1 Residential
Galahad Mapset #1 Open Lowland #2 Lake
(um 180° gedreht angelegt)

Regeln:

Anfängertauglich, nur "Grundregeln" ... keine Minen, keine Infanterie, keine Artillerie, keine Basements in Gebäuden etc.

Aufstellung:

Liao startet nebeneinander im Stadt-Bereich. Die leichten Mechs stehen dabei mit freier Sichtlinie zu den Steinern, da der Gegner erkannt wurde, auf einem Gebäude.



Steiner hat seine Mechs abseits der Stadt gelandet und startet im offenen Gelände mit eng stehenden Lanzenpulks.

Primärziel:

Last Man Standing

Sekundärziel:

Das Gebäude im Hex 1206 (HVY H3) gilt es
a) zu zerstören (Steiner)

b) einzunehmen und zu schützen (Liao)

Da es das einzige Hex mit Höhenlevel 3 auf der gesamten Karte darstellt, kann es von allen gesehen und von Anfang an von Steiner beschossen werden.

Schon bei der Vorbesprechung (Regeln erklären etc.) wurde sehr schnell klar, dass die Einschätzung der Höhenlevel auf der Karte mit den vielen, vereinzelt stehenden Gebäuden verwirrend war. Ich hatte jedoch nicht genug

"Hex-Klötzchen", um alle Gebäude zu platzieren.

Wir fanden schnell eine improvisierte Lösung: Gebäude aus Mamba-Bonbons ... die Map war plötzlich sehr viel mehr 3D und es wurde viel gelacht - wer ein Gebäude kaputt macht, darf es essen

Mitspieler:

Als ich "Classic Battletech" an die Tafel für die Anmeldungen der Spielrunden schrieb, ging ein Raunen durch die Anwesenden:

"Aaaaah, das ist doch das mit den ..." und dann folgten die ganzen Geschichten darüber, wie sie in den 90er Jahren das TableTop gespielt haben, wie sehr sie doch die klassischen Mechs mögen, ob ich denn auch den und den kennen würde - worauf ich glücklicherweise sagen konnte "Ja, der ist heute mit im Spiel".

Zu Beginn des Spiels hatte ich also gut ein halbes Dutzend Leute um den Tisch stehen, einige, die mitspielen, und andere, die einfach schauen wollten und begeistert waren von angemalten Figuren: "Die sind doch eigentlich alle so blöd silber" ... stimmt.

Leider sind die Spieler zu späterer Stunde in andere Spielgruppen abgewandert, um dort die Abenteuergeschichten ihrer Charaktere aus den letzten SiRoWe-Treffen fortzusetzen (volles Verständnis meinerseits).

Ein Spieler verblieb aber bis zum Schluss am Spielfeld (er möchte anonym bleiben und ist daher nicht auf Fotos zu sehen).

Er hat tapfer bis in den frühen Morgen seine 8 Steiner-Mechs gegen mich ins Feld gezogen (Ich habe die Liao-Seite der abgewanderten Spieler übernommen). Dennoch sind wir nur bis Runde 4 gekommen.

Seine Truppen haben einige harte Schläge eingesteckt. Wie sollte es auch anders sein: der Marodeur traf den Kopf des Griffins mit der PPK (der dann noch genau 1 Punkt interne Struktur übrig hatte) und zerschlug ihm dabei per Crit 1x die Sensoren.



Ein Bild möchte ich nicht vorenthalten: Atlas und Locust stehen sich frontal im Nahkampf gegenüber. Der Locust hat aufgrund seiner Bewegung eine „4“ anliegen, der Atlas eine „1“.



nicht getroffen ... leider, muss man schon fast sagen.

Was mein Gegenüber gut gemacht hat: Das Catapult hat er ständig hinten gehalten und mit dessen Raketen das Schlachtfeld unter Beschuss genommen. Hierbei hat er deutlich den KF des Sekundärziels reduziert - Top, so soll es sein.

Fazit:

Es war ein schönes Spiel mit hohem Spaßfaktor und viel Schwärmerei.

Zum Abschluss überreichte ich dem neuen Mitspieler MechForce-Würfel als Dankeschön - er hat sie sich zu Recht verdient.

Darüber hat sich "einen Ast abgefren", denn er besaß überhaupt noch keine Battletech-Würfel! Kann es etwas Schöneres geben als die Gelegenheit, einen Neuling in die Welt des Rollenspiels und Tabletop einzuführen und ihn in der Spielergemeinschaft zu begrüßen?



CONFEDERATION CAPELLA HOUSE LIAS - MERCENARIES -

INNER SPHERE 3025 IS

Mech / Einheit	Modell	Tonnage	BV	Bewegung	Bew.Art	Gunnery / Pilot	Bewaffnung
<u>Lanze Schwarz</u>		<u>230</u>	<u>4708</u>				
Battlemaster	BLR-1G	85	1519	4 / 6	BiPed	3 / 4	1 PPC 1 SRM 6 4 Medium Laser 2 Medium Laser (Rücken) 1 MG
Archer	ARC-2R	70	1477	4 / 6	BiPed	4 / 5	2 LRM 20 2 Medium Laser 2 Medium Laser (Rücken)
Griffin	GRF-1N	55	1272	5 / 8 / 5	BiPed	4 / 5	LRM 10 PPC
Locust	LCT-1S	20	440	8 / 12	BiPed	4 / 5	2 SRM 2 1 Medium Laser
<u>Lanze Braun</u>		<u>230</u>	<u>4284</u>				
Victor	VTR-9S	80	1360	4 / 6 / 4	BiPed	3 / 4	2 Medium Laser 1 AC/20 1 SRM 6
Marauder	MAD-3R	75	1363	4 / 6	BiPed	4 / 5	2 PPC 1 AC/5 2 Medium Laser
Shadow Hawk	SHD-2H	55	1064	5 / 8 / 3	BiPed	4 / 5	LRM 5 AC/5 SRM 2 Medium Laser
Stinger	STG-3G	20	497	6 / 9 / 6	BiPed	4 / 5	2 Medium Laser
Gesamt		460	8992				

SiRoWe 2017
Könige des Schlachtfelds

LYRAN COMMONWEALTH HOUSE STEINER

INNER SPHERE 3025 IS

Mech / Einheit	Modell	Tonnage	BV	Bewegung	Bew.Art	Gunnery / Pilot	Bewaffnung
<u>Lanze A</u>		<u>240</u>	<u>4745</u>				
Atlas	AST-D	100	1897	3 / 5	BiPed	3 / 4	1 LRM 20 1 AC/20 1 SRM 6 2 Medium Laser 2 Medium Laser (Rücken)
Catapult	CPLT-C1	65	1399	4 / 6 / 4	BiPed	4 / 5	2 LRM 15 4 Medium Laser
Wolverine	WVR-6R	55	1101	5 / 8 / 5	BiPed	4 / 5	AC/5 SRM 6 Medium Laser
Wasp	WSP-1A	20	348	6 / 9 / 6	BiPed	4 / 5	SRM 2 Medium Laser
<u>Lanze Z</u>		<u>215</u>	<u>4280</u>				
Zeus	ZEU-6S	80	1348	4 / 6	BiPed	3 / 4	LRM 15 AC/5 Large Laser Medium Laser Medium Laser (Rücken)
Grashopper	GHR-5H	70	1427	4 / 6 / 4	BiPed	4 / 5	1 LRM 5 1 Large Laser 4 Medium Laser
Phoenix Hawk	PXH-1K	45	1073	6 / 9	BiPed	4 / 5	1 Large Laser 2 Medium Laser 1 Small Laser
Flea	FLE-4	20	432	6 / 9	BiPed	4 / 5	1 Large Laser 2 Small Laser 1 Flamer (Rücken)
Gesamt		455	9025				

SiRoWe 2017
Könige des Schlachtfelds

MFG-MERCHANDISING

Würfelbecher:

Rotes Rindsleder mit roter Filzeinlage und schwarzer Gravur
Dunkelbraun oder grünes Leder ohne Filzeinlage und schwarzer Gravur
(mit Filzanlage wird nicht angeboten)

12,90 € einseitige Gravur
17,80 € zweiseitige Gravur

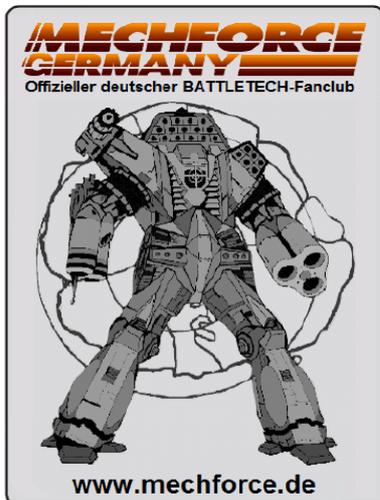
Helles Rindsleder ohne Filzeinlage (mit Filzanlage wird nicht angeboten)

11,90 € einseitige Gravur
16,80 € zweiseitige Gravur

Weitere Infos und Bestellung über Andi unter vorstand@mechforce.de
Individuelle Gravuren sind möglich! Einfach die entsprechende Grafik senden.



MFG-MECHWARRIORKONZEPT (MWK)



MECHWARRIORKONZEPT

2000-2017
RELOADED

Man wird's vielleicht schon mitbekommen haben. In Hamburg und Umgebung „leveln“ wir wieder unsere MechWarriors und haben Battlech-ChF und Szenarien somit einen weiteren sehr unterhaltsamen Aspekt hinzugefügt.

Das MWK wurde dazu überarbeitet und ergänzt.

Sollte eine MFG-Spielergemeinschaft Interesse haben, dieses kleine RPG-Element ebenfalls zu nutzen, besteht in unserem Forum die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme ⇒ LINK

Wie schon bei den SF-Chaptern wird angestrebt, dass „regionale Aktivposten“ die Verwaltung für ihre „Spielrunde“ übernehmen. Dies hat den Vorteil kurzer Wege und entlastet den Vorstand.

Darüber hinaus ist geplant, die entsprechende Hall of Fame für MechWarrior-Konzeptcharaktere zu reanimieren.

MWK-Regelwerk-Download hier:
<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=10&t=4112>

MFG-WE 2018

(wie immer inkl. JHV)

... schon mal vormerken!

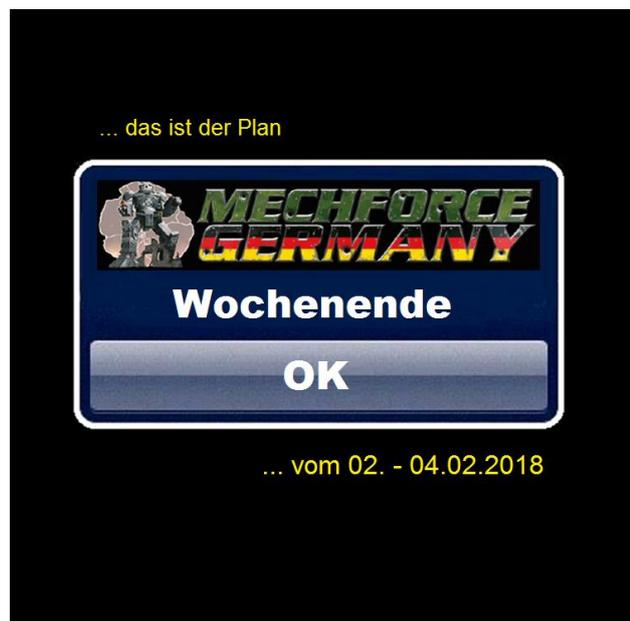
...und man erinnert sich?

Übernachtung for free*
Frühstück am Samstag/Sonntag for free*
Abendessen am Samstag for free*

*) nur für MFG-Mitglieder 😊

Voranmeldung unter info@mechforce.de
erforderlich!!! Wer ohne Voranmeldung
erscheint, darf 10,-€ zahlen 😊

Die „€-Beteiligung“ für andere BT'ler steht
noch nicht fest, das Programm schon:
Battletech spielen – Szenarien – ChF –
MFG-Meisterschaft – Spaß haben ...



BT-EVENTS in „naher“ Zukunft

AUG 4 Schwarzwälder Kirsch Con
Veranstaltung Tabletop Games ORG

 **Marc-Michael Schroll** hat eingeladen

🕒 4. August – 6. August 2017
Von 4. August um 17:00 bis 6. August um 16:00

📍 Endingen a.K.



Mehr Infos u.a. hier: <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4092>



Infos über die Turnierbedingungen (Spielzeiten, Mechauswahl, Spielsystem, pp.), dem Rahmenprogramm (u.a. wieder ein größeres Szenario, SL: Mike) und dem EBTC-Patch 2017 findet man u.a. in unserem Forum: <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4077>

WICHTIGER HINWEIS:

Es wird um Voranmeldung gebeten, wenn man am Turnier der EBTC teilnehmen möchte!

BATTLETECH-VERANSTALTUNGSKALENDER 2017

BT-Veranstaltungen 2017

BT-Termine 2017

06.01.2017 -	08.01.2017	Morpheus	Herne
03.02.2017 -	05.02.2017	OPERATION THOR	Quickborn
04.02.2017 -	05.02.2017	Indersdorfer BC (IBC)	Indersdorf
10.02.2017 -	12.02.2017	MFG-BT-QuickCon-WE	Duisburg
18.02.2017 -	19.02.2017	Hamburger Tactica	Hamburg
24.02.2017 -	26.02.2017	Adventure Con	Hamburg
04.03.2017 -	05.03.2017	BT-Con IX	Berlin
22.04.2017 -	23.04.2017	KlingenCon XLIV	Remscheid
	29.04.2017	Do or Dice	Rendsburg
28.04.2017 -	30.04.2017	Conventus Leonis	Braunschweig
28.04.2017 -	30.04.2017	BattleCon	Hemeln / Göttingen
	13.05.2017	DOL "Galtor" (#1)	div. Örtlichkeiten
13.05.2017 -	14.05.2017	UniCon	Kiel
27.05.2017 -	28.05.2017	RPC	Köln
Entfällt wegen Renovierungsarbeiten		Fietes-Con	Achim
09.06.2017 -	11.06.2017	NordCon	Hamburg
Aus priv. Gründen auf 2018 verschoben		SommerQuickCon	Hamburg
22.07.2017 -	23.07.2017	FeenCon / EBTC 2017	Bonn
04.08.2017 -	06.08.2017	Schwarzw.KirschCon	Endingen am Kaiserstuhl
25.08.2017 -	27.08.2017	RatCon	Limburg
02.09.2017 -	10.09.2017	OP Galahad	Hohegeiß
30.09.2017 -	01.10.2017	BRETT XVII	Hamburg
26.10.2017 -	29.10.2017	SPIEL 2017	Essen
26.10.2017 -	29.10.2017	Phoenix Con / DBTM 2017	Hohegeiß
04.11.2017 -	05.11.2017	KlingenCon XLV	Remscheid
	19.11.2017	Fest der Spiele	Hamburg
16.11.2017 -	19.11.2017	Kittery	Haus Hoher Hagen
18.11.2017 -	19.11.2017	DreieichCon	Dreieich
01.12.2017 -	03.12.2017	Weihn.-QuickCon	Hamburg

Weitere BT-Treffen 2017

Battletechzentrale Hamburg (BTZ HH) im ATLANTIS - monatlich div. Termine - siehe www.mechforce.de
Berliner Battletech-Stammtisch - monatlich div. Termine - siehe bei Facebook
Montagsrunde WTB HH: Jeden Montag (außer feiertags) - Infos über info@mechforce.de
Dientagsrunde BTHH: Jeden dritten Dienstag im Monat - Voranmeldung unter anickel@mechforce.de

In Sachen Terra Post ... vielen Dank an diejenigen, die Beiträge geleistet haben ☺ ... wir hoffen zukünftig auf (noch) mehr Beteiligung – konstruktive Kritik ist jederzeit erwünscht – Kontakt über terrapost@mechforce.de – natürlich muss man nicht MFG-Mitglied sein, um Beiträge zu leisten, sollte man aber, finde ich ☺

... und zum Schluss (nochmals):



DOL 2017



DANKSAGUNG:

Grundidee: Lacken Exile (siehe auch Operation Götterdämmerung (OGD))

Idee & Ausführung: Lacken Exile, Oetkar, Cunny, Elfe

Miniaturen von: Lacken Exile, Cunny, Elfe

Szenarien, dazugehöriges Material und Einteilung der Spielorte pp.: Oetkar

DOL 2017-Patch (Idee & Ausführung): Oetkar

Painter der Einheiten:

Andi (BT Berlin – 5th Syrtis Fusiliers)
Dadriel (BT Berlin)
Django (Hamburg – WTB HH)
Edgar (Mölln – WTB HH)
Elfe (Hamburg – WTB HH – 5th Syrtis Fusiliers)
Genyosha (Wiesbaden - MFG)
Haris (Blues-Mechbay)
Lacken Exile (Hamburg - BTHH)
MAMA (Bottrop – Ruhrpott Invaders)
Mike (Westerwald - GCS)
Nay Sayer (BT Solingen)
Olaf L. (BT Bremen)
Thjafjaz (Essen – Ruhrpott Invaders)
Thori (Norderstedt – TT – 36th Dieron Regulars DCMS)

Headquarter Battletechzentrale Hamburg (BTZ HH) „ATLANTIS“: Lacken Exile, Oetkar

Szenarien – SL:

Berlin – Andi (BT Berlin)
Braunschweig – Gerd (Phönix Guard)
Essen – Thjafjaz (Ruhrpott Invaders)
Euskirchen – Tysker (Wolfsrudel)
Freiburg – Marc-Michael (BTL Deutschland)
Hamburg – Oetkar (BTHH)
Kiel – Söldner (BT Kiel)
Köln – Bounty Hunter (BT Köln/Bonn)
Magdeburg – Konterfei (SK Magdeburg)
Uedem – Kabu (BangBangClub)
Wiesbaden – Outlaw (MFG – The Irons) & Mike (GermanCamoSpecs)

... und Danke an alle Mitspieler, die dieses Ereignis erst zu dem machen, was es ist!

... und ja, die Sache mit den DOL-Patches läuft – siehe hier:

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=88&t=4088&p=30670#p30670>

... die Terra Post #42 ist "um bei 'rum" Dezember 2017 zu erwarten ...