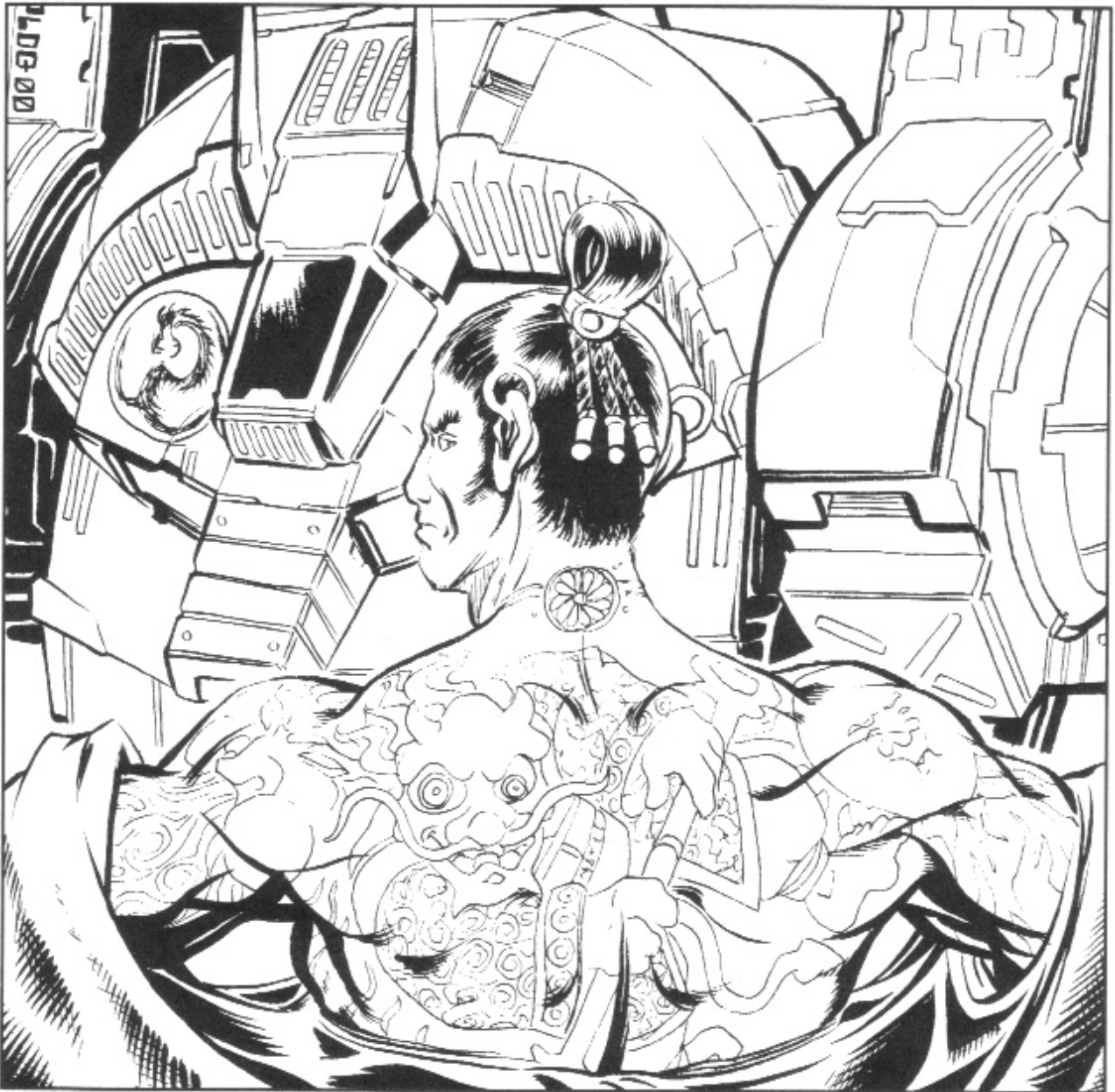


Ausgabe 12
Verkaufspreis 2,50 EUR

Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo BattleTech - Fans!

Zuerst einmal muss ich mich wohl für das verspätete Erscheinen dieser Ausgabe entschuldigen. Dafür gibt es zwei Gründe: Erstens die Feiertage und zweitens die Planung für die JHV 2002, die leider etwas mehr Zeit als gedacht in Anspruch genommen hat. Obwohl ihr diese Ausgabe erst 2002 in den Händen haltet, wird die nächste Terra Post schon Ende März erscheinen.

Wie das halt so üblich ist, möchte auch ich hier einen kurzen Jahresrückblick aus meiner Sicht geben. 2001 war für die BattleTech-Spieler mal wieder ein Jahr der Höhen und Tiefen. Anfangs war die Stimmung wohl eher am Boden, da viele in MechWarrior: Dark Age, wie das neue System nun offiziell heisst, ihre schlimmsten Befürchtungen bewahrheitet sahen. Ein Spiel für Kinder und eines Strategiespielers nicht würdig.

Jedoch hatte diese Schwarzmalerei wohl auch ihre guten Seiten, denn die „Classic-Community“ ist noch stärker gewachsen. Besonders das Erscheinen von classicbattletech.com als die erste vernünftige offizielle amerikanische Seite zum Thema BattleTech gab wohl nochmal einen Schub. In Deutschland ist dieses Terrain ja von FanPro auch lange nur stiefmütterlich behandelt worden und erst jetzt durch battletech.de angemessen repräsentiert. Auf allen Seiten dieser Art ist vor allem die Aktivität in den Foren Richtung Classic-BT enorm, so dass man sich wohl keine Sorgen um den Fortbestand dieses Systems machen muss. Auch die Infos zum (hoffentlich bald) erscheinenden Technical Readout 3067 lassen hoffen.

Die Conventions 2001 gaben ein gemischtes Bild ab, wie auch Markus in dieser Ausgabe berichtet. Wir waren auf sovielen Cons wie noch nie vertreten, die Besucherzahlen für BattleTech reichten allerdings von ziemlich bescheiden (FantasySpielfest) bis hin zu mehr als erwartet (DBTM auf dem RatCon). Auf der JHV werden wir klären, wie es 2002 weitergeht.

Vorausschauend auf 2002 gibt es natürlich ein großes Highlight: Die Vorstellung von MechWarrior: Dark Age zum Gencon (Anfang August) in den USA. Erst hier wird sich zeigen, wie viel Potential das neue System haben wird und ob es an die Komplexität und den Spaßfaktor von Classic BattleTech heranreichen wird. Entscheidend ist sicherlich, ob das Ziel, die vielen Computerspieler für ein schnelles Tabletop zu begeistern, erreicht werden wird.

Auf ein gutes neues und viele spannende Kampagnen,

Christian Waidner

www.mechforce.de

News - Forum - Chat - Downloads - Links - und mehr...



Inhaltsverzeichnis

Interna		Infos	
Vorwort	3	Cons und Turniere	20
Impressum	4	Konstruktorsmeisterschaft	24
Vereinsadressen	5	Mechwarrior-Konzept	26
Adressen der Akademien	6	Chinesisch für BT-Spieler	36
Akademieabsolventen	8	Cocktailrezepte	38
Spielcenter der MechForce	9		
Chapterliste	14	Fiction	
Chapterrangliste	18	Valerian Kaminski	28
AK Technik & Design	23		
Einladung zur JHV	37	Mechs	
Mitgliedsantrag	42	Suncobra	40
News & Reviews		Szenarien	
Newsticker	12	Kampf um Neu-Köln	21
Conventions 2001	19		
Projekte 2001	33		

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):

Christian Waidner

Wiesbadener Str. 51

55252 Mainz-Kastel

Tel.: 06134/188703

email: cwaidner@mechforce.de

Layout:

Susanne Neubecker

Versand:

Markus Kerlin

Die Zeitschrift Terra Post dient dem MechForce Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird an die ordentlichen Mitglieder des Vereins ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt. Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben. Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 2,50€.

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Christian Waidner verfaßt. Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:

Conventions 2001, MW-Konzept, Projekte 2001 - Markus Kerlin

Valerian Kaminski - Michael Brockhaus

AK Technik & Design, Konstruktorsmeisterschaft - Wolfgang Rudolph

Cocktailrezepte - Thomas Bredau

Redaktionsschluß dieser Ausgabe: 10.1.2002

© MechForce Germany 2002



Anschrift des Vereins



MechForce Germany e.V.
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Vereinsadressen

Vorsitzender der MFG:

Christian Waidner
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
email: cwaidner@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Björn Drewes
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: bdrewes@mechforce.de

Finanzen:

Malte Tombers
Forbacher Str. 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtomers@mechforce.de

Repräsentant für Österreich

Johann Haderer
Pater-Theresius-Siedlung 18
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com

stellv. Repräsentant für Österreich

Heribert Jüly
Satzgasse 9
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)676/7094898
email: massiv@crosswinds.net

Projektleiter:

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: mkerlin@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

(zurzeit vertreten durch den
Vorsitzenden, da Frank Siewert
zurücktrat)

stellv. Repräsentant für Österreich

Mario Fletzberger
Schloßparksiedlung 6
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)2230/3631



Adressen der Akademien

Wolfs Dragoner

Christian Waidner
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06190/4452
email: cwaidner@gmx.net

Haus Steiner

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: michael.gerhard.ulrich.rieck@t-online.de

Haus Davion

Dustin Bracker
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211
email: padre-gerom@gmx.de

Leonhard Bracker
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211

Haus Liao

Markus Klein
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Haus Marik

Roger Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/53780006
email: novacats@t-online.de

Gray Death Legion

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: graydeath-legion@kerlin.de
homepage: www.kerlin.de

Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de

Kell Hounds

Daniel Albrecht
Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de

Oliver Senkel
Lendsburger Landstr. 41
24113 Kiel
Tel.: 0431/6476434

Söldnerakademie

Andre Füssel
Herman Löns Str. 2
22926 Ahrensburg
Tel.: 04102/56308
email: hunchiic@hivesnest.de

Norbert Schmetz
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de

Peripherie

Björn Drewes
Steilhooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Malte Tombers
Forbacher Straße 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtombers@gemstar-ebook.de

**Clan Blood Spirit**

Olaf Heins
Klosterbergenstr. 39
21465 Reinbek
Tel.: 040/7229722
Fax.: 040/72811058
email: akademie@bloodspirit.de
homepage: www.bloodspirit.de

Jan Habermann
Hornstraße 16
38855 Wernigerode
Tel.: 03943/604062
email: bloodwolf@bloodspirit.de

Clan Diamond Shark

Jens Brouwer
Lütjenburger Weg 29
22846 Norderstedt
Tel.: 040/5217392
email: theodorekurita@hotmail.com

Rene Thomschke
Hinrick-Thieß-Str. 50b
22844 Norderstedt
Tel.: 040/53530438

Clan Ghost Bear

Björn Drewes
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Malte Tombers
Forbacher Straße 8
22049 Hamburg
Tel.: 040/69793230
email: mtomers@gemstar-ebook.de

Clan Hell's Horses

Falk Kalamorz
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

Christoph Dittmar
Steiler Weg 3
37431 Bad Lauterberg
email: shadowcd@web.de

Clan Ice Hellion

Michael Wandrei
Schützenwall 51
24114 Kiel
Tel.: 0431/6613242
email: tankster@babylon6.de

Johann Haderer
Pater-Theresius-Sdlg. 18
A-2433 Margareten am Moos
Tel.: (+43)2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com

Clan Jade Falcon

Heribert Jüly
Satzgasse 9
A - 2433 Margarethen/M.
Österreich
Tel.: 0043/676/7094898
email: massiv@crosswinds.net

Daniel Albrecht
Bülowstr. 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de

Clan Nova Cat

Peter Dierking
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2505351
Handy: 0177/4498415
email: 9910@01019freenet.de

Robert Witte
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/53780006
email: novacats@t-online.de

**Clan Smoke Jaguar**

Michael Rieck
 Rottes 63
 41564 Kaarst
 email: michael.gerhard.ulrich.riek@t-online.de

Clan Snow Raven

Christian Schreiber
 Theodor-Storm-Str. 40
 28201 Bremen
 Tel.: 0421/5967955
 email: clanschneerabe@aol.com

Andreas Dommen
 Auf dem Goldberge 7
 27777 Ganderkesee
 Tel.: 04222/400821
 Fax.: 04222/400822
 email: webmaster@clan-snow-raven.de

Clan Star Adder

Stefan Pawlicki
 Moltkestraße 93
 45138 Essen
 Tel.: 0201/282168
 email: pawlicki@gmx.de

Clan Wolf

Johannes Lazar
 Horsterstr. 94
 45968 Gladbeck
 Tel.: 02043/30996
 email: khan_clan_wolf@yahoo.de

Die Absolventen

Jedes Mitglied der MechForce kann sich durch eine Akademieprüfung einen höheren Offiziersrang verdienen und damit, als zusätzlichen Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für seinen OmniMech bekommen. Wie das geht - man entscheidet sich einfach für eine Zeitschiene und kontaktiert den jeweiligen Akademieleiter. Nach Terminabsprache wird dann die Prüfung durchgeführt, bestehend aus einem theoretischen Teil, in dem Hintergrundwissen gefragt ist, und einem praktischen

Teil, wo die spielerischen Fähigkeiten zum tragen kommen. Das hört sich alles schlimmer an, als es wirklich ist, fragt einfach mal nach. Spaß macht die Sache auf jeden Fall.

Sollte übrigens eure Akademie zu weit entfernt sein, oder noch garnicht existieren, muß man auch nicht verzweifeln. Einfach mal beim AK-Leiter, der Wolfs Dragoner Akademie, nachfragen, wie man die Sache lösen kann.

Absolvent	Punkte	neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Thorsten Brandes	52	StarCommander	Hell's Horses	Clan
Oliver Küppers	69,5	Leutnant	Liao	3028
Oliver Senkel	63,5	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Jan-Hendrik Garken	58,5	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Lars Lange	75	StarCommander	Jade Falcon	Clan
Jens Brouwer	68	Leutnant	Davion	3058
Thorsten Schneider	64	StarCommander	Nova Cat	Clan
Dustin Bracker	64	StarCommander	Diamond Shark	Clan
Markus Klein	69	Kompanieführer	Liao	3058
Henning Schramm	96	Leutnant	Marik	3058
Björn Drewes	54	Leutnant	Steiner	3028
Thorsten Reisdorf	85	Leutnant	Steiner	3028
Thorsten Schneider	72	Leutnant	Söldner	3028



Spielcenter der MechForce Germany

Die MechForce Germany arbeitet aktiv an der bundesweiten Einrichtung von sogenannten BattleTech - Spielcentern. Diese Orte sollen BattleTech - Spielern (auch Nichtmitgliedern) die Möglichkeit bieten, einmal außerhalb des sonstigen privaten Rahmens BattleTech zu spielen oder einfach nur in aller Ruhe Neuigkeiten auszutauschen. Alle hier gelisteten Treffs finden regelmäßig statt, kosten keinen Eintritt o.ä. und haben alles benötigte Spielmaterial vorrätig. Oft finden auch Turniere statt oder es werden Einführungsstunden veranstaltet. Schaut einfach mal vorbei, es lohnt sich bestimmt.

Weitere Spielkontakte können euch auch die Akademieleiter vermitteln. Fragt' einfach mal nach.

Das Drachenei

Lübecker Strasse 127
22087 Hamburg
Tel: 040 - 227 86 28
Homepage: www.drachenei.de

Termin: jeder letzte Freitag im
Monat momentan eine
Kampagne: Liao und St. Ives um
3060
Turniere: entsprechend der
Aushänge entnehmen.

Kontaktperson:
Markus Kerlin
email: mkerlin@mechforce.de

JFH "Die Burg"

Friedrich-Wilhelm-Platz 11
12161 Berlin
Homepage:
www.nexus.phantasia.org

Termin: Hier findet jeden 2ten
Sonntag ab 15 Uhr eine Solaris
VII Liga in statt.

Kontaktperson:
Dirk Zelwis
030 / 453 19 77
email: DZelwis@01019freenet.de

Albertkeller

Schottenfeldgasse 65
1070 Wien
Österreich

Termin: jeden ersten Sonntag im
Monat, 12 Uhr

Kontaktperson:

Johann Haderer
Pater-Theresius-Siedlung 18
A-2433 Margarethen am Moos
Tel.: (+43)2230/3656
email: jhaderer@hotmail.com

Gandalph/Kiel

Schloßstr. 16 - 18
24103 Kiel
Homepage: www.gandalph.de

Termin: einmal im Monat am
Samstag findet (genauer Termin
immer rechtzeitig im Board) von
11:00 - 16:00 eine Battletech
Session statt

Kontaktperson:
Michael Wandrei
email: tankster@babylon6.de
und
Daniel Albrecht
Tel. 0431/8866620
eMail : SC@Kelsor.de

Spieletreffs

Auenland

Gutenbergstr. 38
44139 Dortmund
Tel.: 0231-529855
FAX: 0231-529859
email: mail@auenland.de

Programm: Hier findet
regelmäßig ein wöchentlicher
Donnerstags-Treff statt. Jeden
Donnerstag ca. ab 15 Uhr finden

sich nach und nach immer mehr
BT-Spieler ein und würfeln bis
wir um 20 Uhr den Laden
schließen. Also schaut mal
vorbei...

Kontaktperson:

André Bronswijk vom Auenland

Staralm (Pizzatreff)

Ludwigstr. 20
87600 Kaufbeuren

Programm: Hier findet jeden
Sonntag ab 14:00 Uhr und jeden
Mittwoch ab 18:00 Uhr Battletech
auf die einzig wahre harte Tour:
nach Solaris VII Regeln. Sonntags
Ligaspiele, Mittwochs:
Gestampfe, Teamkämpfe usw.
Kein Verein, keine
Verpflichtungen, einfach mal
vorbeikucken. Information dazu
findet ihr unter www.solarisvii.de

Kontaktperson:

Mike und weitere durchschnittlich
20 BT-Fans
email: Mike_Mage@hotmail.com

Haus der Fantasie

Borgweg 14
22303 Hamburg
Tel/Fax.: 040 - 279 20 85
Homepage: www.hdf-hh.de

Programm: Hier findet
regelmäßig BT statt. Im speziellen
zahlreiche Szenarien. Siehe



einfach auf die HP bzw. in den Aushang.

Kontaktperson:
Camo vom HDF

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1
63741 Aschaffenburg

Programm: Hier findet jeden Donnerstag ab 18 Uhr bis 24 Uhr+ i.d.R. eine 3062er Kampagne statt

Kontaktperson:
Michael Kullmann
Kinzigstr. 16
63741 Aschaffenburg
Tel.: 06021/920561
email: cpt.ultra@gmx.net

Gamers Guide

Stifstraße 21
44135 Dortmund

Programm: Hier findet jeden Freitag ab 17Uhr was statt? Natürlich BattleTech!!

Kontaktperson:
Alexander Schölling
Neckarstr. 10
58097 Hagen
Tel.: 0177/5787175
email: schoelling@operamail.com

WTB von 1861

Kneesestr.7
22041 Hamburg
Tel.: Mo 19:00 bis 21:00 040 - 68 54 82

Programm: Regelmäßig wird hier BattleTech und andere Strategiespiele veranstaltet. Gespielt wird fast jeden Montag ab 19:15 bis open end (vorher anrufen ob jemand da ist , Volker Simon oder Jens Koopmann). Anmerkung : Der WTB ist ein Verein und erfordert eine Mitgliedschaft bei regelmäßiger Nutzung der Räumlichkeiten. Aber man muß nicht sofort Mitglied werden , erstmal ist jeder neuer Spieler Gast und kann durch persönlichen Kontakt später sich entscheiden, ob er die Leistungen des Vereins weiter in Anspruch nehmen möchte.

Kontaktpersonen:
Volker Simon oder Jens Koopmann
Telefon: siehe oben

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschildert)

Karlsstrasse 43 (Innenhof)
80333 München

Programm: Wir sind eine Spielerkreis von ca. 30 Personen (darunter auch Frauen!). Unser Treffen findet jeden 2. Samstag eines Monats statt (Beginn 10.00 Uhr, bis ca. 19.00 Uhr). Es gibt ein Liga-System (2 Ligen) und eine Kampagne. Der Eintritt kostet 11,-DM, darin enthalten sind 6,-DM Verzehrguthaben. Figuren und Datenblätter werden gestellt, falls jemand keine eigenen Figuren hat.

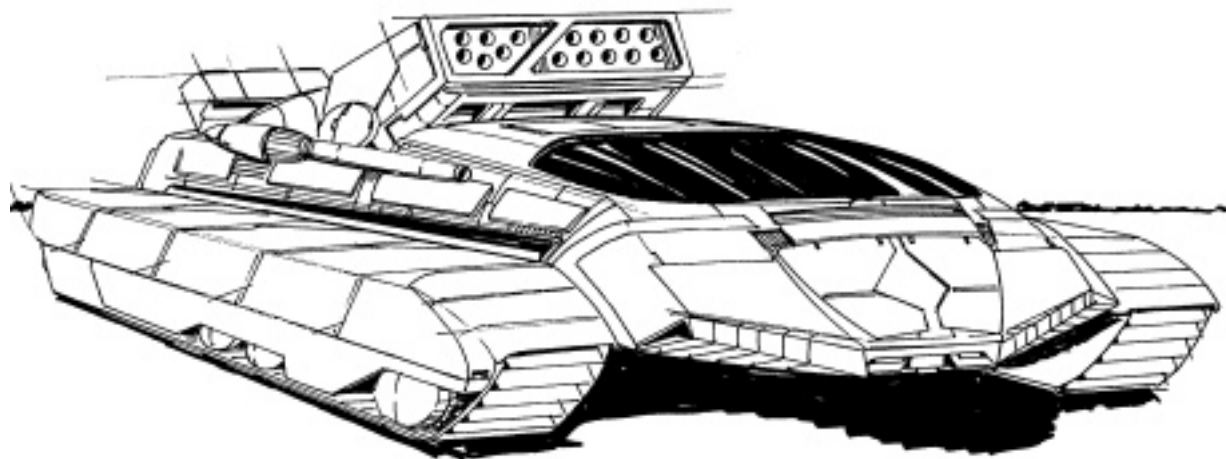
Kontaktperson:
Holger Rogozinski
email: H-Rogo@t-online.de

BurningHands

Goethestr. 51
19053 Schwerin
Tel: 0385/5812980
80333 München

Programm: Spieler: ca. 15
Wann?: Samstags ab 12.00 Uhr
Die Jungs spielen hier zwar eher unregelmäßig, aber Samstags sind meistens welche hier. Außerdem hängt auch eine Liste mit den Spielern aus.

Kontaktperson:
Nico Beier (Hells Horses, Black Watch und IS)
email: BurningHands@gmx.de





Haus der Jugend

Nordstr. 15
58452 Witten

Programm: Ab November findet im Haus der Jugend jeden ersten Sonntag im Monat ein Battletechspieler-Treff statt, in der Zeit von 15.00 bis 20.00 Uhr. Ausreichend Kartenmaterial und Platz ist vorhanden, alles andere muß mitgebracht werden. Der Treff findet im Rahmen des Wittener Spielecafés statt. Turniere mit Preisen gibt es auch regelmäßig.

Kontaktperson:
Holger Schmidt
email: HolgerSchmidt@knuut.de

Mystery Land

Leibnizstr.17
10625 Berlin-Charlottenburg
(Direkt Ecke Schillerstraße)
(030) 31800-235

Programm: Hallo Alle zusammen
Wir bieten als Rollenspiel-Internetladen auch die Möglichkeit BT bei uns zu Spielen.
Es besteht eine kleine Gruppe die alle 4 Wochen BT spielt. Jeder der gerne BT spielt ist willkommen und eingeladen mal reinzuschauen.
Wir haben eine selbstgebaute Karte (styropor) die mit Hexagonfelder ausgestattet ist.

Kontaktpersonen:

Tox
email: tox@mystery-island.de
oder tox@snafu.de
homepage: www.mystery-island.de





BattleTech Newsticker

WizKids / FanPro

Phoenix von Peter Heid, einem jungen deutschen Autor ist erschienen.
Initiation to War, ein neuer Teil der MechWarrior-Reihe ist erschienen.

Unter www.classicbattletech.com ist im Oktober die offizielle englischsprachige Website zum Classic BattleTech online gegangen. Geleitet von Warner Doles, einem langjährigen Fan, erhaltet ihr hier alle Informationen zum alten System in englischer Sprache.

Geplante Neuerscheinungen für das alte Spielsystem sind...

Technical Readout 3067 - geplant für Winter diesen Jahres
Record Sheets 3067 - Erstes Quartal 2002
Map Set 7 - Zweites Quartal 2002
AeroTech 2 Record Sheets - Sommer 2002
FedCom Civil War - Drittes Quartal 2002
THE DYING TIME (MW) Thomas S Gressman Januar - 2002
IMMINENT CRISIS (MW) Randall N Bills - März 2002
STORMS OF FATE Loren L Coleman April - 2002
OPERATION AUDACITY Blaine Lee Pardoe - Juni 2002
ENDGAME Loren L Coleman - August 2002

Mechkrieger 3, die deutsche Übersetzung des MW-Rollenspiels ist endlich auch erschienen.



Ral Partha

Anfang des nächsten Jahres erscheinen die Minis zu MechWarrior 4 bzw. den RS Upgrades. Dabei sind u.a. Uziel, Thanatos, Osiris und die Fa Shih BattleArmor.

RCW Enterprises

Alle Teile der Heavy Metal Reihe sind über eine Sammelbestellung auf der Website der MechForce erhältlich.

Microsoft

MechWarrior 4 Black Knight, der Erweiterungspacken zu MW4 ist erschienen. Als Mitglied der Söldnertruppe Black Knights gibt es neue Missionen mit neuen Mechs zu bestehen. Als zusätzliches Feature ist nun ein Schwarzmarkt vorhanden, auf dem ihr eure Beute handeln könnt.

www.microsoft.com/games/home/games.asp?g=171

www.microsoft.com/games/mw4_blackknight/

www.mechwarrior4.com

Electronic Arts

Nach den guten Nachrichten in der letzten Terra Post über den erfolgreichen und kostenlosen Beta-Test von Multiplayer BattleTech 3025 hat der Konzern inzwischen die Einstellung des Spieles eingeleitet. Seit dem 6. Dezember sind alle Server offline.



ReSaurus

Gerüchten zufolge scheint die Firma pleite zu sein, die Website erreicht man jedenfalls nicht mehr. Damit sind die MechWarrior-Actionfiguren natürlich auch erstmal auf Eis.

Foundation Imaging

Zur geplanten BattleTech-Fernsehserie gibt es derzeit nichts neues.
www.foundation-i.com

K'nex

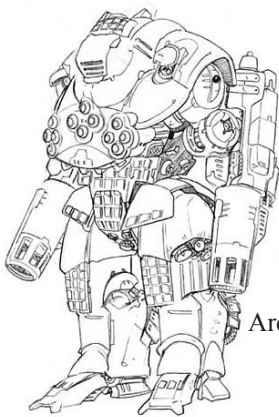
Zusätzlich zu den bisherigen Modellen wie Avatar, Sunder, MadCat usw. gibt es in den USA mittlerweile eine Kiste mit insgesamt 7 möglichen, aber relativ kleinen Mechmodellen. Anfragen an Hasbro Deutschland wie es mit einer Verfügbarkeit hierzulande aussieht, sind bisher unbeantwortet geblieben.
mech.knex.com

Armorcast

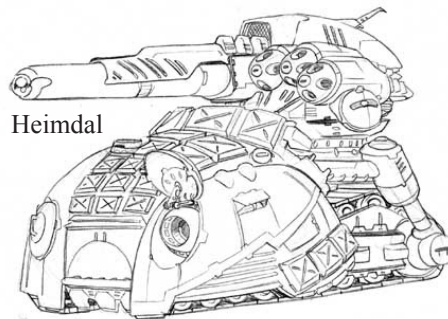
Von den Großmodell-Spezialisten von Armorcast ist immer noch der Atlas sowie als neuer Clanmech der Ryoken angekündigt. Offizielle Statements dazu fehlen aber leider noch.
www.armorcast.com

Preview Technical Readout 3067

Um die Wartezeit zu verkürzen hier schon einmal vorab ein paar Zeichnungen von Matthew Plog für das TR 3067.



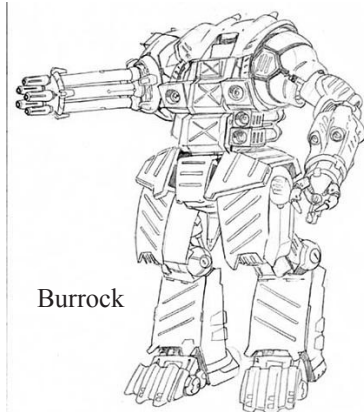
Arcas



Heimdal



Solitaire



Burrock



Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

email: tmatz1234@aol.com
website: http://
www.gbstormbringers.de

Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

ComStar

1. Armee V-kappa
103rd Division IV-nu "Wisdom of
Light"
III-alpha "The Roadrunners"
Günther, Guido
Bewerungstr. 17
45276 Essen
Tel.: 0201/504405
email: overburn@cityweb.de

Drachentöter
3. Avalon Husaren
Farion, Georg
Grasiger Weg 29
89340 Leipzig
Tel.: 08221/273586
email: Georg.Farion@t-online.de

Steiner

32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"
Drewes, Björn
Steilshooper Str. 101
22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

"Madness with Method"
2. Division, II-pi
Gehlert, Tim
Chemnitzerstr. 13
25355 Barmstedt
Tel.: 04123/1820
email: t.gehlert@sh-home.de

Kurita

8th Sword of Light, The Jade
Dragon
1st Battalion, 1st Company
"Silent Caracals"
Neumann, Thomas
Hügelstr. 64
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/73770
email: t.neumann@ob.kamp.net

15. Lyranische Garde
Jäger, Frank
Karlsruher Str. 77a
45478 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208/592504
email: frank.jaeger@cityweb.de

Die Prätorianer
CCCXII Einsatzregiment
Brouwer, Jens
Lütjenburger Weg 29
22846 Norderstedt
Tel.: 040/5217392
email:
theodorekurita@hotmail.com

Bloody Ghosts
8. Schwert des Lichts
3. Bataillon
von Müller, Alexander
Uhlandstraße 68
10717 Berlin
Tel.: 030/8618553
email: freakjr@team-gamestar.de

Hanover Regulars
Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/792083
email:
michaelbrockhaus@gmx.de
website: http://
www.michael-brockhaus.de

Return to Serenity
6th Army V-Kappa,
102nd Division, IV, III-Nu
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: inccubus_mp@yahoo.de

Liao

Todeskommandos
Golz, Andreas
Senftenberger Ring 52a
13435 Berlin
Tel.: 030/40372205
email: andragon@lycos.de

Kell Hounds

Smiling Rats,
1st 'Mech Battalion, 2nd
Company
Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

Davion

1. Davion Claymores
Matz, Thorsten
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654

3. Konföderations Reserve
Kavallerie
2. Battalion 3. Kompanie
"Die schwarzen Schafe"
Klein, Markus

**Wolf's Dragons**

Delta Regiment,
Charlie Battalion
"Tenkterer Tribe"
Niederwipper, Mark
Röhlingerstraße 1
65623 Mudershausen
Tel.: 06430/7305
email: Commander.3025@web.de

andere Söldner

"Hamburg Husaren"
Kerlin, Markus
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: hamburg-
husaren@kerlin.de
website: <http://www.kerlin.de>

Binsfeld Lightning Guards
Conzen, Lutz
Hubertushof 1
52388 Nörvenich
Tel.: 02421/770798
email: baltasart@aol.com

Northwind Highlanders
McCormacks Fussiliers
1st Battalion
Witte, Roger
Hasloher Kehre 14
22417 Hamburg
Tel.: 040/5378006
email: rollo.witte@t-online.de

"Doompatrons"
Leichte Eridani Reiterei
151th Light Horses
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: ler@kelsor.de
website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

McCarron's Armored Cavalry
Barton's Regiment
3. Battalion
3. Kompanie "Das dreckige
Dutzend"
Bredau, Thomas
Am Sudfelde 12
31592 Stolzenau
Tel.: 05761/865
email: thomas.bredau@gmx.net

Periphery

Drunken Master
Taurian Guard Hell's Heart
Regiment
Gehrlein, Alexander
Grötzingerstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0178/4373909
email: ghostbearctr@web.de

Innere Sphäre Aktuelle Zeitschiene

ComStar

"Der Erste Kreis"
Waidner, Christian
Wiebadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
email: cwaidner@mechforce.de

Shark Bait IV-phi
2nd Army V-Mu, 301st Division,
Focht Gladiators
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381
30419 Hannover
Tel.: 0170/1832144
email: inccubus_mp@yahoo.de

Davion

"The Steel Beasts"
Davion Assault Guards RCT,
2nd Bat.
Kalamorz, Falk

Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net

The Sword
2nd New Ivaarsen Chasseurs
Bracker, Dustin
Fritz-Schumacher Str. 83
22844 Norderstedt
Tel.: 040/5229211

Timbiqui Defenders
2nd Crucis Lanciers; 3.Bat.
Rudolph, Wolfgang
Mozartstraße 10
6406 Bernburg
Tel.: 03471/624048
email: wolfgangjrudolph@web.de

Kurita

Ryuken-San
"Strength Of The Dragon"
3. Battalion
3. Kompanie
"Takashi's Castle"
Madlowski, Oliver
Ostlandstraße 11a
30952 Ronnenberg
Tel.: 05109/525225
email: paladin@online.de

Liao

Kriegerhaus Ma-Tsu Kai
Klein, Markus
Amerner Weg 37b
41751 Viersen
Tel.: 02162/560925
email: biokleinhazard@aol.com

Todeskommandos
Gallone, Alexandro
Senftenberger Ring 71
13435 Berlin
Tel.: 030/4031301

**Marik**

1st Marik Legionaires
 "The Eagles of Atreus"
 Dierking, Peter
 von Graffen Str. 12
 20537 Hamburg
 Tel.: 040/2205351
 email: 9910@01019freenet.de

Steiner

15te Lyranische Garde
 "Thor's Eiskalter Schatten"
 Albrecht, Daniel
 Bülowstraße 19
 24105 Kiel
 Tel.: 0431/8866620
 email: tes@kelsor.de
 website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Gray Death Legion

"Death Bringer"
 2nd BattleMech Battalion
 Kerlin, Markus
 Cesar-Klein-Ring 22
 22309 Hamburg
 Tel.: 040/6323350
 email: graydeath-
 legion@kerlin.de
 website: <http://www.kerlin.de>

"Creeping Death"
 Creeping Death Kompanie
 Conzen, Lutz
 Hubertushof 1
 52388 Nörvenich
 Tel.: 02421/770798
 email: baltasart@aol.com

Kell Hounds

Smiling Rats,
 The Wild Hunters, 2nd Battalion
 Öhler, Martin
 Krummlachstraße 37
 67059 Ludwigshafen

Tel.: 0621/622121
 email: martin.oehler@gmx.net

1. Regiment,
 2. Battalion,
 "Wild Dogs"
 Jürgensen, Arne
 Gerlingweg 43
 25335 Elmshorn
 Tel.: 04121/5640
 email: jürgensen-
 arne@t-online.de

Wolf's Dragons

Outreacher Husaren
 Epsilon Regiment, 3. Battalion
 Pelka, Oliver
 Günzburgerstraße 70
 89340 Leipheim
 Tel.: 0171/2739012
 email: Oliver.Pelka@addcom.de

andere Söldner

Legion of doom
 Jäger, Frank
 Karlsruher Str. 77a
 45478 Mülheim a.d. Ruhr
 Tel.: 0208/592504
 email: frank.jaeger@cityweb.de

"Desperado", 4th Company
 17th Recognition RKG
 "Camacho's Caballeros"
 Albrecht, Daniel
 Bülowstraße 19
 24105 Kiel
 Tel.: 0431/8866620
 email: cc@kelsor.de
 website: <http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

Sturmkrieger
 Liebscher, Karsten
 Mörikeweg 68
 18146 Rostock
 Tel.: 0381/695440
 email: ensignphelankell@gmx.de

Clan**Blood Spirit**

Beta Galaxy,
 79th Blood Hussars
 Heins, Olaf
 Klosterbergenstr. 39
 21465 Reinbek
 Tel.: 040/7229722
 email: chapter@bloodspirit.de
 website: <http://www.bloodspirit.de>

Diamond Shark

Flashing Ivory
 27th Cluster, Alpha Galaxy
 Thomschke, Rene
 Hinrick-Thieß-Str. 50b
 22844 Norderstedt
 Tel.: 040/53530438

Ghost Bear

Cave Bears
 2. Angriffscluster
 Omega Galaxy
 von Müller, Alexander
 Uhlandstraße 68
 10717 Berlin
 Tel.: 030/8618553
 email: freakjr@team-gamestar.de

"The Steel Bears"
 304th Assault Cluster
 Beta Galaxy
 Schommer, Sebastian
 Jupiterstr. 18
 41564 Kaarst
 Tel.: 02131/605494
 email: schomms@fh-
 niederrhein.de

"The Black Bears"
 50th Striker Cluster
 Alpha Galaxy
 Drewes, Björn
 Steilshooper Str. 101



22305 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

“Stormbringers”
Matz, Thorsten
Arnulfstr. 14
66954 Pirmasens
Tel.: 06331/94654
email: tmatz1234@aol.com
website: http://
www.gbstormbringers.de

“Black Claws”
Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/792083
email: blackclaws@battletech-
hannover.de
website: http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

Delta Galaxy
“The Blitzkrieg”
115th Striker Cluster
(The Rolling Wave)
3. Trinary “BigFoot”
Rass, Markus
Bischofskamp 20
31191 Algermissen
Tel.: 05126/8139

Stone(d) Cold Bears
68th Striker Cluster
Auer, Reinhard
Grötzingerstraße 22
76227 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0174/6004757
email: GhostBearTCR@web.de

Hell's Horses

Hell's Inferno
Omega Keshik
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886

email: fk.desaster@gmx.net

Jade Falcon

Bloodclaw
5th BattleCluster
Albrecht, Daniel
Bülowstraße 19
24105 Kiel
Tel.: 0431/8866620
email: cjf@kelsor.de
website: http://www.kelsor.de/
Thor/TESMenue.html

Nova Cat

489th Assault Cluster
“The Third Eye”
Dierking, Peter
von Graffen Str. 12
20537 Hamburg
Tel.: 040/2205351
email: 9910@01019freenet.de
website: home.t-
online.de/~novacats

Snow Raven

100. Battle Cluster,
Gamma Garrison Galaxy,
“The Ghost Raven”
Schreiber, Christian
Theodor Storm Straße 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955
email: clanschneerabe@aol.com

5th Raven Stoop Cluster,
Beta Galaxy,
“The Wind Riders”
Nottelmann, Mirko
Moorkamp 3
25436 Uetersen
Tel.: 04122/7922

Steel Viper

“Triasch Keshik”
Alpha Galaxy

Tolkmit, Holger
Hundsteinweg 8
12107 Berlin
Tel.: 030/7417468

Wolf

Smiling Rats,
Alpha Galaxy; 1st Wolf Assault
Cluster
Öhler, Martin
Krummlachstraße 37
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/622121
email: martin.oehler@gmx.net

“The Reivers”
Alpha Galaxy
4th Striker Cluster
Schmetz, Norbert
Bahrenfelder Steindamm 53
22761 Hamburg
Tel.: 040/8509180
email: madman_6424@bigfoot.de
website: http://www.kerlin.de

279th Battle Cluster
Trinary First
Alpha First Star
“Hot Iron”
Kruber, Franek
Berlinerstr. 13
45968 Gladbeck
Tel.: 02043/47319

1. Grauwölfe
Jäger, Frank
Karlsruher Str. 77a
45478 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208/592504
email: frank.jaeger@cityweb.de

Beta Galaxy, “The Wolf
Marauders”
16th Wolf Guard Battle Cluster
“The Golden Marauders”, 4th
Trinary
Peters, Martin
Dorotheenstraße 5A - 381



30419 Hannover
 Tel.: 0170/1832144
 email: inccubus_mp@yahoo.de

Klauen Kerensky's
 Gamma Galaxy, Beta Cluster
 Farion, Georg
 Grasiger Weg 29
 89340 Leipzig
 Tel.: 08221/273586
 email: Georg.Farion@t-online.de



Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Platz	Chaptername	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	Return to Serenity	ComStar	Mechforce	10	2
	McCormacks Fussiliers	Söldner	Mechforce	10	1
	1. Davion Claymores	Davion	Mechforce	10	1
	Die schwarzen Schafe	Liao	Mechforce	10	1
	Doompatrons	Söldner	Mechforce	10	1
	1st Argyll Lanciers	FedCom	Sternenbund	10	1
7	Das Dreckige Dutzend	Söldner	Mechforce	0	1
8	Hanover Regulars	Steiner	Mechforce	-5	2
	Hamburg Husaren	Söldner	Mechforce	-5	1
	Das Telekommando	ComStar	Sternenbund	-5	1
	Killing Shadows	Steiner	Mechforce	-5	1
	Die Prätorianer	ComStar	Mechforce	-5	1
	Die schwarzen Schafe	Liao	Mechforce	-5	1

Chapterrangliste IS Aktuell

Platz	Chaptername	Haus	Verein	Punkte	Fights
1	The Steel Beasts	Davion	MechForce	10	1
	Killing Shadows	Wolf's Dragoons	MechForce	10	1
	Eagle of Atreus	Marik	MechForce	10	1
	The Sword	Davion	MechForce	10	1
	Todeskommandos	Liao	MechForce	10	1
6	Kriegerhaus Ma-Tsu Kai	Liao	MechForce	-5	1
	Desperados	Söldner	MechForce	-5	1
8	Shark Bait IV-phi	ComStar	MechForce	-10	2

Chapterrangliste Clan

Platz	Chaptername	Clan	Verein	Punkte	Fights
1	Hell's Inferno	Hell's Horses	MechForce	10	1
	Stormbringers	Ghost Bear	MechForce	10	1
	79th Blood Hussars	Blood Spirit	MechForce	10	1
	The Thirdeye	Nova Cats	MechForce	10	1
5	Bloodclaw	Jade Falcon	MechForce	-5	1
	The Golden Marauders	Wolf	MechForce	-5	1
	Pryde's Pride	Jade Falcon	Sternenbund	-5	1
	Cave Bears	Ghost Bear	MechForce	-5	1
	Black Claws	Ghost Bear	MechForce	-10	2



Conventions 2001

Was sind Conventions?

Vielen ist i.d.R. nicht ganz klar, was Conventions sind. Aus diesem Grund gehe ich kurz darauf ein. Conventions, auch kurz Cons genannt, sind meist Großveranstaltungen von unter 100 (UniCon, Dragon-Inn) bis über 3000 (NordCon) Besuchern auf denen meist eine Vielzahl an unterschiedlichen Spielsystemen vorgestellt und gespielt werden, sowie gibt es vor allem auf den großen Cons viele Events wie Shows, Diskussionsrunden, usw.

Diese Cons sind ein riesiger Treffpunkt für Fans und Interessierten des Fantasy / Science Fiction Genre und dies spiegelt sich durch die große Spannweite der Anwesenden. Dies geht über Brettspiele; TableTops; Trading Cards; Pen und Paper Games bis hin zu Live Rollen Spieler. So ziemlich alles was der Markt hergibt lässt sich auf den einen oder anderen Con wiederfinden. Des weiteren sind meist ein paar Händler vor Ort, von denen man zu recht günstigen Preisen teilweise richtige Raritäten kriegen kann, da diese meist ihr altes Lager für Cons aufräumen und immer wieder etwas interessantes finden.

MechForce und Cons?

Weil BattleTech die letzten Jahre auf diesen Veranstaltungen unterrepräsentiert war und somit nicht die Breitenwirkung erhielt, wie es sich eigentlich gehört, begann ich nach der Übernahme des Vorstandspostens, dieses für die MechForce zu ändern.

Nach einer Reihe von Vorarbeiten wie z.B. Turnierregeln und BattleValue Liste erstellen, ging es darum, Kontakt zu möglichst vielen Veranstaltern herzustellen. Dabei ging es schwerpunktmäßig um die vier großen Cons (NordCon; FeenCon; AmigoCon und RatCon) und um die deutsche BattleTech Meisterschaft. Speziell bei der DBTM stellte sich schnell heraus, dass der Sternenbund e.V. die Leitung dessen inne hatte und auf einer Anfrage von mir schlug ich eine Zusammenarbeit vor, die sich in der Verbreitung von Information sowie Durchführung von Vorausscheidungsturnieren kristallisierte. Darüber hinaus bot die MechForce auf Cons (wie z.B. Hannover Spielt!; FeenCon; usw.) als Nebenangebot zu den vom Sternenbund e.V. angebotenen Turniere für die Leute, die nicht dran teilnahmen, Szenarien,

Spielrunden usw. an.

Die MechForce bot dieses Jahr neben den Einführungsrunden und Infos vor allem Turniere und Szenarien an. Nach den Erfahrungen mit Turnieren zu Anfang des Jahres, bei denen recht wenig Leute daran teilnahmen, boten wir ab dem 2.Quartal mehr und mehr Szenarien nach dem MechWarrior Konzept an. Speziell im Norden Deutschlands hatte diese Idee einen recht guten Erfolg und führte sogar dazu, das wir dadurch neue Mitglieder unter uns begrüßen dürfen.

Fazit

Die aktuelle MechForce war dieses Jahr auf mehr Cons präsent, als wahrscheinlich in ihrer ganzen bisherigen Vereinsgeschichte. Wir waren, wie geplant, auf den vier großen Cons anwesend und haben darüber hinaus vor allem im Norden auf zahlreichen kleineren etwas veranstaltet. Dieses wurde vor allem durch wenige Personen gewährleistet, im speziellen seien hier genannt Michael Brockhaus und Bernd Jacobitz.

Die Teilnahme von MechForce Mitgliedern an Veranstaltungen der MechForce auf den Cons war sehr gering. Im bestenfalls 10-15 Personen und diese nur dann, wenn ein MW-Szenario angeboten wurde (NordCon). Inwieweit eine Angebotsänderung dieses ändern wird, bin ich mir nicht sicher, da generell das Besuchen von Cons bei den MechForce Mitgliedern nicht weit verbreitet ist. Ich weise darauf hin, das man auf Cons am ehesten mit Mitgliedern des Vorstandes und der einzelnen AKs in persönlichen Kontakt kommt.

Zu guter letzt sei gesagt, das ich ab nächstes Jahr nicht mehr den Arbeitskreis Cons und Turniere leiten werde, da ich zusätzlich zu meiner anderen Arbeit eine vernünftige Weiterentwicklung des Arbeitskreises aus zeitlichen Gründen nicht mehr gewährleisten kann. Natürlich werde ich meinen Nachfolger unterstützen und ihn in die Arbeit einweisen.

Also, wer Interesse hat oder mehr Information benötigt kann sich mal bei mir melden: mkerlin@mechforce.de oder 040 / 6323350

Markus Kerlin



Cons & Turniere

Datum: 15. Februar 2002 bis 17. Februar 2002

Convention: Adventure Convention, Hamburg

Ort: Eidelstedter Bürgerhaus

Programm: Die MechForce Germany e.V. plant dort BattleTech Szenarien nach dem MechWarrior Konzept anzubieten. Weitere Details zum MechWarrior Konzept findet Ihr unter Projekte.

Kontakt: Der Zauberstein

www.derzauberstein.de

Datum: 22. März 2002 bis 24. März 2002

Convention: Conventus Leonis, Braunschweig

Ort: Jugendzentrum Mühle

Programm: Nachdem guten Erfolg vom letzten Jahr gehen wir davon aus wieder dort vertreten zu sein. Also kommt fleißig nach Braunschweig ;-)

Kontakt: Team Leonis

Homepage: www.con-leonis.de

Datum: 27. April 2002 bis 28. April 2002

Convention: Hannover spielt!, Hannover

Ort: Hannover

Programm: Naaa.. wird die Hannoveraner Gruppe um Michael Brockhaus die MechForce wieder auf der Spielt vertreten? Angesagt ist es zumindestens. Geplant sind zumindestens Szenarien zum MechWarrior Konzept.

Eintritt: 5 DM bis 15 DM

Kontakt: Daniel Stanke

Gretchenstr.6, 30161 Hannover

mobil 0177-3887323

fax 01805-28130087769

Homepage: www.hspielt.de

E-Mail: info@hspielt.de

Datum: 25. und 26. Mai. 2002

Convention: NordCon; Hamburg

Ort: Hamburg-Haus Doormannsweg 12; Hamburg

Programm: Zum 4. Mal in Folge wird die MechForce Germany e.V. auf dem NordCon präsent sein. Diesmal steht uns ein komplettes Haus zur Verfügung, das BattleTech-Haus ;-), in dem wir über beide Tage ein volles Programm mit Szenarien; Turniere; Einführungsrounds; Filmen; etc. fahren werden.

Kontakt: Karsten Wiegers

Tel.: 040 / 76 5000 66

Homepage: www.nordcon.de

E-Mail: 2002@nordcon.de

Datum: 20. Juli 2002 bis 21. Juli 2002

Convention: FeenCon 2002, Bonn, Bad Godesberg

Ort: Stadthalle Bonn Bad Godesberg

Programm: Nachdem sehr guten Erfolg mit dem TableTop

Szenario im letzten Jahr und der guten Zusammenarbeit mit dem Sternenbund e.V. wird sicher wieder dort was mit BattleTech passieren.

Zeit: von Sa 10:00 bis So 18:00 NONSTOP Eintritt: Ein Tag 5 € / 2 Tage 9 € / GFR-Mitglieder, Gewandete und angemeldete Vereine: 2,50 bzw. 4,50 €

Kontakt: Tore Herr

Tel.: 0228 / 6897971

Homepage: www.gfrev.de/feencon/index.php

E-Mail: gildengrossmeister@gfrev.de

Datum: 6. September 2002 bis 8. September 2002

Convention: RatCon 2002, Dortmund

Ort: Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Str. 33-37

Programm: Tja.. was soll man sagen. Der HausCon von Fanpro. Ein lohnender Besuch, vorallem in Hinblick auf das neue Spielsystem. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist die MechForce wieder vertreten und wird sicher BattleTech "Classic" präsentieren.

Kontakt: Fanpro

Homepage: www.fanpro.de

E-Mail: arnfried@fanpro.com



Kampf um Neu-Köln

Nach langer Zeit präsentieren wir in der Terra Post mal wieder einen Szenariovorschlag für das BattleTech-Table-Top. Es handelt sich um eine Schlacht einer Kampagne, die auf dem Dreieich-Con im letzten Jahr gespielt worden ist. Das Szenario ist als Idee zu verstehen, die Siegbedingungen oder Platzierung der Einheiten ist nicht komplett ausgearbeitet. Ein paar einfallsreichen Spielern sollte dies aber hoffentlich nicht allzu schwer fallen.

Als Erleichterung für die Aufstellung der Karten usw. sind

3 "Luftaufnahmen" beigelegt.

Wer noch gute Szenariovorschläge bei sich herumliegen hat, kann diese übrigens, auch wenn sie noch unvollständig sind, gerne an die Redaktion schicken.

--- most secret --- befehle für einsatzgruppe eagle, 4. diron regulars ---

Im Rahmen der Übernahme des Planeten Neu Köln, der noch von feindlichen Truppen des Lyranischen Commonwealth gehalten wird, ist ihr Auftrag die Sicherung des Raumhafens und die Einschränkung der Kommunikationsfähigkeit des Gegners. Ihr Landungsschiff, die „Rising Star“, wird als Frachter getarnt regulär auf dem Raumhafen des Planeten aufsetzen und damit ihre Einsatzlanze genau in das Zielgebiet bringen. Aufgrund der Tarnung als Frachter werden die Waffensysteme der „Rising Star“ nur eingeschränkt nutzbar sein.

Geheimdienstberichten zufolge wiegen sich die Verteidiger in Sicherheit und haben nur eine Lanze Mechs der 22. Skye Rangers zum Schutz des Raumhafens abkommandiert. Eventuell muß mit konventioneller Verstärkung gerechnet werden.

Primärziel:

Zerstörung der Satelliteneinrichtung des Raumhafens, um damit die Kommunikationsfähigkeit des Gegners zu schwächen

Sekundärziele:

Zerstörung der Mannschaftsunterkünfte

Zerstörung des Kontrollturms

Vernichtung aller gegnerischen Einheiten. Dazu zählen Mechs und Fahrzeuge, genau wie Luft/Raumjäger

Lage:

Ihre Einheit wird im Westen auf dem Raumhafen landen, die Einsatzziele erfüllen und das Gebiet Richtung Osten verlassen, um die Hauptkampftruppe bei der Erreichung ihrer Ziele weiter zu unterstützen.

Ihr Landungsschiff wird sie absetzen und danach schnellstmöglich wieder abheben, um nicht gekapert zu werden. Auf dem übersichtlichen Gelände des Raumhafens sind sie leichte Ziele. Versuchen sie daher so effektiv wie möglich zu arbeiten.

Verfügbare Einheiten:

Marauder-3R 75t

Crusader-3K 65t

Grand Dragon-1G 60t

Wolverine-6K 55t



Einsatzbefehle: 22. Skye Rangers, Neu Köln

Aufgrund der dauerhaften Aggressionen des Hauses Kurita werden sie zum Schutze des Raumhafens von Neu Köln eingeteilt. Das Oberkommando schätzt die Wahrscheinlichkeit eines direkten Angriffes als gering ein, eher werden Aktivitäten von Guerilla-Truppen, eventuell von konventionellen Fahrzeugen unterstützt, vermutet. Behalten sie also vor allem die Zugänge zum Raumhafen im Auge und versuchen sie bei allen Kampfhandlungen die Kollateralschäden so gering wie möglich zu halten. Die Bevölkerung zählt auf sie. Weitere primäre Aufgaben sind die Sicherung aller militärischer Einrichtungen, wie des Kontrollturmes und der Kommunikationseinrichtungen.

Verfügbare Einheiten:

Crusader-3R	65t	ohne MGs, dafür 12 Wärmetauscher
Thunderbolt-5S	65t	
Rifleman-3N	60t	
Griffin-1S	55t	
Striker Light Tank	35t	

High Priority Message: Die 4. Dieron Regulars haben einen Angriff auf den Planeten gestartet. Wir erwarten, dass in kurzer Zeit auch der Raumhafen von vorrückenden Truppen als Ziel gewählt wird. Setzen sie ihre Piloten in erhöhte Alarmbereitschaft und warten sie auf weitere Anweisungen.





Vorstellung des AK Technik & Design

Mitglieder:

- Im AK sind wir zur Zeit zwei Leute:
- Frank Roloff (AK-Leiter)
- Wolfgang Rudolph

Unsere Aufgaben:

Wir sammeln ALLE Eigenkonstruktionen, egal ob es sich um Mechs, Fahrzeuge oder Equipment handelt. Diese Designs werden auf Regelkonformität und stimmige Hintergrundstory geprüft und in der entsprechenden Sparte abgelegt.

Bei Anfragen zu den Konstruktionsregeln für Mechs, Fahrzeuge und Equipment nehmen wir gerne Stellung. Bindend ist jedoch die ~~Entscheidungs~~ AK Regeln.

Wenn eine passende Anzahl an Designs zusammen ist, wird das ganze in Buchform angeboten. Die Designs werden auch an die Terra Post zur Veröffentlichung weitergegeben.

Das Ziel ist einfach, dass alle Designs zentral gesammelt werden und allen gleichermaßen zugänglich sind. Später ist ein WEB-Interface geplant, um den Zugriff und das Abgeben von Designs leichter zu machen.

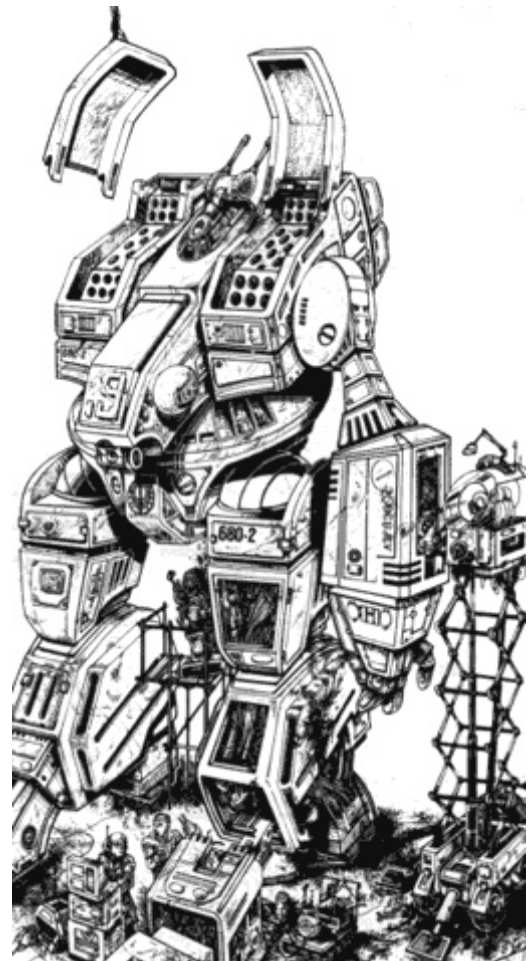
Wir organisieren außerdem die Konstrukteursmeisterschaft (siehe nächste Seite).

ENTWÜRFE:

Was gehört dazu?

Das Design sollte sich nicht auf das Record Sheet/Datenbogen allein beschränken. Um die Veröffentlichung etwas schöner zu gestalten und der Sache etwas mehr „Leben“ einzuhauchen, sollte auch eine Story dabei stehen. Der Hit wäre ein Bild, muss aber nicht. Die Story muss kein Bestseller werden, sondern einfach nur unauffällig in eines der vielen Hardware-Handbücher passen, die es für Battletech schon gibt.

Über jede Art von Mithilfe würden wir uns freuen, sei es in Form eingereicher Konstruktionen oder als Mithilfe bei der Konstrukteursmeisterschaft (als Juroren, Schiedsrichter oder in der Organisation).





MechForce Germany Konstrukteursmeisterschaft

Das Federated Commonwealth will, um den Schutz seiner Bürger und Welten zu verbessern, neue Battlemechs beschaffen. Diese Mechs sind speziell für den Einsatz in den Mark-Milizen und planetaren Garnisonseinheiten vorgesehen. Daraus ergeben sich einige spezielle Anforderungen:

- mittelschwerer(40-55t) Battlemech
- hohe Kampfkraft und Überlebensfähigkeit auf dem Schlachtfeld
- Vielseitige Einsatzmöglichkeiten
- einfacher Nachschub und Reparatur
- preiswert (KEIN XL-Reaktor)
- In Hinblick auf die Überlebensfähigkeit sollte CASE bei munitionsabhängigen Waffen Standard sein.

Die Konstrukteursmeisterschaft gliedert sich in 2 Teile:

- 1.Konstruktionswettbewerb
- 2.Turnier

Der Sieger des Konstruktionswettbewerbs und der des Turniers erhalten als Preis eine Mechminiatur auf einem Pokalsockel.

Organisatorisches:

Die Entwürfe müssen bis zum 31. März 2002 per Post oder per E-Mail beim Leiter des AK Technik und Design eingereicht werden (damit auch die Studenten unter den Battletechlern genügend Zeit haben in den Semesterferien ihre Mechs einzureichen).

Eingereicht werden muss:

- Story (Beschreibung des Mechs)
- Datensatz (Spielwerte)
- Rückantwortadresse (Postalisch und E-Mail wenn möglich)
- Angabe, ob man am Turnier teilnehmen will.

Adresse:

Frank Roloff
Im Singes 4
63225 Langen
E-Mail: frank.roloff@epost.de

Das Turnier wird im Raum Frankfurt/Main stattfinden. Aus organisatorischen Gründen kann der Termin noch nicht festgelegt werden. Er wird in der nächsten Terra Post sowie auf der Homepage des Vereins veröffentlicht.

1.Konstruktionswettbewerb:

Voraussetzungen:

- Es muss eine Story sowie ein kompletter Datensatz eingereicht werden. (Ein Leser muss anhand des Datensatzes ein komplettes Recordsheet/Datenbogen erstellen können)
- Ein Recordsheet/Datenbogen sollte/muss aber nicht eingereicht werden.
- Der eingereichte Entwurf muss ein Tech-Level 1 oder 2 Mechdesign sein und oben genannte Bedingungen erfüllen.
- Bei eingereichten Omnimechs wird nur die Primärkonfiguration beurteilt.
- Die Story muss mindestens folgende Rubriken beinhalten:
 - Übersicht (Allgemeines zum Mech)
 - Möglichkeiten (Genau Beschreibung des Entwurfs)
- Bonus gibt es für:
 - Bild
 - größere/kreativere Story
 - kreative Ideen

Das Design wird nach folgenden Kriterien von einer Jury beurteilt:

- Kampfkraft
- Flexibilität
- Preis
- Überlebensfähigkeit
- Nachschub/Logistik
- Story
- Bonus

Es wird ein Hardwarehandbuch aus den eingereichten Konstruktionen zusammengestellt und von der Mechforce veröffentlicht.



2. Turnier:

Ein Turnierteilnehmer hat folgende Mechs zur Auswahl:

- entweder nimmt er mit seinem eingereichten Entwurf teil. Bei eingereichten Omnimechs muss die Primärkonfiguration verwendet werden.
- oder führt ein Design von FASA:
 - Watchman WHC-4M(WTC-4M)
 - Sentry SNT-04
 - Line Holder KW1-LH2
 - Line Holder KW1-LH3
 - Dunkelfalke DKF-2SD(SHD-2SD)
 - oder benutzt einen eingereichten Entwurf eines anderen Konstrukteurs (mit dessen Einverständnis)

d.h.: auch wer nicht am Konstruktionswettbewerb teilnimmt kann am Turnier teilnehmen!! (und auch andersherum)

Während des gesamten Turniers wird nur der gewählte Mech verwendet. Recordsheets/Datenbögen werden für alle Teilnehmer gestellt (auch für eingereichte Mechs).

Durchführung:

- a) Es werden Gruppen (variable Spielerzahl) ausgelost. In den Gruppen spielt jeder gegen jeden. Danach spielen die Gruppensieger gegeneinander, bis ein Sieger feststeht.
- b) Folgende Spielwerte werden verwendet:
 - Pilotenwert : 5
 - Bordschützenwert: 4
- c) Es wird auf einer zufällig ausgewählten offiziellen Karte gespielt, um die verschiedenen Gegebenheiten der einzelnen Garnisonsplaneten zu simulieren.

Ansonsten gelten die Allgemeinen Regeln und die Gunslinger-Regeln aus dem Turnierregelwerk der Mechforce Germany.



MechWarrior-Konzept der MechForce Germany

Nach einem dreiviertel Jahr MechWarrior Konzept mag man gerne ein kleinen Rückblick machen.

Das auf der Jahreshauptversammlung im Februar in Hamburg eingeführte MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V. hat sich im Laufe des Jahres zu einem kleinen, aber feinen Erfolg gemauert.

Für alle die es nicht kennen hier die Kurzzusammenfassung:

Das Mechwarrior Konzept der MechForce Germany e.V. ist entwickelt worden, um den rollenspezifischen Hintergrund von BattleTech mehr zu fördern. Aus diesem Grund ist beim Mechwarrior Konzept ein anderer Ansatz vorhanden als beim Konzept der HausMechs. Um es gleich richtig klarzustellen .. es geht hier um den MechKrieger nicht um die BattleMechs!!!! Aus diesem Grund hat die MechForce Germany e.V. vor dieses Konzept erst einmal auf Convention und anderen Großveranstaltungen anzuwenden. Kurzversion: Man kann hier seine Pilot und Gunnery Werte verbessern, sowie Erweiterte Fähigkeiten erhalten. Aber nicht für die Piloten der HausMechs!!

Auf entsprechend diesen Cons wurde das Konzept regelmäßig angeboten.

Das unten angegebene Ranking zeigt schon eine ziemlich hohe Anzahl von Mitgliedern (ca. 20 - 25%) die wenigstens einmal daran Teilgenommen haben. Leider beschränkt sich die Masse davon auf Norddeutschland, was wohl daran liegt dass:

1. Ein Großteil der „aktiven“ Mitglieder halt im Norden ist.
2. Die MechForce Germany e.V. im Norden aus personaltechnischen Gründen auf sehr vielen Cons im Norden war.
3. Bei den Norddeutschen sogar die Bereitschaft vorhanden ist notfalls weitere Strecken auf sich zu nehmen (RatCon; FeenCon; etc.) um an den Szenarien teil zu nehmen.
4. Es vor allem in Hannover eine große Gruppe von Spieler gibt die so ziemlich alle größeren Cons besucht.

Dies kann natürlich nicht ein Dauerzustand bleiben. Aus diesem Grund wird es ab nächstes Jahr auch

möglich sein außerhalb von Großveranstaltungen und Conventions MW-Konzept Szenarien zu spielen. Weitere details dazu erhalt Ihr auf der Homepage bzw. in der nächsten Terra Post.

Ich hoffe, das damit auch die Mitglieder aus den südlichen und östlichen Bundesländer die Möglichkeiten des Konzeptes wahrnehmen werden.

Markus Kerlin

Ranking

Maßstab für das Ranking ist die Summe der gesammelten Erfahrungspunkte (EP's).

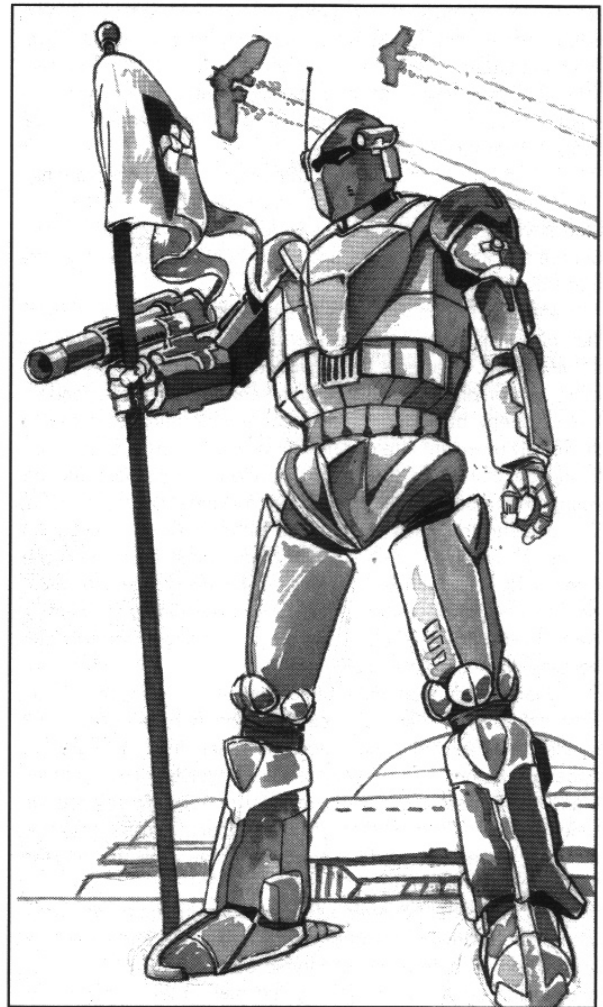
KIA = Killed in Action (-> schon verstorbener Charakter)

Rang / EP's / Name des Mechwarrior / IS oder Clan? / Name des Spielers

- 1./ 25 / Rainbow / IS / Thomas Bredau
- 2./ 24 / Endre Morsorske / IS / Markus Kerlin
- 3./ 13 / Zeronismus / IS / Sven Bossmann
- 3./ 13 / Inccubus / IS / Martin Peters
- 5./ 11 / Markus Coki / Clan / Markus Kerlin
- 5./ 11 / Xiu Jin / IS / Oliver Mundt
- 7./ 10. / Steve Smith / IS / Michael Wandrei
- 7./ 10. / Frank "Sin" Atra / IS / Roger Witte / KIA
- 7./ 10 / Herr Mess / IS / Henning Schramm
- 10./ 9 / Nathan Amaris / IS / Michael Brockhaus
- 11./ 8 / Hektor / Clan / Oliver Mundt
- 11./ 8 / Takeshi Hiro / IS / Mirko Nottelmann
- 13./ 7 / Valerian Kaminski / IS / Michael Brockhaus / KIA
- 13./ 7 / Cooper Hawk / IS / Paul Heinrich
- 13./ 7 / Blake Kirkpatrik / IS / Olaf Schütte / KIA
- 16./ 6 / Brutus / Clan / Martin Peters
- 17./ 5 / Forger / IS / Carsten Fegel
- 17./ 5 / Morgan "MadMan" Black / IS / Norbert Schmetz
- 17./ 5 / Jesus Karim Tiberik / IS / Guido Diers
- 20./ 4 / kommt noch / IS / Rene Thomschke
- 20./ 4 / Headhunter / IS / Andreas Baumann
- 20./ 4 / Lucifer / Clan / Olaf Schütte
- 23./ 3 / Montgomery Burns / Clan / Oliver Senkel
- 24./ 2 / Iglesias Gerom / IS / Dustin Bracker
- 24./ 2 / kommt noch / IS / Marc Tietgens
- 24./ 2 / kommt noch / IS / Leonard Bracker



24./ 2 / Sven / Clan / Andreas Baumann
24./ 2 / Fabian / IS / Fabian Wicke
24./ 2 / Ian McDougal / IS / Rene Wenzel
24./ 2 / Duncan Idaho / IS / Frank Siewert
24./ 2 / Igor / Clan / Guido Diers
24./ 2 / Pelmay / Clan / Carsten Masche
24./ 2 / Mark Bishop / IS / Robert Witte
24./ 2 / kommt noch / IS / Michael Stermann
24./ 2 / Jal / Clan / Christian Konarske
24./ 2 / Bartholomeus / Clan / Michael Stermann
24./ 2 / Wilia Striker / IS / Olaf Schütte
24./ 2 / Azrael / Clan / Thomas Bredau
24./ 2 / Adriano / Clan / Roger Witte
24./ 2 / Al / Clan / Henning Schramm
24./ 2 / Olaf / Clan / Jens Mohrmann
42./ 1 / kommt noch / IS / Tim Gehlert
42./ 1 / kommt noch / IS / Jens Mohrmann
42./ 1 / kommt noch / IS / Christian Konarske
42./ 1 / kommt noch / IS / Ralf Belling
42./ 1 / kommt noch / IS / Arne Jürgensen
42./ 1 / kommt noch / IS / Fabian Svirac
42./ 1 / Nonserius / IS / Benjamin Pawlowsky
42./ 1 / kommt noch / IS / Benjamin Thiel
42./ 1 / Tiberius Smith / IS / Patrick Berndt





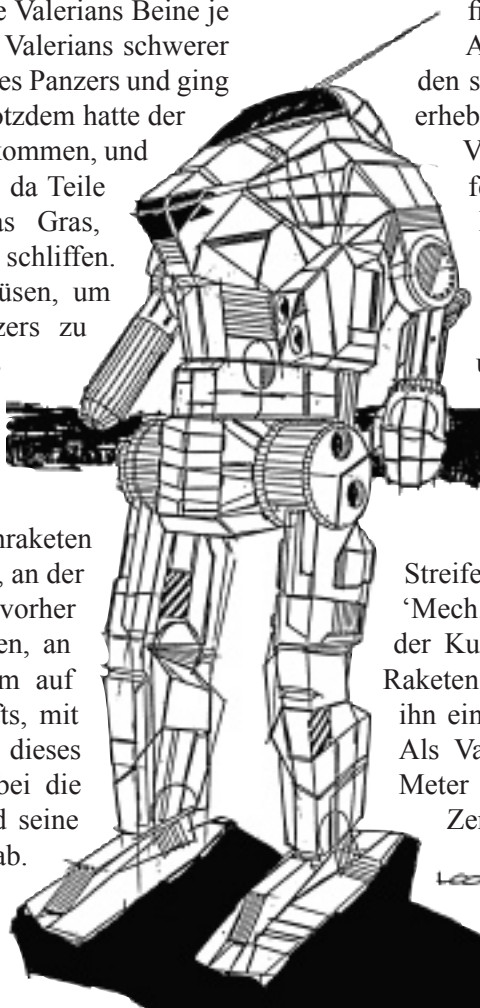
Valerian Kaminski - Teil 3

Kurz danach war sein Mech betriebsbereit. Valerian aktivierte die Sprungdüsen zu einem 150 - Metersprung, der ihn auf etwa 850 Meter an den Feind heranbrachte. Jetzt hatten sie ihn bemerkt. Die Mechs, voran die Wespe, stürmten auf ihn zu, der unbeschädigte Pegasus und der nicht beschädigte Zerstörer taten es ihnen gleich. Valerian entschied sich, vorerst von dem Haupttrek der Banditen abzulassen, um nicht in das tödliche Feuer der AK/20er zu laufen, obwohl er gerne den Turm des einen Zerstörer näher von innen betrachtet hätte. So wandte er sich zunächst gegen die Mechs. Die Wespe war mittlerweile auf etwa 500 Meter herangekommen. Er senkte die Fadenkreuze seiner gesamten Waffen auf den Torso des leichten Mechs, in der Hoffnung, mit einem Schuß die Papierpanzerung des Ultraleichtkolosses zu durchbrechen und schwere innere Verwüstungen anzurichten. Er wartete ruhig ab, bis auch die mittelschweren Laser ihr Ziel erfaßt hatten und kümmerte sich nicht um die Langstreckenraketen aus der Fünferlafette des Attentäters, die wirkungslos an ihm vorbeizogen. Als auch das Fadenkreuz der kleineren Waffen die Wespe, die mit etwa neunzig Kilometern pro Stunde auf ihn zu rannte, erfaßt hatten, zog Valerian sämtliche verfügbaren Feuerknöpfe seines 'Mechs durch. Der 'Mech quittierte diesen Gewaltakt mit einem warnenden Tuten, das Valerian signalisierte, das die Wärmetauscher der anfallenden Wärmeentwicklung nicht Herr wurden und der 'Mech überhitzte. Diese Warnung kam allerdings etwas überflüssig, da die Wärme der Energiewaffen über Valerian schwappte, als hätte er einen Backofen geöffnet. Der Wespenpilot mußte seinen 'Mech gut einschätzen können und auf Valerians Feuer gewartet haben. Jedenfalls spuckten die Sprungdüsen der Wespe nach einer kurzen Reaktionspause Feuer und hoben den 'Mech in die Luft. Allerdings war die Reaktionspause zu kurz, um Valerians Feuer zu entgehen. Als die Waffen ihr Ziel erreichten, befand sich nicht mehr der Torso des 'Mechs in ihrer Schußlinie, sondern die Beine. Der Schwere Laser bohrte sich in das rechte Bein der Wespe, vernichtete die komplette dort vorhandene Panzerung und pulverisierte einen Teil der tragenden Beinelemente. Ein Mittelschwerer Laser, der genau die Mittelpartie des Torsos getroffen hätte, fuhr zwischen den Beinen der Wespe durch und verursachte garantiert ein

unangenehmes Gefühl zwischen denen des Piloten. Der zweite mittlere Laser traf das andere Bein und fraß fast die gesamte Panzerung. Die sechser-KSRlafette war perfekt gesetzt: Eine Rakete traf das vom schweren Laser vorgearbeitete Bein und riß es ab. Drei weitere vernichteten den Rest der Panzerung des linken Beins, trafen den Lademechanismus der KSRlafette und zerstörten den Hüftaktuator, indem sie das Bein in sich verdrehten. Der Wespenpilot versuchte vergeblich, die Energie des Einschlags zu verarbeiten. Die Wespe kippte im Sprung nach vorne und zog ähnlich einem Luft - Raumjäger über den Kopf ihres Peinigers hinweg. Valerian bedauerte den Wespenpiloten etwas, da er aus Simulator- trainings wußte, daß man einen Springenden 'Mech ohne Beine so gut wie nicht mehr stabilisieren konnte und also die Wespe mit ihrer dünnen Kopfpanzerung genau mit diesem voran auf den Boden oder in den Wald schlagen würde. So oder so, er konnte sich nicht vorstellen, nochmal etwas von dem Piloten zu hören. Motiviert durch diesen schnellen Erfolg, wandte er sich dem Attentäter zu. Dieser schien nicht viel von Valerians Aktion gehalten zu haben, jedenfalls schienen die beiden Kurzstreckenraketen, die auf Valerian zuflogen, ihm das sagen zu wollen. Valerian versuchte, den Raketen auszuweichen. Das gelang ihm nur halb, da eine der beiden Raketen in den linken Arm des Steppenwolfs schlug und diesem einen leichten Drall nach links gab. Valerian hatte keine Mühe, diesen Drall auszugleichen, obwohl sich sein 'Mech immer noch mit knapp achtzig Stundenkilometern auf den Gegner zubewegte, da der mittelschwere Laser des Attentäters in fast dem selben Moment in seine rechte Torsohälfte schlug und ihm damit half. Valerian hob den linken Arm des Steppenwolfes, der den schweren Laser beherbergte und feuerte diesen grob gezielt auf den gegnerischen 'Mech ab. Der Laser traf sein Ziel und kochte eine halbe Tonne Panzerung von der rechten Schulter des 'Mechs, was dessen Piloten nicht besonders zu beeindrucken schien. Valerian entschied sich, das Gefecht mit dem Attentäter zu verschieben, da dieser dem zusätzlich herankommenden Pegasus an Bewaffnung weit unterlegen war, aber ungleich schwerer zu zerstören. Der Hoverpanzer war auf etwa dreihundert Meter an die Kämpfenden Mechs herangekommen und öffnete gerade die Luken über



seinen tödlichen KSR-6-Lafetten. Valerian feuerte seine kompletten Laser auf den unteren Teil des Panzers ab, in der Hoffnung, diesem die Luftschürze und damit seine Beweglichkeit, die Valerian das Treffen erheblich erschwerte, zu nehmen. Valerian traf das Fahrzeug genau in dem Augenblick, als es beide Lafetten abfeuerte. Durch die Nickbewegung, die Valerians mittelschwere Laser dem Hover abnötigten, fuhren zwei Drittel der Raketeten zwischen Valerian und dem Pegasus in den Boden, der dadurch wirksam umgepflügt wurde. Das letzte Drittel saß allerdings im Ziel und erleichterte Valerians Beine je um eine Vierteltonne Panzerung. Valerians schwerer Laser gesellte sich zu den KSRs des Panzers und ging mit diesen auf Maulwurfjagd. Trotzdem hatte der Pegasus eine gute Schlagseite bekommen, und bewegte sich deutlich langsamer, da Teile seiner rechten Seite durch das Gras, das hier den Boden bedeckte, schliffen. Valerian zündete seine Sprungdüsen, um auf die andere Seite des Panzers zu gelangen. Das erwies sich als keine schlechte Entscheidung, denn der Attentäter, den Valerian hinter sich gelassen hatte, fühlte sich wohl vernachlässigt und erinnerte durch zwei Kurzstreckenraketen und einen Laser, die an der Stelle, an der Valerians 'Mech zwei Sekunden vorher noch gestanden hatte, einschlugen, an seine Anwesenheit. Valerian kam auf der anderen Seite des Hovercrafts, mit der Front seines Mechs auf dieses gerichtet, auf, und feuerte dabei die beiden mittelschweren Laser und seine 6er-Lafette Kurzstreckenraketen ab. Die gesamte Salve saß und verdampfte über ein Drittel der Seitenpanzerung des Fahrzeug. Schlimmer für dieses war allerdings die Tatsache, daß einerseits auch auf dieser Seite das Luftkissen stark in Mitleidenschaft gezogen wurde, und andererseits ein Strom flüssiger Panzerung, den die beiden mittelschweren Laser vom Turm geschmolzen hatten, in den Drehring lief und dort erkalte. Damit war das leichte Fahrzeug so gut wie gefechtsuntüchtig, da es sich einerseits fast nicht mehr bewegen und andererseits seinen Turm nicht mehr drehen konnte.



Valerian sah sich nach dem Zerstörer um, der mit den anderen Einheiten den Konvoi verlassen hatte und bemerkte, das dieser fast auf die Reichweite seiner Autokanonen herangekommen war. Um dieser Feuerkraft zu entgehen, wandte er seinen 'Mech vom Konvoi der Banditen ab und rannte auf die offene Lichtung zu. Währenddessen drehte er den Torso seines Steppenwolfs ein und feuerte weiter mit dem schweren Laser auf den bewegungsunfähigen Pegasus. Nach fünf Schüssen, von denen vier die Frontpartie trafen, gab die Karosserie des Panzers auf und dieser fiel förmlich auseinander. Der Attentäterpilot, offensichtlich durch den schnellen Verlust zweier Fahrzeuge erheblich verärgert, folgte blind feuernd Valerians 'Mech. Der Attentäter feuerte mit allem, was er hatte. Die LSRs schossen unkontrolliert durch die Luft. Einige trafen die Mauer der etwa siebenhundert Meter entfernt liegenden Fabrik und rissen Gesteinsbrocken von ihr los, andere gruben sich in die Erde, verschwanden im Wald oder in Calloways Atmosphäre. Der mittelschwere Laser lieferte ein ähnliches Bild: Er zog seine Streifen überall, nur nicht auf Valerians 'Mech. Besser erging es den Raketen der Kurzstreckenlafette. Insgesamt sechs Raketen trafen den Steppenwolf und ließen ihn einige unfreiwillige Haken schlagen. Als Valerian sich mehr als fünfhundert Meter Vorsprung zum herannahenden Zerstörer erlaufen hatte, wandte er seinen Mech wieder gegen den verfolgenden 'Mech. Wieder entschied er sich, die gesamte Salve auf den heranstürmenden Attentäter abzufeuern. Diesmal hatte er allerdings nicht die Zeit zum Zielen, die er sich bei der Wespe hatte lassen können. Daher trafen zwar alle Waffen, aber sie zogen ein wildes Muster quer über das Ziel. Der schwere Laser zerfraß den Teil der Panzerung des rechten Arms, den er beim letzten Mal übrig gelassen hatte und kochte noch einen kleinen Teil der internen Struktur, bis er seine gesamte Energie abgegeben hatte. Ein mittelschwerer Laser traf die



linke Torsohälfte, der Zweite den linken Arm. Drei der sechs Kurzstreckenraketen trafen ihr Ziel und verzierten den Torso des 'Mechs mit drei symmetrischen Kratern. Der Attentäter wurde durch die Wucht der Einschläge zwar etwas abgebremst, feuerte aber den mittelschweren Laser und die KSR ab. Auch diese Salve saß im Ziel. Der Laser nagte an der Torsopanzerung des Steppenwolfs, während die Kurzstreckenraketen die Beinpanzerung weiter dezimierten. Valerian ließ sofort seine Antwort folgen, verzichtete aber auf den schweren und einen mittelschweren Laser, um die Wärme seines 'Mechs unter Kontrolle zu halten. Obwohl diese Salve weniger Schlagkraft hatte als die Erste, erzielte sie einen besseren Effekt, da sowohl der mittelschwere Laser als auch vier der sechs Raketen den Torso des Attentäters trafen, die Panzerung dort auf ein Drittel des Neuwertes reduzierten, und eine weitere Rakete den beschädigten rechten Arm traf und abriß. Die sechste Rakete verfehlte ihr Ziel.

Der Attentäterpilot, der sich mit dem mittelschweren Laser seiner schlagkräftigsten Waffe beraubt sah, suchte jetzt sein Heil in der Flucht. Er beging allerdings nicht den Fehler, Valerian den Rücken zuzuwenden, sondern zog sich rückwärts in Richtung der anrollenden beiden Autokanonen samt Panzer zurück, indem er mit der Kurzstreckenlafette auf den Steppenwolf einschob. Vier Raketen trafen ihr Ziel, vornehmlich den Torso des Steppenwolfs. Auf der Gegenseite feuerte Valerian ununterbrochen seine Laserbewaffnung ab. Die Hitze seines 'Mechs stieg dadurch an, aber nur langsam. Ein Laserschuß nach dem anderen traf den Attentäter. Die Treffer verteilten sich regelmäßig über den gesamten Oberkörper des Mech. Nach der vierten Salve gab dann der linke Torso, der wegen des fehlenden Schutzes des vorher verlorenen Arms am meisten leiden mußte, nach. Der Attentäterpilot, der jetzt auch noch die Langstreckenlafette seines 'Mechs verloren hatte, erinnerte sich offensichtlich an die jetzt bloßliegende Munition in diesem Torso, und beschloß, sich aus dem 'Mech zu schießen.

Valerian stellte fest, das vom Konvoi der Banditen mittlerweile jede Spur fehlte. Offensichtlich war dieser in der Zwischenzeit in die Fabrik gelangt. Der verbliebene Zerstörer kam immer noch auf ihn zu gefahren, als ob er die Geschehnisse um ihn herum bis jetzt noch überhaupt nicht wahrgenommen hätte. Valerian beschloß, das er absolut nicht in der Lage

war, es mit diesem Stahlballen, der rund das Doppelte der Panzerung seines Steppenwolfs mit sich herumschleppte und in der Lage war, mit einer Salve die Hälfte der Panzerung des Steppenwolfs zu pulverisieren, aufzunehmen. Das würde er lieber der überschweren Lanze, die in etwa einer halben Stunde eintreffen sollte, überlassen. Sollten allerdings noch Einheiten der Banditen auf der Straße zwischen ihm und der Bravolanze sein, mußte er diese Feindkräfte irgendwie auf ihn ziehen. Das würde ihm nicht gelingen, wenn er nur vor der Fabrik einige feindliche Einheiten attackierte oder auch zerstörte. So bedrohlich würde ein mittelschwerer 'Mech vor der Türe nicht sein. Und da war noch der Panzerungslose Zerstörer, der sich samt den beschädigten Hovercrafts in die Fabrik zurückgezogen hatten. In der Fabrik gab es sicherlich die Einrichtungen, um die Fahrzeuge binnen dreißig Minuten wieder halbwegs gefechtstauglich zu machen. Das würde die Aufgabe der Bravolanze auch nicht unbedingt erleichtern. All diese Gründe bewogen Valerian, sich für den Sprung ins Wespennest zu entscheiden. Er steuerte seinen Steppenwolf auf die von den Langstreckenraketen des Attentäters durchsiebte Fabrikmauer zu und zündete kurz vor ihr die Sprungdüsen des Steppenwolfs.

Als er die Mauer überflog, bot sich ihm ein Bild, das seine bisherigen Vermutungen bestätigte. Der Innenhof des Fabrikkomplexes sah keineswegs aus wie ein Provisorisches Rebellenlager, sondern eher wie ein geordneter Feldgefechtsstand. Die beschädigten Hovercrafts waren ordentlich an einer Gebäudemauer abgestellt, an ihnen machten sich einige Techniker zu schaffen. Der beschädigte Zerstörer stand unter einer Reperaturplattform, auf der einige Panzerplatten bereitlagen. Fünf Techs waren damit beschäftigt, mit Schleifern die Schweißnähte vorzubereiten. Auf dem Platz standen drei Zelte, zwei kleine und ein recht großes. Aus einem der kleineren ragten Antennen. Daher hielt Valerian es für die Kommunikationszentrale der Banditen. Das große Zelt schien der Kommandostand zu sein, was für eine Funktion das dritte Zelt erfüllte, war er nicht in der Lage, zu bestimmen. Links und rechts neben dem Eingangstor waren zwei Maschinengewehrstellungen errichtet worden, die sofort das Feuer auf seinen Steppenwolf eröffneten. Er drehte seinen 'Mech im Flug und schoß noch vor der Landung seine Kurzstreckenlafette auf die linke Stellung ab. Die



Wucht der einschlagenden Raketen ließ die Sandsäcke der Stellung, wenn sie nicht verbrannten, in alle Richtungen fliegen, zerfetzte in Sekundenbruchteilen die beiden Soldaten, die das MG bedient hatten und ließ das Tor halb einstürzen. Auf dem Hof entbrannte eine wilde Panik. Techs liefen durcheinander, aus den Gebäuden versuchten Infanteristen, den Hof zu erreichen, wurden aber von den Flüchtenden, die den Schutz der Gebäude suchten, größtenteils zurückgedrängt. Diejenigen, die es auf den Hof schafften, nahmen den Steppenwolf, der sie um das fünffache überragte, mit Handwaffen unter Feuer, in der vergeblichen Hoffnung, ihn dadurch aufhalten zu können. Valerian ignorierte das Geschehen und vernichtete mit einem Schuß des schweren Lasers die zweite MG-Stellung. Diesmal blieb das Tor unbeeinträchtigt. Nachdem die beiden augenblicklichen Bedrohungen ausgeschaltet waren, wandte sich Valerian der Reparaturplattform mit dem Zerstörer zu. Er jagte eine komplette Salve seines 'Mechs in den reglosen Panzer. Dabei zerschmolz er einen Teil der Reparaturplattform und tötete drei Techs, die es nicht rechtzeitig geschafft hatten, diese zu verlassen. Der Rest der Salve, vor allem die Kurzstreckenraketen schlugen in den praktisch panzerungslosen Turm des Fahrzeugs ein und rissen diesen aus der Verankerung. Der Turm flog etwa drei Meter zur Seite, bis er auf einem Infanteristen, der wohl hinter der Plattform Schutz gesucht hatte und jetzt versuchte, dem Inferno zu entkommen, landete und diesem auf Höhe des ersten Rippenbogens den Oberkörper abtrennte. Valerian bekam davon allerdings nichts mehr mit, da er sich schon dem Zelt zugewandt hatte, das er als Funkzentrale identifiziert hatte. Er jagte wieder eine Raketensalve in das Zelt, das augenblicklich Feuer fing. In diesem Moment wurde sein Steppenwolf herumgewirbelt. Valerian hatte Mühe, die Kontrolle über die Maschine zu behalten, so heftig war der Einschlag. Rote Lampen blinkten auf und signalisierten ihm, daß die Rückenpanzerung des gesamten Torsos durchschlagen, die interne Struktur beschädigt worden war und er einen Punkt Reaktorabschirmung verloren hatte. Er befürchtete schon, der intakte Zerstörer hätte den Innenhof erreicht und das Feuer auf ihn eröffnet. Als er sich umdrehte, bemerkte er allerdings, das es keineswegs der Zerstörer gewesen war, der ihm so zugesetzt hatte, sondern einige Techs, die offensichtlich den beschädigten Pegasus besetzt hatten

und ihm eine Ladung aus beiden KSR- Werfern in den Rücken gejagt hatten. Ärgerlich, weniger über die Techs in dem Hovercraft als über seine eigene Unaufmerksamkeit hob er den Rechten Arm des Steppenwolfs und bestrafte den aufsässigen Hover mit einer Lasersalve. Der Pegasus, der antriebslos auf dem Hof stand, kippte auf seine rechte Seite und bot Valerian dadurch die Unterseite. Valerian schoß aus Ärger noch eine zweite Salve auf den Pegasus, was die Munition in dem Fahrzeug explodieren ließ und die Mauer hinter dem Pegasus einstürzen ließ.

Der Hof der Fabrik bot ein Bild der Verwüstung dar: Die Plattform mit dem Zerstörer lag auf der Seite, aus dem Zerstörer stiegen schwarze Wolken auf. Das Kommunikationszelt brannte Lichterloh, das Tor war rußgeschwärzt und halb eingefallen, eine Ecke des Hofes war mit Trümmern des Pegasus und der eingestürzten Hauswand übersät, der J Edgar neben dem Ex- Pegasus lag auf der Seite und stieß seinerseits Rauchwolken aus. Auf dem gesamten Hof verteilt lagen die Leichen von Techs und Infanteristen, die entweder von KSR - Schrapnellen getroffen oder durch die Explosionen und Laserschüsse verbrannt worden waren. Von den Leuten, die in der Kommandozentrale gewesen sein mußten, fehlte jede Spur, es sei denn, sie waren immer noch in dem Zelt. Valerian hielt es aber für besser, das Zelt nicht zu zerstören, da es sicherlich sinnvoll war, dem Marik - Geheimdienst Überlebende zum Befragen zu lassen. Valerian schaltete also die Außenlautsprecher seines 'Mechs ein und forderte jeden noch in der Fabrik Befindlichen auf, sich sofort zu ergeben und unbewaffnet mit erhobenen Händen auf dem Hof zu erscheinen. Die Reaktion war schwach. Nur etwa ein Dutzend Gestalten, offensichtlich der einheimische Teil der Aktion, erschien nach etwa zwanzig Minuten auf dem Hof. Aus dem Kommandozelt erfolgte keine Reaktion. Als Valerian sich mit seinem 'Mech dem Zelt näherte, um es mit dem Fuß seines 'Mechs umzustößeln, erfolgte allerdings eine Reaktion, mit der Valerian nicht gerechnet hatte. Das Zelt wurde von einer gewaltigen Explosion zerissen, die den Steppenwolf wie eine Puppe nach hinten schleuderte und ihn genau auf den durchschlagenen Torso fallen ließ. Wieder heulten Alarmsirenen durch den Mech. Diesmal hatte der Gyro seines Mechs Schaden genommen. Valerian stand mit seinem Mech torkelnd auf. Für die Gefangenen auf dem Hof hätte das Ganze unter anderen Umständen sicher ziemlich witzig



ausgesehen, dachte sich Valerian. Als er allerdings nach den Gefangenen sah, stellte er fest, das er trotz des Sturzes einen unheimlichen Vorteil durch seinen 'Mech gehabt hatte: die meisten Gefangenen lagen verwundet auf dem Boden, einige, die mehr Glück gehabt hatten, kümmerten sich um sie. Valerian beschloß, nach dem Zerstörer vor dem Komplex zu sehen. Er ging unter etwas Mühe durch das Tor, da er einen Sprung mit dem beschädigten Gyroskop nicht riskieren wollte. Er trat gerade aus dem Tor, als zwei PPK - Strahlen an ihm vorbeizogen und in ein Objekt außerhalb seiner Sichtweite einschlugen, dicht gefolgt von zwei Bündeln LSRs. Als er in die Richtung blickte, aus der das Feuer kam, erblickte er den Pirscher und den Awesome der Bravo - Lanze. Er nahm Funkkontakt zu Leutnant Jenkins, dem Piloten des Pirschers und stellvertretendem Kommandanten der Lanze, auf und erläuterte ihm die Ereignisse, die in der Fabrik stattgefunden hatten. Leutnant Jenkins erklärte ihm das Fehlen der anderen beiden Mechs: die Banditen hatten nicht die komplette Straße geräumt. Die schnelleren Mechs der Lanze waren in einen zweiten Hinterhalt geraten, der glücklicherweise nur aus zwei KSR - Zügen bestanden hätte. Allerdings hätten selbst diese am Kampftitan und am Donnerkeil solche Schäden angerichtet, das die beiden sich zur Basis zurückziehen mußten.

Während des Gesprächs hatte der Awesomepilot dem Zerstörer so zugesetzt, daß dieser eine Kette verloren hatte, und sich gemütlich knapp außerhalb der Autokanonenreichweite aufgestellt, von wo aus er den wehrlosen Panzer mit einzelnen PPK - Schüssen bearbeitete.

Leutnant Jenkins forderte aus der Basis Medschweber an und informierte Oberleutnant Griesing, der seinerseits über den Regimentsstab den Marik - Sicherheitsdienst über die Ereignisse in Kenntnis setzte. Mit den Medschwebern kamen auch Militärpolizisten an, die die Gefangenen in Gewahrsam nahmen und den Komplex nach weiteren Bantiten absuchten.

Mit Eintreffen der Militärpolizei kehrten die drei 'Mechs zur Basis zurück.





Projekte 2001 und Ausblick

Seit ich meinen Vorstandsposten als Projektleiter übernommen hatte, stand ich vor der Aufgabe einen Bereich in der MechForce zu besetzen, welcher in den Jahren zuvor nicht existent war. Insofern musste ich von Grund auf anfangen.

In den ersten Wochen hatte ich kaum Zeit mich darum zu kümmern, da ich persönlich durch die Führung des Arbeitskreises voll ausgelastet war. Nicht desto trotz fand zwischen Björn Drewes und mir eine Reihe von Treffen statt, um Ideen zu sammeln, wie ich meinen Bereich zu definieren habe und auf was wir einen Schwerpunkt legen sollten.

Primär ging es dabei um Projekte, welche das Spielen von BattleTech, dem Brettspiel, fördern sollen. Infolgedessen entstanden im Laufe der Monate folgende Projekte: MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V., Record Sheets für Aerotech und Battle Space, sowie Regeln für den 1. Nachfolgekrieg.

Darüber hinaus kamen noch die Projekte BattleTech Kurzfilm, WarFare, LegoMechs, Viererdrax, Indexverzeichnis und seit neuestem MechWar Kompanie 3025 hinzu.

Zu jedem einzelnen gehe ich hier darauf ein.

Vorweg: Wer an einem dieser Projekte mitarbeiten möchte bzw. selbst eines hat, was er gerne umsetzen möchte, kann sich bei Markus Kerlin (040 / 632 33 50 oder mkerlin@mechforce.de) melden.

BattleTech Kurzfilm von Jan Mackowiak

Wie viele von Euch schon wissen arbeitet Jan Mackowiak seit Ende 2000 an einem BattleTech Kurzfilm über die Gray Death Legion mit Unterstützung der MechForce Germany e.V. Der BattleTech Kurzfilm war mal als Abschlussprojekt seiner Ausbildung zum Digital Designer geplant. Leider spielte dabei seine Schule nicht mit, welche Kriegsfilm nicht akzeptieren würde. Demzufolge wurde die Fertigstellung durch andere Projekte bis heute immer wieder hinausgezögert. Zwischendurch produzierte Jan M. zwei kleine Kurzfilme welchen einen Zusammenhang zu BattleTech haben und beide bei uns auf der Vereinshomepage downgeloadet werden können. Das ist zum einen „Crusader in the Box“. Ein „Spielzeug-“, Crusader der eine Plastikbox verlässt und ein Werbefilm für die MechForce Germany e.V. mit einer Mischung aus Realszenen

und Animationen. Der letztere Film wurde auch als Abschlussprojekt anerkannt und erhielt eine Note von 96%!

Zum Kurzfilm selbst. Ursprünglich geplant für Februar 2002 passierte Anfang Dezember dem Jan M. ein Missgeschick. Anscheinend ist seine Festplatte mit allem Material (3D-Modellen; Texturen; etc.) irreparabel beschädigt worden. Wie weit diese Dateien noch gerettet werden können, steht noch nicht fest. Fest steht, das Jan M. in seiner Arbeit ziemlich weit zurückgeschmissen wurde, da er fast alle 3D-Modelle, inklusiv eines Landungsschiffes, fertig hatte. Teile davon hat er retten können, aber es wird auf jedenfall verhindern, das er bis Ende Februar fertig wird.

Entsprechend steht noch nicht fest, ob das Projekt in der Form überhaupt umgesetzt wird. Im Moment plant Jan, damit überhaupt im nächsten Quartal was erscheinen wird, einen Werbetrailer für den Film zu basteln. Also 3 Minuten reine Kampfszenen. Das wird sicher den einen oder anderen ein wenig besänftigen. Ob es in der nächsten Zeit zusammenhängende Kampfszenen geben wird steht noch nicht fest. Zu hoffen ist es, denn mit dem sich innerhalb der MechForce Germany e.V. entwickelnden Kreis von 3D-Freaks und guten Kontakten zu Steffen Hacker; Jan Mackowiak und unserem neuem Vereinsmitglied RayWolf ist es sicher möglich ein paar geniale Sachen nächstes Jahr in diesem Bereich umzusetzen.

WarFare

Eine 1 zu 1 Umsetzung des Brettspiels auf Computer von Andreas Haugg. Aus zeitlichen und persönlichen Gründen wird seit geraumer Zeit nicht weiter daran gearbeitet. Einige Ergänzungsprogramme sowie zahlreiche MechFiles können auf der Homepage downgeloadet werden.

Über die Zukunft des Programms ist noch nicht entschieden. Ob Andreas es weiterbearbeiten wird oder ein anderer es übernimmt ist noch nicht ganz klar, da hier hohe Programmierkenntnisse gefordert sind.

Ich weise hierbei auch auf das ganz neue Projekt MechWar Kompanie 3025 hin.



LegoMechs

Einigen ist ja die seit Anfang des letzten Jahres existierende Homepage Mechcommander von Burkhardt bekannt, auf der Baupläne und viele Fotos von LegoMechs präsentiert werden. Als einer der Ersten nahm ich mit ihm Kontakt auf, um eine Verbreitung dieser Idee zu fördern. Kurz darauf beschlossen wir zu prüfen, ob es möglich sei Bausätze bei Lego Deutschland zu bestellen. Nach mehrfachen Anläufen die zum Teil an Lego DT und zum Anderen ein meinem Zeitmangel scheiterten, entschloss ich mich dieses Projekt an zwei Mitglieder zur Umsetzung abzugeben. Dies sind Pierre Ebeling und Marc Tietgens. Wenn ihr diese Zeilen liest dürft ihr das erste Treffen stattgefunden haben und ab 2002 wird aktiv an der Umsetzung dieser Idee wieder gearbeitet.



Viererdrax

Viererdrax ist ein Kartenspiel aus dem BattleTech Universum. Die Regeln dazu befinden sich im Mächte der Inneren Sphäre 3031 von FanPro. Seit geraumer Zeit suchen wir eine günstige Möglichkeit dieses Kartenspiel als Hardware heraus zu bringen. Alle bisherigen Vorschläge waren leider nicht umsetzbar.

Indexverzeichnis

Das Projekt Indexverzeichnis versucht auf Dauer ein Index über den Inhalt aller Fanpro und Fasa Produkte zu erstellen. Dies soll eine intensivere Auseinandersetzung mit der BattleTech Literatur erleichtern und das mühsame Suchen nach Material verringern.

Im Moment werden in erster Linie die Indices aus den Field Manuals aufgenommen. Abschluss dieses Bereichs ca. bis zur Jahreshauptversammlung. Danach sind erst mal alle andere FASA Publikationen geplant.

MechWarrior Konzept

Zum Mechwarrior Konzept weise ich auf den entsprechenden Bericht in dieser Terra Post hin. Dieses Projekt kann als erfolgreich abgeschlossen gelten

und ist mittlerweile ein integriertes Bestandteil des Leistungsangebots der MechForce Germany e.V..

Record Sheets für AeroTech 2 und BattleSpace

Dieses Projekt, welches von Björn Drewes geleitet wird, ist dazu gedacht, das Spielen mit den ansonsten Stiefmütterlich behandelten Systemen zu fördern. Zu BattleSpace sind im Laufe dieses Jahres die ersten beide Bände, je ein RS Band Großkampfschiffe und Fighter, erschienen. Beide können von Mitgliedern der MechForce Germany e.V. gegen einen Preis von 10 DM pro Band (Porto und Versand extra) bei Björn Drewes bestellt werden (Kontaktadresse ist vorne).

Die Bände Dropship 3057 und Miscellaneous 3057 warten aus zeitlichen Gründen auf ihre Vollendung.

Der RS-Band AeroTech 2 ist im Moment nicht in der Umsetzungsphase und es ist auch nicht bekannt wann dieser fertig wird.

Regeln für den 1. Nachfolgekrieg

Diese Regeln sollen nachvollziehbar den Rahmen für Gefechte zur Zeiten der Star League und des 1. Nachfolgekriegs setzen.

Seit geraumer Zeit ist für dieses Projekt Rene Thomschke zuständig, der primär die Quellen durchforstet und nach wichtigen Hinweisen für entsprechende Regeln fahndet. Wer an diesem Projekt Interesse hat oder sich gerne beteiligen möchte, kann sich an Dustin Bracker, dem Leiter des Arbeitskreises Regeln, wenden, bei dem das Projekt untergeordnet ist. Die Kontaktadresse findet ihr ebenfalls vorne in diesem Heft.

Je mehr sich daran beteiligen desto eher ist natürlich dieses Mammutprojekt umsetzbar.

MechWar Kompanie 3025

MechWar Kompanie 3025 ist ein seit kurzem unter der Regie der MechForce Germany e.V. stehende Projekt. Dieses Computerspiel von Stefan Franke,

basierend auf dem bekannten MechWar von Klaus Breuer, bietet einem die Möglichkeit mit je einer Kompanie Mechs auf jeder Seite gegen den Computer oder einem menschlichen Gegner anzutreten. Die Mitglieder der MechForce Germany e.V., sowie Besucher unserer Vereinshomepage haben in vielfältiger Form die Möglichkeit auf die Weiterentwicklung dieses Spiels einzuwirken. Entsprechende Wünsche, Ideen, usw. können an Markus Kerlin geleitet werden.

Stefan Franke ist bereit an diesem Spiel umfangreich zu basteln und es ist nicht ganz so komplex, vom Programmieren her, wie WarFare. Eine der ersten Verbesserungen wird die Möglichkeit sein, es als MailGame (sprich für E-Mail Spiele) zu nutzen. Weitere Informationen dazu findet ihr bei uns auf der Vereinshomepage.

Unreal Tournament Map

Noch zum Schluss sei auf die **Unreal Tournament Map** von **Harun Bozkurt** hingewiesen.

Unreal Tournament ist ein Ego Shooter Computerspiel. Diese Spiele spielt man in grafischen Landschaften, auch Maps genannt. Bei vielen dieser Spiele, wie z. B. Half Life; Counterstrike und auch Unreal Tournament, besteht mit Hilfe eines Programms die Möglichkeit selbst solche Maps zu kreieren. Harun arbeitet im Moment mit so einem Programm an einer Map die ein BattleTech Hangar darstellen soll. Das bedeutet, man kann als Infanterist entspannt durch die Beine eines Warhammers laufen und zur PPK eines Maro's hochschauen.



Nach einem von uns auf der Homepage durchgeführte Wahl werden in diesem Hangar mit hoher Wahrscheinlichkeit folgende Mechs zu sehen sein: Marauder; Warhammer; Mad Cat und Atlas.

Momentan kann man sich bei uns auf der Homepage ein Beta Version dieser Map downloaden. Hier ist schon der Warhammer integriert. Ich kann nur sagen. Ein Mech ist grooossss.....

Markus Kerlin

Chinesisch für BattleTech-Spieler

Neulich bin ich in der amerikanischen Newsgroup über ein Posting eines Liao-Fans gestolpert, der sich die Mühe gemacht hat, einige Mechnamen sowie den Titel unseres Lieblingsspieles in chinesische Schriftzeichen zu setzen. Eine Garantie auf Richtigkeit kann ich mangels Chinesischkenntnissen nicht geben, aber da sich bisher kein Posting negativ geäußert hat, wird's wohl einigermaßen korrekt sein.

Falls jemand des japanischen oder russischen mächtig ist, kann er natürlich auch gerne einige Bezeichnungen für Kurita oder Marik umschreiben.

バトルテシク [メシク戦闘ルール]
 ba to ru te shi ku me shi ku "to battle" ru u ru
 battletech [mech battle rules]

機械 二足 戰鬥 車
 Mechanical Bipedal (two leg) Combat Vehicle

Traditional	Simplified	Pin Yin	English
玉皇	玉皇	Yu4 Huang2	Jade Emperor
地藏王	地藏王	Di4 Cang2 Wang5	Earth Womb King
短弓	短弓	Duan3 Gong1	Short Bow
門神	门神	Men2 Shen2	Door God
警告	警告	Jing3 Gao4	To Alert
警報(器)	警报(器)	Jing3 Bao4 (Qi4)	Siren
閻羅王	阎罗王	Yan2 Luo2 Wang5	Yen-Low-Wang
鯊魚	鲨鱼	Sha1 Yu2	Shark
老虎	老虎	Lao3 Hu3	Tiger



Einladung zur Jahreshauptversammlung 2002

Es ist mal wieder soweit. Am 30.3.2002 findet die Jahreshauptversammlung für die MechForce Germany e.V. statt. Als Veranstaltungsort wurde nach den guten Erfahrungen mit der Organisation dort wieder einmal Hamburg gewählt, auch wenn dies nicht unbedingt als zentral zu bezeichnen ist. Wir sind uns dieses Problems bewusst und würden es begrüßen, wenn sich Mitglieder dazu bereiterklären würden, dafür zu sorgen, dass die nächste Veranstaltung dieser Art deutlich weiter südlich stattfinden kann.

Aber nun zu den Details: Jedes ordentliche Mitglied der MechForce Germany e.V. ist dazu aufgerufen, sich am 30.3. diesen Jahres im

**Klubhaus Clipper e.V.
Heinrich Hertz Straße 24
22085 Hambg**

ezufinden. Wir haben den Raum ab 11 Uhr gemietet, die JHV beginnt dann um 12 Uhr. Um an den Abstimmungen teilnehmen zu können, wird der Mitgliedsausweis benötigt! Nichtteilnehmende Mitglieder haben die Möglichkeit, ihr Stimmrecht schriftlich einem anderen Mitglied zu übertragen.

Interessierte Nichtmitglieder können ebenfalls gerne an der Veranstaltung teilnehmen.

Tagesordnung:

- Begrüßung, Überblick u.ä.
- Tätigkeits- und Finanzbericht
- Entlastung des Vorstandes und Bericht der Kassenprüfer
- Wahl des neuen Vorstandes
- Ernennung neuer Arbeitskreismitglieder sowie Gründung und Auflösung von Arbeitskreisen
- Vereinsprogramm 2002
- Sonstiges

Neben den üblichen Themen wie dem Bericht des Vorstandes über das abgelaufene Geschäftsjahr wird natürlich auch wieder das Programm und Vorgehen für dieses Jahr ein zentrales Thema sein. Ihr habt so die Möglichkeit, Einfluss auf die Geschicke eures Vereins zu nehmen. Wir als Vorstand sehen dann zu, dass die Entscheidungen der JHV eine gewichtige

Rolle im zukünftigen Vereinsleben spielen werden.

Weiterhin rufen wir alle Arbeitskreismitglieder dazu auf, sich nach der JHV noch einmal kurz Zeit zu nehmen, um sich zusammzusetzen und die Projekte zu diskutieren und zu planen.

Weitere Informationen zur JHV werdet ihr in Kürze auch unserer Homepage entnehmen können. Dazu gehören natürlich erst einmal die Anfahrtsbeschreibung sowie weitere Details zum Programm. Wir werden uns weiterhin bemühen, Unterkünfte zu organisieren und Mitfahrgelegenheiten zu koordinieren.

Im Namen des Vorstandes würde ich mich über ein zahlreiches Erscheinen sowie einen konstruktiven Dialog freuen.

Ach ja, als kleinen Anreiz persönlich vorbeizuschauen, dachten wir daran, ein kleines JHV-Special für die Anwesenden herauszugeben. Was genau das werden wird, können wir aber leider noch nicht verraten.



BattleTech Cocktailrezepte

In vielen BattleTech-Romanen werden spezielle Drinks erwähnt, die der eine oder andere bei einem stilechten Rollenspielabend sicher einmal ausprobieren will. Thomas Bredau hat sie für unsere Homepage zusammengetragen und ich habe hier einmal einen

Auszug aus der langen Liste abgedruckt. Auf unserer Website im Ideenpool gibt es die volle Version, komplett mit Tips zu den Getränken und den zu verwendenden Gläsern.

PPK (PPC)

4 Schuß Strohrum

Als Zusatz wird je nach Hauszugehörigkeit gewählt:

1 Schuß

-Pfefferminzlikör (Steiner)

-Sake (Kurita)

-Ouzo (Marik)

-Pflaumenwein (Liao)

-Bourbon (Davion)

-Tequila (Mark Capella)

-Wodka (Tikonov)

M-Laser (medium laser)

3 cl Gin

Ein Spritzer Scotch

Ein Cocktailglas kühlen und darin servieren

Grashüpfer (Grasshopper)

2cl Crème de Menthe weiß

2cl Crème de Menthe grün

2cl Sahne

in einen Shaker mit zerstoßenem Eis geben und nach dem mixen in ein Cocktailglas seihen

Diesen Cocktail sollte man an jeder besser ausgestatteten Bar bekommen, den gibt es nämlich tatsächlich!

Banshee

2 cl Bananenlikör

2 cl White Creme de Cacao

2 cl Sahne

Zutaten in einen Mixer mit zerstoßenem Eis geben und 30 Sekunden shaken. In einem Daiquiri Glas servieren.

Gausgeschütz (gauss rifle)

2cl weißer Rum

1 cl dunkler Rum

1 Spritzer Grenadine

0,5 cl Grenadine

0,5 cl Triple Sec

Zutaten in ein hohes Glas gießen und umrühren

In das Glas gehören noch silberne runde Dragees oder ähnliches, das nach Gausgeschützmunition aussieht. (wer eine Idee hat, immer heraus damit)

Flammer (flamer)

3cl Zimt Schnaps

3 Tropfen Tabasco Sauce

Zutaten in ein Shot Glas füllen und umrühren

Sprungschiff (Jumpship)

3 cl Gin

2 cl Zitronensaft

4 Spritzer Grenadine

2 cl Sahne

Gut in einem Mixer shaken und in ein großes Highball Glas mit Eis füllen

AK/20 (AC/20)

2 cl Bourbon

1 cl Scotch

1 cl Wodka

Brauner Zucker

Zitronensaft

In ein Collins Glas geben und umrühren, bis der Zucker aufgelöst ist

**Hornisse (Stinger)**

3 cl Brandy

2cl Crème de Menthe weiß

in ein mit Eis gefülltes Rocks Glas füllen und umrühren

Drachenatem (Dragon's Breath)

0,5 cl Grenadine

0,5 cl Midori

0,5 cl Grand Marnier

Zuerst Grenadine in ein Shot Glas füllen. Danach den Midori und anschließend den Grand Marnier über die Unterseite eines ins Glas gehaltenen Löffel vorsichtig einfüllen. Die Idee hinter der Geschichte ist die, die verschiedenfarbigen Getränke nicht miteinander zu vermischen.

PPK (leichte Version)

1 Schuß Blue Curacao

1-2 Schuß Zitrus-Wodka

1 Schuß silberner Tequilla (am besten Cuervo)

Seven-Up

In ein Old Fashioned-Glas 3 Eiswürfel und den Alkohol geben, mit der 7-up auffüllen.

Mechkühlmittel (Mech Coolant)

2cl Mountain Dew

2cl Tequila Gold

in einem Shot Glas mixen und servieren

Unwegsames Gelände (Rough Terrain)

Ginger Ale mit Wodka mixen

Erwärmen, und auch warm servieren



Neue Mechs

SC-O Suncobra

Übersicht:

Die Suncobra ist eine neue Omnimechkonstruktion des Federated Commonwealth. Jahrelang lag das FedCom, aufgrund knapper Finanzmittel, bei der Konstruktion und dem Einsatz von Omnimechs hinter den anderen Nachfolgerstaaten zurück. Deshalb entwickelten die Ingenieure des NAIS einen mittelschweren Omnimech, der günstig in der Beschaffung ist und über eine hohe Überlebensfähigkeit und Kampfkraft verfügt. Sämtliche Pläne für den Mech wurden von dem, zu Prinz Victor loyalen, Entwicklerteam von New Avalon geschmuggelt und bald soll die Produktion auf einem durch Anhänger des Prinzen gesicherten Planeten beginnen.

Möglichkeiten:

Aus Kostengründen und aufgrund der angestrebten Überlebensfähigkeit wurde auf einen XL-Reaktor verzichtet. Auch Panzerung und Interne Struktur entsprechen eher dem Standard der Nachfolgekriege. Andererseits erleichtert dies Nachschub und Logistik erheblich, in der modernen Kriegsführung ein nicht zu vernachlässigender Faktor. Zusätzlich ist der Panzerschutz für einen Mech dieser Gewichtsklasse maximal. Sternenbundtechnologie wurde nur dort eingebaut, wo es darauf ankommt: beim Wärmetauschersystem und in Form eines zellularen Case- Munitionslagers im linken Torso. Ansonsten wurden Bauteile verwendet, die für ihre Zuverlässigkeit bekannt sind oder gründlich getestet wurden wie das Dalban Micronics Kommunikationssystem oder das neue OMNEX-Zielerfassungssystem.

Die Primärkonfiguration verfügt über zwei schwere Impuslaser und zwei zusätzliche Wärmetauscher. Mit dieser Konfiguration erzielen selbst unerfahrene Piloten auf naher Distanz hohe Trefferquoten. Die hohe Wärmetauscheranzahl ermöglicht eine hohe Feuerrate selbst bei kontinuierlicher Bewegung.

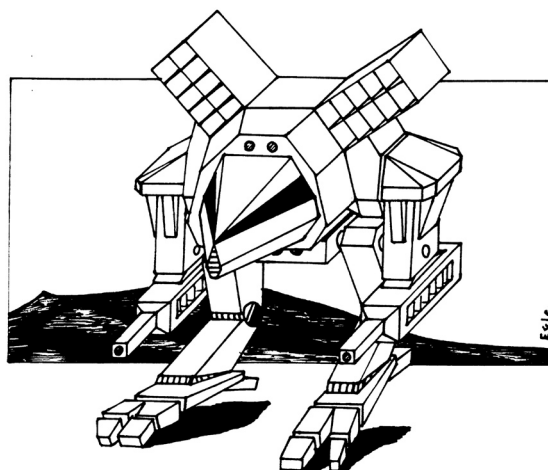
Weitere Konfigurationen sind zur Zeit nicht bekannt.

Einsatzgeschichte:

Der einzige Kampfeinsatz der Suncobra fand während der Kämpfe auf New Avalon statt. Mit der Serienfertigung soll noch vor Ende 3063 begonnen werden.

Berühmte Mechs und Mechkrieger:

George Mankiw war Mechkrieger bei den First Davion Guards und wurde als Testpilot zum Suncobra-Programm abkommandiert. Er kämpfte zusammen mit seiner alten Einheit gegen die Katherine-loyalen Regimente auf New Avalon. Er starb den Heldentod, als der einzig existierende Suncobra-Prototyp bei einer Reaktorexpllosion zerstört wurde. Katherines Leute fanden nicht genug Trümmer um Rückschlüsse auf die Konstruktion zu ziehen.





Technische Daten:

Typ: SC-O Suncobra
 Einsatzgebiet: Omnimech
 Gewicht: 55t
 Erstes Baujahr: 3063
 Chassis: Crucis OM
 Reaktor: CoreTek 275
 Manövergeschwindigkeit: 54km/h
 Höchstgeschwindigkeit: 86km/h
 Panzerung: Kallon Royalstar
 Sprungdüsen: Keine
 Sprungweite: 0m
 Bewaffnung: 16t Modulraum
 Hersteller: vermutlich Kallon Industries
 Hauptherstellungsort: Nanking
 Kommunikationssystem: Dalban Micronics
 Zielerfassungssystem: OMNEX TTS

Spielwerte:

Techlevel: 2	Tonnen:
Interne Struktur:	5,5
Reaktor: 275	15,5
BP Gehen: 5	
BP Laufen: 8	
BP Springen: 0	
Wärmetauscher: 10 Doppelte	0
Gyroskop:	3
Cockpit:	3
Panzerwert: 184	11,5

	IS	PP
Kopf:	3	9
CT:	18	28
CT(R):		7
R/LT:	13	21
R/LT(R):		5
R/LA:	9	18
R/LL:	13	26

Gewicht und Raumverteilung:

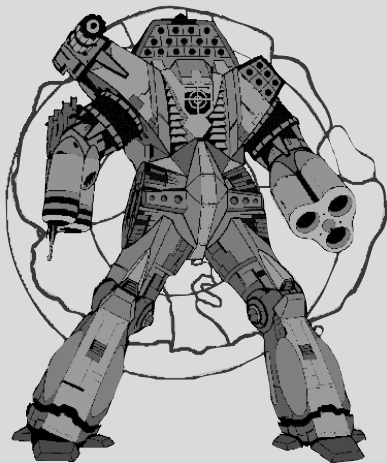
Lokation	fest eingebaut	Freie Zeilen	Tonnen
Kopf	-	1	
CT	-	2	
RT	-	12	
LT	Case	11	0,5
RA	-	10	
LA	-	10	
RL	-	2	
LL	-	2	

SC-OP Primärkonfiguration:

Waffen und Ausrüstung	Lokation	Zeilen	Tonnen
Schwerer Impulslaser	RA+LA	2	7
Wärmetauscher	RT+LT	3	1

MECHFORCE GERMANY

Offizieller deutscher BATTLETECH-Fanclub



Ja, ich möchte offizieller Mechkrieger werden...

Als offizieller Mechkrieger bekommst du auf drei Zeitschienen jeweils einen persönlichen Mech nach Hausverfügbarkeit zugeteilt. Schließe dich mit Freunden zu einer Einheit zusammen und trage Gefechte gegen andere Chapter aus, oder versuche in den Arenen von Solaris VII alleine dein Glück.

Weiterhin kannst du Akademien besuchen, um dein Wissen und deine Fertigkeiten zu verbessern.

Egal für was du dich entscheidest - MechForce wants you!

Die Mitgliedschaft enthält:

- ★ Mitgliedsausweis
- ★ Hauszertifikat
- ★ MechForce-Mappe
- ★ vierteljährlich die Vereinszeitschrift
- ★ Regelerläuterungen
- ★ Spielhilfen & News
- ★ die Möglichkeit, an Bloodname-Turnieren teilzunehmen
- ★ verbilligten Eintritt auf MFG-Cons
- ★ 10% Preisnachlaß auf nicht preisgebundene BT-Artikel

Mitgliedsantrag

Ja, ich will Mitglied in der MechForce Germany werden.

Vorname: _____ Name: _____
Straße: _____ PLZ, Ort: _____
Telefon: _____ email: _____

Der Jahresmitgliedsbeitrag beträgt 48 DM zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 12 DM. Die Mitgliedschaft verlängert sich 3 Monate vor Ende eines Jahres automatisch um ein weiteres Jahr, wenn keine schriftliche Kündigung bei uns eintrifft. Der Antrag wird erst bearbeitet, wenn der vollständige Mitgliedsbeitrag bei uns eingegangen ist.

Ich bezahle den Beitrag nach Erhalt der Rechnung

- bar
 per Scheck
 per Überweisung: Deutsche Bank 24 Neuss
Kontonummer: 9036286
BLZ: 30070024

Unter welchem Banner willst du kämpfen?

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus / einen Clan aus.

Zeitschiene IS 3031

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

Aktuelle Zeitschiene IS

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

Zeitschiene Clan

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

Meine Hauptzeitschiene: _____

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

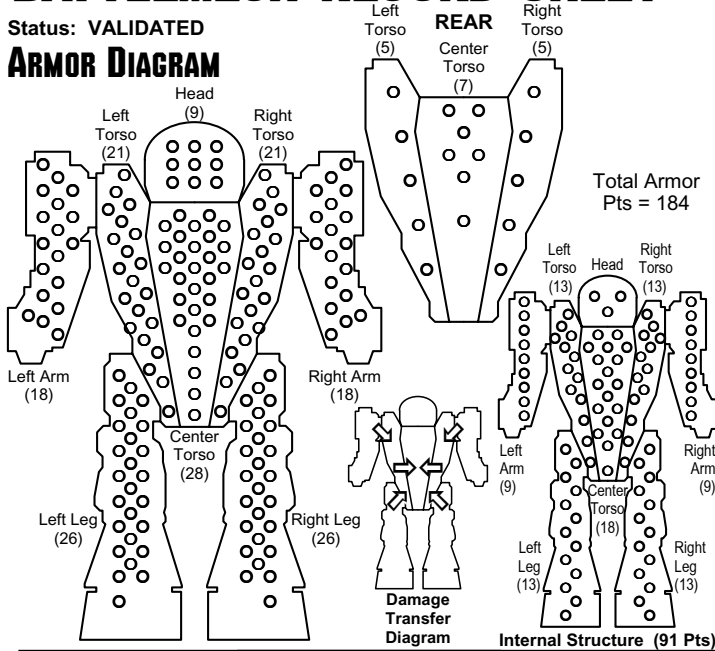
MechForce Germany e. V. – Steilshooper Str. 101 – 22305 Hamburg
Website: www.mechforce.de - email: info@mechforce.de
Deutsche Bank 24 – Kto.: 9036286 – BLZ: 30070024



BATTLETECH® BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: VALIDATED

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Suncobra SC-O**
 Mass: **55 tons**
 Movement Points: Tech, Config. & Level:
 Walking: **5** Inner Sphere
 Running: **8** Biped 'Mech
 Jumping: **0** Level 2 / 3062

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Large Pulse Laser	RA	10	9	-	3	7	10
1	Large Pulse Laser	LA	10	9	-	3	7	10

Total Heat Sinks: **12 Double (24)**
 ○○○○○○○○○○○○ ○○

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

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 Points
4	
3	
2	
1	
0	

FASA

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm	Head	Center Torso	Right Arm
1, Shoulder	1, Life Support	1, Fusion Engine	1, Shoulder
2, Upper Arm Actuator	2, Sensors	2, Fusion Engine	2, Upper Arm Actuator
3, Lower Arm Actuator	3, Cockpit	3, Fusion Engine	3, Lower Arm Actuator
4, Hand Actuator	4, Roll Again	4, Gyro	4, Hand Actuator
5, Large Pulse Laser	5, Sensors	5, Gyro	5, Large Pulse Laser
6, Large Pulse Laser	6, Life Support	6, Gyro	6, Large Pulse Laser
1-3, Roll Again			1-3, Roll Again
4-6, Roll Again			4-6, Roll Again
1, CASE			1, Double Heat Sink
2, Roll Again			2, Double Heat Sink
3, Roll Again			3, Double Heat Sink
4, Roll Again			4, Roll Again
5, Roll Again			5, Roll Again
6, Roll Again			6, Roll Again
1, Roll Again			1, Roll Again
2, Roll Again			2, Roll Again
3, Roll Again			3, Roll Again
4, Roll Again			4, Roll Again
5, Roll Again			5, Roll Again
6, Roll Again			6, Roll Again
1, Hip			1, Hip
2, Upper Leg Actuator			2, Upper Leg Actuator
3, Lower Leg Actuator			3, Lower Leg Actuator
4, Foot Actuator			4, Foot Actuator
5, Roll Again			5, Roll Again
6, Roll Again			6, Roll Again

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

Battle Value: **1.053**
 Weapon Value: **946 / 946**
 Cost, C-Bills: **4.729.256**