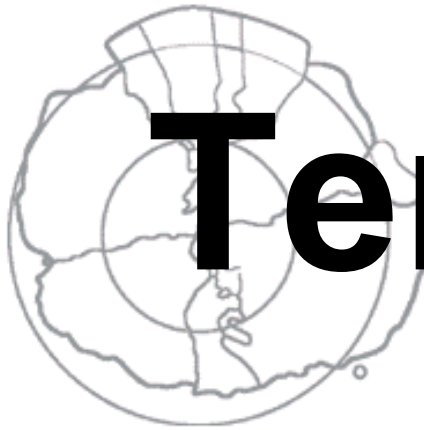
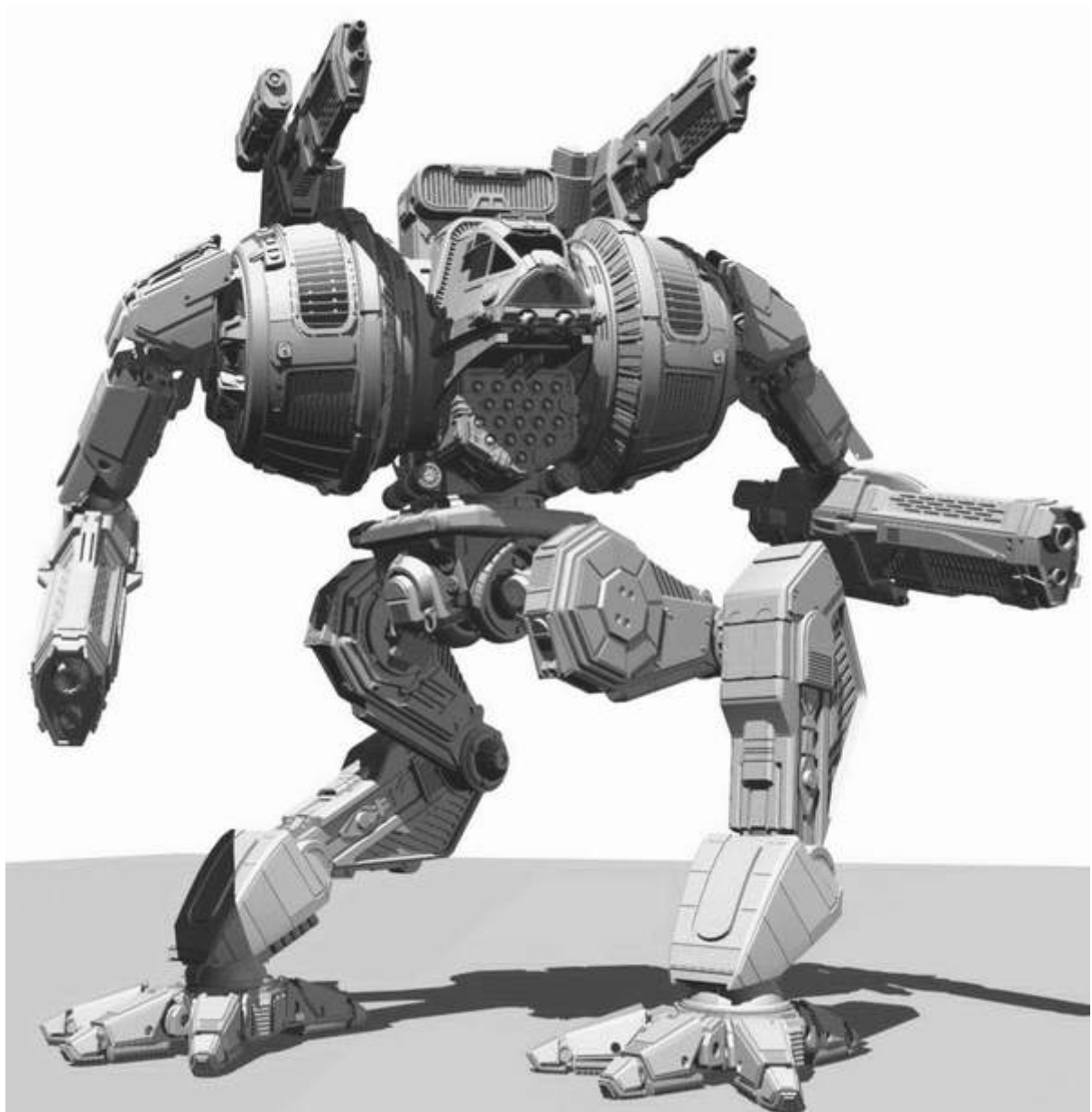


Ausgabe 20
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany





Vorwort

Hallo Vereinsmitglieder,

Erstmal ein Dank an alle Artikelschreiber. Nur mit eurer Hilfe erhalte ich genug Material damit die dritte Terra Post in drei Monaten auch einen entsprechenden Umfang hat. Laßt Euch von diesem Lob aber nicht abhalten mir beständig weiteres zu senden. Dies geht auch an all diejenigen die noch nicht die Zeit, Mut, Lust, o.ä. hatten mir etwas zuzusenden.

Darüber hinaus tut sich In der MechForce so einiges, auch wenn vieles davon an der Oberfläche nicht erkennbar ist. Das gleiche betrifft natürlich auch das normale BattleTech mit all seinen Produkten, Fans und Ereignissen. Einiges davon findet ihr ein weiteres mal in der Terra Post wieder.

Ein wichtiger Schwerpunkt dieser Ausgabe ist unser MechForce Con 2004 in Hamburg. Erste Informationen und Anmeldemöglichkeiten, bis zur nächsten Terra Post nur für MechForce Mitglieder!, findet ihr im ersten Teil. Gefolgt wird er von einer ganzen Reihe an Artikel zu MechWarrior Dark Age, welche unter anderem einen Bericht von der gerade abgelaufenen Meisterschaft enthält. Ein paar Artikel zum MechWarrior Konzept runden die Schwerpunkte in dieser Terra Post ab.

Wichtig ist mir darauf hinzuweisen, das bisher noch keine Bewerbung für die in der letzten Terra Post beschriebenen Arbeitskreisleiter Computer und Technik&Design erfolgt sind. Wer sich dafür als ausreichend aktiv und als Stütze des Vereines sieht, mag sich bei denen in den Vereinsnews genannten Personen melden.

Viel Spaß mit dieser Terra Post und denkt daran, Feedback ist immer erwünscht. ☺

Markus Kerlin

www.mechforce.de

News – Forum – Downloads – Links – und mehr...



Inhaltsverzeichnis

Interneta		MechWarrior Dark Age	
Vorwort	1	Was ist MW:DA?	12
Impressum	2	FAQ zu MW:DA	13
Kontaktadressen	3	MW:DA Timeline	14
Vereinsnews	4	Bericht von der DM	15
Vorstellung Vorstand	10	Luthien	19
Akademien	20	Quick Sheet	28
Chapterliste	24	MechWarrior Konzept Szenarien	
Spielcenter	26	MW-Konzept Ranking	14
MechForce Shop	27	Ich bin Gott!	21
Mitgliedsantrag	30	Das Leben eines Kriegers	23
News & Reviews		Fiction	
Newsticker	4	Die Ankunft	24
Kommende BT Produkte	5		
Heyne und die BT Romane	6		
Veranstaltungen			
Cons und Turniere	7		
MechForce Con	8		
Aufruf AK Cons&Turniere	10		

Impressum

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):
Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg

Layout:
Susanne Neubecker

Versand:
Markus Kerlin

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

Alle Artikel außer den hier aufgeführten wurden von Markus Kerlin verfasst. Ein großes Dankeschön an alle weiteren Mitarbeiter. Im einzelnen sind dies:

Was ist MW:DA? – Christian Waidner
FAQ zu MW:DA – mwuniverse.de
MW:DA Timeline – mwuniverse.de
Bericht von der DM – Roger Witte
Luthien Szenario – Roger Witte
Vorstellung Vorstand – Henning Schramm, Volker Simon
Aufruf AK Cons&Turniere – Henning Schramm
Ich bin Gott – Sven Bossmann
Leben eines Kriegers – Gerd Röling
MW:DA Quicksheet – Christian Waidner
Cover - Pawel Czarnecki

© MechForce Germany 2004



Kontaktadressen

MECHFORCE GERMANY

MechForce Germany e.V.
Litzowstrasse 17
22041 Hamburg
email: info@mechforce.de
homepage: www.mechforce.de

Vorstand

Vorsitzender:

Der Vorsitzender ist Repräsentant der Vereins nach außen, vor allem gegenüber den offiziellen Rechteinhabern wie Wizkids oder FanPro.
Jens Mohrmann
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel.: 04271/952623
email: jmohrmann@mechforce.de

Mitgliederbetreuer:

Der Mitgliederbetreuer ist für Kontakte zu den Mitgliedern innerhalb des Vereins zuständig. Dazu gehört die Führung der Mitgliederdatenbank und auch z.B. das Zuteilen neuer Mechs. Wenn ihr Fragen zur Mitgliedschaft habt, wendet Euch zuerst einmal an ihn.
Ingolf Tews
Litzowstr. 17
22041 Hamburg
Tel.: 040/2278628
email: itews@mechforce.de

Geschäftsführer:

Der Geschäftsführer ist für alle Geldflüsse innerhalb des Vereins zuständig. Beispielsweise kontrolliert er den Eingang der Mitgliedsbeiträge, den Versand der Ausweise oder die Ausgaben der Projekte.
Volker Simon
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel.: 040/584075
email: vsimon@mechforce.de

Projektleiter:

Der Projektleiter ist für den Spielbetrieb in der MechForce zuständig. Er kann beispielsweise neue Spielkonzepte erarbeiten und den Mitgliedern präsentieren.
Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
Tel.: 040/6323350
email: mkerlin@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit

Der Vorstandsposten für Öffentlichkeitsarbeit umfasst alle Außenkontakte, die nicht vom Vorsitzenden abgedeckt werden. Dazu gehören beispielsweise Kontakte zu Spielefirmen oder potenziellen Werbepartnern. Er ist auch für die Erstellung von Werbematerialien wie Poster und Aufkleber zuständig.
Henning Schramm
Adolf-Schönfelder-Str. 63
22083 Hamburg
Tel.: 040/20006112
email: hschramm@mechforce.de

Arbeitskreise

Arbeitskreise sind Strukturen innerhalb der MechForce, die konzentriert ein bestimmtes Thema behandeln und dieses versuchen für den Verein zu erschließen. MechForce Mitglieder können jederzeit in einen Arbeitskreis ein- und austreten. Eine Mitarbeit wäre z.B. wenn man häufiger auf Cons Szenarien und Turniere anbietet, wodurch man automatisch ein Mitglied des Arbeitskreises Cons und Turniere wird, oder man arbeitet an der Terra Post mit in dem man Beiträge einsendet, wodurch man automatisch Mitglied für den Arbeitskreis Zeitschrift wird. Arbeitskreise können nur auf der Jahreshauptversammlung eröffnet bzw. geschlossen werden. Die Arbeitskreisleiter werden durch den zuständigen Vorstand bestimmt.

AK Homepage - Hier kümmert man sich, wie unschwer zu erraten ist, um die Vereinshomepage.
Leiter: Christian Waidner, Mainz-Kastel, Tel.: 06134/188703, email: cwaidner@mechforce.de

AK Zeitschrift - Der AK ist zuständig für alle Arbeiten im Zusammenhang mit der Vereinszeitschrift.
Leiter: Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: mkerlin@mechforce.de

AK Chapter & Ranking - Zuständig für die Chapter der MechForce und die Ranglisten des Ranking-Systems.
Leiter: Ingolf Tews, Hamburg, Tel.: 040/2278628, email: itews@mechforce.de

AK Cons & Turniere - Zuständig für Cons und Turniere. Projekt MW-Konzept Szenarien, unter der Leitung von Sven Bossmann, ist dem AK untergeordnet
Leiter: Henning Schramm, 22083 Hamburg, Tel.: 040/20006112, email: hschramm@mechforce.de

AK Akademien & Spielcenter – Verantwortlich für die Errichtung von Spielzentren, sowie Organisation der Akademien.
Leiter: Michael Wandrei, Kiel, Tel.: 0431/2478071, email: tankster22@gmx.de

AK Technik & Design - Wer selbst gerne Mechs bastelt oder wilde Fahrzeuge kreiert ist hier richtig.
Leiter: unbesetzt

AK Computer - Der AK ist zuständig für Computerspiele jeglicher Art mit Bezug zu BattleTech.
Leiter: unbesetzt

AK MechWarrior: Dark Age - Dieser Arbeitskreis kümmert sich um MW: Dark Age.
Leiter: Roger Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de



Vereinsnews

Neue Spielcenter mit 10% Rabatt Möglichkeit

Mit den Fantasyshops Atlantis und dem Spieleland Hamburg haben wir zwei neue Spielcenter in Hamburg. In beiden Center finden regelmäßig Spielmöglichkeiten statt und in beiden könnt gegen unaufgeforderte Vorlage des Mitgliedsausweises einen 10% Rabatt auf nicht preisgebundene BattleTech Artikel erhalten.

Adressen der Center findet ihr unter Spielcenter und MechForce Shop in dieser Ausgabe.

MechForce Con am 06. und 07.11.2004

Termin und Raum stehen jetzt fest. Anmeldeformular und Informationen hierzu findet ihr auf den Seiten 8 und 9.

Bis zur nächsten Terra Post gilt die exklusive Anmeldefrist für MechForce Mitglieder. Danach wird der Con für alle Andere freigegeben.

Noch immer werden Arbeitskreisleiter gesucht

Für die in der letzten Terra Post genannten Positionen als Arbeitskreisleiter für Computer sowie Technik&Design werden Freiwillige gesucht. Wer dazu Lust hat, möge sich im Fall AK Computer an Markus Kerlin (mkerlin@mechforce.de) und im Fall AK Technik&Design an Ingolf Tews (itews@mechforce.de) wenden.

Fehlende Anschrift von Sven Bossmann

Glatt in der letzten Ausgabe vergessen hier nun die Anschrift vom Verantwortlichen des MechWarrior Konzepts: Sven Bossmann, Osterfeld 7, 31749 Auetal/Borstel

Chapterranking wird überprüft

Wie ihr sicher schon festgestellt habt, enthält das Inhaltsverzeichnis kein Hinweis auf das Chapterranking. Grund ist, das sich anscheinend Fehler eingeschlichen haben und deswegen sich das Ranking in der Überprüfung befindet.

BattleTech Newsticker

Classis BattleTech

- Als Wiedergutmachung nach dem Wechsel des Forums bietet jetzt classicbattletech.com die Record Sheets aus Aerotech 2 als PDF zum Download an.
- IWM kündigte an, das zum 26.07.04 die Preise für ihre Figuren erhöht werden müssen. Grund sind die gestiegenen Marktpreise für Zinn.
- Fighting Pirannha Graphics haben einen neuen Satz Decals auf den Markt geworfen. Ein gutes Dutzend neuer Bilder warten auf eure BattleMechs.
- Für die Heavy Metal Serie gibt es von Rick Raisley einige Updates, die ein paar kleine Korrekturen vornehmen.
- Andreas Wallmeier, in seiner Funktion als Verkäufer von IWM Miniaturen, ist von IWM beauftragt worden nachzufragen, was sich die BattleTech Fans an neuen Figuren wünschen. Eine entsprechende Umfrage wurde sowohl im MechForce als auch im Nice Dice Forum gestartet. Das Ergebnis war eine umfangreiche Wunschliste an ReSculpts, ReDesigns, Neuauflagen und Ersterstellung von Figuren jeglicher Art. Was davon durch IWM realisiert wird, muß sich erst noch herausstellen..

MechWarrior: Dark Age

- Der Deutsche Meister steht fest: Stephan Novacat alias Stephan Dick. Zweiter ist Joker alias Heiko Reiß geworden.





- Ende Juni erschien das erste, rechts abgebildete, Sneak Preview zu Falcon`s Prey, Ihm folgten eine ganze Reihe weiterer.
- Zu gleichem Zeitpunkt erschienen die Regeln für FP die den Boostern beiliegen werden.

Computerspiele:

- Unser Partner im Computerbereich, die MAC44th, informierte uns über den letzten Stand bei MechPack II für MW 4 von Mektek. Eine ganze Reihe von neuen Mechs sollen enthalten sein unter anderem Clan Klassiker wie Dasher und Black Hawk, wie auch neuere Mechs wie Grizzly, Canis, Orion IIC, usw.
Auch die IS kommt nicht zu kurz, mit Mechs wie Battlemaster, Shadow Hawk, Annihilator und einigen anderen. Jede Menge Bilder, Movies und Informationen findet ihr auf www.mektek.net.
Ein Gerücht besagt darüber hinaus, das der Einsatz von Kettenfahrzeugen geplant sei!
- Auf <http://www.battletechmodproductions.com/btgenerals/> findet ihr jetzt neue Screenshots des BattleTech Mods für C&C Generals.
- Der BattleTech Mod für Battlefield wurde eingestellt und das Team bastelt jetzt an einem Mod für Unreal Tournament 2004. Neu in das Team gerutscht ist auch ein alter MechForce bekannter, Harun Bozkurt. Er hat im MechForce Forum Bilder eines Behemoth präsentiert, der vielleicht im Game vorkommen soll. ☺

Romane:

- Kurz nach Redaktionsschluß der letzten TP gab es eine Leseprobe für Abkehr. Diese findet ihr auf unser Homepage zum Download (im Newsbereich). Das Buch selbst ist jetzt sowohl im F-Shop als auch bei Amazon bestellbar. Direktlink für letzteres findet ihr bei uns auf der Homepage.
- Weiterhin sind nun auch Übersetzungen für die drei nächsten MWDA-Romane angekündigt. Bis Februar 2005 werden "Der Himmel schweigt", "Schatten der Wahrheit" und "Den Toten dienen" erscheinen.

Sonstiges:

- Eher was für die Online Fans unter uns die sich viel in Foren rumtreiben. Auf <http://avatarpage.de/> findet ihr viele BattleTech Bilder als Avatare. Ein Blick auf jedenfall Wert. (siehe Bild rechts)



Kommende BattleTech Produkte

Classic BattleTech Box - Die neue Grundbox auf deutsch - August 2004 (voraussichtlich)
A Guide to Covert Ops - Infos zu Geheimdiensten und verdeckten Operationen - Juni 2004
Historicals: War of 3039 - Ein Hintergrundband über den Krieg von 3039 - Juli 2004
Map Pack Solaris VII - Eine Sammlung aller Solaris Karten - Juli 2004
Blood of the Isle - MWDA-Roman Nr. 11 von Loren Coleman - August 2004
Map Set Compilation 2 - 22 verschiedene Karten aus alten Sets und Boxen - August 2004
Master Rules lim. edition leather bound - Eine streng limitierte, in leder gebundene Ausgabe zum 20 jährigen Jubiläum 2004, wird nur auf dem GenCon verkauft
Handbook: House Steiner - Die Neuauflage des Housebook Steiner! - August 2004
Combat Equipment - Noch mehr Ausrüstung für das RPG - September 2004
Der Himmel schweigt - MechWarrior-Roman von Martin DelRio - September 2004
Clangründer: Traum - 2. Teil der Clangründer-Saga von Randall Bills - September 2004
Hunters of the Deep - MechWarrior-Roman von Randall Bills - 5. Oktober 2004
A Guide to the BattleTech Universe - Ein Rundumschlag über die Geschichte des BattleTech-Universums - Oktober 2004
Schatten der Wahrheit - Teil 2 der Trilogie von DelRio - November 2004
Clangründer: Bande - Der letzte Teil der Story von Randall Bills - November 2004
The Scorpion Jar - MWDA-Roman von Martin DelRio - Dezember 2004
Den Toten dienen - Der Abschluss der Trilogie - Februar 2005

Heyne und die BattleTech Romane

Heyne ist bekannterweise der Verleger der erfolgreichsten deutschsprachigen Science Fiction Bücherserie Deutschlands, unseren geliebten BattleTech Romanen.

Aber seit dem Tod von Rolf Heyne und dem Abschied von Wolfgang Jeschkes innerhalb eines Jahres haben viele Wissende immer wieder mit leichten Sorgenfalten zu Heyne geschaut. Denn nicht immer stand fest ob es mit der Serie weitergeht, wer überhaupt die Verantwortung inne hat und ob nicht aus Kartellrechtlichen Gründen sogar Sparten verkauft bzw. geschlossen werden müssen. Hinzu kamen die Unsicherheiten durch den Aufkauf von Heyne, zuerst durch den Springer Verlag und später durch Bertelsmann,



HEYNE <

Dem gegenüber stand der Trend bei Heyne eine Konzentration auf die Hauptserien wie z.B. Battletech, Shadowrun, DSA, Warhammer und Star Trek durchzuführen, welche mehr oder weniger Selbstgänger waren. Dies stieß in ihrer Leserschaft auf nicht geringe Kritik, da selbst die Qualität, jeder BattleTech Fan kann dieses sicher nachempfinden, auch bei den Hauptserien stark nachgelassen hat. Auch das gerade bei Zyklen oder Reihen wie Warhammer, Shadowrun, BattleTech etc. eine besondere Form des Service zunehmend eingespart wurde: Glossare, Zeittafeln und/oder Karten, die Neulingen den Einstieg in diese komplexen und sehr speziellen Szenarien erleichtern, verursacht immer mehr Unmut.

Hinzu kam im ganzen Jahr 2003 immer wieder die Unsicherheit mit der Zukunft von Heyne. Dies lag an dem ungelösten Problem der Übernahme der Buchverlage der Axel Springer AG. Nach Aussage des Bundeskartellamt war die Übernahme der Verlagsgruppe Ullstein Heyne List (UHL)

mit ihrer Marktmacht zu viel für den Markt so das sie dem Ansinnen die Genehmigung entzogen. Dies führte dazu das dann Bertelsmann nur die „Perle“ Heyne haben wollte, immerhin der dickste Brocken der Ex-Springer-Verlage. Aber auch das sollte nicht reibungslos verlaufen und so mußte Ende 2003 die Fantasy Sparte komplett nach Piper verkauft werden, einem Bestandteil der schwedische Verlagsgruppe Bonnier. Danach war dann der Weg frei für die Übernahme.

Random House, der Verlag von Bertelsmann, hat dann mit einer Reihe personellen

Veränderungen die Integration des Heyne Verlags umgesetzt. Zur Random House Verlagsgruppe gehört einschließlich der Imprints 25 Verlage. Die 14 Verlagsteams sollen auch untereinander konkurrieren. Den Heyne Verlag (mit Diana, Ansata und Integral) leitet Ulrich Genzler.

Für den BattleTech Fan wichtigste Änderung erfolgte dann auch nicht von Heyne direkt sondern von FanPro. Heyne hat den Auftrag nur noch Romane Mechwarrior Dark Age Reihe zu veröffentlichen, während die Classic BattleTech Romane von FanPro selbst im Rahmen ihrer Phönix Reihe produziert und vertrieben werden.

Dazu kommt noch das in den USA keine Classic BattleTech Romane mehr erscheinen werden, was bei den dortigen Fans für erhebliche Mißstimmung sorgte, sondern dort werden nur noch MW:DA-Bücher verlegt.

Da aber der hiesige Bedarf an „originalen“ BattleTech Büchern erkannt wurde, werden die neuen Romane zum größten Teil in Deutschland geschrieben. Mit Randall Bills hat FanPro darüber hinaus auch einen US-Autor im Programm, der die Trilogie zu den Clangrüdern schreibt. Voraussichtlich wird es auf dem Rat Con mehr Informationen zur BattleTech-Romanserie geben.



Cons und Turniere

Habt ihr Fragen zu diesen Cons und Turnieren bzw. benötigt ihr Hilfen und Material für Veranstaltungen, wendet Euch einfach an Henning. (hschramm@mechforce.de).

Es werden immer Leute zur Ausrichtung von Veranstaltungen gesucht!

Deutsche Classic BattleTech Meisterschaft 2004:

Wie gehabt wird die Meisterschaft von dem Team von battletech.de organisiert. Diese findet, wie auch im letzten Jahr, auf großen Veranstaltungen statt. Das Finalturnier findet auf dem RatCon statt.

Weitere Informationen zu den entsprechenden Vorausscheidungen und den Regeln auf www.battletech.de.

Deutsche MechWarrior Dark Age Meisterschaft 2004:

Deutscher Meister ist Stephan_NovaCat aka. Stephan Dick geworden. Da WizKids diesmal nicht die Reise zur Weltmeisterschaft in die USA finanziert und zudem FanPro nur einen Teilbetrag zu tragen bereit ist, sind anscheinend weder unser Meister noch der VizeMeister für Deutschland auf derselben präsent.

Wichtige Veranstaltungshinweise:

Datum: 10.09. - 12.09.2004 (Freitag ab 18.00 Uhr / Ende: Sonntag um 18.00 Uhr)

Convention: RatCon 2004

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

Kontakt: <http://www.fanpro.de>

Eintritt: 10,- Euro (für alle 3 Tage)

Info: HausCon von FanPro. Neben vielen anderen Veranstaltungen findet hier auch das Finale zur CBT Meisterschaft statt.

Datum: 21.10.2004 bis 24.10.2004 (10:00 bis 19:00 Uhr, So von 10:00 bis 18:00 durchgehend geöffnet)

Convention: Spiel Messe Essen

Ort: Essen

Kontakt: <http://www.merz-verlag.com/spiel/>

Info: Wer kennt nicht die Spiel? Eine riesige Messe die sich nur Spiele dreht. Sicher wird FanPro auch dieses Jahr einen großen Stand haben. Ansonsten läßt sich gerade auf der Spiel immer wieder mal ein Schnäppchen finden.

Datum: 06.11. – 07.11. 2004 (10:00 bis 20:00 Uhr, So. von 10:00 bis 18:00 Uhr)

Convention: MechForce Con

Ort: Jugendherberge Hamburg-Horn, Rennbahnstr. 100, 22111 Hamburg

Kontakt: <http://www.mechforce.de>

Eintritt: 5 Euro (4 Euro für MechForce Mitglieder) für beide Tage

Info: Con der MechForce Germany. Bloodname Turnier, Offenes Turnier zugleich MechForce Meisterschaft. Daneben MW-Konzept Szenarien und Angebote für MW:DA.

Datum: 19.11.2004 bis 21.11.2004, Freitags 18:00 bis Sonntag 18:00

Convention: 19 Karlsruher Spieletage

Ort: 76185 Karlsruhe, Baden-Württemberg, NCO-Club, Delawarestr. 21, Karlsruhe

Kontakt: Michael Nowotny, email: mikeno@web.de, www: <http://thoule.de>

Eintritt: 3 € einen Tag / 5 € drei Tage

Info: Großer Con mit einer Vielzahl an Angeboten. Bestimmt findet man etwas zu BattleTech.



1. MechForce Germany Con

An dem Wochenende den **06.11.** und den **07.11.2004** findet in der Jugendherberge Hamburg-Horn unser erster regulärer MechForce-Con statt.

Da es unser erster Versuch ist, ist die Teilnehmeranzahl auf **maximal 60** begrenzt. Dementsprechend arbeiten wir primär mit **Voranmeldungen**. Dies hilft uns den organisatorischen Aufwand klein zu halten, so das wir alle an dem Wochenende uns vor allem auf das Spielen konzentrieren können.

Stattdessen soll das ganze in:

Jugendherberge Hamburg „Horner Rennbahn“, Rennbahnstraße 100, 22111 Hamburg

Angeboten werden:

- zwei Classic BattleTech Turniere
- Ergänzend hierzu MechWarrior Konzept Runden sowie MechWarrior Dark Age Angebote.

Die beiden Turniere sind je als ein Bloodname und ein offenes Turnier, letzteres als MechForce Meisterschaft, geplant.

Platz für Chapterfights o.ä. wird es voraussichtlich nicht geben. Kann natürlich sein, das die Anmeldungen sehr gering sind, aber davon werden wir vorerst nicht ausgehen.

Preis: 4 Euro für das Wochenende (MechForce Mitglieder), 5 Euro für Nichtmitglieder. Hinzu kommen eventuelle Übernachtungs- und Verpflegungskosten (siehe auf der kommenden Seite auf dem Formular).

- ➔ Um in der Jugendherberge zu Übernachten und Essen zu können, muß die erfolgreiche Anmeldung bis Ende September erfolgt sein !!
- ➔ Ein Jugendherbergeausweis wird nicht benötigt, da die Organisation über den Verein erfolgt der im Besitz eines solchen ist.

Infos zu Turnieren:

Unsere MechForce Turnierregeln in ihrer aktuellen Form (Version 1.2) findet ihr zum Download auf der Homepage. Nun ein paar wichtige Anmerkungen (sind aber nicht alle!!)

- Zum **Bloodname:**
Max. 6 Runden (inklusive Große Gestampfe)
Jede Runde müssen die Spieler ein neues OmniMech - Chassis – nicht eine andere Variante oder Konfiguration – aus der Technologiestufe 2 der Clans wählen. Es sind keine Second – Line BattleMechs zugelassen. Gunnery / Pilot nach Bv.
Turnier im K.O. System.
- Zum **Offenen Turnier:**
Drei Runden.
Erste (IS 3031) und zweite (IS Aktuell) Runde mit vier Mechs. Dritte Runde mit fünf Clans Mechs. Tonnage zwischen 140 bis 250 Tonnen je Runde.
Kein Chassis ein zweites Mal.

Record Sheets werden durch die Voranmeldungen von der Conleitung gestellt. Restliches Spielmaterial wie Karten, Figuren, Stifte, Würfel, usw. sind von den Spielern selbst mitzubringen.

Wichtig:

1. Bitte das Formular komplett ausfüllen. Ansonsten kann es nicht bearbeitet werden.
2. Bitte bei der Anmeldungen auch wirklich sich festlegen auf die BattleMechs die ihr angibt. Änderungen sind danach nur bedingt möglich.
3. Wann die Turniere genau stattfinden steht nicht fest, da abhängig von den Anmeldungen.



Anmeldung zum MechForce Con 2004

Vor- und Nachname: _____

MFG Nummer (wenn Mitglied): _____

Anschrift: _____

Mailadresse: _____

Würde gerne Teilnehmen an (bitte ankreuzen):

- Bloodname Turnier
- Offenes Turnier (MechForce Meisterschaft)
- MechWarrior Dark Age Angebote (z.B. Turnier)
- MechWarrior Konzept Szenarien
- Wünsche?: _____

Bei der Auswahl der BattleMechs bitte die Turnierregeln berücksichtigen !!!

Wenn Bloodname, dann mit folgenden BattleMechs:

Nummer 1 für eventuelles Gestampfe bis Nummer 6. Finale. Rest für die Zwischenrunden.

1.	2.	3.
4.	5.	6.

Wenn Offenes Turnier, dann mit folgenden BattleMechs:

Runde 1: (vier BattleMechs Innere Sphäre Technologiestufe 1)

Runde 2: (vier BattleMechs Innere Sphäre Technologiestufe 2)

Runde 3: (fünf Clan Mechs Technologiestufe 2)

Preise:

4 Euro für MechForce Mitglieder

5 Euro für Nichtmitglieder

Wenn gewünscht kommt hinzu:

Übernachtung mit Halbpension 23,70 Euro (2,70 Euro Aufschlag wenn älter als 26)
oder

Übernachtung mit Vollpension 27,50 Euro (2,70 Euro Aufschlag wenn älter als 26)

Preise inkl. Bettwäsche pro Person und Nacht.

Hiermit melde ich mich verbindlich zum MechForce Con 2004 am 6. und 7.11.2004 an.

Unterschrift

Diese Anmeldung bitte per Brief oder per Mail an:

Jens Mohrmann

Tannenweg 3, 27232 Sulingen

Tel.: 04271/952623

email: jmohrmann@mechforce.de



Freiwillige vor!

Der AK Cons und Turniere braucht Eure Unterstützung.

Hallo liebe Leser.

Wie Ihr sicher schon gelesen habt, leite ich seit der JHV den Arbeitskreis Cons und Turniere. Als neuer AK Leiter habe ich mir zum Ziel gesetzt, daß wir als Mechforce Germany e.V. auf möglichst jedem bedeutenden Con als Verein präsent sein sollten, um Spieler für BattleTech und die Mechforce zu gewinnen.

Natürlich kann ich das nicht allein erreichen – dafür benötige ich eure Unterstützung. Konkret suche ich Mechforce Mitglieder, die bereit sind, auf Cons in ihrer Nähe die Mechforce zu vertreten, d.h. vor Ort Szenarien oder Einführungsrunden zu organisieren und für die Mechforce zu werben. Der AK Cons und Turniere wird euch dabei mit den nötigen Materialien (Szenarien, Poster, Flyer usw.) unterstützen. Neben Ruhm und Ehre gibt es als Spielleiter auf den meisten Cons auch freien Eintritt. Euer Einsatz lohnt sich also gleich doppelt.

Wenn sich genügend Freiwillige finden, reicht es schon wenn jeder nur ein oder zweimal im Jahr einen Con betreut. Auch wenn Ihr mal keine Zeit habt, könnt ihr helfen, indem ihr im Vorfeld berichtet, wann Cons stattfinden, auf denen sich Battletech-Spieler treffen. Außerdem wäre es natürlich Klasse, wenn ich auch einige Leute finden, die unsere Spielcenter, d.h. Läden in denen BT gespielt wird, betreuen und dort regelmäßig BT-Runden anbieten. Kennt einer von euch einen Laden, der sich als Spielcenter eignet, aber noch nicht in der Terra Post aufgeführt ist? Dann her damit!

Wenn ihr den AK Cons und Turniere unterstützen wollt, dann meldet euch einfach bei mir. Hier meine Adresse:

Henning Schramm

Adolph-Schönfelder-Straße 63

22083 Hamburg

E-mail: hschramm@mechforce.de

Tel.: 0171 / 34 11 543

Neue Vorstandsmitglieder stellen sich vor

Volker Simon

Ich heiße Erwin Wuppertal und werde nächstes Jahr mit der Tochter des Papstes eine Boutique in Grönland eröffnen... Äh, nee, noch 'mal von vorne:

Ich heiße Volker Simon, wurde '63 in Hamburg geboren, und lebe auch seitdem in Hamburg (zumindest hatte ich immer auch eine Wohnung in Hamburg).

Ich habe '83 mein Abi gemacht, war danach beim Bund (Heeresflugabwehr, falls es jemanden interessieren sollte), und habe ab '85 Finanzwissenschaften an der FHÖV-HH studiert. Nach meinem Abschluß saß ich eine Zeit lang in einem Hamburger Finanzamt, habe dann nach einer längeren Fortbildung in die Programmierabteilung der Hamburger Finanzbehörde gewechselt, wo ich seit '91 tätig bin. Betriebssystemnahe Programme für IBM-Großrechner, Assembler rules! Nieder mit OOP!

Zu BattleTech bin ich wie viele andere wohl auch über die Bücher gekommen ('Entscheidung am Thunder Rift', 1989). Ich habe dann auf der nächsten STARD (ehemals ein jährlich in Hamburg stattfindender großer Con) mein erstes BattleTech Spiel gemacht. Ein Crusader ist übrigens sehr viel effektiver, wenn man die Hitzeregeln (mangels Wissen) außer acht läßt.



Ein Crusader - ich glaube aus einer Battle Technology entnommen - ist auch seit langem Teil meines Briefkopfes.

Bei dieser STARD habe ich dann auch andere BattleTech-Spieler kennen gelernt, die sich regelmäßig zum Spielen getroffen haben. Mit einigen dieser Leute spiele ich bis heute zusammen.

Ich war Mitglied der ersten MechForce, habe die zweite Ausgabe übersprungen, und bin dann nach längerem Zögern – gebranntes Kind scheut das Feuer - der dritten beigetreten. Grund war zum einen ein Mitglied meiner Spielegruppe, der auch Mitglied der MechForce 3.0 war, und durchaus positives zu berichten wußte.

Zum anderen fanden ich und zwei andere meiner Spiele-Gruppe das Chapter-System viel versprechend (neue Gegner), und so sind wir dann damals zu dritt eingetreten und haben innerhalb des ersten Jahres über ein Dutzend Chapter-Fights gehabt.

Meine Wahl in den Vorstand kam zwar für mich etwas überraschend, aber ich werde ich mein Bestes tun, dessen versichere ich Euch. Aber ohne Mitwirkung der 'normalen' Mitglieder steht jeder Vorstand auf verlorenem Posten. Also beteiligt Euch bitte, in den Arbeitskreisen, auf Cons, an der Terra Post, usw. usf. Es geht hier schließlich um Euren Verein!

Marik forever!

PS: Ich hasse Miniaturen anmalen, warum gibt's die eigentlich nicht auch komplett fertig? :-)



Henning Schramm

Vorstand Marketing und Öffentlichkeitsarbeit, AK Cons und Turniere

Hallo allerseits. Für alle, die mich noch nicht kennen: Ich bin Henning Schramm. Einige kennen mich auch unter meinem Alias Hermes75. Geboren wurde ich am 7.6.1975 in Preetz (Schleswig-Holstein). Mein Sternzeichen sind also die Zwillinge und der dazu gehörige Planet ist der Merkur (bzw. Hermes). Zwillingen wird nachgesagt, sie seien besonders kommunikativ, kreativ und neugierig, aber auch ziemlich sprunghaft. (Ich hoffe mal Ihr lernt nur meine guten Seiten kennen.)

Zu BattleTech bin ich vor 5 Jahren durch einen Studienkollegen gekommen. Nachdem ich mein Studium als Wirtschaftsingenieur abgeschlossen hatte, zog ich 2001 nach Hamburg, wo ich auf der Suche nach neuen Mitspielern schnell in der MechForce Germany e.V. Mitglied wurde. Seitdem bin ich regelmäßig in Chapterfights und auf Cons aktiv und organisiere dort auch Szenarien. Bis zu diesem Jahr ist es mir jedoch immer gelungen mich um einen Posten zu drücken.

Den Posten als Vorstand für Marketing und Öffentlichkeitsarbeit habe ich übernommen, da ich auch beruflich viel mit diesen Aufgaben zu tun habe. Ich arbeite nämlich als Marketingassistent bei einem internationalen Konsumgüterkonzern hier in Hamburg.

Neben BattleTech spiele ich seit langen Jahren auch verschiedene andere Rollen- und Brettspiele. Um auch körperlich fit zu bleiben, laufe ich und bin als Ruderer auf den Hamburger Gewässern unterwegs. Schließlich gehöre ich noch Mensa e.V. an, einem Verein, über den man ebenfalls viele interessante Leute kennen lernen kann, auch wenn dort keine Zinnminiaturen über den Tisch geschoben werden.

Mit meiner Arbeit will ich dazu beitragen, daß sich mehr Leute für unser Hobby interessieren und auch aktiv mitmachen. Ich setze dabei auf Eure Unterstützung.

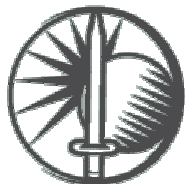
Was ist MechWarrior: Dark Age ?

MechWarrior: Dark Age ist ein schnelles, actionreiches Spiel, das auf Wizkids patentiertem Combat-Dial-System basiert. Dadurch, daß man ohne viele Tabellen oder Nachschlagewerke auskommt, wird das Spiel schneller und auch für Einsteiger in den Tabletopbereich leichter erlernbar.

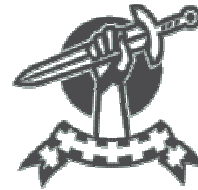
Obwohl das Spielkonzept mit deutlich weniger Regeln als Classic BattleTech auskommt, wird das Spiel dadurch nicht simpler. Neben den Mechs spielen hier auch Fahrzeuge und Infanterie eine wichtige Rolle, so daß man nur durch geschicktes Einsetzen von Kombinationen aller Waffengattungen zum Ziel kommt.

MechWarrior: Dark Age ist ein sogenanntes Sammelfigurenspiel. Man beginnt mit einem Starter, der die Regeln und einen Grundvorrat an Figuren stellt. Nach und nach kann man dann seine Armee durch Erweiterungspakete-Booster aufstocken und erhält so immer weitere taktische Möglichkeiten.

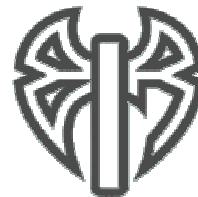
Nun ein paar Worte zum Hintergrund: Wir schreiben das Jahr 3132 und die Republik der Sphäre droht nach vielen Jahren des Friedens wieder im Chaos der alten Konflikte zu versinken. Obwohl man nach den Nachfolgekriegen und dem Jihad von Blakes Wort mit einem großangelegten Umsiedlungsprogramm viele der alten Feindschaften begraben hatte, kommt nun doch das alte Nationalbewußtsein in neuer Ausprägung wieder hoch. Folgende Fraktionen kämpfen nun um die Vorherrschaft in der Republik:



Swordsworn - Angeführt von Herzog Aaron Sandoval gilt ihre Loyalität dem Hause Davion. Diese Fraktion ist für ihre überragenden Offiziere und überlegene Technologie bekannt.



Highlanders - Loyal zur Republik und dem Angedenken an Devlin Stone und seinen ritterlichen Idealen. Diese Fraktion hat es zu ihrer Bestimmung erklärt, Frieden und Freiheit vor der heranziehenden Dunkelheit zu verteidigen.



Bannson's Raiders - Von den anderen Fraktionen werden sie als Rebellen bezeichnet. Die Fraktion wird von Jacob Bannson angeführt, der sich selbst als eine Art moderner Robin Hood betrachtet, der den einfachen Bürger vor der Willkür der Präfektur beschützt.



Dragon's Fury - Loyal gegenüber Haus Kurita und angeführt von Herzogin Katana Tormark. Diese Fraktion schätzt Ehre über alles. Sie besteht aus extrem loyalen und sehr gut ausgebildeten Kriegern.



Die Steel Wolves sind dem Wolfsclan verpflichtet und werden vom angriffslustigen Galaxis - Kommandeur Kal Radick angeführt. Diese Fraktion glaubt an ihre eigene Überlegenheit und an ihr Recht, sich alles nehmen zu dürfen.





Die Spirit Cats gehören zum Clan der Novakatzten und werden von Galaxis - Kommandeur Kev Rosse ins Feld geführt. Diese Fraktion besteht aus Kriegeren, die von alten, mystischen Visionen geleitet werden.



Republic Armed Forces - Die RAF besteht aus den Milizen die wie eine planetare Reserve operiert und unter dem Kommando von General Tina Magnusson-Talbot steht. Jedes ihrer zehn Regimenter sind einer Präfektur der Republik der Sphäre fest zugeordnet. In diesen

Einheiten sind konventionelle und ein paar BattleMech Krieger enthalten die nicht den Stand eines Knights bisher erhalten haben.



Die Stormhammer unter ihrem Anführer, dem Landgraf Jasek Kelswa-Steiner, der designierte Erbe von Skye ist. Als solcher führt er eine Truppe mit dem Ziel, gegen den Willen des Herzoges, Skye wieder in das tyranische Commonwealth zurückzuführen.

Fragen zu MechWarrior: Dark Age

Ich habe mal einige Beiträge aus der FAQ von mwuniverse.de entnommen, die ganz gut Antworten auf diverse Fragen zu MW:DA geben.

Was ist Mechwarrior: Dark Age ?

Mechwarrior: Dark Age (oder kurz MW: DA) ist ein schnelles, sammelbares Miniaturspiel das im BattleTech Universum spielt. Jede Figur steht auf einer Basis in die eine Kampfscheibe integriert ist auf der man die aktuellen Werte der Figur ablesen kann.

Was bedeutet sammelbar ?

Sammelbar bedeutet das die Figuren in Starter und Booster verkauft werden die verschlossen sind und man den Inhalt nicht sehen kann. Man weiß also nie genau welche Figuren man bekommt wenn man etwas kauft. Einige der Figuren sind häufiger andere seltener und man kann Figuren Tauschen und Sammeln.

Was brauche ich zum Spielen ?

Zunächst einmal natürlich Figuren. Für den Anfang sollten 8 - 10 Figuren ausreichen um das Spiel mal ausprobieren zu können, später willst Du aber sicher selbst Armeen aus einer größeren Auswahl an Figuren zusammen stellen. Die Figuren gibt es in Startern oder Boostern.

Dann benötigst Du ein Zoll-Massband und 3 Würfel. Beides findest Du in jedem MW: DA Starter, du kannst allerdings auch

herkömmliche Würfel benutzen, allerdings sollten davon Einer eine andere Farbe haben wie die anderen Beiden.

Die Regeln findest Du ebenfalls in einem Starter aber die kannst Du auch im Internet herunterladen. Das hat den Vorteil das die aktueller sind.

Ganz wichtig ist natürlich auch ein Gegner, ohne den das Spielen wenig Sinn macht.

Was ist eine Promo Figur (LE) ?

Eine Promos Figur (im englischen Limited Edition Figur oder LE) ist eine Figur die nicht in Boostern oder Startern zu erhalten ist, sondern nur über bestimmte Szenarien oder Marquee Turniere oder über sonstige Aktionen.

Was hat MW: DA mit BattleTech zu tun ?

MW: DA spielt im BattleTech Universum im Jahr 3133. Von 3067 bis 3081 hat es einen erbitterten Jihad (heiligen Krieg) in der Inneren Sphäre gegeben. Nach diesem Krieg ist die Republik der Inneren Sphäre entstanden. (siehe auch die Timeline in dieser TP Ausgabe)

Besteht die ganze Innere Sphäre jetzt nur noch aus der Republik ?



Nein. Die Republik ist nur ein kleiner Teil der Inneren Sphäre, etwa 120 Lichtjahre rund um Terra. Eine genauere Karte der Inneren Sphäre gibt es hier). Wie man sehen kann hat sich nicht so viel seit 3067 geändert.

Gibt es auch schon Romane ?

Ja, sowohl auf englisch und als auch auf deutsch sind Romane schon erschienen.

Gibt es jetzt nur noch "Holzfällermechs" ?

A: Nein. Es gab eine Zeitlang relativen Frieden und man hat einige Produktionsanlagen auf IndustrieMechs umgestellt, aber nun, wo die alten Konflikte wieder aufflammen stellt sich schnell heraus das ein IndustrieMech zwar auch kämpfen kann, gegen einen echten BattleMech aber keine Chance hat. Dies spiegelt sich auch im Spiel wieder.

MW:DA Timeline

3067

Am Ende des Bürgerkrieges des VerCom erkennen die Hausführer der Inneren Sphäre, daß der neue Sternenbund nicht viel mehr war als ein politischer Schachzug gegen die Clans. Sie lösen den Sternenbund erneut auf. Kurz darauf beginnt Blakes Wort – eine reaktionäre Splittergruppe ComStars – mit einem heiligen Krieg gegen die gesamte Innere Sphäre.

3071 – 3081

Devlin Stone entkommt aus einem Umerziehungslager von Blakes Wort und baut langsam eine Streitmacht auf, um zum Gegenschlag auszuholen. Die Kämpfe sind schrecklich, aber Stones Truppen gewinnen Schlacht um Schlacht. Mit jedem weiteren Erfolg scharen sich mehr Anhänger um Stones Banner, wodurch jeder Sieg und schließlich der Triumph beschleunigt werden. Die Ehre und der Respekt, die Stone innerhalb der normalen Bevölkerung der Inneren Sphäre genießt ist enorm.

Mit einer neuen Vision, wie die Inneren Sphäre sich selbst helfen könnte – und einer gewaltigen Anhängerschaft aus militärischem und zivilem Personal im gesamten besiedelten Weltraum im Rücken – beansprucht und sichert Devlin Stone durch Verhandlungen und Gewaltanwendung die Kontrolle über alle Welten im Radius von 120 Lichtjahren um Terra. Splittergruppen innerhalb der Konföderation Capella widersetzen sich der Übergabe von Welten an die Republik, und viele Jahre lang werden Anschläge verübt, deren Ziel die Wiedereingliederung ehemals capellanischer Planeten ist. Dennoch breitet sich mehr und mehr der Frieden über die Innere Sphäre.

3081 – 3129

Unter der Führung von Devlin Stone wird die Republik der Sphäre geboren. Der Haß und die Verbitterung der Jahrhunderte werden von dem größeren Gut des Friedens eingeebnet, als auf einer Reihe Welten große Teile der Bevölkerung umgesiedelt werden, um die ehemaligen Fraktionen aufzulösen. Jahrzehnte vergehen, und eine neue Generation wird in diese neue Philosophie hineingeboren – eine Generation, die nur den Frieden kennt und vom Rest der Inneren Sphäre isoliert ist.

Eines der wichtigsten Neuerungen dieser Gesellschaft ist die Abrüstung eines Großteils der BattleMechs und anderer Kriegsmaschinerie durch die soziale Verbesserung des Lebensstandards. Als die Republik zu blühen beginnt, schließen sich auch die anderen Großen Häuser an, denn ohnehin sind BattleMechs außerhalb des Militärs oder des Besitzadels eine eher seltenen Erscheinung. Durch die begrenzte Nachfrage wird auch die Fähigkeit zum Bau der speziellen Mech-Reaktoren reduziert.

3130

Devlin Stone kündigt seinen Rückzug aus dem öffentlichen Leben an.

Er schwört, daß er wiederkehren wird, wenn die Republik oder der Rest der Inneren Sphäre ihn brauchen sollte – dann verschwindet er.

3132

Aus unbekanntem Gründen versagt 80 Prozent des HPG-Kommunikations-Netzes den Dienst. Kriegsgerüchte breiten sich aus. Alte Feindschaften, Rivalitäten und Fraktionismus zerschmetterten die unrealistische Republik. Weil richtige BattleMechs selten geworden waren, wurden IndustrieMechs mit Verbrennungsmotoren in den Militärdienst gepreßt und der Krieg breitete sich in der Galaxis aus.

Deutsche Meisterschaft für MechWarrior DarkAge

Hiermit erhalten nun alle, die es interessiert, einen Bericht über die DM. Ausrichter war in diesem, wie schon im letzten, Jahr FanPro. Es nahmen auch MechForce Mitglieder dran teil, aus der Sicht zweier entstand dieser Bericht.



Zwei MechForce Mitglieder an der Platte. Links Roger Witte, Autor des Berichtes, und rechts Benjamin Thiel.
Foto: www.clanbattles.de

Die Anreise:

Alles begann am Freitag den 25. Juni in Hamburg.

Benjamin (Avarice) mein treuer Begleiter und amtierender Hamburger Mechwarrior DarkAge Meister und Ich (Janos M.-Vizemeister) machten uns um 13:00 bereit, da wir mit einem Heroclix und einem Mage Knight Spieler die Reise per Auto nach Essen aufnehmen wollten.

Nachdem wir dann pünktlich am vereinbarten Treffpunkt ankamen, begann unseres Reise mit mehreren üblen Erlebnissen.

- 1.) Unser Fahrer war nicht da.
- 2.) Mein Bruder meldete mir, per Handy, daß die A7 und die A1

wegen eines Unfalls bzw. Spurbahnerneuerung nur schlecht zu befahren sein.

Es ging also von Anfang an gut los. Als dann noch ein mächtiger Regenguß auf uns nieder kam (und unser Fahrer immer noch nicht da war) machten sich ernste Sorgen bei uns breit.

30 Minuten später war unsere Laune dann wieder deutlich gestiegen, da wir nun in einem trockenen, gut geheizten Auto saßen und fröhlich über die einzelnen Spielsysteme diskutierten. Draußen regnete es immer noch, doch das war uns egal. Unser Fahrer meinte die Strecke Hamburg – Essen in 4 Stunden zu bewältigen, um dann ab 18:00 sich in Essen für das „Last Hope“ anzumelden. Doch wir hatten neben dem Wetter noch andere Feinde auf der Autobahn, zum einen stoppten uns Baustellen immer wieder und zum anderen kam hinzu, daß keiner daran gedacht hatte uns zu sagen, daß Freitag der 25. Beginn der Ferien für ganz Norddeutschland und Dänemark war. So hingen wir öfter mal im stockenden Verkehr fest und die Uhrzeiger tickten stetig gegen uns.

Etwas lustiges geschah während wir kurz vor Dortmund waren. Der Verkehr stand mal wieder als wir von vorne die Sonne sahen, der hintere Teil des Autos aber noch im Regen stand, wie als wenn man im Türrahmen steht und das eine Zimmer hell erleuchtet und das andere verregnet ist.

Nach 4:35 kamen wir in Essen an und fanden auch schnell den Austragungsort, das war auch gut, denn uns blieben nur

noch 10 Minuten zum abgeben der Armeen, für das „Last Hope“.

Mit unserem Gepäck beladen gingen wir dann auch gleich zur Info, um einen Schlaf- und Ablageplatz für selbiges zu bekommen. Aber man teilte uns mit, daß wir doch erst einmal zu den Spielplätzen gehen sollten.

Das „Last Hope“:

In der Halle angekommen, wurden uns auch gleich Anmeldezettel in die Hand gedrückt und wir begannen unsere Armeen einzutragen. Kurz danach gaben wir ab und konnten, anderen beim Rechnen zusehen und warten bis es losgehen sollte. Obwohl wir schon qualifiziert waren, nahmen wir an diesem Turnier teil, um unsere Würfel und uns selbst schon mal auf das kommende vor zu bereiten.

1 Stunde nach dem offiziellen Turnierstart begannen dann die ersten Partien.

Gespielt wurde nach dem Schweizer System, das bedeutet, daß immer nach einer Runde die beiden Besten, immer die nächst besten, usw. gegeneinander antreten.

Ganz im Gegensatz zu den meisten anderen benutzten wir unsere Armeen, die auch bei der DM teilnehmen sollten. Die erste Partie stellte für uns beide keine Herausforderung dar, da unsere Gegner nicht sonderlich stark waren. Wir gewannen recht deutlich und rückten somit weit nach vorne. Ich durfte mich als dritter gegen den vierten versuchen und Avarice sollte gegen den 7. antreten. Mit Beginn dieser Runde verließ mich mein Würfelglück und meine Konzentration nahm durch zunehmende Frustration ab. Im Verlauf des Last Hope gelang es mir nicht mehr die nötige Konzentration auf zu bringen und so verlor ich drei Partien in Folge und schloß mit 1:3 Siegen das Last Hope ab. Avarice spielte Pingpong in der Tabelle. (Bedeutet nach jedem Sieg folgt eine Niederlage) und schaffte gegen zum Teil starke Gegner 2:2 Siege. Erleichtert aber sichtlich geschafft sahen wir dann ein, doch lieber unsere Schlafplätze, die wir im Turnier fanden auf zu suchen, als noch weiter uns dem Spiel zu widmen.

Die Deutsche Meisterschaft:

Am Samstagmorgen ging es auch schon um 9:00 Uhr wieder los, so daß wir um 8:00 Uhr aufstehen mußten. Nach einem ordentlichen und günstigen Frühstück, dank an die Leute vom Essenstand, begannen wir uns nun für die Meisterschaft anzumelden. Um 9:00 begann dann Arnfried Klipper von Fanpro uns zu begrüßen und organisatorische Dinge zu klären. Kurz danach ging es dann los.

Auch dieses Turnier wurde im Schweizer System gespielt. Es waren 71 Teilnehmer am Start, somit mußten am Samstag 7 Runden gespielt werden.

Am Sonntag würde, für die 16 Besten Spieler, ein drei Runden dauerndes Boosterdraft gespielt, bei dem in Gruppen, zu vier Spielern, abwechselnd die Booster geöffnet würden und sich dann jeder ein Teil nehmen konnte. Danach sollte das Halbfinale sowie die Endspiele stattfinden.



Thomas Bredau alias Rainbow, ein weiteres MechForce Mitglied, in vollem Einsatz. Thomas war letztes Jahr Vizemeister.
Foto: www.mwuniverse.de

Im folgenden findet ihr nun meine Spielberichte, vorher kläre ich aber noch Begriffe, damit die Texte einfacher werden.

Ini – Initiative, entscheidet wer zu erst Starten darf. Verlorene Initiativen



bedeuten meistens auch daß man da Spiel verliert, da der Gegner schon ne' Menge austeilten kann bevor man zum Zug kommt

ATV – Advanced Tactical Vehicle, ein Fahrer sitzend auf einem MG bewaffneten Quad. Kann in der ersten Runde die gegnerische Aufstellungszone erreichen und somit den Gegner in seiner Hälfte binden bis Brecher Einheiten zum vernichten aufgeschlossen haben.

OEJ – One „Eyed Jack“ Farrell, ein teurer aber auch sehr vielseitiger und schwer zu zerstörender Mech der Bannson's Raiders (Jupiter der Piraten)

Tank-Drop – Ein Kampfpanzer wird in einen Transporter geladen, zum schießen fährt dann der Transporter, läßt aus und der Panzer sorgt für den Schaden. Dies tut man um eine größere Reichweite beim schießen zu erzielen. Hierfür geeignet Schmitt und Behemoth II (daher auch Schmitt-Drop)

SB 1, SB 2, SB 3 – Siegbedingungen, man benötigt sie zum Gewinn eines Spiels. SB1 zählt alle vernichteten Einheiten, SB2 zählt die überlebenden und gewackten Einheiten. SB3 Punkte bekommt man für das besetzen der Generischen Aufstellungszone. -> siehe ATV

Legionnaire – Bannson's Raider Ein Nahkampfmech, der zu Rammangriffen (Charge) gerne genutzt wird, da er verheerenden Schaden austeilten kann und Panzerungsspezialausrüstung ignoriert.

Command – Kommando, die Fähigkeit eine zusätzlichen Befehl, im Spiel, zu bekommen

Arnis – Arnis Drummond, ein Spiritkatzen wahrgelobener Krieger in seinem Dasher, durch die Spezialfertigkeiten Evade (+2 Verteidigung) und Agility (Nahkämpfe machen immer nur einen Schaden) ein sehr starker Mech, da er auch noch günstig ist.

Infiltration – Spezialfertigkeit um eine Einheit nach der normalen Aufstellung, noch zusätzlich in die Nähe des Gegners aufzustellen. Besonders beliebt bei Transportern und ATV

Ordnance – J37 Ordnance der Stahlwölfe, ein Transporter der auch über die

Spezialfertigkeiten reparieren und Infiltrieren verfügt

Balac und Donar – Hubschrauber mit grosser Reichweite, haben die Möglichkeit nach einer Bewegung zu schießen, daher erhöht sich die Reichweite noch mehr.

Aesir – Der Stormhammer Fraktion, ein Flugabwehrpanzer der über panzerbrechende Geschosse und Targeting Computer verfügt.

Wrack – Ein Fahrzeug dem nur noch ein Bewegungsbefehl gegeben werden kann, oder ein Mech der außer Bewegungsbefehlen noch Befehle für Spezialangriffe erhält

Bazil – Bazil „The Edge“ Kozaka, ein J37 Ordnance, der Bannson's Raiders, schnell aber leicht zu zerstören

Nun aber zu meinen Runden aufgeteilt nach Startspieler/nicht StSp --Punkte-- Bericht

Die erste: Leasy vs. Me 3:0

Wie Leasy schon sagte er gewinnt die Ini, bringt seine ATV's nach vorne und zieht OEJ nach. Ich vernichte mehrere ATV's schaffe es aber nicht den Schmitt-Drop zu treffen und danach konnte ich ihn nicht mehr von den ATV's lösen. Und das Spiel war gelaufen.

Die Zweite: Me vs. Solmyr 3:0

Dieses Spiel war recht kurz, ich gewann die Ini holte mir SB3 mit meinen ATV's. Er versuchte sie aus der Aufstellungszone zu bekommen. Danach holte ich meine Legionnaire und beide Drops ran. In der Darauf folgend Runde gelang mir mein Command und ich drückte seinem Arnis 10 Schaden rein. Das wars für ihn.

Die Dritte: Nightrider vs. Me 0:3

Und wieder eine Arnis Armee. Ich verlor die Ini konnte aber ein H-Building vor meiner Aufstellungszone platzieren und meinen ersten Drop somit mittig des Spielfeldes infiltrieren. Der Arnis bast zwei meiner ATV's und er legt Ari aus. Durch Command schaffe ich es beide ATV's zu lösen und den Schmitt-Drop zu landen. Danach verzieht seine Ari gnadenlos und der Dasher versucht den Charge gegen mein Ordnance, er trifft nicht und schaltet sich ab. Der Ordnance löst sich (dank



Evade) und der nächste Drop sorgt wieder für 5 Schaden. Sein support war dann nur noch der Nachschlag für mich.

Die Vierte: Digger vs. Me 1:2

Ich verliere schon wieder gegen eine Arnis-Tankdrop-Army die Ini. Da Digger keine Ari hatte und seine beiden Drops zusammen mit Arnis mir gegenüber mehr reichweite besaßen stellte ich mich hintenrein und konzentrierte mich darauf mit meinen ATV's und dem Legionnaire seine ATV's zu zerstören. Irgendwann wurde es ihm zu bunt und es gelang ihm, mich zum Ausladen einer meiner Drops zu zwingen. Danach wiederholte sich daß zweite Spiel. Der Arnis chargt, verfehlt, legt sich still, verliert durch Schmitt-Drop Agility und wird vom Lego gechargt. Am Ende war's knapp da er meinem Lego nur noch einen Schaden hätte geben müssen um SB1 zu gewinnen.

Die Fünfte: Me vs. Rainbow 1:2

Das Spiel war geprägt durch geschicktes Taktieren beider Spieler um zu verhindern daß ich meine Tankdrops und er seinen (wieder einmal ein) Dasher bzw. Helis ins Spiel werfen konnte. Beide verlieren nur ein paar Baserinfanterien. Als noch rund 10 min zu spielen war ging's Schlag auf Schlag, Rainbow kann in eine Ecke gedrängt nicht verhindern, daß mein Schmitt Drop gegen sein Rots Balac zum Schuß kommt, doch trotz IT schaffe ich nicht mehr als die 6 und verfehle. Der Dasher bast den Schmitt samt Transporter. Ich löse mich mit beiden und schaffe mit dem zweiten Drop einen Treffer auf den Dasher. Dieser läuft wieder in seine Ecke zurück und ist für den Rest des Spiels in Sicherheit. Ich charge sein Aesir, da ich aber kurz zu vor von einem DF Donar getroffen wurde reicht der Schaden nicht aus um den Aesir zu vernichten. Somit steht er gewrackt in der Aufstellungszone und Rainbow gewinnt SB2 und SB1 mit drei Punkten Vorsprung.

Die Sechste: Me vs. Prometheus 3:0

Abermals mußte ich gegen eine Dasher-Tankdrop-Army. Da ich jetzt schon über sehr viel Ehrfahrung gegen solche Armeen verfüge und die Ini gewinnen kann, ziehe ich konsequent und effektiv meine Pläne durch. Aber kurz vor Schluß wird's noch

mal eng, da er es schafft meinen Sorkin zu wracken, darauf hin ramme ich mit meinem Ordnance noch sein Tank und Flamere einen Bazil zum Wrack. Danach war Schluß, hätte er noch einen Befehl gehabt, hätte er noch Sorkin vom Feld nehmen können. Und hätte SB1 und 2 gewonnen.

Die Siebte: Space Ace vs. Me 2:1

Über dieses Spiel kann ich nur sagen, daß ich es hätte gewinnen müssen um unter die letzten sechzehn zu kommen. Doch meine Würfel versagen. Charge vom Lego gegen 8, beide Tankdrops mit 5 und 7 verworfen und beim Lösen mit Evade öfter mal die 1 geworfen. Mir gelingt letztendlich nur das zerstören seines SS Arrow Tanks durch ATV's und Gewinn der SB3.

Mit dieser Niederlage verpaßte ich dann die Teilnahme an den letzten 16 da ich am Ende 4:3 Siege hatte und wurde 22. von 71. Avarice schaffte den 42. Platz, da er das Würfelpech gepachtet hatte und seine Armee nicht Ideal auf dieses Turnier eingestellt war.

Meine Armee:

BR Legonnaire
DF Schmitt Assault Tank
GoCho Dmitri Sorkin
DF Garrott Heavy Transport
SW J37 Ordnance
Bayins Killer Clowns
2x DF ATV's
4x HL ATV's
SS Spezial Forces

Am Sonntag konnten Benjamin und ich wenigstens bis zum Beginn der Runde der letzten 16 schlafen. Diese hatte es dann aber in sich, weil viele der guten Spieler (Favoriten) im Boosterdraft schlechte Einheiten bekamen und somit gegen Spieler verloren, die mit gleichstarken Armeen keine Chance hätten. So standen sich dann auch im Halbfinale Spieler gegenüber die keiner so weit vorne gesehen hatte. Von dem Halbfinalen und dem Finale werde ich jetzt nichts berichten, da dort Dinge abgelaufen sind, die meiner Meinung nach nicht schön waren (Zeitspiel, Liao Awe ohne die Hälfte Liao zu haben) und mich einem Bericht



gegenüber Parteiisch wirken lassen würden.

Somit gewann am Ende (un)verdient (verdammt ich wollte doch unparteiisch sein):

Stephan_NovaCat aka. Stephan Dick

Es fanden nur noch die Siegerehrungen statt und alle durften nach Hause fahren.

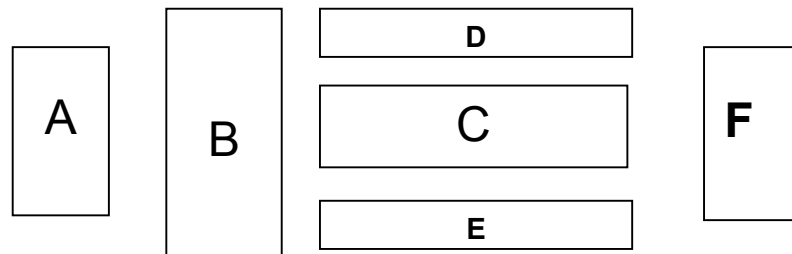
Diesmal ohne Störungen und Probleme, nur der Regen setzte ab Dortmund wieder ein.

Ich hoffe ich konnte euch vermitteln, daß die Deutsche Meisterschaft für mich ein spannendes und anstrengendes Wochenende war. Und vielleicht sieht man den einen oder anderen auch mal dort @ Desaster ;-)

Luthien

Die vereinten Kräfte der Novakatzten und Smoke Jaguar (Spirit Cats) treffen auf die Kuritisten (Dragon's Fury) + Wolf's Dragoner + Kell Hounds

Aufbau des Schlachtfeldes:



Startspieler sind die Spirit Cats, da sie versuchen wie wahre Claner durch die feindlichen Linien zu brechen.

Die Aufstellungszonen (A-E) sind alle 10Zoll von einander entfernt. C gehört den Katzen
A= 4x7, B= 5x14, C= 6x12, D+E= 16x3, F= 4x7

Gespielt werden auf Seiten der Spirit Cats 2400 Punkte Fraktionsrein ohne Söldner. Die Dragon's Fury dürfen maximal 3000 Punkte aufstellen, allerdings sind in diesen 3000 jeweils bis zu 600 Punkte an Kell Hounds und Wolf's Dragoner enthalten. Es muß min. eine Kell Hound und eine Dragoner Figur gespielt werden. Alle nicht Kell Hounds + Wolf's Dragoner Figuren müssen DF Figuren sein.

Es dürfen keine Figuren infiltrieren. Die Spirit Cats dürfen keine Panzer einsetzen. Die Dragon's Fury dürfen keinen Tankdrop durchführen (Infdrop ist erlaubt)

In den Aufstellungszonen D+E müssen am Ende der 2.Runde 600 Punkte aufgestellt werden. In B müssen min. 1200, max. 1400 Punkte plaziert werden. Alle übrigen Figuren werden in Aufstellungszone A aufgestellt.

Da langsam die Nacht einbricht, erhöhen sich am Ende der 3. und am Ende der 5. Runde die Verteidigungswerte aller Figuren dauerhaft um 1.

SB3 bekommen die Katzen für die Aufstellungszone A, die Dragon's Fury bekommen für jede Spirit Cat Figur in Aufstellungszone F einen Punkt.



Akademien

Ihr habt als MechForce Mitglieder die Möglichkeit durch Prüfungen an den Akademien einen höheren Rang zu erhalten und damit, als zusätzlicher Ansporn, eine schwerere Maschine oder mehr Konfigurationen für den OmniMech sich zu verdienen.

Einfach dazu Kontakt mit dem jeweiligen Akademieleiter aufnehmen und einen Termin für eine Prüfung abmachen, die

aus einem schriftlichen Test (Hintergrundwissen) und einer praktische Prüfung (Spielfertigkeiten) besteht.

Sollte eine Akademie zu weit fern sein oder noch gar nicht existieren, nimm einfach Kontakt mit dem Arbeitskreisleiter für Akademien und Spielcenter, Michael Wandrei, auf. Der findet sicher eine Lösung.

Neue Absolventen seit der letzten Terra Post:

Absolvent	Punkte	Neuer Rang	Haus / Clan	Zeitschiene
Markus Löge	60	Lanzenführer	ComStar	IS Aktuell
Michael Rehfeldt	71	Lanzenführer	ComStar	IS 3031
Marco Hopp	70	Lanzenführer	ComStar	IS 3031
Marco Hopp	53	Starcaptain	Jadefalken	Clan
Julian Siech	53	Starcommander	Jadefalken	Clan
Michael Wandrei	81	Lanzenführer	ComStar	IS 3031
Dustin Bracker	64,5	-----	Davion	IS Aktuell

Adressen:

Haus Steiner: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de
 Haus Davion: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de
 Haus Marik: Roger Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de
 Haus Kurita: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de
 ComStar: Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.: 040/5229211, email: padre-gerom@gmx.de
 Rasalhague: Michael Rehfeldt, Flintbeck, Tel.: 04347/909944, email: krell@gmx.net
 St. Ives Compact: Alexander Eppler, Hamburg, Tel.: 0162/5727501, email: talar@t-online.de
 Wolfs Dragoon: Christian Waidner, Mainz-Kastel, Tel.: 06134/188703, email: cwaidner@mechforce.de
 Söldnerakademie: Andre Füssel, Lüneburg, Tel.: 04131/247785, email: hunchiic@hivesnest.de
 Gray Death Legion: Markus Kerlin, Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: webmaster@kerlin.de
 Kell Hounds: Daniel Albrecht, Kiel, Tel.: 0431/8866620, email: kelsor@kelsor.de
 Peripherie: Björn Drewes, Hamburg, email: drewes@bigfoot.de
 Taurian Concordat: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de

Clan Ghost Bear: Björn Drewes, Hamburg, email: drewes@bigfoot.de
 Clan Nova Cat: Robert Witte, Hamburg, Tel.: 040/53780006, email: novacats@t-online.de
 Clan Blood Spirit: Olaf Heins, Reinbek, Tel.: 040/7229722, email: akademie@bloodspirit.de
 Clan Snow Raven: Andreas Dommen, Ganderkesee, Tel.: 04222/400821, email: webmaster@clan-snow-raven.de
 Clan Jade Falcon: Michael Wandrei, Kiel, Tel.: 0431/6613242, email: tankster22@gmx.de
 Clan Diamond Shark: Jens Brouwer, Norderstedt, Tel.: 040/5217392, email: theodorekurita@hotmail.com
 Clan Ice Hellion: Michael Rehfeldt, Flintbek, Tel.: 04347/909944, email: krell@gmx.net
 Clan Hell's Horses: Falk Kalamorz, Göttingen, Tel.: 05524/2886, email: fk.desaster@gmx.net
 Clan Smoke Jaguar: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de
 Clan Steel Viper: Marco Nikolay, Schleswig, Tel.: 04621/949635, email: jarlaxle_baenre@web.de
 Clan Goliath Scorpion: Michael Rieck, Kaarst, email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de



MechWarrior Konzept Ranking

Im MechWarrior Konzept spielt ihr statt eines BattleMech einen Krieger. Dessen Werte könnt ihr bei MW-Konzept Szenarien verbessern und es besteht die Möglichkeiten erweiterte Fähigkeiten zu erlernen. Regeln und Formulare des Systems findet ihr auf der Homepage. Verantwortlich für das MW-Konzept ist Sven Bossmann, Osterfeld 7, 31749 Auetal/Borstel, svenbossi@web.de. Wenn Ihr also Fragen habt oder selbst ein Konzept Szenario veranstalten wollt, ist er euer Ansprechpartner.

Maßstab für das Ranking ist die Summe der gesammelten Erfahrungspunkte (EP's).
KIA = Killed in action (-> schon verstorbener Charakter)

Ranking (Stand 11. 07. 2004)

Rang	EP's	IS / Clan	Charaktername	Spielername	KIA
1.	75	IS	Herr Mess	Henning Schramm	-
2.	63	IS	Zeronimus	Sven Boßmann	-
3.	50	IS	Rainbow	Thomas Bredau	-
4.	44	IS	Takeo Yamamoto	Jens Mohrmann	-
5.	34	IS	Headhunter	Andreas Baumann	-
6.	32	IS	Jason Vale	Michael Andre Arnemann	-
7.	30	IS	Tros	Gerd Röhling	KIA
8.	29	IS	Endre Morsorske	Markus Kerlin	-
9.	28	IS	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	-
10.	24	IS	Xiu Jin	Oliver Mundt	-

Ich bin Gott!

Ein schönes Gefühl, und ihr könnt es erleben! ☺

Die Mechwarrior-Konzept-Szenarien sind eine Möglichkeit mal etwas auszuprobieren, um z.B. interessante Konzepte umzusetzen oder einfach eine Menge Spaß zu haben..

Szenarien werden, wenn möglich, an öffentlich zugänglichen Orten angeboten, wie z.B. Conventions, Fantasyläden, Spielcenter /-treffs, usw., so das Interessierte jederzeit daran teilnehmen können. Soll dieses mal nicht möglich sein, ist eine ausreichend lange Anmeldefrist zu gewährleisten. Ein guter Richtwert wäre in allen Fällen mind. vier Wochen, denn ihr wollt ja Spieler bei euren Szenario haben. Wichtig ist jedoch, daß das Szenario öffentlich angekündigt werden, mindestens am Veranstaltungsort und im MFG-Forum auf der Homepage bzw. wenn es geht, auch in der Terra Post. Auf Cons entfällt natürlich dies zum Teil, da der Hinweis in der Conbeschreibung erfolgen sollte.

Wenn ihr also ein Szenario, egal wo und wann, veranstalten wollt, sagt mir, sprich Sven Bossmann, **rechtsseitig** Bescheid, ansonsten kann unter Umständen die Ergebnisse des Szenarios nicht ins Ranking einfließen. Das bedeutet, ihr habt mindestens zweimal mit mir Kontakt: Einmal vor dem Szenario, um mir den Termin und Ort des Szenarios, mitzuteilen und einmal nach dem Szenario, wo ihr mir die Ergebnisse sowie den Bericht zusendet.

Es wäre natürlich schön, wenn ich neben den Ergebnissen auch jeweils ein Kopie eures Szenariobeschreibungen bekommen würde (zum eventuellen Veröffentlichen oder als Ideengeber für weniger Kreative), muß aber nicht unbedingt sein! Viel, viel wichtiger ist, wie oben schon erwähnt, das Szenario für jeden potentiell zugänglich ist und vorher bekannt gemacht wird!

Der wichtigste Unterschied zum „normalen“ Fight ist bei einem Szenario der Spielleiter. Hört sich zunächst nicht besonders spannend an, aber der Spielleiter hat viel mehr Möglichkeiten, als man zunächst denkt.



Zunächst wäre da das Konzept, der Auftrag. Hier hat man absolute Freiheit. Man ist nicht daran gebunden, beide Seite ausgeglichen zu gestalten. Man kann die unterschiedlichsten Truppen nehmen und natürlich auch Planeten (ich sag nur 0,5 G...). Auch kann man nach Lust und Laune Minenteppiche legen, L/R-Jäger einbinden oder gar Landungsschiffe, halt alles was BT so hergibt. Und wenn man will, sogar hinaus! Es gab z.B. ein Szenario mit Tyranniden (a la Bugs bei Starship Troopers)...

Um mal einige Möglichkeiten aufzuzeigen:

„klassische“ Zwei-Seiten-Schlacht, Durchbruchsszenarien, Ausschalten bestimmter Ziele (Gebäude, Mechs...), „Todesmissionen“ (z.B. eine Lanze Clanner gegen eine verstärkte Kompanie), Verteidigungsszenarien, Rettungs-/ Repo-Missionen

Und sicherlich noch vieles mehr!

Daneben kann man als Spielleiter natürlich auch noch andere Sachen machen:

3-, 4-Seiten oder gar alle gegen alle, Demolition-Race, Versteckte Aufträge, Hasenjagd

Bei der Auswahl der Einheiten sollte der Spielleiter darauf achten, genug Mechs für Charaktere zu haben. Das heißt natürlich nicht, daß unbedingt auf beiden Seiten Mechs stehen müssen. Der Leiter könnte z.B. eine Seite alleine spielen oder das Szenario hat seinen Schwerpunkt auf Fahrzeuge o.ä.. Auch müssen die Erfahrungspunkte nicht unbedingt durch die Spieler untereinander vergeben werden, der Spielleiter kann auch feste Punkte vergeben oder Extraboni verteilen. Wichtig ist alleine, dabei maßvoll zu bleiben. Der Schnitt liegt bei 2 EP/Char, eine feste Punktzahl sollte sich daran orientieren (z.B. 1 Punkt fest plus Bonuspunkte oder auch mal 3 feste wenn es ein wirklich ein tödliches Szenario war, wie Unterwasser oder Vakuum).

Um dem Spielleiter möglichst viel Freiräume zu geben, bekommt er 2 EP's fest, die er frei auf seine Charaktere verteilen kann, siehe auch die beschriebene Regelung im Regelwerk des MW-Konzept. Er kann seine Charaktere auch mitspielen lassen, allerdings dann außerhalb der Wertung. Wenn er allerdings sie mitspielen läßt und sie sterben, nun ja, dann sind sie natürlich auch tot...

Okay, da kommt man nun mit seinem Szenario zum Veranstaltungsort, verteilt die Mechs und den Rest unter den Spielern und etwas läuft aus dem Ruder. Auf der eine Seite hat sich die Crème de la Crème versammelt, während auf der anderen Seite nur Anfänger-Charaktere sitzen. Oder eine Seite hat sich eingegraben und es beginnt sich Langeweile auszubreiten. Oder man hat sich schlicht und einfach verschätzt und das Konzept geht den Bach runter. Oder, oder, oder... Kurz gesagt: Das Szenario läuft gar nicht nach Plan.

Nun zeigt sich ein weiterer Unterschied zum normalen Spiel. Der Leiter kann jederzeit eingreifen. Da können neue Befehle auftauchen, Verstärkung eintreffen (besonders gut im Rücken der „Camper“! ☺ - sehr schön sind auch Luftangriffe!), Wetterumschwünge oder die Nacht einbrechen oder gar eine neue Seite in den Kampf eingreifen.

Hier gilt es aber auch Fingerspitzengefühl zu haben, in welcher Art man diese Änderungen einführt bzw. ob sie überhaupt notwendig sind. Nichts kann ein Spiel schneller zerstören als ein ungeschickter Spielleiter der ständig die Rahmenbedingungen ändert. Hier empfiehlt es sich nur mit Kleinigkeiten zu versuchen bis man etwas Erfahrung in der Leitung von Szenarien gesammelt hat um auch mal gewagtere „Steuerungsmöglichkeiten“ einzusetzen..

Generell gilt für die Leiter eines MechWarrior Konzept Szenario immer:

Das Ziel eines solchen Szenarios sollte schließlich nicht der Sieg einer Seite sein, sondern der Spaß für alle!

Wenn ihr noch Fragen oder Anregungen habt, Ideen oder fertige Konzepte braucht, könnt ihr mir einfach eine Mail schicken (svenbossi@web.de).

In dringenden Fällen könnt ihr auch anrufen, aber möglichst nur in wirklich dringenden Fällen! (05753/4653, nach Sven fragen).



Leben eines MechKriegers (oder auch mehrere?)

Die folgende „Timeline“ von Gerd Röling stellt das Wirken seiner MechWarrior Konzept Charaktere vor. Sie soll einfach mal exemplarisch zeigen wie man im Laufe der Zeit einen Charakter erhält der seine eigene „Story“ schreibt

Clan-Charakter:

1. Charakter beim 1. Einsatz in der zweiten Runde getötet durch ER-PPK im Kopf an Bord eines Masakari, der bis dahin noch keine Schäden erhalten bzw. ausgeteilt hatte.
2. Charakter: Norg, bis lang keine Gefechte

IS-Charakter

1. Charakter: Tros, Werte: Schütze 3, Pilot 4, wurde auf der Hannover Spielt'04 durch eine AK20-Kopftreffer von hinten getötet.
2. Charakter: Reminger, Werte: Schütze 5, Pilot 6

1.1. Gefecht am 27.04.02 bei der Hannover Spielt'02 in einem Firestarter, leider ging das Gefecht verloren, da der zu rettende Barghest zerstört wurde, selber aber nicht abgeschossen, aber auch keine Akzente setzen können.

+1 Punkt

1.2. Gefecht am 22.03.03 Conventus Leonis, Braunschweig: In einem Zeus haben wir eine Binärstern Clan vertrieben. Der Zeus war leider zu langsam, um am Geschehen aktiv teilzunehmen.

+2 Punkte

1.3. Gefecht am 22.03.03 (s.o.): Wieder in einem Firestarter, der mit seiner Einheit den Befehl hatte, den gegnerischen Kommandeur auszuschalten. Da die Bewacher sich als zu stark erwiesen, am gestürzten Tai Sho des Kommandeur durch 4 Mechs zuschossen zusammen gebrochen. Aber ich war als einziger Mech direkt am Ziel, etwas heroisch daher der Untergang der Einheit.

+3 Punkte und Pilotensteigerung auf 5!

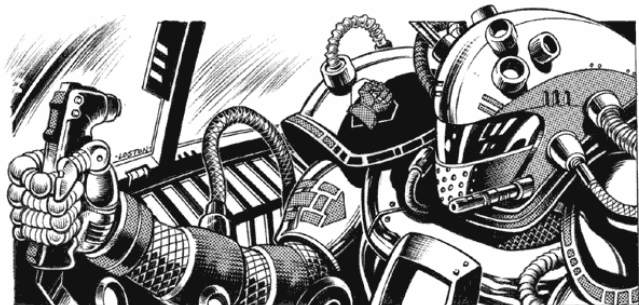
1.4. Gefecht am 26.04.03 Hannover Spielt'03:

Im einem Zeus gegen eine Clan-Scout-Einheit. Da die IS-Seite eindeutig die schwereren Maschinen besaß, kam es bei den Clans zu einem Rückzugsgefecht. Mit meinem langsamen Zeus trotz des ER-S-Lasers und LSR, kein besonders erfolgreiches Gefecht, lediglich der Abschluß eines Dashers konnte ich auf mein Konto verbuchen.

1.5. Gefecht am 26.04.03 s.o.: Mein Gefecht Peripherie gegen Peripherie: Miliz gegen Söldner. An Bord eines Söldner-Centurions mit defektem Gyroskop, so wie die meisten Söldner-Mechs mit einigen Schäden, gegen eine Lanze Miliz-Mechs und einer Lanze mit Galleon-Panzern, die Unterstützung durch eine Kompanie Sternenbund-Panzern erhielten, wodurch die Söldner-Komanie völlig demotiviert vertrieben wurde.

1.6. Gefecht am 27.04.03 s.o.: An Bord eines Black Knight, als Wettrennen begonnenes und als Disaster beendetes Übungsszenario. Über fünf Karten eine Strecke ablaufen und dabei die Konkurrenz unter Kontrolle halten. Nachdem eine Allianz mit einem Warhammer geschlossen wurde, verfolgten wir einen Marauder mit einem recht guten Piloten, leider lief der uns davon, so dass vom Endkampf mit dem Warhammer nichts wurde.

1.7. Gefecht: Mein eigenes Szenario überlebte der neue Charakter nicht, als er an Bord eines Atlas von hinten durch einen AK20-Treffer von einem Hetzer geköpft wurde. Das Szenario der Wolf-Dragoner gegen die Miliz von Outreach wird mit Sicherheit nicht mehr gespielt!





Die Ankunft

Mit einem Zittern tun die Maschinen des Unionlandungsschiff kund, das man sich dem Planeten nähert. Nach fünf langweiligen Tagen nahm nun das fast runde Transportmittel die notwendige Position ein um eine saubere Landung durchführen zu können. Nur wenige Minuten zuvor wurde die Mannschaft, wie auch die Gäste auf diesen Akt hingewiesen und als das Zittern die Wände erreichten, waren alle Lebewesen, sofern sie zweibeinig und menschlicher Natur sind, auf ihre entsprechenden Sitzen angeschnallt und harren der Dinge.

Im Laufe des letzten Tages hatte Sho-Sho Jan Fjolek genug Zeit gehabt den Planeten Sevren zu betrachten. Ein grüner Ball mit drei länglichen grau-weißen Strichen und einem recht großen blauen Fleck. Ein Planet wie es ihn häufiger gibt, wenn auch nicht so spektakulär. Beeindruckend war eher die große Sonne, denn einen bewohnbaren Planeten in der Nähe eines solchen Giganten ist eher selten.

Jan wußte aber das er sich hier nicht auf einer Besichtigungstour befindet. Auf seinem Sitz ging er in Gedanken die Befehle durch die er auf Radstadt erhalten hat. Sie werden nicht einfach umzusetzen sein. Die drei Söldnerkompanien, dieser Abschaum, welche sich mit ihren Maschinen in dem Rumpf dieses sowie der beiden Schwesterschiffe befinden, sollen ihm dabei helfen. So ganz ist Jan davon nicht überzeugt. Seine bisherigen Erfahrungen mit Söldner waren eher sehr bescheiden, aber der Arm des Drachen wird seine Bestimmung erfüllen und somit ist er jedem Zweifel erhaben. Jan spürte wie das Union härter abbremst. Man nähert sich New Cartis, der Hauptstadt und zugleich der Hauptstützpunkt des Militärs Kuritas auf Sevren.

Die lädierte Union setzt behutsam auf und nach einigem Zischen durch Druckausgleich und entriegeln der Sperren öffnete sich die Rampe für Passagiere aus dem nur eine Person, Sho-Sho Jan Fjolek, von Bord ging, direkt auf zwei wartende Militärs. Sho-Sho Björn Reiff, der kommandierende Offizier auf Sevren, nimmt steif und mit ernstem Blick die formelle Begrüßung durch Jan Fjolek an. Ein kurzer Blickaustausch und Jan zog ein saubergefaltetes Papier hervor auf dem äußerlich keine Kennzeichen zu erkennen waren. Mit steinerner Miene nahm Björn Reiff das Papier ohne es zu öffnen entgegen. Ein kurzes Nicken zu Jan und Björn ging in Richtung des Unions aus dem gerade erst Jan herausgekommen ist.

Mit einem leichten Wink gab ein nachdenklicher Jan seinem neuen Adjutanten den Hinweis voran zugehen und ihm den Weg zu zeigen.

Chapter der MechForce Germany

Innere Sphäre 3031

Comstar

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

Return to Serenity, 6th Army V-
Kappa, 102nd Division, IV, III-Nu
Martin Peters, Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
inccubus_mp@yahoo.de

3. Armee 214. Division Com Star,
"Black Sheeps"
Rehfeldt Michael, Flintbek, Tel.:
04347/908445, email:
krell@gmx.net

Liao

3. Konföderations Reserve
Kavallerie, 2. Battalion 3.
Kompanie, "Die schwarzen Schafe"
Markus Klein, Viersen, Tel.:
02162/560925, email:
biokleinhazard@aol.com

2. Deathcommandos; 1.Reg.:
2.Batt, "Pride of the Chancellor"
Marcel Evers, Hamburg, Tel.:
040/41451221, email:
mordian@gmx.de

Marik

1. Sturmfalken von Heide, Eiserne
Wache; Zweites Battalion
Alexander Eppler, Heide, Tel.:
0162/5727501, email:
talar@mx.net, website:
<http://www.brockhaus.sddb.de/chapter/index.html>

5th Brigade Füsilliers of Oriente;
2nd Bataillon, "Kerensky's
Gatecrushers"
Ralf Belling, Aschendorf, Tel.:
049626553

Söldner

Hamburg Husaren
Markus Kerlin, Hamburg, Tel.:
040/6323350, email:
webmaster@kerlin.de

Northwind Highlanders,
McCormacks Fussilliers, 1st
Battalion
Roger Witte, Hamburg, Tel.:
040/53780006, email: novacats@t-
online.de

"Doompatrons", Leichte Eridani
Reiterei, 151th Light Horses
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
04321/939080, email:
ilka.ulshofer@gmx.de:
<http://www.kelsor.de/Thor/TESMenue.html>

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

MechWarrior Gewerkschaft
Olaf Heins, Reinbek, Tel.:
040/7229722, email: ohc@gmx.de

Hell's Lancers, Reg.Com.Lance,
21st Century Lancers



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

Steiner

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

Hanover Regulars
Michael Brockhaus, Hannover, Tel.:
0511/792083, email:
hanoverregulars@battletech-
hannover.de, website:
http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

Innere Sphäre Aktuell**Comstar**

"Der Erste Kreis"
Jens Mohrmann, Sulingen, Tel.:
04271/952623, email:
jmohrmann@mechforce.de

Shark Bait IV-phi, 2nd Army V-Mu,
301st Division, Focht Gladiators
Martin Peters, Dorotheenstraße 5A
– 381, 30419 Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
sharkbait@battletech-hannover.de,
website: http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

7. Armeekorps, 244. Division, "Des
Prinzen Mannen"
Thorsten Christiansen, Kiel, Tel.:
0431/2478070, email:
teewuher@gmx.de

Davion

"The Steel Beasts", Davion Assault
Guards RCT, 2nd Bat.
Falk Kalamorz Bad Lauterberg,
Tel.: 05524/2886, email:
fk.desaster@gmx.net

The Sword, 2nd New Ivaarsen
Chasseurs
Dustin Bracker, Norderstedt, Tel.:
040/5229211, email: padre-
gerom@gmx.de

Gray Death Legion

"Death Bringer", 2nd BattleMech
Battalion
Markus Kerlin, Hamburg, Tel.:
040/6323350, email:
webmaster@kerlin.de, website:
http://www.kerlin.de

Liao

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

2nd Confederation Reserve
Cavalry; 1.Reg.; 3.Batt., "Second
Sight"

Marcel Evers, Hamburg, Tel.:
040/41451221, email:
mordian@gmx.de

Marik

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

Söldner

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

Startroopers

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

Perpherie

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

Wolfs Dragoon's

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

Word of Blake

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

Clan**Blood Spirit**

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

Coyote

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

Diamond Shark

Flashing Ivory, 27th Cluster, Alpha
Galaxy
Rene Thomschke, Norderstedt,
Tel.: 040/53530438, email:
Arcast01@gmx.de

Ghost Bears

"The Black Bears", 50th Striker
Cluster, Alpha Galaxy
Björn Drewes, Hamburg, Tel.:
040/69794036, email:
drewes@bigfoot.de

"Black Claws"

Michael Brockhaus, Hannover, Tel.:
0511/792083, email:
blackclaws@battletech-
hannover.de, website:
http://www.battletech-
hannover.de/chapter/

Goliath Scorpions

„The Scorpions Death Sting“, Rho-
Galaxy 5th Scorpion Kürassiers
Marcel Evers, Hamburg, Tel.:
040/41451221, email:
mordian@gmx.de

Jade Falcon

Bloodclaw, 5th BattleCluster
Oliver Senkel, Kiel, Tel.:
04321/939080, email:
ilka.ulshoefel@gmx.de, website:
http://www.kelsor.de/Thor/TESMen
ue.html

Jadefalcon Command Cluster,
"Turkina Keshik"
Michael Wandrei, Kiel, Tel.:
0431/2478071, email:
tankster22@gmx.de, website:
http://www.turkinakeshik.de.ue

Nova Cat

XI Provisional Galaxy; 1st Garrison
Cluster, "Mystic Light"
Roger Witte, Hamburg, Tel.:
040/53780006, email: novacats@t-
online.de

Smoke Jaguar Renegades

1st Renegade Cluster, Alpha
Galaxy, "The Scourge of Edo"
Markus Klein, Viersen, Tel.:
02162/560925, email:
biokleinhazard@aol.com

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

Steel Viper

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

Wolf

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

Wolf in exile

Beta Galaxy, "The Wolf
Marauders", 16th Wolf Guard Battle
Cluster, "The Golden Marauders",
4th Trinary
Martin Peters, Hannover, Tel.:
0174/1612156, email:
inccubus_mp@yahoo.de



Spielecenter

Spielecenter sind Orte an denen ihr BattleTech spielen, Neuigkeiten austauschen und neue Leute kennenlernen könnt. Der Zugang hierzu ist grundsätzlich kostenlos und benötigt nur im Einzelfall zeitliche Absprachen.

Das Drachenei

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

Programm: Regelmäßig finden hier Turniere, Kampagnen und Szenarien statt. Bitte Aushang beachten oder einen der Ladenmitarbeiter ansprechen.

Kontakt: Markus Kerlin, email: mkerlin@mechforce.de

Atlantis

Litzowstraße 17, 22041 Hamburg

Programm: Spielflächen und Spielmöglichkeiten zu MW:DA und Classic BattleTech. Einfach Mitarbeiter ansprechen bzw. Aushang beachten.

Kontakt: Ingolf Tews, email: info@atlantis-hamburg.de

Fantasy-Reich Magictreff

Europaplatz (Ostseehalle)

Termin: Wir treffen uns jeden 2. Samstag im Monat ab 12:00 Uhr. 1. Termin 8.5.2004

Kontakt: Michael Wandrei, email: tankster22@gmx.de

BT-Treff Hannover

Studentenwohnheim

Dorotheenstraße "Silo",
Dorotheenstraße 5-7, 30419 Hannover, (im flachen Verwaltungsgebäude, 1. Stock, ausgeschildert ab Eingang)

Termin: Einmal im Monat, jeweils 3. Sonntag im Monat, treffen sich hier BattleTechspieler, um ein wenig zu zocken. Unter Anderem haben wir ein Einzelrankingsystem, zu dem Gefechte auch außerhalb des Treffs statt finden können, und spielen eine größere Kampagne. Jeder BT-Spieler, und jeder, der es werden will, kann vorbeigucken. Material ist in ausreichender Menge vorhanden.

Kontakt: Michael Brockhaus, Quantelholz 33, 30419 Hannover, email: sc_michael@battletech-hannover.de, Homepage: www.battletech-hannover.de

Auenland

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

Programm: Hier findet regelmäßig ein wöchentlicher Donnerstags-Treff statt. Jeden Donnerstag ca. ab 15 Uhr finden sich nach und nach immer mehr BT-Spieler ein und würfeln bis wir um 20 Uhr den Laden schließen. Also schaut mal vorbei...

Kontakt: André Bronswijk vom Auenland

BattleTech Treff Braunschweig

Jugendzentrum Mühle, an der Neustadtmühle 3, im Gruppenraum 2, in 38100 Braunschweig

Programm: 1x die Woche wird BattleTech gespielt. Abwechseld Mo.& Di. ab 18.30 Uhr

Kontakt: Jan F. Rehse, email: jan_f_rehse@yahoo.de

Jukuz Aschaffenburg

Kirchhofweg 2, Gruppenraum 1, 63741 Aschaffenburg

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

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

WTB von 1861

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

Programm: Regelmäßig wird hier BattleTech und andere Strategiespiele veranstaltet. Gespielt wird fast jeden Montag ab 19:15 bis open end (vorher anrufen ob jemand da ist, Volker Simon oder Jens Koopmann).

Anmerkung: Der WTB ist ein Verein und erfordert eine Mitgliedschaft bei regelmäßiger Nutzung der Räumlichkeiten. Aber man muß nicht sofort Mitglied werden, erstmal ist jeder neuer Spieler Gast und kann durch persönlichen Kontakt später sich entscheiden, ob er die Leistungen des Vereins weiter in Anspruch nehmen möchte.

Kontakt: Volker Simon oder Jens Koopmann, Telefon: siehe oben, email: battletech@vssimon.de

Ladenlokal neben dem Games-In (wird immer ausgeschildert)

Karlsstrasse 43 (Innenhof), 80333 München

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

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

Haus der Jugend

Nordstr. 15, 58452 Witten

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

Kontakt: Holger Schmidt, email: HolgerSchmidt@knuut.de

Mystery Land

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

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

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

BattleTechTreff in Bremen

Bürgerhaus Mahndorf

Wann: alle 14 Tage Sonntags ab 15.00. Rythmus bitte unten in der Kontaktadresse erfragen, u.U kann man auch bei jemandem von uns mitfahren

Programm: Auch wir geben Einführungsrunden, spielen Mechwarrior und quasi jede Zeitschiene ist bei uns vertreten.

Kontakt: Markus Hohmann, email: Info@erste-Hofgarde

Cafe Untouchables

Schulgasse 7, A-1180 Wien

Zu erreichen mit U6 Station Währingerstrasse/Volksoper

Programm: Jeden Sonntag von 17:00 bis ? Hier findet ihr Spielmöglichkeiten zu Classic BattleTech.

Kontakt: Johann Haderer, email: jhaderer@hotmail.com

Spieleland Hamburg

Dammtorstr.12, 20354 Hamburg,

Wann: Jeden dritten Do. im Monat findet ein CBT Treffen von 16:00 - 22:00 Uhr statt. **Kontakt:** Marcel Evers, email: Mordian@gmx.de



MechForce Shop

In folgenden Läden erhält man gegen unaufgeforderte Vorlage des MechForce Ausweises einen Rabatt von 10% gegen alle nicht preisgebundenen BattleTech Artikeln (sprich so ziemlich alles was nicht deutsches Schriftwerk ist).

Fantasy En'Counter Essen

Rellinghauser Str. 104, 45128 Essen, Tel.: 0201 786877, email: fanen@fanen.com, Homepage: www.fanen.com

Spieleland Hamburg

Dammtorstr.12, 20354 Hamburg, Tel.: 040 35713997, Homepage: www.spieleland-hamburg.org

Atlantis

Litzowstraße 17, 22041 Hamburg, Tel.: 040 60081286, email: info@atlantis-hamburg.de, Homepage: www.atlantis-hamburg.de

MechKontor.de (reiner Onlinehändler)

Michael Kunze, email: webmaster@mechkontor.de, Homepage: www.mechkontor.de

Das Drachenei

Lübecker Straße 127, 22087 Hamburg, Tel.: 040 2278628, email: webmaster@drachenei.de, Homepage: www.drachenei.de

Generell kann man immer versuchen mit fast jeden Händler darüber zu sprechen ob man als MechForce Mitglied 10% Rabatt erhält. Wenn er diesem zustimmt wird sowohl in der TerraPost wie auch auf der Homepage auf ihn verwiesen.

In so einem Fall bitte die Information an den AK Leiter Zeitschrift weiterleiten.

Folgende Produkte von der MechForce Germany e.V. sind erhältlich:

Ältere Ausgaben der Terra Post (TP 8-19, ausgenommen die 12)

Terra Post werden nicht nach produziert.

Kostenpreis: 2,50 EUR pro Zeitschrift

Versand und Verpackungskosten: 0,80 EUR (Büchersendung, bei einer Zeitschrift)

Wegen Information zu Porto bei höheren Bestellmengen, sowie die Bestellung selbst bitte Markus Kerlin (mkerlin@mechforce.de) ansprechen.

Record Sheets der MechForce Germany e.V.

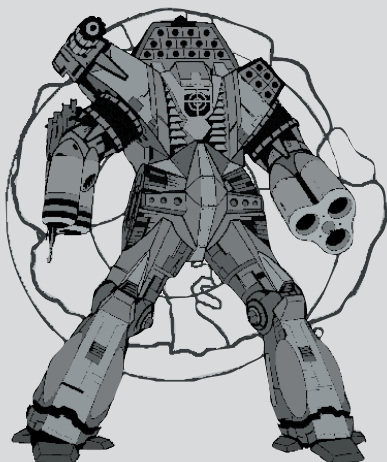
Folgende RS können bei Björn Drewes (bjoern.drewes@web.de) bestellt werden:

1101: BattleSpace Record Sheet Band 1: Warships 3057	EUR	6,50
Rabatt MechForce Mitglied	EUR	-1,50
1301: BattleMech Record Sheet Band 1: Member Mechs	EUR	7,00
Rabatt MechForce Mitglied	EUR	-2,00
1302: BattleMech Record Sheet Band 2: Nachschub	EUR	7,00
Rabatt MechForce Mitglied	EUR	-2,00
Porto und Verpackung (Büchersendung)	EUR	0,80

Band 1101 nur solange der Vorrat reicht.

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 24 € zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 6 €. Die Mitgliedschaft verlängert sich 3 Monate vor Ende eines Jahres automatisch um ein weiteres Jahr, wenn keine schriftliche Kündigung bei uns eintrifft. Der Antrag wird erst bearbeitet, wenn der vollständige Mitgliedsbeitrag bei uns eingegangen ist.

Ich bezahle den Beitrag nach Erhalt der Rechnung

- 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. - Litzowstr. 17 - 22041 Hamburg
Website: www.mechforce.de - email: info@mechforce.de
Deutsche Bank 24 - Kto.: 9036286 - BLZ: 30070024