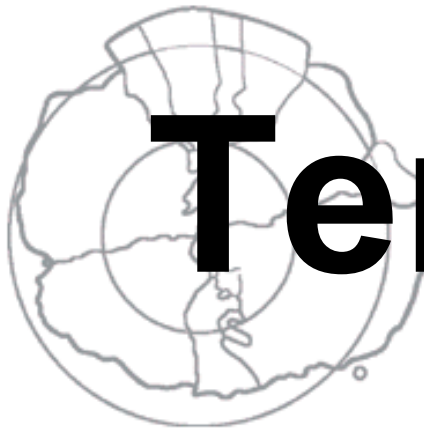


Ausgabe 29
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany



1997 – 2007

10 Jahre

MECHFORCE
GERMANY



Inhaltsangabe

Interna

Vorwort	1
Impressum	1
Kontaktadressen	2
Vereinsnews	3
MechWarrior Konzept	22
Chapterliste	25
Chapterranking aktuell	23
Abschlußranking 2007	24
Akademien	40
MechForce Shop	51
Mitgliedsantrag	54

News & Reviews

Kolumne von Gerd	4
BattleTech Grundbox	5
BattleTech Aktuell	6
HH 3039	42

Veranstaltungen

Mechwettbewerb 2007	14
Hinweise	18
Phoenix Con 2007	19

10 Jahre MechForce

Geschichte der MFG	8
MechForce Logo	10
Vorstandsmitglieder	12
Hall of Fame aktuell	30
Hall of Fame alt	31

Fiction

Das Erwachen	16
Clan Geisterbär	27
Stolz und Tod	36

New Tech

OPS-15 Osprey	44
Taurus TRS-1	49



Verleger:

MechForce Germany e.V.

Chefredakteur:

Markus Kerlin
Cesar-Klein-Ring 22
22309 Hamburg
webmaster@kerlin.de

Versand:

Markus Kerlin

Vorwort

Hallo Vereinsmitglieder

Zehn Jahre lang existiert diese Fanorganisation. Zehn Jahre, in denen viele BattleTech Fans mit und durch die MechForce animiert wurden ihr Hobby auszuüben. Zehn Jahre, in denen aktive Mitglieder eine Vielzahl an Angeboten und Projekten umgesetzt haben. Zehn, zum Teil, wilde Jahre die nicht immer einfach waren.

Aufgrund dessen habe ich mich bereit erklärt diese besondere Ausgabe unserer Vereinszeitschrift als Chefredakteur zu erstellen.

Schwerpunktthema ist, wie nicht anders zu erwarten, ein Rückblick auf die vergangenen zehn Jahre der MechForce Germany. Aber nicht nur darauf wird zurückgeblickt, sondern auch auf BattleTech allgemein mit all seinen Entwicklungen in den Jahren als auch einen kleinen Ausblick auf kommendes.

Desweiteren enthält die Terra Post natürlich weitere Artikel, wie das Ergebnis des MechForce Mech Wettbewerbs, Kurzgeschichten, Rankings, usw.

Das Ihr diese Ausgabe mit erheblicher Verspätung erhaltet, liegt größtenteils an mir. Dieses bitte ich zu entschuldigen.

Ich hoffe die Ausgabe gefällt Euch trotzdem.

Markus Kerlin

Die Terra Post dient der MechForce Germany als Informationsorgan. Sie wird an ordentlicher Mitglieder des Vereines ausgegeben und über den Vereinsbeitrag gedeckt.

Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereinszeitschrift käuflich erwerben.

Der Stückpreis dieser Ausgabe beträgt 2, 50€.

Alle Artikel die nicht gesondert gekennzeichnet sind, stammen vom Redakteur.

© MechForce Germany 2008



Kontaktadressen

MECHFORCE GERMANY

MechForce Germany e.V.
c/o Gerd Röling
Maschwiesen 5
31275 Lehrte / Ahlten
email: info@mechforce.de
Homepage: www.mechforce.de

Vorstand

Vorsitzender:

Der Vorsitzende ist der Repräsentant des Vereines nach außen, vor allem gegenüber den offiziellen Rechteinhabern.

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.

Gerd Röling
Maschwiesen 5
31275 Lehrte / Ahlten
Tel.: 0174/9814055
email: groeling@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.

Michael Brockhaus
Schaumburgstraße 26c
30419 Hannover
Tel.: 0511/2034665
Fax.: 0511/2034663
Mobil: 0163/2783115
email: mbrockhaus@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.

Marcel Evers
Koldingstraße 1B
22769 Hamburg
Tel.: 040/41451221
email: mevers@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: Markus Kerlin, Cesar-Klein-Ring 22, 22309 Hamburg, Tel.: 040/6323350, email: mkerlin@mechforce.de

AK Zeitschrift - Der AK ist zuständig für alle Arbeiten im Zusammenhang mit der Vereinszeitschrift.

Leiter: Magnus Knoblauch, Othmarscher Kirchenweg 103a, 22763 Hamburg, Tel.: 040/64224130, email: magnusk_98@yahoo.com

AK Chapter & Ranking - Zuständig für die Chapter der MechForce und die Ranglisten des Ranking-Systems.

Leiter: Gerd Röling, Maschwiesen 5, 31275 Lehrte / Ahlten, Tel.: 0174/9814055, email: groeling@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: Marcel Evers, Koldingstraße 1B, 22769 Hamburg, Tel.: 040/4145122, email: mevers@mechforce.de

AK Akademien & Spielcenter – Verantwortlich für die Errichtung von Spielzentren, sowie Organisation der Akademien.

Leiter: Carsten Fegel, Harmsweg 11e, 22179 Hamburg, Tel.: 040/6310975, email: cfegel@mechforce.de

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

Leiter: unbesetzt

www.mechforce.de

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



Vereinsmitteilungen

Neuer MechForce Mech Tauros TRS-1

Nach dem Nightwatch von Henning Schramm aus dem Konstruktionswettbewerb von 2002 hat die MechForce einen neuen Mech. Michael Arnemann konnte sich mit seinem Tauros TRS-1 gegen seine Mitbewerber durchsetzen. TRO und weitere Infos zum Wettbewerb in dieser Ausgabe.

Helfer für Veranstaltungen benötigt

Auch 2008 möchte die MechForce wieder auf diversen Veranstaltungen präsent sein und benötigt hierfür einige Helfer für Infostände, Szenarien, Turnieren, usw. Bei entsprechendem Interesse bei Marcel Evers (siehe Kontaktadressen) wenden.

Neuer AK-Leiter für Technik und Design gesucht

Noch immer ist der Posten des Leiter dieses Arbeitskreises vakant. Als solcher ist man primärer Ansprechpartner für die Entwicklung Technical Readouts neuer (und alter) Mechmodellen. Es besteht auch die Möglichkeit über den Arbeitskreis Record Sheed Bände bzw. sogar TROs zu produzieren, wie es schon früher geschehen ist.

Künftige AK-Leiter wenden sich bitte an Jens Mohrmann (siehe Kontaktadressen)

Benötigen Mitarbeiter für die Vereins-Homepage

In den letzten zwei Jahren wurde die Homepage erheblich ausgebaut und erweitert. Damit sie auch künftig ein attraktives Angebot ist, wird immer noch Hilfe benötigt. Insbesondere für die News (ein entsprechendes Script steht zur Verfügung), aber auch generell in allen Bereichen, würde sich der AK-Leiter über Unterstützung freuen. Wendet Euch an Markus Kerlin (siehe Kontaktadressen) und schlägt vor, wozu ihr Lust hättet.

Zusammenfassung der Ergebnisse der JHV 2008

Ein paar Infos von der JHV 2008 am 09.02.2008 in Hamburg. Das Protokoll der Veranstaltung wird in der TP 30 veröffentlicht.

Anwesend waren auf der JHV knapp 10 Mitglieder. Wesentliche Punkte des Treffens war die Neuwahl des Vorstandes, sowie der Finanz- und Tätigkeitsbericht. Im Anschluss an die JHV fanden zwei Chapterfights statt.

Einzelne Stichpunkte von der JHV:

- **Vorstandswahl:** Wiederwahl der Vorstandsmitglieder Jens Mohrmann, Gerd Rölling und Marcel Evers.
Der bisherige Geschäftsführer Volker Simon stellte sich aus beruflichen Gründen nicht mehr zur Verfügung. Ersetzt wird er durch den gewählten Michael Brockhaus.
- **Kassenprüfer:** Volker Simon wird neuer Kassenprüfer.
- **Arbeitskreise:** Keine Änderungen
- **Finanzen:** Ein erheblicher Betrag ist in der Kasse vorhanden. Letztes Jahr wurden 500 Euro mehr ausgegeben als eingenommen. Verursacht vorallem durch die Finanzierung von Preisen (Turniere, Wettbewerbe und Chapterranking) und die Übernahme von Fahrkosten.
Die Ausgaben für den AnröchteCon blieben bei +/- 0. Der Phönix- / MechForceCon erwirtschaftete ein Plus von 13(!) Euro.
- **Veranstaltungen:** Die MFG plant Haupt- bzw. Mitverantwortlich folgende Cons (AnröchteCon Mai, eigener MFG-Con Ende Juni, PhönixCon November).
Zudem soll auch wieder auf dem FeenCon und HSpiele Flagge gezeigt werden. Weitere Veranstaltungen kommen je nach Situation hinzu.
- **Weiteres:** Der neue MechForce Mech ist in Arbeit. Desweiteren wird es eventuell dieses Jahr wieder einen Wettbewerb geben, näheres steht aber nicht fest.

Kolumne von Gerd Röling

Ein paar Worte:

Wie wir im Jahr 2006 auch schon bemerkt haben, finden immer weniger Chapterfights statt. Warum?

Sind die MechForce-Mitglieder zu sehr in die Jahre gekommen?

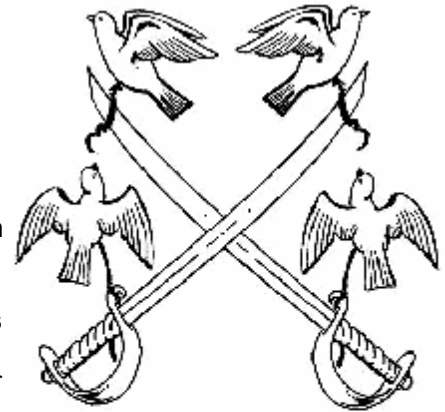
Wie alt sind wir denn, dass wir unseren Hintern nicht mehr vom Sofa bekommen? Sind Arbeitstress und –auslastung so hoch geworden, dass wir schlicht und einfach keine Zeit mehr haben? Braucht die eigene Familie immer mehr unsere Kraft und Zeit?

Wie haben wir das früher nur alles gemacht?

Studium, Ausbildung, Schule, dann nachmittags schnell noch ein paar Figuren angemalt, Email gecheckt und abends zu den Freunden in den Keller und die Würfel fallen gelassen!

Da gab es keine Familie, kein Kind, das Zeit und Aufmerksamkeit brauchte.

Sicherlich habe ich über diese Entwicklung nie bewusst in der ersten Zeit nachgedacht, aber wenn man im Alltag eingespielt ist und bei der Arbeit bzw. auf dem Weg zur Arbeit kommen einen doch schon die Gedanken an Battletech zurück. Wie schön waren die Zeiten, als ich unbesorgt einen ganzen Abend lang gespielt habe ohne an den nächsten Tag zu denken. Dann nehme ich eben das zweite Seminar und lese den Inhalt des ersten in der Bibliothek nach. Für die Klausur kann ich auch am Freitag und Samstag morgen noch lernen, und so weiter eben. Nun ist mein Leben anders, erwachsener, doch versuche ich neben Beruf und Familie noch mein Hobby Battletech zum Recht kommen zu lassen.



Kleine Preisfrage: Zu welcher Einheit gehört diese Abzeichen?
Eure Antworten an:
GRoeling@mechforce.de

Etwa einmal in der Woche spiele ich mit Freunden und ich nehme jeden Con in Norddeutschland mit, den meine Familie und mein Beruf nicht zu sehr beeinträchtigt. Daher habe ich dieses Jahr immerhin 3 Cons geschafft, wobei der Anröchte-Con mit einer größeren persönlichen Beteiligung an der Planung meine meiste Zeit für Battletech im Sommer verschlang.

Diese Con war mein persönliches Highlight in Sachen Battletech. Endlich haben wir einen Con zustande bekommen, der von der MechForce, der Mechworld und dem Team Trueborn getragen wurde. Ich sehe das auch als Frucht meiner langjährigen vorherigen Arbeit: die Kooperationen zustande zu bringen und die Organisationen wieder näher zusammen arbeiten zu lassen. Die meisten Spieler können wieder Chapterfights zusammen spielen und werten.

Die MechForce hat sich auch als Veranstalter und wichtiger Verein in der Szene etabliert und wir arbeiten daran, unsere Mitgliederzahlen wieder in einen Bereich zu bekommen, in dem sich ein bundesweiter Verein bewegen sollte. Meine Arbeit sollte dazu dienen, euch zu motivieren, wieder Chapterfights zu spielen und Spaß an unserem gemeinsamen Hobby zu haben. Auch wenn es einige Unsicherheiten bzgl. der Mitgliedsbeiträge im Jahr 2006 und 2007 gegeben hat, so möchte ich doch euch alle im Februar mit einer aktuellen und großen Mitgliederzahl benennen können.

Daher mein Appell an euch den einen Euro pro Monat an uns zu zahlen, da wir schon für das Aufrechterhalten des Vereinslebens Geld brauchen.

Ich hoffe, dass ich als Mitgliedsverwalter im Jahr 2008 nicht so wenig zu tun haben werde und auch aktuell sein werde, so dass ihr die Ergebnisse eurer Chapterfights schnell vor Augen habt.

Auf dass wir die neuen Entwicklungen in Sachen Battletech mit Neugier und Begeisterung begrüßen können!

Produktthinweis: Neue BattleTech Grundbox

In 2007 erschien eine neue englischsprachige Grundbox für BattleTech "Classic BattleTech Introductory Boxed Set", welche aufgrund ihres Inhaltes sehr bemerkenswert ist. Entwickelt wurde sie noch unter dem Label FanPro LCC, veröffentlicht und verkauft wird sie jetzt vom neuen Lizenzinhaber Catalyst Game Lab.

Die Box enthält folgende Elemente:

- 24 verschiedene unbemalte, sofort spielbare Plastik-BattleMechs
- Einführungsregelwerk (Quickstart-Heft)
- Record Sheet Band mit den entsprechenden Datenbögen zu den PlastikMechs, sowie für einige Panzer, BattleArmor und Infanterie.
- Ein 80seitiges Regelwerk mit allen wesentlichen Regeln für das rein Mechspiel aus Totale Warfare, sowie die wichtigsten Konstruktionsregeln.
- 48seitiges farbiges Hintergrundband.
- 16seitiges farbiges Bemal- und Taktikband
- Zwei, aus härterem Pappe bestehende, Seiten mit allen wichtigen Tabellen.
- Zwei doppelseitig bedruckte farbige Maps. Auf jeder einmal die normale Grundkarte und auf der Rückseite Open Terrain.
- Zwei W6er und zu guter letzt das schon bekannte 3067er Poster.



Ein Wort noch zu den Mechs. Es handelt sich um die gleichen 24 verschiedenen Mechs, wie sie seit Ende der 90er als Pappmarker in den Boxen enthalten sind.

In der Qualität sind sie sowohl was das Plastik als Material an sich, als auch die Detailierung der Figur geht, um längen besser als die alten PlastikMechs.

Das Design entspricht den der aktuellen Zinnfiguren.

Der Preis der inzwischen recht begehrten Box beträgt 40 Dollar. Beim aktuellen Dollarkurs ein wirkliches Schnäppchen.



Hunchback: Links ein älterer Pappmarker, rechts eine Plastikfigur aus der Box
www.boardgamegeek.com



Aktueller Stand in Sachen BattleTech

Inzwischen ist es in Sachen BattleTech recht verwirrend geworden. Welcher Produzent, Rechte- und / oder Lizenzinhaber ist für was verantwortlich?

Im folgenden wird versucht dieses aufzuschlüsseln und nach den bekannten wenigen Informationen einen Ausblick in die Zukunft zu geben.

Zuerst aber ein kleiner Rückblick.

Der Erfolg von BattleTech begann schon vor dessen Existenz mit den wenigen Jahren vorher sehr populär gewordenen Mechas, insbesondere durch die Zeichentrickserie Macross.

Als FASA 1984 dann das Spiel BattleDroids veröffentlichte, was kurz danach in BattleTech umbenannt wurde, war die Erwartungshaltung seitens des Herstellers nicht groß. Selbst damalige Spielegrößen wie Aaron Allston gaben in ihren Reviews dem Spiel keine große Zukunft. Was sich dann in der Folge abspielte dürfte immer noch eine der großen Erfolgsgeschichten unseres Hobbygenres sein.

Ab 1988 erschien mit Hilfe des deutschen Verlages Fanpro eine deutsche Version der Grundbox und seinen Nebenprodukten. Ergänzt durch die Romanserie bei Heyne und den immer erfolgreichen werdenden Computerspielen bis um die Jahrtausendwende sah die Zukunft um BattleTech "eigentlich" sehr gut aus, auch wenn das eigentliche Spiel seinen Höhepunkt längst überschritten hatte.

Schon einige Jahre vorher hatte FASA seine Computerspieleabteilung FASA Interactive an Microsoft verkauft, die die BattleTech Spiele erst unter dem Label Micropose produzierte und verkaufte, später unter dem eigenem Label Microsoft. Als Besonderheit hat Microsoft somit die Rechte an alle Computerumsetzungen von BattleTech erhalten. So musste auch im Fall von Designerprogrammen wie HeavyMetal erst eine Lizenz von Microsoft erhalten werden, um diese auf dem Markt anbieten zu können! Nach den wenig populären Konsolenspielen Mechassault 1 und 2, letzteres 2005 erschienen, sind keine kommerzielle BattleTech Computerumsetzungen mehr erschienen. Jedoch erscheinen seitens der Fangemeinde immer wieder Updates zum älteren Mechwarrior 4, die eine hohe Verbreitung dabei erfahren.

Mit dem Ende von FASA im Jahr 2000 gingen die Rechte an dem Spiel BattleTech an WizKids über, einer Firma, die vom ehemaligen FASA Gründer Jordan Weisman gegründet und geführt wurde. Bekannt wurde diese Firma zu diesem Zeitpunkt durch das "Klick"-Spielsystem Mage Knight, was damals eine neue, innovative Form des TableTop war.

Aufgrundlage der Erfahrung von Mage Knight erschien 2001 das bekannte MechWarrior Dark Age, welches bis heute produziert wird und hierbei einen Zeitsprung in der Geschichte ins Jahr 3132ff machte.

2003 kaufte die seit 1938 existierende New Yorker Firma "Topps" Wizkids auf. Topps ist vor allem bekannte durch die Produktion und Vertrieb von Sammelkarten zu Baseball und anderen Sportarten. Ein wesentlicher Einfluß in die bis dahin getätigten Geschäftspraktiken von Wizkids ist bis heute nicht erkennbar.

Das bisherige BattleTech wurde vorallem durch das starke Einwirken deutscherseits mit dem Verlag FanPro als Verantwortlichen unter dem Label Classic BattleTech ab 2001 weiterproduziert und weiterentwickelt. In schöner Regelmäßigkeit erschienen neue Werke, die sich insbesondere mit dem 3067er FedCom Bürgerkrieg befassten. Dazu gehören natürlich auch die neuen Hausbücher, Überarbeitungen der Hardware Handbücher, usw.

Als Highlight der Entwicklung darf man gerne die Entwicklung von den neuen Regelwerken um "Totale Warfare" sehen, welches dann als erstes Werk Ende 2006 erschien.

In Sachen Romanen gab es bis Oktober 2003 weiterhin die bekannte Classic BattleTech-Reihe bei Heyne, die mit dem 60. Band mit dem Namen "Finale" endete. Danach wurden die Romane der MechWarrior Dark Age-Reihe von Heyne veröffentlicht, während beim Fanpro eigenen Verlag "Phönix" neue Classic BattleTech Romane erschienen, ohne direkt an die alte Serie anzuknüpfen.



Was geschah 2007?

In diesem Jahr wurde endgültig die oben dargestellte Struktur durcheinander gewürfelt.

FanPro gab nach und nach in den letzten Jahren Bereiche ihres Vertriebes an andere Firmen ab. So zum Beispiel den Vertrieb der Ral Partha Figuren, den Vertrieb von MechWarrior Dark Age (2006) an den Pegasus Verlag, usw.

In letztere Konsequenz verlor FanPro dann 2007 die Lizenz für Classic BattleTech. Diese ging dann Catalyst Game Lab, welche vorher schon mit FanPro LCC eng zusammen gearbeitet haben (z.B. im Rahmen des Angebotes BattleCorps). Viele der ehemaligen Entwickler wurden übernommen, sodaß im Prinzip die Weiterentwicklung von Classic BattleTech nahtlos fortgesetzt werden kann.

In Sachen Romane ist vieles noch verwirrend. Heyne verkauft wohl nur noch Altbestände. Neue Romane sind 2008 nicht mehr erschienen und angekündigt.

FanPro existiert nur noch als Bücherverlag. In diesem Rahmen gibt es auch noch die bisherigen von ihnen veröffentlichten BattleTech Romane. Ob neue erscheinen, nachdem Karma noch Ende 2007 veröffentlicht wurde, ist aktuell ungewiss.

=> Die Frage, welcher Produzent / Verlag für die deutschen BattleTech Produkte / Romane verantwortlich ist, ist leider noch völlig offen. Ob nun Fanpro mit Romanen oder Pegasus in Sachen Dark Age (und vielleicht dann auch gleich Classic BattleTech?) ist im Moment nicht wirklich zu beantworten.

Im Gegensatz dazu erscheinen auf englisch wohl im Laufe der kommenden Monate die ersten Classic BattleTech Romane, die in Zukunft in mehrere Kategorien eingeteilt werden, z.B. SBVS Alt, IS, Clan usw. Sie sollen keine übergreifenden Handlungen haben. Sie wird immer nur aus einer Perspektive handeln, ohne das man andere kennenlernt.

Ein Folge davon ist wohl das z.B. die bisher nur in Deutsch erscheinende Clangründertrilogie jetzt auch auf englisch erscheinen wird (als Download), inklusive des dritten Teils, der voraussichtlich nicht mehr in Deutsch erscheint.

In Sachen Computerspiele scheint es dagegen sogar wieder Möglichkeiten zu geben. Im Dezember letzten Jahres übernahm die von Jordan Weisman gegründete neue Firma "Smith and Tinker" die Rechte an BattleTech und Shadowrun von Microsoft!

Nach Jahren der Stagnation gibt es vielleicht wieder die Möglichkeit einer guten Computerumsetzung. Ob die entsprechenden finanziellen Kapazitäten aber ausreichen, ist nicht bekannt. Hier kann man sich im Prinzip nur überraschen lassen.

-> www.smithandtinker.com

Zu guter letzt noch ein Hinweis. Im zweiten Halbjahr letzten Jahres übernahm eine Investorengruppe die Firma Topps, und somit auch WizKids mit den Generalrechten an BattleTech. Ob dieses noch Auswirkungen haben wird, ist nicht bekannt, wohl aber nicht zu erwarten.

Auch wenn der große Run auf MechWarrior ausgeklungen ist, so hat sich nach dem Ende der einzelnen Editionen-Erscheinungen durch die Themenpacks eine stabile Fanbasis gefunden.

-> www.irconnect.com/topp/

Kleines Fazit:

Irgendwie hat man das Gefühl "alles beim Alten". Zwar ist es um die deutschen Romane ärgerlich, aber ansonsten zeigt sich bei den beiden Spielsystemen eine gewissen Konstanz. Ob in der Zukunft wieder ein deutscher Verlag sich der Thematik BattleTech und MechWarrior aktiver annimmt, bleibt abzuwarten. Zumindestens lässt sich Pegasus als Vertrieb für MWDA produktiv von den deutschen Fans unterstützen.

Geschichte der MechForce Germany

Die MechForce heisst es lapidar. Manchmal auch MechForce Germany. Früher sogar noch häufig MFG abgekürzt, als das Internet noch nicht so verbreitet war.

Der Name ist bekannt, wenn auch nicht jedem mehr geläufig. Die alte MechForce heisst es manchmal, die erste, zweite, dritte, vierte, ... kommt dann ab und zu. Nun gut, hier ist schon ein Fehler. Bisher sind wir erst bei der dritten MechForce Germany. Wieso dritte könnte dann kommen. Das mag so heute wohl nicht mehr bekannt sein, sodass es sich vielleicht lohnt genauer darauf einzugehen.

Zuerst aber zum Namen. MechForce setzt sich zusammen aus den Bezeichnungen **mechanic** und **force**. Dabei steht dieser Name für eine offizielle und lizenzierte Fanorganisation, die sich mit dem Science Fiction Universum BattleTech befasst.

Die erste MechForce, also die Mutter dieser Fanorganisationen, war die MechForce, später auch bekannt als MechForce NA (North America). Sie ist Anfang der 90er durch FASA gegründet worden und war bis zum Schluss eine direkte Supportabteilung des Unternehmens.

Die darauf folgenden MechForces waren im Gegensatz dazu selbstständige Organisationen die über eine Lizenz das Recht erhielten sowohl den Namen MechForce, als auch generell alle erscheinenden BattleTech-Aspekte für ihre Tätigkeiten zu nutzen. Die sich in der Folge bildeten MechForces entwickelten unterschiedliche Organisationen, wie eine Vereinsstruktur oder Clubcharakter bis hin zu richtigen Unternehmenstrukturen mit entsprechenden Konsequenzen.

Es gab eine ganze Reihe von MechForces, die alle einen regionalen Bezug hatten. Nur die MechForce NA war global tätig. So gab es eine MechForce Japan, MechForce Schweden, MechForce UK (United Kingdom), MechForce Schweiz und weitere. Die uns in Deutschland betreffende MechForce war die MechForce Germany, welche 1993 gegründet wurde.

Die erste MechForce Germany

Auf dem Gründungscon in Essen wurde eine Fanorganisation aus der Taufe gehoben, dessen richtiger Name MechForce Germany GbR lautet. Richtig, diese Organisation war eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts, sprich ein Unternehmen. Also kein "Verein", wie man immer wieder zu lesen bekommt.

Mit einem hohen finanziellen und zeitlichen Einsatz wurde innerhalb weniger Monaten bundesweit die BattleTech-Fans angesprochen. Die Begeisterung für eine bundesweite Organisation war hoch, mit entsprechenden Erwartungen. Was dazu führte, das die MechForce Germany sich innerhalb von 1,5 Jahren zur grössten BattleTech-Organisation weltweit mauserte.



Angeboten wurden seitens der MechForce Germany zum einen die regelmässig erscheinende "Life Support", einem BattleTech Magazin. Dann gab es ein Büro in einem Essener Einkaufszentrum. Zudem war die MechForce durch ihre Mitglieder, wie auch ihre Funktionsträger auf zahlreiche Veranstaltungen aktiv, wenn sie nicht sogar selbst welche machten.

Der Schwerpunkt der Aktivitäten fand vorallem in den MechForce internen Rankings statt. Zum einen im Einzelranking und dann später im Chapterranking. Zahlreiche "Gefechte" wurden in Folge dieser Rankings, welche nur gewertet wurden wenn MechForce Mitglieder gegen MechForce Mitglieder antraten, mit dem Spielsystem BattleTech durchgeführt.

Zu den Highlights dieser Jahre gehörte dazu vorallem die MechForce Turniere, zu denen die Spieler teilweise von weither anreisten. Insbesondere die Blutnamenturniere, welche auf der Spielmesse Essen oder auf dem FeenCon durchgeführt wurden, zogen viele Spieler an.

Finanziert wurden diese Angebote durch den Mitgliedsbeitrag von 72 DM pro Jahr und Person. Durch die Zahlung dieses Beitrages wurde man Mitglied in der MechForce, was dazu führte, das neben den Anspruch auf die Life Support, vorallem die Verwaltung und Wertung von Kämpfen für ein normales Mitglied durchgeführt wurde.



Zudem erhielt man schriftlich einen BattleMech zugeteilt, der die Grundlage für die Chapterfights war.

Durch den Erfolg der MechForce Germany, man brach recht zügig die 2.000er Mitgliedergrenze, wurden die vorhandenen Strukturen überlastet. Zudem kam durch Nichtbezahlung der Mitgliedsbeiträge ein finanzielles Loch in die Kasse, welches die Gesellschafter zwang insbesondere bei der Produktion und Versand der Life Support immer wieder Geld vorzuschiessen.

Eine Umstrukturierung der MechForce in den Jahren 1995 und 1996, was zum Beispiel zur Einführung der Hausoffiziere führte, kam praktisch zu spät, denn der MechForce Germany verlor 1996 durch FASA ihre Lizenz und wurde aufgelöst.

Viele ehemalige Mitglieder gingen daraufhin als BattleTech AG in den Nice Dice e.V.

Die erste MechForce Germany, sowohl in ihrer Glanzzeit aber auch in ihrem unrühmlichen Ende, hat eine Wirkung selbst in unsere heutige Tage. Viele aktive BattleTech Fans sind mal Mitglied dieser MechForce gewesen und haben die Ausstrahlung, aber auch ihr Scheitern erlebt.

Die zweite MechForce Germany

Noch im selben Jahr in der die erste MechForce Germany endete, wurde eine zweite MFG gegründet. Die zweite MechForce Germany entstand um eine Gruppe ambitionierter BattleTech Fans die als Unterstützer Werner Fuchs, dem Chef von FanPro, fanden. Mit seiner Hilfe erhielten sie die Lizenz von FASA. Um einen rechtlichen Rahmen zu haben wurde diese MechForce als ein eingetragener Verein (e.V.) aufgebaut.

Grosse Probleme, sowohl interner als auch externer Art, begleitete die MechForce Germany in knapp zwei Jahren ihrer Existenz. Vorallem der permanente Interessenkonflikt mit den BattleTech Spielern im Nice Dice e.V., welcher die Stimmung in Sachen vereinsübergreifende Arbeit jahrelang vergiftete. Trotzdem erschienen immerhin vier Ausgaben der Vereinszeitschrift MechQuarterly.

Ende 1996 wurde noch ein Versuch gestartet durch einen Neuanfang den Verein zu retten, was auch gelang, denn nach dem Lizenzentzug durch FASA bestand dieser Verein als Sternenbund e.V. jahrelang mit einer breiten Palette an Angeboten weiter.

Die dritte und aktuelle MechForce Germany

Die aktuelle MechForce Germany wurde noch im Dezember 1997 als eingetragener Verein gegründet. Unter ihrem ersten Vorsitzenden Cuong Loi und einigen anderen begeisterten BattleTech Fans wurde eine sehr selbstständige, wenn auch wieder zu Anfang mit Zentrum in Essen, Organisation aufgebaut.



Um die Fehler der Vorgängerorganisationen zu vermeiden, wurde im speziellen auf die finanzielle Ausgabenseite geachtet. So erschien das Vereinsmagazin Terra Post in seinen ersten Ausgaben in Loseblattform und wird seitdem fast immer im CopyShop vervielfältigt.

Als prägende Gestalt agierte über viele Jahre, selbst als sich der Aktivitätsschwerpunkt der MechForce nach Norddeutschland verschob, der 2000 auf Cuong Loi folgende Vorsitzende Christian Waidner. Vielen bekannt als langjähriger Webmaster der Homepage, als auch Redakteur der Terra Post.

2004 trat dann Christian Waidner zurück und seitdem ist Jens Mohrmann Vorsitzender im Vorstand der MechForce Germany e.V.

Die Geschichte dieser MechForce ist geprägt durch das Ende von FASA und die Antworten darauf, welche Fans in organisierter Form geben können. Gerade zum Zeitpunkt des Ende von FASA (2001) entfaltete die MechForce über ihre Homepage und auf Conventions eine hohe Aktivität, welche zeitweilig zu einer beachtlichen Mitgliedergröße führte.

Zu diesem Zeitpunkt war die Vereinhomepage primäre Anlaufstelle für alle an der Zukunft BattleTechs interessierten. Aber auch andere Angebote wie die Vereinszeitschrift, Einzel- und Chapterranking, Conventionsveranstaltungen, Projektförderungen jeglicher Art und manchen anderen sorgte und sorgt weiterhin für ein grundsätzliches Interesse an der Auseinandersetzung mit BattleTech.

Als ein besonderes Highlight wurde Mitte 2001 die Einführung unseres neuen Vereinslogos gesehen, welches von Franz Vohwinkel kreiert wurde (mehr dazu im folgenden Artikel).

Impulsgeber für die Lebendigkeit des Vereines stellen die Jahreshauptversammlungen und, seit einigen Jahren, die MechForce Cons dar. Auf diesen vereinseigenen Veranstaltungen treffen, diskutieren und spielen die Mitglieder und Besucher miteinander und frönen, neben ernsthaften vereinspezifischen Diskussionen, ihrem Hobby.

In besonderer Erinnerung sind vorallem die:

- Jahreshauptversammlung 1999 mit ihrem Blutnamenturnier.
- Jahreshauptversammlung 2001 mit dem Einführungszenario des MechWarrior Konzepts.
- Jahreshauptversammlung 2003 mit dem Essen und Trinken auf Vereinskosten.
- MechForce Con 2004 und 2005 mit ihren MechForce Meisterschaft und Blutnamenturniere.

Rund fünfundzwanzig Vorstandmitglieder haben die aktuelle MechForce Germany im Laufe der Jahre geprägt. Zahlreiche Arbeitskreisleiter, Akademieleiter und sonstige aktive Mitglieder sind ein Ausdruck des Interesse, welche jene mit der MechForce verbanden und weiterhin verbinden.

Heute ist die MechForce Germany e.V. die letzte MechForce weltweit und die langlebigste dieser Fanorganisationen.

Wie die Zukunft der MechForce aussehen wird, sollte an einer anderen Stelle erörtert werden. Solange aber sich jemand aktiv für BattleTech einsetzt, wird er einen Platz und Raum zur Entfaltung in dieser Organisation finden.



So alt ist die MechForce nun auch nicht...

Quelle: www.btbooks.nm.ru



MechForce Logo

Seit dem 23.04.2001, als die alte Homepage völlig überarbeitet ins Netz ging, prangt das Logo mit dem Atlas und dem MechForce Germany Schriftzug oben links auf jeder Seite der Homepage.

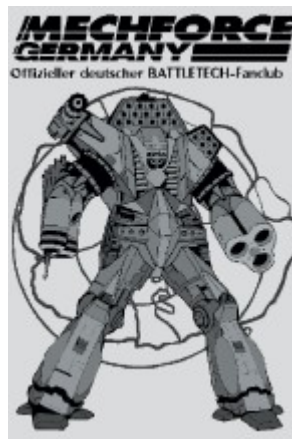
Auch auf Poster, Plakaten, T-Shirts und vielen anderen Produkten ist seit 2001 dieses Logo präsent. Ein Grund also, im Rahmen dieser Ausgabe näher auf unser Vereinslogo einzugehen.

Das alte MechForce Logo

Bevor wir dieses Klasse Logo hatten, welches uns erst seit Anfang 2001 zur Verfügung steht, besaßen wir natürlich andere Logos / Schriftzüge die immer auch zugleich ein Design-Element für unsere Formulare / Vereinzeitschrift bzw. für unsere Homepage waren.



MechForce Germany Schriftzug von der alten Homepage von 1997 bis 2001. Wurde so auch von den anderen MechForce Germany's seit 1993 genutzt. Ist der "typische" MechForce Schriftzug wie er damals weltweit bekannt wurde.



Unser Vereinslogo von Mitte 2000 bis Anfang 2001. Wurde eingeführt, als im Laufe des Jahres 2000 diverse vereinsinterne Formulare überarbeitet wurden. Erstellt von Christiann Waidner

Als ein neutraler BattleMech wurde der INI-02 Initiate aus dem zu der Zeit aktuellen HH 3060 gewählt, da er aus Bestandteilen aus der ganzen Innere Sphäre besteht. In Tradition zum Logo der ersten MechForce Germany als auch zum gerade erscheinenden Shattered Sphere wurde die Karte der Inneren Sphäre hinzugefügt wie sie auch auf der Terra Posts seit der dritten Ausgabe genutzt wird. Dazu kam dann wieder der MechForce Schriftzug.

Dieses Logo war lange Zeit bei älteren Formularen im Einsatz, wurde aber bei entsprechenden Überarbeitungen derselben nach und nach abgelöst.

Das neue MechForce Logo

Innerhalb des Vorstandes war man mit dem Initiate-Logo nicht ganz glücklich und so schlug der damalige neue Geschäftsführer Michael Rieck vor seine Kontakte zu nutzen den bekannten, und einzig deutschen, BattleTech Illustrator Franz Vohwinkel zu Fragen, ob er uns ein Vereinslogo erstellen möchte.

Nach ersten Kontaktaufnahmen wurde mit Franz und dem gerade erst neugewählten MechForce Vorstand ein Treffen auf der Messe Essen veranstaltet um die Rahmenbedingungen und Grundideen zum neuen Logo zu besprechen.

Hierbei wurde festgelegt den Atlas als BattleMech zu wählen, der wieder vor einer Innere Sphäre Karte steht. Ergänzend käme ein neuer Schriftzug hinzu.

Schon Ende 2000 erhielt der Vorstand folgenden Design-Vorschlag von Franz Vohwinkel zugesendet:



Mit Begeisterung wurde die Idee und das Design angenommen und Franz konnte uns zügig unser neues Vereinslogo präsentieren das es in mehreren Varianten gibt.



Nutzung des Logos

Die zur Verfügungstellung des neuen Logos war der Startschuss zur damaligen Überarbeitung der Homepage.

Desweiteren erhielt die MechForce vom Franz Vohwinkel 50 nummerierte und von ihm handsignierte DIN A4 grosse Kunstdrucke des Vereinslogos im hochkant Format.

Im vorwege der Jahreshauptversammlung 2002 wurde Franz Vohwinkel für das Logo und auch für seine allgemein tolle Arbeit als prägender deutscher Vertreter im BattleTech zum Ehrenmitglied der MechForce Germany ernannt.

Inzwischen ist das Vereinslogo in diversen Formaten veröffentlicht worden, sei es als Anstecker, Aufkleber, auf T-Shirts, in einem Film als Flagge, auf einem Ständer für Veranstaltungen oder wie zuletzt auf großen Postern.

Und natürlich als Bestandteil unser Veröffentlichungen, sei es auf Conventions, Aushängen, Formularen oder in unser Vereinszeitschrift.



Vorstandsmitglieder

Stellvertretend für all die ehemals oder noch ehrenamtlich tätigen Mitglieder der MechForce Germany möchten wir an dieser Stelle die Vorstandsmitglieder unseres Vereines vorstellen und würdigen.

1. Vorsitzender

1997 bis 2000 - Cuong Lui
2000 bis 2004 - Christian Waidner
2004 bis heute - Jens Mohrmann

Geschäftsführer

1997 bis 2000 - Cear Taing
2000 bis 2001 - Michael Rieck
2001 bis 2002 - Malte Tombers
2002 bis 2004 - Jens Mohrmann
2004 bis 2008 - Volker Simon
2008 bis heute - Michael Brockhaus

Mitgliederbetreuer

1997 bis 2000 - Marco Sommermann
2000 bis 2002 - Björn Drewes
2002 bis 2004 - Roger Witte
2004 bis 2005 - Ingolf Tews
2005 bis 2006 - Alexander Eppler
2006 bis 2007 - Carsten Fegel
2007 bis heute - Gerd Röling

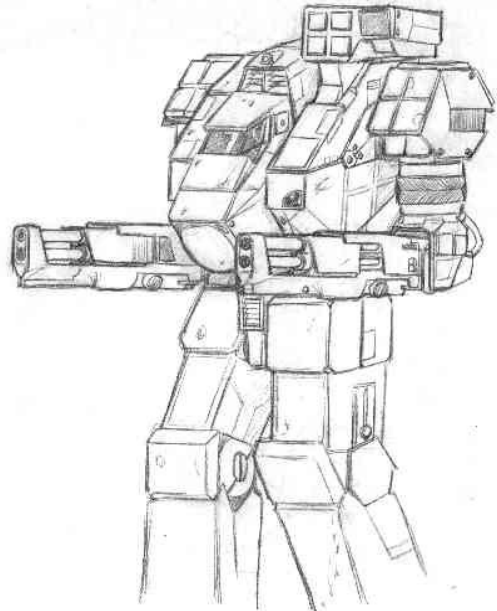
Vorstandsmitglied für Öffentlichkeitsarbeit

1997 bis 1998 - Rene Kriest
1998 bis 2000 - Christian Waidner
2000 bis 2002 - Frank Siewert
2002 bis 2004 - Björn Drewes
2004 bis 2005 - Henning Schramm
2005 bis heute - Marcel Evers

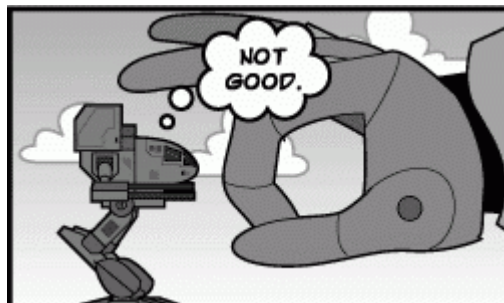
Projektleiter

1997 bis 1998 - Thorsten Limbeck
1998 bis 2000 - Michael Beck
2000 bis 2005 - Markus Kerlin

Seit November 2005 gibt es den Vorstandsposten des Projektleiter nicht mehr.



www.general-chaos.com



Comic von Tony Flansaas
Quelle: wikia.com



Mechkonstruktionswettbewerb 2007

2002 führten wir erstmalig einen Konstruktionswettbewerb durch. Der Gewinner Mech Nightwatch NTW-1X von Henning Schramm wurde nicht nur prämiert, sondern sogar in kleiner Auflage produziert. Anlässlich des zehnjährigen Jubiläum der MechForce Germany e.V. wiederholten wir 2007 den Wettbewerb.

Wettbewerb-Regeln

Alle Mitglieder und Freunde der Mechforce Germany e.V. waren aufgerufen, ihre Konstruktionen einzuschicken. Alle hatten dann die Möglichkeit aus diesen Chassis ihren Favoriten auszuwählen.

Folgende Regeln galten für die Einsendung:

1. Die Vorgaben müssen erfüllt werden.
2. Der Einsendetermin musste eingehalten werden: 30. September 2007
3. Die Rechte für die Entwicklung gehen auf die Mechforce Germany e.V. über.

Hintergrund:

Der Sternenbund wird erweitert! Im Jahre 3064 treten ComStar, Blacks Word und das Taurus Konkordat zur Probe in die Allianz ein. Während die militärische Ausstattung der Truppen von ComStar und von Blakes Word auf dem neuesten Stand sind, befinden sich die Verteidigungstruppen des Konkordats etwa 20 Jahre im Rückstand.

Zwar besitzen die Taurier viele Battlemechs und solide Panzer, dennoch fehlen moderne schlagkräftige Chassis, um der Gefahr durch die Clans wirklich entgegen zu treten zu können. Die Taurier gelten auch als Wackelkandidat in Bezug auf ihre Mitgliedschaft, da sie ihre lange Feindschaft gegen die Vereinigten Sonnen erst überwinden müssen.

Daher soll das taurische Heer ein neues schlagkräftiges Chassis bekommen, das kein Regiment in der Inneren Sphäre bisher besitzt und das auch in einer Kampf-Lanze gut mithalten kann. Das Chassis soll gute Dienste in der Verteidigung der Heimatbasen leisten und auch gegen die anrückenden Clanmaschinen eine gute Figur machen können. So soll das Konkordat für immer im Sternenbund verbleiben.

Konstruktionsvorgaben:

1. Eigenständig entwickeltes Chassis
2. Tech Level 2 (3067er Tech-Schiene)
3. Mit Bild, Zeichnung oder detaillierter Beschreibung

Preise

Das Mechdesign, welches zum Sieger des Wettbewerbs erkoren und gewählt wird, wird in realer Form produziert und ist somit dann als Spielfigur erhältlich. MechForce Mitglieder erhalten voraussichtlich die Figur ohne weitere Kosten.

Aufgrund der geringen Teilnehmeranzahl gab es als für jeden ein Dankeschön seitens der MechForce.

Abstimmung

Nach dem der Einsendetermin vorbei war, standen vier Designs zur Abstimmung.

Die Abstimmung war bis 31.10.2007 möglich. Dieses galt ebenfalls für die Extra-Abstimmung im Forum.

Ergebnis

Auf der Phönix Convention Anfang November wurde das Ergebnis des Wettbewerbs bekannt gegeben.

Die Abstimmungsergebnisse:

1. TRS-1 Tauros von Michael Arnemann mit 78 gültigen Stimmen
2. LED-9T Leonidas von Sven Fuhrke mit 57 gültigen Stimmen
3. CDR-X1 Commodore von Johannes Heidler mit 35 gültigen Stimmen
4. TAU 1-A Taurus von Robert Sarafin mit 19 gültigen Stimmen

(5 ungültige Stimmen)



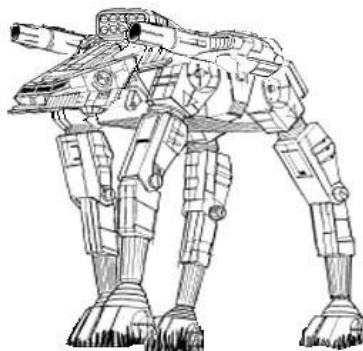
Das heißt, dass Michael Arnemann mit seinem vierbeinigen Modell die Herzen der Mechwarrior getroffen hat und diesen Wettbewerb gewonnen hat. Eine Siegerurkunde und einen Amazon-Gutschein gab es hierfür.

Auch für die anderen Teilnehmer gibt es Urkunden und Gutscheine, damit sie immer büchertechnisch auf den neuesten Stand bleiben können.

Die MechForce wird nun versuchen, den Tauros als Zinnfigur zu produzieren und der Mech wird in die Würfellisten der MechForce-Chapter Einzug halten.



Michael Arnemann nach Erhalt der Siegerurkunde.



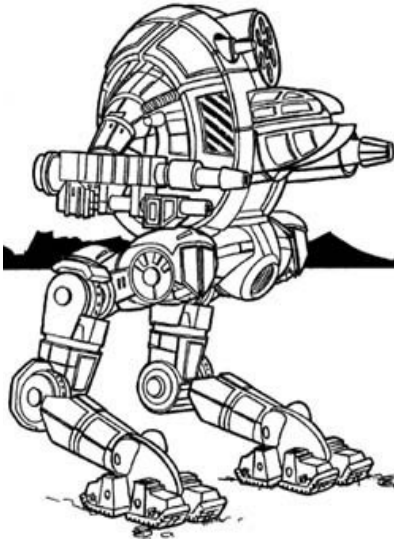
Der SiegerMech
TRO, RS, usw. des SiegerMechs am Ende dieser Ausgabe.



Das Erwachen

Kurzgeschichte von Jürgen Frey, Sieger des Kurzgeschichtenwettbewerbs von 2006.

"Langsam werd ich zu alt für den Scheiß!" murmelte Leffenant Henry Perez als er sich, wie so oft, die Strickleiter zum Cockpit seines Uziel hochschleppte. Seit Mitte 3066 war die 15th Deneb Light Cavalry RCT (oder die Überreste der 15th DLC) auf Marlette und kämpfte seitdem ums blanke Überleben. Er und weitere zehn Mechkrieger sowie ein paar Infanteristen waren nach der letzten Schlacht zwischen den Städten Hedon's Path und Jahwe in die Berge dieses gottlosen Planeten entkommen. Seitdem waren sie nicht enden wollenden Angriffen der 5ten Crucis Lancer ausgesetzt. Allein heute hatten sie schon dreimal den Feind zurückschlagen müssen.



Zu ihrer aller Glück hatten die Alliierten Streitkräfte ihr Basislager anscheinend noch nicht entdeckt. Allerdings musste der gegnerische Kommandeur mittlerweile eine ziemliche genaue Idee haben, wo sie sich schon die ganze Zeit versteckten. Deswegen hatte Hauptmann Matt befohlen, hier die Zelte abzurechen und eine andere Bleibe zu suchen. Die Aufgabe von Mia, Thomas und ihm bestand darin, einen guten Weg aus dieser Misere zu suchen. Oder den Feind abzulenken, damit der Rest verschwinden konnte. Noch vor ein paar Wochen hätte er sich sofort beschwert und "Himmelfahrtskommando" geschimpft, aber nach mehreren Wochen ununterbrochenem Kampf funktionierten alle einfach nur noch. Manchmal kamen ihm seine Kameraden und sogar er selbst nur

noch wie Roboter vor. Sie alle waren einfach nur erschöpft und leer. Seit Beginn des Bürgerkrieges war zu viel passiert. Jeder von ihnen hatte zu viel gesehen und auch getan.

Abwesend arbeitete er sich durch die Checkliste und fuhr seinen Mech hoch. Mit geübter Leichtigkeit bewegte er sich durch das Tohuwabohu der aufbrechenden Kompanie auf seinen Sammelpunkt zu, wo auch bereits ein Hellspawn und eine Chimera auf ihn warteten. Ein paar flapsige Bemerkungen später waren sie auch schon auf dem Weg.

Flüssig bahnten sie sich ihren Weg durch Canyons, alte Kampfschauplätze und sonstiges unwegsames Gelände. Beinahe überall in der näheren Umgebung hatte ihr Kampf Spuren hinterlassen und sie hatten sogar diesem mächtigen Gebirge Schaden zugefügt. Überall fand man Panzersplitter, Öllachen, Brandflecken und die unvermeidlichen Wracks, die als stumme Zeugen von einer Schlacht auf Leben und Tod Zeugnis ablegten. Die Kämpfe hier waren ungewöhnlich brutal gewesen. Mehr als einmal sah man noch einen Mechpiloten auf seiner Liege, die, so wie auch der Fallschirm, großkalibrige Einschusslöcher aufwies. Manchmal sah man sogar, daß ein ausgestiegener Krieger einfach wie ein Insekt zertreten worden war. Niemand hatte Gnade erbeten, allerdings gewährte sie auch keiner. Viel schlimmer war allerdings, daß Henry nichts mehr fühlte, als er auf die Reste seiner Kameraden und die teilweise entstellten Leichen seiner Feinde blickte. Eine unnatürliche Kälte hatte sich in ihm ausgebreitet und erstickte jede noch so kleine Gefühlsregung. Ebenso gut hätte er sich die Börsennachrichten durchlesen können.

Schlagartig fiel diese Kälte von ihm ab und es war, als würde er seit Wochen zum ersten Mal wieder die Augen öffnen. Er sah diesen Wahnsinn und begann, nachdem er das Mikro deaktiviert hatte, wie ein Kind zu weinen. Mehrere Minuten stand er da, betrachtete diese Szenerie der unkontrollierten Gewalt und lies seinen Tränen freien Lauf. Anfangs hatte sich ja alles richtig angehört. Archon-Prinzessin Steiner-Davion hatte ihnen gesagt, daß sie den Wahnsinn, den ihr Bruder Prinz Victor heraufbeschwor aufhalten müssten. Aber sie selbst waren zu Avataren eben dieses Irrsinn geworden.

Wie viele Freunde hatte er schon verloren?

Wie viele seiner Opfer waren an der gleichen Akademie wie er gewesen, hatten die gleichen Vorlesungen an



Killbourne besucht wie er und alle hatten den gleichen Schwur geleistet und die gleiche Uniform getragen wie er?

Wie hatte das nur geschehen können?

Ihm stand auch das Bild vor Augen, um das sie so einen Wirbel bemacht hatten. Ein gewisser Newmark hatte die Archon-Prinzessin als blutgeriges Monster dargestellt.

Damals hatte er sich auch fürchterlich darüber aufgeregt, wie man ihr, die sie nur den Frieden für das Vereinigte Commonwealth im Sinn hatte, nur so etwas andichten konnte.

Heute erschien ihm Newmarks Bild realer als alles, was die Medien verbreiteten.

Das Brüllen von Mia und Thomas riss ihn aus seinen Gedanken.

"Henry, wach auf! Die Anderen sind in Schwierigkeiten!", dröhnte die Stimme von Thomas aus seinen Kopfhörern. Er aktivierte das Mikro wieder und antwortete:

"War wohl kurz weggetreten. Führ uns hin, Mia!"

Die Chimera wendete und er trottete hinterher.



Kurze Zeit später waren sie da.

Mia und Tom stürzten sich ohne Zögern über den Bergkamm in die Schlacht. Er aber konnte nur wie in Trance dastehen und voller Horror betrachten, was sich da

Tal unter ihm abspielte. Seine Kompanie war in eine Patrouille der Crucis Lancer gelaufen und lies nun den ganzen Frust, die ganze Wut der letzten Wochen an ihnen aus. Von der Crucis Lancer Lanze waren nur noch zwei Maschinen übrig.

Ein Bushwacker und ein Emperor, über die nun die Hölle hereinbrach.

Mia und Thomas kamen aus dem Rücken des Bushwacker und brachten ihn gleich mit der ersten Salve in den Rücken zu Fall. Dessen Pilot versuchte sich mit dem Schleudersitz aus seiner sterbenden Maschine zu retten. Kaltblütig stoppte Thomas seinen Hellspawn und schoss den Bushwacker-Piloten mit einer Wand aus Laserimpulsen aus der Seite.

Gleichzeitig schwenkte der Rest der Kompanie auf den Emperor ein. Laserimpulse, PPK-Blitze, Leuchtpurgeschosse, Raketen und Gaußkugeln zuckten in den Emperor, während dessen Pilot versuchte, sich möglichst teuer zu verkaufen. Wie ein Mensch bei einer Sturmböe lehnte er sich in den Beschuss und versuchte tapfer, auf den Füßen zu bleiben. An Flucht war für den gegnerischen Piloten nicht zu denken. Aus dem Rücken schlossen Mia und Thomas auf, von vorne der Rest und an der einzigen passierbaren Seite stand sein Uziel.

Seine Gedanken überschlugen sich. Er war wie gelähmt.

Das war nicht der ehrenvolle Kampf von dem ihm sein Vater erzählt hatte.

Das war eine Hinrichtung!

Nun konnte er beobachten, wie der Emperor endlich nach einem erneuten schweren Treffer zusammenbrach. Doch das Feuer verstummte nicht. Wieder und wieder geißelten Treffer den nun bewegungslos daliegenden Mech und brachten ihn schließlich zur Explosion.

Henrys Hände verkrampften sich um seine Joysticks voller hilfloser Wut. Mehr unbewusst als bewusst versuchte er, indem er in den nächsten Mech, Xaviers Cestus, Salve um Salve pumpte, seine Leute von ihrem Tun ab zu halten.

Er merkte nicht mehr, daß er lauthals über die offene Frequenz "Neeeiinn!!!" brüllte.

Seine Tränen hatten ihm schon längst die Sicht genommen.

Sogar jetzt noch stand das brennende Wrack des Emperor vor seinem geistigem Auge. Irgendwie, irgendwann hatte er den Uziel in Bewegung gesetzt und stolperte mehr als er lief den Hang hinab um das Unvermeidliche abzuwenden. Das letzte jedoch was er hörte, bevor eine Gaußkugel von Hauptmann Matts Falconer in seinem Kopf einschlug, war dessen verächtliche Stimme: "So ergeht es allen Verrätern...!"

Gerade als Mia ihn aus der Pilotenliege zog, schlug er wieder die Augen auf. Allerdings wusste er nicht was um ihn herum passierte. Er starrte immer noch auf die brennenden Überreste des Emperor hinab. Nichts um ihn herum war wichtig. Aus weiter Entfernung registrierte er ihre Stimme, die ihn beschwor zu erzählen was



mit ihm los sei. Aber das war irrelevant. Vor seinem geistigen Auge sah er all die Opfer dieses Krieges, die er hatte mit ansehen müssen. Da waren verwüstete Landstriche und Dörfer, zerschossene Gefechtsfahrzeuge und von Schrapnell zerfetzte Soldaten und Zivilisten. Da war auch die Bilder, als Thomas den alliierten Piloten mitsamt seinem Schleudersitz im Laserimpulshagel verdampft hatte. Er erinnerte sich an all die Gespräche in denen sie ihren Hass auf "Victors Rebellen" geschürt hatten. All die Wut über getötete Kameraden und zerbrochene Hoffnungen. Nichts anderes war für ihn noch real. Er bemerkte nicht einmal mehr, als sie ihn aus seinem Cockpit zogen und zu den Verwundeten verfrachteten. Außerdem hatte er das Glück, die folgenden Monate des Bürgerkrieges nicht mehr aktiv erleben zu müssen. Er hatte auch keine Ahnung, daß irgendwann Marlette durch die Alliierten erobert wurde und ihn nun die Ärzte des "Feindes" pflegten. Auf der anderen Seite wäre es für ihn wahrscheinlich gnädiger gewesen irgendwann das Opfer eines Gaußschusses zu werden. So erlebte er Monate in denen sein Kopf vor dem unsäglichen Horror zu zerspringen drohte, der ihn mittlerweile vollends in den Klauen hatte. An seinen guten Tagen, an denen er nicht nur voller Pein schrie bis ihm jemand durch chemisch herbeigeführte Bewusstlosigkeit erlöste, fiel er vor irgendwelchen Leuten auf die Knie und entschuldigte sich bei seinen imaginären Opfern und flehte um Vergebung. Dann kam allerdings schnell wieder der Horror, der ihn regelrecht zu Boden warf. Und das Personal betäubte ihn dann sofort wieder.

Der Tod ist also nicht unbedingt das schlimmste Schicksal.

Die schlimmste Hölle tragen wir nämlich stets bei uns...



Tony Szczudlo



Aktuelle Veranstaltungshinweise

- 18. - 20. April 2008 **Gardemanöver der 1. Hofgarde**
Mahndorfer Bahnhof 4
28307 Bremen
www.erste-hofgarde.de

- 01. - 04. Mai 2008 **Chili Con Carne Con**
Eintrachthalle in Mölsheim
Rheinland-Pfalz
www.hacfleisch.org

- 02. - 04. Mai 2008 **BattleCom 2008**
Zur Offenen Tür 1
50259 Pullheim
www.trueborn.net

- 23. - 25. Mai 2008 **Anröchte BattleTech Con**
Große Vereinsübergreifende Veranstaltung im Bürgerhaus in Anröchte
www.battletech-convention.de
> mit MechForce Unterstützung

- 13. - 15. Juni 2008 **NordCon**
Beim Pachthof 15/17
22111 Hamburg
www.nordcon.de
> MechForce voraussichtlich präsent

- 21. - 22. Juni 2008 **MechForce Con**
Nach einem Jahr Pause wieder ein eigener Con.
WTB von 1861 (Wandsbecker Turner Bund)
Kneesestr. 7
22041 Hamburg
Beginn ist am Sa. um 9:30, Einlass ab 9:00 Uhr
www.mechforce.de

- 28. - 29. Juni 2008 **Painter & TableTop Con 2008**
40764 Langenfeld
www.germancamospescs.info

- 07. - 14. September 2008 **Galahad 3039**
Jugendhaus "Am Dicken Turm"
97702 Münnerstadt
www.operation-galahad.de

- 21. - 23. November 2008 **PhönixCon 2008**
Jugendzentrum Mühle
An der Neustadtmühle 3
Braunschweig
www.phoenixguard.skrupel-sorcerer.de
> mit MechForce Unterstützung



Der Phoenix-Con 2007

Ein Bericht von Gerd Röling (Mitgliedsbetreuer)

Am 3. und 4. November wurde in der Mühle von Braunschweig der zweite Con in 2007 mit der Beteiligung der MechForce veranstaltet.

Gleich zu Beginn hängte ich die MechForce-Mech-Design Einreichungen (Anmerkung: MechForce Mech Wettbewerb) an eine Wand, die starkes Interesse unter den anwesenden Spielern fanden. Sogleich wurde über die Vor- und Nachteile der Chassis diskutiert. Die Siegerehrung sollte aber erst später erfolgen, so stieg noch etwas die Spannung.

Schon vor meiner Anreise wurde der Con gestartet und es wurde ein Mech-Rennen über mehrere 3D-Gelände (s. Bild rechts) gespielt, das Jan in fleißiger Heimarbeit mit einigen Kollegen in Braunschweig gebastelt hatte. Dieses Gelände habe ich später dann erneut genutzt (s.u.).



Vorsichtig! Entweder rutschig oder klebrig.

Nachdem meine 6 Mechs in akzeptabler Geschwindigkeit das erste Feld überwunden hatten, kam ich dazu und steuerte diese dann selber. Das Labyrinth, das wir dann zu durchqueren hatten, war anfangs mit Einheiten schon in der Mitte überfüllt. Es stellte sich heraus, dass die Wände alle 1 Level hoch waren, dann ein Level frei war, und dann Wände bis zur Decke folgten. Man konnte daher nicht durchspringen oder sich permanent verstecken; es gab immer eine Sichtlinie, um den anderen Spielern die Mechs zu klauen.

Gestartet wurde auf dieser Karte entgegengesetzt, so dass die ersten beiden Parteien sich in der Mitte gegenseitig im Weg standen und somit brutalst auseinander nahmen. Davon kam dann auch kaum Einheit von dieser Karte auf die nächste. Ich führte meine Einheiten an einer Seite entlang, so dass ich (mit dem Verlust meiner einen mittelschweren Einheit durch Rückentreffer kurz vor Ziel) gut durchkam. Auf der letzten der drei Karten war ich alleine und durch die drei Dreh-Elemente etwas verwirrt, so dass ich statt alle Einheiten hinüber zu bringen, nur 3 Einheiten über die Drehelemente gerettet habe. Dennoch brachte mir das den zweiten Platz in der Gesamtwertung ein.



Autor mit Urkunde der Phoenix-Garde

Am Sonntag stand nun das besondere, noch nie dagewesene und unglaubliche Turnier auf dem Programm: Das „WÜNSCH-DIR-EINEN-MECH“-Turnier!

Die Bedingungen waren denkbar einfach: überlebe als einziger. Der Startpreis war eine aktive Chaptermaschine, die man auf jeden Fall verlor. Gesetzt wurde alles: vom Charger, Awesome, Spider, Wasp bis zum Firestarter. Diese Maschinen waren aber nicht die Maschinen, die als Turniermaschinen erhalten mussten.

Alle Spieler erhielten eine Nummer, einen Bogen mit der entsprechenden Nummer und eine Mech-Figur mit der Nummer. Nun konnte ich erstaunte

Gesichter sehen, da ich den anwesenden dreizehn (13!) Spielern verkündete, dass alle Spieler einen Hatchetman 3F steuern.

Ich hatte elf Hatchetman-Figuren organisiert und da in der ersten Kampfrunde des Turniers auch schon zwei Maschinen ausschieden, konnte ich schnell alle Kampfeinheiten mit der korrekten Figur darstellen. Die ausdrücklich erlaubten Mechwarrior-Fähigkeiten machten Marcel und Magnus zu einem zwischenzeitlichen Gemeinschaftsziel, sodass Magnus auch als zweiter Abschluss das Feld räumen musste, Marcel hat dann noch länger dem Dauerbeschuss der Kontrahenten standgehalten.



Das Turnier fand auf einem 3D-Gelände von Jan (Dank nochmals für die Leihgabe) statt. Die Zugreihenfolge wurde mittels Zahlenkarten festgelegt, die nach jeder Runde neu gemischt wurden und so eine recht faire Zugreihenfolge gewährleistetete.



Einige Spieler des Turniers mit dem Held als Spielleiter

Die erste Runde bestand nur in der Platzierung der Figuren auf dem Gelände in der Reihenfolge der Zahlenkarten und einer Bewegungsphase in umgekehrten Reihenfolge.

Erst in der zweiten Runde erfolgte die normale Abfolge der BT-Phasen in einer neugemischten Kartenreihenfolge. Für die Waffenphase wurde dann die neue Reihenfolge umgekehrt abgearbeitet, sodass ich recht schnell und eindeutig das Spiel leiten konnte.

In der ersten Feuerphase wurde gleich einem Spieler der Center-Torso durchschlagen, was dann auch die Explosion seiner AK-Munition zur Folge hatte. Magnus verlor in dieser Runde auch gleich den Kopf des Hatchetman.



Die Mengen an Hatchetman sieht man nicht alle Tage.

Das Turnier hat dann auf Grund der hohen Teilnehmerzahl und durch die Standhaftigkeit des Hatchetman

doch länger gedauert als von mir erwartet, aber alle Spieler hatten einen riesigen Spaß. Selbst als Spielleiter habe ich mitgefiebert und geschwankt zwischen Mitgefühl und Faszination des Grauens.

Das was sich dort teilweise abgespielt hat war der Querschnitt des menschlichen Miteinanders: Koalitionen aus purer Not, Diplomatie zum Schein, offener Bruch von Allianzen, (Ehe-)Partner, die sich gegenseitig beschossen und Freunde, die bis zum bitteren Ende zusammenstanden.

Am Ende standen sich das Ehepaar Arlisch als einzig Verbliebende auf dem Schlacht gegenüber und nur der besonnene Munitionssparkurs von Arnold und das Quentchen Glück, das man bei einer solchen Veranstaltung braucht, haben ihn gewinnen lassen.

Die Steiner-Banshee war dann der Mech der Wahl.



Drei Hatchetm an in der Schlucht

Ein ganz besonderer Mech hat die Veranstaltung zu einem Highlight werden lassen. Der Hatchetman mag bei einigen Spielern etwas unbeliebt sein, aber in der direkten Konfrontation mit einem zweiten Hatchetman wird die Sache um vieles spannender:

- Der Mech besitzt wenig Rückenpanzerung (eigentlich hat überhaupt zuwenig) und nur 6 Punkte Kopfpanzerung für einen Nahkampf-Mech.
- Dafür hat er aber ein ungeheures Schadenspotential im Gewühl eines Nahkampfes.
- Der zusätzliche Wärmetauscher und das Beil (mit 9 Punkten Schaden) machen diese Maschine noch tödlicher.
- Viele Maschinen gingen durch Kopftreffer verloren oder wurden völlig ausgeweitet.
- Der für manche zu große Munitionsvorrat von 20 Schuss für die Autokanone, wurde am Ende doch stark beim eigenen und bei den fremden Mechs beobachtet.
- Die Sprungfähigkeit wurde meist benutzt um ein schwereres Ziel zu bieten oder den Rücken des Gegner

zu erreichen und die geringe Laufgeschwindigkeit sorgte dafür, dass sich kaum ein Spieler aus dem aktiven Kampfgeschehen lange raushalten konnte.

Fazit:

1. Wiederholungswürdig (Freut euch auf die Hannover Spielt!)
2. auch für den Spielleiter spannend und für Zuschauer keineswegs langweilig und
3. Ein Gewinnmöglichkeit, den die Spieler nicht erwartet hatten, aber schon lange haben wollten.

Ach ja, der Sieger Michael Arnemann vom Design-Wettbewerb wurde auf dem Con auch gewürdigt und bekam seinen verdienten Applaus. Der vierbeinige Taurus wird für die Saison 2008 in die Würfellisten der MechForce-IS aktuell-Chapter seinen Einzug halten.

Ich werde mich da nicht nur auf die Liste für das Taurus Konkordat beschränken, doch wird der Mech einen besonderen Status behalten. Ob und wie schnell der Mech in Zinn seine Verwirklichung finden wird, konnte ich bis Redaktionsschluss noch nicht beurteilen. Doch wird diese Umsetzung angestrebt.

Ich bedanke mich für die Küchenhelfer, die mir bis dahin einmaligen Genuss eines Krustenbratens auf einem Con verdanke. Ich danke insbesondere Jan für die Anfertigung und Übersendung der Fotos und der Phoenix-Garde die Organisation des Phoenix-Cons. Weiter so! An der Werbung und dem Bekanntheitsgrad dieses Cons werden wir noch arbeiten müssen, aber das wird in 2008 besser!

Gerd Röling



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.

Gekürztest Ranking (Stand 08. 04. 2007)

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

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

Platz	Punkte	Zugehörigkeit	Charaktername	Spielername	Gefallen
1	58	IS 67	Takeo Yamamoto	Jens Mohrmann	
2	56	IS 67	Yin Shi Lon	Marcel Evers	
	56	IS 67	Homer Tifflor	Sven Boßmann	
4	50	IS	Rainbow	Thomas Bredau	
5	45	IS 67	Hermes 67	Henning Schramm	
6	43	IS	Endre "Coki" Morsorske	Markus Kerlin	
	43	IS 25	Hermes 25	Henning schramm	
8	42	IS 25	Xiu Jin	Oliver Mundt	
9	41	IS 25	Jason Vale	Michael André Arnemann	
10	38	Clan	Hector	Oliver Mundt	
11	37	IS 25	Headhunter	Andreas Baumann	
12	34	IS 25	Mr.Ice	Thomas Bösener	
13	30	IS	Tros	Gerd Röling	KIA
14	28	IS	Nathan Amaris	Michael Brockhaus	
15	26	IS 67	kommt noch	Magnus Knoblauch	
16	21	IS 25	kommt noch	Hannes Vorholt	
17	17	Clan	Metrim	Michael André Arnemann	
	17	IS allg	Reminger	Gerd Röling	
19	16	IS 25	Mino Tetsuhara	Jens Mohrmann	
20	15	IS allg	Cobra	Alexander Krajc	
21	14	IS allg	kommt noch	Stefan Murillo	
	14	Clan	Al	Henning Schramm	
23	13	IS allg	Steve Smith	Michael Wandrei	
	13	IS allg	Inccubus	Martin Peters	
	13	IS 25	Zeronimus	Sven Boßmann	
	13	IS allg	Marcus Wolf	Martin Sachse	

**Aktuelles Chapterranking Saison 2008**

Stand: 24.03.2008

Chapterrangliste Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Hell's Lancers, Reg. Com. Lance	1	3
2.	Concordats Commandos	1	1
2.	Die Namenlose 13	1	1

Chapterrangliste Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Davion Assault Guards (BTL-S)	1	3
1.	Shark Bait IV-Phi	1	3
1.	2nd Capellan Reserve Cavallery	1	3
3.	Startroopers	1	1
3.	Der Erste Kreis	1	1
3.	6th Ghost "Life through service"	1	1

Chapterrangliste Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
------	-------------	--------	--------

Keine Spiele bisher....

Abschlußchapterranking Saison 2007**Chapterrangliste Innere Sphäre 3031**

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Concordats Commandos	12	27
2.	Pride of the cancellor, 2. Deathcommandos	9	23
3.	Die Namenlose 13	4	5
6.	1. Hofgarde	1	3
6.	10th Donegal Guards	1	3
6.	24. Lyranische Garde "M.A.D.-Mechs"	1	3
7.	Hell's Lancers, Reg. Com. Lance	2	2
11.	Günzburg Igels - Mechworld	1	1
11.	Vulpes Zerda - Mechworld	1	1
11.	Legion of Liberty (St.Ives) - Mechworld	1	1
11.	DS Rangers TeamCombat	1	1

**Chapterrangliste Innere Sphäre Aktuell**

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	2nd Capellan Reserve Cavallery	3	7
2.	6th Ghost - 3. Battalion	2	4
3.	Startroopers	1	3
5.	Davion Assault Guards	1	1
5.	Shark Bait IV-Phi	1	1

Chapterrangliste Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Beta Galaxy; 13th Wolf Guards Cluster, "The Wolfspiders"	3	7
3.	mechanized Cavalery - Mechworld	1	3
3.	2 Z. Cruiser Cluster - Mechworld	1	3
5.	Wolfsreiter - Mechworld	1	1
5.	267th Battle Cluster - BT-Liga Süd	1	1

Aktuelle Chapterliste**Innere Sphäre 3031**

"Der Erste Kreis" (Chapter des MechForce Vorstandes)
 Mohrmann, Jens
 Tannenweg 3
 27232 Sulingen
 Tel: 04271/952623
 email: jmohrmann@mechforce.de

Legions of Vega
 Zimmermann, Dennis
 Neumühlenstraße 32
 26316 Varel
 Tel: 04451/969613
 email: legionsofvega@tesbia.com

2.Deathcommandos; 1.Reg.; 2.Batt. "Pride of the Chancellor"
 Evers, Marcel
 Koldingstr. 1B
 22769 Hamburg
 Tel: 040/41451221
 email: mordian@gmx.de

Hells Lancers, Reg.Com.Lance 21st Century Lancers
 Simon, Volker
 Friedrich-Ebert-Str. 37
 22459 Hamburg
 Tel: 040/584075
 email: vsimon@mechforce.de

1. Norddeutsche Mechbrigade
 Sachse, Martin
 Johann-Hinrich-Fehrs-Strasse 70
 25746 Heide
 Tel: 0170/7260286

"Doompatrons", Leichte Eridani Reiterei, 151th Light Horses
 Senkel, Oliver
 Tel: 0431/3187437
 email: shooter.senkel@web.de

"Advanced Davions & Dragons"
 Schramke, Tim
 Boxgraben 131
 52064 Aachen
 Tel: 0241/5686460
 email: AdvDavNDrag@web.de

"Die Namenlose 13"
 Sven Boßmann
 Osterfeld 7
 31749 Auetal
 Tel: 05753/4653
 email: Svenbossi@web.de



1st St. Ives Lanciers
Mengel, Markus
Nockwinkel 101
45277 Essen
Tel: 0163/5007999
email: markus@mengel.biz

Concordat Commandos
Gerd Röling
Maschwiesen 5
31257 Lehrte
Tel: 05132/ 857258
email: g_roeling@t-online.de

32te Lyranische Garde "Killing Shadows"
Drewes, Björn
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Innere Sphäre Aktuell

"Der Erste Kreis" (Chapter des MechForce
Vorstandes)
Mohrmann, Jens
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel: 04271/952623
email: jmohrmann@mechforce.de

M.O.D
Schmidt, Wolfgang
Mühlweg 2
6255 Schäfstädt
Tel: 034636/61383
email: hcs_wolle@web.de

Shark Bait IV-phi, 2nd Army V-Mu, 301st Division,
Focht Gladiators
Brockhaus, Michael
Schaumburgstraße 26C
30419 Hannover
Tel: 0511/2034665
email: sc_michael@battletech-hannover.de

"Desperados", 4th Company 17th Recognition RKG
"Camacho's Caballeros"
Senkel, Oliver
Tel: 0431/3187437
email: shooter.senkel@web.de

6th Ghost; Life through service 3rd Battalion
Mohrmann, Jens
Tannenweg 3
27232 Sulingen
Tel: 04271/952623
email: jmohrmann@mechforce.de

1st Taurian Lancers "Battlefield Brethren"
Nikolay, Marco
Dorfstr. 34b
24259 Westensee
Tel: 0178/1703858
email: mnikolay@mechforce.de

2nd Confederation Reserve Cavalry; 1.Reg.; 3.Batt.
"Second Sight"
Evers, Marcel
Koldingstr. 1B
22769 Hamburg
Tel: 040/41451221
email: mordian@gmx.de

"Killing Shadows" Able Battalion; Alpha Regiment
Drewes, Björn
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Startroopers
Simon, Volker
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel: 040/584075
email: vsimon@mechforce.de



Clan

Beta Galaxy, 79th Blood Hussars
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel: 05524/2886

Bloodclaw 5th BattleCluster
Senkel, Oliver
Tel: 0431/3187437
email: shooter.senkel@web.de

Dorsai's Peacemaker
Simon, Volker
Friedrich-Ebert-Str. 37
22459 Hamburg
Tel: 040/584075
email: vsimon@mechforce.de

Gamma Galaxy "Striking Serpent Galaxy"
57th Striker Cluster "The Fang of Death"
Sachse, Martin
Johann-Hinrich-Fehrs-Str. 70
25746 Heide
Tel: 01627885561

"The Black Bears" 50th Striker Cluster Alpha Galaxy
Drewes, Björn
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

Beta Galaxy "The Wolf Marauders",
13th Wolf Guards Cluster "The Wolf Spiders"
Knoblauch, Magnus
Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122
22763 Hamburg
Tel: 040/64224130
email: magnusk_98@yahoo.com

"Black Claws"
Brockhaus, Michael
Schaumburgstraße 26C
30419 Hannover
Tel: 0511/2034665
email: sc_michael@battletech-hannover.de

Clan Geisterbär

Kurzgeschichte von Gregor Eder, Dritter des Kurzgeschichtenwettbewerbs von 2006.

Fredasa-Klasse Raider CGBS SCHWARZER GEIST Am Zenitsprungpunkt von Revell, Geisterbärengbiet 17 Juni, 3060

Ihr war leicht übel und dem Umstand, dass ihr Körper scheinbar nichts wog entnahm Kyra, dass sie sich in der Mikrogravitation eines Raumschiffes aufhielt. Um Gewissheit zu erlangen öffnete sie nun die Augen und konnte in dem schwachen Licht eine Gestalt erkennen, die vor ihr von der Decke hing. Sofort regte sich leichte Übelkeit und sie schloss die Augen rasch wieder. "Scheinbar hast du dich doch noch nicht so ganz erholt, aber das wird schon" kommentierte eine männliche Stimme und entlockte Kyra's Geist ein paar Erinnerungen. Ihr Trinarstern 'Schwarzfell' des Clan Wolf sollte einen Angriff auf eine schwach bewachte Welt der Geisterbären durchführen. Es war alles bestens gelaufen und sie hatten die gegnerischen Truppen in einem ehrenvollen Kampf bezwungen, bevor sie wieder an Bord ihrer Landungsschiffe gegangen waren und den Rückweg zum Sprungpunkt und ihrem dort wartenden Schiff angetreten hatten. Doch als sie dort ankamen, erwartete sie bereits ein Kriegsschiff der Bären. Der Kampf war schneller vorbei als das Batchall, vor allem für sie, denn als ihr Landungsschiff getroffen worden war, hatte sie das Bewusstsein verloren.

Neue Eindrücke füllten ein paar Lücken für Kyra. Sie hing in einem Sicherheitsnetz, wie es für alle Betten bei Mikrogravitation gebräuchlich war. Ihre rechte Hand schmerzte ein wenig und ein äußerst unangenehmes Kribbeln zog sich über ihren linken Arm und die linke Seite ihres Gesichtes. Dem leichten Druck nach, als sie versuchte, ein paar Muskeln zu bewegen, waren wohl beide unter einem Verband verborgen. "Wir wurden besiegt?!" es wahr mehr Feststellung als Frage, als Kyra die Augen öffnete. Ihre Umgebung entpuppte sich nun als Krankenstation und die Gestalt als ein Krieger, der vor ihrem Bett stand und sie musterte. Seine Flottenuniform zeigte die Farben der Geisterbären und sein Gesicht schmückte ein schmales Lächeln. "Neg.



Die Wölfe haben tapfer gekämpft und verloren." erklärte er nun und Kyra erkannte die Stimme von vorhin: "Aber du bist nicht länger ein Wolf, du bist die Leibeigene eines Bären." Diese Tatsache überraschte sie weniger, als der Umstand, dass sie dies selbst noch nicht in Erwägung gezogen hatte.

Doch nun spielte es keine Rolle mehr und nach einem kurzen Blick auf ihre rechte Hand, die in einem Gips steckte und deren Handgelenk von einer Leibeigenenkordel geschmückt wurde, akzeptierte sie ihr Schicksal. Jedoch wurde ihr sogleich jede Hoffnung genommen, jemals wieder in die Reihen der Mechkrieger aufzusteigen, als ihr Gegenüber erneut die Stimme hob. "Es freut mich zu sehen, dass du scheinbar doch in besserem Zustand bist, als ich vorher angenommen habe" begann er und wurde dann ernst: "Ich muss dir leider mitteilen, dass deine Verletzungen ernsterer Natur sind und du daher die erste Zeit als meine Leibeigene auf der Krankenstation verbringen wirst. Du hast ein gebrochenes Handgelenk, sowie Verbrennungen am linken Arm und Gesicht erlitten und dein linkes Trommelfell ist geplatzt. Du wirst dich an die einseitige Taubheit und dein mangelndes Gleichgewicht gewöhnen, aber du bist nicht mehr in der Lage einen Neurohelm zu benutzen." Er wusste, dass er jetzt nichts mehr sagen sollte und es lag ihm fern, eine Leibeigene zu quälen, daher drehte er sich um und wandte sich zum Gehen. Bevor er den abgegrenzten Bereich der Krankenstation verließ, wandte er sich noch einmal um: "Ich bin Sterncaptain Jesar Snuka und du befindest dich derzeit auf meinem Schiff, der SCHWARZER GEIST."

Nachdem er die Krankenstation verlassen hatte, ging Jesar so schnell es die Magnetsohlen seiner Stiefel zuließen zum Lift und fuhr nach oben, in den Bug des Schiffes und zur Brücke. Überall waren Techs zu sehen und zeugten von den Schäden, die das Schiff bei seinem Auftrag hatte einstecken müssen. Nicht gegen die Wölfe nein, ihre Landungs- sowie das Sprungschiff waren relativ leichte Beute gewesen. Nein die Schäden sowie Verluste waren der Banditenkaste zu verdanken, die sich in das Gebiet der Geisterbären gewagt hatte. Als die SCHWARZER GEIST das Schiff der schwarzen Kaste gestellt hatte, waren sie durch einen improvisierten Rammangriff beschädigt worden und hatten unter anderem ihren Kapitän verloren. Jesar war als erster Offizier eingesprungen und hatte ihre vorgeschriebene Patrouille weitergeführt, zumindest bis sie auf die Wölfe getroffen waren.

Ja, es war reiner Zufall gewesen, dass sie die Truppen des anderen Clans gefunden hatten, doch dieses Treffen hatte sich als richtiger Glücksfall entpuppt. Die Herausforderung war nicht sehr groß, das musste man zugeben, aber der Lohn dafür umso höher. Ein intaktes Sprungschiff und drei Landungsschiffe, obwohl eines davon nur mehr als Ersatzteillager erhalten konnte. Der Sterncaptain hatte nun befohlen beide Schiffe aufzuladen und dann würden sie tiefer in das Geisterbärengebiet springen. Dummerweise dauerte das Laden der Sprungschiffe diesmal wesentlich länger, da die dezimierte Crew der SCHWARZER GEIST beide Schiffe bedienen musste. Denn die ehemalige Wolfsbesatzung war, genau wie ihre Truppen an Bord der Landungsschiffe als Leibeigenen genommen worden. Natürlich hatte Jesar als Notfallmaßnahme die meisten Techniker nach einem eingehenden Gespräch wieder in ihren alten Status erhoben, wenn auch nun als Geisterbären-Techs. Doch die Kommandocrew konnte man nicht einfach so wieder erheben, zumindest nicht gleich. Das gleiche galt auch für seine persönliche Leibeigene, die er genommen hatte, als das Schiff gesichert worden war. Als provisorischer Flottenkommandeur hatte er sich das Recht genommen und es hatte nur einen gegeben, der dagegen protestierte und dessen Leiche war nach einem Kreis der Gleichen durch eine Luftschleuse ins All geblasen worden. Der Verlust eines ausgebildeten Offiziers schmerzte zwar, aber Jesar wollte ihn schon lange loswerden und nun hatte sich die Gelegenheit geboten.

Aber irgendwas sagte dem Raumfahrer, dass es nicht der letzte Geisterbär sein würde, der starb, bevor sie zu einer Werft ihres Clans zurückkehren konnten.

**Fredasa-Klasse Raider CGBS SCHWARZER GEIST
Am Zenitsprungpunkt von Revell, Geisterbärengebiet
29 Juni, 3060**

"Warum führen sie keinen Systemsprung durch?" die Frage kam von Ruderoffizier und Sterncaptain Jesar Snuka schüttelte nur kurz den Kopf, bevor er seinem Offizier antwortete: "Sie wollen sich nicht in eine schlechte Position bringen. Wenn sie direkt vor unsere Nasen springen sind sie eine Weile blind und wir könnten sie ohne Gegenwehr unter Feuer nehmen. So dumm ist nicht mal die Banditenkaste."



Obwohl er manchmal berechtigte Zweifel daran hatte, wusste Jesar, dass die Mitglieder der schwarzen Kaste diesmal garantiert keinen Beweis für ihre Dummheit liefern würde. Er wusste nicht woher, aber den Banditen war ein Kriegsschiff der Sovetskii Soyuz Klasse in die Hände gefallen. Gegen den schweren Kreuzer hatte die SCHWARZER GEIST relativ wenig Chancen, vor allem jetzt, wo sie beschädigt war. Doch zum Glück waren die Banditen nicht am Zenitsprungpunkt, sondern an einem Piratenpunkt materialisiert und mussten nun ein Stück des Systems durchqueren. Natürlich hätten sie auch einfach zum Sprungpunkt springen können, doch wie Jesar schon festgestellt hatte, waren sie dann unnötig verwundbar und würden gleich von mehreren Schiffen unter Feuer genommen werden. Das wollten sie vermeiden und niemand konnte es ihnen verdenken.

Jesar hatte nun sofort angeordnet, dass die Sprungsegel schneller eingeholt werden mussten als geplant. Zum Glück waren beide Schiffe schon fertig geladen und so konnten sie sofort springen, sobald die Segel verstaut waren. Zumindest, wenn sie das wollten, doch bis eine Entscheidung darüber fallen musste, würden noch mindestens zwei Tage vergehen. Genug Zeit für die Banditenkaste, etwas näher zu kommen.

"Leibeigene Kyra!" rief Jesar nach der Frau und diese trat folgsam von der Waffenkonsole herüber. Um ihr auch ohne Mech eine Chance zu geben und eine nützliche Verantwortung zu übertragen, hatte der Sterncaptain beschlossen, sie von seiner Waffenoffizierin ein wenig ausbilden zu lassen und nun hatte sich diese Entscheidung als gute Idee erwiesen. Da sich die meisten Kanoniere der SCHWARZER GEIST auf dem Sprung- und den Landungsschiffen befanden, mangelte es dem Kriegsschiff an geeigneten Leuten, doch das konnte man nun ändern. "Wie weit bist du mit deiner Ausbildung?" wollte Jesar nun von der ehemaligen Wolfskriegerin wissen, als er sich abschnallte und aufstand. "Sie schreitet voran und Sterncommander Rai ist sehr zufrieden mit mir." "Sterncommander, ist sie bereit?" wollte Jesar wissen und erhielt ein bestätigendes Nicken der anderen Frau. Zufrieden zog er das Messer aus der Scheide am rechten Stiefel und griff nach Kyra's rechtem Arm. "Du warst lange genug meine Leibeigene." begann er und durchtrennte die Schnüre nach der Reihe: "Ab nun bist du ein neues Mitglied der Familie der Geisterbären." "Seyla" ertönte der Ruf der restlichen Crewmitglieder im Chor und Kyra spürte einen gewissen Stolz, auch wenn sie noch etwas unsicher über ihre neue Aufgabe war. "Also Kriegerin, an deinen Platz!" forderte Jesar und zeigte auf die Waffenstation, an der Rai ihre neue Untergebenen bereits erwartete und mit einer höchst Unclanmäßigen Umarmung empfing, bevor sie ihr einen Platz zuwies.

Jesar hatte keine Zeit, sich dieses Bild einzuprägen, sofort ließ er sich wieder in seinen Kommandosessel sinken und schnallte sich an, bevor er eine Verbindung zu den anderen Schiffen öffnen ließ. Über Funk wies er die Kommandanten an, alle ehemaligen Waffenoffiziere sowie Chefsingenieure von ihrem Status als Leibeigene zu befreien. Zwar war dies eigentlich sehr ungewöhnlich und normalerweise hätte es sich der Sterncaptain nicht heraus genommen, diesen wichtigen Schritt auf eine solch banale Art durchzuführen. Doch die derzeitigen Umstände erforderten es, genau wie der Plan, der langsam in seinem Hinterkopf Form annahm.

Fredasa-Klasse Raider CGBS SCHWARZER GEIST Revell-System, Geisterbärengebiet 4 Juli, 3060

Es war ein riskantes Spiel und auf eine ganz bestimmte Art höchst unclanmäßig. Der Captain hatte bis zum letzten Augenblick gewartet und die höhere Geschwindigkeit sowie Manövrierfähigkeit der SCHWARZER GEIST ausgespielt, um dem schlimmsten Feuer des Gegners zu entgehen und schließlich abzudrehen. Dabei waren ihm die Landungsschiffe, von denen schon zwei durch das konzentrierte Feuer des anderen Kriegsschiffes zerstört worden waren, gefolgt und es schien so, als würden sie ihr Sprungschiff der Banditenkaste überlassen.

"Ruder, Schub zurück nehmen! Armierung, die 45 im Heck vorbereiten. Gezielte Salven auf die uns folgenden Landungsschiffe!" befahl Jesar und sah auf dem Sichtschirm, wie die Schiffslaser zwei smaragdgrüne Strahlen in den Bug des nächsten Banditenschiffes schickten. Die Panzerung des Landungsschiffes schmolz dahin und ein zweiter Schuss schlug schließlich hindurch und widete die oberen Decks aus. Dem zweiten Schiff erging es ganz ähnlich, obwohl es versuchte, sich zurück zu ziehen, doch schließlich trieb es ebenfalls tot durch das All. "Alle unsere Schiffe haben den minimalen Sicherheitsabstand



erreicht" meldete in diesem Moment ein Sensortech: "Die FEUERFELL ist bereit, ihren Sprungantrieb zu aktivieren." "Kom, Befehl an den Kommandanten der FEUERFELL, Sprung einleiten!" befahl Jesar und hielt seinen Blick starr auf dem Sichtschirm. Der Befehl war alles andere als leicht, nicht zuletzt, weil Clans Verschwendung hassten und er dabei war, ein voll funktionstüchtiges Sprungschiff zu zerstören. Doch der Lohn überwog auch diesmal die Kosten, zumindest hoffte er das. Als das Sprungschiff seinen Antrieb aktivierte, war der Kreuzer der Banditenkaste schon zu nahe, um noch rechtzeitig zu entkommen, ja selbst die SCHWARZER GEIST und ihre Begleitflottille hatten nur den minimal errechneten Sicherheitsabstand zurück gelegt, als es passierte.

Was genau, konnte niemand sagen, denn als die FEUERFALL in den Hyperraum eintrat, fielen kurzzeitig alle Sensoren aus. Nur das Ergebnis war zu sehen und das war schrecklich genug. Von beiden Schiffen blieben nur noch vereinzelt Trümmer übrig, sowie einige Raumjäger, die den Rückzug angetreten hatten und nun beschädigt oder schwer mitgenommen durch das All torkelten.

Der Sterncaptain ließ ein leises Schnauben hören, als er das Ergebnis seines Planes überblickte. Es war im Grunde genommen schrecklich, aber der Preis für eine derartige Verschwendung war die Vernichtung eines Kriegsschiffes der Banditenkaste. Ein Schiff, das sehr großen Schaden anrichten hätte können, vor allem, bedachte man den Mangel der schwarzen Kaste, Clanregeln anzuerkennen. Jesar hoffte nun nur, dass er niemals wieder dazu gezwungen sein würde, derartige Verluste zu verursachen. Der Kampf zwischen Kriegsschiffen forderte immer Opfer, aber das hier war ein reines Gemetzel gewesen und nichts anderes.

Hall of Fame Chapterfights

Am Ende jeder Saison beginnt ein neues Ranking. Doch in der Hall of Fame werden die Ergebnisse aller Chapter über die Jahre gesammelt.

Hinweis: Die alte Hall of Fame wurde mit Stand 31.12.2005 eingefroren. Diese Hall of Fame ist die Aktuelle.

Hall of Fame Innere Sphäre 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	Concordat Commandos; Taurus Concordat	18	41
2.	2.Deathcommandos; 1.Reg.; 2.Batt. "Pride of the Chancellor"	13	34
3.	Sturmfalken Heide; "Eiserne Wache"	8	19
	Advanced Davions & Dragons	8	10
	Namenlose 13; Piraten	7	10
	Günzburg Igels - Mechworld	4	8
	20th Arcturan Guards / 2nd Battalion "Hanover Regulars"	4	6
	Hell's Lancers; 21st Centaury Lancers	4	6
	Leichte Eridani Reiterei; Verteidiger des Blödsinns	3	6
	5th Syrtis Fusiliers	3	6
	Kell Hounds	2	6
	1. Hofgarde	2	6
	Der erste Kreis	2	4
	1st St. Ives Lanciers	2	4
	True Devotion, Free World League	1	3
	10th Donegal Guards	1	3
	24. Lyranische Garde "M.A.D.-Mechs"	1	3



	Hammerheads	1	2
	8th Galedon Regulars "Daito no kin"	2	2
	5th Brigade Fusiliers of Oriente, 2nd Bataillon "Kerensky's Gatecrushers"	1	1
	Vulpes Zerda - Mechworld	1	1
	Legion of Liberty (St.Ives) - Mechworld	1	1
	DS Rangers TeamCombat	1	1

Hall of Fame Innere Sphäre Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	2nd Confederation Reserve Cavalry; 1.Reg.; 3.Batt. "Second Sight"	8	20
2.	6th Ghost; Life through service 3rd Battalion	5	8
3.	"Startroopers"	4	6
	Shark Bait IV-phi, 2nd Army V-Mu, 301st Division, Focht Gladiators	3	6
	1st Taurian Lancers "Battlefield Brethren"	1	3
	Davion Assault Guards	1	1

Hall of Fame Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte
1.	12th Mechanized Cavalry - Mechworld	6	18
2.	Beta Galaxy "The Wolf Marauders", 13th Wolf Guards Cluster "The Wolf Spiders"	5	13
3.	Gamma Galaxy "Striking Serpent Galaxy" 57th Striker Cluster "The Fang of Death"	4	10
	2 Z. Cruiser Cluster - Mechworld	1	3
	"Black Claws"	2	2
	Delta Galaxy; 34th Striker Cluster "Rabid Coyotes"	1	1
	96Bottles of Be(a)r	1	1
	The Silver Wolves bei Clan Wolf (3067)	1	1
	449th Assaultcluster "Joys and Sorrows"	1	1
	Dorsai's Peacemaker	1	1
	Wolfsreiter - Mechworld	1	1
	267th Battle Cluster - BT-Liga Süd	1	1

Chapterfight Hall of Fame - Alt

Diese Hall of Fame wurde mit Stand 31.12.2005 eingefroren. Alle Ergebnisse ab 01.01.2006 fließen in eine neue Hall of Fame ein.

Hall of Fame 3031

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte	Siege	Niederlagen	Unentschieden	Verein
1.	Northwind Highlanders; "McCormack's Füssilliere"	12	90	10	2	0	Mechforce



2.	32te Lyrannische Garde; "Killing Shadows"	14	80	10	4	0	Mechforce
3.	Eiserne Wache; Zweites Battalion; "Sturmfalken von Heide"	24	75	13	11	0	Mechforce
4.	"Hamburg Husaren"	10	60	7	2	1	Mechforce
5.	151. Light Horses; "Doompatrons"	13	55	8	5	0	Mechforce
6.	2nd Sword of Light; 1st Battalion; "The Steel Dragon"	8	40	5	2	1	Mechforce
7.	CCCXII Einsatzregiment; "Die Prätorianer"	9	30	5	4	0	Mechforce
8.	Dreieich Dragons	2	20	2	0	0	Sternenbund
9.	Todeskommandos; "Todeskommandos"	1	10	1	0	0	Mechforce
	Liao Todeskommandos; 1ste Kompanie; "Death Commandos"	1	10	1	0	0	Mechforce
11.	1st Davion Claymores; "1st Davion Claymores"	5	5	2	3	0	Mechforce
	Günzburg Igels	2	5	1	1	0	Mechworld
	6th Army; 102nd Division, IV, III-Nu; "Return to Serenity"	4	5	1	1	2	Mechforce
	McCarron's Armored Cavalry; Barton's Reg; 3. Bat; "Das Dreieckige Dutzend"	3	5	1	1	1	Mechforce
	1st Mech Battalion; 2nd Company; "Smiling Rats"	2	5	1	1	0	Mechforce
	3. Könföderations Reserve Kavallerie; 2. Bat; 3. Komp; "Die schwarzen Schafe"	2	5	1	1	0	Mechforce
	20th Arcturan Guards; 2nd Battalion; "Hanover Regulars"	13	5	4	7	2	Mechforce
	214. Division Com Star 3. Armee "Black Sheeps"	2	5	1	1	0	Mechforce
19.	2nd Sword of Light; 2nd Battalion	4	0	1	2	1	Mechforce
	1st Argyle Lancers; "Bravehearts"	3	0	1	2	0	Sternenbund
	MechWarrior Gewerkschaft; "MechWarrior Gewerkschaft"	3	0	1	2	0	Mechforce
	11tes Lyrannisches Heer	1	0	0	0	1	Mechforce
	1st Amity Knights	1	0	0	0	1	Sternenbund
	Thor's Hammer; 1st Battalion	1	0	0	0	1	Mechforce
	Thor's Hammer; 2nd Battalion	1	0	0	0	1	Mechforce
	5th Brigade "Oriente Fussiliers; 2nd Bataillon "Kerensky's Gatecrushers"	3	0	1	2	0	Mechforce
27.	2. Division; III Pi; "Madness with Method"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	"Das Telekommando"	1	-5	0	1	0	Sternenbund
	"Desert Eagles"	1	-5	0	1	0	Sternenbund
	Duncal Guards; "Enlighted Valor"	1	-5	0	1	0	Mechforce



	Northwind Highlanders; "Sterling Füssiliers"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	Kell Hounds; 1. Regiment; 1. Battalion; "Dragon Dogs"	4	-5	1	3	0	Mechforce
	Desert Ghosts "El Giza Eagles"	1	-5	0	1	0	Mechworld
34.	3rd Davion Heavy Guards RCG; "Stärke der Davions"	2	-10	0	2	0	Mechforce
35.	2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt; "Pride of the Cancellor"	9	-15	2	7	0	Mechforce
	21st Century Lancers Reg. Com. Lance "The Hells Lancers"	12	-15	3	9	0	Mechforce
	30te Lyrannische Garde; "Bloodhunter"	3	-15	0	3	0	Mechforce

Hall of Fame IS Aktuell

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte	Siege	Niederlagen	Unentschieden	Verein
1.	1st Marik Legionaires; "Eagle of Atreus"	11	80	9	2	0	Mechforce
2.	1st Argyle Lancers; "Bravehearts"	8	70	6	0	1	Sternenbund
3.	Able Battalion; Alpha Regiment; "Killing Shadows"	11	60	8	4	0	Mechforce
	1. Taurian Lancers; "Battlefield Brethren"	10	60	7	2	0	Mechforce
5.	17. Aufklärungsregiment; "Desperados"	15	50	8	6	1	Mechforce
6.	2. Mechbataillon; "Death Bringer"	6	30	4	2	0	Mechforce
7.	2nd Confederation Reserve Cavalry; 1.Reg.; 3.Batt	4	25	3	1	0	Mechforce
8.	Davion Assault Guards RCT; 2nd Battalion; "The Steel Beasts"	3	15	2	1	0	Mechforce
9.	2nd New Ivaarsen Chasseurs; "The Sword"	10	10	4	6	0	Mechforce
	Todeskommandos; "Todeskommandos"	2	10	1	0	1	Mechforce
	1st Tipperary Lancers	1	10	1	0	0	Sternenbund
	3rd Drakons; "The Iron Vikings"	1	10	1	0	0	Sternenbund
	15. te Lyrannische Garde; "Thor's Eiskalter Schatten"	1	10	1	0	0	Mechforce
	The Wild Hunters; 2nd Battalion; "Smiling Rats"	1	10	1	0	0	Mechforce
15.	2nd Army V-Mu; 301st Division; Shark Bait IV-phi; "Focht Gladiators"	5	5	2	3	0	Mechforce
16.	103rd Division IV-nu; 1. Arme V-kappa; "The Roadrunners"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	12th Atrean Dragoons; "White Sabres"	1	-5	0	1	0	Sternenbund
	1st Davion Claymores; "1st Davion Claymores"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	3rd Davion Heavy Guards	1	-5	0	1	0	Mechforce



	RCG; "Stärke der Davions"						
	8. Schwert des Lichtes; "The Coordinator's Blades"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	"Der Erste Kreis"	2	-5	0	1	1	Mechforce
	Ritter der Inneren Sphäre; 1st Battailon; 1st Company	1	-5	0	1	0	Mechforce
	The Prince's Men 244. Division 7.Armees Com Star	1	-5	0	1	0	Mechforce
24.	11. Legion Vega; "Dragon Rats"	3	-10	0	2	1	Mechforce
	1st Genyosha; "Legacy of Yorinaga"	3	-10	0	2	1	Mechforce
	1.Regiment; 2. Battalion; "Wild Dogs"	2	-10	0	2	0	Mechforce
	Kriegerhaus Ma-Tsu Kai; "Kriegerhaus Ma-Tsu Kai"	2	-10	0	2	0	Mechforce
	Startroopers	12	-10	3	8	2	Mechforce
	6th Ghost Life through service 3. Battalion	2	-10	0	2	0	Mechforce
30.	Duncal Guards; "Enlighted Valor"	3	-15	0	3	0	Mechforce
	9th Division III-Gama; III Delta, "Enforcers of the true Vision"	3	-15	0	3	0	Mechforce
32.	Northwind Highlanders; Northwind Hussars; "Jaffray's Hussars"	4	-20	0	4	0	Mechforce

Hall of Fame Clan

Rank	Chaptername	Spiele	Punkte	Siege	Niederlagen	Unentschieden	Verein
1.	Rho Galaxy; 5th Scorpion Cuirassiers; "The Scorpion's Deathsting"	6	60	6	0	0	Mechforce
2.	Alpha Galaxy; 50th Striker Cluster; The Black Bears	8	50	6	2	0	Mechforce
3.	2nd Wolf Legion; 352nd Assault Cluster; "Lone Wolves"	3	30	3	0	0	Sternenbund
4.	Omega Galaxy; 79th Blood Hussares; "79th Blood Hussares"	11	25	5	5	1	Mechforce
	Delta Galaxy; 4th Striker Cluster; "The Reivers"	8	25	4	3	1	Mechforce
	Beta Galaxy; 304th Assault Cluster; "The Steal Bears"	4	25	3	1	0	Mechforce
	Omega Galaxy; 5th Bear Guards (Artic Thunder); "Stormbringers"	4	25	3	1	0	Mechforce
8.	5th BattleCluster; "Bloodclaw"	3	20	2	0	1	Mechforce
	2nd Line Provisional Cluster; "Natural Born Killers"	2	20	2	0	0	Mechforce
	JadeFalcon Command Cluster; "Turkina Keshik"	5	20	3	2	0	Mechforce
	Alpha Galaxy; 27th Cluster; "Flashing Ivory"	2	20	2	0	0	Mechforce
	12th Mechanized Cavalry	2	20	2	0	0	Mechworld
13.	489th Assault Cluster; "The	9	15	4	5	0	Mechforce



	Thirdeye"						
	Alpha Galaxy; 27th Cluster; "Flashing Ivory"	3	15	2	1	0	Mechforce
	Beta Galaxy; 16th Wolf Guard Battle Cluster; "The Golden Marauders"	3	15	2	1	0	Mechforce
	XI Provisional Galaxy; 1st Garrison Cluster; "Mystic Light"	3	15	2	1	0	unbekannt
17.	191st Adder Guards	1	10	1	0	0	Sternenbund
	1st Wolf Assault Cluster; "The Inquisitors"	1	10	1	0	0	Mechforce
	Dreiech Demons	1	10	1	0	0	Sternenbund
	Clan Wolf	1	10	1	0	0	Mechforce
	Jade Falcon Guards; Pryde's Pryde	1	10	1	0	0	Mechforce
	2nd Wolf Legion; 352nd Assault Cluster; "Lone Wolves"	1	10	1	0	0	Mechforce
23.	3rd Renegade Cluster; "Pantherclaw"	2	5	1	1	0	Mechforce
	13te Wolfgarde	2	5	1	1	0	Mechforce
	Gamma Galaxy; 57th Striker Cluster; "The Fangs of Death"	2	5	1	1	0	Mechforce
26.	Omega Keshik; "Hell's Inferno"	3	0	1	2	0	Mechforce
27.	Golden Keshik; "Guardians of the Prophecy"	4	-5	1	3	0	Mechforce
	Turkina Keshik; Trinary Alpha; Alpha Talon 3; "Turkina Assaulters"	2	-5	0	1	1	Mechforce
	100th Battle Cluster; "The Ghost Raven"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	1. Grauwölfe	1	-5	0	1	0	Mechforce
	1st Renegade Cluster; "The Scourge of Edo"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	Alpha Galaxy; "The Dire Wolves"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	Alpha Galaxy; Triash Keshik; "Triash Keshik"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	Gamma Galaxy	1	-5	0	1	0	Mechforce
	Prydes Pride	1	-5	0	1	0	Sternenbund
	Silverroot Keshik	1	-5	0	1	0	Mechforce
	Omega Galaxy; 79th Blood Hussares; "79th Blood Hussares"	1	-5	0	1	0	Mechforce
	Delta Galaxy; 34th Striker Cluster "Rabid Coyotes"	1	-5	0	1	0	Mechforce
39.	Alpha Galaxy; 1st Wolf Assault Cluster; "Smiling Rats"	2	-10	0	2	0	Mechforce
40.	Beta Galaxy; 14th Battle Cluster; "Black Claws"	6	-15	1	5	0	Mechforce
41.	179th Assault Cluster; "The Talons"	6	-30	0	6	0	Mechforce
42.	"Dorsai's Peacemakers"	7	-35	0	7	0	Mechforce



Stolz und Tod

Kurzgeschichte von Jörn Nielsen, Zweiter des Kurzgeschichtenwettbewerbs von 2006.

Stolz. Stolz kann ein so weiter Begriff sein. Man kann damit die positiven Errungenschaften eines Menschen loben oder jemanden beleidigen. Ein Bauer ist stolz auf seine Arbeit, wenn er nach einem langen, harten Tag seine Felder bestellt hatte. Ein Mechkrieger dagegen ist im Allgemeinen stolz, weil er sich überlegen fühlt, weil er, im Gegensatz zu einem Bauern, in der Lage ist, eine zehn bis fünfzehn Meter hohe Kampfmaschine zu steuern und damit Tod und Vernichtung zu säen und zu ernten. Das war auch der Unterschied zwischen den beiden Brüdern John und Franklin Malkert.

Captain Franklin Malkert sah zu, wie zwei leichte Mechs der Recon Lance seiner Kompanie sich durch ein kleines Waldfeld schossen, dann wendete er seinen Tempest und schritt mit Gehgeschwindigkeit ins Zentrum des Bauernhofs, der seinem Bruder John gehörte. Er schaltete seinen Mech in den Stand-by-Modus und aktivierte sein mobiles Komm, um mit seinem Stellvertreter zu sprechen. "Thomas, ich steig aus. Behalt die Ortung im Auge und melde es mir sofort, sollten die Capellaner auftauchen."

"Verstanden. Brauchst du Hilfe bei deinem Bruder?"

"Nein.", antwortete Franklin, obwohl er lieber etwas anderes gesagt hätte. Aber die militärische Lage auf Elgin, mitten in den Chaos Marches und gefährlich dicht an der Grenze zur Capellan Confederate war zu angespannt, als das er es sich hätte erlauben können, weitere Mitglieder seiner Kompanie zu seinem Schutz aus ihren Mechs zu holen. Außerdem glaubte er nicht, dass sein Bruder sich von mehreren Mechkriegern, die eine Waffe auf ihn richteten, aufhalten lassen würde, sollte er so wütend sein, dass er gegen seinen eigenen Bruder Gewalt anwenden wollte. Franklin öffnete die seitliche Cockpitklappe und ließ die Teleskopleiter herab. Dann kletterte er flink herunter und rückte die Sunbeam-Laserpistole in seinem Schulterhalfter zurecht. Er sah seinen Bruder aus dem Haus treten und dessen kalter Blick schien nicht gerade dafür zu sprechen, dass es ein angenehmes Gespräch werden würde. Franklin seufzte leise, wappnete sich innerlich und ging seinem Bruder entgegen, der die fast die halbe Strecke zu dem 65 Tonnen schweren Mech bereits hinter sich gebracht hatte. Als John sah, dass sein Bruder ihm entgegen kam, blieb er stehen und wartete darauf, dass Franklin zu ihm kam. Franklin seufzte wieder, dann fluchte er innerlich. Die beiden Brüder hatten sich noch nie besonders gut verstanden und das war nach dem Tod ihrer Mutter und Franklins Entscheidung, die Söldnereinheit White Swords zu gründen, nicht besser geworden. Als sie sich direkt gegenüberstanden, versuchte Franklin die Situation mit einem Lächeln aufzubessern. Der Blick seines Bruders schien ihn auf der Stelle verbrennen zu wollen – was für eine Stimmungslöcherung. Die beiden Brüder standen sich schweigend gegenüber, bis Franklin es nicht mehr aushielt und das Schweigen brach. "Hallo, John."

John Malkert richtete sich zu voller Größe auf – was ihn mit 1,99 m zu einer eindrucksvollen Person machte – dann verschränkte er die Arme vor seiner breiten muskulösen Brust. "Eine Frage, Franklin: Warum?"

Franklin zögerte kurz, dann fragte er. "Was meinst du mit warum?"

"Warum habt ihr den Wald abgefackelt, zum Teufel!" John brüllte fast. Franklin griff unwillkürlich zu seiner Waffe, aber John machte keine Anstalten, ihn anzugreifen. Stattdessen blieb er einfach vor ihm stehen und wartete darauf, Franklin ihm antwortete. Dieser wollte etwas sagen, zögerte kurz und fing dann doch an zu sprechen. "Wir brauchen den Rauch, um uns vor den Capellanern zu verstecken, John. Zumindest haben wir nicht deine ach so kostbaren Felder verwüstet."

"Deine Arroganz stinkt ja fast schon zum Himmel, Franklin! Es wundert mich nicht, dass du es hier nicht ausgehalten hast. Für dich war es nie bestimmt, ein einfacher Bauer zu werden, wie es dein Vater und dein Großvater vor dir waren. Nein, der Große Franklin Malkert muss sich ja unbedingt ins Cockpit schwingen, um ein paar Peripheriebanditen zu jagen, nur um dann wieder herzukommen und ein paar capellanische Banditen zu jagen."

"Wenn du wirklich glaubst, dass die Clans nur ein paar Banditen aus der Peripherie waren, dann bist du wirklich beschränkter, als ich befürchtet hatte, John. Und die Capellaner wollen dir deine Freiheit rauben, diese Freiheit, die Elgin sich teuer erkämpft hat. Du wärst doch bereit, das alles wegzuworfen, nur um ein paar Möhren und Kohlköpfe zu retten."

John gab ihm eine schallende Ohrfeige, die Franklin fast zu Boden warf. Dann riss er ihn wieder hoch und zerrte ihn hinter die Gebäude der Farm, die den Malkerts jetzt schon seit sechs Generationen gehörte. Er wies mit der linken Hand über eine riesige Fläche bebauten Landes. In der Ferne konnte man große

Getreidefelder sehen, dahinter einige Obstplantagen. Und direkt vor ihnen lagen die Felder für das Gemüse wie Möhren, Bohnen und Kohlköpfe. Er sah Franklin an. "Das hier ist mein Leben, Bruder. Das hier ist das, was die Malkerts seit mehr als dreihundert Jahren als ihr Lebenswerk betrachten. Und was ist mit dir? Du steigst in eine Vernichtungsmaschine um gegen andere Verrückte in ihren Vernichtungsmaschinen anzutreten. Wovon ernährt ihr euch denn, wenn nicht von dem, was wir beschränkten Bauern euch liefern? Ja, für dich ist es leicht, mit stolzer Brust vorzutreten und zu behaupten, dass du ein besseres Leben führst. Du brauchst dich ja auch nicht darum zu kümmern, wie du dich ernährst. Du gehst einfach in einen Laden und kaufst es dir. Und das Geld dafür bekommst du dadurch, dass du ein paar Leute tötetest, die nur die gleichen Bedürfnisse haben."

Er beugte sich herunter und zog seinen Bruder mit sich. Mit liebevollen Gesten streichelte er die Blätter eines Tomatenstrauchs. "Das hier, Franklin, das ist wahrer Stolz. Wenn du etwas Lebendiges erschaffen kannst, etwas, womit du dich versorgen kannst, etwas, was dir von der Natur oder von Gott gegeben wurde. Wenn du wirklich bereit bist, Leben zu geben, anstatt Leben zu nehmen, dann beweist du wahre Größe und Stärke. Und dann kannst du wahrhaftig stolz sein."

Franklin wollte seinem Bruder antworten, aber das Piepen des Komms stoppte ihn. Er aktivierte es mit einem Knopfdruck. "Ja, Thomas?" "Die Capellaner sind im Anmarsch, Franklin. Susan hat sie bereits entdeckt. GAZ 15 Minuten."

"Verstanden, ich komme sofort.", antwortete Franklin und sah seinen Bruder an. "Es kann vielleicht sein, dass ich es nicht schaffe, eine Pflanze zum Leben zu erwecken, Bruder, aber ich kann zumindest versuchen, andere davon abzuhalten, den Stolz deiner Arbeit zu zerstören. Wenn du mir später dafür nicht danken willst, dann soll mir das Recht sein. Wir sehen uns wahrscheinlich sowieso nicht wieder, John. Leb wohl – und erfreue dich an deiner Arbeit und deinen Pflanzen. Was du nie verstanden hast, auch nicht, als unser Vater noch am Leben war: Er war immer stolz auf das, was ich tat – weil er genau wusste, dass ich mein Leben, so wie es ist, liebe und weil ich nicht so verbittert enden würde wie du – zerrissen in einem Kampf zwischen deinem Hass auf mich und deiner Liebe und Verehrung zu unseren Eltern."

"Scher dich doch zum Teufel, du Mistkerl. Du bringst uns allen nur den Tod. Du hast Vater umgebracht und Mutter ebenso. Und du wirst dich selbst umbringen – ein wahrhaft ehrenvolles Schicksal für einen Mechkrieger."

"Zumindest kann ich mit meinem Schicksal leben, John. Kannst du es auch?"

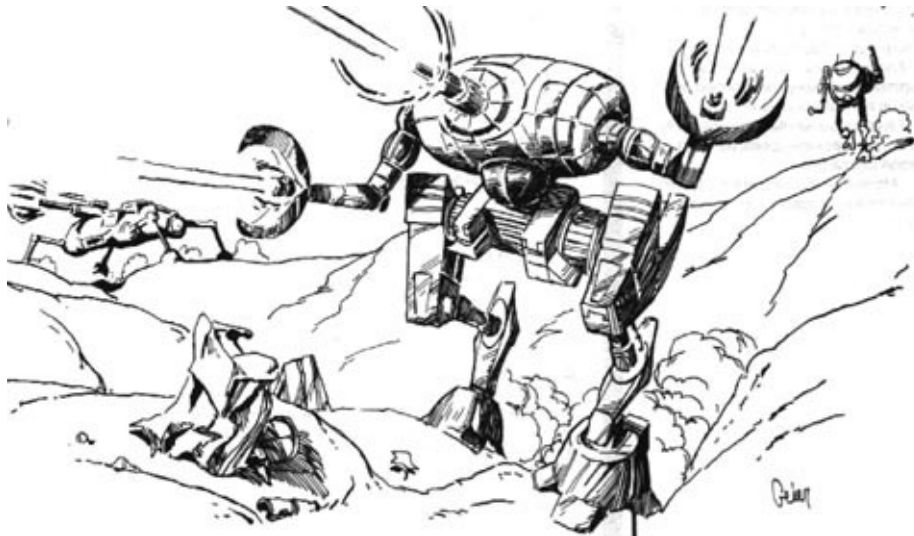
Mit diesen letzten Worten drehte Franklin sich endgültig um und ließ seinen Bruder einfach stehen. Er hörte die Flüche, die sein Bruder ihm hinterher warf, nicht mehr und hätte er sie gehört – es wäre ihm egal gewesen. Er ließ seine Vergangenheit hinter sich und sah in die Zukunft – die nähere, als auch die ferne. In der näheren Zukunft sah er den Kampf mit dem Capellanern. In der fernen Zukunft sah er sein Schicksal als Mechkrieger und Kommandeur von Mechkriegern. Er wusste nicht, wohin sein nächster Kontrakt ihn führen würde, aber er war bereit, sich seinem Schicksal zu stellen.

Franklin zündete die Sprungdüsen seines Tempest und entging so dem Feuer des capellanischen Jinggau. Noch in der Luft erwiderte er den Beschuss des 65 Tonnen-Monsters mit seinem eigenen Gaussgeschütz und dem schweren Impuls laser. Der Pilot des Jinggau reagierte nicht so schnell wie Franklin und wurde voll erwischt. Die Gausskugel zertrümmerte fast die komplette Panzerung vom rechten Arm, während der schwere Impuls laser die Panzerung am rechten Bein zum Kochen brachte. Dann landete der Tempest mehr durch Zufall genau im Rücken eines capellanischen Vindicator, der sich gerade ein Langstreckenduell mit einem Blackjack der White Swords lieferte. Der Pilot des Vindicator bemerkte die Gefahr gar nicht – bis es zu spät war. Drei M-Laser und eine volle Salve Raketen aus der sechsrohrigen KSR-Lafette schlugen in den





mittelschweren Mech ein, zertrümmerten die Rückenpanzerung und drangen in das Innenleben des Vindicator vor. Der mittelschwere Mech brach wie eine Marionette, der die Fäden durchtrennt worden waren, zusammen, als ein Laser das Gyroskop zu einem Schlackehaufen zerschmolz. Dann konnte sich Franklin wieder um den Jinggau kümmern, der unter den Treffern des Tempest zu Boden gegangen war und jetzt erst wieder hochkam. Franklin zielte auf den rechten Arm des schweren Mechs und löste alle Waffen aus. Er keuchte unter der Hitzewelle auf, aber er konnte auch zusehen, wie der Jinggau ziemliche Probleme bekam. Die Gausskugel schlug in den rechten Torso ein und zertrümmerte doch einen Großteil der Panzerung und der Schwere Impulslaser fuhr über den Kopf des Jinggau, wo er sämtliche Panzerung wegschälte, aber die anderen Waffen trafen alle den rechten Arm. Die drei M-Laser zerschmolzen fast die komplette Panzerung des rechten Arms. Dann trafen drei Kurzstreckenraketen auf, zertrümmerten die letzten Panzerungsreste und drangen in die Interne Struktur des Arms vor. Eine Rakete traf das Gaussgeschütz und richtete damit wahrscheinlich den schwersten Schaden an, denn die aufgestaute Energie der Kondensatoren des Gaussgeschützes wurde dadurch zur Explosion gebracht. Der rechte Arm wurde komplett zerfetzt und ein großer Teil des rechten Torsos erlitt ebenfalls beträchtliche Schäden. Der Mech wurde sogar soweit in Leidenschaft gezogen, dass die Torsomitte ebenfalls einige Schäden abbekam. Außerdem fiel der Mech völlig in sich zusammen. Als Franklin die Infrarotortung einschaltete, wusste er auch, warum: Die XL-Reaktor des Jinggau war so hart getroffen worden, dass der Computer eine automatische Abschaltung eingeleitet hatte, was den Piloten möglicherweise rettete, dafür aber den Mech auch völlig unbrauchbar machte. Franklin machte sich auf die Suche nach einem neuen Ziel, als sich ihm ein anderer Mech entgegenstellte und ihn mit Laserfeuer bombardierte – ein Men Shen. Dieser mittelschwere OmniMech war womöglich der gefährlichste Mech der gesamten capellanischen Einheit – abgesehen von dem Victor, der sich mit dem einzigen überschweren Mech der White Swords, einem Thug, herumschlug. Der Kampf war noch ausgeglichen, aber Franklin wusste, dass Sergeant Maria Alvarez, die Pilotin des Thug, den Victor sehr bald in seine Einzelteile würde zerlegt haben – sollte dieser nicht einen Glückstreffer landen oder mit seinem Gaussgeschütz übermäßig häufig treffen. Aber Franklin konnte es sich auch nicht leisten, einfach nur auf das Glück seiner Kriegerin zu hoffen. "Thomas.", aktivierte er darum sein TakKom. "Hilf Maria gegen den Victor. Ich will den Mech so schnell wie möglich loswerden."



"Verstanden, Boss.", antwortete sein Stellvertreter, Lieutenant Thomas Saglert, und zog seinen Spector in Richtung des Victor. Währenddessen ließ Franklin das Feuer des Men Shen über sich ergehen und antwortete mit seinen eigenen Lasern und den KSR. Er sah zufrieden, wie die Laser über die Panzerung des mittelschweren Mechs fuhren und die Raketen mehrere Krater in den Schutz sprengten, dann brachte er sein Gaussgeschütz hoch und feuerte eine weitere Gausskugel ab. Die Nickeleisenkugel schlug wie schon zuvor einer der mittelschweren Laser in den rechten Torso ein und zertrümmerte die letzten Panzerplatten, die diese Seite des Fünfundfünfzigtonners geschützt hatten. Der Men Shen versuchte, seine beschädigte Seite mit einer Drehung zu schützen, kassierte dafür aber einen Tritt ins linke Bein. Franklin trieb den rechten Fuß seines schweren Mechs tief in das Bein. Ganze Panzerplatten fielen von dem Men Shen ab und der Pilot des mittelschweren Mechs musste um die Kontrolle kämpfen. Er schaffte es zwar, konnte aber nicht



verhindern, dass Corporal John Tilfor, der Pilot des Söldner-Blackjack, seine schweren Extremreichweiten-Laser in den rechten Torso zu versenken und die Munition für die LSR-Lafette zur Detonation zu bringen. Der Men Shen explodierte in einem eindrucksvollen Feuerball. Franklin bedankte sich bei seinem Untergebenen, dann überprüfte er die Ortung. Saglert und Alvarez hatten den Victor ausgeschaltet und die Capellaner zogen sich auf allen Seiten zurück. Franklin nickte zufrieden, dann wandte er sich um – und erstarrte mitten in der Bewegung. Die Farm seines Bruders brannte lichterloh. Er trieb seinen Mech zur Farm zurück, vorbei an den Reihen seiner Söldner. Noch während er seinen Mech zu Höchstleistungen antrieb, aktivierte er sein TakKom. "Thomas, treibt die Capellaner zurück! Sie dürfen nicht in die Nähe der Farm kommen."

"Verstanden, Franklin.", antwortete sein Stellvertreter beunruhigt. Er hatte den drängenden Unterton in Franklins Stimme bemerkt. Dieser kümmerte sich nicht weiter darum, was um ihn herum passierte, sondern stürmte zum zweiten Mal an diesem Tag ins Zentrum der Farm. Er schaltete seinen Mech erneut in den Stand-by-Modus und kletterte in Windeseile am Tempest herunter. Er hatte seine Waffe gezogen und blickte sich um. Die Capellaner hatten offensichtlich keine Wachen zurückgelassen – warum auch, schließlich gab es hier nichts mehr, was bewacht werden musste. Franklin entdeckte einen Körper am Boden liegen und rannte auf ihn zu. Er erkannte seinen Bruder, als er neben dem Körper kniete und ihn umdrehte. John Malkert war noch am Leben, auch wenn es schlecht für ihn aussah. Er öffnete die Augen und sah seinen Bruder direkt an. "Franklin... du... hast... den... Krieg...", er hustete Blut und konnte zunächst nicht weitersprechen, dann versuchte er es erneut. "...du... hast... den... Krieg... in... unsere... Familie... gebracht...".

"Der Krieg wäre so oder so gekommen, John. Warum willst du das nicht verstehen? Selbst jetzt, im Sterben, weigerst du dich, anzuerkennen, dass der Krieg sich seine Opfer nicht aussucht. Warum? Warum kannst du deinen Stolz nicht ablegen?"

"Du... bist... ein... verdammtes... Arschloch... Franklin... So... ein... arroganter... Mistkerl! Du... kniest... hier... vor... mir... und... sagst... mir... ich...", wieder wurde er von einem Schwall Blut unterbrochen, der ihm aus dem Mund schwoll. "...du... sagst... mir... ich... soll... meine... Arroganz... ablegen...!...Du... bist... wirklich... ein... totales... Arschloch...!"

Er spuckte noch ein letztes Mal Blut, dann wurde sein Blick leer und er erschlaffte. John Malkert war tot und Franklin Malkert sah auf die Leiche seines Bruders herab. Er ließ den toten Körper langsam zu Boden gleiten und erhob sich. Dann blickte er ein letztes Mal auf seinen Bruder herab. "Ich mag vielleicht so arrogant sein, zu glauben, dass ich als Mechkrieger etwas erreichen kann, aber zumindest lebe ich jederzeit mit dem Wissen, dass ich sterben kann, John. Du hast es niemals geschafft, auch nur zu akzeptieren, dass jedes Leben auch den Tod einschließt. Das ist es, was uns immer unterschieden hat, mein Bruder."

Er wandte sich ab und ging zu seinem Mech. Er würde die Leiche verbrennen, damit die Aasfresser sich nicht an seinem Leichnam laben konnten. Dann würde er mit den White Swords für eine weitere Niederlage der Capellaner sorgen... und noch eine... und noch eine... solange, bis sie Elgin verlassen mussten – er würde diesen Krieg, der seinem Bruder das Leben gekostet hatte, beenden!

Tod. Auch der Tod kann ein sehr weiter Begriff sein. Er kann den Zustand eines Menschen nach seinem letzten Atemzug beschreiben oder das Ende einer Beziehung zwischen zwei Brüdern. Ein Bauer wird mit dem Tod selten konfrontiert. Meist findet er ihn erst, wenn seine Lebenszeit beendet wurde. Ein Krieger lebt jederzeit mit dem Tod und akzeptiert ihn immer und überall. Gleichzeitig findet er aber immer einen Weg, den Tod zu überlisten oder ihn sogar zu besiegen.



Auch das war ein Unterschied zwischen den Brüdern John und Franklin Malkert.



Infos zum Akademie Konzept

Seit dem 1.1.1999 gibt es in der MechForce Germany offiziell die MechForce Akademien. Zusammen mit den BT - Spielcentern soll hiermit eine Möglichkeit geschaffen werden, für seine Leistungen im Felde auch die verdiente Belohnung zu erhalten.

Die Akademien stellen eine erweiterte Form der Spielcenter dar. Zusätzlich zu dem normalen Spielbetrieb, können hier Prüfungen abgelegt werden. Nach erfolgreicher Prüfung trägt ihr einen offiziellen Rang, der euch unter anderem auch einen besseren Mech beschere kann.

Wie bewerbe ich mich ? - Da man sich in der MFG ja für drei Zeitschienen mit eventuell verschiedenen Affiliationen anmelden kann, muß man sich zuerst aussuchen, auf welcher Zeitschiene man man die Prüfung ablegen will, d.h. für welches Haus / welchen Clan man den Rang erwerben will. Danach kontaktiert man die jeweilige Akademie und macht einen Prüfungstermin aus.

Wie laufen die Prüfungen ab ? - Am Prüfungstag müßt ihr drei Prüfungen ablegen. Einen theoretischen Test, der das Hintergrundwissen abfragt, sowie zwei Szenarien, die eure Fähigkeiten am Spieltisch prüfen. Erreicht man genug Punkte, bekommt man den anvisierten Rang zugeteilt. Das ganze hört sich schlimmer an, als es tatsächlich ist. Etwas Hintergrundwissen über sein Haus oder seinen Clan sollte man mitbringen und die allgemeine Kenntnis der BattleTech-Regeln schaden für das Spielen dann auch nicht. Letztendlich steht aber der Spass im Vordergrund.

Welche Ränge kann ich erwerben ? - Im Augenblick nur Lanzenführer oder Kompanieführer (bzw. das Clan - Äquivalent). Lanzenführer kann man sofort werden, einfach anmelden. Um Kompanieführer zu werden muß man vorher Lanzenführer sein.

Zuallerletzt noch ein Aufruf. Wie ihr seht, sind bisher bei weitem nicht alle Häuser / Clans im Akademieprogramm abgedeckt. Falls ihr euch berufen fühlt, für euer Haus / euren Clan eine Akademie zu eröffnen, oder einfach einen Raum zum Spielen zwecks Gründung eines Spielcenters zu Verfügung habt, setzt euch mit mir in Verbindung.

Ansprechpartner ist der **Arbeitskreisleiter Akademien:**

Carsten Fegel
Harmsweg 11e
22179 Hamburg
Tel.: 040/6310975
email: cfegel@mechforce.de

Akademienanschriften

Wolfs Dragoner
Christian Waidner
Wiesbadener Str. 51
55252 Mainz-Kastel
Tel.: 06134/188703
email: cwaidner@gmx.net

Haus Steiner
Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

Söldnerakademie
Andre Füssel
Hermann-Löns-Straße 25
22926 Ahrensburg
Tel: 0173/9783313
e-mail: Hiveone@freenet.de

Clan Ghost Bear
Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

**Clan Snow Raven**

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

Kell Hounds

Oliver Senkel
Waitzstr. 93
24113 Kiel
Tel.: 0177/3077668
email: ulshoefer@gmx.de

Clan Wolf-In-Exil

Magnus Knoblauch
Othmarscher Kirchenweg 103A Zimmer 122
22763 Hamburg
Tel.: 040/64224130
email: magnusk_98@yahoo.com

Clan Hell's Horses

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

Clan Smoke Jaguar

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

Clan Steel Viper

Marco Nikolay
Waldermarsweg 14
24837 Schleswig
Tel.: 0160/99640938
email: jarlaxle_baenre@web.de

Taurian Concordat

Marco Nikolay
Waldermarsweg 14
24837 Schleswig
Tel.: 0160/99640938
email: jarlaxle_baenre@web.de

Peripherie

Björn Drewes
Schwalbenplatz 19
22307 Hamburg
Tel.: 040/69794036
email: drewes@bigfoot.de

St. Ives Compact

Martin Hartmut
Neue Kasseler Str. 6
35039 Marburg
Tel. 06421/617934

Clan Goliath Scorpion

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email: Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

Haus Kurita

Marco Nikolay
Waldermarsweg 14
24837 Schleswig
Tel.: 0160/99640938
email: jarlaxle_baenre@web.de

Clan Fire Mandrill

Carsten Fegel
Harmsweg 11e
22179 Hamburg
email: cfegel@freenet.de

Haus Liao

Marcel Evers
Koldingstr.1b
22769 Hamburg
Tel.: 040/41451221
email: mordian@gmx.de

Magistracy of Canopus

Carsten Fegel
Harmsweg 11e
22179 Hamburg
email: cfegel@freenet.de

Hardware-Handbuch 3039

Eine Meinung dazu von Johannes Heidler.

Ich wollte es auch einmal auf deutsch loswerden: Ich freue mich auf Hardware-Handbuch 3039!

Mit diesem Buch baut Catalyst wirklich eine Brücke vom Starter-Pack zu den anderen Produkten. Aber viel besser, es wird wohl eine Brücke sein für ein paar Oldtimer. Oldtimer, die ähnlich fühlen wie Coki (und ich), für die das aktuelle Battletech wenig mit dem einst so heiß geliebten Hobby zu tun hat. Persönlich finde ich auch BT in der aktuellen Zeitschiene cool, aber das hat wenig zu tun mit dem einstigen Spiel. So komme ich mir, der ich weiterhin am liebsten 3025 spiele, oft wie ein ungeliebtes Stiefkind vor.

Irgendwie scheint mir nun die Stunde gekommen zu sein, in der Catalyst Games sagt: "Nein, vergessen haben wir gar nichts, Euch schon am allerwenigsten. Dies ist Euer Buch, so wie es heute erscheinen würde!" Und auch erscheint.

Abgesehen von dieser doppelten Zeitbrücke, gibt es noch andere Gründe sich auf das Buch zu freuen: 153 Maschinen! Ja, 33 mehr als in dem eh schon riesigen 3050U! Als Buch, das von nun an 3025 und 3026 ersetzen soll, muss es natürlich so dick sein.

Das erste Kapitel werden die Fahrzeuge sein - 45 an der Zahl, inklusive Hubschrauber und Unterstützungsfahrzeuge. Eins der Versprechen zu dieser Erscheinung war, dass alle Einheiten mit den Grundregeln kompatibel sein müssen, was die nachträgliche Modifikation einiger passiver Einheiten (Bergungsfahrzeug, etc...) erahnen lässt.



Als nächstes kommen die gängigen Mechs - 34 Stück. Warum 34? Ursprünglich hatte TRO 3025 doch 55. Also minus der 20 Unseen (zur Wiederholung: 14 Grundbox-Mechs, 3 "Ost"-Mechs, Valkyrie, 2 Vierbeiner), würde dann also noch eine fehlen, richtig?

Falsch, denn es gibt ein weiteres, sehr cleveres Kapitel mit dem Titel "First in Centuries...", die ganzen Einheiten die das Ende des Dunklen Zeitalters in der Battletech Zukunft ankündigten (und die übrigens alle schon in den späten 80ern das Licht unserer reellen Welt erblickten) - nämlich der Raven (da bin ich mal gespannt, wie es mit dem ECM aussieht), Wolfhound, eben der fehlende Hatchetman, Cataphract, Hatamoto-Chi (!! wieder wird es spannend wie das ECM ersetzt wird), Daboku (= Mauler, wohl ohne CASE) und der Sai Jäger. Bis auf den Hatchetman ist dies eine Erstveröffentlichung der 3025-Ära Geschichten dieser Designs....im englisch-sprachigen Raum, versteht sich (wir hatten ja die 5 Mechs in 3031).

Nun, wie der Sai Jäger ja schon verspricht: vor diesem kleinen Kapitel gibt es noch zwei weitere:

Konventionelle Jäger - immerhin nun schon 8, denn zum Boomerang aus 25 und den drei Fliegern aus 26/31 gesellen sich noch der Boeing Jump Bomber (McCarron) und die drei Strike Fighter aus AT (nur der erste hatte bisher pure lv1 Daten).

Danach folgen die LRJ - mit 16 einer mehr als Früher, denn zu den 3 Jägern pro Haus gesellt sich noch der Samurai, der endlich auch mit Geschichte kanonisiert wird. Es lebe Haus Kurita!

Nun, dann gibt es eben das Kapitel "First in Centuries..." und zuletzt folgen noch die Star League Maschinen. Nicht 20 sondern 23, denn zu den üblichen Verdächtigen werden nun auch Flea, Hornet und Falcon gerechnet. Was den interessanten Nebeneffekt hat, dass es nun einige der ursprünglichen Wolf's Dragoons Mechs in TRO-Form geben wird und einige eben nicht (Hoplite, Shogun, Annihilator, Imp - es wird gemunkelt, dass diese in einem anderen Produkt bald folgen).



Dies sollte es sein. "Was, sind das aber nicht nur 131 Maschinen?" werdet Ihr mich fragen. Nun so war es auch geplant. Jedoch wurde innerhalb von 6 Tagen aufgrund von Fan-Feedback ein Zusatz versprochen! Ein letztes Kapitel in dem Buch wird der Zusatz sämtlicher lvl1-Unseens sein! Nein, es wird kein Bild geben. Aber es wird auch kein anderes Bild geben, welches unsere geliebte Klassiker durch den Matsch zieht (damit meine ich Project Phoenix). Also nur eine Seite pro Mech. Aber dies wird das erste Mal sein, dass die Geschichte dieser Klassiker seit 1996* im Druck ist. Es werden 22 weitere Designs sein, zu den oben genannten kommen noch der Longbow und der Marauder II hinzu.

Abschließend ein Wort zu den Illustrationen - unsere verehrten Bilder von Duane Loose bleiben. Die Star League Mechs sowie die Neuankömmlinge sollen diesen Bildern angepasst werden. Vielleicht bedeutet dies ja, dass Loose ein weiteres Mal (nach seinen Bildern der Omnis in TRO:3058U) aus dem Ruhestand kommt?

Das Erscheinungsdatum ist noch nicht veröffentlicht, aber die verschiedenen Aussagen offizieller Kanäle lassen das erste Quartal 08 als Vermutung zu. Für mich auf jeden Fall viel zu lange! Woher soll man nur diese ganze Geduld nehmen?!

-> In Amerika - von der deutschen Publikationsgeschichte habe ich keine Ahnung...

Haus T-Shirt

- Die T-Shirts sind in den Größen S – XXXXL zu haben.
- Die T-Shirt Farbe und das Brustlogo sind frei wählbar (z.B. Clan Diamond Shark auf Beige, Clan Ghost Bear auf Schwarz, oder Haus Liao auf Grün etc...).
- Die Rückseite ziert unser MechForce Logo.
- Die T-Shirts sind aus robustem, farbechtem Stoff und bis 30 Grad in der Maschine waschbar (mein Probeexemplar hält bei wöchentlichem Gebrauch schon seit fast 2 Jahren)
- Es können auch Chapterlogos integriert werden.

Wichtig: Es gibt auch die Möglichkeit euren Chapternamen auf dem T-Shirt unterzubringen.

Der Preis pro T-Shirt liegt bei 20.- Euro, inklusive Versand (Größe S – XL); bzw 25.- Euro für Übergrößen (XXL – XXXXL).

Wenn Ihr ein oder mehrere T-Shirts bestellen wollt, schreibt eine E-Mail an: Mordian@gmx.de, in welcher Ihr Farbe, Logo, Größe und Stückzahl angebt.

Die Bestellungen werden vierteljährlich abgeschickt, also kann es zu Wartezeiten beim Versand kommen.



Beispiel mit einem GhostBear Logo



OPS-15 Osprey

Der folgende Artikel basiert auf einem Artikel aus der BattleTechnology Ausgabe 12. Näheres dazu um anschliessenden Artikel.

Übersetzung und Überarbeitung von Johannes Heidler.

Masse:	55 Tonnen
Rumpf:	Hollis Mark V
Reaktor:	DAV 220 XL
Reisegeschwindigkeit:	43,5 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	65,0 km/h
Sprungdüsen:	Anderson Propulsion 25 Sprungweite: 120 Meter
Panzerung:	Duralex Ferro Fibrous Medium mit CASE
Bewaffnung:	ein M-11 Gaussgeschütz ein Holly LSR-Werfer 10 drei Martell mittelschwere Laser
Hersteller:	Hollis Incorporated
Funksystem:	Coventry Communications TransCom Alpha
Ortung/Zielerfassung:	Starlight LX-2

Übersicht:

Im Jahre 2736 beschloss das Quartermaster Corps des Sternenbundes eine Ausschreibung für einen neuen Mech der mittelschweren Klasse, der auf Kosten von Beweglichkeit einen Schwerpunkt auf Feuerkraft legen sollte. Hollis Incorporated, Hersteller von *Battlemaster* und *Catapult*, nahm diese Aufgabe an und schuf einen Entwurf, der viele neue Technologien enthielt. Jedoch kam ihnen Kallon Industries mit ihrem *Lynx* um sechs Monate zuvor, da diese Maschine auf dem vorhandenen Rumpf des *Wolverines* basierte und ältere aber zuverlässige und bekannte Waffen nutzte. So erhielt der LYN-5X *Lynx* den Zuschlag.

Dennoch setzte Hollis die Entwicklung seiner Maschine nunmehr ohne Zeitdruck fort. Zweieinhalb Jahre nach der Produktionsaufnahme des *Lynx* wurde der OSP-15 *Osprey* (Seeadler) Repräsentanten des Sternenbund-Oberkommandos vorgeführt. In einem Probekampf konnte der *Osprey* einen *Warhammer* innerhalb von fünf Minuten ausmanövrieren und außer Gefecht setzen. Das Quartermaster Corps verlangte umgehend 36 Einheiten zum „Probetrieb“. Aus 36 wurden in der Folgezeit 3000. Die meisten dieser Maschinen begleiteten General Kerensky in seinem Exodus aus der Inneren Sphäre. Ein 3028 wieder entdeckter *Osprey* ist der einzige bekannte funktionsfähige Mech seines Typs. Immer wieder gab es Gerüchte über weitere Funde solcher Maschinen, doch konnten diese nie bestätigt werden.

Möglichkeiten:

Nachdem Kallon Industries den Sternenbundauftrag erhalten hatte, konnten sich die Ingenieure von Hollis mehr Zeit lassen und nutzten die neuesten Technologien, um es dem *Osprey* zu ermöglichen, sich im Kampf gegen jeden existierenden Mech zu halten. So trägt er eine Zuladung, die auch einem schweren Mech Ehre erweisen würde. Über dem Rumpf thront ein M-11 Gaussgeschütz. Trotz eines kleineren Kalibers ist es aufgrund von höherer Feuerrate vergleichbar mit dem M-7 Gaussgeschütz, das den Highlander so tödlich macht. Ein Holly LSR-10 Werfer und drei Martell mittelschwere Laser runden die Bewaffnung ab. Dank der reichlichen Munitionsvorräte von zwei Tonnen pro System kann der *Osprey* auch an längeren Gefechten teilnehmen und wird dabei auch aufgrund der doppelten Wärmetauscher keine Hitzeprobleme erfahren. 11,5 Tonnen Panzerung auf einem Endostahl-Skelett bieten soviel Schutz wie manchen schweren Mechs, während die Anderson 25 Sprungdüsen erlauben mit leichteren Mechs aufzuschließen.

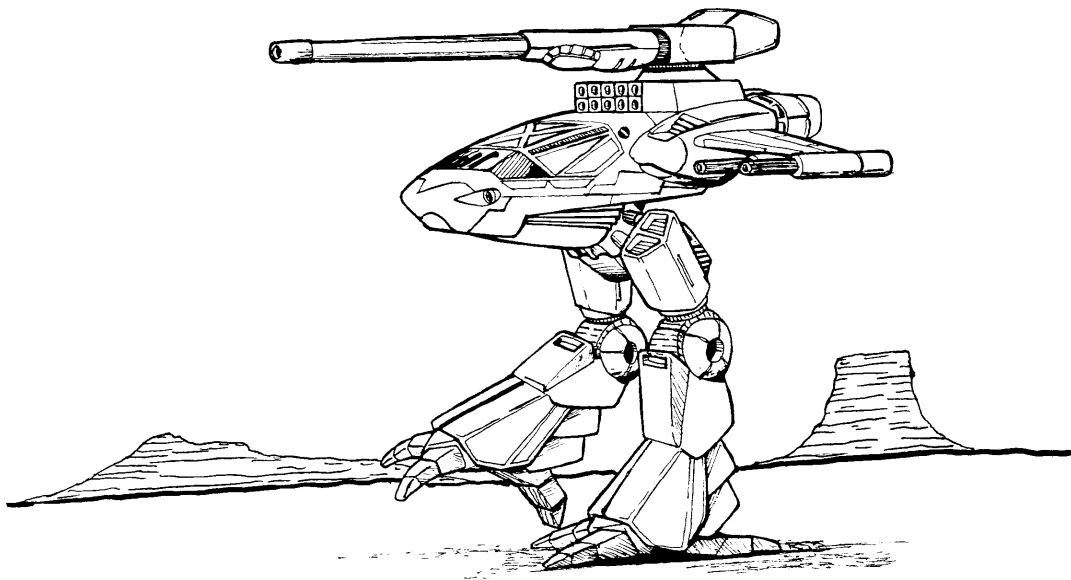
Der OSP-15 *Osprey* sollte als Allzwecksmech dienen und wurde seiner Aufgabe mehr als gerecht. In seinen häufigen Einsätzen in den Peripheriekriegen erlangte er einen gefürchteten Ruf.

**Bemerkenswerte Mechs und Mechkrieger:***Die Familie Noguchi und der „Bird of Prey“*

Captain Kyoto Noguchi war der Kommandant der vierten Kompanie der Wyld Stallion Light Assault Guard, einer traditionell im Dienste Haus Davions stehenden Söldnereinheit. Er führt den *Osprey* den die Einheit 3028 entdeckte. Sein erstes Gefecht in dem neuen Mech fand während eines Aufklärungseinsatzes in der Stadt Montoya auf dem Kurita-Planeten Kessel statt. Am Steuer des „Bird of Prey“ wurde Noguchi von einem überschweren *Stalker* überrascht. In dem folgenden dreiminütigen Gefecht stand ihm jedoch seine langjährige Erfahrung mit Mechs der *Catapult*-Klasse zu gute. So gelang es ihm mit reaktionsschneller Nutzung der Sprungdüsen den *Stalker* auszumaneuvrieren und die Initiative wiederzugewinnen. Nach kurzem Katz und Maus Spiel positionierte er sich auf tollkühne Weise direkt vor dem überschweren Mech und eröffnete mit schnell aufeinander folgenden Breitseiten das Feuer. 40 Sekunden später war von dem *Stalker* nur mehr ein rauchendes Wrack übrig. Der „Bird of Prey“ bedurfte nur oberflächlicher Reparaturen.

Anfang der 50er Jahre diente schon lange Hohiro Noguchi in derselben Position des Vaters. Die Invasion durch die Clans dezimierte dutzende Söldnereinheiten – die Wyld Stallions entgingen diesem Schicksal nicht. Nach der Zerstörung jeglicher Unterstützungstruppen der Einheit entschied der Befehlshaber, die Einheit aufzulösen anstatt wiederaufzubauen. Nur der harte Kern der Stallions folgte ihm ins Hinterland des Davion-Raumes, um dort planetare Milizen zu unterstützen. Hohiro Noguchi wäre zu diesem Zeitpunkt endgültig in den Ruhestand gegangen, wenn nicht just der Bürgerkrieg der Vereinigten Commonwealth ausgebrochen wäre. Während des Krieges mussten sich die Stallions gegen Loyalisten, taurische Truppen und Piraten verteidigen. In dieser Zeit wurden die mittelschweren Laser des „Bird of Prey“ durch Extremreichweitenmodelle ersetzt.

Der Albtraum des Jihads verwandelte das Sternenreich des Hauses Davion in ein unsägliches Chaos. In diesem Chaos übernahm Hohiros Sohn Alexander Noguchi die Familientradition der uneigennützigsten Verteidigung Schwächerer. In der langen Nacht des Jihads fochten die Stallions nun nicht nur gegen Taurier und Piraten sondern auch gegen das Word of Blake. Nach einem dieser Gefechte musste der „Bird of Prey“ komplett überholt werden. Der LSR-Werfer wurde durch Multisystem eines vernichteten *WoB-Longbows* ersetzt. Obwohl außerdem einer der Laser im linken Arm durch ein schweres ECM-System ersetzt wurde, konnte so die Feuerkraft auf kurzer Distanz dennoch erhöht werden. Aufgrund dieser Neuerungen veränderte sich die Verteilung der Panzerung geringfügig.



**Typ: OSP-15 Osprey****Tonnage**

Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	DAV 220 XL	5

BP Gehen: 4
 BP Laufen: 6
 BP Springen:4

Wärmetäuscher:	10 doppelt [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3

Panzerwert: 184		11,5
-----------------	--	------

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	18	30/6
Lk/Rt Torso	13	20/6
Lk Arm	9	18
Rt Arm	9	17
Lk/Rt Bein	13	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen
Gaussgeschütz	RT	7 15
Munition Gauss (16)	LT	2 2
LSR 10	TM	2 5
Munition LSR (24)	LT	2 2
CASE	LT	1 0,5
M-Laser	RA	1 1
M-Laser	LA	1 1
M-Laser	LA	1 1
Sprungdüsen	RB	2 1
Sprungdüsen	LB	2 1

Zum obigen Artikel eine Erläuterung von Johannes.

Dieser Artikel stammt aus dem alten Fan-Magazin Battletechnology Nummer 12 und wurde von „Welshman – Battletech relict“ verfasst [Name auf Wunsch zurückbehalten]. Er gab die Erlaubnis den Artikel zu verwenden und verfasste sogar nur für uns das jüngere Schicksal der Familie Noguchi!

Battletechnology war eine fantastische Publikation die Ende der 80er von William H. Keith ins Leben gerufen wurde. Sie war als aktuelles Magazin des 31. Jahrhunderts aufgemacht und enthielt viele tolle Artikel von denen später auch einige kanonisiert wurden. So erschien dort zuerst der *Wolfhound*, *Banshee-S*, *Charger-SB* und andere. Außerdem erhielten manche Battledroid Modelle richtige Daten, von denen die *Battleaxe* auch in der FanPro Zeitschrift Wunderwelten Einzug hielt.

Der obige Artikel steht in einer bestimmten Tradition: die erste MFG wertete die Infos aus Battletechnology als offiziell und so ist der *Osprey* zum Beispiel in der Zeitschiene der Life Support Nummer 5 (S. 44) zu finden – direkt neben der *Lynx*, die in Battletechnology Nummer 9 erschien.

Bis heute fasziniert diese 23 Hefte umfassende Serie (einschließlich zweier Sonderbände), die heute noch vom Verlagshaus erhältlich ist. <http://www.justplain.com/BattleTechnology/bt.html>

Einen Osprey selbst bauen

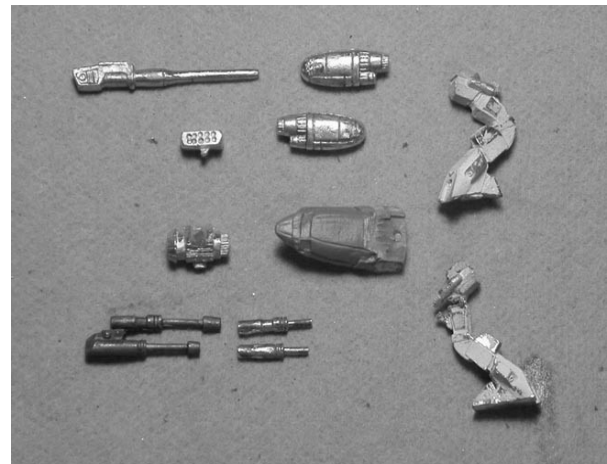


Dieser fantastische Umbau zu einem Osprey stammt von Ryan Peterson, der unter dem Pseudonym B1BFlyer auch auf Camo Specs Online (www.camospecs.com) großartige Arbeit leistet.

Er war so nett, uns Fotos seines *Ospreys* zur Verfügung zu stellen und uns kurz darüber aufzuklären, welche Einzelteile beim Bau des Modells benutzt wurden.

Ryan schuf seinen *Osprey* aus folgenden Teilen:

- **Torso:** *Catapult* (neueres oder Grundboxmodell)
- **Hüfte:** AK *Wolftrap*
- **Beine:** *Hellfire*
- **Füße:** *Marauder* (Project Phoenix) [hier nicht abgebildet]
- **Arme:** *Kanga* [hier nicht abgebildet]
- **Sprungdüsen:** *Annihilator* Arme
- **LSR:** von *Luckner*
- **Laser:** *Vulture*
- **Gaussgeschütz:** AK *Shadowhawk*



Die Beinpartien bestehen aus Füßen des aktuellen (Phoenix) *Marauders*. Die Beine selbst kommen von der *Hellfire*. Die Hüftpartie wurde aus der von der *Wolftrap* stammenden *LB-X10* hergestellt.

Hier ein Detail der Füße sowie die Positionierung der Hüfte und LSR-Werfer

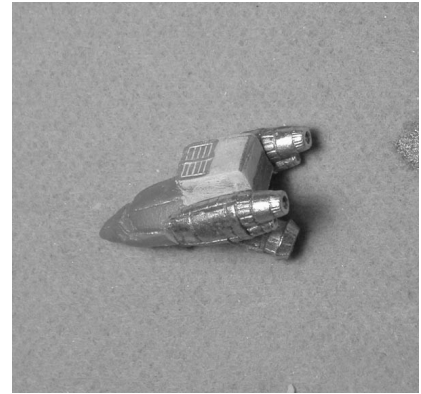




Der Torso des Modells besteht aus dem Torso des aktuellen Catapults.

Außerdem wurden die Seitentorsi/Sprungdüsen aus den Unterarmen des Annihilators hergestellt. Ryan weist hierbei darauf hin, dass diese Arme leider unterschiedlich modelliert sind, was bedeutet, dass man entweder zwei linke oder zwei rechte Arme nutzen muss.

In diesem Bild erkennt man schon die Partie, die mit Modellknetmasse (Putty, Green Stuff, etc) rekonstruiert werden musste.



Die Arme sind Flügel des *Kanga* Panzers und die Laser stammen von einem *Vulture*. Ryan benutzte das alte Modell – das neue Modell ist größer, dennoch sollten die Laser passen.

Ich weise darauf hin, dass der *Osprey* im rechten Arm tatsächlich nur einen Laser trägt und würde deshalb empfehlen, auf den hängenden zweiten Laser zu verzichten.

Der Raketenwerfer stammt von einem *Von Luckner* Panzer und das Gaussgeschütz ist die AK eines *Shadowhawks*. Da letztere nicht ohne weiteres aufzutreiben sein dürfte, muss eine Alternative benutzt werden. Das *Marauder*-Gaussgeschütz aus dem MechforceUK Weapons Pack #1 würde sich hierbei anbieten.

Natürlich ist dieser Umbau nicht einfach; der Torso muss zurechtgeschnitten und nachmodelliert werden. Es bietet sich außerdem an, das Modell zu stiften. Der Torso müsste dann so aussehen



Viel Erfolg! Wie ihr sicherlich gemerkt habt, befindet sich Ryan mittlerweile schon beim Bau des zweiten Modells. Als letzter Ansporn hier noch einmal ein Bild von beiden in trauter Zweisamkeit!



Technology Readout des Tauros TRS-1

Type/Model:	Tauros TRS-1
Tech:	Inner Sphere / 3050
Config:	Quad BattleMech
Rules:	Level 2, Standard design
Mass:	70 tons
Chassis:	Titan Super TZ-7EA Endo Steel
Power Plant:	280 VOX Fusion
Walking Speed:	43,2 km/h
Maximum Speed:	64,8 km/h
Jump Jets:	None
Jump Capacity:	0 meters
Armor:	Leviathon Plus Standard
Armament:	
	2 Donal PPCs
	2 Starflash Medium Pulse Lasers
	1 Guardian Interface Model 2B Guardian ECM
	1 Deadeye-10 LRM 10
Manufacturer:	Taurus Territorial Industries
Location:	Taurus / TC (TTI)
Communications System:	O/P 3000 COMSET
Targeting & Tracking System:	O/P 1560 IMTS

Geschichte:

Das Design des Tauros ähnelt dem Goliath hat aber nicht die Nahkampfschwächen des überschweren Mechs. Die grundlegenden Designüberlegungen der Konstrukteure des Tauros als Vierbeiner kamen relativ leicht, da sich die Geschichte des Taurus Konkordats sich auf seine guten Panzereinsätze erinnerte.

Ein vierbeiniger Mech ist in seiner Bewegung flexibler als ein Panzer, dafür wurde das Schussfeld nun eingegrenzt. Der Tauros wurde als mobiler Waffenturm angedacht, der durch gute altbekannte Langreichweitenwaffen seine Hauptaufgabe als Verteidigungseinheit klar beweist. Die Nahkampfbewaffnung ist gegen schnelle Einheiten gedacht, die diese Plattformen schnell unterlaufen wollen.

Durch seinen einfachen Standartreaktor ist der Mech auch schwer auszuschalten und leichter zu warten. Als Hilfe gegen die modernen Zielerfassungsgeräte wurde eine ECM Anlage eingebaut.

Variants
Als Variante ist in der Überlegung die PPKs gegen ER-PPKs auszutauschen, wobei zusätzliche Doppelwärmetauscher eingebaut werden müssten und eine XL-Reaktor, welche die Endostruktur nicht mehr praktikabel machen würde.

Dieses wird aber zu einigen Umbauten an den Beinen kommen, da die mittleren Pulslaser in die vorderen Beine verlagert werden müssten, dieses ist bei den Konstrukteuren nicht favorisiert. Zum einen da die ER-PPKs sehr teuer in der Anschaffung und im Unterhalt sind, zum anderen besteht dabei die Gefahr, daß das Stierdesign durch die Umbauten verloren gehen könne.

Es wurden auch Überlegungen geäußert ein MASC System einzubauen, um flexibler zu sein oder auch Sprungdüsen, aber diese Überlegungen waren sehr theoretischer Natur da große Umbaumaßnahmen am Grunddesign nötig wären.

Einsatz:

Dieser Mech wurde ausschließlich für das Taurus Konkordat entworfen und wird auch nur in diesem gebaut und ausgeliefert.



Type: Tauros TRS-1
 Mass: 70 tons
 Tech & Era: Inner Sphere / 3050
 Config & Rules: Quad 'Mech / Level 2
 Movement: Walk: 4 Run: 6 Jump: 0
 Design Status: VALIDATED

Description		Crits	Tons	C-Bills
Mass:	70 tons		70,00	
Internal Structure:	Endo Steel (115 pts)	14	3,50	112.000
Engine:	280 VOX Fusion	6	16,00	1.306.667
Total Heat Sinks:	12 Double	3	2,00	72.000
Gyro:	Standard	4	3,00	900.000
Cockpit, Life Support, Sensors:	Standard Cockpit	5	3,00	390.000
Myomer:	Standard Strength	0	0,00	140.000
Leg Act: Hip + UpLeg + LowLeg + Foot		16	0.00	81.200
Armor:	Standard (233 total armor pts)	0	15,00	150.000

Location:	Internal Points	Armor Points L / R
Head:	3	9
Center Torso F(R):	22	33 (11)
Left/Right Torso F(R):	15 / 15	22 (8) / 22 (8)
Front Left/Right Leg:	15 / 15	30 / 30
Rear Left/Right Leg:	15 / 15	30 / 30

Weapons & Equipment

# Type	Loc	Heat	Ammo			
1 PPC	RT	10		3	7,00	200.000
1 Medium Pulse Laser	RT	4		1	2,00	60.000
1 PPC	LT	10		3	7,00	200.000
1 Medium Pulse Laser	LT	4		1	2,00	60.000
1 Guardian ECM	LT	0		2	1,50	200.000
1 LRM 10	CT	4	36	5	8,00	190.000
'Mech Size Cost Multiplier (Total Cost x ,70):				0	0	2.843.307

TOTALS: Combat Heat: 34 (24 Heat Avail) 63 70,00 T 6.905.174
 (3 Left) (,00 Left) C-Bills

Battle Value: 1.337 (5.164,68 C-Bills per BV)

Weapon Value: 1.915 / 1.915 (R = 1,43 / 1,43)

Damage Factors: SRDmg = 19, MRDmg = 17, LRDmg = 7

BattleForce2: MP = 4, Armor/Structure = 6/5, Point Value = 13
 Class = MH, Damage PB/M/L = 4/3/2, Overheat = 1
 Specials: ecm



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

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 Terra Post 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:

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 (nur noch wenige Exemplare)	EUR	5,00
1101: BattleSpace Record Sheet Band 1: Aerofighter	EUR	5,00
1301: BattleMech Record Sheet Band 1: Member Mechs	EUR	5,00
Porto und Verpackung (Büchersendung)	EUR	0,85

MechForce Merchandising

Seit August 2004 findet ihr im Online-Shop auf der Homepage Merchandising Fanartikel. Die Artikel sind bedruckt mit unserem Vereinsloge bzw. Schriftzug.

Aktuelle Auswahl: T-Shirt, Sweetshirt, Aufkleber, Schlüsselband, Baseballcap und Kaffeetasse.

MechForce Mech (Nightwatch)

Erhältlich ist der BattleMech im Fantasyladen Atlantis (Litzowstraße 17, 22041 Hamburg) bzw. per Versand von Volker Simon (siehe unter Vorstand).

Preis:

Direktabholung (im Atlantis) = 2,50 Euro

Versand (bei Volker) = 4,00 Euro (inklusive Porto und Verpackung)

Wichtig: Jedes MechForce Mitglied erhält maximal eine Figur, solange der Vorrat reicht.

MechForce Logo Illustration

Das ist ein hochwertiger Digitaldruck des Vereinslogo direkt ab Datei auf einem etwas schwereren, rein weißem DIN A4 Papier. Hinzu kommt das es vom Designer Franz Vohwinkel signiert und auf 50 Exemplare numeriert (und somit limitiert) ist.

Preis 7 Euro zzgl. Versand- und Portokosten. Kontakt Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de)

MechForce MechKrieger Handbuch

44seitiges DIN A6 Heft, speziell für MechForce Mitglieder. Hier habt ihr alle relevanten Daten in einem Heft zusammen gefaßt und somit immer parat.

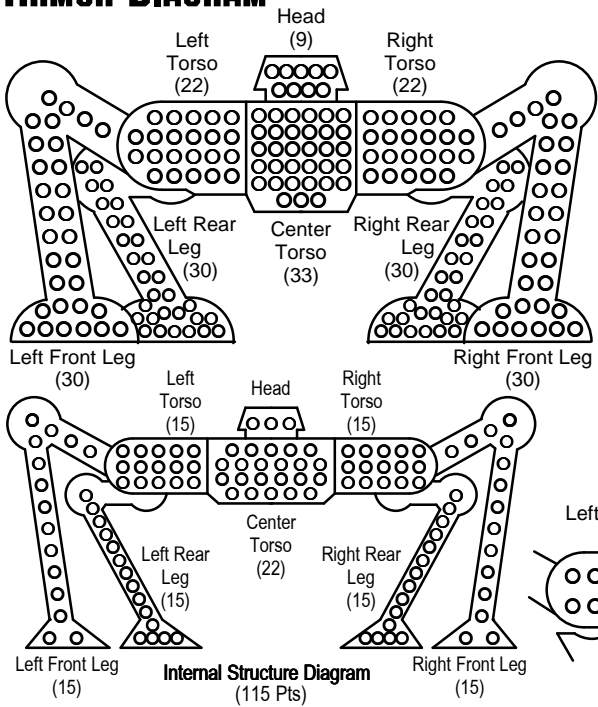
Preis 2 Euro zzgl. Versand- und Portokosten. Kontakt Jens Mohrmann (jmohrmann@mechforce.de)

BATTLETECH®

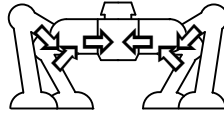
QUAD BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: VALIDATED

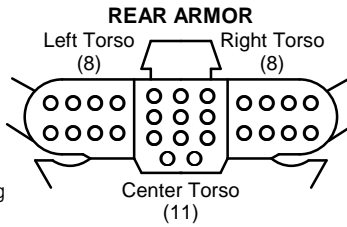
ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 233



Damage
Transfer
Diagram



REAR ARMOR

Internal Structure Diagram
(115 Pts)

'MECH DATA

Type: **Tauros TRS-1**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4** Inner Sphere

Running: **6** Quad 'Mech

Jumping: **0** Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	PPC	RT	10	10	3	6	12	18
1	Medium Pulse Laser	RT	4	6	-	2	4	6
1	PPC	LT	10	10	3	6	12	18
1	Medium Pulse Laser	LT	4	6	-	2	4	6
1	Guardian ECM	LT	0	-	-	-	-	6
1	LRM 10	CT	4	1/hit	6	7	14	21

Ammo Type: LRM 10 Rounds: 36 BV: 37

Total Heat Sinks: 12 Double (24)

○○○○○○○○○○ ○○

Auto Eject: Weapon Heat:

Operational Disabled (32)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

CRITICAL HIT TABLE

Left Front Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Right Front Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Torso

- PPC
- PPC
- PPC
- 1-3 Medium Pulse Laser
- Guardian ECM
- Guardian ECM

Center Torso

- Fusion Engine
- Fusion Engine
- 1-3 Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

Right Torso

- PPC
- PPC
- PPC
- 1-3 Medium Pulse Laser
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Left Rear Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

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

Battle Value: 1.337
Weapon Value: 1.915 / 1.915
Cost, C-Bills: 6.905.174

Right Rear Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

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	





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 Chapterfights gegen andere Chapter aus oder trete als Mechwarrior mit anderen bei Konzeptszenarien an. Weiterhin kannst du Akademien absolvieren, um dein Wissen und deine Fähigkeiten zu verbessern, dann kannst du auch einen besseren Mech bekommen. In Bloodname-Turnieren kannst einen der Clan-Blutnamen erringen und ebenfalls einen besseren Mech steuern.

Mechforce-Mitglieder haben

- einen Mitgliedsausweis
- ein Hauszertifikat
- eine halbjährliche Vereinszeitung
- Regelerläuterungen
- Spielhilfen & News
- die Möglichkeit an Bloodname-Turnieren teilzunehmen
- die Teilnahme am Chapterranking und Mechwarrior Ranking der Mechforce
- 10% Preisnachlass auf nicht preisgebundene BT-Artikel

Mitgliedsantrag

Ja, ich möchte Mitglied der Mechforce Germany e.V. werden!

Vorname & Nachname: _____

Anschrift: _____

Telefon: _____

Handy-Nummer: _____

Email-Adresse: _____

Der Jahresmitgliedsbeitrag beträgt 12,-€ zzgl. einer einmaligen Aufnahmegebühr in Höhe von 6,-€ (entfällt bei Cons und sonst. Veranstaltungen). Erfolgt der Beitritt während des laufenden Geschäftsjahres (1.1. bis 31.12.) so wird der Mitgliedsbeitrag nach Restmonaten berechnet. (Bsp.: Beitritt am 1.8. → 5,-€ Beitrag fürs laufende Jahr).

Die Mitgliedschaft verlängert sich 3 Monate vor Ablauf eines Jahres automatisch um ein weiteres Jahr, wenn keine schriftliche Kündigung bei uns eintrifft. Die Mitgliedschaft wird erst wirksam, wenn der vollständige Mitgliedsbeitrag bei uns eingegangen ist.

Zahlungen an das Konto der Mechforce Germany e.V., Deutsche Bank 24 Neuss (BLZ: 300 700 24), Kontonr.: 90 36 286

Wähle für jede Zeitschiene ein Haus bzw. deinen Clan:

IS alt	IS aktuell	Clan
<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Davion <input type="radio"/> Kurita <input type="radio"/> Steiner <input type="radio"/> Marik <input type="radio"/> Liao <input type="radio"/> St. Yves Compact <input type="radio"/> ComStar <input type="radio"/> Wolf's Dragoons <input type="radio"/> Kell Hounds <input type="radio"/> Gray Death Legion <input type="radio"/> Söldnereinheit <input type="radio"/> Banditeneinheit <input type="radio"/> Pirateneinheit <input type="radio"/> Taurus Konkordat <input type="radio"/> sonstige Peripherie 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Davion <input type="radio"/> Kurita <input type="radio"/> Steiner <input type="radio"/> Marik <input type="radio"/> Liao <input type="radio"/> St. Yves <input type="radio"/> Commonality <input type="radio"/> ComStar <input type="radio"/> Wolf's Dragoons <input type="radio"/> Kell Hounds <input type="radio"/> Gray Death Legion <input type="radio"/> Söldnereinheit <input type="radio"/> Banditeneinheit <input type="radio"/> Pirateneinheit <input type="radio"/> Rasalhaque <input type="radio"/> Word of Blake <input type="radio"/> Taurus Konkordat <input type="radio"/> sonstige Peripherie 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Wolf <input type="radio"/> Wolf-in-exile <input type="radio"/> Jade Falcon <input type="radio"/> Ghost Bear <input type="radio"/> Smoke Jaguar <input type="radio"/> Diamond Sharks <input type="radio"/> Nova Cats <input type="radio"/> Snow Raven <input type="radio"/> Fire Mandrill <input type="radio"/> Goliath Scorpion <input type="radio"/> Hell Horses <input type="radio"/> Coyote <input type="radio"/> Cluod Cobra <input type="radio"/> Star Adder <input type="radio"/> Ice Hellion <input type="radio"/> Blood Spirit <input type="radio"/> Steel Viper

Meine Hauptzeitschiene: IS alt IS aktuell Clan

Mein Wunschmech ist: _____

Bankeinzugsermächtigung:

Kontonummer: _____ Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____ Bank: _____

Hiermit ermächtige ich die Mechforce Germany e.V. gemäß den internationalen Zahlungsverkehrsregeln bis auf schriftlichen Widerruf den Jahresvereinsbetrag vom oben genannten Konto abzubuchen.

Unterschrift: _____

(für Mitgliedschaft und Bankeinzug, bei Minderjährigen Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

MechForce Germany e.V. – Maschwiesen 5 – 31275 Lehrte
www.mechforce.de – Email: GRoeling@mechforce.de