

TERRA POST | 40

Das offizielle Magazin der Mechforce Germany



10 / 2016 Freicorps Garibaldi: Im Schatten des Krieges Teil 3
Szenariokatalog für Chapterfights
Zerstörte Beine und Mindestbewegung
Operation Thor 2017



Inhalt

Vorwort.....	2
Freikorps Garibaldi: Im Schatten des Krieges Teil 3.....	3
Ein kleiner Szenariokatalog für Chapterfights.....	15
Kleine Regelkunde: Leg Destruction und Minimum Movement.....	20
Operation Thor 2017.....	25
Projekt Atlantis.....	28
Links und MFG Special Forces (SF).....	32

Impressum

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

Herausgeber:
MechForce Germany e.V.
c/o Thorsten Elfers
Steendammswisch 44
22459 Hamburg

eMail: vorstand@mechforce.de

Vereinsregister:
AG Duisburg Registernr. VR 3709

Kontakt: terrapost@mechforce.de

© 2016 MechForce Germany e.V.

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

Vorwort

Fällt aus wegen ist nicht ☺



Freicorps Garibaldi Im Schatten des Krieges Teil 3

Autor: Lucas Cunningham



New Montenegro San Martin

Der Morgen graute.

“LEGT AN ... Ziel aufnehmen ... FEUER!”

Sieben TK-Sturmgewehre bellten einmal auf. Die Wand hinter dem ehemaligen Marquis von San Martin färbte sich stellenweise rot. Der tote Körper landete unter dem von den Wänden des Innenhofes zurückgeworfenen Schall geräuschlos auf dem Granitboden.

Ein roter Fleck breitete sich aus.

Marquis Ramon Yu blickte auf seinen eben verschiedenen Cousin hinab und nickte huldvoll: “Colonel, Sie können Ihre Leute wegtreten lassen.”

“Sire.” Garibaldi blickte seinen Command Sergeant Major kurz an.

“Freicorps WEGGETRETEN!”

Die angetretenen Offiziere und Mannschaften der Söldnertruppe zerstreuten sich.

“Na endlich, Frühstück” murrte Steuben.

“Irgendwie hab‘ ich keinen Hunger mehr” meinte ein junger Leutnant, was diesem nur einen verächtlichen Blick

seitens des Majors einbrachte. Garibaldi hingegen folgte Yu.

“Ein wunderschöner Morgen, um mit einer leidigen Angelegenheit abzuschließen. Meinen Sie nicht, Colonel?” Der Marquis sog die blutgeschwängerte Morgenluft ein.

“Ich bin mir da nicht so sicher.” Der Söldnerkommandant beobachtete die Journalisten, die von den persönlichen Sicherheitskräften des Marquis weggeführt wurden.

“Mein lieber Garibaldi, Sie sind sich nicht nur nicht sicher, Sie sind ganz und gar nicht meiner Meinung” stellte Yu fest.

“Ihre Intention kann ich durchaus verstehen, doch bin ich nicht wirklich mit der Durchführung einverstanden, beziehungsweise mit deren Außenwirkung. Wenn Sie Ricardo unbedingt hätten tot sehen wollen, hätten Sie ihn einfach verschwinden lassen oder am besten deportiert. Dann hätten Sie einen oder zwei Auftragskiller auf ihn angesetzt und das Problem wäre ebenso erledigt gewesen, ohne dass Sie hier an Popularität einbüßen würden.”

“Sehen Sie, mein lieber Colonel, ich wollte ihn tot sehen, mit eigenen Augen. Außerdem wird die Geschichte gnädig mit mir sein, ich habe vor, sie selbst zu schreiben.”

Die beiden Männer blickten sich gegenseitig in die Augen.

Garibaldi, ein bulliger, Mann mit dem typischen Bulldoggengesicht eines Unteroffiziers, die Haare eine vorbildliche Bürste.

Yu, hoch aufgeschossen, etwas mager, perfekter Haarschnitt, weiche gepflegte Hände. Er hatte eine gewisse Ähnlichkeit mit Steuben, der seinen Cousin wohl höchstpersönlich erschossen hätte, wenn er in Yus Lage gewesen wäre.

“Winston Churchill.”

“Sire?”

“Der sagte das einst, ist schon lange her.” Yu wandte sich ab und ging in den Palast.

Garibaldi blickte ihm nach und schüttelte den Kopf: “Ich hätte jetzt auf Amaris getippt.”

Dann wandte auch er sich ab und ging zur Offiziersmesse. Wie bei Steuben verdarb Blut ihm ebenfalls nicht den Appetit. Schon seit Jahren nicht mehr. Mit Rührei, Würstchen, Speck und Toast auf dem Teller gehäuft, setzte er sich zum Kommandeur seines zweiten Mechbataillions.

“Und Felix, was halten Sie von unserem kleinen Schauspiel?” wollte der Colonel wissen.

Steuben, der sich gerade ein Stück Pfannkuchen mit Ahornsirup in den

Mund geschoben hatte, kaute genüsslich zu Ende:

“Lästig und diese Unzeit hat mich schon immer gestört. Erschießung bei Morgengrauen. Ich hatte heute noch nicht mal Zeit für eine Tasse Kaffee.”

“Hätten Sie nur früher aufstehen müssen.” Marisha Steele blickte von den Resten ihres kargen Frühstücks auf.

Steubens Stellvertreter lachte: “Der und früher aufstehen? Vergessen Sie es, Risha. Da muss schon wirklich was Wildes passieren. Gibt es da nicht die Geschichte, wie Sie auf der Akademie den Übungsalarm verschlafen haben, Major?”

Der Major verzog das Gesicht.

“Wer, würden Sie sagen, hat: ‘Die Geschichte wird gnädig mit mir sein, denn ich habe, vor sie selbst zu schreiben’ gesagt?” wollte Garibaldi wissen.

“Yorinaga Kurita” meinte George McKenzie.

Von Steuben kam: “Hanse Davion.”

“Ich hätte auf Stefan Amaris getippt” meinte der Colonel.

Steele zog scharf die Luft ein. Wie alle Claner reagierte sie auf den Namen Amaris allergisch.

“Felix, ich möchte dass Sie mir einen Operationsplan ausarbeiten, um unsere Freunde, die Rangers, endlich auszuräuchern.”

“Was habe ich zur Verfügung?”

Garibaldi überlegte kurz: "Ihre beiden einsatzfähigsten Kompanien, je eine Kompanie Infanterie und Panzer sowie vier Luft-/Raumjäger."

Dem altgedienten Söldneroffizier war nicht ganz wohl dabei, Steuben so viel Leine zu lassen, doch brauchte man bei Kontraguerrillaeinsätzen dessen kaltblütige Ader.

"Alles klar, wie weit ist denn unser Verhörteam mit unserem Major Kessler?"

Der Söldnerkommandant saugte an seiner Unterlippe: "Ich fürchte, die müssen bald die Samthandschuhe ausziehen."

"Samthandschuhe ist gut." Steuben schmunzelte. Dann wandte er sich an seinen Stellvertreter:

"George, um zwöhhundert p.m. werden wir die erste Besprechung abhalten. Sie werden mal zusehen, was wir an Panzern und Infanterie haben können. Ich werde mich mit dem ND zusammensetzen."

Etwas nachdenklich kaute er noch auf einem Bissen Pfannkuchen herum.

"Steele, Sie sorgen für Feldausrüstung. Zelte, Rationen, Handwaffen et cetera"

"Aye Sir." Die Kompaniechefin stand auf.

"Sie sind schon fertig?" wollte Garibaldi wissen. "Sie werden wohl einige Tage nur noch von Feldrationen leben."

"Das ist vollkommen in Ordnung, Sir."

*

Major Richard Kessler hockte seit einigen Tagen, er wusste nicht mehr wie lange, mit verbundenen Augen in einem feuchten Keller. Die Hände waren auf dem Rücken gefesselt, die Fesseln waren an seinem eigenen Gürtel befestigt. Seine Beine an ein Rohr gekettet, so dass er auf den Knien sitzen musste.

Unregelmäßig war er von zwei Wachen gefüttert worden, ohne dass man auch nur ein Wort zu ihm sagte. Nun öffnete sich seine Zellentür und wieder waren die Schritte zweier Personen zu hören.

Seine Fußfesseln wurden gelöst und die beiden Wachen halfen ihm auf die Beine.

"Wohin werde ich gebracht?"

Sie schwiegen und führten ihn zur Zelle hinaus. All seine Fragen blieben unbeantwortet. Auch den Weg den sie zurücklegten, konnte er nicht zurückverfolgen.

Am Ziel, wo immer das auch war, wurde er auf einen Stuhl gesetzt und daran fest gekettet. Dann wurde er samt Stuhl an einen Tisch geschoben. Anschließend erklang das Geklapper von Besteck.

Jemand, den er wegen seiner Augenbinde nicht sehen konnte, saß ihm gegenüber und aß.

"Was wollen Sie von mir, ich bin Kriegsgefangener, ich habe ein Anrecht auf Behandlung nach den gültigen Kriegskonventionen."

"Nun, Gefangener", sagte sein Gegenüber zwischen zwei Bissen, "ob und wann Sie die Anrechte auf eine

Behandlung nach den Konventionen erhalten, hängt ganz von Ihnen ab.“

“Richard Kessler, Major, Harbin’s Rangers Mercenarie Force, Dienstnummer 2701KR22.“

Die Essgeräusche begannen wieder. Sein Gegenüber aß noch eine ganze Weile, dann hörte Kessler, wie das Besteck auf den Teller gelegt und dieser etwas beiseite geschoben wurde.

Sein Stuhl wurde etwas vom Tisch gezogen, dann machte sich einer seiner Bewacher an seiner Hose zu schaffen.

“HEY! WAS SOLL DAS?“

Ihm wurden Hose und Unterhose heruntergezogen.

“Ich bin Kriegsgefangener, sind Sie wahnsinnig? Ich habe ein Anrecht auf Behandlung nach den Kriegskonventionen!“

“Gefangener!“, donnerte die Stimme des Verhörmeisters. “Sie werden mir augenblicklich die Codewörter, Einsatzkanäle und Ausweichfrequenzen mitteilen, dazu die Zusammensetzung, der nicht an den Gefechten beteiligten Einheiten der Rangers. Ferner will ich Planungen über ihren Untergrundkrieg, Aufmarsch- und Rückzugsgebiete, eventuell bereitstehende Munitionsdepots und wahrscheinliche Camps.“

Der Major der Rangers hatte die letzten Sätze des feindlichen Offiziers nicht mitbekommen, weil seine Gefängniswärter ihm, wie er spüren musste, Krokodilkammern an den Genitalien anbrachten.

“Richard Kessler, Major, Harbin’s Rangers Mercenarie Force, Dienstnummer 2701KR22.“

Seine Stimme überschlug sich fast.

Eine Fahrzeugbatterie zischte und Kessler erhielt seinen ersten Stromschlag.



Villa Hermoza San Martin

Die Bewohner der kleinen Ortschaft hatten nicht schlecht gestaunt, als die zwei Mechkompanien des Freicorps Garibaldi zusammen mit Panzern und Infanterie in die kleine Ortschaft eingerückt waren.

Der Bürgermeister stand eingeschüchtert vor Steuben und plapperte in einem Kauderwelsch aus Russisch und Mandarin auf ihn ein.

Der Major, der über seinen Overall noch eine Splitterschutzweste trug, fühlte sich klatschnass. Ihm rann der Schweiß in Sturzbächen herunter.

Ein junger Corporal der Infanterie versuchte zu übersetzen. Doch trotz capellanischer Herkunft hatte auch dieser seine Probleme mit der Mundart des alten Mannes.

“Also, ich glaube, er sagt, dass ein Scouttrupp der Rangers auf einer Ranch vierzig Kilometer südlich gesichtet worden ist, vor vier oder fünf Tagen.“

“So, glauben Sie, Marek?“

Steuben wandte sich ab und sein Blick fiel auf fünf Kinder zwischen elf und fünfzehn Jahren, die ihn und seinen

Mech, den er direkt vor dem Rathaus abgestellt hatte, anstarrten.

Er ging auf sie zu und der Bürgermeister verstummte. Marek nahm einen flehenden Blick des alten Mannes wahr. Der junge Infanterist biss sich auf die Unterlippe.

“Na Ihr? Spricht einer von euch Englisch? Oder Deutsch?“, fragte Steuben und lächelte fröhlich.

Viele, die ihn schon länger kannten, inklusive Colonel Garibaldi, hatte der New Capetowner schon damit überrascht, dass er sehr gut mit Kindern konnte.

Was daran liegen konnte, dass er selbst als Jugendlicher ein unausstehlicher Rotzlöffel gewesen war und solche sozial wichtigen Unternehmungen wie das Einschmeißen von Scheiben immer an vorderster Front betrieben hatte.

Oder dass er in einem Haifischbecken mit vier älteren Brüdern aufgewachsen war und jeden Jüngeren als Verbündeten angesehen hatte.

Ein Mädchen nickte mit dem Kopf: “Natürlich können wir Englisch.”

“Ich kann auch Deutsch!” behauptete der kleinste Junge stolz.

“Sehr gut.”

Steuben zerzauste ihm die Haare.

“Aber sagt mal, der Bürgermeister erzählt von einigen Fremden, die sich auf einer Ranch weit südlich herumtreiben sollen.”

“Neee”, machte der Junge, dem er eben die Haare zerzaust hatte, “da treiben sich Leute auf der Brighton Ranch herum.”

“Ach?” Steuben blickte kurz zum Bürgermeister, der jetzt bleich wurde.

“Und wo ist die Brighton Ranch?”

Das älteste Mädchen deutete die Straße herunter: “Etwa eine halbe Stunde außerhalb der Stadt, an der Kreuzung rechts.”

“Danke, vielen Dank.” Der Major winkte einen anderen Infanteristen heran.

“Sehen Sie mal beim Nachschub nach, ob wir etwas Schokolade erübrigen können.”

“Aye, aye, Sir.”

Steuben trat wieder zum Bürgermeister: “Corporal, übersetzen Sie bitte: Warum hast Du uns angelogen.”

“Er brauch‘ nicht zu übersetzen” antwortete der Bürgermeister in gebrochenem Englisch. “Ich will keinen Krieg in dieser Stadt.”

Steuben packte den Alten am Kragen: “Täusch‘ mich nie wieder!”

Der Bürgermeister nickte. Es waren nicht die Worte oder das Gebaren des Majors, das ihn einschüchterte, es war der eiskalte, seelenlose Blick.

Dann sprach Steuben den Corporal an: “Marek, wir schlagen unser Hauptquartier im Saloon auf. Besprechung mit den Kompanieführern in dreißig Minuten. Captain Falk soll einen Sicherheitskordon aufstellen.”

“Aye, aye, Sir.”

Wie im Feld üblich verzichteten die Infanteristen auf jeglichen Salut. Der Major verließ den Bürgersteig und ging in Richtung Saloon. Er war keine fünf

Schritte gegangen, da drehte er sich zum Bürgermeister um:

“Sie kommen mit.”

Mit hängenden Schultern folgte ihm der alte Mann. Im Saloon hatten schon einige von Steubens Staboffizieren Quartier bezogen.

“Ich habe vom Wirt eine aktuelle Karte der Gegend erhalten, Sir.” Captain McKenzie deutete auf mehrere zusammengestellte Tische.

“Okay, Bürgermeister, wo genau ist die Brighton Ranch?”

Der alte Mann zeigte ihm die Position auf der Karte. Nach und nach trudelten alle vier Kompanieführer ein.

“So Herrschaften, unser werter Herr Bürgermeister hat mir dann doch nach einigem Herumdicksen erzählt, dass die Rangers sich hier in der Gegend herumtreiben.”

Steuben grinste und zog einen Kreis um die Brighton Ranch.

“Ich möchte, dass die Ranch untersucht wird. Etwas Infanterie sollte normalerweise reichen, doch der ND meint, dass dies hier tatsächlich das Gebiet sein könnte, in das sich die Rangers zurückgezogen haben. Der ND vermutet außerdem, dass sie von hier aus mit den anderen Söldnertruppen einen Gegenschlag oder Partisanenkrieg führen wollen. Steele, Sie werden eine Mechlanze zur Unterstützung abstellen, damit unsere Leute da draußen nicht ungedeckt sind. Aber halten Sie sich zurück, die Infanterie wird die Bevölkerung schon genug in Aufruhr versetzen.”

“Aye Sir!” antwortete die Clannerin.

“Ich werde das selbst mit meiner Kommandolanze übernehmen.”

“Gut. Captain Snyder, Sie werden Ihre Infanterie einweisen. Ich möchte Checkpoints an der Hauptstraße und dem Stadtzentrum. Ich möchte zwar so wenig bedrohliches Auftreten wie möglich, aber Ihre Leute sollen kein persönliches Risiko eingehen.”

Snyder nickte und machte sich Notizen.

“Wir werden von hier aus weiter ins Gebirge vordringen, wo die Konzerne ihre Minen haben und ein Großteil der übrigen Söldnertruppen stehen. Colonel Garibaldi hat sie schon mehrfach zur Kapitulation aufgefordert. Bisher keine Reaktion. Es ist davon auszugehen, dass sie von ihrem Dienstherren den Auftrag erhalten haben, zu kämpfen. Man will wohl eine möglichst gute Verhandlungsposition mit dem neuen Marquis haben.”

“Könnte es nicht möglich sein, dass die lyranischen Konsortien Verstärkung schicken, um uns wieder an die frische Luft zu setzen?” wollte Captain Josephine Nashsmith, Kommandantin der Panzerkompanie wissen.

Steuben setzte sich hin und lehnte sich in den Stuhl zurück. “Das ist zwar durchaus möglich, doch der Colonel glaubt nicht daran. Dennoch wollen wir so schnell wie möglich hier aufräumen.”

Seine Offiziere wirkten entschlossen.

“Na dann weggetreten.”

*

Vor dem Haupthaus der Brighton Ranch kamen zwei Jeeps zum Stehen.



Die Fleckentarnung war für Wüstengegenden ausgelegt. Die acht Infanteristen des Freicorps, die den beiden Fahrzeugen entstiegen, hatten TK-Sturmgewehre und Imperator-Maschinenpistolen im Anschlag.

Vier Mann schwärmten auf dem Gelände aus und vier gingen die Veranda hinauf.

Alle diese Soldaten waren in schwere Splitterschutzwesten eingepackt.

Einer der Soldaten stieß die Tür des Haupthauses auf und sich gegenseitig sichernd drangen die Söldner ein.

“Was wollen Sie?” Eine schlanke Frau trat ihnen entgegen.

Der führende Söldner legte sofort auf sie an: “Hände hinter dem Kopf.”

Zögerlich kam die Frau der Aufforderung nach und trat langsam in die Küche zurück. Dort stand ein Bär von einem Mann über ein paar Töpfe gebeugt.

Die beiden hinteren Infanteristen des Freicorps blickten sich gegenseitig an.

Irgendetwas war falsch an dem Bild, was sich ergab.

“Wir suchen Angehörige von Harbins Ranger’s, wir haben gehört, dass sich

einige vor nicht allzu langer Zeit hier bei Ihnen eingeknistet haben.”

Der Corporal und ein weibliches Mitglied des Trupps traten in die Küche und wichen nach links und rechts aus, damit sie beide freies Schussfeld hatten.

“Ja.” antwortete die Frau. “Ein Aufklärungstrupp war tatsächlich hier. Sie erbaten Gastrecht und haben was zu essen bekommen. Sind dann aber weiter gezogen.”

“Aha”, machte der Corporal. “Wo sind denn die Kinder?”

Die beiden Farmer warfen sich einen Blick zu.

Erkenntnis.

Die vermeintliche Farmerin schlug der Infanteristin das Sturmgewehr beiseite und ging in die Knie. Sie holte unter einer Sitzbank ein Vibromesser hervor. Mit tödlichem Summen durchschnitt das Vibromesser den schweren Kampfstiefel und durch den Knöchel der Infanteristin des Freicorps.

Der Corporal drehte sich zu den beiden Frauen um und legte seine MP an.

Der Hüne war schneller als man glauben konnte beim Corporal, packte diesen am Helm und riss ihm den Kopf herum.

Während der Freicorpsler mit angebrochenem Genick zusammenklappte, nahm der Hüne ihm die Maschinenpistole ab und schoss durch die Tür in den Flur.

Die Infanteristin ging schreiend zu Boden und hielt sich den Stumpf ihres Knöchels.

Ein schneller Streich mit dem Vibromesser enthauptete sie.

Die beiden Rangers, die sich als Farmerehepaar ausgegeben hatten, hatten Jace Mallory's Buch 'Partisanenkrieg und all seine kleinen Schweinereien' gelesen. Der Kopf der Freicorpslerin wurde durch die Tür zum Flur geworfen, den anderen beiden Infanteristen vor die Beine.

Jace Mallory, der, wie König Zufall es wollte, vor einem halben Jahr unter dem Namen Jacob Maroney beim Freicorps angeheuert hatte, hob eine Augenbraue als der Kopf an ihm vorbeikullerte und er zog eine Phosphorgranate hervor.

"Hey, Gallagher ist immer noch da drin." raunte sein Kamerad.

"Ja, und er wird sterben. Aber die beiden werden ihm Gesellschaft leisten."

Er küsste die Granate als eine Art Autogramm, ließ den Ring abspringen, zählte bis drei und warf die Granate. Sein Partner war schon auf den Beinen und sprintete zur Tür. In der Küche rührte die Imperator und auf Oberkörperhöhe wurde die dünne Sperrholzwand durchschlagen. Mallory robbte zur Tür.

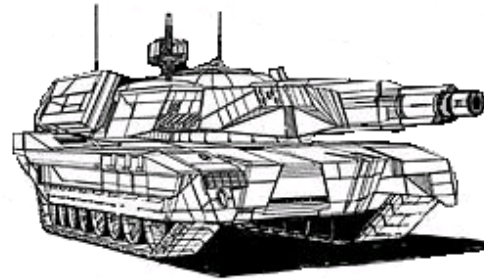
Die Phosphorgranate explodierte.

Die Küche ging in Flammen auf. Gleichzeitig brach auf dem Vorhof der Ranch die Hölle los.

Aus einer vorbereiteten Stellung fuhr ein Patton und eröffnete sofort das

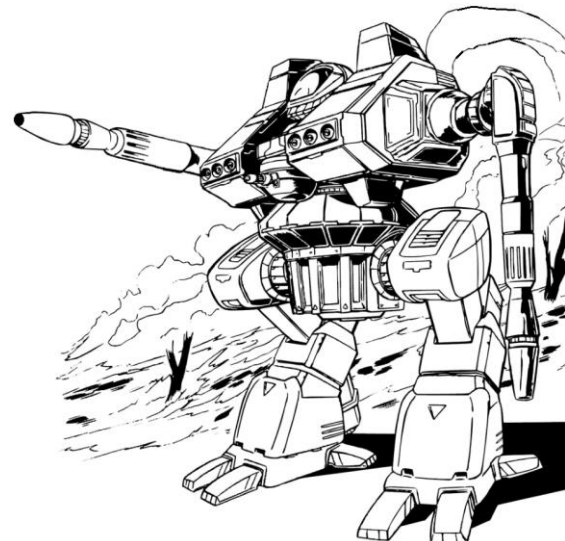
Feuer auf die Apocalypse World Rover des Freicorps.

Innerhalb weniger Sekunden waren die beiden Geländewagen nur noch brennende Trümmer.



Der Sergeant der Gruppe, die vor dem Farmhaus gewartet hatten brüllte noch ein „HINTERHALT!“ ins Funkgerät, dann entschied er sich wie seine Männer für die andere Hälfte der Tapferkeit und schlug sich in die Büsche.

In diesem Augenblick erhob sich ein Penetrator auf Flammenzungen hinter einer Anhöhe und schwebte auf dem Farmhof ein.



Die in den Armen montierten schweren Extremreichweitenlaser strichen über die Seitenpanzerung des Patton. Der schwere Kettenpanzer wendete, zeigte dem Mech seine Frontpanzerung und erwiderte das Feuer.

Neben dem Penetrator landete ein von der Zeit gezeichneter Victor.

Die anderen beiden Mechs von Marisha Steeles Befehlslanze flankierten die Farm.

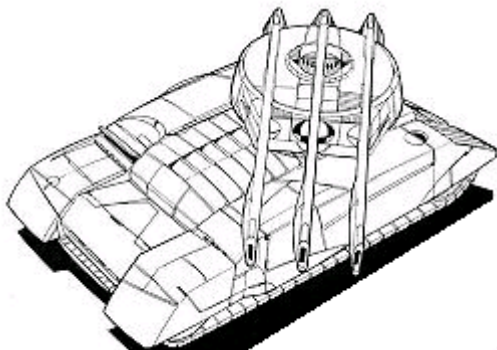
Die beiden Angriffsmechs des Freicorps wären der sichere Tod für den Patton gewesen, hätten sich nicht weitere Panzer in den Kampf eingeschaltet.

Durch die größte Scheune brach ein überschwerer Alacorn MK VI Panzer. Drei Gausskugeln schlugen in der Front des Penetrators ein. Wie von der Faust Gottes getroffen kippte Steeles Mech nach hinten weg.

“Black Hat eins-eins-drei für Black Hat eins-eins-sechs, ich zähle Mech- und Panzersignaturen, die sich von Norden nähern.” meldete sich Cliff Ager, der Pilot des Derwisch, der die Farm von rechts flankierte.

“Hier Black Hat eins-eins-vier, bin unter schwerem Beschuss! Ich brauche Hilfe!”

Steele wuchtete ihren Penetrator wieder auf die Beine und feuerte erneut auf den Patton, zu dem sich noch ein Manticore gesellt hatte. Der Victor hatte sich zwischen sie und den



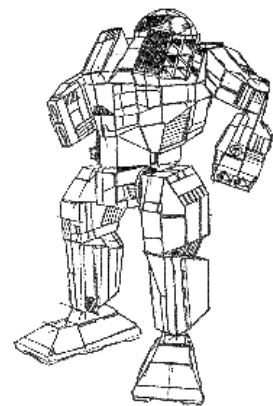
Alacorn geschoben und tauschte mit diesem Breitseiten aus. Einer der

seltenen Fälle, in denen ein Mech einem Panzer unterlegen war.

Eine Salve aus sechs Impulslasern bohrte sich in den Patton. Dunkler Qualm quoll aus dem Panzer. Zufrieden sah Steele, wie die Crew den Panzer verließ.

“Black Hat eins-eins-sechs an alle: Rückzug! Alle Mann Rückzug einleiten!”

Aus den Augenwinkeln bekam sie mit, wie die komprimierte Dreihundert-sechzig-Grad-Sicht ihr zeigte, dass Cliff aus seinem zerschossenen Derwisch ausstieg und drei gegnerische Mechs auf die Farm vorrückten.



Alle am Hinterhalt beteiligten Maschinen trugen den dämonischen Engel der Chevallier de Vernier. Der Alacorn ließ vom flüchtenden Victor ab und feuerte wieder auf sie. Zwei der drei Nickелеisenkugeln zertrümmerten Panzerung im Torso des Penetrators.

Eine Kugel schlug durch die externe Panzerung der Torsomitte. Eine Rückkopplung über den Neurohelm sagte Steele, dass das Gyro ihres Mechs beschädigt worden war.

Durch pure Willenskraft hielt sie den Mech aufrecht.

Ihr Gegenfeuer ging jedoch fehl. Kalte Wut breitete sich in ihr aus.

Mittlerweile befand sie sich im Nahkampf mit zwei Stravag-Panzern

und war Ziel von drei Mechs, die auf Angriffsentfernung herangekommen waren.

Sie machte zwei Schritte vorwärts und feuerte erneut auf den Alacorn. Der überschwere Panzer absorbierte den Schaden, als wäre nichts.

Seine Antwort war vernichtend. Das rechte Hüftgelenk von Steeles' Mech versteifte sich, als eine Gaußkugel die Beinpanzerung durchschlug.

Der Penetrator neigte sich wieder der Erde zu. Marisha Steele wurde hart in die Gurte geschleudert, bevor sie in die Dunkelheit eintauchte.



Captain Roger Vernier kletterte aus seinem Black Knight und ließ sich ein Funkgerät geben. Zwei Hoover mit Infanteristen der Garde des mittlerweile verstorbenen Marquis fuhren auf den Hof der Brighton Ranch.

Ein Sergeant-Major trat vor Vernier und salutierte andeutungsweise.

“Sammeln Sie bitte alle Gegangenen ein, derer Sie habhaft werden.” Vernier blickte sich skeptisch um, “Wir sollten uns schnellstens zurückziehen, bevor das Freicorps mit Verstärkung zurückkommt.”

Vernier blickte betroffen auf die vor sich hin lodernde Farm.

“Los, an die Arbeit.”

Die Gardeinfanteristen schwärmten aus. Der Kommandant des Alacorn trat auf Vernier zu.

“Also John, wie steht es um den Patton?”

“Totalverlust Captain. Und ein Heckenschütze hat drei der Crewmitglieder erschossen, als sie aus dem Panzer geflüchtet sind.”

Der Söldnerkommandant verzog das Gesicht: “Und der Idiot hat eben vor mir salutiert.”

“Sind halt Amateure.” erwiderte der andere Chevalier.

Sie zogen sich schnell in den Schatten des Mechs zurück und suchten nach Hinweisen auf den Standort eines Heckenschützen.

Ein Schuss krachte.

Die Gewehrkugel wurde als Querschläger von der Beinpanzerung des Black Knight abgeleitet.

“Heckenschütze!” schrie Vernier und zog, nachdem er sich hingeworfen hatte, seine Sunbeam-Laserpistole. Gardisten und Chevaliers gingen in Deckung.

Ein weiterer Schuss peitschte.

Dann kehrte wieder Ruhe ein. Einige Minuten warteten die Söldner und die Garde des ehemaligen Marquis ab, dann pirschten sie sich vorsichtig vor.

Der Heckenschütze hatte sich offensichtlich abgesetzt.

“Wir haben hier eine Überlebende gefunden!” Zwei Infanteristen zogen die immer noch bewusstlose Steele aus dem liegenden Penetrator.

“Gut, ziehen wir uns zurück.” entschied Vernier.

Und gerade als die Gardisten die bewusstlose Steele in einen APC verfrachten wollten, meldete sich der Heckenschütze wieder zu Wort.

Ein Gardist, der neben dem APC stand, brach mit einem Kopfschuss zusammen.

Die anderen sanmartinesischen Soldaten sahen zu, dass sie in den Truppentransporter kamen.

Söldner und Garde zogen sich zurück.



Als die Feuer- und die Scoutlanze der Deltakompanie des Freicorps auf der Ranch ankamen, war diese bis auf die Grundmauern heruntergebrannt.

Vor den Trümmern saßen drei Infanteristen des Freicorps. Jace Mallory schwenkte sein TK-Sturmgewehr.

Leftenant Reimer Jung, Steeles' Stellvertreter hielt seine Truppe zusammen und erstattete Steuben über Funk Bericht: "Die Überlebenden melden, dass der Feind Captain Steele gefangen genommen hat."

"Was ist mit Ager und seinem Derwisch?"

"Corporal Ager ist tot. Er hängt mit gebrochenem Genick in einem Baum."

Steuben schnaufte: "Wie ist der Zustand unserer Maschinen?"

"Vom Derwisch sind, wie es aussieht, nur noch Überreste übrig. Der Penetrator sieht noch recht intakt aus, obwohl der, wie auch der Victor, wohl auch `ne gute Figur als Schweizer Käse machen würde.

Außerdem haben die Schweine ein paar Granaten in die Kanzel geworfen, nachdem sie Captain Steele daraus gezogen haben."

"In Ordnung. Ich werde Ihnen ein Bergungskommando schicken. Anschließend kommen Sie zur Basis zurück, Leftenant."

"Aber Sir." protestierte Jung, "Wir müssen sie verfolgen. Sie haben den Captain."

"Ich werde Sie nicht in eine Falle stolpern lassen, Leftenant. Kehren Sie nach Abschluss der Bergungsarbeiten zur Basis zurück."

"Aye Sir." Jung schaltete die Komverbindung ab und schlug auf die Konsole seines achtzig Tonnen schweren Salamander: "Scheiße."

Der Leftenant saugte an seiner Unterlippe. Er respektierte Steuben als Bataillonsführer und als Mechkrieger. Menschlich stand der Major jedoch auf einem anderen Blatt. Und auch wenn Jung zu Beginn seine Vorbehalte gegen die Clannerin hatte, in den letzten zwei Jahren hatte er sie, aufgrund der von ihr gezeigten Fähigkeiten als Kommandantin, doch schätzen gelernt. Er war nicht bereit hinzunehmen, dass die Kompanie und vor allem Captain Steele nun unter Steubens Vorbehalten litt.

Felix Steuben hörte sich in Villa Hermoza den Bericht der überlebenden Infanteristen an.

Dabei starrte er aus dem Fenster des Saloons und regte sich kaum. Ein Mech, der Derwisch, war als Totalverlust anzusehen.

Der Penetrator musste quasi von Grund auf wiederhergestellt werden.

Der Victor war auch nur noch eine wandelnde Ruine.

Was hatte er dafür auf der Habenseite?

Ein zerstörter Patton, eine abgefackelte Ranch und eine Hand voll gefallener Infanteristen.

An einem Tisch im provisorischen Hauptquartier der Expeditionstruppe des Freicorps waren mehrere Offiziere beschäftigt den An- und Abmarschweg der feindlichen Truppen zur Brighton Ranch zu extrapolieren.

“Danke für Ihren Bericht, Gentlemen.” entließ der Major die Infanteristen. Als diese weggetreten waren wandte sich Steuben an Jung:

“Gibt es irgendwelche Hinweise zum Verbleib von der Familie Brighton?”

“Nein Sir. Das Haus ist ja auch bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Maroney hat wirklich gute Arbeit geleistet mit seiner Phosphorgranate.”

Jung klang rechtschaffend verärgert.

“Wann werden wir die Verfolgung aufnehmen? Ich meine, wir können doch nicht einfach hinnehmen, dass man einen Guerillakrieg gegen uns führt.”

“Ich habe einmal voreilig Truppen da hinausgeschickt, mit bekanntem Ergebnis. Sobald unser Feldflugplatz fertig ist und wir unsere Luftaufklärung haben, werden wir mit unserer eigentlichen offensiven Operation beginnen, nicht vorher.”



Das Feldlager der Chevalier de Vernier war voller Betriebsamkeit.

Mechs und Panzer wurden repariert und aufmunitioniert, so gut es die bescheidenen Möglichkeiten der Basis hergaben.

Die Führungsoffiziere der alliierten Söldnertruppen hatten sich in Captain Verniers Zelt versammelt.

“Das war schon mal ein guter Anfang.”

Captain Alice Hansons von Harbins Rangers kreuzte die Arme vor der Brust.

“Aber wie wollen sie mit der Gefangenen verfahren? Ich meine, großartige Gefangenenlager können wir uns wohl nicht leisten.”

“Nun, wir haben die junge Dame nur eingesammelt, weil es sich bei dem Penetrator um einen Kommandomech von Garibaldis zweiten Bataillions handelt.” antwortete Vernier.

“Unseren nachrichtendienstlichen Erkenntnissen zufolge handelt es sich bei unserer Gefangenen um Captaine Marisha Steele, eigentlich Marisha vom Clan Steele Viper. Nach guter alter Clansitte haben wir sie als Leibeigene genommen. Wenn sie also wieder auf dem Damm ist, werden wir alle Informationen bekommen, die wir brauchen.”

“Als Leibeigene?”

Alex Harbin stieß sich vom Zeltposten ab. “Und Sie glauben, die wird Ihnen alles verraten, was Sie wissen wollen? Weil Sie sie zur Sklavin gemacht haben?”

Vernier schüttelte den Kopf: “Marisha ist keine Sklavin. Die Leibeigenschaft ist eine Clansitte. Ein hervorragender

aber besiegt Feind wird in den eigenen Clan aufgenommen. Er erhält die Chance, sich vom Tech hochzudienen. Bis in die Reihen der Krieger. Dafür muss er, so viel ich weiß, drei Prüfungen bestehen."

Vernier zeigte seine eigene Leibeigenenkordel am Handgelenk.

"Hätte man nach der Schlacht von Tukayyid keinen Gefangenenaus-

tausch vereinbart, wäre ich jetzt wohl ein Jedefalke."

Harbin richtete den Zeigefinger auf Vernier: "O.K., sie bekommen Ihre Chance. Und wenn das nicht klappt, habe ich da noch die ein oder andere Idee, wie wir an unsere Informationen heran kommen."

Es klang wie eine unheilvolle Prophezeiung.

Ein kleiner Szenariokatalog für CBT-ChapterFights von D.J. Franzen

Classic Battletech ist mehr, als nur ein »Last-Man-Standing« Spiel. Battletech ist für mich in erster Linie die Simulation eines großen Konflikts, heruntergebrochen auf die Ebene eines Zuges, oder wie im Fall von Battletech, auf die Ebene einer oder mehrerer Lanzen.

Auch in Chapterfights kann man die einzelnen Aspekte eines Feldzugs durch kleine Szenarien oder Missionen gut darstellen, und somit den Spielspaß erhöhen, wie ich finde.

Die hier von mir vorgestellten Szenarien sind bestimmt schon in der einen oder anderen Form bekannt.

Aber da ich als Wiedereinsteiger noch nicht den großen Überblick habe, möge man mir das bitte nachsehen.

Die Anzahl und die Art der Karten sind in jedem Szenario weitgehend den

jeweiligen Spielern überlassen, sofern keine Einschränkung erwähnt wird.

Szenario 001: **„Fehlgeschlagener Absprung“**

Karten:

Anzahl und Art nach Wahl der Spieler

BV2: 7.500 +/- 50

Anzahl Mechs: 4-6

Mechs: Max. 1 Assault + 1 Heavy

Aufbau

Die Spieler entscheiden zuerst, wer der Angreifer und wer der Verteidiger sein soll.

Beide Spieler bestimmen den abspringenden (Angreifer), bzw. den bereits stehenden (Verteidiger) Mech und erwürfeln für diese beiden die Initiative.

Der Verteidiger stellt seine Mechs in dieser Reihenfolge maximal sechs Felder tief von seiner kurzen Spielfeldseite auf das Spielfeld. Der

Angreifer stellt seine Mechs nach den Regeln für den Absprung auf (W20 zur Feldbestimmung).

Danach besteht freie Regelwahl zur Bestimmung der Initiative.

Ablauf

Der Angreifer muss seine Mechs zu einem imaginären Sammelpunkt außerhalb der Karten bringen.

Um diesen zu erreichen, muss er seine Mechs durch einen vorher festgelegten »Korridor« von sechs Hexfeldern Breite von der Karte bewegen.

Dieser Korridor liegt auf seiner kurzen Spielfeldseite.

Spielende

Sobald alle Mechs des Angreifers entweder zerstört sind, am Boden liegen oder das Spielfeld nach den Regeln des Szenarios verlassen haben.

Besonderheiten

Keine.

Szenario 002: „Bergung“

Karten:

Anzahl und Art nach Wahl der Spieler

BV2: 4.200 +/- 50

Anzahl Mechs: max. 4

Mechs: max. 1 Heavy, min. 1 Light

Aufbau

Jeder Mech läuft einzeln über die jeweils kurze Spielerseite der Karte ein. Halbe Hexe werden als ganze Hexe angenommen.

Für jeden Mech wird die Initiative beim Einlaufen einzeln bestimmt.

Beide Spieler bestimmen den einlaufenden Mech, erwürfeln die Initiative, ziehen diesen Mech auf das Spielfeld und bestimmen dann den nächsten Mech.

Nach dem Einlauf der Mechs wird die Art der Initiative von den Spielern wieder frei vereinbart.

Ablauf

In der Mitte des Spielfelds liegt ein Mech, aus dem ein Recorder geborgen werden muss.

Einer der Mechs der Spieler muss 1W6 +1 Runden neben dem Mech in einem direkt angrenzenden Nachbarhex stehen und den geborgenen Recorder über seine Seite in Sicherheit bringen.

Spielende

Sobald ersichtlich ist, dass der Recorder geborgen wurde und der bergende Mech nicht mehr eingeholt / vernichtet werden kann, endet das Spiel wie gewohnt mit Rückzug und eventueller Bergung von Beutemechs.

Besonderheiten

Wird der bergende Mech abgeschossen, ist er der neue Mech, aus dem der Recorder geborgen werden muss.

Wenn keine der beiden Seiten das Ziel erreichen kann, z.B. wegen zu wenig intakter Mechs, endet das Spiel in Einvernehmen der Kommandanten / Spieler.

Derjenige, der zu diesem Zeitpunkt mehr Mechs / BV2 auf dem Feld hat, gewinnt in diesem Fall (wegen Beuteverteilung)

Szenario 003: **„Hamburger Hill“**

Karten:

Anzahl und Art nach Wahl der Spieler

BV2: 6250 +/- 50

Anzahl Mechs: Freie Anzahl

Art der Mechs: Max. 1 Heavy

Aufbau

Die Spieler bestimmen in diesem Szenario Angreifer und Verteidiger. Der Verteidiger wählt eine Karte, die er als strategisch wichtigen Punkt halten muss.

Hierfür ist keine Seekarte zugelassen!

In dieser Karte darf er seine Mechs als erster komplett nach Belieben aufbauen.

Danach stellt der Angreifer seine Mechs an einem beliebigen Kartenrand (nicht auf der Karte des Verteidigers!) auf.

Achtung! Jeder Mech des Angreifers muss beim Aufbau mindestens 12 Hexfelder zu einem verteidigenden Mech einhalten!

Ablauf

Der Angreifer muss am Spielende mindestens 2 funktionstüchtige und kampfbereite Mechs mehr als der Verteidiger in der Karte des Verteidigers stehen haben.

Am Boden liegende Mechs gelten nicht als kampfbereit.

Ist diese Vorgabe nicht erfüllt, endet das Spiel mit einem Sieg des Verteidigers.

Spielende

Das Spiel endet 1,5 Stunden nach dem Aufbau und dem eigentlichen Beginn des eigentlichen Spiels durch den ersten Initiativewurf.

Besonderheiten

Der Verteidiger darf Panzersperren aufstellen, die jeweils ein Hexfeld belegen und pro Sperre 25 Punkte BV2 kosten.

Diese Hexfelder gelten für Mechs als unpassierbar. Rund um eine Panzersperre muss immer ein passierbares Hexfeld frei bleiben. Panzersperren können von springfähigen Mechs übersprungen werden. Eine Landung auf einer Sperre ist nicht möglich und erfordert sofort einen Pilotenwurf +4.

Gelingt dieser Wurf, landet der springende Mech vor der Panzersperre, kann in dieser Runde aber nicht schießen.

Szenario 004: **„Belagerung und Durchbruch“**

Karten:

Anzahl und Art nach Wahl der Spieler

BV2: 7500 +/- 50

Anzahl Mechs: maximal 5

Mechs: max. 1 Assault, min. 1 Medium

Aufbau

Die Spieler bestimmen in diesem Szenario Angreifer und Verteidiger und bestimmen abwechselnd für ihre Mechs die Initiative für den Aufbau. Nach dem Aufbau besteht freie Regelwahl für die Bestimmung der Initiative.

Der Verteidiger ist während einer laufenden Schlacht in die Ecke gedrängt worden und hat den Befehl erhalten, durch die feindlichen Linien zu brechen, um dahinter zu einem neuen Sammelpunkt seiner Truppen zu gelangen.

Der Verteidiger wählt eine Karte, auf der er drei Hexfelder tief von allen vier Seiten her frei aufbauen darf.

Hierfür ist keine Seekarte zugelassen!

Der Angreifer darf seine Mechs auf eine (bei einem Spielfeld von vier Karten auf zwei) beliebige Karte (nicht auf der Karte des Verteidigers!) drei Hexfelder tief aufstellen.

Achtung! Jeder Mech muss beim Aufbau mindestens 9 Hexfelder zu einem gegnerischen Mech einhalten!

Ablauf

Der Verteidiger muss seine Mechs durch die feindlichen Linien bringen.

Hierfür müssen seine Mechs das Spielfeld auf der gegenüberliegenden Seite verlassen.

Spielende

Sobald alle Mechs des Verteidigers durchgebrochen oder ausgeschaltet sind oder der Verteidiger aufgibt.

Besonderheiten

Beide Parteien haben in der laufenden Schlacht bereits gekämpft. Daher beginnen alle Mechs mit folgenden Einschränkungen:

- +4 Wärme
- minus eine Tonne Munition jeder munitionsabhängigen Waffe

Szenario 005: „Stadtkampf“

Karten:

Anzahl und Art nach Wahl der Spieler

BV2: Nach Vereinbarung der Spieler

Anzahl Mechs: Freie Anzahl

Art der Mechs: Keine Einschränkung

Aufbau

Für dieses Szenario werden auf der Karte Gebäude aufgebaut. Es können 3D-Gebäude genutzt werden, aber auch Plastik- oder Papierkarten, welche die Gebäude und ihre Werte darstellen, können hierfür aufgelegt werden.

Wie groß die Stadt sein soll liegt im Ermessen bzw. der Absprache der Spieler, es muss aber zwingend rund um die Stadt freie Landschaft von 9 Hexfeldern bestehen.

Die Spieler bestimmen in diesem Szenario Angreifer und Verteidiger und bestimmen abwechselnd für ihre Mechs die Initiative für den Aufbau.

Nach dem Aufbau besteht freie Regelwahl für die Bestimmung der Initiative.

Der Verteidiger muss die Stadt halten und darf seine Mechs nur zwischen (nicht auf!) den Gebäuden aufstellen.

Dem Angreifer steht das freie Gelände um die Stadt zur Verfügung, wo er am Kartenrand aufbaut.

Achtung! Jeder Mech muss beim Aufbau mindestens 9 Hexfelder zu einem feindlichen Mech einhalten!

Ablauf / Spielende

Dieses Szenario ist ein »Last-Mech-Standing« und wird gespielt bis entweder eine Seite aufgibt oder keine kampffähigen Mechs mehr zur Verfügung hat.

Besonderheiten / optionale Vereinbarungen

1.
In diesem Szenario sind nach Absprache der Spieler Panzer und Infanterie zugelassen. Es müssen aber auf jeder Seite mindestens 75% der vereinbarten BV2 aus Mechs des jeweiligen Chapters bestehen.

2.
Der Verteidiger darf Panzersperren aufstellen, die jeweils ein Hexfeld belegen und pro Sperre 25 Punkte BV2 kosten. Diese Hexfelder gelten für Mechs als unpassierbar. Rund um eine Panzersperre muss immer ein passierbares Hexfeld frei bleiben.

3.
Nach Absprache der Spieler können die Gebäude mit Strukturpunkten versehen werden. Es gelten in diesem Fall die Regeln für den Stadtkampf und zerstörte Gebäude

4.
Minen, Artillerie und Luftunterstützung sind nicht zugelassen

Szenario 006: „Offene Feldschlacht“

Karten:
Anzahl und Art nach Wahl der Spieler

BV2: 6900 +/- 50

Anzahl Mechs: maximal 5

Art der Mechs: keine Assaults

Aufbau/ Ablauf / Spielende

Dieses Szenario ist ein »Last-Mech-Standing« Szenario, das jedoch mit Wetterbedingungen spielt.

Beide Seiten stellen am Kartenrand auf und es besteht freie Wahl der Regeln zur Bestimmung der Initiative

Besonderheiten / optionale Vereinbarungen

Wüstenkampf

- Alle Mechs haben grundsätzlich eine Wärme von +3
- Jede Bewegung kostet +1 Wärme (Beispiel: Ein Mech rennt = 2+1 Wärmepunkt zusätzlich wegen der großen Hitze)
- Jede Bewegung kostet +1 BP wegen der schlechten Bodenverhältnisse (auf die gesamte Bewegung gerechnet. Beispiel: Ein Mech rennt sechs Felder, dies kostet 7 BP)
- Hügel mit Level 3 gelten als unsicher. Ein Mech auf einem Hügel mit Level 3 droht im Sand einzubrechen, wenn er in einer Runde mehr als 15 Punkte Schaden durch ballistische Waffen nimmt (Erschütterung).

- Ein eingebrochener Mech kann bei einem Pilotenwurf +3 aus dem Hügelsand aufstehen und darf sich ein Feld um die Bruchstelle herum wieder aufstellen. Die Bruchstelle ist auf der Karte als offen zu markieren

Winterfeldzug

- Die Geländemerkmale »Wald« werden nicht berücksichtigt
- Die Geländemerkmale »See« gelten als gefroren und können betreten werden. Jede Bewegung über gefrorenes Gelände erfordert pro Feld einen Pilotenwurf +1
- Ein Mech der auf einem vereisten Gewässer steht und mehr als 10 Wärme hat, bricht ein.
- Ein Mech, der auf einem vereisten Gewässer steht und in einer Runde mehr als 15 Schadenspunkte durch Energiewaffen (Hitze), oder mehr als 20 Schadenspunkte durch ballistische Waffen (Erschütterung) erhält, bricht ein.
- Ein eingebrochener Mech kann bei

- einem Pilotenwurf +3 aus einem Gewässer aufstehen und darf sich ein Feld um die Bruchstelle herum wieder aufstellen. Die Bruchstelle ist auf der Karte als offen zu markieren
- Alle Mechs haben -2 auf ihre Abwärme
- Jede Bewegung die mehr als 4 Felder umfasst, erfordert aufgrund Des vereisten Bodens einen Pilotenwurf, selbst wenn die Bewegung nicht über vereiste Gewässer führt.
- Bei Treffern aus Energiewaffen besteht die Gefahr, dass geschmolzene Panzerung Gelenke einfriert oder Waffenmündungen / -öffnungen blockiert. Bei einem Ergebnis von 11 oder 12 auf 2W6 gilt das Gelenk / der Waffenlauf / die Waffenöffnung als blockiert. Um diesen Schaden zu beheben muss der Mech auf einen Angriff verzichten und einen Pilotenwurf +2 bestehen.
- Der Pilotenwurf für Aufstehen wird um +1 erschwert

Kleine Regelkunde

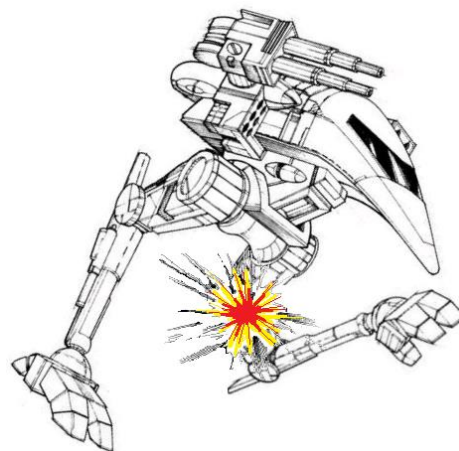
„Leg Destruction“ und „Minimum Movement“

von Javelin

Fragestellung:

Kann/darf ein zweibeiniger Mech mit nur einem Bein sein Hexfeld gehend oder rennend verlassen und muss er Mechpilotenwürfe machen?

Im folgenden Abschnitt werden die Regelauszüge vom Compendium, Compendium Rules of Warfare, Master Rules und Total Warfare analysiert und abschließend mit einem Fazit versehen.



Compendium (Fasa #1640)

Leg Destruction (Seite 30):

„When a BattleMech has lost one leg, either through a critical hit or the destruction of the leg's internal structure, the BattleMech automatically falls down.

In the next turn the BattleMech may try to stand up on its one remaining leg.

There is a +5 modifier to the Piloting Skill roll plus any modifiers for other damage.

If the BattleMech does stand up again, it has 1 Walking MP.

Any Piloting Skill roll made thereafter has the +5 modifier applied to it for the missing leg.

It may still jump (without any of the jump jets on the missing leg), but it must make a Piloting Skill roll each time it lands.“

Movement Costs (Seite 14):

„A unit must have sufficient MPs left to pay the cost of entering each new hex. The only exception is that a unit can always move forward one hex, no matter what the terrain cost, so long as that is the only hex the unit enters that turn, the unit has at least 1 MP to spend (i.e., is mobile), and the terrain is one that the unit is not forbidden to enter.

A unit which enters a hex by this exception is considered to have run for the purpose of combat modifiers.

A fallen BattleMech cannot crawl into another hex, but may change facing in its hex. It costs a fallen BattleMech 2 MP to attempt to stand up.

A fallen BattleMech may only attempt to stand up during the Movement Phase, but may make as many attempts as it wishes as long as it has sufficient MP left.

(A BattleMech with only 1 MP at the beginning of its turn may attempt to stand once, by invoking the exception of the previous paragraph.) Once it is standing, any remaining MP may be used for movement out of the hex.“

Compendium Rules of Warfare (Fasa #1691)

Leg Destruction (Seite 44)

„Leg Destruction: When a BattleMech loses one leg, either through a critical hit or the destruction of the leg's internal structure, the BattleMech automatically falls down.

In the next turn the BattleMech may attempt to stand on its remaining leg, but the pilot must add a +5 modifier to the Piloting Skill Roll plus any modifiers for other damage.

If the BattleMech manages to stand, it has a Walking MP of 1. To account for the missing leg, add +5 to any Piloting Skill Roll made thereafter.

The BattleMech may still jump (minus the power of the jump jets on the missing leg), but the pilot must make a Piloting Skill Roll each time the 'Mech lands.“

Movement Costs (Seite 18)

„A unit must possess sufficient MP to pay the cost of entering each new hex. However, a unit can always move forward 1 hex, regardless of the terrain cost, under the following conditions: the unit enters only one hex that turn, the unit has at least 1 MP to spend (i.e., is mobile), and the unit is not prohibited from entering that terrain.

A unit that enters a hex under these conditions is considered to have run for the purpose of determining combat modifiers.

It costs a fallen BattleMech 2 MP to attempt to stand up. A fallen Battle-

Mech may only attempt to stand up during the Movement Phase, but it may make multiple attempts as long as it has sufficient MP remaining.

A fallen BattleMech with only 1 MP available at the beginning of its turn may make one attempt to stand using the exception noted in the previous paragraph.

A fallen BattleMech cannot crawl into another hex, but it may change its facing in the hex it occupies. Once a fallen BattleMech regains its feet, any remaining MP may be used to move out of the hex in the same Movement Phase.“

Master Rules – Revised (Fanpro #35000)

Leg Destruction (Seite 35)

„When a BattleMech loses one leg, either through a critical hit or the destruction of the leg’s internal structure, the BattleMech automatically falls. In subsequent turns, the BattleMech may attempt to stand on its remaining leg, but the pilot must add a +5 modifier to the Piloting Skill Roll plus any modifiers for other damage. If the BattleMech manages to stand, it has a Walking MP of 1 and cannot run. To take into account the missing leg, add +5 to any Piloting Skill Roll made thereafter.

The BattleMech may still jump (minus the power of the jump jets on the missing leg), but the pilot must make a Piloting Skill Roll each time the ’Mech lands.“

Minimum Movement (Seite 18)

„A unit must possess sufficient MP to pay the cost of entering each new hex. A unit can always move into the hex directly in front of it at the beginning of

the Movement Phase, however, regardless of the terrain cost provided it is the only expenditure of MP the unit makes in that turn. This kind of move can only be made if the unit has at least 1 MP to spend (i.e., is mobile) and the unit is not prohibited from entering that terrain. A unit that enters a hex under these conditions is considered to have used running movement. Units using this rule are allowed to enter hexes, which normally couldn’t be entered by a running unit (i.e. water).

Any Piloting Skill Rolls for running still apply.

A prone BattleMech with only 1 MP available can make a single attempt to stand using the Minimum Movement rule.“

Total Warfare 4th Errata (Catalyst #35001)

Leg Destruction (Seite 122)

„When a ’Mech loses one leg, either through a critical hit or the destruction of the leg’s internal structure, a standing ’Mech automatically falls. The controlling player makes an immediate Piloting Skill Roll, with a +5 modifier for the destroyed leg (plus any modifiers for other damage; the +5 modifier for leg destruction replaces all pre-existing modifiers for damage to that leg), to avoid damaging the MechWarrior during the fall. Regardless of how or in what phase a ’Mech loses its leg, its movement is over for that turn.

In subsequent turns, during the Movement Phase (Ground), the ’Mech may attempt to stand on its remaining leg by making a Piloting Skill Roll with a +5 modifier, plus any modifiers for other damage. It may only make one attempt per turn.

If the 'Mech manages to stand, it has a Walking MP of 1 (this overrides all MP increases) and cannot run. To take into account the missing leg, add +5 to any Piloting Skill Roll made thereafter.

The 'Mech may still jump (minus the power of the jump jets on the missing leg, if any), but the pilot must make a Piloting Skill Roll each time the 'Mech lands. For purposes of attacker movement, such an attempt to stand is considered a run.

If the 'Mech stays prone, it can still change its facing one hexside per turn; it is considered to have walked if it changes its facing.

A 'Mech that loses both of its legs cannot move. If it wasn't prone, it automatically falls and has 0 MP available. The MechWarrior automatically takes damage from this fall.

The 'Mech cannot change hexsides or attempt to stand, though it can still attempt to prop itself up to fire if it has both arms.

Four-Legged 'Mechs: A single destroyed leg immediately causes a quad 'Mech to fall and negates all the movement and combat bonuses gained from being a quad. The 'Mech can no longer make lateral shifts, it loses the -2 modifier to Piloting Skill Rolls, it must make a successful Piloting Skill Roll to stand after falling, it must prop itself up with one of its forward legs to fire while prone and it suffers a +2 modifier to firing while prone.

In addition, a -1 MP penalty replaces any penalties associated with damaged leg actuators in the destroyed leg. After losing two legs, a quad functions with the same restrictions as a two-legged 'Mech that has lost one leg: it immediately falls, it has only 1 MP, Piloting Skill Rolls are modified by +5 and so on.

A quad that loses three or four of its legs cannot move. It automatically falls and has 0 MP available. It cannot prop itself up to fire, change hexsides or attempt to stand and is considered immobile.“

MINIMUM MOVEMENT (Seite 49)

„A unit must possess sufficient MP to pay the cost of entering each new hex. A unit can always move into the hex directly in front of it, regardless of the terrain cost, provided such movement is the only MP expenditure the unit makes in that turn (i.e. the unit cannot make any facing changes in the same turn it uses the Minimum Movement rule).

The controlling player can only make this kind of move if the unit has at least 1 MP to spend (meaning it is mobile) and is not prohibited from entering that terrain (see Level Change, p. 48); all units reduced to 1 MP either due to heat or damage can still make use of the minimum movement rule. A unit that enters a hex under these conditions is considered to have used running/flanking movement. Units using this rule can enter hexes that normally could not be entered by a running unit (for example, water hexes). Any Piloting Skill Rolls for running still apply.

'Mechs: A prone 'Mech with only 1 MP available can make a single attempt to stand using the Minimum Movement rule. If a 'Mech has only 1 MP because it is missing a leg, attempting to stand will require only a single Piloting Skill Roll, with a +5, plus any modifiers for other damage (see Leg Destruction, p. 122).“

Fazit

Bereits in den beiden Compendium Büchern wurde in der Regel zu zerstörten Beinen explizit erwähnt, dass ein einbeiniger Mech, der wieder aufgestanden ist, 1 Gehen Bewegungspunkt hat.

Rennen wird nicht erwähnt. Beim Sprung muss im Landehex ein Mechpilotenwurf mit entsprechendem Modifikator gemacht werden. Es wird nicht behandelt, wie viele Bewegungspunkte der liegende Mech hat.

Die Minimum Movement Regel ist noch nicht als explizite Regel erfasst, wird aber unter Movement Costs behandelt. Demnach ist der Aufstehversuch nur aufgrund dieser Regel möglich, wenn die zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte (d.h. weniger als 2) nicht für einen Aufstehversuch reichen.

Der Mech gilt dann als gerannt.

Aufgrund der Regel, dass die Bewegungspunkte zum Rennen um den Faktor 1,5 (aufgerundet) höher sind, als die Bewegungspunkte zum Gehen, müsste also ein einbeiniger, stehender Mech laut Compendium die Bewegungsrate $1/2/x$ haben.

Mechpilotenwürfe sind beim Rennen mit beschädigter Hüfte zu würfeln (Compendium, Seite 29 bzw. Compendium Rules of Warfare, Seite 44).

Mit dem Master Rules wurden beide Themengebiete weiter erläutert und die

Minimum Movement Regel wird erstmals als eigenständige Regel aufgeführt.

Die einzige Änderung bezieht sich auf die Klarstellung, dass ein einbeiniger Mech nicht rennen kann. Damit wäre seine Bewegungsrate $1/0/x$. Das Total Warfare Regelwerk befasst sich mit beiden Regeln am umfassendsten.

Ein einbeiniger Mech hat die Bewegungsrate $1/0/x$, auch wenn bspw. Triple Strength Myomer zum Einsatz kommen.

Ein liegender Mech kann sich nur um eine Hexseite pro Zug drehen und dies gilt als Gehen.

Es wird erwähnt, dass man pro Zug nur einen Aufstehversuch hat. In Minimum Movement Regel steht, dass ein einbeiniger Mech nur einen Bewegungspunkt besitzt und somit der Aufstehversuch nur aufgrund dieser Regel möglich ist.

Abschließend kann festgehalten werden, dass ein einbeiniger Mech, sobald er steht, gehend ein Feld mit einem Bewegungspunkt betreten kann. Würde er ein Feld betreten, wozu er mehr Bewegungspunkte benötigt, käme theoretisch die Minimum Movement Regel zum Einsatz.

Allerdings würde dann seine Bewegung als Rennen gelten, was ein einbeiniger Mech gem. TW nicht darf. Mechpilotenwürfe sind beim Gehen anscheinend nicht zu machen.

Viel Spaß beim Diskutieren - Javelin

Operation Thor 2017

von Steffen Stannies

Rosa-Scholl-Haus



Hauseignung	Freizeiten, Klassen, Seminare, Musikproben
Verpflegung	Selbstverpflegung
Kapazität	32 Betten, 7 Schlafräume, 1/1, 1/2, 1/2+, 4/6 (Raum/Betten) 3 Gruppenräume für 1*32, 1*32 und 1*8 Personen
Sanitäre Anlagen	2 Zimmer mit Dusche und WC, 2 Duschräume, 2 Waschräume
Entfernungen	Bademöglichkeit 4 km, Hallenbad 10 km, Bahnhof 10 km



„Achtung an alle Linienregimenter des Lyranischen Commonwealth. Das Oberkommando der LCAF gibt bekannt! Es werden zwei Ziele bei der Operation Thor simultan angegriffen.

Für die Planeten McAfee in der Liga freier Welten, sowie Utrecht im Einflussbereich des Draconis Kombinars liegt ein Eroberungsbefehl des LCAF Oberkommandos vor. Melden sie umgehen Ihre in Bereitschaft befindlichen Kräfte an ihr zuständiges Oberkommando.

Genauere Einsatzbefehle erhalten sie in der Einsatzbesprechung welche ihnen kurz vor ihrem Transit bekannt gegeben werden.

So Leute, es ist soweit. Wie schon vor längerer Zeit bekannt gegeben, kommen hier ein weiteres Mal die ersten Informationen für all Euch Spielwillige da draußen.

Am 03.02.2017 wird der erste Teil der Operation Thor starten, ein Event, das bei entsprechen großem Interesse alle zwei Jahre an den Start gehen soll. Geplant ist, dass wir im vierten Nachfolge Krieg beginnen und in der Zeit immer etwas weiter gehen, damit alle Zeitschienen bespielt werden und

wir die liebste Zeitschiene von jedem mal dran haben.

Was erwartet euch?

Nun wir habe ein kleines schnuckeliges Haus in der Nähe von Quickborn (Großraum Hamburg) gefunden, welches wir an diesem Wochenende gemeinsam mit euch mit Leben füllen wollen.

Die Anmeldung erfolgt über eine eMail-Adresse (siehe unten) Achtet bei der Anmeldung bitte auf folgendes:

1.
Meldet euch mit Lanzen aus eurer Chapter-Aufstellung an.

2.
Sucht euch eine Front aus: Kurita oder Marik.

3.
Auch Marik- und Kurita-Spieler werden gesucht, damit es ein „realistisches“ Event wird.

Es soll eine Invasion mit allen strategischen, taktischen und logistischen Besonderheiten gespielt werden, die man da erwarten kann.

Gespielt werden Szenarios in ChapterFight-Manier mit einer Zeitbegrenzung, damit wir eine ansehnliche Zahl an Gefechten schaffen.

Es wird in den meisten Spielen darum gehen, neben einem Sieg auch Missionen zu erfüllen. Es wird pro Seite auch ein Oberkommando gesucht, dieses regelt dann etwaige Verstärkungen oder Ari-/Luft-Schläge. Ihr seht, es kann durchaus sehr interessant werden.

Was aber allen klar sein dürfte: Das Ganze lebt von Euch und Eurer Lust zu spielen.

Natürlich bin ich mir bewusst, dass eine Invasion mit viel mehr Mechs gespielt wird, als ich hier Lanzenslots verbe.

Allerdings haben wir uns aus Gründen der Spielbarkeit dafür entschieden, alles etwas kleiner zu halten, denken aber, dass der Kompromiss allen entgegenkommen wird.

Es wird Verpflegung geben, das heißt Frühstück / Mittag / Abendessen.

Bei der Anmeldung bitte ich euch Unverträglichkeiten mit anzugeben.

Es wird natürlich Mineralwasser umsonst da stehen, Cola/Bier etc. werden flaschenweise zu vernünftigen Preisen zu kaufen sein.

Die ersten Einheiten, die Freitagabend ins Spiel kommen, sind die Wegbereiter für die anderen und machen eine Landung auf den Planeten möglich - oder eben auch nicht.

Im Spielverlauf werden die verschiedenen Spiele und ihre Ausgänge Einfluss auf das weitere Geschehen nehmen und somit Vorteile oder auch Nachteile nach sich ziehen. Am Ende werden besondere Spieler und Einheiten mit einigen Ehrungen ausgezeichnet, sowohl auf Steiner als auch auf Kurita/Marik-Seite.

Auf Kurita-Seite sind folgende Lanzenslots vorgesehen:

2 Assault- bzw. Command-Lanzen
(5500-5850 BV2)

2 Artillerie-Lanzen
(4500-4800 BV2)

4 Schwere Lanzen
(4500-5000 BV2)

2 Mittlere Lanzen
(3500-4000 BV2)

4 Scout- bzw. Leichte Lanzen
(2400-2700 BV2)

Es gibt sieben Plätze für Kurita-Spieler. Wer zuerst kommt mahlt zuerst, aber aus jeder Kategorie bitte nur eine Lanze melden. Von den gemeldeten drei Lanzen streiche ich dann eine überzählige. Den Sinn dahinter erkläre ich später noch.

Bei der Mechauswahl achtet bitte darauf, nicht nur Varianten zu setzen und denkt daran zu viele Jenner F/ Fire Javelins etc., werden dann auch aussortiert. Klar wird es diese Mechs geben, aber nicht im Überfluss. Hier bitte ich um Verständnis.

Für die Liga freier Welten sind folgende Lanzenslots vorgesehen:

2 Assault- bzw. Command-Lanzen
(5500-5850 BV2)

2 Artillerie-Lanzen
(4500-4800 BV2)

4 Schwere Lanzen
(4500-5000 BV2)

4 Mittlere Lanzen
(3500-4000 BV2)

3 Scout- bzw. Leichte Lanzen
(2400-2700 BV2)

Auch hier gilt das wie oben beschriebene Prinzip.

Für die Steinerlanzen gelten folgende Modalitäten:

5 Assault- bzw. Command-Lanzen
(5500-6000 BV2)

4 Artillerie-Lanzen
(4500-5100 BV2)

7 Schwere Lanzen
(4500-5250 BV2)

6 Mittlere Lanzen
(3500-4250 BV2)

6 Scout- bzw. Leichte Lanzen
(2400-2850 BV2)

Wenn ihr euch anmeldet, bitte auch den Frontabschnitt, an dem Ihr spielen

möchtet eintragen oder dieser wird ausgelost.

Warum haben die „bösen“ Lyraner mehr?

Da sie angreifen. Und es wird für die Verteidiger hier und da Bonis geben (Minen, etc), die das ausgleichen sollen. Hier soll nicht zu viel verraten werden.

Panzer und Infanterie sowie Artillerie wird von der SL an die Kommandierenden überstellt und dann von diesen aufgeteilt.

Eine dringende Bitte: Mechs die ihr einsetzen wollt, sollten als Miniatur vorhanden sein, das erleichtert vieles.

Zeit genug sollte noch sein diese zu besorgen. Nähere Informationen zur Unterkunft etc. werde ich noch besorgen.

Ein Letzter Punkt:

Den genauen Preis kann ich hier noch nicht sagen es wird sich aber für das Wochenende mit Unterkunft und Essen, Kaffee sowie Mineralwasser irgendwo bei 30 bis 40 Euro einpendeln.

Sollten sich Tagesgäste ankündigen, machen wir uns darüber noch gesondert Gedanken.

Die eMail-Adresse für die Operation lautet:

OperationThor@mechforce.de

Meldet euch bitte formlos mit einer eMail an in der ihr auch eure Aufstellung angebt.

Wichtig für Söldner:
Natürlich könnt ihr auch mitspielen,
und euch die Seite frei aussuchen.

**LG, Steffen & das Team der
Operation Thor**

Eine Anmerkung noch:

Letzter Informationsstand war, dass es
zwar wohl schon mehr als genug

Anmeldungen für Kurita gab, Marik und
vor allem Steiner aber noch weit
hinterher hinken.

Daher der Aufruf an alle Steinerspieler,
Söldner, tapfere Rasalhaguer Frei-
heitskämpfer und solche, die es
werden wollen:

Meldet Euch zahlreich an!

Ein Clubraum entsteht



Da hat es der Ingolf aber besonders
gut mit uns gemeint: Nachdem es einer
anderen Tabletop-Gruppe über einem
längeren Zeitraum nicht gelungen war,
im Atlantiskeller etwas auf die Beine zu
stellen, hat er uns BattleTechern in und
um Hamburg eben jenen Kellerraum
zur Verfügung gestellt.

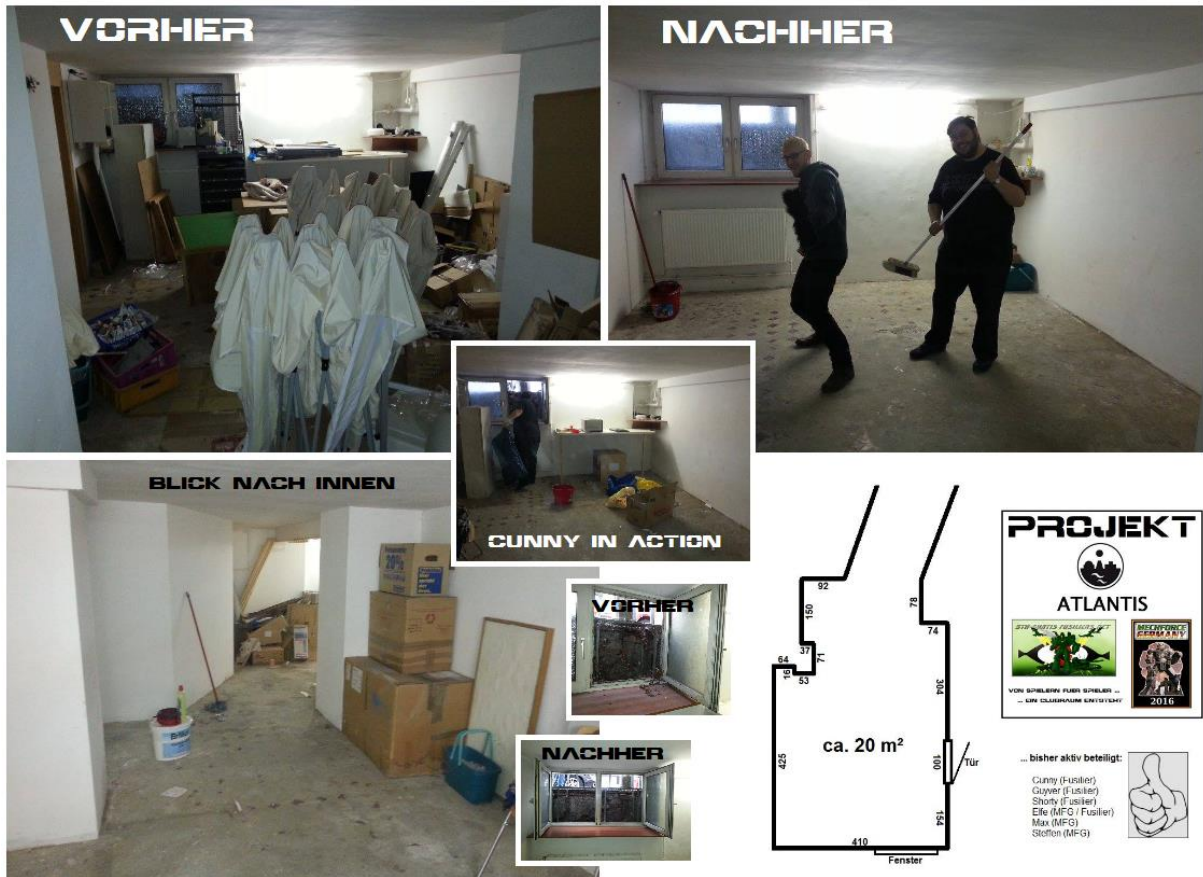
Seine Bedingungen waren mehr als
akzeptabel, also machten sich einige
unverdrossene Gestalten daran, den
Keller zu entrümpeln, zu säubern, zu
renovieren und endlich auch zu
bespielen.

Wäre es nur um mögliche Spielflächen

gegangen, wir hätten auch einfach die anderen Spielräume im Atlantis Hamburg nutzen können.

Aber es ging auch darum, gemeinsam etwas zu schaffen, das als Beispiel dienen könnte. Glücklicherweise

verfügt die Hamburger BattleTech-Szene über eine recht ansehnliche Zahl an engagierten Spielern, und so fand sich recht schnell eine kleine Truppe aus Füsiliern und MechForcern, die sich frisch ans Werk machten.



Die MechForce alimentierte das Projekt mit einem zinslosen Kredit, der nach und nach über eine Nutzungsumlage von einem Euro pro Person und Spieltag wieder zurück fließt.

Darüber hinaus hat es zahlreiche Sachspenden gegeben, so dass es in recht kurzer Zeit gelang, aus dem Lagerkeller ein lauschiges Spielplätzchen zu machen.

Dabei kommen uns die Öffnungszeiten des Atlantis, die am Mittwoch und Freitag Spielrunden bis 22:00 Uhr erlauben, entgegen.

Und der Laden (bzw. Clubraum) läuft. Regelmäßig werden Szenarien zweier Kampagnen (eine in der Chaos March, eine zu Beginn der Claninvasion) angeboten.

Daneben gibt es eine monatliche Shadowrun-Runde und spontane Veranstaltungen. Bereits mehrfach haben wir den Spielernachwuchs mit Free4alls bespaßt.

Anstehende Termine finden sich auf Facebook (BattleTech Zentrale Hamburg (BTZ HH)) oder in unserem Forum unter www.mechforce.de



Bills Oberst
 Heute (23. März 19) werden die Theater- und Kunstvereine wieder aufgeführt. In Berlin ist die Situation und das Verhalten der anderen Vereine (insbesondere der Berliner Theatervereine) sehr unterschiedlich. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich.



Bills Oberst
 Wegen der Corona-Pandemie sind die Theatervereine in Berlin auf der Suche nach neuen Spielstätten. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich.



Bills Oberst
 Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich. Die Theatervereine sind sehr unterschiedlich.



Zum Abschluss noch einige interessante Links und nette Bilder

http://battletech.rpg.hu/mechfactory_frame.php



Battletech - Mech Factory
Your Online Battletech Guide

BATTLETECH.RPG.HU | VON MECH FACTORY™

<http://www.masterunitlist.info/>



Master Unit List - Master Unit List

Several weeks ago now, the Master Unit List moved to a new web host, along with several other BattleTech...
MASTERUNITLIST.INFO

<http://www.sarna.net/>

Main Page

- BattleMechs • Biographies • Factions • Ground Units • Infantry Weapons • Military Commands • Planets • Spacecraft • Technology • Unfinished Book • General To-Do List

SARNA.NET

<http://www.solarisskunkwerks.com/downloads>



Downloads - Solaris Skunk Werks

Solaris Skunk Werks, a BattleMech designer for Battletech.

SOLARISSKUNKWERKS.COM

<http://store.steampowered.com/>



<http://megameklab.sourceforge.net/>

MegaMekLab
A program for building Meks



September 2016

Django überreicht Finern in der Montagsrunde einen Hercules, den er für ihn bemalt hat.

Schöne Aktion!



Nicht nur Django, wusste zu überraschen, Nay Sayer konnte das auch! *thumbs-up*

Cooler Diorama-„Bauanleitung“

<https://www.facebook.com/groups/battletechinternational/permalink/1152453141495057/>

„Panzer-Schulz“ BBC-Szenariobeschreibung by Kabukixx

<http://forum-a.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=2587&start=30#p29011>

Mehrere schöne BT-Spielbeschreibungen (Szenarien und ChF)

<http://forum-a.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=3963> und

<http://forum-a.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=3964>

Ein „Flyer“ noch ... zur Info, Elfe gibt nicht auf und hofft auf (noch) mehr Resonanz ...



MFG - SPECIAL FORCES

2016 / 2017



„Lokale Spielrunden mit überregionaler Wertung“ – „Hamburger Version“

Man kann sich zusätzlich zu den Chaptern eine Kompanie CBT-Mechs auswürfeln lassen. Diese bildet quasi eine eigenständige, meinetwegen auch elitäre CBT-MFG-Kommandoeinheit, ein „Special Force-Chapter“ (SF-Chapter). Dieses kann auch einer anderen Fraktion als der des Hauptchapters angehören. Spiele mit SF-Chaptern unterliegen grundsätzlich den Chapterregeln und können als ChapterFight für das Hauptchapter, auch wenn sich die Fraktion evt. unterscheidet, gewertet werden. Zusätzlich dazu wird es ein Spezialranking für diese Einheit geben und es werden **(eventuell)** nicht alle Chapterregeln angewendet.

Zusammenstellung der Einheit:

2 Assaults - 3 Heavys - 4 Mediums - 3 Lights - Einen SpielerMech (SpM) wird's hier **(vorerst?)** nicht geben

Spezielle Regeln:

Es können keine Mechs vom Gegner erbeutet werden, stattdessen wird es ein Guthabenkonto geben, das sich aus der zerstörten Tonnage errechnet. Sollte man einen Mech verlieren, kann man diesen aus der entsprechenden Fraktionsliste gemäß seiner Tonnage ersetzen.

Pro Saison (von MFG-WE zu MFG-WE) darf man **jedes Mech-Chassis nur ein einziges Mal** erwerben (pro Mech kann man so in diesem Jahr also nur eine von dessen Varianten führen, doppelte Mechs kann es im SF-Chapter somit nicht geben).

Am Ende der Saison werden sämtliche teilnehmenden MFG-Special Forces neu erwürfelt. Wobei dieser Punkt noch unter den Teilnehmern abzuklären wäre.

Mit SF-Chaptern können Akademien absolviert werden, Akademievorteile sind für sie jedoch nicht nutzbar. Die Zusammenstellung der Einheit wird u. a. also immer bei 2A-3H-4M-3L bleiben.

Sollte ein SF-Chapter aufgrund widriger Umstände weniger als sieben Mechs besitzen, kann man beantragen, dass es wieder auf sieben Mechs aufgefüllt wird. Das ist allerdings nur möglich, wenn man kein Guthaben mehr hat, um die Einheit entsprechend selbst zu reorganisieren.

Selbstverständlich kann man mit SF-Chapter gegen jedes, auch gegen freie Chapter oder unsere „Hauptchapter“ spielen.

Es gilt eine Hin- und Rückspielregelung! Pro Halbjahr darf man gegen den gleichen Spieler nur zwei(!) Spiele mit seiner MFG-Kommandoeinheit absolvieren.

Anhand dieser Spiele, bzw. dieses speziellen Rankings wird schließlich ein regionaler Erstplatzierte ermittelt. Gegenwärtig gäbe es da theoretisch die Spielgruppen der Regionen Berlin, Bonn, Braunschweig, Euskirchen/Gladbeck, Kleve, Köln, Hamburg, Magdeburg, Solingen. **Diese Erstplatzierten** (oder ein „Nachrücker“, falls der Erstplatzierte nicht zum MFG-WE erscheinen kann) **könnten dann beispielsweise den Meistertitel der MFG im K.O.-System o.ä. ausspielen.**

Das hier beschriebene „Zusatzranking“ ist wegen des Verwaltungsaufwands auf die CBT-Zeitschiene beschränkt. Sollte sich jemand finden, der dies auch für andere Zeitschienen verwalten möchte, steht dem aber nichts im Wege - das kriegen wir dann schon geregelt :)

Mittlerweile hat Jonas in seiner Spielrunde um bei rum Essen und Tysker um bei rum Euskirchen eine solche, zusätzliche ChapterFight-Liga installiert. Da es sich um lokale Spielrunden handelt, sollen natürlich auch lokale Spielregeln Einfluss finden! Mich würde es beispielsweise freuen, wenn so das MechWarrior-Konzept eine Reinkarnation erleben könnte. Diesbezüglich werde ich jedenfalls versuchen, etwas in HH anzuschieben. Wie dem auch sei, wenn diese zusätzlichen Spiele erst einmal laufen und die Spielrunden sich über ihre Erfahrungen austauschen, sollte dabei etwas Positives mit viel Spielspaß für alle herauskommen. Das ist jedenfalls der Plan.



BG 11e



PS: Es handelt sich hier um eine Mangelverwaltung, was bei den „Hauptchaptern“ nicht der Fall ist. Das ist beabsichtigt und soll Spieler begeistern, die unsere „Hauptchapter“ zu groß finden - ein nicht unwesentlicher, netter Nebeneffekt ;)