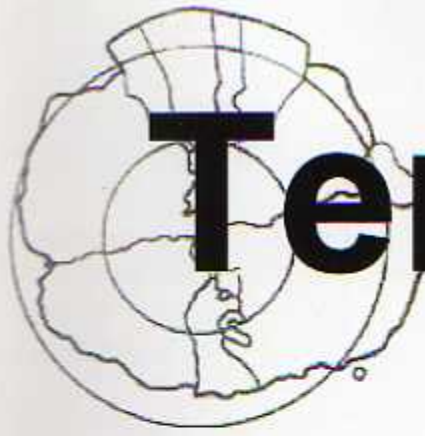
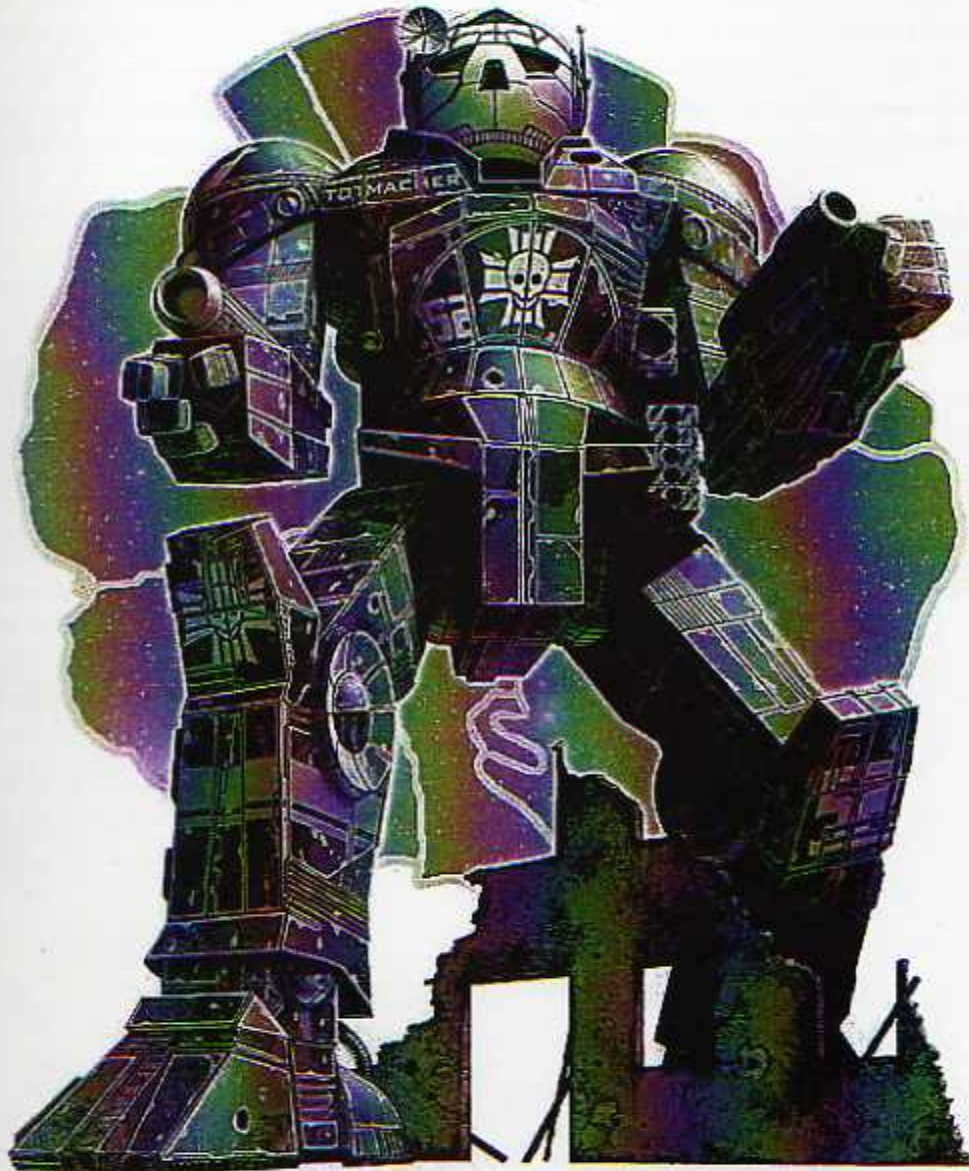


Ausgabe 26
Verkaufspreis 2,50 EUR



Terra Post

Vereinszeitung der MechForce Germany



**MECHFORCE
GERMANY**



Vorwort:

Hallo, Vereinsmitglieder und andere BattleTech-Fans!

Nachdem Markus Kerlin nun seinen Posten als Arbeitskreis-Leiter der Terra Post abgegeben hat, haben Marcel Evers und ich, Magnus Knoblauch, uns bereit erklärt, die Verantwortung über die Vereinszeitschrift zu übernehmen. Ich hoffe, das wir der Aufgabe gerecht werden können.

Diese Ausgabe der Terra Post ist etwas eilig erstellt worden, da sie noch vor Jahresende fertig werden sollte. Deswegen enthält sie eine Masse an notwendigen technischen Informationen, wie z.B. die neuen Chapterfightregeln, eine aktualisierte Chapterliste, Berichte über die Jahreshauptversammlung und viele Daten mehr. Auf der Seite der Fiktion und neuer Mechs haben wir uns diesmal notorisch kurz gehalten, weswegen wir kurz daran dachten nur für diese Ausgabe die Terra Post in Data Post umzubenennen... aber letztendlich wurde dies schnell wieder verworfen.

Damit die nächste Terra Post wieder mehr spannende Geschichten enthält, bitte ich Euch hiermit, mir möglichst viel Material zukommen zu lassen, das ich dann in die TP einarbeiten kann. Gerne drucken wir auch Leserbriefe ab. :)

Ein wichtige Neuerung für die Terra Post, welche auf der außergewöhnlichen Jahreshauptversammlung beim MechForceCon beschlossen wurde, ist das die Terra Post jetzt nur noch im Halbjahreszyklus erscheinen wird. Gleichzeitig wird jedoch auch der jährliche Mitgliederbeitrag für die MechForce Germany e.V. gesenkt, was dies wieder ausgleichen sollte.

Nun will ich für diese Ausgabe nicht weiter vor mich hinfaseln, das belasse ich dann für die nächste Terra Post, wenn ich in der Arbeit erst einmal Fuß gefasst habe.

Viel Spaß beim BattleTech-Spielen wünschen Euch

Magnus Knoblauch

Magnusk_98@yahoo.com

Und

Marcel Evers

Mordian@gmx.de

Und nun weiter zu zwei weiteren Vorstellungen, von Alexander Eppler, neuen Mitgliedbetreuer der MechForce Germany und Marcel Evers, dem neuem Vorstandsmitglied für Öffentlichkeitsarbeit.



Liebe Mechforce-Vereinsmitglieder,

mit der einberufenen außergewöhnlichen Mechforce-Versammlung auf der zweiten MF-Convention 2005 bin ich bis zur nächsten ordentlichen Jahreshauptversammlung zum Mitgliederbetreuer ernannt worden.

Ich selber möchte mich bei den Anwesenden Mitgliedern für das Vertrauen bedanken und

auch bei den nicht anwesenden Mitgliedern, die Kontakt zu mir aufgenommen haben.

Wie mittlerweile ja leider schon vielen bekannt ist, hat die Mechforce im Jahr 2005 einige Vorstandsmitglieder verloren.

Darunter eben auch den Mitgliederbetreuer Ingolf Tews. Ich möchte mich hier bei Ingolf für die geleistete Arbeit bedanken. Mir persönlich ist Ingolf immer als engagiertes Vereinsmitglied aufgefallen, das die ihm vom Verein anvertraute Angelegenheit schnell, ordentlich und unbürokratisch ausgeführt hat. Auch hat Ingolf mit einigen freiwilligen Vereinsmitgliedern aktiv im Bereich der Regeln für das Chaptersystem an Weiterentwicklungen gearbeitet.

Ich persönlich habe mir für die doch kurze Übergangszeit bis zur nächsten Jahreshauptversammlung einige kleine aber doch zeitraubende Ziele gesteckt. Eines dieser Ziele ist es die Ranglisten der Chapter zeitnah aktuell zu halten.

Des Weiteren möchte ich versuchen, die geplanten Änderungen von Ingolf im Chaptersystem möglichst schnell eingeführt zu bekommen und die Datensätze des Vereins wieder aktuell zu bekommen

Hierfür benötige ich aber die Mithilfe aller Vereinsmitglieder und vor allem der Chapterleiter. Bitte teilt mir möglichst kurzfristig eure Aufstellungen der Chapter mit und ob eure Chapter noch aktiv sind oder aus der Vereinsliste gelöscht werden sollen. Jedes Chapter, das sich nicht bei mir gemeldet hat, wird erst einmal auf den Status „Inaktiv“ gestellt. Auch würde ich mich sehr über neu gegründete Chapter (bereits zwei Vereinsmitglieder genügen hierfür) freuen. Des Weiteren bitte ich die Vereinsmitglieder mir Änderungen ihrer persönlichen Daten mitzuteilen. So stelle ich leider mit Bedauern fest, dass viele Email-Adressen und Telefonnummern fehlerhaft sind.

Ich hoffe Ihr alle helft mir diese kleinen Ziele zu erreichen, denn die Mechforce Germany ist mittlerweile ein kleiner und überschaubarer Verein geworden. Wir sind ein offener Verein und es ist unseren Chaptern möglich, mit Wertung gegen div. andere Gruppierungen zu spielen. (z.B. an TeamCombat www.teamcombat.de beteiligte Vereinen; Mechworld www.mechworld.de). Das Chaptersystem hat sich in den letzten Jahren sehr verändert und wird mit den neusten geplanten Änderungen nochmals weiterentwickelt.

Trotzdem ist es auch hier wie in jedem Verein. Die Mithilfe von jedem Vereinsmitglied ist ein unschätzbare Wert, ohne diese Mitarbeit läuft vieles einfach nur schwer oder gar nicht.

Ich wünsche allen Vereinsmitgliedern viel Spaß am gemeinsamen Hobby Battletech und werde hoffentlich meinen Teil dazu beitragen.

Gruß,

Alexander Eppler

talamar@umx.net

Liebe Mechforce-Vereinsmitglieder,

Nach dem Rücktritt von Henning Schramm im November, dem ich hiermit für seine in der Vergangenheit geleistete Arbeit für die MechForce recht herzlich danken möchte, galt es den Vorstandsposten für Öffentlichkeitsarbeit neu zu besetzen.

Nach einigem Überlegen, erklärte ich mich bereit, mich bei der Neuwahl Aufstellen zu lassen.

Doch auch wenn viele Battletech-Veteranen mich schon kennen, erst einmal etwas zu meiner Person: Ich heiße Marcel Evers, bin am 03.08.1973 in Hamburg geboren, studiere Geographie, Biologie und Pädagogik auf LOA und spiele seit 1988 Battletech. MechForce Mitglied wurde ich Anfang 2003. Ich bin Chapterführer der Chapter: 2. Deathcommandos „Pride of the Chancellor“, der 2nd Confederation Reserve Cavallerie „Second Sight“ und der Rho Galaxie 5th Scorpion Curassiers „The Scorpions Deathsting“, auch wenn wir leider aufgrund widriger Umstände gezwungen sind mit letzterem Chapter zur neuen Saison den Clan zu wechseln. Desweiteren bin ich Akademieleiter der Liao Akademie auf IS Alt und Aktuell sowie AK Leiter Cons und Turniere.

Durch die Lektüre aller bis heute veröffentlichten Battletechromane und diverser Quellenbücher, eignete ich mir mit zunehmender Begeisterung alles an Wissen über das fantastische Universum von Battletech an, was ich bekommen konnte.

Was möchte ich aber mit der Wahl zum Vorstand für Öffentlichkeitsarbeit für die MechForce und Battletech erreichen?

Diese Frage ist recht einfach zu beantworten: Mehr Leute für Battletech zu begeistern, um dieses tolle Hobby möglichst vielen Menschen näher zu bringen.

Wie wir alle wissen gab es in der Vergangenheit nicht zuletzt aufgrund verschiedenster Reibereien zwischen den existierenden Battletechvereinen und mangelnder Promotion für Battletech stark rückläufige Zahlen bei den Battletechspielern, was sich auch an unserer Mitgliederzahl deutlich erkennen lässt. Daher sehe ich es auch als meine vorrangige Aufgabe durch Präsenz auf Cons und Turnieren, durch Werbebanner und Demorunden sowie ein überarbeitetes Fanshopangebot die Zahl der Battletechspieler im Allgemeinen und der MechForcemitglieder im Besonderen zu erhöhen. (Bitte nagelt mich aber nicht auf Zahlen fest, ich bin ja nicht Bundeskanzler). Desweiteren gilt es die Zusammenarbeit zwischen den existierenden Vereinen und den Herstellern von Battletech, wer immer das in Zukunft auch sein wird, zu intensivieren. Alle diese Aufgaben kann ich jedoch schwer alleine bewältigen. Daher brauche ich euch, die Aktiven und die Begeisterten, um z.B. auf Cons in Eurer Nähe mit mir einen Infotisch zu machen und Demorunden abzuhalten und natürlich auch um neue Mitglieder zu werben. Wenn ihr euch da angesprochen fühlt, scheut euch nicht mir eine Mail an: Mordian@gmx.de zu schreiben! Auch für Kritik und Vorschläge bin ich immer offen. Ich hoffe das wir es so schaffen, die MechForce wieder zu einem der größten Battletechvereine heranwachsen zu lassen, damit wir, egal wo in Deutschland wir leben, immer ein nettes Chapter für einen entspannten Abend finden können. Selbstverständlich werde ich auch im kommenden Jahr einen MechForceCon organisieren, der hoffentlich irgendwann ein fester Termin im Jahr für alle Battletechfreunde egal aus welchem Verein werden wird.

Somit bleibt mir nur noch euch allen ein frohes neues Jahr zu wünschen und auf möglichst viele Mails zu hoffen! Habt Spaß am Spielen, euer

Marcel Evers





Inhaltsverzeichnis

Internia

- Vorworte:
 1 AK Leiter Terrapost
 2 Mitgliederbetreuer Mechforce
 3 Vorstandsmitglied Öffentlichkeitsarbeit
 4 Inhaltsverzeichnis
 4 Impressum
 5 Vereinsadressen
 5 Einladung JHV 2006

Infos

- 6 Chapterranking
 7 – 10 Protokoll Mechforce-Con
 außergewöhnliche JHV
 11 Bericht Mechforce-Con 2005
 12 – 20 Neue Chapterregeln

- 21 – 22 Formulare für Chapterfights
 23 – 25 Chapterlisten
 26 – 27 Akademien Liste
 28 Spielecenter Mechforce
 29 – 30 Con-Termine

News

- 31 – 33 Neue Produkte im nächsten halben Jahr
 angekündigt

Meinungen und Geschichten

- 34 MegaTech-Rückblick

Mech-Lab

- 35 – 36 Urban Mech 66L

Impressum

JHV – Sonntag 19.03.05 ; 12:00 Uhr ,

Verleger: MechForce Germany e.V.

Adresse der Redaktion (Chefredakteur):
 Magnus Knoblauch
 Othmarscher Kirchenweg 103a, Z.122
 22763 Hamburg
 Tel: 040/ 64224130
 Email: magnusk_98@yahoo.com

Layout:
 Magnus Knoblauch

Versand:
 Magnus Knoblauch & Marcel Evers

Die Zeitschrift Terra Post dient der MechForce
 Germany e.V. als Informationsorgan. Sie wird an

die ordentlichen Mitglieder des Vereins ausgegeben
 und über den Vereinsbeitrag gedeckt.

Nichtmitglieder können die Ausgaben der Vereins-
 zeitschrift käuflich erwerben. Der Stückpreis dieser
 Auflage liegt bei 2,50 Euro.

Die verschiedenen Mitglieder die zu dieser
 Ausgabe (direkt oder indirekt) beigetragen haben
 sind:

Alexander Eppler
 Marcel Evers
 Stefan Murillo
 Jens Mohrmann
 Magnus Knoblauch
 Das Newsteam der Classicbattletech – Hauptseite
www.classicbattletech.com

Gruß
 Alex

Anschrift des Vereins



MechForce Germany e.V.

c-o A.Eppler

Emil-Andresen-Str. 5

22529 Hamburg

email: info@mechforce.de

homepage: www.mechforce.de

Vereinsadressen

Vorsitzender:

Jens Mohrmann

Tannenweg 3

27232 Sulingen

Tel.: 04271/952623

email: jmohrmann@mechforce.de

Projektleiter:

Magnus Knoblauch

Othmarscher Kirchenweg 103a,

22763 Hamburg

Tel: 040/64224130

email: magnusk_98@yahoo.com

Geschäftsführer:

Volker Simon

Friedrich-Ebert-Str. 37

22459 Hamburg

Tel.: 040/ 584075

email: vsimon@mechforce.de

Öffentlichkeitsarbeit:

Marcel Evers

Koldingstraße 1b

22769 Hamburg

Tel: 040/41451221

email: mordian@gmx.de

Mitgliederbetreuer:

Alexander Eppler

Emil-Andresen-Str. 5

22529 Hamburg

Tel: 040/23842617

email: talamar@gmx.net

Einladung Jahreshauptversammlung MechForce Germany e.V.

Hiermit will der Vorstand der MechForce Germany e.V. Euch herzlich einladen, an der jährlichen Hauptversammlung teilzunehmen, welche am Sonntag dem 19. 03. 2006, im WTB von 1861, Kneesestraße 7, 22041 Hamburg stattfinden wird. Es wird empfohlen, bis 12:00 Uhr mittags sich dort einzufinden, damit die JHV zeitig beginnen kann.

Der MechForce-Con 2006 wird im November 2006 in Hamburg stattfinden. Näheres dazu in der nächsten Terra Post.

INFOS**Chapterranking 2005 (Aufgrund der Saisonumstellung auf das Kalenderjahr verkürzt)**

3025

I. 1. Sturmfalken von Heide; Eiserne Wache; Zweites Batallion	Spiele 3 S: 3 N: 0 U: 0	Punkte 30
II. 32th Lyranische Garde "Killing Shadows"	Spiele 1 S: 1 N: 0 U: 0	Punkte 10
III. 2. Deathcommandos; 1Reg. 2.Batt; "Pride of the Chancellor"	Spiele 3 S: 1 N: 2 U: 0	Punkte 0
Hell's Lancers, Reg.Com.Lance 21st Century Lancers	Spiele 3 S: 1 N: 2 U: 0	Punkte 0
IV. 5th Brigade Fusilliers of Oriente; "Kerensky's Gatecrushers"	Spiele 1 S: 0 N: 1 U: 0	Punkte -5
Desert Ghosts "El Giza Eagles" (Mechworld)	Spiele 1 S: 0 N: 1 U: 0	Punkte -5

Aktuelle Zeitschiene

I. 1st Taurian Lancers; "Battlefield Brethren"	Spiele 2 S: 2 N: 0 U: 0	Punkte 20
II. Shark Bait; IV-phi 2nd Army V-Mu, 301st Division, Focht Gladiators	Spiele 1 S: 1 N: 0 U: 0	Punkte 10
III. Startroopers	Spiele 1 S: 0 N: 1 U: 0	Punkte -5
IV. 6th Ghost Life through service 3. Battalion	Spiele 2 S: 0 N: 2 U: 0	Punkte -10
9th Division III-Gamma; III-Delta "Enforcers of the True Vision"	Spiele 2 S: 0 N: 2 U: 0	Punkte -10

Clan

I. 12th Mechanized Cavalry (Mechworld)	Spiele 2 S: 2 N: 0 U: 0	Punkte 20
II. Rho Galaxy; 5th Scorpion Cuirassiers; "The Scorpion's Deathsting"	Spiele 1 S: 1 N: 0 U: 0	Punkte 10
"Black Claws"	Spiele 1 S: 1 N: 0 U: 0	Punkte 10
III. Dorsai's Peacemaker	Spiele 1 S: 0 N: 1 U: 0	Punkte -5
II. Delta Galaxy; 34th Striker Cluster "Rabid Coyotes"	Spiele 1 S: 0 N: 1 U: 0	Punkte -5

Protokoll der außerordentlichen Mitgliederversammlung vom 19.11.2005

Protokoll zur außerordentlichen Mitgliederversammlung der MechForce Germany e.V. in der Jugendherberge „Horner Rennbahn“; Rennbahnstr. 100, 22111 Hamburg
Beginn: 20:30 Uhr

TOP1: Begrüßung

20:30

Die Ordnungsmäßigkeit der Berufung der Versammlung wird festgestellt. Alle Fristen sind trotz einer Druckerpanne im ersten Einladungsschreiben eingehalten worden.

20:35

Feststellung der Beschlussfähigkeit

Es sind 18 stimmberechtigte Mitglieder (STM) anwesend, sowie 3 Vollmachten. Drei Mitglieder der neu gegründeten FANPRO Commandos sind als Gäste anwesend. Aufgrund der neuen Satzung in der Fassung vom 29.05.2004 ist die außerordentliche Mitgliederversammlung auch in Bezug auf Satzungsänderungen beschlussfähig.

Der 1. Vorsitzende Jens Mohrmann begrüßt Mitglieder und Gäste und gibt einen kurzen Überblick über das JHV Programm. Er stellt noch einmal den Hauptgrund für die außerordentliche Mitgliederversammlung dar. Drei Vorstandsmitglieder (Markus Kerlin, Henning Schramm und Ingolf Tews) sind von ihren Posten zurück getreten. Nach der Satzung dürfte der Restvorstand die frei werdenden Positionen ohne weitere Nachfrage bis zur nächsten JHV selbst (§8, Abs. 1) durch Zuwahlen besetzen. Darauf soll aber auf Grund der Vielzahl fehlender Vorstandsmitglieder verzichtet werden.

20:40

J. Mohrmann übernimmt selbst die Versammlungsleitung. Als Protokollführer bestimmt er den Geschäftsführer Volker Simon.

20:45

Außerhalb der Tagesordnung werden durch J. Mohrmann die Gewinner des ersten Turniertages geehrt. Sie bekommen Sachpreise. V. Simon überreicht den Gewinnern der diesjährigen Chapterrankings ebenfalls Sachpreise. Da niemand von den „Desperados“ anwesend ist wird diesen der Preis zugeschickt.

TOP2: Tätigkeitsbericht des Vorstandes

20:55

H. Schramm beginnt seinen kurzen Bericht mit einer kurzen Begründung warum er als Vorstandsmitglied für Öffentlichkeitsarbeit zurück getreten ist. Seit der letzten JHV am 05.03.2005 haben sich keine nennenswerten Arbeiten in der Öffentlichkeitsarbeit ergeben.

J. Mohrmann berichtet anschließend von der neuen Kooperation seit August mit der „MechWorld“. Durch Zwischenrufe kommt es zu einer Diskussion um Kooperationsverträge mit anderen BT-Organisationen. Nach kurzer Erklärung durch J. Mohrmann, dass sich ausführliche Kooperationsverträge mit anderen Vereinen und Gruppierungen erübrigen denn eine Zusammenarbeit mit anderen Organisationen sei in der Satzung bereits festgeschrieben, erstirbt diese Debatte. Die schriftliche Kooperation mit der MechWorld sei nur auf deren Anfrage verfasst worden. Der schriftliche Kooperationsvertrag mit dem Nice Dice e.V. ruht weiterhin, da es seit der JHV keinerlei Kontakte mit diesem Verein gegeben hat. Weitere wichtige Tätigkeiten haben sich auch hier nicht ergeben.

Alexander Eppler berichtet kurz über die bisherige Zusammenarbeit mit TeamCombat. Einige wenige Chapter haben sich bereits eingetragen. Ein echter Spielbetrieb bzw. viel Arbeit für ihn als Verwalter der MFG-Chapter in dieser Organisation hat es noch nicht gegeben. Zurzeit sind auch keine Neuerungen der Programmierer von TeamCombat zu erwarten.



Eine durch Stefan Murillo Reetz angeregte Debatte über eine mögliche Mitgliedschaft der MFG in einem anderen Verein zwecks Raummiete wird durch J. Mohrmann auf den Punkt Sonstiges verschoben.

Der Bericht des Projektleiters entfällt, da M. Kerlin bereits kurz nach dem 05.03. seinen Posten aufgab und es dem Vorstand bisher nicht gelungen ist einen Nachfolger zu finden.

Den Bericht des Mitgliedsbetreuers übernimmt V. Simon als Geschäftsführer da I. Tews nicht anwesend sein kann. Zusätzlich hat dieser seinen Posten als Mitgliedsbetreuer zum 31.12. zur Verfügung gestellt und seinen Vereinsaustritt erklärt.

TOP3: kurzer Bericht des Geschäftsführers

21:20

V. Simon berichtet über die derzeitige Mitgliederzahl. Es sind 97 ordentliche Mitglieder und zwei Ehrenmitglieder. In diesem Jahr hatten wir einige Neumitglieder zu verzeichnen. Allerdings sind auch ca. 30 Austritte zu verbuchen. Genauere Zahlen liegen leider nicht vor, da es durch einen Computerabsturz bei I. Tews zu Datenverlusten gekommen ist. Die Daten werden derzeit bis zur Übergabe an den neuen Mitgliedsbetreuer rekonstruiert.

Die Ausgaben haben sich bisher in Grenzen gehalten, da größere Kosten wie zum Beispiel für die TerraPost (TP) in diesem Jahr noch nicht anfielen. Einzig die Anschaffung eines Conbanners mit MechForce-Logo und eines Conkoffers mit Spielmaterialien durch Marcel Evers fielen ins Gewicht. V. Simon weist darauf hin, dass die MechForce (MFG) zurzeit nicht kostendeckend arbeitet.

Das derzeitige Vereinsvermögen beläuft sich auf etwas mehr als 8.000,- EUR, wobei noch einige kleinere Ausgaben für jährliche Kosten und den Versand der neuen Mitgliedsausweise zusammen mit den Einladungen zur JHV 2006 anfallen werden. Auch sind die Portokosten für die Einladungen dieser MV und die Kosten der Sachpreise der Turniere noch nicht abgerechnet.

TOP4: Reduzierung der TerraPost, Wahlen der Vorstandsmitglieder und ggf. Satzungsänderungen

21:30

Unterpunkt 1: Reduzierung oder Abschaffung der TerraPost

STM verlässt den Raum: 17

J. Mohrmann verliest den durch Markus Kerlin gemachten schriftlichen Antrag.

M. Kerlin wird gebeten seine eingereichten Vorschläge zur Reduzierung bzw. Abschaffung der TP und Reduzierung des Mitgliedsbeitrages kurz zu erläutern. Dieser stellt klar, dass die MFG bisher ihren hohen Mitgliedsbeitrag immer durch die hohen Kosten bei der Erstellung der TP in gedruckter Form begründet hat. Seiner Meinung nach ist dieser nicht mehr gerechtfertigt da die TP in diesem Jahr noch nie erschienen sei und sich bisher auch kein neuer Redakteur gefunden habe. Eigentlich seien daher die Unterpunkte 1 und 2 für ihn ein einziger Unterpunkt. Dies wird nach kurzer aber heftiger Diskussion im Plenum verworfen.

M. Evers erklärt sich bereit als neuer Redakteur der TP zu arbeiten.

Als Reduzierungsalternativen werden nun aus dem Plenum div. Möglichkeiten genannt. Letztendlich bleiben noch zwei Möglichkeiten zur Abstimmung übrig. J. Mohrmann fast diese noch einmal zusammen.

STM betritt den Raum: 18

Möglichkeit Eins: halbjährliche Veröffentlichung in loser Form ohne jeglichen Größenzwang was Umfang oder Format anbelangt.

Möglichkeit Zwei: halbjährliche Veröffentlichung in bekannter DIN A4-Form

Die Abstimmung (öffentlich) für Möglichkeit Eins endet wie folgt:

Ja: 15 ; Nein: 0 ; Enthaltungen: 6

Nach diesem klaren Votum wird auf die Abstimmung über Möglichkeit Zwei verzichtet.

21:50

2 STM verlassen den Raum: 16

Unterpunkt 2: Reduzierung des Mitgliedsbeitrages

M. Kerlin erläutert erneut seinen Vorschlag über die Reduzierung des Mitgliedsbeitrages. Erneut entbrennt eine heftige Diskussion im Plenum über Sinn und Unsinn einer Reduzierung. Schnell zeichnet sich jedoch eine breite Zustimmung zu einer Veränderung des Mitgliedsbeitrages ab. Es werden drei Vorschläge zur Wahl gestellt. J. Mohrmann fasst diese Vorschläge zusammen.

Vorschlag Eins: Reduzierung auf 12,00 EUR pro Jahr plus 3,00 EUR Einmalbeitrag für Neumitglieder wg. der Übersendung der Mitgliedsunterlagen

Vorschlag Zwei: 15,00 EUR pro Jahr plus weiterhin 6,00 EUR Einmalbeitrag

Vorschlag Drei: 10,00 EUR pro Jahr plus weiterhin 6,00 EUR Einmalbeitrag

Die Abstimmung (öffentlich) für Vorschlag Eins endet wie folgt:

Ja: 16 ; Nein: 1 ; Enthaltungen: 2

Auf die Abstimmung über die Vorschläge Zwei und Drei wird verzichtet.

22:10

Unterpunkt 3: Abschaffung der Vorstandsposten Projektleiter und Leiter für Öffentlichkeitsarbeit

J. Mohrmann verliest den schriftlichen Antrag von M. Kerlin.

M. Kerlin wird erneut gebeten seinen Antrag zu erklären und zu begründen.

2 STM betreten den Raum: 18

Für M. Kerlin machen fünf Vorstandmitglieder bei einer so stark reduzierten Mitgliederzahl keinen Sinn mehr. Seiner Meinung nach sind drei Vorstandsposten bei einer so stark eingeschränkten Tätigkeit ausreichend. Deshalb wünscht er die Abschaffung beider Vorstandsposten.

A. Eppler stellt den Antrag über beide Posten getrennt abzustimmen. Dieser Antrag wird durch J. Mohrmann zur Abstimmung gestellt.

Ja: 17 ; Nein: 1 ; Enthaltungen: 3

Über das Fortbestehen der Vorstandsposten wird daraufhin öffentlich getrennt abgestimmt.

Abschaffung des Projektleiters:

2 STM verlassen den Raum: 16

Ja: 12 ; Nein: 2 ; Enthaltungen: 5

Der Vorstandsposten des Projektleiters ist somit abgeschafft. Eine Änderung im §8 Abs. 1(c) der Satzung MFG wird somit erforderlich.

Abschaffung des Leiters für Öffentlichkeitsarbeit:

1 STM betritt den Raum: 17

Ja: 3 ; Nein: 17 ; Enthaltungen: 0

Der Vorstandsposten Leiter für Öffentlichkeitsarbeit bleibt somit bestehen.

TOP5: Neuwahlen des Projektleiter und des Leiters für Öffentlichkeitsarbeit

22:25

1 STM betritt den Raum: 18

Neuwahl des Projektleiters entfällt.

J. Mohrmann stellt fest, dass es keinen schriftlichen Vorschlag für den Posten des Leiters für Öffentlichkeitsarbeit gibt.

Alexander Eppler schlägt Marcel Evers vor. Es werden keine Gegenkandidaten vorgeschlagen.

Die Wahl (öffentlich) geht wie folgt aus:

Ja: 17 ; Nein: 1 ; Enthaltungen: 3

M. Evers nimmt die Wahl an und wechselt an den Vorstandstisch.

**TOP6: Neuwahl des Mitgliedsbetreuers**

22:30

J. Mohrmann stellt fest, dass es keinen schriftlichen Vorschlag für den Posten des Mitgliedsbetreuers gibt.

Marcel Evers nominiert Alexander Eppler. Auch hier gibt es keinen Gegenkandidaten.

Die Wahl (öffentlich) geht wie folgt aus:

Ja: 16 ; Nein: 1 ; Enthaltungen: 4

A. Eppler nimmt die Wahl an und wechselt an den Vorstandstisch.

TOP7: Kurze Diskussion über die Änderung der Turnierregeln

22:35

Eine Diskussion über die neuen Turnierregeln wird aufgrund der fortgeschrittenen Zeit und den doch sehr positiven Erfahrungen des ersten Turniertages durch das Plenum abgelehnt.

TOP8: Sonstiges

22:36

Sven Bossmann stellt den Antrag auf Auflösung des Arbeitskreises Dark Age. Der bisheriger AK-Leiter Roger Witte ist ab Jahreswechsel kein Mitglied mehr. Auch sei der Spielbetrieb Dark Age nicht mehr relevant.

Die öffentliche Abstimmung endet wie folgt:

Ja: 21 ; Nein: 0 ; Enthaltungen: 0

Damit ist der Arbeitskreis Dark Age aufgelöst.

Christian Waidner (nicht anwesend) als derzeitiger Leiter des Arbeitskreises Homepage hat schriftlich um Ablösung gebeten. Als Nachfolger schlägt er den ebenfalls nicht anwesenden Micheal Rieck vor. Dieser habe in der letzten Zeit bereits als Stellvertreter gehandelt. S. Murillo Reetz meldet sich jedoch freiwillig zum neuen Arbeitskreisleiter. Er möchte ein völlig neues Datensystem aufbauen.

Er wird bei zwei Enthaltungen und einer Gegenstimme zum neuen Leiter des Arbeitskreises Homepage gewählt. S. Murillo Reetz kündigt eine vertrauensvolle Zusammenarbeit mit C. Waidner und M. Rieck an.

V. Simon spricht noch einmal den nun veränderten Mitgliedsbeitrag an. Der Mitgliedsbeitrag wird nach kurzer Beratung innerhalb des Vorstandes in Übereinstimmung mit §5 Abs. 4 der Satzung per sofort für alle Mitglieder ermäßigt. Die somit aus 2005 überzahlten Beiträge in Höhe von 12,00 EUR werden als Mitgliedsbeitrag für 2006 behandelt. Mitglieder welche den Verein bis zum Jahresende mit schriftlicher Kündigung verlassen bekommen diesen Betrag erstattet. Dieser Vorstandsbeschluss wird den Mitgliedern zur Abstimmung vorgelegt. Der Beschluss wird bei einer Enthaltung angenommen.

J. Mohrmann kommt noch einmal auf die durch ihn bei Top2 verschobene Debatte über eine mögliche Mitgliedschaft der MFG in einem anderen Verein zurück. S. Murillo Reetz beauftragt den Vorstand diesen Sachverhalt bis zur JHV 2006 zu klären.

22:50

Die Versammlung wird vom Versammlungsleiter um 22:50 Uhr geschlossen.

Der MechForceCon 2005

Vom 18.-20.11.05 war es wieder soweit. Der MechForceCon 2005 öffnete seine Pforten. Wie auch schon im letzten Jahr, war der Ort die Jugendherberge in der Rennbahn Straße in Hamburg Horn. Da ich allerdings erst sehr spät davon erfahren habe, dass mir die Ehre zuteil wird ihn zu organisieren, galt es schnell noch Propaganda zu machen. Leider hat die Werbung wohl nicht alle erreicht ☹

Am Freitag den 18.11. konnten wir an die 20 Spieler aus verschiedenen Vereinen, inklusive 2 Offiziellen Battletech Commandos, verzeichnen, die sich zu Chapterfights oder dem von Sven Bossmann veranstaltetem Mechwarrior KonzeptszENARIO „Sturm auf Hügel 786“ bei Trank und Stimmung zusammenfanden. Einige von uns spielten fast die ganze Nacht das Szenario durch.

Am Sonnabend den 19.11. begann dann mit dem Tech 1 Turnier der „Ernst des Lebens“. Nach 4 wirklich knappen Runden bei denen bis zur letzten Runde noch kein klarer Gewinner auszumachen war gewann überraschend Marcel Evers vor Jan Reese und Sven Bossmann. Nach der Zweiten Runde gab es natürlich eine leckere Gefechtsration von der Jugendherberge.

Am Abend fand dann unsere außergewöhnliche JHV statt, die nötig geworden war, da einige Vorstandsposten neu besetzt werden mussten. Details hierzu entnehmt doch bitte dem Protokoll.

Nachdem der Pflichtteil mit reichlich kaltem Buffet geschafft war, ging es wieder einmal an ein nachfüllendes Szenario von Sven.

Am Sonntag den 20.11. waren dann die Clanspieler voll in ihrem Element. In 5 Runden K.O. System galt es festzustellen, wer der härteste Claner von uns ist. In einem spannenden Finale gelang es dann Sven Bossmann, nach mehreren Stunden über Henning Schramm zu triumphieren, auch wenn es Gerüchte geben soll, dass er vorher auf abgeschaltete Mechs gefeuert haben soll. Dieser triumphale Sieg brachte ihm den Diamond Shark Blutnamen Hammond und einen fabrikneuen Warhawk ein. Herzlichen Glückwunsch. Auch diesen letzten Abend krönte natürlich wieder ein zünftiges Mechwarrior KonzeptszENARIO, in dem eine Söldnereinheit in einer befestigten Stellung versuchen musste, eine Übermacht angreifender Kuritamechs abzuwehren.

Auch wenn ich mir mehr Teilnehmer für den Con gewünscht hätte, so war ich doch sehr erfreut, wie gut die Stimmung war und wie wenige Regeldiskussionen es gab.

Aber genug der Worte, lieber noch ein paar Bilder, damit ihr selbst einen Rückblick auf den Con werfen könnt. Ich hoffe 2006 möglichst viele von Euch begrüßen zu dürfen.





Chapterregeln 2006

Glossar

Begriffserläuterung

MechForce: Ist die Kurzform für den Verein Mechforce Germany e.V. Immer wenn Mechforce in dem Text geschrieben ist, ist eigentlich der ganze Namensausdruck gemeint.

Akademien: Es gibt für jedes Haus die Möglichkeit, eine Prüfung abzulegen und dadurch einen Rang aufzusteigen. Dadurch erhält man z.B. höhere Wahrscheinlichkeiten auf schwerere Mechs.

Chapter: Ein Zusammenschluß von mindestens zwei Mitgliedern der MechForce, die Kämpfe gegen andere Chapter bestreiten können.

Haus: Hiermit ist eines der Häuser der Inneren Sphäre oder ein Clan gemeint. Es wird der Einfachheit von Haus gesprochen.

HausMech: Das sind die Mechs, die dem einzelnen Mitglied zugeteilt wurden.

PoolMech: Das sind die Mechs, die sich im Pool eines Chapters befinden.

Hauszugehörigkeit: Hiermit ist die Zugehörigkeit eines Mitgliedes zu einem Haus oder Clan gemeint.

Einleitung

Alle Mitglieder der MechForce Germany e.V. sind automatisch auch Mitglieder des Arbeitskreises Chapter. Die im Anmeldeformular angegebenen Häuser sind für diesen Arbeitskreis bestimmt.

1. HausMechs

1.1. Zuteilung von HausMechs

1.1.1. Zuteilung beim Eintritt in die MechForce

Beim Eintritt in die Mechforce bekommt jedes Mitglied auf allen zu dem Zeitpunkt verfügbaren Zeitschienen jeweils einen Mech ausgewürfelt. Und zwar von der Würfelliste des Hauses/Clans, das er in seinem Anmeldeformular angegeben hat. Dieses Würfeln wird vom Mitgliedsbetreuer oder einem von ihm beauftragten Mitglied durchgeführt.

1.1.2. Zuteilung nach der Zerstörung in einem Chapterfight

Momentan können HausMechs nur in Chapterfights eingesetzt werden, was sich aber jederzeit auch ändern könnte. Wenn ein Mech in einem Chapterfight zerstört wird (oder der Pilot stirbt) und nicht durch einen PoolMech ersetzt wird (bzw. durch einen PoolMech ersetzt werden muss), bekommt das Mitglied von der Liste des Haus/Clan, dem sein Chapter angehört, einen neuen HausMech ausgewürfelt. Dieses wird vom Mitgliedsbetreuer oder einem von ihm beauftragten Mitglied durchgeführt.

Wenn ein Clankrieger mit dem Rang eines Star Commanders oder Star Captains einen Mech aus dem Pool aussucht, bekommt er die ihm zustehende(n) weitere(n) Variante(n) zugewürfelt.

1.1.3. Zuteilung nach einer bestandenen Akademieprüfung

In der MechForce gibt es die Möglichkeit, über eine Akademieprüfung im Rang aufzusteigen. Dieses gibt dann z.B. eine höhere Wahrscheinlichkeit auf schwerere HausMechs.

Wenn ein Mitglied eine Akademieprüfung aus seinem gewählten Haus (welches nicht das Haus seines Chapters sein muss) besteht, bekommt er von dem Prüfer einen neuen HausMech ausgewürfelt. Der Prüfling mit bestandener Prüfung kann sich entscheiden ob er seinen alten HausMech behält oder den neuen Mech wählt. Nach bestandener Prüfung auf Clan kann er sich entscheiden, nachdem das neue Chassis gewürfelt wurde, welches er wählt – also bevor die Varianten feststehen.

1.1.4. Zuteilung eines neuen HausMechs beim Hauswechsel

Wenn das Mitglied das Haus wechselt (ist nur bei einem Beitritt in ein Chapter möglich; es kann nur das Haus des Chapters übernommen werden), kann sich das Mitglied einen neuen Mech würfeln lassen.

1.1.5. Zuteilung beim Wechsel des Clan Chapters von Front- zu Second-liner, oder umgekehrt

Jedes Mitglied ist erst einmal in der Front-line Einheit seines Clans.

Das Chapter als Kollektiv kann entscheiden, zwischen Front- und Second-line zu wechseln. Wenn dies geschieht, bekommen alle Mitglieder des Chapters (unabhängig von ihrem Rang) einen neuen Mech aus den Würfellisten „Second-line“ gewürfelt.

Zukünftig erhalten die Mitglieder ihre Mechs der entsprechenden Würfelliste.

Einzige Ausnahme sind offizielle Bloodnameträger der MechForce Germany. Sollten diese in einen Second-line Chapter Mitglied sein, können sie immer frei entscheiden ob sie weiterhin aus den Würfellisten Front-line oder Second-line zugewürfelt bekommen sollen.

1.2. Reparaturen am HausMech

Alle Mechs sind nach einem Chapterfight sofort wieder Einsatzbereit. Zerstörte Mechs, die aus dem eigenen Pool ersetzt werden, stehen auch sofort zur Verfügung (siehe auch 2.3.2.). Zerstörte Mechs, die vom Mitgliedsbetreuer ausgewürfelt werden, stehen dem Chapter zur Verfügung, sobald der Mitgliederbetreuer diese zugeteilt hat und der Chapterfight gewertet ist.

1.3. Definition Zerstörung eines Mechs

Ein Mech gilt als zerstört, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Der Mechkrieger stirbt (siehe 1.5.).
- Die internen Panzerpunkte im Kopf sind auf 0 reduziert worden.
- Die internen Panzerpunkte im Centertorso sind auf 0 reduziert worden.
- Das Cockpit ist zerstört worden.
- Der Mech erhielt drei oder mehr Reaktor Treffer.



1.3.1 Case-System

Wird bei einem IS-Mech mit XL-Reaktor ein Seitentorso zerstört (aufgrund 3 Reaktortreffer ausgeschaltet), so gilt der Mech bei einem Wurf von 9+ mit 2W6 als nicht zerstört und kann ggf. erbeutet werden, sofern dieser Mech in dem betroffenen Torso ein Case-System besitzt.

1.4. Definition Mech konnte gerettet werden

Ein Mech gilt als gerettet/entkommen, wenn er an einer der Seitenkanten der Karten entkommen kann, von welcher sein Chapter ins Spielfeld eingezogen ist (normalerweise Norden oder Süden des Spielfelds).

Sollte ein Mech an einer anderen Seite der Karte hinausziehen, so gilt der Mech als verloren. Sollte der Mech an der Seite der Karte hinausziehen, aus der der Gegner das Spielfeld betrat, so wird der Mech zusätzlich als BeuteMech deklariert.

Dieses kann durch einen Chapterfightvertrag/Absprache anders geregelt werden und gilt nur, wenn sich die beiden Chapter nicht anders geeinigt haben.

1.5. Definition Tod eines Mechkrieger

Ein Mechkrieger stirbt, wenn eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Der Mechkrieger verliert seine 6 Lebenspunkte.
- Das Cockpit wird zerstört.
- Die internen Panzerpunkte im Kopf werden auf 0 reduziert.
- Die internen Panzerpunkte im Centertorso werden durch eine Munitionsexplosion auf 0 reduziert und das Autojectsystem ist ausgeschaltet.
- Der Reaktor erhält drei oder mehr Treffer.

Zu beachten ist: wenn das Autoject-System eingeschaltet ist und einer der oberen Punkte durch eine Munitionsexplosion auftritt, so steigt der Pilot vorher aus.

Der Tod eines Mechkriegers ist auf dem Formular Chapterfightbestimmung festzuhalten, da das Mitglied dadurch einen neuen HausMech bekommt und seinen Akademierang wieder verliert.

1.6 Bonussystem bei Akademien

Das Bonussystem bei der Zuteilung von Mechs für Akademieleiter, Stellvertretenden Ak-Leitern und Mitglieder mit Rängen (Lanzen- und Kompanieführern, sowie Starcommander und Starcaptain) ergibt sich aus der Anlage 1.

2. BeuteMechs und Mechpool

Es ist die Möglichkeit gegeben, bei einem Chapterfight BeuteMechs zu bekommen. Auch hierzu sind einige Punkte zu beachten:

2.1. Wer ist berechtigt, BeuteMechs zu beanspruchen?

Nur der Gewinner eines Chapterfights kann Beute beanspruchen. Bei einem Unentschieden kann keine der beiden Seiten Beute Mechs bekommen.

2.2. Welche Mechs können als Beute beansprucht werden?

Der Mech muss vom Verlierer zurückgelassen worden sein. Er kann nicht erbeutet werden, wenn einer der nachfolgenden Punkte zutrifft:

- Die internen Panzerpunkte im Centertorso sind auf 0 reduziert worden.
- Der Mech erhielt drei oder mehr Reaktor-Treffer. (Ausnahme: 1.3.1 Case-System)

2.2.1. Festhalten, welche Mechs Beute sind

Auf dem Formular zur Chapterfightbestimmung wird beim Verlierer in der Spalte Beute in der entsprechenden Zeile ein Kreuz gemacht, wenn ein beutefähiger Mech vom Sieger auch als Beute beansprucht wird.

2.3. Mechpool

Falls ein Mech erbeutet wird, so kann der entsprechende Mech in den Mechpool des Chapters aufgenommen werden. Der Mechpool kann grundsätzlich maximal 10 Mechs aufnehmen (Ausnahmen s.u.).

Dies bedeutet, dass ein Chapter, welches neben seinen persönlichen Mechs bereits 10 weitere Mechs im Pool untergebracht hat, nur dann einen weiteren Mech erbeuten kann, wenn dafür ein anderer Mech aus dem Pool entfernt wird.

Sollte ein Mech auf diese Weise aus dem Mechpool entfernt werden, so steht dieser Mech dem Chapter nicht mehr zur Verfügung. BeuteMechs können nicht gegen HausMechs gewechselt werden, da diese nicht zum Mechpool gezählt werden.

Wird ein PoolMech in einem Chapterfight zerstört, so wird hierfür kein Ersatz ausgewürfelt, d.h. der Mech zählt als verloren und aus dem Chapter entfernt.

2.3.1. Streichen eines PoolMechs für einen neuen PoolMech

Hier wird vom Sieger eines Chapterfights beim Einschicken des Formulars zur Chapterfightbestimmung klar und deutlich aufführt, welche Mechs aus dem Pool fallen und welche er neu hinzunimmt.

2.3.2. Zerstörte HausMech durch PoolMech ersetzen

Wenn ein Spieler bei einem Chapterfight seinen HausMech verliert, so besteht die Möglichkeit diesen durch einen PoolMech zu ersetzen.

Bis einschließlich dem 5. Mech im Mechpool ist der Ersatz eines verlorenen HausMechs durch einen PoolMech freiwillig. Man hat also die Wahl, entweder einen PoolMech als Ersatz für seinen HausMech zu nehmen oder einen neuen HausMech vom Mitgliedsbetreuer auswürfeln zu lassen.

Umfasst der Mechpool 6 oder mehr Mechs, so **muss** der im Chapterfight verlorene HausMech durch einen PoolMech ersetzt werden.

Ein PoolMech, der einen zerstörten HausMech ersetzt, wird aus dem Mechpoolbestand entfernt und als neuer HausMech des jeweiligen Piloten geführt. Es wird kein Ersatzmech für den Pool gewürfelt.

Diese Änderung wird auf dem Formular des Chapterfightprotokolls vermerkt.

3. Chapter

3.1. Bedingungen zur Gründung eines Chapters

Um ein Chapter gründen zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Ein neu gegründetes Chapter muss mindestens zwei Mitglieder umfassen.
- Das Chapteranmeldeformular muss vollständig ausgefüllt sein.

3.1.1. Gründung eines Chapters

Das Chapteranmeldeformular muss einfach an den Mitgliedsbetreuer geschickt werden und nach der Bestätigung des Mitgliedsbetreuers gilt das Chapter dann als gegründet.



3.1.2. Auflösung eines Chapters

Ein Chapter kann von den Mitgliedern aufgelöst werden oder es wird automatisch aufgelöst, wenn die Anzahl der Mitglieder unter zwei sinkt.

3.1.3. Größe eines Chapters

Jedes Chapter hat ein Anrecht auf 5 Mechs. Sollte ein Chapter weniger als 5 Mitglieder haben, so kann es sich vom Mitgliederbetreuer eine entsprechende Anzahl an Poolmechs zuwürfeln lassen, damit diese Mindestzahl erreicht wird. Die Anzahl der Poolmechs kann nur durch eine Strafaktion (3.3.2) vorübergehend verkleinert werden.

3.1.4 Größenausgleich im Verein

Zum Saisonbeginn wird eine BattleValue-Größe festgelegt, die sich nach dem BV des größten Chapters richtet. Dann werden jedem Chapter entsprechend viele Mechs zugewürfelt, um diese BV-Größe möglichst exakt zu erreichen. Das Auswürfeln erfolgt auf der Würfeltabelle des jeweiligen Hauses/Clans, wobei immer ein Mech aus jeder Gewichtsklasse zuzuwürfeln ist, angefangen mit der schwersten in Frage kommenden und dann jeweils leichter werdend. Die Poolgröße von 10 darf bei diesem Auswürfeln überschritten werden. Hat ein Chapter mehr als 10 Maschinen im Pool und gewinnt welche hinzu, so müssen diese gegen vorhandene ausgetauscht werden.

Ein Chapter, das im Laufe einer Saison neu gegründet wird, wird einmalig nach dem festgelegten BV des Saisonbeginns ebenfalls angepasst.

3.2. Wechsel der Chapterzugehörigkeit

Ein Mitglied kann nur einmal im Jahr (Kalenderjahr) das Chapter wechseln. Es wird nur eine Ausnahme gemacht, wenn die Anzahl der Mitglieder eines Chapters (durch Austritt eines oder mehrere Mitglieder) unter zwei sinkt.

Der Wechsel muss dem Mitgliedsbetreuer schriftlich mitgeteilt werden.

3.3. Chapterfights

Jedes Chapter kann so genannte Chapterfights abhalten. Dafür kann es alleine/oder mit einem anderen Chapter zusammen gegen ein/oder mehrere andere(s) Chapter antreten.

Bei diesem Chapterfight können nur die HausMechs und die PoolMechs eingesetzt werden. Die Chapterfights finden auf einer Zeitschiene statt und es können nur Chapter am Kampf beteiligt sein, die derselben Zeitschiene angehören.

Es gibt in der Mechforce Germany e.V. momentan zwei Zeitschienen, 3031 und 3067. Auf 3031 gibt es nur Inner Sphere Chapter und auf 3067 gibt es Clan und Inner Sphere Chapter. Um einen Chapterfight gewertet zu bekommen, müssen je Seite mindestens 2 HausMechs an diesem teilgenommen haben. Je 3 eingesetzte Poolmaschinen hat ein Chapter mindestens einen HausMech einzusetzen. Sind alle HausMechs bereits eingesetzt, darf das Chapter beliebig aus seinem Pool auffüllen. Chaptern, die hiergegen verstoßen, wird eine Poolmaschine aberkannt. Sollte so ein Chapter den Chapterfight gewonnen haben, so wird zusätzlich auch dieser Sieg aberkannt.

3.3.1. Chapterfight Formular

Nach einem Chapterfight muss das Formular zur Chapterfightbestimmung (Formular 1 und 2) komplett und leserlich ausgefüllt werden und möglichst innerhalb kurzer Zeit (ca. eine Woche) an den Mitgliedsbetreuer gesendet werden. Sollten Fragen zum Formular bestehen ist der Mitgliederbetreuer rechtzeitig vor Chapterfight zu kontaktieren. Protokolle für Chapterfights, die nicht ordentlich ausgefüllt werden, werden nicht gewertet, bis ein akzeptables Protokoll dem Mitgliedsbetreuer zugegangen ist.

3.3.2. Strafaktion

Sollt bei einem Chapterfight der HausMech eines Spielers antreten, der wegen fehlender Mitgliedsbeiträge gesperrt ist, so wird auf folgende Weise verfahren. Sollte es sich bei den Chapter mit dem gesperrten Mitglied um das Gewinnerchapter handeln, so wird der Chapterleiter und / oder das Mitglied vom Mitgliedsverwalter auf den Fehler hingewiesen. Von diesem Zeitpunkt an hat das Mitglied 14 Tage Zeit, den fehlenden Beitrag zu bezahlen. Erfolgt diese Zahlung nicht, so wird der Kampf nicht gewertet. Handelt es sich jedoch um das Verliererchapter, so wird bei Nichtzahlung (innerhalb der Frist von 14 Tagen) der Kampf gewertet, aber das Chapter hat Einbußen bei seinen Poolmechs hinzunehmen. Sollte es keinen Pool haben, so wird vom Mitgliedsverwalter ein Vermerk notiert. Sobald das Chapter über einen Pool verfügt, wird nachträglich ein Poolmech dem Chapter aberkannt.

3.4. Kämpfe gegen größere Chapter

Falls ein Chapter gegen ein größeres Chapter antreten will, so besteht die Möglichkeit, vom Mitgliedsbetreuer zusätzliche Mechs speziell für diesen einen Chapterfight anzufordern. Dies geschieht allerdings nur, wenn ein Chapterfight auf dem BattleValue System beruht. Diese Mechs werden ausgewürfelt, bis die bestellte BattleValue Zahl ausgefüllt ist.

Diese Mechs sind nach diesem Chapterfight für das entsprechende Chapter automatisch verloren, können aber vom Gegner als BeuteMech erbeutet werden. Um zusätzliche Mechs für einen Chapterfight zu bekommen, müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

- Mechs müssen rechtzeitig (mindestens zwei Wochen vor dem Chapterfight) beim Mitgliedsbetreuer angefordert werden.
- der Kampf muss auf dem BattleValue System beruhen.
- Diese Mechs dürfen nur vom Chapterführer des entsprechenden Chapters schriftlich angefordert werden.
- Die Mechs müssen auf dem Formular zur Chapterfightbestimmung entsprechend gekennzeichnet werden. Bei der Spalte ‚Name, Vorname‘ einfach den Zusatz „angefordert“ hinzufügen, damit der Mitgliedsbetreuer Bescheid weiß, dass die Mechs automatisch wegfallen (außer sie wurden als BeuteMech deklariert).
- Es müssen ansonsten alle eigenen Mechs eingesetzt werden.

3.5. Chapterranking

Seit dem 01.07.1999 führt die MechForce Gemany e.V. eine Chapter-Rankingliste. Jedes Chapter und Gastchapter kann daran teilnehmen. Es gibt für die Teilnahme an Chapterfights Punkte (je mehr, je erfolgreicher ein Chapterfight bestanden wurde). Auf diesen Punkten basiert das Chapter-Ranking. An der Chapter-Rankingliste kann man sehen, wie erfolgreich bzw. wie gut (oder auch glücklich) ein Chapter ist. Sollte ein Chapter nicht in die Rangliste aufgenommen werden wollen, ist der Mitgliederbetreuer zu verständigen.

3.5.1. Punktevergabe

Der Gewinner eines Chapterfights bekommt 3 Pluspunkte, der Verlierer bekommt 1 Pluspunkt. Bei einem Unentschieden, gibt es für beide Parteien 2 Punkte. Diese Punkteverteilung gilt ab der Saison 2006 (01.01. - 31.12.2006). Die bis zur Saison 2005 (01.07. - 31.12.2005) geltende Punkteverteilung wird nicht mehr weitergeführt. Die Rankings der alten Saisons werden nicht auf das neue Punktesystem umgerechnet. Wenn mehrere Parteien daran teilnehmen, bekommt jedes Chapter diese o.a. Punkte.

Beispiel

Es kämpfen zwei Söldner-Chapter gegen drei Kurita-Chapter und die Söldner gewinnen den Chapterfight. Dann bekommen die beiden Söldner-Chapter jeweils 3 Pluspunkte und die drei Kurita-Chapter jeweils 1 Pluspunkt.



3.5.2. Rangliste

Es gibt zwei Listen, einmal die Saisonliste und zum anderen die Hall of Fame. In der Saisonliste sind alle Kämpfe vom 01.01. eines Jahres bis zum 31.12. des Jahres aufgeführt.

Am 01.01. starten dann alle Chapter wieder mit Null Punkten.

In der Hall of Fame sind alle Chapterfights aufgeführt, die je stattgefunden haben.

3.5.2.1 Neue und alte Hall of Fame

Ab dem 01.01.2006 wird aufgrund der Umstellung der Punktevergabe eine neue Hall of Fame eröffnet. Die alte Hall of Fame wird eingefroren und wird nicht weiter geführt. Die neue Hall of Fame startet bei Null.

3.5.3. Die Zeitschienen

Für jede der drei Zeitschienen werden eigene Ranglisten erstellt, damit objektive Vergleiche möglich sind.

Das vollständige Rankingsystem umfasst also insgesamt 6 Ranglisten: 3 Saisonlisten und 3 Hall of Fame.

3.5.3.1 Gewinner einer Saisonliste

Die Gewinner des Saison-Ranking bekommen einen zusätzlichen Poolmech für die nächste Saison sowie einen Preis. Der Preis wird nach Möglichkeit auf der Mitgliederversammlung im darauf folgenden Frühjahr überreicht. Dem Chapter ist der zusätzliche Mech erst nach dem Auffüllen aller Chapter auf einen einheitlichen BV (siehe Tz. 3.1.4) zuzuteilen und zählt nicht zur Begrenzung auf 10 Poolmaschinen

3.5.3.2 Meisten Chapterfights auf einer Saisonliste

Die Chapter, die innerhalb einer Saison am meisten Chapterfight (in einer der drei Saisonlisten) durchgeführt haben, bekommen jeweils eine zusätzliche Poolmaschine für die nächste Saison. Dem Chapter ist der zusätzliche Mech erst nach dem Auffüllen aller Chapter auf einen einheitlichen BV (siehe Tz. 3.1.4) zuzuteilen und zählt nicht zur Begrenzung auf 10 Poolmaschinen. Sollten mehrere Chapter die gleiche Anzahl an Fights haben, erhält jedes dieser Chapter einen zusätzlichen Mech.

3.6. Chapterfights außerhalb der Mechforce

3.6.1. mit Vereinbarung zwischen den Vereinen

Chapterfights gegen Chapter außerhalb der MechForce sind grundsätzlich möglich sofern das gegnerische Chapter einen/einer Verein/Vereinigung angehört, mit der die MechForce eine entsprechende Spielvereinbarung (mündlich oder schriftlich) hat. Dies sind zur Zeit TeamCombat, BattleTech-Liga Süd, MechWorld, Team Trueborn. Änderungen werden jeweils durch den Vorstand bekannt gegeben.

3.6.2. ohne Vereinbarung zwischen den Vereinen/freien Chaptern

Chapterfights gegen Chapter, die einen/einer Vereinigung/Verein angehören, mit denen die MechForce keine Spielvereinbarung hat, sind ebenfalls möglich. Der Mitgliederbetreuer hält sich das Recht vor, in Absprache mit dem Vorsitzenden gegebenenfalls entsprechende Fights nicht zu werten bzw. erbeutete Mechs nicht zu gewähren, sofern es Ungereimtheiten/Unklarheiten gibt. Entsprechend verfahren wird ebenfalls bei Chapterfights gegen Chapter, die keinem Verein angehören.

Anlage 1

Anlage:

Bonussystem für Mitglieder mit Rängen .

IS und Clan-Second-Line:

Lanzenführer, stellvertretender AK-Leiter:

- Bonus bei Auswürfeln der Gewichtsklasse des Mechs (5%)
- Es werden 2 Mechs gewürfelt und der Spieler kann sich einen aussuchen oder alternativ seinen alten Mech behalten.
- 1 Fähigkeit der Tabelle für besondere Fähigkeiten

Kompanieführer, AK-Leiter, Bloodnameträger MF:

- Erweiterter Bonus beim Auswürfeln der Gewichtsklasse des Mechs (10%)
- Es werden 3 Mechs gewürfelt und der Spieler kann sich einen aussuchen oder alternativ seinen alten Mech behalten.
- 2 Fähigkeiten der Tabelle für besondere Fähigkeiten

Clan-Front-Line; Bloodnameträger MF mit Front-line Mech in Second-Line Chapter:

Starcommander, stellvertretender AK-Leiter:

- Bonus beim Auswürfeln der Gewichtsklasse des Mechs (5%)
- Der Spieler kann sich einen neuen Mech auswürfeln lassen.
- Es werden 2 Varianten ausgewürfelt und der Spieler kann sich pro Spiel für eine entscheiden
- 1 Fähigkeit der Tabelle für besondere Fähigkeiten

Starcaptain, Ak-Leiter, Bloodnameträger MF:

- Erweiterter Bonus beim Auswürfeln der Gewichtsklasse des Mechs (10%)
- Der Spieler kann sich einen neuen Mech auswürfeln lassen.
- Es werden 3 Varianten gewürfelt und der Spieler kann sich pro Spiel für eine entscheiden
- 2 Fähigkeiten der Tabelle für besondere Fähigkeiten

Tabelle für besondere Fähigkeiten:

Vor jedem Spiel würfeln alle Spielteilnehmer (nur die anwesenden, die einen eigenen Mech steuern, d.h. keine Fremdgeführten) mit Rängen entsprechend ihren Rang 1 oder 2

Fähigkeiten aus folgender Tabelle mit 2W6 aus. Auf diese Fähigkeiten können sie während des Spiels zugreifen. Ausführliche Beschreibung der Fähigkeiten s. MaxiumTech.

Jede Fähigkeit (mit Ausnahme von 6. Sinn) kann nur einmal pro Spieler und Chapterfight erworben werden. Wird eine Fähigkeit doppelt gewürfelt, oder eine Fähigkeit erwürfelt, die der Pilot nicht nutzen kann, so verfällt dieser Wurf - er wird **nicht** wiederholt.

Der Einsatz dieser Fähigkeiten kann durch einen Chapterfight-Vertrag bzw. Absprache unter Chaptern der Mechforce ausgeschlossen oder eingeschränkt werden. Bei Chapterfights gegen Chapter außerhalb der MechForce dürfen die Fähigkeiten nur eingesetzt werden, wenn der Gegner damit einverstanden ist.

Sollten AK-Leiter oder Stellvertreter im Fight sterben, so dürfen in dem nächsten Chapterfight die Fähigkeiten nicht eingesetzt werden. Stellvertretende AK-Leiter können 2 Fähigkeiten nur erreichen indem Sie 2 Akademieprüfungen absolvieren. Sollten stellvertretende AK-Leiter mit 2 Fähigkeiten sterben, fallen sie wieder auf den ursprünglichen



Status als stellvertretender Akademieleiter zurück und dürfen im nächsten Chapterfight zusätzlich keine Fähigkeit einsetzen.

- 2 – Geschwindigkeitsfanatiker
- 3 – Fahrkünstler
- 4 – Schmerzunempfindlich
- 5 – Ducken
- 6 – Massel
- 7 – Sechster Sinn
- 8 – Taktisches Genie
- 9 – Nahkampfspezialist
- 10 – Schmerzunempfindlich
- 11 – Fahrkünstler
- 12 – Geschwindigkeitsfanatiker

Ducken: Anstelle eines eigenen Nahkampfangriffs kann sich der Pilot ducken, er wird dann im Nahkampf 2 Punkte schwerer zu treffen. Ducken gilt für alle anderen Regeln als Nahkampfangriff.

Fahrkünstler: Mechpiloten können mit jedem Mech Seitenschritte ausführen (wie vierbeinige Mechs) und sie bekommen -1 auf ihre Pilotenwürfe, wenn Rutschen verhindert werden muss.

Geschwindigkeitsfanatiker: Wenn der Pilot in einer Runde keine Angriffe ausführt (weder Nah- noch Fernkampf) so kann er einen Bewegungspunkt zu seinen Wert für Laufen hinzuaddieren.

Massel: Der Pilot hat einfach Glück. Er kann pro Spiel einen W6 wiederholen oder einen Gegner zwingen, einen W6 erneut zu würfeln. Dies kann auch ein Würfel sein, der Bestandteil eines Gesamtwürfelwurfes ist (also z.B. einen der 2W6 bei einem Trefferwurf)

Nahkampfspezialist: Piloten mit dieser Eigenschaft erzielen im Nahkampf einen Punkt mehr Schaden. Außerdem wird ihr Treffermodifikator, der sich aus der Bewegung des Ziels ergibt, um einen Punkt gesenkt (nicht unter 0). Mechkrieger der Clans können diese Fähigkeit nicht erwerben.

Schmerzunempfindlich: Bei Bewusstseinswürfen dürfen diese Piloten einen Punkt auf ihr Würfelergebnis addieren. Außerdem wird der Schaden durch Munitionsexplosionen um einen Punkt gesenkt.

Sechster Sinn: Piloten mit dieser Fähigkeit können sie einmal pro Chapterfight einsetzen. Sie müssen sie vor Beginn der Runde ankündigen, in der sie genutzt werden soll. Sie dürfen sich dann in dieser Runde als letztes bewegen und als letzter Waffenfeuer ansagen. Sollten zwei oder mehr Spieler mit dieser Fähigkeit sie gleichzeitig einsetzen wollen, so handeln sie nach allen anderen in Initiativreihenfolge. Dies ist die einzige Fähigkeit, die durch einen Spieler mehrmals innerhalb eines Chapterfight erworben werden kann.

Taktisches Genie: Der Spieler mit dieser Fähigkeit darf einmal pro Chapterfight einen seiner Initiativwürfe wiederholen. Im Gegensatz zu den Regeln im Maximum Tech kann diese Fähigkeit von jedem Piloten innerhalb eines Chapters eingesetzt werden (also auch im Verlauf des Gefechts von z.B. zwei verschiedenen Spielern), sofern der entsprechende Spieler die Initiative selber gewürfelt hat.



Formular zur Chapterfightbestimmung 1

Zeitschiene: - IS alt
 - IS aktuell
 - Clan

Datum

Chapter 1: _____ Chapter Nr.: _____ Haus/Clan: _____

Chapter 2: _____ Chapter Nr.: _____ Haus/Clan: _____

Eingesetzte Mechs Chapter 1

Gewinner: Verlierer:

MF-Nr.	Name, Vorname	Rank	Mechtyp	BV	Zerstört?	Pilot tot?	Beute ?

Chapterführer 1: Name: _____ Unterschrift: _____

Eingesetzte Mechs Chapter 2

Gewinner: Verlierer:

MF-Nr.	Name, Vorname	Rank	Mechtyp	BV	Zerstört?	Pilot tot?	Beute ?

Chapterführer 2: Name: _____ Unterschrift: _____

Gespielt wurde nach:
BattleTech-Regeln

Duell-Regeln



Formular zur Chapterfightbestimmung 2

Ränge in der Mechforce

1	Mechkrieger
2	Lanzenführer, Stellvertretender AK-Leiter
3	Kompanieführer, AK-Leiter

1	Mechkrieger
2	Starcommander, Stellvertretender AK-Leiter
3	Starcaptain, Ak-Leiter

Bitte entsprechende Zahl beim Rank in das Chapterprotokoll eintragen

Chapter 1: _____ Chapter Nr.: _____ Haus/Clan: _____

Chapter 2: _____ Chapter Nr.: _____ Haus/Clan: _____

Zuteilung von Poolmaschinen an einen Spieler als Verlustausgleich

Chapter 1

MF-Nr.	Name, Vorname	Rank	neuer Mech

Chapterführer 1: Name: _____ Unterschrift: _____

Chapter 2

MF-Nr.	Name, Vorname	Rank	neuer Mech

Chapterführer 2: Name: _____ Unterschrift: _____

**Chapter IS-Alt Mechforce Germany Stand: December 2005****"Doompatrons"
Leichte Eridani Reiterei
151th Light Horses**

Senkel, Oliver
Waltzstr. 93
24113 Kiel
Tel.: 0431/2596733

**MechWarrior Gewerkschaft**

Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886

**1. Sturmfalken von Heide
Eiserne Wache; Zweites Batallion**

Eppler, Alexander
Emil-Andresen-Str. 5
22529 Hamburg
Tel.: 040/23842617
email: talamar@gmx.net

**5th Brigade Füsilliers of Oriente; 2nd
Bataillon****"Kerensky's Gatecrushers"**

Belling, Ralf
Lindenstraße 4
26871 Aschendorf
Tel.: 049626553
email: Ralf.Belling@gmx.net

**32te Lyranische Garde
"Killing Shadows"**

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

**Hanover Regulars**

Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/2034665
email: hanoverregulars@battletech-hannover.de

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

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

**AK Akademien & Spielcenter**

Die MechForce arbeitet aktiv an der bundesweiten Einrichtung von Spielgelegenheiten für BattleTech - Begeisterte. Diese Spielereffs müssen organisiert und mit "fähigem Personal" versorgt werden. Weiterhin kann man in der MFG Akademien durchlaufen, um höhere Ränge zu erwerben und damit die Chance auf einen besseren Mech im Chapter zu bekommen.

**Kontaktperson um Akademien &
Spielcenter anzumelden**

Marco Nikolay
Waldemarsweg 14
24837 Schleswig
Tel.: 0160/99640938
email: mnikolay@mechforce.de

**2. Deathcommandos; 1Reg.; 2.Batt
"Pride of the Chancellor"**

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



**Chapter IS-Actual Mechforce Germany Stand: December 2005**



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




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



**"The Steel Beasts"
Davion Assault Guards RCT,
2nd Bat.**
Kalamorz, Falk
Am Kummel 21
37431 Bad Lauterberg
Tel.: 05524/2886
email: fk.desaster@gmx.net





M.O.D
Wolfgang Schmidt
Mühlweg 2
06255 Schäftstädt
Tel.: 034636/61383
Email: HCS_Wolle@web.de



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







**1st Taurian Lancers
"Battlefield Brethren"**
Nikolay, Marco
Waldermarsweg 14
24837 Schleswig
Tel.: 0160/99640938
email: Jarlaxle_Baenre@web.de




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

**9th Division III-Gamma; III-Delta
"Enforcers of the True Vision"**
Belling, Ralf
Lindenstraße 4
26871 Aschendorf
Tel.: 049626553
email: Ralf.Belling@gmx.net




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




**"Desperados", 4th Company
17th Recognition RKG
"Camacho´s Caballeros"**
Senkel, Oliver
Waitzstr. 93
24113 Kiel
Tel.: 0431/2596733





Chapter Clan Mechforce Germany Stand: December 2005

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




**Delta Galaxy; 34th Striker Cluster
"Rabid Coyotes"**
Blau, Christian
Kirchstraße 69
26871 Papenburg
Tel.: 049612202




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




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




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




"Black Claws"
Brockhaus, Michael
Quantelholz 33
30419 Hannover
Tel.: 0511/2034665
email: blackclaws@battletech-hannover.de




**Bloodclaw
5th BattleCluster**
Senkel, Oliver
Waltzstr. 93
24113 Kiel
Tel.: 0431/2596733




**"The Ravenbeak"
Beta Galaxy; 14th Raven Battle Cluster**
Schreiber, Christian
Theodor Storm Straße 40
28201 Bremen
Tel.: 0421/5967955




**Rho Galaxy; 5th Scorpion Cuirassiers
"The Scorpion's Deathsting"**
Evers, Marcel
Koldingstr. 1B
22769 Hamburg
Tel.: 040/41451221
email: mordian@gmx.de




**Academies Mechforce Germany Stand: December 2005****Wolfs Dragoner**

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

**Haus Kurita**

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

**Clan Ghost Bear**

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

**Söldnerakademie**

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

**Gray Death Legion**

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

**Peripherie**

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

**Clan Hell's Horses**

Falk Kalamorz
 Am Kummel 21
 37431 Bad Lauterberg
 Tel.: 05524/2886
 email: fk_desaster@qmx.net

**Clan Snow Raven**

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

**Kell Hounds**

Oliver Senkel
 Waltzstr. 93
 24113 Kiel
 Tel.: 0431/2596733

**Magistracy of Canopus**

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

**Clan Diamond Shark**

Jens Brouwer
 Lütjenburger Weg 29
 22846 Norderstedt
 Tel.: 040/5217392

**Haus Steiner**

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



**Taurian Concordat**

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

**Steel Viper**

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



Martin Sachse
Johann-Hinrich-Fehrs-Straße 70
25746 Heide
Tel.: _____

**St. Ives Compact**

Alexander Eppler
Emil-Andresen-Str. 5
22529 Hamburg
Tel.: 040/23842617
email: talamar@gmx.net



Martin Hartmut
Neue Kasseler Str. 6
35039 Marburg
Tel.: 06421/617934
Email: martin.hartmutu@web.de

**Clan Fire Mandrill**

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

**Haus Liao**

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



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

Fehlende eigene Akademien

Bitte an AK Akademien & Spielcenter wenden.

Eine Prüfung bei einer Ersatzakademie oder der eigenen Akademie ist unter Umständen möglich, da die Mechforce für einige Nicht vergebene Akademien noch über Unterlagen verfügt.

Akademieprüfung

Ist für jedes Mitglied der Mechforce grundsätzlich bei Ihrer Akademie in den entsprechenden Timelines möglich. Um weite Strecken zu vermeiden kann jeder Akademieleiter der Mechforce auch Akademieprüfungen einer anderen Akademie abnehmen. Hierfür muss dieser entweder mit dem eigentlichen Akademieleiter Kontakt aufnehmen oder mit dem AK Akademien & Spielcenter

**Clan Goliath Scorpion**

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email:

Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de

**Fehlerhafte Daten**

Inaktive Akademien; falsche Telefonnummern; fehlerhafte Adressen; falsche Akademieleiter; oder sonstige Fehler bitte entweder der Redaktion der TP; dem Mitgliederbetreuer der MF oder dem AK Akademien & Spielcenter melden.

**Clan Smoke Jaguar**

Michael Rieck
Rottes 63
41564 Kaarst
email:

Michael.Gerhard.Ulrich.Rieck@t-online.de



**BT-Spielecenter Germany Stand: December 2005****Das Drachenei**

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

Fantasy-Reich

Europaplatz (Ostseehalle)
Kiel

Termin: Wir treffen uns jeden 2. Samstag im Monat
ab 12:00 Uhr. 1. Termin 17.12.2005
Kontakt: Michael Meeves email: garde@TerHeq.de
Kommen auch ohne Einladung

Battletech Treff Braunschweig

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

Programm: 1x die Woche wird Battletech gespielt.
Abwechslend Mo.& Di. ab 18.30 Uhr
Kontakt: Jan F. Rehse, email: jan_f_rehse@yahoo.de

Ladenlokal neben dem Games-In

(wird immer ausgeschildert)

Karlsstrasse 43 (Innenhof), 80333 München

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

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

BattleTechTreff in Bremen

Bürgerhaus Mahndorf

Wann: alle 14 Tage Sonntags ab 15.00. Rythmus
bitte unten in der Kontaktadresse erfragen, u.U kann
man auch bei jemandem von uns mitfahren
Programm: Auch wir geben Einführungsrunden,
spielen Mechwarrior und quasi jede Zeitschiene ist bei
uns vertreten.

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

Spieleland Hamburg

Dammtorstr.12, 20354 Hamburg

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

Atlantis

Litzowstraße 17
22041 Hamburg
Homepage: www.atlantis-hamburg.de

Fantasyladen mit vielen Spielflächen und
Spielmöglichkeiten zu MW:DA und Classic Battletech.
Einfach Mitarbeiter ansprechen bzw. Aushang
beachten.

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

Auenland

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

WTB von 1861

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

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

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

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

Jugendzentrum Pappes

Meerbusch
www.pappes.de

Jeden ersten Samstag im Monat
Kontaktperson: Andreas Wallmeier zu erreichen unter
blackbattalion@blackbattalion.de

Cafe Untouchables

Schulgasse 7, A-1180 Wien
Zu erreichen mit U6 Station
Währingerstrasse/Volksoper

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

Johann Haderer (FANPRO Commando)
email: jhaderer@hotmail.com

BT-Treff-Hannover

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

Con-Liste

<p>*Morpheus 20*</p> <p>6. Januar 2006 bis 8. Januar 2006 Herne (Nordrhein-Westfalen) http://www.ijaninhoff.de/morpheus/</p>	<p>*CatCon *</p> <p>18. Februar 2006 bis 19. Februar 2006 Ulm (Baden-Württemberg) http://www.cat-con.de</p>
<p>*Galatea Convention Essen*</p> <p>(03.-5.3.2006) http://galatea.kell-hounds.de/</p>	<p>*Solaris 7³ (Braunschweig)*</p> <p>04.-06. März 2006 http://gonzo.dediziert.org/solaris/</p>
<p>*Hannover spielt!*</p> <p>1. April 2006 bis 2. April 2006 Hannover http://www.hspielt.de</p>	<p>*MART 37*</p> <p>1. April 2006 bis 2. April 2006 Mannheim http://www.mart-online.de</p>
<p>*Teck-Con 29 *</p> <p>8. April 2006 bis 9. April 2006 Kirchheim unter Teck (Baden-Württemberg) http://www.teck-con.net</p>	<p>Gardemanöver Bremen</p> <p>21.04-23.04.06 http://www.erste-hofgarde.de/aufbau.html</p>
<p>*NordCon*</p> <p>20.05. - 21.05.06 Hamburg http://www.nordcon.de</p>	<p>*Lahnstein_Legionnaires_Con*</p> <p>Christi Himmelfahrt 2006 / 25.05-28.05.2006 Jugendherberge Martinfeld (bei Göttingen) Wieviel? 60 Euro für 3 Übernachtungen (Zeltplatz) inkl. Vollverpflegung http://www.ballistics.de</p>



<p>*Pfingst-PogoCon*</p> <p>3. Juni 2006 bis 4. Juni 2006 Pulheim bei Köln (Nordrhein-Westfalen) http://www.pfingst-pogo.de.vu/</p>	<p>*Uni Con*</p> <p>10.06. - 11.06.06 Uni Kiel http://www.uni-con.de</p>
<p>*FeenCon*</p> <p>1. Juli 2006 bis 2. Juli 2006 Bonn, Bad Godesberg (Nordrhein-Westfalen) http://www.feencon.de</p>	<p>*RatCon 2006*</p> <p>18. bis 20.08.2006 FHH, Dortmund www.ratcon.de http://www.ratcon.de</p>
<p>*Operation Galahad*</p> <p>4. - 10. September, Jugendhaus am Dicken Turm, Münnerstadt http://www.operation-Galahad.de</p>	<p>*SparrenCon*</p> <p>30.09 - 01.10. Bielefeld http://www.sparrencon.de</p>
<p>*Spielemesse SPIEL 2006*</p> <p>19. Oktober 2006 bis 22. Oktober 2006 Essen (NRW) http://www.merz-verlag.com/</p>	<p>*MechforceCon*</p> <p>03.11 - 05.11.2006 Hamburg WTB von 1861 www.mechforce.de</p>
<p>*Kittery Con*</p> <p>17.11. - 19.11.06 Haus Hoher Hagen, Dransfeld http://www.new-syrtis.de</p>	<p>*Phoenix Con*</p> <p>17. November 2006 bis 19. November 2006 Braunschweig (Niedersachsen) http://www.phoenixguard.de/con</p>
<p>*Teck-Con 30*</p> <p>18. November 2006 bis 19. November 2006 Kirchheim unter Teck (BW) http://www.teck-con.net</p>	

NEWS**Neuheiten im Bereich Classic BattleTech:****Jetzt verfügbar:****Technical Readout: 3055 Upgrade**

Hierbei handelt es sich um eine revidierte Version des Hardwarehandbuchs 3055, mit neuem Artwork und inklusive Mechs aus dem Solaris VII Set.

**Mercenaries Supplemental II**

Diese Erweiterung des Field Manual: Mercenaries beschäftigt sich mit kleineren unbekanntem Söldnereinheiten, welche sich teilweise am Rande des finanziellen Ruins befinden. Außerdem enthalten sind weitere Pfade für das MechWarrior Rollenspielsystem und Möglichkeiten, wie man Söldnereinheiten in verschiedenen BattleTech Eras spielen kann.

**Handbook: House Marik**

In diesem Buch wird die Geschichte und Kultur Haus Mariks zusammengefasst. Entahalten sind außerdem neue Kreaturen, Fahrzeuge, Ausrüstung und Lebenspfade.





Jihad Hot Spots: 3070

Das zweite Quellenbuch, nach Dawn of the Jihad, das die Geschichte BattleTechs nach dem Roman Finale von Loren Coleman weiterführt. Wie auch in Dawn of the Jihad wird aufgezeigt, wie man in normale BattleTech-Szenarien, sowohl auch in Mechwarriorkampagnen die Ereignisse des Jihad von Blakes Wort einarbeiten kann.



Coming Soon:

Erstes Quartal 2006:

Classic BattleTech RPG

Hier handelt es sich um einen Neudruck des MechWarrior 3rd Edition Regelwerks mit Errata. Es werden Regeln für das Erschaffen eines Spielercharakters im BattleTech Universum gegeben, egal ob Innere Sphäre, Clan oder Peripherie.



Urbanmech UM-R66L

Handbook: House Davion

Genau wie das Handbook: House Marik handelt es sich hierbei um ein Quellenbuch, welches die Geschichte und Kultur Haus Davions zusammenfaßt und neue Ausrüstung und Kreaturen enthält.



Vehicle Annex

Hier enthalten sind technische Daten über zivile und militärische Unterstützungsfahrzeuge, mit Illustrationen.



Historical: Operation Klondike

In Operation Klondike wird der Angriff Nicholas Kerenskys auf die Pentagonwelten detailliert, mit Regeln wie man eine Kampagne zu diesem Thema durchführen kann.





Meinungen und Geschichten

Battletech Rückblick:

Die Megatech

In den guten alten Tagen von Battletech begab es sich das im Jahre 1992 A.D. eine Großveranstaltung das Licht der Welt erblickte, die da Megatech genannt wurde.

Diese Veranstaltung, die in dieser Form und Größe einzigartig in Deutschland war, erfreute sich von diesem Jahr an die nächsten 6 Jahre größter Beliebtheit.

Das änderte sich von einem Tag auf den anderen, als die Battletechgemeinde in viele Splittergruppen zerbrach und die Megatech eingestellt wurde.

Was aber war das Besondere an der Megatech, dass wir dieser Veranstaltung diesen Rückblick widmen? Es war der Grundgedanke, alle Elemente des Battletechuniversums in einer epischen Schlacht zu vereinen. Die Mission war die Invasion eines Planeten, von der Landung mit ihren Raumschiffen, bis hin zur Besetzung einzelner taktisch wichtiger Ziele durch Bodeneinheiten. Die strategische Planung für Luft- und Bodenkämpfe verlief an zwei großen Übersichtskarten, zu denen nur die höheren Hausoffiziere und Kommandanten Zugang hatten. Trafen dort Einheiten aufeinander so wurden diese einem entsprechenden Schlachtfeld zugeteilt um dort ihren Kampf auszutragen. Während eine Runde auf der Übersichtskarte immer 30 Minuten dauerte, kämpften die Einheiten auf den Schlachtfeldern mit ihrer eigenen Spielgeschwindigkeit und reiheten sich nach Beendigung des Kampfes wieder in das Geschehen auf der Übersichtskarte ein. So entstand ein flüssiges Spielgeschehen, ohne lange Wartezeiten, dass nach 3 Tagen zu einem mehr oder weniger eindeutigen Ergebnis führte. Natürlich hatte jedes Haus und jeder Clan seine ganz eigenen Ziele. Das war aber nicht alles. Besonders reizvoll für viele Spieler war es sich seine Einheiten selbst frei auswählen zu dürfen. Egal ob Schlachtschiff oder Infanteriezug, alle Einheitentypen waren vertreten. Aber damit nicht genug, war es sogar möglich sich im Rahmen der Regeln seine Einheiten selbst zu konstruieren. So trafen also die abenteuerlichsten Konstruktionen in einer gewaltigen Prototypenschlacht aufeinander.

Es war daher nicht zwingend nötig, sich von überlegenen Einheiten aufreiben zu lassen, sondern es bot sich immer die Möglichkeit Kämpfe abubrechen und sich zurückzuziehen, um an anderer Stelle wieder ins Kampfgeschehen einzugreifen. Sollte die eigene Einheit dennoch aufgerieben worden sein, konnte man sich umgehend neue Maschinen (Standardeinheiten) zuteilen lassen. Daher war kein Spieler Vorzeitig ausgeschieden. Auch war es möglich beschädigte Einheiten gewissen Feldreparaturen zu unterziehen. Eine derartige Spieldynamik und Spaß wurde seitdem selten wieder erreicht.

Es ist jedoch schade, dass es eine solche Veranstaltung zur Zeit nicht mehr gibt.

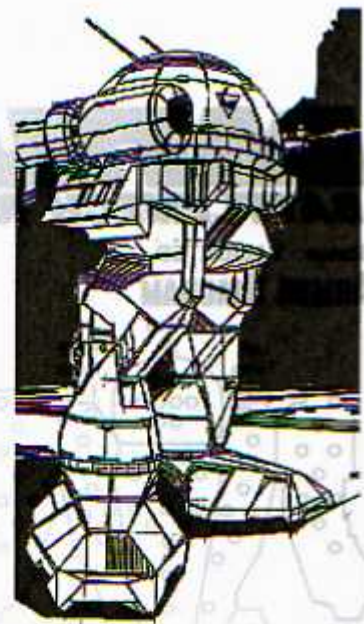
Wir hoffen, dass es demnächst wieder möglich wird etwas in dieser Richtung zu organisieren, zumal Verwaltungsaufwand dank Programmen wie z.B. Heavy Metal Pro auf einen Bruchteil des Ursprünglichen sinken sollte. Dazu benötigen wir aber eure Hilfe. Wenn ihr Ideen oder Unterlagen habt, würde ich mich sehr freuen wenn ihr sie mir unter Mordian@gmx.de mitteilen würdet.

Euer Vorstand für Öffentlichkeitsarbeit.

Von Stefan Murillo und Marcel Evers

Urbanmech UM-R66L

Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Republic-T
Reaktor: Leenex 60
Reisegeschwindigkeit: 21,6 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 32,4km/h
Bei aktivem TSM: RG: 32,4 km/h
HG: 54,0 km/h
Sprungdüsen: Pitbull 2000
Sprungreichweite: 60 m
Panzerung: Duraplast Hard
Bewaffnung: eine Purifier LB-20X Autokannone
 ein Eye of the Chancellor ER-Medium Laser
Hersteller: Sian Industries
Funksystem: Maskirovka BB1
Ortung/Zielerfassung: True View PL 226



Übersicht:

Die von führenden Strategen seit Jahren geforderte logische Weiterentwicklung des kampferprobten Urbanmech war schon lange überfällig. Den genialen Ingenieuren von Sian Industries ist es nun schließlich mit dem UM-R66L gelungen ein bahnbrechendes neues Design auf den Markt zu werfen welches den Stadtkampf revolutionieren wird. Durch die neue Purifier LB 20X Autokannone ist es dem 66L möglich auf engstem Raum selbst überschwere Mechs in kürzester Zeit auszuschalten. Zusätzlich verfügt er über die neueste Lasertechnologie der Konföderation Capella, die völlig ausreicht, gepanzerte Fahrzeuge zu zerstören, ohne den reichlichen Munitionsvorrat anzutasten. Für bessere Manövrierfähigkeit wurde hochwertiger Triple Strength Myomer an das Endo Steel Gerüst montiert, was es der Maschine zusammen mit ihrer patentierten Form ein Leichtes macht, auch stabilste Gebäude zu durchbrechen. Abgerundet wird dieses Wunder an Stadtkampffähigkeit durch die neuen leistungsfähigeren Pitbull 2000 Sprungdüsen, die dem Mech einfach mehr Biss geben und die alten Pitban 6000 Serie ersetzen. Doch das Erstaunlichste ist die neue AZ (Aufruhr Zerschlagung) Munition für die LB 20X. Diese neuartige Hartgummimunition erlaubt es einem geübten Ordnungshüter, volksfeindliche Aufstände innerhalb kürzester Zeit zu zerschlagen, ohne dabei die üblichen Verluste unter der Zivilbevölkerung zu verursachen. Vorteil dieser Munition ist es, dass selbst in Deckung befindliche Infanterieeinheiten den Doppelten Waffenschaden erleiden. Kleiner Nachteil ist, dass gepanzerte Ziele gar keinen Schaden davontragen. Gerüchte, dass ein Direkttreffer aus einer schweren Mechabwehrwaffe bei ungepanzerten Personen zu schwersten Verletzungen führen kann, sind als pro Davionistische Propaganda zu ignorieren und sofort beim Politoffizier ihres Vertrauens zur Anzeige zu bringen. Alles in allem setzt dieser Mech definitiv neue Maßstäbe im Stadtkampf und wir dürfen uns auf das neueste Projekt von Sian Industries den angekündigten Countrymech freuen.

Berühmte Mechkrieger:

Obwohl der Mech noch gänzlich neu auf dem Markt ist war er doch schon in den Nachrichten als Kong-zhong-shao Yin Shi Lon während einer Werksbesichtigung von einem Aufstand pro Davionistischer Rebellen im Arbeiterviertel hörte und kurzerhand einen gerade montierten UM-R66L konfiszierte. Mit dieser Maschine gelang es ihm den Aufstand noch vor dem Eintreffen der Sicherheitskräfte zu beenden und 72 Verhaftungen in 3 Minuten vorzunehmen.

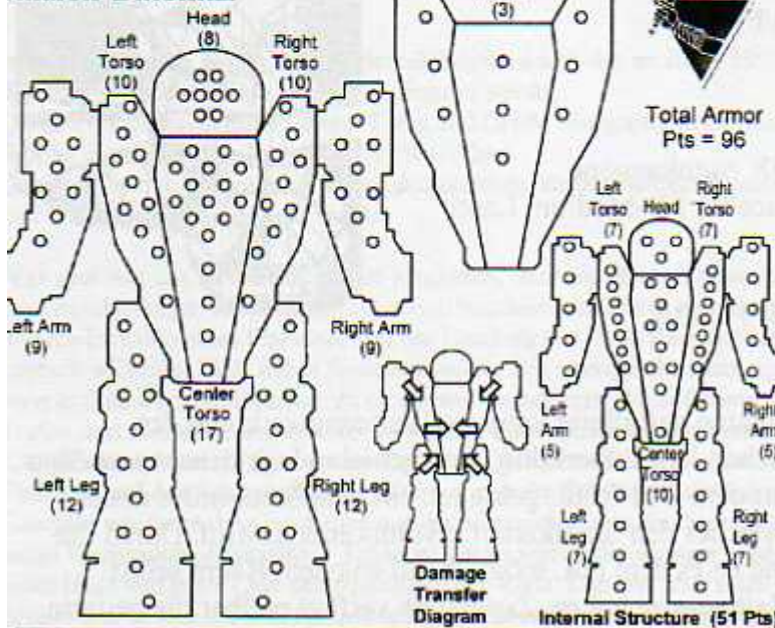


BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: VALIDATED

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: Urbanmech UM-R 66L

Mass: 30 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 2 [3] Inner Sphere

Running: 3 [5] Biped 'Mech

Jumping: 2 Level 2 / 3025

Weapons Inventory:		(hexes)						
Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	LB 20-X AC	RA	5	20	-	4	8	12
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12

Ammo Type: Rounds: BV:

LB 20-X AC 5 30

Total Heat Sinks: 10 Single

○○○○○○○○○○

Auto Eject: Weapon Heat:

 Operational Disabled (11)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 8+
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	TSM Activates
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Points (not with TSM)
4	
3	
2	
1	
0	

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Medium Laser
- Triple Strength
- Triple Strength
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- Single Heat Sink
- Single Heat Sink
- Triple Strength
- Triple Strength
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Single Heat Sink
- Single Heat Sink

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Single Heat Sink
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Jump Jet
- Jump Jet

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

Battle Value: 623

Weapon Value: 467 / 467

Cost, C-Bills: 2,889,700

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC

Right Torso

- LB 20-X AC (Cont)
- Ammo (LB 20-X) 5
- Single Heat Sink
- Triple Strength
- Triple Strength
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Single Heat Sink
- Single Heat Sink