

TerraPost 44

Das offizielle Magazin der MechForce Germany



KICKSTARTER

BATTLETECH CLAN INVASION

11.277
Personen unterstützen Catalyst Games
2.586.421 \$
finanziert von 30.000 \$ Zielbetrag

Die meisten Unterstützer kommen aus diesen Ländern

Vereinigte Staaten von Amerika	7.260 Unterstützer
Kanada	762 Unterstützer
Deutschland	636 Unterstützer
Vereinigtes Königreich	618 Unterstützer
Australien	503 Unterstützer
Spanien	248 Unterstützer
Singapur	75 Unterstützer
Irland	73 Unterstützer
Finnland	71 Unterstützer
Neuseeland	64 Unterstützer

DEZEMBER 2019

DBTM 2019 - Kurzgeschichte von Steffen Stannies - ChF-Bericht von Sebastian Filusch - SCHWERER GUSTAV - Andis Bastelstube - SHADOW GRIFFIN SHD-GRF - IWM-Releases - ... LINKS zu weiteren Beiträgen (Facebook & MFG-Forum) - **MFG-Kontaktadressen**



Murphy's 21 Laws Of Combat. These Could Save Your Life.

1. If the enemy is in range, so are you.
2. Incoming fire has the right of way.
3. The enemy invariably attacks on two occasions:
 - a. When you're ready for them.
 - b. When you're not ready for them.
4. There is always a way.
5. The easy way is always mined.
6. Try to look unimportant, they may be low on ammo.
7. Professionals are predictable, it's the amateurs that are dangerous.
8. Don't look conspicuous, it draws fire.
9. Teamwork is essential, it gives them someone else to shoot at.
10. If you can't remember, the claymore is pointed at you.
11. The enemy diversion you have been ignoring will be the main attack.
12. A "sucking chest wound" is nature's way of telling you to slow down.
13. If your attack is going well, you have walked into an ambush.
14. Never draw fire, it irritates everyone around you.
15. Anything you do can get you shot, including nothing.
16. Make it tough enough for the enemy to get in and you won't be able to get out.
17. Never share a foxhole with anyone braver than yourself.
18. If you are short of everything but the enemy, you are in a combat zone.
19. When you have secured an area, don't forget to tell the enemy.
20. Never forget that your weapon is made by the lowest bidder.
21. Friendly Fire Isn't.

Besten Dank an Sebastian „Konterfej“ Filusch
für den ausführlichen ChapterFight-Bericht.

Besten Dank an Steffen Stannies für seine mittlere
weile dritte hier veröffentlichte Kurzgeschichte.

Besten Dank an Phobos Painting für die Vorstellung
seines komplett bemalten MFG-Chapters A881.

Besten Dank an alle, die einen Beitrag zu
dieser Ausgabe der Terra Post geleistet haben.

Inhalt

Murphy`s Laws - Danksagungen	2
Vorwort	3
DBTM 2019 / FeenCon - Bericht	4
DBTM 2020 - Info	7
Inoffizielle Mechs (1) - Schwerer Gustav	8
Kurzgeschichte „Nur Panzer“ v.Steffen Stannies	10
MFG-Chapter A881	13
Historisches - Die erste Battletechminiatur	13
Andis Bastelstube - „MFG-Mechs“	14
Inoffizielle Mechs (2) - Shadow Griffin	15
ChF-Bericht „Die zwei Seiten einer Medaille“ v.Sebastian Filusch	16
Custom Battletech Maps by „Roll“	35
Nett anzuschauen? Diverses aus dem Hobbybereich	36
MFG-Patches / MFG-Mousepad	38
IWM-Releases	38
LINKS zu weiteren Berichten	41
Jokes	42
Gewinner der DOL 2019-Nebenwettbewerbe	43
MFG-Kontaktadressen	44

Impressum

Die Terra Post dient dem MechForce Germany e.V. als Informationsorgan.
Ordentlichen Vereinsmitgliedern wird die Terra Post grundsätzlich nur 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
© 2018 MechForce Germany e.V.

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

Vorwort *von Elfe*

Wer Interesse an den in dieser Ausgabe der Terra Post vorgestellten Miniaturen, BT-Events o.ä. hat, die Redaktion kann dazu Näheres mitteilen.

Zum Titelbild ist wohl nichts weiter hinzuzufügen - Stand Dez.`19 - Quelle:
<https://www.kickstarter.com/projects/450703636/battletech-clan-invasion?lang=de>

Bitte benennt die Dateien von ChapterFight-Protokollen folgendermaßen:

JahrMonatTag ChF Chapter-ID vs Chapter-ID (zB: 190530 ChF A100 vs A101)

So sind sie einfacher auf dem PC zu sortieren und besser zu identifizieren, das erspart unseren Verwaltern eine Menge Arbeit. Und bitte keine Dateien senden, die größer als ca. **500KB** sind.



DBTM 2019 / FEENCON

Bericht von Elfe



Deutscher Battletechmeister 2019 ist Fouad, Titelverteidiger und erster dreifacher(!) deutscher Battletechmeister - Nochmals Congratulions ... Vize ist MA-MA, den dritten Platz hat Schnittchen erspielt - Ebenfalls Glückwunsch - Gewinner des Painting Contests ist Dirty Harry, der dabei sogar die ersten beiden Plätze belegte (Siehe S.5) - Auch hier Glückwunsch!



Anders als beim NordCon, geht man beim FeenCon schon Freitag nach dem Aufbau - Thx @ Akira213 - gemeinsam zum Essen :)



Battletechmäßig war der FeenCon klasse bestückt! Ein Turnier, ein DemoTisch, ein Painter, Zwei Szenarien und AT waren vertreten :)



Oben: Torsten W. und sein PaintShop - TOP!
Links: Dirty Harry hatte (fast) alle Mechs der DBTM-Auswahl dabei - nochmals TOP!



AT - SL: Tim Chedrian



Großszenario - SL: Genyosha

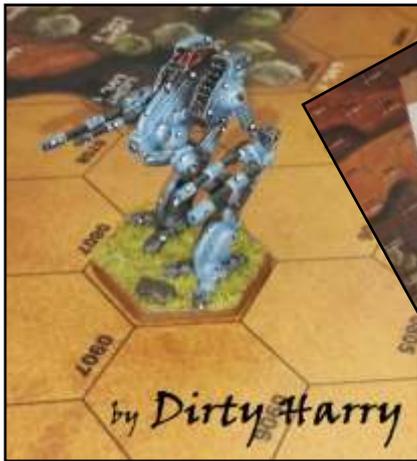
Die DBTM fand 2019 auf dem FeenCon statt, zukünftig soll sie auf dem GCW stattfinden (siehe S.6). Das Orga-Team vor Ort war richtig gut besetzt: Akira213, Alexis, Chargie, Cunny, Django, Elfe, Genyosha, Thori, Tim, Torsten, Tysker + eigentlich alle anwesenden BT'ler, die immer und gern helfen.



Dirty Harry



Paintjob Mike



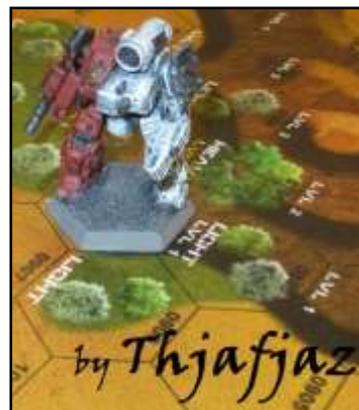
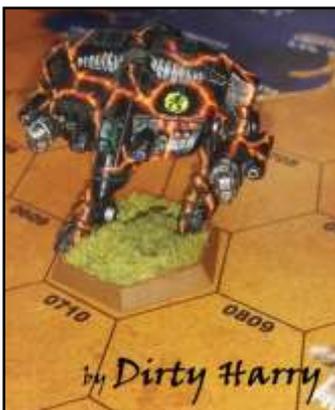
Paintjob Django



Das seit 2015 gespielte und stetig verbesserte DBTM-Turniersystem bewährte sich ein weiteres Mal. Die obigen Urkunden, Medaillen und Preise (zuzüglich diverser Blistergutscheine) konnten guten Gewissens übergeben werden.

Der „nebenbei“ durchgeführte Painting Contest (oben links die #1 und unten die nach Meinung des DTBM-OrgaTeams fünf schönsten Mechs) bestätigte, was für tolle Talente wir in unserer Szene haben. Es war ein tolles Event, vielen Dank an alle, die mitgewirkt haben. 2020 dann in Braunschweig.

Weitere Fotos bei FB (oder in unserem Forum): <https://www.facebook.com/groups/1597128037184864/>





Wallace-Land war mit von der Partie. Demospiele und auch mehrere CrChF fanden statt.



Vorrundenwertung

Name	Runde 1			Runde 2			Runde 3			Runde 4			Runde 5		
	Punkte	Abschlüsse	Verluste												
Fouad	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	4	4	0
Charge	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	3	2	0
Schmittchen	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	2	0
Thyjae	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	3	3	1
Sektor	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	2	3	1
Ricky	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	2	2	0
MAMA	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	2	2	0
Dirty Harry	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0
Akte 213	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
Outlaw	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0
Die 4	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0
Uster	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0

Viertelfinale

Viertelfinale 1 Fouad gegen Dirty Harry Sieger Viertelfinale 1: Fouad	Viertelfinale 2 Thyjae gegen Sektor Sieger Viertelfinale 2: Thyjae	Viertelfinale 3 Charge gegen MAMA Sieger Viertelfinale 3: MAMA	Viertelfinale 4 Schmittchen gegen Ricky Sieger Viertelfinale 4: Schmittchen
--	---	---	--

Halbfinale

Halbfinale 1 Fouad gegen Thyjae Sieger Halbfinale 1: Fouad	Halbfinale 2 MAMA gegen Schmittchen Sieger Halbfinale 2: MAMA
---	--

Finale

Fouad gegen MAMA Sieger Finale: Fouad

Deutscher Meister

Fouad



DBTM 2020 / GCW 2020

>>Information<< >>Neues & Bekanntes<<



Die DBTM 2020 wird am 16.05.2020 in Braunschweig auf dem GCW stattfinden. Der GCW soll zukünftig HeimatCon der DBTM sein. Für eine Teilnahme ist wie bisher eine Qualifikation erforderlich. Qualifiziert sind nach wie vor sämtliche Deutsche Battletechmeister. Darüber hinaus gibt es diverse Cons und Events, die Turniere mit Qualifikationsplätzen der DBTM ausspielen.

Bezüglich der Qualifikationsplätze gilt, dass Battletechturniere mit mindestens fünf Teilnehmern einen, mit 10 Teilnehmern zwei, mit 15 Teilnehmern drei Qualifikationsplätze usw. ... ausspielen können. Sollte ein Qualifikationsplatz an einen schon qualifizierten Spieler gehen, geht die Qualifikation auf den nächstplatzierten Spieler über. Qualifikationsturniere können auch außerhalb von Cons oder Events gespielt werden, sollten mindestens vier Wochen vorher angekündigt und fairerweise jedem zugänglich sein. Battletechszenarien können nicht Grundlage eines Qualifikationsturniers sein.

Es wird darum gebeten, dass Qualifikanten vom entsprechenden Turnierverantwortlichen namentlich und inklusive einer eMailadresse an unten stehende Mailadresse der DBTM-Orga gemeldet werden. Cons und Events auf denen Battletech gespielt wird, kann man beispielsweise dem Veranstaltungskalender <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4810> entnehmen.

Fragen zu Qualifikationsturnieren, deren Ausrichtung jedem Battletechspieler offen steht, oder mögliche Kontaktpersonen werden beispielsweise hier dbtm2020@battletech-spieler.de oder hier info@mechforce.de beantwortet.

Am Freitag vor der DBTM, den 15.05.2020, wird es auf dem GCW ab 18:00 Uhr eine letzte Möglichkeit zur DBTM-Qualifikation geben.

Ausländische Battletechspieler, die an der DBTM teilnehmen möchten, benötigen keine Qualifikation. Der Titel des Deutschen Battletechmeisters kann von diesen Gästen gewonnen werden.

2020 wird für die DBTM eine Tournament Fee in Höhe von 5,-€ erhoben. Hiermit werden die Ausrichtung der DBTM insbesondere aber „Gimmicks“ für die Teilnehmer finanziert.

Das Spielsystem der DBTM wird dem bewährten System der letzten Jahre entsprechen.

2020 wird die DBTM-Orga die Teilnehmer des Turniers auf dem GCW bezüglich der weiteren Entwicklung unserer Meisterschaft befragen. Wir haben da einige Vorstellungen und Ideen und möchten diese gern von der Community bestätigt oder ergänzt haben.

Aktuelle Informationen zur GCW und der DBTM (auch deren Regeln pp.) sind demnächst zusätzlich auf einer Homepage nachlesbar / downloadbar, damit sich auch Spieler, die weder Foren noch sonstige soziale Netzwerke frequentieren, informieren können. Über die Homepage wird man sich auch zur DBTM anmelden können. Die Adresse der Homepage wird zeitgerecht bekannt gegeben.

mfG

Elfe

... im Namen des DBTM-Gremiums, das gegenwärtig aus Vertretern der beiden deutschen Battletechvereine und den COs der 5th Syrtis Fusiliers und der Phoenix Guard besteht



INOFFIZIELLE MECHS

Schwerer Gustav

Field Testing Summation: Custom Hybrid Chassis
Producer/Site: Field Center Bravo-613, Arc-Royal
Supervising Technician: Sergi Ivanovich, Chief Tech, Tooth of Ymir Mercenary Regiment

Project Start Date: 3073

Non-Production Equipment Analysis:

- Hybrid Chassis (Standard/Endo Steel)
- Command Console
- Bloodhound Active Probe
- Binary Laser Cannon
- Clan Rotary AC/5
- Thumper Artillery Cannon

Overview

According to the rumors, the birth of the "Schwerer Gustav" began when the Tooth of Ymir mercenary command's chief technician, Sergi Ivanovich, bet Kell Hounds chief tech Daniel Holstein that he could get the discarded hulk of a particularly savaged Wolf's Dragoons *Annihilator* operational in less than six months. The barnroom wager quickly gained a life of its own when Ivanovich revealed some of his plans, and received a boon from Grand Duke Kell himself, who saw to it that he received additional support for his "inspiration" in the form of several experimental weapon systems.

The final form of the Mech that resulted was a hodgepodge of proven and prototype technologies from Inner Sphere and Clan origins, the very definition of a "FrankenMech". Dubbed the "Schwerer Gustav" (an obscure reference to a heavy artillery platform from Terra's second World War), the hybrid design is dominated by parts cobbled together from at least six different chassis, particularly the demolished *Annihilator*, a wrecked *Verfolger*, and a scrapped *Berserker*.

But though it looks makeshift, packed within this 'Mech's surprisingly sturdy frame are a host of newer parts. A compact gyro provides stability with minimal use of space, while a command console makes it possible to employ this unit as a tactical officer's ride. A Bloodhound active probe provides the ability to detect any hidden enemies in close proximity, while its firepower includes a Clan-made Rotary AC/5, a binary laser cannon, and a Thumper artillery cannon.

All told, Ivanovich won his wager with Holstein; completing the "Schwerer Gustav" in just two months, his prize—beyond

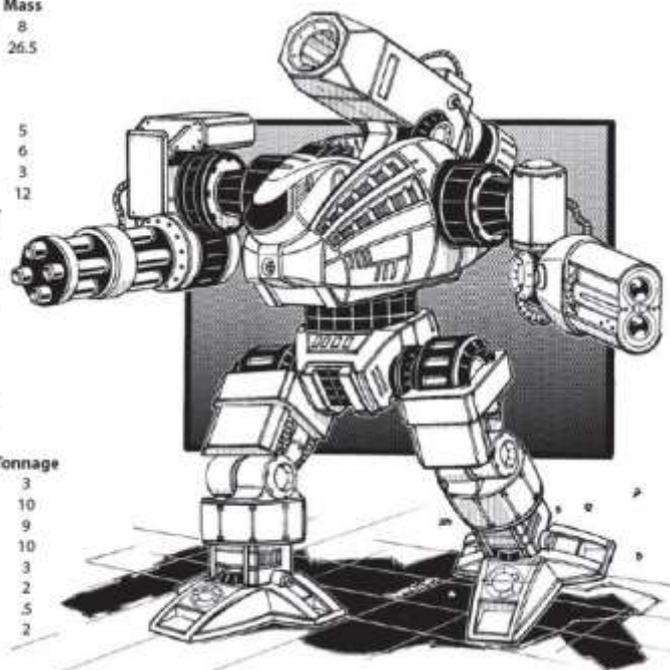
bragging rights and heaps of commendations from his superiors—was said to be six cases of Lachan County Ale. The one-of-a-kind "Gustav", meanwhile, has joined the Tooth of Ymir's depleted ranks as a part of the unit's command lance.

Type: "Schwerer Gustav"

Technology Base: Mixed Tech (Experimental - FrankenMech)
Tonnage: 100
Battle Value: 1,796

Equipment		Mass
Internal Structure:	Standard/Endo Steel Hybrid	8
Engine:	400 XL	26.5
Walking MP:	4	
Running MP:	6	
Jumping MP:	0	
Heat Sinks:	15 [30]	5
Gyro (Compact):		6
Cockpit:		3
Armor Factor:	192	12
	Internal Structure	Armor Value
Head	3	9
Center Torso	31	25
Center Torso (rear)		10
R Torso	15	24
R Torso (rear)		6
L Torso	21	21
L Torso (rear)		9
R/L Arm	10	20
R/L Leg	21	24

Weapons and Ammo	Location	Critical	Tonnage
Cockpit Command Console	H	1	3
Thumper Artillery Cannon	LT	7	10
Binary Laser Cannon	LA	4	9
Rotary AC/5 (C)	RA	8	10
Ammo (RAC) 60 (C)	RT	3	3
Ammo (Thumper) 40	RT	2	2
CASE	RT	1	5
Bloodhound Active Probe	CT	3	2



BATTLETECH

MECH DATA

Type: SCHWERER GUSTAV

Movement Points: Tonnage: 100
 Walking: 4 Tech Base: Mixed Tech
 Running: 6 (Experimental FrankMech)
 Jumping: 0 Jihad

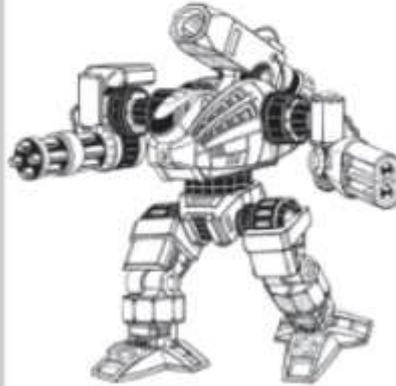
Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	RAC-5 (Clan)	RA	1/Sht	5/Sht	—	8	17	25
				[DB, R/C]				
1	Thumper Cannon	LT	5	5A	3	4	9	14
				[AE, S, F]				
1	Binary Las Cannon	LA	16	12 [DE]	—	5	10	15
1	Command Console	HD	—	[PE]	—	—	—	—
1	Bloodhound Active Probe	CT	—	[E]	—	—	—	8

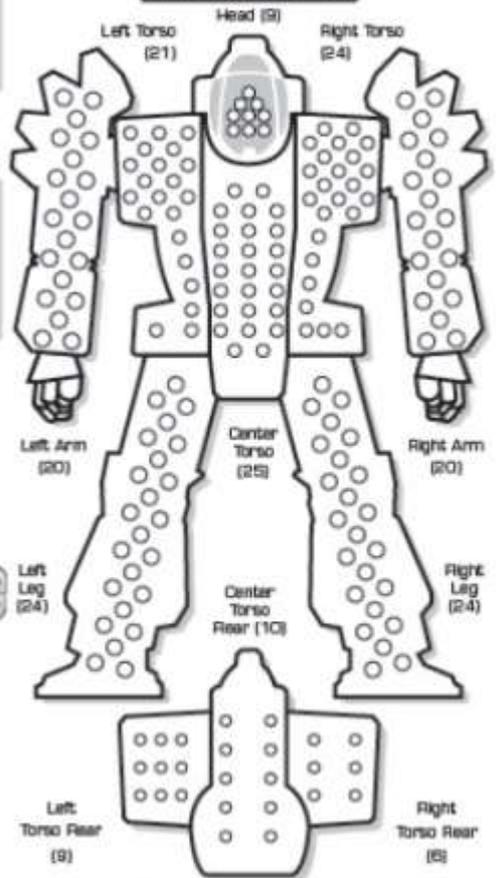
BV: 1,796

WARRIOR DATA

Name: _____
 Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____
 Hits Taken: 1 2 3 4 5 6
 Consciousness: 3 5 7 10 11 (Dead)



ARMOR DIAGRAM



CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 Binary Laser Cannon
- Binary Laser Cannon
- Binary Laser Cannon

- 1 Binary Laser Cannon
- Endo Steel
- Endo Steel
- 4-6 Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- 1-3 Thumper Artillery Cannon
- Thumper Artillery Cannon
- Thumper Artillery Cannon

- Thumper Artillery Cannon
- Thumper Artillery Cannon
- Thumper Artillery Cannon
- 4-6 Thumper Artillery Cannon
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Command Console
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- 1-3 XL Fusion Engine
- Compact Gyro
- Compact Gyro
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- 4-6 Bloodhound Active Probe
- Bloodhound Active Probe
- Bloodhound Active Probe
- Roll Again

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



Damage Transfer Diagram

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- 1-3 RAC-5 (Clan)
- RAC-5 (Clan)
- RAC-5 (Clan)
- RAC-5 (Clan)

- 1 RAC-5 (Clan)
- 2 RAC-5 (Clan)
- 3 RAC-5 (Clan)
- 4-6 RAC-5 (Clan)
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Torso

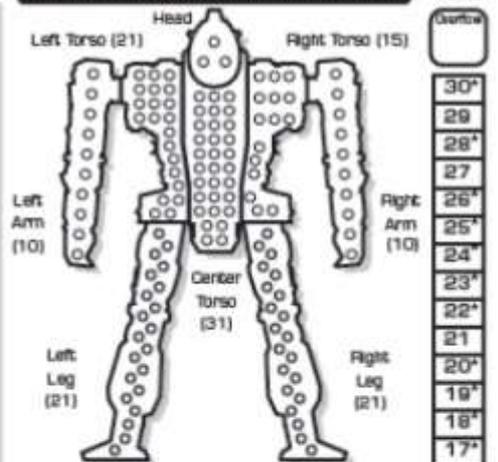
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- 1-3 Ammo (RAC) 20
- Ammo (RAC) 20
- Ammo (RAC) 20

- Ammo (Thumper) 20
- Ammo (Thumper) 20
- CASE
- 4-6 Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT DATA

Heat Level*	Effects	Heat Sinks: 15 (30) Double
30	Shutdown	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
28	Ammo Exp. avoid on 8+	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
26	Shutdown, avoid on 10+	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
25	-5 Movement Points	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
24	+4 Modifier to Fire	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
23	Ammo Exp. avoid on 6+	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
22	Shutdown, avoid on 8+	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
20	-4 Movement Points	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
19	Ammo Exp. avoid on 4+	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
18	Shutdown, avoid on 6+	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
17	+3 Modifier to Fire	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
15	-3 Movement Points	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
14	Shutdown, avoid on 4+	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
13	+2 Modifier to Fire	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
10	-2 Movement Points	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
8	+1 Modifier to Fire	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
5	-1 Movement Points	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Heat Scale	Surface
30"	
29	
28'	
27	
26'	
25'	
24'	
23'	
22'	
21	
20'	
19'	
18'	
17'	
16	
15'	
14'	
13'	
12	
11	
10'	
9	
8'	
7	
6	
5'	
4	
3	
2	
1	
0	

NUR PANZER?

Eine Battletech-Kurzgeschichte von Steffen Stannies

„DORT SIND DOCH NUR PANZER...!“

von Chief Steffen Stannies

„PANZER, wer braucht Panzer?“ kommt die Frage aus der Menge. Es versammeln sich immer mehr, um zu hören, was der alte Soldat dort erzählt.

„Ach, MechJockeys sind irgendwie immer gleich. Zumindest, wenn sie keine Erfahrung mit uns Schlammhüpfern gemacht haben. Sie sind die Ritter in schimmernder Wehr und ziehen stolzen Hauptes in die Schlacht. Aber wenn Ihre Giganten im Dreck liegen, wer holt sie da raus? Wer bringt ihre sündhaft teuren und nicht zu ersetzenden Giganten heim, wenn sie nicht mehr laufen können? Wer bleibt bei der Munition, ihrem Schlafplatz oder auch ihren Taxis, den Dropships?“

Ja! Wir! Von allen gebraucht, aber doch immer im Schatten der Giganten. Dabei hatten wir, als wir damals auf Lee Alpha ankamen, sogar einige Panzer bei uns, die einem überschweren Mech mit einer Breitseite den Garaus machen konnten.

Hey, Ober! Noch ein Ale für mich. Ihr wollt die Geschichte hören? Na dann! Hier ist sie, aber haltet euch fest, es wird turbulent!“

Sunny trinkt einen tiefen Zug aus dem schäumenden Becher, die Luft ist von Rauch und dem Geruch nach ungewaschenen Leibern geschwängert. Sein „Publikum“? Junge Burschen mit billigen Mädchen und alte Greise hängen an seinen Lippen. Die Zeit des Krieges hat alle in Angst und Mangel gestürzt, doch hier gibt es noch Ale und eine Mahlzeit. Ein Bild von der ehemaligen Konföderation Capella hängt am Tresen. Die Welten, die sich der Fuchs genommen hat sind durch gestrichen. Und der Name Lee prangt auch darauf.

„Wir, die Chain Dogs, waren eine reine Panzer und Infanterie Söldnereinheit. Und glaubt mir, der alte Chain war gut, echt gut. Ein Mech war für ihn immer eine willkommene Beute. Ich war dabei, da hat er mit der „Pretty Babe“ einen Crusader ausgeschaltet, bevor der auch nur einen Schuss abgegeben hat! Aber das ist ne' andere Geschichte. Wir wurden von der Lee Aerospace angeheuert, die Fabrikanlagen für die Leitwerke und so, zu schützen. Leichter Job, dachten wir, aber dass es Krieg gibt, war uns auch nicht bekannt. Unser Landungsschiff setzte in der Fabrik auf und sollte da auch gewartet werden. Wir bezogen Posten in der Kaserne. Der Chef war der Erste, der raus rollte. Chain, so hieß er, und „Pretty Babe“ war sein

Tank, oder auch mehr sein Kind. Mann! Haben die gestaunt als „Pretty Babe“ rausrollte.



Ein Zerstörer aus den Tagen der Star League. Die Panzerung zernarbt, das Tarnmuster in Urban gehalten. Der Boden bebte, dann kamen die anderen und zum Schluss unsere beiden Flak Tanks. Zwei 60 Tonnen Pikes, Eddy's alte Mühle „Ares“ und mein geliebter „Pay Back“.



Wir zwei waren ein echt gutes Team, was aus zweiter Reihe die Leute das Fürchten lehrte. Die Fabrikarbeiter wollten eine Show, da sie nicht glaubten, dass Panzer ihren Arsch trocken halten könnten. Also ordnete der Capella Fuzzy eine Übung am Vorfeld an. Nach 3 Stunden im Panzer und ca. 10.000 Schuss verblasener Munition später, waren wir wieder für einen Tag die Helden.

Mann! Ist das ein Gefühl! Sagt mal, ist eure Kehle auch so trocken?“

Aus der Menge kommt ein neuer Kelch für den Veteranen und Helden. Er setzt an und leert den Krug.

„Sagt mal, gibt es bei euch auch große Krüge?“

Er wischt sich mit dem Ärmel der dreckigen Uniform den Mund trocken und rülpst.

„Wo war ich? Ach so, Helden! Es waren zwei schöne Monate mit echt gutem Wetter, doch dann begann dort der Winter. Habt ihr schon mal bei Minusgraden versucht im Panzer warm zu bleiben? Ich sag euch, es ist Scheiße schwer! Einer meiner Ladeschützen hatte Erfrierungen an den Händen. Der Idiot wollte sich ja nicht sagen lassen, dass man bei minus 17 Grad Handschuhe anzieht. Er hätte dann kein Gefühl!“

Sunny lacht ein altes, erstickendes Lachen, eines, was leicht in ein Weinen fallen könnte.

„Also links haben sie ihm die Hand abgenommen, da fühlt der bestimmt nix mehr. Dann begann der Tanz. Die Orbit-Überwachung meldete Landungsschiffe im Anflug. Wir gingen in die vorbereiteten Stellungen und unsere Infanterie verschanzte sich im Werk. Stellt euch das nicht wie Hesperus vor. Nein, sie haben Betonbunker, die vor und in der Fabrik liegen. Keinen Berg, der sie schützt. Die Bomber waren das Erste, was wir vom Feind sahen. Aber „Ares“ und „Pay Back“ lernten sie schnell, dass sie sich ihren Sold verdienen mussten. Am ersten Tag hatten wir 3 abgeschossen und mit Sicherheit noch mal so viele so zugerichtet, dass sie nicht wiederkommen würden. Und dann kommt er, der Moment, wo es am Himmel ruhig wird, der Funk still ist und du weißt, sie kommen zu Fuß. Der Moment, wo du weißt, jetzt fließt Blut, und es geht um deinen Arsch!“ Sunny knallt mit dem Becher auf den Tisch, Stille in der Kneipe. Er legt den Finger an die Lippen, dann plötzlich zieht er seine Waffe und schießt in die Decke. Einen Moment klingeln allen die Ohren. Sunny lacht.

„Ja so fühlt man sich. Man schießt sich in die Hosel. Im Dunst kamen dort Mechs, dicke Brocken, aber sie wussten nicht, das wir da waren. Sie waren unvorsichtig. Ein Scorpion sieht aus wie ein Panzer mit vier Beinen. War der erste, den wir auf's Korn nahmen. Shella mit ihrem Schrek und Magnus mit dem Sturmfeuer begannen das Ding auseinander zu nehmen. Die ersten Einschläge ließen ihn tanzen und er platze förmlich. BUMM!!! Da zerriss es die Davie-Sau.“



Leiser Jubel in der Kneipe, man sieht vor der Tür Sicherheits-Posten das Ganze beobachten.

„Dann machten sie alle einen Satz zurück, die Davies wussten, irgendwas lief nicht nach Plan. Doch Shella hatte ihre Position verraten und wollte die Stellung wechseln, da flogen so viele LRM über den Wald, der Himmel war dunkel, schwöre ich euch. Sie hämmerten auf den Schrek ein und irgendwie kamen sie durch.“



Aus dem Inneren des Schreks begann es wie eine Sonne zu glühen und das ganze Ding wurde einfach zerrissen

Dumm nur, dass die Davies in dem Moment die Position von einem unserer Vedettes passierte, der in einem Bunker mit 60 Grenadieren wartete.

Man hört nicht mal mehr einen Schrei, sag' ich euch. Dann rückten die Davies weiter vor. Sie hatten gemerkt, dass wir da waren. Sie waren Profis, einer deckte den anderen und so, Stück für Stück. Wir hatten aber ein gutes Ziel, einen Hunchback. Der sieht aus wie ein Glöckner, der seine Todesglocke mit sich trägt. Aber der kommt nicht so weit wie wir ...“

Sunny hebt die Hände und feuert aus den Fingern in die Runde. Dabei zuckt sein Oberkörper.

„So tanzt der Panzer, wenn du die hülsenlose Munition in die drei AK's lädst und Dauerfeuer drückst.“

Ein Gefühl, so geil ist kein Weib im Bett, sage ich euch. Und der Hunchback zuckte wie eine Puppe an unsichtbaren Fäden im Sturm. Schließlich hatten wir ihn, er fiel um.

Unsere Infanterie war schon bei ihm und die Minen, die sie dran hefteten, machten Kleinholz aus seinen Gelenken.

Der war tot. Aber wo er herkam, waren noch mehr.

Das Letzte, was ich sah, war das „Pretty Babe“ eine Kette verloren hatte. Sein Turm drehte sich zum Dunkelfalken, der ihm die Kette abgetreten hatte. Es war die Sekunde, wo beide wussten, was passieren würde. Der Mech machte keine Bewegung. Dann röhren die zwei 20er Kanonen los und der Mech wurde auseinandergerissen, wie ein Schlachtkaninchen. Sackte in sich zusammen. Aber hinter Chain stand ein Warhammer, der schon anlegte. So schnell der Turm auch rum kam, es reichte nicht.

Dann der Befehl: ABSETZEN, Leute! Sammel-punkt Tango null.“



Sunny nippt noch mal an dem Becher wischt sich eine Träne aus den Augen, sieht in die Ferne.

„Wir machten uns vom Acker, nahmen so viele unserer Infanteristen als Tank-Taxi mit, wie wir drauf bekamen und hielten nicht an. Auch nicht, als die Capellaner uns den Weg versperren wollten. Die Sicherheits-Fuzzy-Deppen! Was haben die gedacht?!“

Sunny schüttelt den Kopf. Als er weiterredet, lallt er ein wenig.

„Die Knochen höre ich immer noch brechen, schieß Geschäft, der Krieg. Das sage ich euch. Am Raumhafen warteten noch einige Transporter, auch einer von den 3rd McCarron's. Die haben uns adoptiert.“

Ich sage euch, ich bin dankbar. Aber ich sage euch auch, Krieg ist eine schlechte Braut. Sie lockt mit Ruhm, doch was sie euch nicht erzählt, ist der Preis. Und euer kleines Leben ist nur das Geringste, was ihr verlieren könnt. Deswegen Laft. LAUFT!!! Der Fuchs kommt uns zu holen, wie kleine Hühner im Stall.“

Die Polizei steht nun vor dem Tisch an dem Sunny sitzt, die Elektro-Schockstöcke bereit. ,

„Bürger“ tönt eine blecherne Stimme aus dem Helm „Sie haben genug getrunken. Wir bringen sie zurück zur Kaserne!“

Man hörte sehr deutlich, dass es keine Aufforderung, sondern eine Tatsache war, die mit Gewalt umgesetzt werden würde. Sunny ließ die Schultern hängen.

„Wenn ihr feigen Schweine doch nur so mit den Davies umgehen würdet, wir würden nicht eine Welt nach der anderen verlieren...!“

In dem Moment, wo er das sagte, hörte man den Elektro-Schlag krachen und Sunny verkrampfte sich.

Doch nicht ein Schrei kam durch seine Zähne. Er sackte zusammen. Man brachte einen der Helden von Lee zurück in die Kaserne, mit einigen blauen Flecken mehr, aber es war niemand da, der sich dafür interessierte. Was machte es schon, wenn ein Panzerkommandant verprügelt wurde?

Mechkrieger waren die Helden, oder nicht?

(Short Story von Chief Steffen Stannies zu Majors 60.Geburtstag, überreicht zusammen mit zwei bemalten Panzern des Typ „Pike“ ...)



MFG-CHAPTER A 881

Tolle Sache! Chapter A881 „44th Lyran Guards“ in voller Stärke



HISTORISCHES

Die erste BattleTech Miniatur



The FIRST BattleTech miniature EVER MADE! When FASA initially approached Ral Partha about the possibility of making metal miniatures for their newly released Battledroids game, Ral Partha turned to junior sculptor Robert Charrette. Charrette, in turn, sculpted the "Proof of Capability" miniature which was then submitted to FASA for approval. FASA approved. This sculpt is the first 'Droid ever made. Charrette would later use it as the basis for the iconic Phoenix Hawk BattleMech.

ANDIS >BASTELSTUBE<

Rubrik: „Nostalgisches“

Nostalgie bezeichnet u.a. eine sehnsuchtsvolle Hinwendung zu vergangenen Gegenständen. Andi bastelt zu unserer Freude gerade an diesen Miniaturen. Es fehlen nur noch Record Sheets.



ANZEIGE

Bitte benennt die Dateien von ChapterFight-Protokollen folgendermaßen:
JahrMonatTag ChF Chapter-ID vs Chapter-ID (zB: 190530 ChF A100 vs A101)
 So sind sie einfacher auf dem PC zu sortieren und besser zu identifizieren, das erspart unseren Verwaltern eine Menge Arbeit. Und bitte keine Dateien senden, die größer als ca. 500KB sind.



Mad Cat Surprise, aber keine Idee, wo die obere Torsowaffe her ist



Phantom D, alles da, bis auf den Mech



Snake. Fertig.



Rocketeer, Teile teilweise vorhanden. Mech fehlt noch und die Beinwaffen. Für die AKs oder MGs nehme ich die Waffenläufe des TomahawkOmnis



Alacorn Mk VII das untere Teil vom Panzer und Turkinawaffenläufe. Turm bisher unbekannt. Der Wotan ist noch ein Rätsel – da ist nur klar, dass er den Turm vom Alacorn hat



Nukem: Grundkörper vom Jägermech, Arme vom Jägermech III und Kopf vom Galahad. Beine werden wohl teilweise von einer alten Daishi kommen

INOFFIZIELLE MECHS

Shadow Griffin SHD-GRF

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: Shadow Griffin SHD-GRF
 Movement Points: Tonnage: 55
 Walking: 5 Tech Base: Inner Sphere
 Running: 8 2550
 Jumping: 3 D/C-E-D-A

WARRIOR DATA

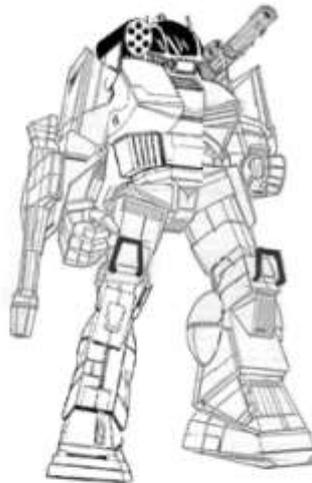
Name:
 Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5
 Hits Taken 1 2 3 4 5 6
 Consciousness# 3 5 7 10 11 (Dead)

Weapons & Equipment Inventory

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	LRM-10	RT	4	1/m	6	7	14	21
1	Autocannon/5	LT	1	5 (DB, S)	3	6	12	18
1	Medium Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

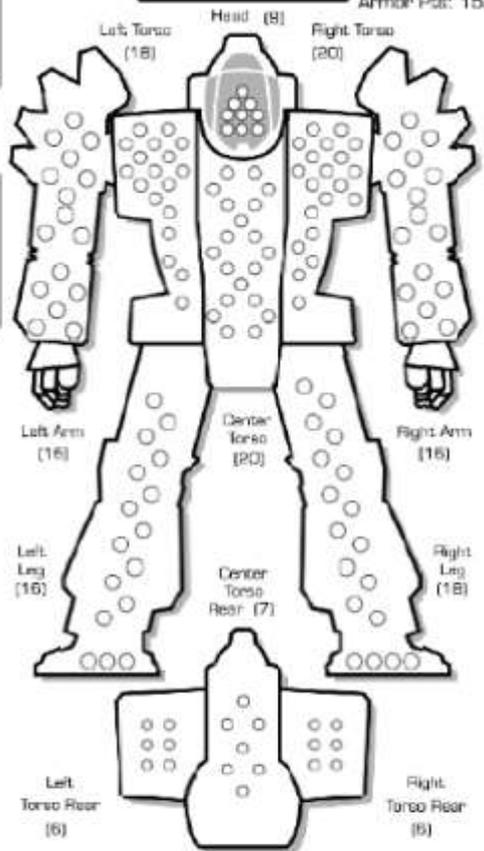
Ammunition Type	Rounds
AC/5	20
LRM-10	24

Cost: 4.530 857 C-Bills BV: 1, 125
 Weapon Heat (8)
 Dissipation (10)



ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 152



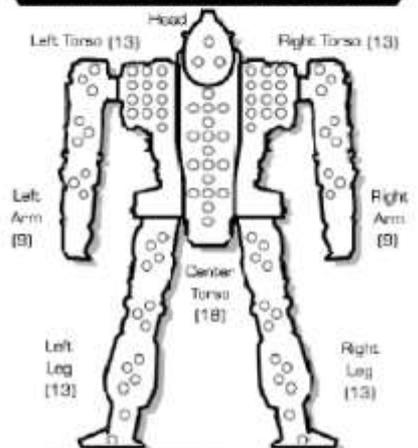
CRITICAL HIT TABLE

Location	Hit 1	Hit 2	Hit 3	Hit 4	Hit 5	Hit 6
Left Arm	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Lower Arm Actuator	4. Hand Actuator	5. Roll Again	6. Roll Again
Right Arm	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Lower Arm Actuator	4. Hand Actuator	5. Medium Laser	6. Roll Again
Head	1. Life Support	2. Sensors	3. Cockpit	4. Roll Again	5. Sensors	6. Life Support
Center Torso	1. Fusion Engine	2. Fusion Engine	3. Fusion Engine	4. Gyro	5. Gyro	6. Gyro
Left Torso	1. Jump Jet	2. Autocannon/5	3. Autocannon/5	4. Autocannon/5	5. Autocannon/5	6. @AC/5 (20)
Right Torso	1. Jump Jet	2. LRM-10	3. LRM-10	4. @LRM 10 (12)	5. @LRM 10 (12)	6. Roll Again
Left Leg	1. Hip	2. Upper Leg Actuator	3. Lower Leg Actuator	4. Foot Actuator	5. Roll Again	6. Roll Again
Right Leg	1. Hip	2. Upper Leg Actuator	3. Lower Leg Actuator	4. Foot Actuator	5. Roll Again	6. Roll Again

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

Damage Transfer Diagram

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT DATA

Heat Level*	Effects	Heat Sinks: 10 Single
30	Shutdown	○
28	Ammo Exp. avoid on 8+	○
26	Shutdown, avoid on 10+	○
25	-5 Movement Points	○
24	+4 Modifier to Fire	○
23	Ammo Exp. avoid on 8+	○
22	Shutdown, avoid on 8+	○
20	-4 Movement Points	○
19	Ammo Exp. avoid on 4+	○
18	Shutdown, avoid on 6+	○
17	+3 Modifier to Fire	○
15	-3 Movement Points	○
14	Shutdown, avoid on 4+	○
13	+2 Modifier to Fire	○
10	-2 Movement Points	○
8	+1 Modifier to Fire	○
5	-1 Movement Points	○

DIE ZWEI SEITEN EINER MEDAILLE

Ein ChF-Bericht von Sebastian „Konterfei“ Filusch

Der folgende Kampfbericht verdeutlicht ein Beispiel von vielen, wieviel Herausforderung & Spaß BattleTech mit sich bringen kann. Es zeigt ein Kompaniegefecht in der Zeitschiene Classic BattleTech 3025 mit dem Versuch zur Akademiestufe für Sebastian F. . Ausgemacht waren 15.000 BV mit der Möglichkeit von drei verbesserten Piloten 2x 4/4 und 1 mal 3/4 oder 4/3. Die Spielregeln gingen nach TW, Floating Criticals und 1 Masselwurf je Seite für das gesamte Spiel. Der 1. Spieltag fand Ende Juni 2019 und der 2. Spieltag fand Ende August 2019 statt.

Die Aufstellung

Claire V. (Tauruskonkordat)				Sebastian F. (Marik)			
1.	Centurion CN9-A	Spielermech	4/5	1.	Trebuchet TBT-5J – Spielermech		4/5
2.	Jenner JR7-D		4/5	2.	Firestarter FS9-H		4/5
3.	Toro TR-A-6		4/5	3.	Ostscout OTT-7J		4/3
4.	Whitworth WTH-1		4/5	4.	Centurion CN9-A		4/5
5.	Vindicator VND-1R		4/5	5.	Wolverine WVR-6M		4/4
6.	Trebuchet TBT-5N		4/5	6.	Wolverine WVR-6M		4/4
7.	Warhammer WHM-6R		4/5	7.	Crusader CRD-3R		4/5
8.	Awesome AWS-8Q		4/5	8.	Marauder MAD-3M		4/5
9.	Awesome AWS-8Q		4/5	9.	Orion ON1-VA		4/5
10.	Charger CGR-1A1		4/5	10.	Charger CGR-1A5		4/5
11.	Stalker STK-3H		4/5	11.	Goliath GOL-1H		4/5
12.	Devastator DVS-1D		4/5	12.	Battlemaster BLR-1G		4/5

Und los geht's!



Das Spielfeld für insgesamt 24 Mechs umfing sechs Karten. Wir brauchten Platz und hatten Zeit. Claire kommt vom Norden, Sebastian aus dem Süden.

Der 1. Spieltag



Die Truppen der Protagonisten rücken auf beiden Seiten vor. Rechts gibt es eine Flankierung mit Ostscout, Trebuchet, zwei Wolverines. -

Der Goliath und Crusader gehen auf den Hügel. Es kommt zum ersten LSR Beschuss auf Werten von 10 oder 11. Die Mechs mit der Nahkampfbewaffnung ziehen in das Stadtgebiet in der Mitte des Spielfeldes und suchen Sicht- und Feuerschutz..

Aus dem Norden rückt eine satte PPC Parade ins Zentrum des Schlachtfeldes mit zwei Awesome, Warhammer, Toro, Vindicator.

Am Anfang des Spiels war die Vorfreude groß, Zeit spielte keine Rolle. Somit konnte man sich taktisch wirklich was einfallen lassen, bevor der 1. Schuss fiel.

Folgende Mechs wurden geproxet:

- von Claire: Toro (Panther), Charger (Bloodhound), Devastator (MadCat MK II)
- von Sebastian: Charger (Viktor), Goliath (Scorpion)



Nördliches Kampfgebiet:

Die Flankenbewegung binden den Toro, Centurion und einen Awesome. —

Mitte A:

Im Stadtgebiet blocken Orion, Charger 1A5, Crusader und Firestarter den heranrückenden Stalker, Charger 1A1 und Trebuchet. —

Mitte B:

Im Zentrum geben sich der Marauder, Centurion, Goliath und Battlemaster die Ehre mit Awesome, Devastator, Warhammer, Vindicator, Whitworth und Jenner. Auf beiden Seiten wird das Gelände und Höhenlevel zum eigenen Feuerschutz so gut es geht ausgenutzt.

Der Marauder lässt Schmelz und kippt um. Die Unterstützungsmechs decken den zügig anlaufenden Gegner mit LSR ein, aber können den Vormarsch nicht stoppen. Ein Funkspruch: „Im Zentrum gibt es Probleme.“- Die Antwort: „Haltet aus.“ —

Trotz gutem Unterstützungsfeuer klingelt der Gegner nicht. Er tritt gleich die Tür ein. Aber nach dem Prinzip des Jiu-Jitsu macht man sich die Kraft des Gegners zu Nutze, indem man die Tür schon vorher ausgebaut hat. :-)

Es folgen ein paar Kampf-Szenen.



Nördliches Kampfgebiet: Einem Wolverine wird durch 1x PPC vom Awesome und AK-Feuer durch Centurion mit anschließendem Kritversuch ein Bein (19 Platten) abgerissen und fällt. Ein Überzahlausgleich zum Nachteil von Sebastian.



Im Stadtgebiet gibt es eine Pattsituation. Die Kopftreffer durch Raketeneinschläge an Charger, Stalker bringen nur einen moralischen Vorteil für Sebastian.



Nach dem 1. Spieltag sah die Lage für Sebastian nicht gut aus. Was heißt das?
Die erste Pflicht bei der Fortsetzung war die 1. Initiative zu gewinnen.

„Reallife never stop.“ Nach einer 9-wöchigen Pause traf man sich wieder.

Der 2. Spieltag

Aufbau und Positionierung mittels Fotos.



Die Gesamtsituation

Die Taurustruppen von Claire bringen ihren Assault Devastator heile durch das Sperrfeuer im Zentrum der Karte. Eine Pattsituation gibt es im Stadtgebiet und im nördlichen Kampfgebiet werden Kräfte gebunden zum Nachteil von Sebastian's Mariktruppen.

Los geht's

Sebastian gewinnt die 1. Initiative und gleicht den taktischen Nachteil aus, aber es ist nicht spielentscheidend.



Nördliches Kampfgebiet:

Der liegende Wolverine ist zumindest noch eine sichere Initiative, aber wird mit Toro, Centurion und Awesome fokussiert. Der Ostscout muss in Bewegung bleiben und geht zusammen mit dem anderen Wolverine und Trebuchet auf den Awesome mit der Hoffnung einen Kippversuch zu schaffen.

In der Mitte:

Der Marauder 3M steht auf und zieht sich durch einen Minirückzug von 30 Meter aus der höchst gefährlichen Nahschusszone der herangerückten Phalanx heraus und dessen Rücken wird durch den Centurion gestärkt. Der Battlemaster bewegt sich parallel zum Gegner und bringt sich für Runde 2 in Stellung. Durch die Deckung der Häuser setzt er sich nicht der massiven Feuerkraft im Zentrum aus. Noch nicht.

Im Stadtgebiet:

Der Orion und der Firestarter müssen auf die Lage in der Mitte reagieren und lösen den Patt im Stadtgebiet auf. Der Pilot im Firestarter hofft auf den passenden Einsatz seiner Flamer. Der Charger 1A5 von Sebastian rückt ein Stück weiter vor und fokussiert den Charger von Claire. Es ist riskant die linke Flanke zu öffnen.



Nördliches Kampfgebiet: Der Fokus liegt auf dem Awesome. Ein Kippversuch wird es nicht, aber der schwere Laser vom zweiten 6M trifft den Kopf. Der liegende Wolverine überlebt.



In der Mitte: Von Claire wird versucht den Marauder aus dem Spiel zu nehmen. Wie man schön sehen kann wird der 75 Tonne eingekreist. Zum Überleben bis in die nächste Runde hilft nur die Walddeckung und die mittleren Distanzen.



Im Stadtgebiet: Der Charger 1A5 zieht das Fadenkreuz hoch und schießt mit einem Beta durch die Gasse auf das schnellere Modell seines Mechtyps. Ein erneuter Kopftreffer und durch diese weitere Verletzung verliert Claire's Pilot das Bewusstsein und fällt somit in der nächsten Runde aus.

Es folgt die 2. Runde des 2. Spieltages und Claire muss zuerst bewegen.

Nördliches Kampfgebiet: Die Mariktruppen fokussieren nun den stehen gebliebenen Centurion.

In der Mitte: Claire's Phalanx rückt weiter vor und möchte den Marauder vernichten. Für eine bessere Sicht geht Sebastians Crusader auf Höhenlevel 2. Der Goliath, Orion, Firestarter und Battlemaster holen zum Schlag ins Zentrum aus.

Im Stadtgebiet: Sebastian verfolgt eine „Hit and Go“ Taktik. Da zeigt sich der Vorteil einer 4-6-0 Bewegung in den hohen Gewichtsklassen.



Nördliches Kampfgebiet: Die Fokussierung zahlt sich aus. Am Centurion kommt nicht viel an, auch weil der zweite 6M Überwärme hat. Der entscheidende Treffer setzt der Ostscout. Sein M-Laser trifft im Nahbereich und im Rückschussfeld das schon beschädigte rechte Bein des Centurion und zerstört das Hüftgelenk. Der darauffolgende Mechpilotenwurf wird nicht bestanden und somit fällt dieser.



In der Mitte: Taurus vs. Marik. Alles oder Nichts. Die Phalanx feuert nun mit Werten auf 7, 8 oder 9. Die Fadenkreuze von 6 Zielerfassungssystemen zielen auf die noralgischen Schwachpunkte eines Marauders. Es zischen PPC's, Autokanonen, Laserfeuer und Raketen durch die Luft. Nach dieser Schussphase verliert der Marauder-Pilot, im übertragenen Sinn, kurzzeitig das Augenlicht. Wen wundert es. Das meiste Waffenfeuer geht glücklicherweise daneben.

Solche Feuerkonzentration und Nehmerqualitäten sieht man auch als Commander der Oriente Fussiliere sehr selten. Der Mech fällt nicht, der Pilot bleibt bei Bewusstsein und tritt in der Nahkampfphase auch noch zu. Der Tritt geht gegen den heran gesprungenen Jenner auf einen Wurf von 7 daneben.



Die Füssiliere schlagen zurück. Der mittelschwere Centurion beschießt zunächst den angeschlagenen Vindicator. Der Goliath, Marauder, Orion (nicht zu sehen) und der Battlemaster fokussieren den 100 Tonne. Der mobile Jenner wird zwangsläufig ignoriert. Ein Mix aus Lasern, Autokanonen, Lang- und Kurzstreckenraketen zischen durch die aufgeheizte Luft. Viele Panzerplatten werden am Koloss vaporisiert. Ein wichtiger Kopftreffer wird erzielt und erst hier wird der Devastator zum Stoppen gebracht, fällt um und bekommt zusätzlich noch eine 2. Verletzung, bleibt aber bei Bewusstsein.

Es ist die spielentscheidende Situation.



Im Stadtgebiet: Die Pattsituation löst sich auf. Allein durch die plus 1 in der Verteidigung am Charger 1A5 geht der primäre Schaden vom Stalker und Trebuchet ins Leere. Im Gegenzug geht ein weiteres Beta vom 1A5 ins Ziel. Der bewusste Pilot im Charger von Claire kann nichts machen.

Das Ergebnis

Im nördlichen Kampfgebiet wird Haus Mariks Nachteil ausgeglichen, die Pattsituation im Stadtgebiet löst sich zum Vorteil von Sebastian auf und in der Mitte kann Claire ihr größeres Waffenpotential nicht anbringen. Der Devastator wird gestoppt. Somit entscheiden sich die Taurier zur Aufgabe. -

Zu einer kostspieligen 3. Runde am 2. Spieltag kommt es nicht mehr. Damit können beide Spieler gut leben. Das Ziel der Fussiliers of Oriente wurde ja erreicht und darauf kommt es an. Es wird sich auf einen freien Rückzug für die Taurier geeinigt. Im Nachhinein bleibt unklar ob wir die Massel verwendeten.

Selten kommt es auf dem BattleTech Schlachtfeldern am Brett zu solchen Wendungen. Es wurden 9 oder 10 Runden mit ca. 12 Zeitstunden gespielt. Die Zeit und der Platz bot genug Spielraum auch eine offene Taktik zu spielen. Endlich eine durchgezogene Flanke. Es scheint ein Wunder das bei einem CBT Match dieser Größe es zu keinem Mechverlust kam. Eine Auszeichnung wird dem Marauder Piloten zu teil.



Sebastian für Marik (links) & Claire für das Tauruskonkordat (rechts)

Zum Abschluss ein paar Bilder und Mechbögen zum Ausgang der Partie.







Die Streitkräfte sammeln sich und zollen dem anderen gegenseitigen Respekt.

Hier eine Schadensauswertung bezogen auf die Gesamtpanzerung des Mechs ob es leichter, mittelschwerer, schwerer Schaden ist. Die Piloten-Verletzungen in Klammern mit 1 (+) oder 2 (++)

Claire's Taurustruppen (mit 8 Pilotenverletzungen):

Unbeschädigt: Whitworth, Trebuchet, Awesome (Mitte),

Leicht: Toro, Jenner, Warhammer

Mittel (Foto): Vindicator, Awesome (Norden) (+), Charger (++) , Stalker (++)

Schwer (Foto): Centurion (+), Devastator (++)

(Drohende Verluste: Centurion, Charger, Stalker, Devastator)

Sebastians Mariktruppen (mit 1 Pilotenverletzung):

Unbeschädigt: Firestarter, Ostscout, Trebuchet, Wolverine, Orion, Battlemaster

Leicht: Centurion, Crusader, Goliath

Mittel (Foto): Charger

Schwer (Foto): Wolverine (+), Marauder

(Drohende Verluste: Wolverine, Marauder)

Es folgen die ausschlaggebenden Mechbögen und eine Widmung.

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

MECH DATA
 Type: *Guller STOCH*
 Movement Points: *30* Storage: *45*
 Walking: *3* Running: *2* Jumping: *1*
 Fuel: *10000* Fuel Burn: *1000* Fuel Efficiency: *100%*

WARRIOR DATA
 Name: *Marik*
 Primary Skill: *4* Primary Skill: *3*
 Max Heat: *100* Max Heat: *100*

Weapons & Equipment Inventory

Qty	Type	Loc	Mag	Mag Size	Mag Weight
1	Machine Gun	LA	100	100	100
1	Machine Gun	RA	100	100	100
1	Machine Gun	CT	100	100	100
1	Machine Gun	LT	100	100	100
1	Machine Gun	RT	100	100	100
1	Machine Gun	HL	100	100	100
1	Machine Gun	HR	100	100	100

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

CRITICAL HIT TABLE

Location	Heat	Damage
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100

HEAT DATA

Engine: *HHS O O O*
 Gyro: *HHS O O*
 Sensor: *HHS O O*
 Life Support: *O*

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

MECH DATA
 Type: *Devastator DVS-10*
 Movement Points: *30* Storage: *45*
 Walking: *3* Running: *2* Jumping: *1*
 Fuel: *10000* Fuel Burn: *1000* Fuel Efficiency: *100%*

WARRIOR DATA
 Name: *Marik*
 Primary Skill: *4* Primary Skill: *3*
 Max Heat: *100* Max Heat: *100*

Weapons & Equipment Inventory

Qty	Type	Loc	Mag	Mag Size	Mag Weight
1	Machine Gun	LA	100	100	100
1	Machine Gun	RA	100	100	100
1	Machine Gun	CT	100	100	100
1	Machine Gun	LT	100	100	100
1	Machine Gun	RT	100	100	100
1	Machine Gun	HL	100	100	100
1	Machine Gun	HR	100	100	100

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

CRITICAL HIT TABLE

Location	Heat	Damage
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100

HEAT DATA

Engine: *HHS O O O*
 Gyro: *HHS O O*
 Sensor: *HHS O O*
 Life Support: *O*

MARIK

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

MECH DATA
 Type: *Marauder MAD-0M*
 Movement Points: *30* Storage: *45*
 Walking: *3* Running: *2* Jumping: *1*
 Fuel: *10000* Fuel Burn: *1000* Fuel Efficiency: *100%*

WARRIOR DATA
 Name: *Marik*
 Primary Skill: *4* Primary Skill: *3*
 Max Heat: *100* Max Heat: *100*

Weapons & Equipment Inventory

Qty	Type	Loc	Mag	Mag Size	Mag Weight
1	Machine Gun	LA	100	100	100
1	Machine Gun	RA	100	100	100
1	Machine Gun	CT	100	100	100
1	Machine Gun	LT	100	100	100
1	Machine Gun	RT	100	100	100
1	Machine Gun	HL	100	100	100
1	Machine Gun	HR	100	100	100

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

CRITICAL HIT TABLE

Location	Heat	Damage
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100

HEAT DATA

Engine: *HHS O O O*
 Gyro: *HHS O O*
 Sensor: *HHS O O*
 Life Support: *O*

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

MECH DATA
 Type: *Warrior WVR-0M*
 Movement Points: *30* Storage: *45*
 Walking: *3* Running: *2* Jumping: *1*
 Fuel: *10000* Fuel Burn: *1000* Fuel Efficiency: *100%*

WARRIOR DATA
 Name: *Marik*
 Primary Skill: *4* Primary Skill: *3*
 Max Heat: *100* Max Heat: *100*

Weapons & Equipment Inventory

Qty	Type	Loc	Mag	Mag Size	Mag Weight
1	Machine Gun	LA	100	100	100
1	Machine Gun	RA	100	100	100
1	Machine Gun	CT	100	100	100
1	Machine Gun	LT	100	100	100
1	Machine Gun	RT	100	100	100
1	Machine Gun	HL	100	100	100
1	Machine Gun	HR	100	100	100

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

CRITICAL HIT TABLE

Location	Heat	Damage
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100
1.3	100	100
4.6	100	100

HEAT DATA

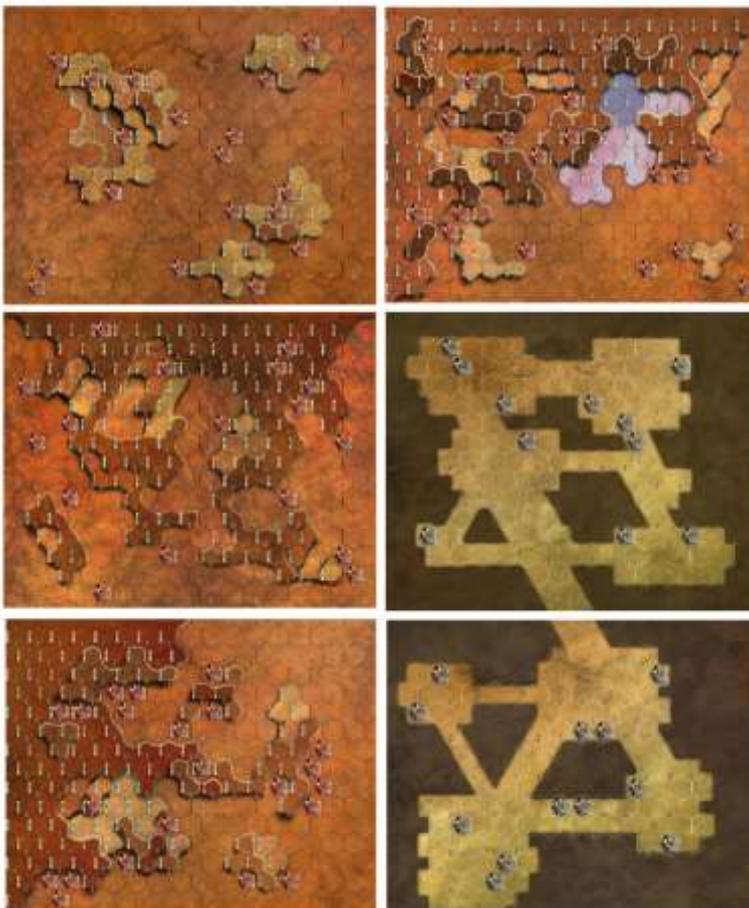
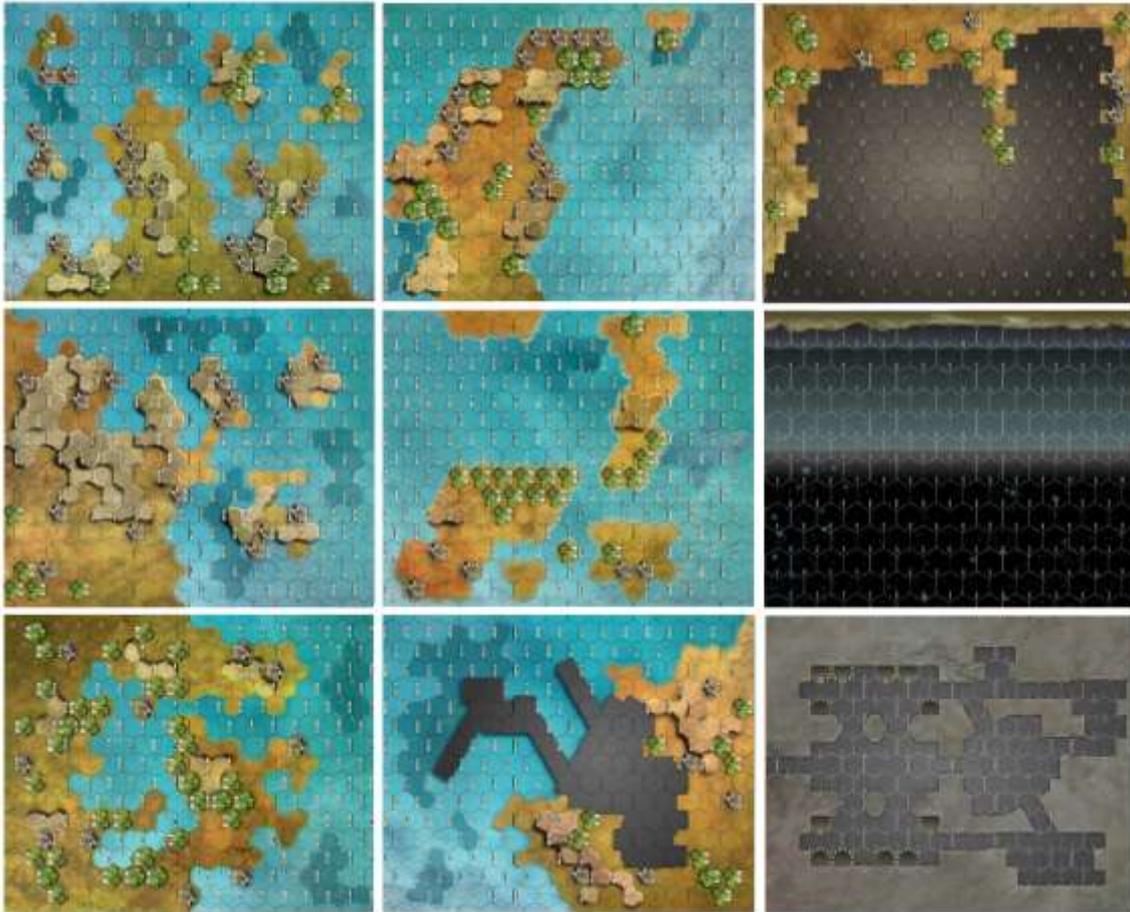
Engine: *HHS O O O*
 Gyro: *HHS O O*
 Sensor: *HHS O O*
 Life Support: *O*

Left Leg: *+5*
 Right Leg: *+2*

Marik

BATTLETECH MAPS

Custom Made by „Roll“



<http://www.mechforce.de/materialien/downloads/>



DOWNLOADS ▾

Battletech-Maps by Roll

- Maps Mixed Terrain – 180MB! (1)
- Maps Mixed Terrain – 150MB! (2)
- Maps Red Planet – 135MB! (1)
- Maps Red Planet – 141MB! (2)
- Maps Urban – 134MB! (1)
- Maps Urban – 88MB! (2)
- 190807 BT-Maps by Roll – 178MB
- 190807 Space(Maps) by Roll – 32MB

Weitere Maps by Roll:

- BT Maps Wasser – 137MB! neu Nov19
- BT Maps Red Planet – 128MB! neu Nov19
- BT Maps Misc – 115MB! neu Nov19

NETT ANZUSCHAUEN?

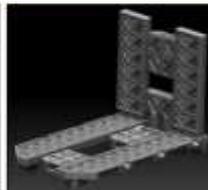
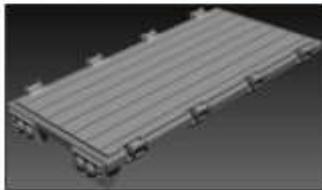
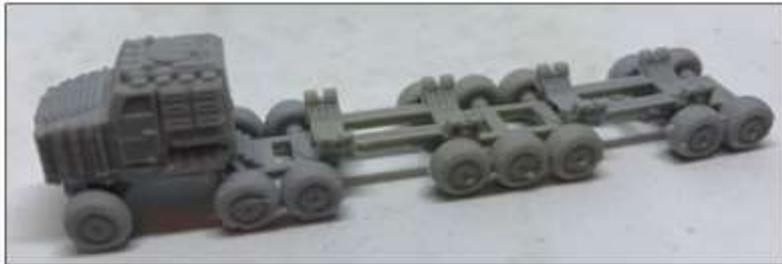
Verschiedenes / Interessantes aus dem Hobbybereich



TRICKY



6-8mm Epicly Scaled Goliath Land Train



Thingiverse



WONDERFUL



ANZEIGE

GERMAN COMMUNITY WARFARE

THE BATTLETECH CONVENTION



&



Nächster Termin

inkl. DBTM 2020

15. - 17. Mai 2020

MFG-PATCHES MFG-MOUSEPAD

Abteilung Jäger & Sammler I

1
MECHFORCE
GERMANY
2019
9x6cm
6,-€ inkl. Porto

2
MECHFORCE
GERMANY
2020
9x6cm
6,-€ inkl. Porto

3
MECHFORCE
GERMANY
FORTES FORTUNA JUVAT
ca. 9x9cm
11,-€ inkl. Porto

4
MECHFORCE
GERMANY
FORTES FORTUNA JUVAT
ca. 9x9cm
11,-€ inkl. Porto

Bei Interesse bitte Mail an info@mechforce.de

FORTES FORTUNA JUVAT

MECHFORCE GERMANY

19 x 24 cm
10,-€

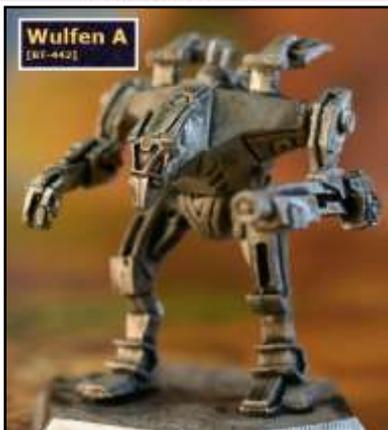
Fortis fortuna iuvat (lat. in einer ungewöhnlich unhaltbaren Form: Fortis fortuna iuvat) ist ein lateinisches Sprichwort. Es hat sich überliefert als „Du Meißer (Tapferer) hält die Glück“.

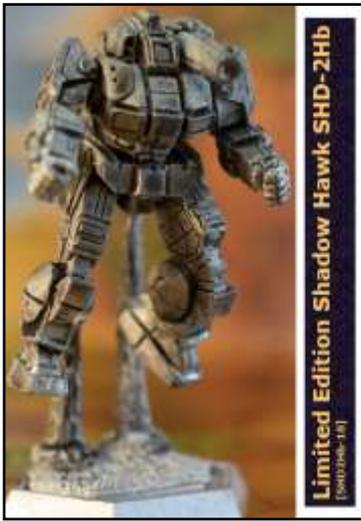
2018 / 2019

IWM RELEASES

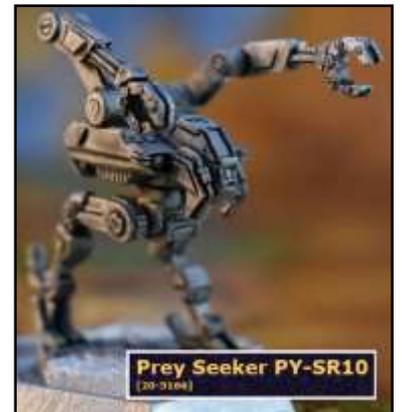
Abteilung Jäger & Sammler II

Gen Con Releases 2018			
SKU	Name	Tons	Price
Other Releases at GenCon			
BT-431	Warwolf C	75	\$16.50
BT-432	Ryoken III-XP (Skinwalker) B	55	\$14.75
BT-442	Wulfen A	35	\$10.95
BT-416	Testudo Siege Tank (Standard)	75	\$10.95
BT-428	Crusader CRD-8L	65	\$15.95
Early Release at GenCon			
20-5169	Shadow Hawk SHD-2Hb	55	\$13.95
2018 Limited Edition			
SHD2Hb-18	Shadow Hawk SHD-2Hb (Jumper)	55	\$20.00
3150 Wolf Empire Mech Pack (Con Special)			
3150WolfEmpire	Ryoken III-XP (Skinwalker) Prime	55	\$49.95
	Wulfen H	35	
	Warwolf H	75	
	Tomahawk II Prime	100	





SKU	Name	Tonnage	Price
20-5159	Catapult II CPLT-L7	70	\$15.50
20-5165	Antlion LK-3D	45	\$13.75
20-5166	Prey Seeker PY-SR10	15	\$10.25
BT-427	Balac Strike VTOL (Standard) & (LRM)	25	\$10.50
BT-429	Catapult CPLT-C2 (Dark Age)	65	\$15.50
BT-438	Von Rohrs (Hebis) VON-4RH-5	65	\$15.50
BT-440	Bellerophon BEL-1X	60	\$15.50
MS-003	Radar Array (Small)		\$24.95
SHD2Hb-18	Limited Edition Shadow Hawk SHD-2Hb		\$20.00



4th Quarter 2018 Distribution Releases

20-5167	Raven II RVN-5X - Released	40	\$12.95
20-5168	Vixen 6 - Released	35	\$13.75
20-5169	Shadow Hawk SHD-2Hb - Released	55	\$13.95

1st Quarter 2019 Distribution Releases

20-5170	Ryoken III-XP (Skinwalker) Prime - Released	55	\$14.75
20-5171	Crusader CRD-8L - Released	65	\$16.75
20-5172	Swordsman SWD-1 - Released	40	\$12.95

2nd Quarter 2019 Distribution Releases

20-5173	Scourge SCG-WF1	65	\$16.75
20-5174	Ursus II (Standard)	50	\$13.75
20-5175	Scarecrow UCU-F4	40	\$12.95

3rd Quarter 2019 Distribution Releases

20-5176	Shadow Cat Prime (Dark Age)	45	\$13.50	?
20-5177	Emperor EMP-1A	90	\$18.50	?
20-5178	Quickdraw QKD-8P	60	\$16.25	?

2019 Web Only Online Releases to Webstore

MS-008	Radar Array (Large)		\$29.95
--------	---------------------	--	---------



Gen Con 2019 Releases			
SKU	Name	Tons	Price
Other Releases at GenCon			
BT-434	Leonidas Battle Armor		\$1.20
BT-435	Shen Long Battle Armor (3) - 3 wpn options		\$4.00
BT-436	Buraq (Standard) Battle Armor		\$1.50
BT-437	Regulator Hovertank (Arrow IV)	45	\$7.75
BT-444	Flatbed Truck (2) - Cargo & Wpn options	10	\$11.50
35th Battletech Anniversary Con Specials			
	Clear Resin Exterminator*		\$20.00
	Leviathan Heavy Transport*		\$50.00
*Available at GenCon only and in limited quantities. 1 of each Per Purchase.			
25mm MechWarrior Faction Blisters			
Davion	Davion Faction Blister		\$20.00
Kurita	Kurita Faction Blister		\$20.00
Liao	Liao Faction Blister		\$20.00
Marik	Marik Faction Blister		\$20.00
Steiner	Steiner Faction Blister		\$20.00
Buy 5 of any Faction Blister for \$80.00			
3150 Jade Falcon Mech Pack (Con Special)			
3150JadeFalcon	Gyrfalcon 4	55	\$49.95
	Thunderbolt IIC 2	70	
	Thor II E	70	
	Jupiter 3	100	





2019

LINKS ZU WEITEREN BERICHTEN

... kurz mal drauf hingewiesen

2019 gab es reichlich BT-Events und Auftritte, u.a. wird hier darüber detaillierter berichtet:

Februar „OPERATION THOR“ in Quickborn - <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4506>

März „WESTWOOD CON“ - <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4491>

März „BT in HALDESLEBEN“ - <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4520#p33236>

Mai „GCW“ - <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=4584>

Juni „NordCon“ - <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=4584>

Oktober „SPIELEMESSE HAMBURG“ - <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4705#p34046>

Oktober „DOL 2019“ - <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=97&t=4647>

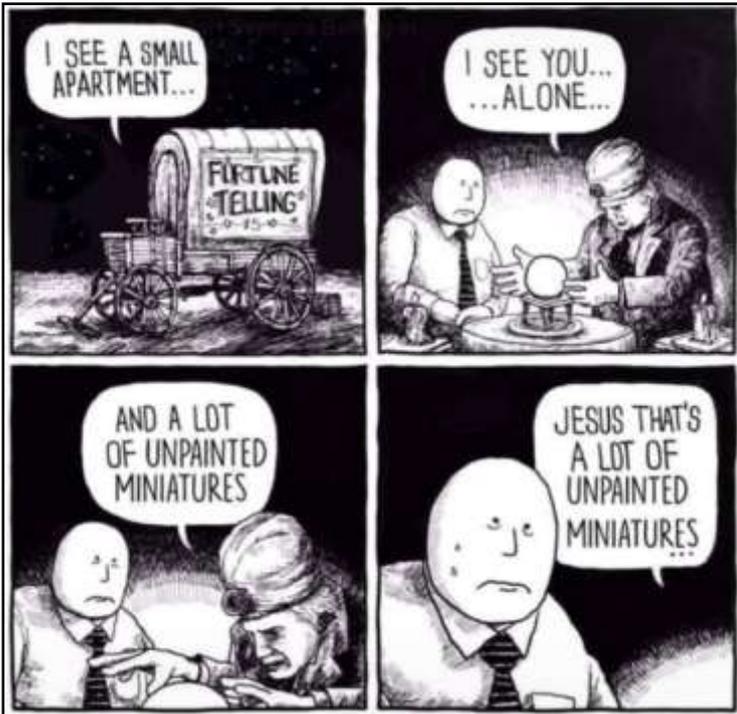
November „O.S.T. 2019 in Magdeburg“ - <https://www.facebook.com/mechforce.germany/>

... und natürlich bei Facebook: <https://www.facebook.com/mechforce.germany/>

... und es gab noch viel mehr geniale BT-Events - um nur ein paar zu nennen: AdventureCon, Assault Con, Kittery, (Zwei!) KlingenCons, Phoenix Con, Red Lion Con, SPIEL`19, TeutoCon ...

JOKES

... etwas Zerstreuung



DOL^{19. Oktober} 2019 WETTBEWERB



**BT
MAGDEBURG**



Marc Jürgensen hat ein Album geteilt.
20. Oktober um 09:38

Battletech Flensburg
20. Oktober um 09:23

Und wieder ging es dieses Jahr nach Hamburg, um am Day of Legends teilzunehmen. Das Schlachtfeld war schon aufgebaut und das heutige Thema war Wolfs Dragoner gegen Haus Kurfa. Insbesondere die Schlachten auf dem Planeten Misary. Hamburg hatte als Szenario die Duelle ausgesucht und so kämpften 7 Mechs gegen 7 andere. Es musste nur darauf geachtet werden, dass nicht mehr als 15 Tonnen Gewichtsunterschied zwischen den Duellanten lag.



**BT
FLENSBURG**



Zur Erläuterung:

Beim DOL 2019 gab es drei Nebenwettbewerbe:

Bestes Gruppenbild

Schönste Mechs

Tollster Facebookpost

Hier die Gewinner - **GRATULATION!**

KONTAKTADRESSEN

Bitte benennt die Dateien von ChapterFight-Protokollen folgendermaßen:

JahrMonatTag ChF Chapter-ID vs Chapter-ID (zB: **190530 ChF A100 vs A101**)

So sind sie einfacher auf dem PC zu sortieren und besser zu identifizieren, das erspart unseren Verwaltern eine Menge Arbeit. Und bitte keine Dateien senden, die größer als ca. 500KB sind.



Vorstand – klicke bitte hier: [Vorstand](#)

Arbeitskreise (AK's) – klicke bitte hier: [Arbeitskreise](#)

Homepage – klicke bitte hier: [Homepage](#)

... oder schreibe eine Mail an webmaster@mechforce.de

Terra Post – Kontakt über terrapost@mechforce.de

Allgemeine oder Fragen zum Verein – Siehe bitte unten!

CHAPTERVERWALTUNG

zB: Neuerstellung eines Chapters oder Fraktionswechsel (nur einmal pro Jahr!). Bei Verlust eines SpielerMechs (**SpM**) während eines ChapterFights (**ChF**) reicht normalerweise eine Notiz auf dem ChapterFight-Protokoll. Man kann diesen aber auch zusätzlich per Mail erbitten, falls man zB per Akademie Sonderwünsche gelten machen kann.

Sollte man Mechs bei einem ChF erbeutet haben, bitte auch per Notiz auf dem ChF-Protokoll vermerken. Bitte dabei darauf achten, dass entsprechende Slots zur Verfügung stehen! Ansonsten sind freundlicherweise die für die **Beute** zu streichenden Mechs zu benennen.



Anfragen bzgl. der Chapter der **Classic Battletech** (CBT) Zeitschiene an chapter@mechforce.de oder akira213@gmx.de



Anfragen bzgl. der Chapter der **Inner Sphere** aktuell (ISakt) Zeitschiene an chapter@mechforce.de oder mpaul@mechforce.de



Anfragen bzgl. der Chapter der **Clan-** und **JIHAD-**Zeitschienen, aber auch **Regelfragen** in Sachen Battletech an clankonklave@mechforce.de oder duke-of-northwind@mechforce.de oder info@mechforce.de

ChapterFight-Protokolle aller Zeitschienen bitte an chapterfightwertung@mechforce.de

Wer ein **Szenario** zur Wertung bringen möchte, sende das entsprechende Protokoll bitte an szenariowertung@mechforce.de (Das Szenariowertungsprotokoll findet sich in der digitalen Mitgliedsmappe, sollte es sich dabei gleichzeitig um einen ChF handeln, ist dies bitte auf dem Protokoll zu vermerken)

Allgemeine oder Fragen zum Verein bitte an info@mechforce.de Darüber hinaus sind wir auch gut in unserem [Forum](#) oder bei Facebook erreichbar, entweder bei der Gruppe [Battletech Deutschland](#) oder auf unserer Facebookseite [MechForce Germany e.V.](#)

Spieler in der Nähe findet man übrigens eventuell hier: [Battletech-Spielerkarte](#)