

TerraPost 46

Das offizielle Magazin der MechForce Germany



DEZEMBER 2021

BT-Story SOMETHING TO PROVE und BT-LEGENDS in deutsch - Kickstarter-Statistik - IWM-Releases - diverse Con-Berichte - Bericht von der DBTM 2021 (u.a. Turnierablauf) - **MFG-Kontaktadressen - u.v.m.**



Schon
gewusst?
Schon mal
gelesen?
... auf unserer
Homepage

Battletech-Spielerkarte ...

Hier sind BT-Spieler erfasst, die sich über die Homepage des MechForce Germany e.V. in dieser Karte registrieren lassen wollten. Es ist davon auszugehen, dass Spieler, die eine eMail-Adresse angegeben haben, dies zwecks Verabredung von Battletech-Spielen oder Austausch von Informationen getan haben.

Diese Karte wird nach Möglichkeit ständig aktualisiert - Meldungen über Fehler oder Aktualisierungen bitte an info@mechforce.de

ÜBRIGENS:
Wer auf Mails an hier eingetragene Spieler keine Antwort bekommt, sollte den Kontakt über info@mechforce.de oder bei Facebook suchen. Dies hat sich als "sicherer" herausgestellt ;)



FORUM | VERANSTALTUNGEN | **SPIELER-MAP** | KONTAKT | SERVICES | DOWNLOADS | DER VEREIN | ANMELDEN

VERANSTALTUNGEN

KALENDER

Nov 2021						
M	D	M	D	F	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5

BATTLETECHSPIELER-KARTE

Battletech-Spielerkarte (letzte Aktualisierung: 31.08.20...)

Battletech-Spielerkarte (letzte Aktualisierung: 31.08.2021)

Google My Maps

Kartendaten © 2021 Google, INEGI Nutzungsbedingungen 200 km

Inhalt

Vorwort	3
Aktuelles	4
Protokoll der JHV 2021	5
MFG-Vorstand 2021	7
Vorstellung Vorstand	9
Daito-no-kin	10
CGL - SPIEL 2021	13
KS-Statistik 2021	14
Antikes	15
BT per ZOOM	16
Flatbed Truck Pritsche	17
Bemaltipps	18
Verschiedenes	19
MMW20 - BT-Kampagne	20
Regelfragen	22
Old Mech LYNX	23
Sehenswertes	26
PCon 2021 - Bericht	27
Neue Skill-Tabelle	28
DBTM 2021 - Bericht	29
PCon 2021 Konstruktionsturnier	30
SOMETHING TO PROVE (dt.)	31
BT - LEGENDS (dt.)	37
1st BattleMech Run (Szen.)	45
MFG-Accessoires	47
Vorstellung Milambar	48
MFG-Akademie Update?!	49
WestwoodCon BNT	50
Kritisches von Karl Streiger	51
IWM Releases 2021	53
BT-Kurzmeldungen	54
Jokes	55
MFG-Kontaktadressen	56

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
© 2021 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*

Hier ist diesmal leider zu wenig Platz, etwas mehr erfährt man unter „Aktuelles“, S.4. Wer Interesse an den in dieser Ausgabe der Terra Post vorgestellten Miniaturen, BT-Events o.ä. hat, die Redaktion kann dazu Näheres mitteilen.

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.

AKTUELLES

by Elfe



Hallo allerseits

Auch 2021 gibt es wie 2020 nur eine Terra Post. 2020 lag es an der Pandemie und den wenigen Events, die stattfinden konnten.

Anfang 2021 schien sich das leider fortzusetzen, lockerte sich zum Sommer und zurzeit sieht es wieder finster aus ... nun ja, abwarten.

Trotzdem gab es 2021 erfreulich viele Events. Die Galahad fand statt, der Phoenix Con, der WestwoodCon, die Kittery ... um nur einige zu nennen.

Was lief bei uns im Verein? Eigentlich richtig viel. Online wird reichlich gespielt, der Battletech Deutschland-Channel bei Discord ist nahezu jeden Tag frequentiert. Wer möchte, findet fast jeden Tag einen Spielpartner! Das Ergebnis der „Spielereien“ wird ein neuer Rekord bei den gewerteten Chapter-Fights werden.

Discord bietet uns aber auch die Möglichkeit regelmäßig eine MFG-Sprechstunde abzuhalten. Diese wird ab sofort jeden zweiten Donnerstag stattfinden, so dass konstruktiv Kritisches, Anregungen oder halt nur BT-Smalltalk stattfinden kann. Wir würden uns über rege Beteiligung freuen.

Der neue Vorstand hat sich neben der Kleinigkeit der Realisierung einer onlineVerwaltung viel vorgenommen.

Hippi4one, der auch eine Art und m.E. längst fälligen Generationswechsel in unserer Vereinsführung repräsentiert, und Thori haben sich auf Seite 9 auch diesbezüglich vorgestellt.

Meine Vorstellung kann man, wenn man möchte, schon länger hier lesen: [Profil Elfe](#)

Womit ich dann auch eine relativ elegante Überleitung zur Beitragserhöhung von 12 auf 18,-€ ab 2022 geschafft habe. Diese wurde auf unserer JHV im Oktober mit großer Mehrheit beschlossen, bitte denkt an die Überweisung Eures Mitgliedsbeitrages.

Unsere Bankverbindung findet man hier: [MFG-Homepage](#) ... man kann aber auch Paypal nutzen: mfg.elfe@gmail.com (und bitte immer die Mitgliedsnummer angeben).

Unsere Beitragsordnung wurde natürlich entsprechend aktualisiert, was mich gleich zu einem weiteren Punkt bringt:

Wer eine aktuelle digitale Mitgliedsmappe haben möchte, kann sich gerne per Mail melden. Neben der Beitragsordnung gäbe es nämlich dank Milambar beispielsweise neue ChapterFightprotokolle.

Diese Terra Post ist wieder mit vielen Beiträgen gefüllt. Ich hatte dieses Mal so viele zur Auswahl, dass ich sogar einige in die nächste TP schieben musste.

Einer der wohl hervorsteckenden Beiträge dürfte „SOMETHING TO PROVE“ sein, Besten Dank an Andai für seine hervorragende Vorarbeit!



Nicht in dieser Ausgabe ist beispielsweise der ausführliche Bericht von Gerd vom Solaris7-Turnier des PCons (man findet ihn hier [Discord](#)), er war für diese TP einfach zu lang.



Außerdem konnte ich keine Fotostrecke des tollen Kurita Spaceports von Jakk24 eibauen (siehe rechts). Größere und mehr Bilder findet man hier, in unserem Forum: [Kurita Spaceport](#)



Es gäbe noch viel mitzuteilen, beispielsweise die Klasse und verdammt kurzfristig umgesetzte Realisierung der DBTM 2021. Dazu gibt es in dieser TP ein paar Zeilen und wir schließen uns der Danksagung Andais an.

Persönlich möchte ich mich bei Finnern für seine Unterstützung als bedanken.

Viele machen Fotos, aber die von Fach toll, da sie Spielfelder son-



Atmosphäre drumherum einfangen. Und dann schreibt er auch noch ausführliche Berichte dazu - Klasse!

2022 könnte bei entsprechender Beteiligung auch wieder ein Helgolandtrip stattfinden - nur mal nebenbei erwähnt ... findet sich jemand, der das organisieren würde?



Noch zwei Punkte, bitte helft uns mit der App „Mein Verein“ und Andai bietet wieder die Möglichkeit BT-Maps zu ordern an - hier: [MFG-Forum](#)

... nun hoffentlich gute Unterhaltung mit der **TP #46**

Elfe

JAHRESHAUPTVERSAMMLUNG

Protokoll der JHV 2021 vom 03.10.2021

Ort und Tag der Versammlung

"Discordchat"(Online) / 03.10.2021

Beginn der Versammlung 20:05 Uhr

Benennung Versammlungsleiter und Protokollführer

Versammlungsleiter Hippi #913

Protokollführer KaiNer #909

Zahl der erschienenen Mitglieder (Anzahl / Mitglied mit Mitgliedsnummer (#XXX))

30 Mitglieder nahmen teil

1/ Murdock #007	11/ Max #790	21/ Phobos #881
2/ Andai #030	12/ Maik #802	22/ Thori #890
3/ Coki #137	13/ Henning #811	23/ Markus #891
4/ Jeremiah Hasek #370	14/ Mike #814	24/ Lunarius #893
5/ Osterlizer #531	15/ Womba #821	25/ Archon #903
6/ Elfe #605	16/ Nay Sayer #831	26/ KaiNer #909
7/ Oetkar #723	17/ Timbo #835	27/ Hippi #913
8/ Söldner #741	18/ Daniel #845	28/ Milambar #928
9/ Drussaxt #782	19/ Sternentaenzer #871	29/ DeSilver #935
10/ Loki #788	20/ Alex #874	30/ Tibbs #936

TOP 1: Begrüßung durch den Vorstand

Erfolgt durch Elfe

TOP 2: Feststellung der ordnungsgemäßen Einberufung und Beschlussfähigkeit der Jahreshauptversammlung

Erfolgt durch Hippi

TOP 3: Festlegung / Erweiterung der Tagesordnung anhand Einladungsschreiben

Erfolgt durch Hippi

TOP 4: Bericht des Vorstands zu den abgelaufenen Geschäftsjahren 2019-2020

Erfolgt durch Elfe

TOP 5: Bericht des Kassenprüfers - s.u.

Erfolgt durch Elfe (MFG Kassenstand am 03.10.2021 = **3778,65 Euro**)

TOP 6: Entlastung des Vorstands für die abgelaufenen Geschäftsjahre 2019-2020 - s.u.

Abstimmung: Verschiebung der Entlastung des Vorstands auf die nächste JHV

Der Antrag wird mit 22 Dafürstimmen und ohne Gegenstimmen **angenommen**.

TOP 7: Wahl des Vorstands

Oetkar übernimmt die Funktion des Wahlleiters, was mit 24 Dafürstimmen und 1 Gegenstimmen beschlossen wird.

Abstimmung über die Zusammensetzung des Vorstands, vier Kandidaten standen zur Wahl:

Thori

19 Dafürstimmen, keine Gegenstimmen

Andai

13 Dafürstimmen, 2 Gegenstimmen

Hippi

13 Dafürstimmen und 1 Gegenstimme

Elfe

22 Dafürstimmen und 2 Gegenstimmen

Ergebnis der anschließenden Stichwahl: 14 Stimmen für Hippi und 13 Stimmen für Andai

Der neue Vorstand setzt sich damit aus **Thori**, **Elfe** und **Hippi** zusammen.

Alle Kandidaten nehmen die Wahl an.

TOP 8: Wahl der Kassenprüfer

Es standen zur Wahl:

Söldner - erhielt 18 Stimmen

Sternentaenzer - erhielt 19 Stimmen

Max - erhielt 11 Stimmen

Söldner und **Sternentaenzer** nehmen das Ergebnis an und wurden damit als Kassenprüfer gewählt

TOP 9: Anträge

Der 1. Antrag: In ChapterFights der Zeitschiene Classic Battletech (CBT) gelten Mechs mit 3 Reaktortreffern ab nächstes Jahr, also ab dem 01.01.2022 als zerstört und können nicht mehr erbeutet werden.

Der 1. Antrag: wird mit 12 Dafürstimmen und 6 Gegenstimmen **angenommen.**

Der 2. Antrag: Wenn die Kosten eines Cons 1000,- EUR übersteigen, hat der Vorstand Rücksprache mit den Mitgliedern zu halten.

Der 2. Antrag mit 11 Dafürstimmen und 4 Gegenstimmen **angenommen.**

Der 3. Antrag: Anschaffung eines weiteren, kleineren Con-Stands.

Der 3. Antrag wird mit 11 Gegenstimmen und 5 Dafürstimmen **abgelehnt.**

Der 4. Antrag: Erhöhung des Mitgliedsbeitrags.

Der Antrag wird mit 11 Dafürstimmen und 3 Gegenstimmen **angenommen.**

Neue Beitragshöhe des Jahresbeitrags MFG

18,- EUR Vorschlag 1 (15 Stimmen)

24,- EUR Vorschlag 2 (2 Stimmen)

Die Höhe des neuen Mitgliedsbeitrags wird mit **15 Dafürstimmen auf 18,- EUR erhöht**, 2 Stimmen sprachen sich für 24,- EUR aus

TOP 10: Sonstiges

Mehre Arbeitskreise werden gebildet, bzw. zeitnah ihre Arbeit forcieren:

- Online Verwaltung
- Internetauftritt / Website
- Würfellisten
- Akademie

Allg. Diskussionen

- Con-Material und –Auftritte und deren Organisation / Verwaltung

Der Versammlungsleiter schließt die Versammlung um 23:47 Uhr

Anträge auf die Durchführung von geheimen Abstimmungen wurden nicht gestellt.

Sämtliche hier aufgeführten Anträge wurden zu Anfang der Versammlung einstimmig von den Mitgliedern zugelassen.

Aufführung der wichtigsten gefassten Beschlüsse

Die Entlastung des Vorstands wird auf die nächste JHV verschoben (siehe TOP 6).

*Der neue Vorstand wurde gewählt. Dieser setzt sich aus **Hippi (1.Vorsitzender), Thori (2.Vorsitzender), Elfe (Schatzmeister)** zusammen (siehe TOP 8)*

***Söldner** und **Sternentaenzer** wurden als Kassenprüfer gewählt (siehe TOP 8).*

In ChapterFights der Zeitschiene Classic Battletech (CBT) gelten Mechs mit 3 Reaktortreffern ab nächstes Jahr, also ab dem 01.01.2022, als zerstört und können nicht mehr erbeutet werden (siehe TOP 9).

Wenn die Kosten eines Cons 1000,- EUR übersteigen, hat der Vorstand Rücksprache mit den Mitgliedern zu halten.

Der Mitgliedsbeitrag wird von 12 Euro auf 18 Euro erhöht (siehe TOP 9).

DER VORSTAND

Der Vorstand der MechForce Germany besteht aus drei Mitgliedern:

Dem 1. Vorsitzenden, dem 2. Vorsitzenden und dem Schatzmeister.

Gewählt wird der Vorstand alle zwei Jahre durch unsere ordentlichen Mitglieder auf der Jahreshauptversammlung, die auf dem jährlichen MFG-(Battletech-)Wochenende abgehalten wird.

Aktuell besteht der Vorstand (Stand: Oktober 2021) aus folgenden Mitgliedern:

1.Vorsitzender:



1. Vorsitzender
des MechForce Germany e.V.
seit dem 20.04.2021
Maik O. "hippi4one" Saunus

Maik O. „hippi4one“ Saunus

1.Vorsitzender
(seit 2021)

eMail: vorstand@mechforce.de

2.Vorsitzender:



2. Vorsitzender
des MechForce Germany e.V.
seit dem 20.04.2021
Thorsten "Thori Kurita" Köhn

Thorsten „Thori Kurita“ Köhn

2.Vorsitzender
(seit2021)

eMail: vorstand@mechforce.de

Schatzmeister:



Schatzmeister
des MechForce Germany e.V.
Thorsten "Elfe" Elfers
zuvor v. 22.09.2013-20.04.2021 1.Vorsitzender

Thorsten „Elfe“ Elfers

Schatzmeister
(seit 2021)

eMail: vorstand@mechforce.de



... vier Merchandising-Artikel, die uns vom Scifi-Trader zur Verfügung gestellt wurden ... und die noch verteilt werden müssen.



ANZEIGE

Kategorien
Battletech
↳ Bücher - deutsch
↳ Kickstarter Artikel
↳ Map Packs
↳ Merchandise
↳ Miniaturen
↳ Novellas
↳ Regelwerke
↳ Sourcebooks
↳ Technical Rec

The Army Painter
↳ Basing
↳ Gamemaster Terrain Primer
↳ Pinsel
↳ Primer
↳ Quickshades
↳ Warpaints
↳ Zubehör



Scifi-Trader

Inh. Sven Mansberg
04331-669274

www.scifi-trader.net
info@scifi-trader.net

... natürlich hat Sven auch andere Systeme im virtuellen „Regal“, zB Kidslogic, CAV, Star Wars, Fighting Pirannha Graphics ...

Vorstellung **hippi4one, 1.Vorsitzender**



Name: Maik O. „hippi4one“ Saunus
Alter: 47
Job: GF im Mittelstand
Hobby: Spiele BT mit Pause seit '86

Fraktionen: Ich bin Pirat!
Außer bei Clan, da spiele ich Nova Cats

Favorisierte Mechs: Mongoose, Venom, Nova Cat, Hellstar

Persönliche Ziele: Etablierung einer online-Chapterverwaltung mit Wertungssystem das vereinsübergreifend genutzt wird. Automatisierung von Arbeitsabläufen innerhalb des Vereins oder einfach gesagt die Digitalisierung der MechForce insgesamt realisieren, damit wir mehr Zeit an der Platte haben können.

Allgemeines: Meine Freunde sagen über mich, dass ich ein guter Koordinator bin. Leider geht auch bei mir nicht nur das gute Organisationstalent, das Lösen von Problemen und das Treffen von Entscheidungen in diesem Begriff auf, sondern auch eine unhöfliche und direkte Art, mit der nicht jeder umgehen kann.



Vorstellung **Thori, 2.Vorsitzender**



Name: Thorsten „Thori“ Köhn
Alter: 57
Meine Wurzel liegen in Flensburg
Job: Teamleiter im Handel
Hobby: Spiele BT seit ca. '89

Haus- / Clanzugehörigkeit: Kurita / CNC /CJF

8th Galedon „Daito-no-kin“ und 449th AC „Joys an Sorrows“ &

8th Falcon Regulars sind meine Einheiten

Favorisierte Mechs: Catapult, Jenner, Nova Cat

In diesen Vereinen habe ich bisher gespielt:
1.MFG, NDV, MW, TT und aktuelle MFG

Für mich besteht das Hobby Battletech aus vielen Facetten - Modellbau, bemalen der Minis, Spielen, Freunde und Gleichgesinnte treffen.

Persönliche Ziele: Übergreifende Zusammenarbeit von Verein und Community, bzw. aller BT-Fans und Interessierten. Etablierung einer online-Chapterverwaltung mit Wertungssystem.

Allgemeines: Man sagt mir nach, dass ich ein guter Zuhörer bin und mich gut in andere Standpunkte hineinversetzen kann. Zum Glück habe ich eine Familie, die sehr gut damit leben kann, dass Battletech einen Großteil meiner Freizeit in Anspruch nimmt.

Wir wünschen Euch und Euren Familien eine entspannte Vorweihnachtszeit und bleibt gesund!



タ
リ
タ



Chapter-Storyline 8th Galedon Regulars „Daito-no-kin“ (diese Einheitsbeschreibung ist eine fanmade RPG-Storyline, losgelöst vom offiziellen Fluff)

Im Jahr 3011 wurden die 8th Galedon Regulars „The Fate of Enemies“ auf persönlichen Befehl des Koordinators erneut aufgestellt. Aufgrund der hohen Anzahl an Rekruten der Sun Zhang- und der Galedon-Militärakademie in den regulären Truppen von Galedon zeigt diese Einheit oft fanatische Loyalität und Mut.

Nach den Regimentern des Schwertes des Lichts haben die Galedon Regimenter daher höchste Priorität bei der Versorgung und damit verbunden einen hervorragenden Zugang zu neuen BattleMechs und Ausrüstungen.

Zum schnellen Transport des Regiments werden in der Regel ein Jumpship der Star Lord-Klasse sowie drei Dropships der Union-Klasse und drei Dropships der Leopard-Klasse zur Unterstützung abgestellt.

Der erste Einsatz der 8th Galedon Regulars fand im Jahr 3012 zur Entlastung der Davion Front auf McComb statt. Durch die mutige Nutzung eines Piratensprungpunktes wurde die Vernichtung der 12th Galedon Regulars abgewendet und der Gegner zurückgeschlagen.

Seit 3025 sind die 8th Galedon Regulars auf Marlowes Rift im Galedon-Distrikt in direkter Sprungreichweite zu den Grenzplaneten von Kurita / Davion stationiert. Da dort die Gefechte meist gegen reguläre Davion Regimenter stattfinden, war es den Samurai möglich einen Kampfstil nach dem Bushidokodex zu pflegen. Dies führte dazu, dass die gegnerischen Einheiten die 8th Galedon Regulars zu respektieren lernten, auch wenn sie sich oft geschlagen zurückziehen mussten.

Die 8th Galedon Regulars verstehen sich als Beschützer der zivilen Bevölkerung und Infrastruktur. Geschlagene Gegner bekommen immer freies Geleit bis zu den eigenen Linien, um die Ressourcen des Drachen zu schonen.

Da das Regiment mittlerweile den Elitestatus innehat und hundertprozentig loyal gegenüber dem Drachen sowie dem Tai-shu Grieg Samsonov ist, wird die Einheit recht oft auch mit heiklen Aufträgen betraut. Ersatz an Mechkriegern und Kommandeuren wird nur noch „handverlesen“ in die Einheit versetzt, um diese starke Loyalität möglichst lange für das Kombinat zu sichern. Vermutlich schlichen sich auf diesem Weg dann auch einige ISA Agenten in die Ränge ein. Dies ist aber nicht näher dokumentiert oder bestätigt.

Als der Feldzug auf Galtor III begann, wurden die 8th Galedon Regulars dem persönlichen Befehl von Warlord Samsonov unterstellt, der die Einheit im Gefecht mit seinem persönlichen Atlas anführte. Hier kam es dazu, dass der Tai-shu das Regiment anwies, das Galedon-Camo an die Schwert-Regimenter anzugleichen, um dem Gegner die Fernaufklärung zu erschweren. So kam es zum Wechsel von den üblichen beigeen Galedonfarben, zu einem Rot mit goldenen und schwarzen Akzenten. Der Plan ging auf und Schwert-Regimenter konnten erfolgreich in die Flanke des Feindes einfallen. Zum Ende des Feldzuges mussten sich die DCMS-Einheiten allerdings zu einem sehr hohen Preis zurückziehen, den auch die 8th Galedon Regulars „zahlten“ (ca. 60% Verluste allein in diesem Regiment). Nach dem gescheiterten Angriff auf Galtor III fiel der Warlord in Ungnade und wurde kurze Zeit danach tot aufgefunden. Die Umstände seines Todes, konnten nie abschließend geklärt werden. Anschließend wurde von den Verantwortlichen erwogen, die 8th Galedon Regulars aufzulösen und einer anderen Einheit anzugliedern.

Jemandem in der DCMS war dieses Regiment aber offenkundig wichtig und so wurde ein erneuter Wiederaufbau angeordnet. Zum Gedenken an die Finte des Tai-shu auf Galtor III, bekam die Einheit den Beinamen "Daito-no-kin" (goldenes Schwert). Auch das Camo, welches auf Galtor III das erste Mal genutzt wurde, wurde beibehalten.

Der Wiederaufbau führte das Regiment in kurzer Zeit zu alter Stärke zurück und es wurde direkt im Anschluss in den Einsatz entsendet. Gerüchten zufolge soll irgendwo in den Mechhangars der Daitos der persönliche Atlas des ehemaligen Warlord Samsonov stehen. Dies konnte jedoch bisher nie wirklich bestätigt werden.

Auf Befehl des Koordinators begann 3028 eine Kampagne zur Säuberung des Kombinars von allen Söldnerkräften. Hierbei gelang es durch ein Ehrenduell der Kommandeure das Epsilon Regiment der Wolfs Dragoner auf "Harrow's Sun" zum kampfbefreien Rückzug nach "Crossing" zu bewegen.

Die 8th Galedon setzten sicherheitshalber nach und trafen völlig unerwartet auf die Black Widow Kompanie, womit sie auch gegen Oberst Jaime Wolf persönlich kämpften. Dabei gab es zum Ende der Gefechte ein Scharmützel in der Caldera bei denen es den Dragonern gelang mit versteckten Infanterieeinheiten, die mit Infernowerfern ausgerüstet waren, die Kommandolanze der Daito-no-kin in Brand zu setzen, so dass sich die Mechs durch Überhitzung abschalteten. Der DCMS-Kommandeur stimmte dem von Oberst Jaime Wolf vorgeschlagenen Rückzug zu, konnte selbst jedoch nur noch tot aus seinem Cockpit geborgen werden. Das Gefecht auf "Crossing" fand aufgrund des besonnenen Handelns des Tai-sa ohne weitere Verluste auf beiden Seiten sein Ende.

Eine weitere wichtige Station der Einheit war die erfolgreiche Verteidigung 3039 der Mechproduktionsanlagen auf Marduk zusammen mit den Benjamin Regulars . Nach dem Motto "Sieg oder Tod" setzten die Kommandeure bei den Marduk-Gefechten alles auf eine "Karte", was sich am Ende auszahlte.

Zur Clan-Invasion ab 3050 wurden die 8th Galedon Regulars in den Pesht-Distrikt verlegt, wo sie Teil des "Verteidigungsschildes" um Luthien waren. Es kam zu einigen Gefechten mit den Nova Cats und den Smoke Jaguars. Trotz neuer Comstar-Technologie waren die Gefechte durchweg sehr verlustreich.

Als es im Jahr 3052 zur Invasion von Luthien kam, kämpften die "Daitos" an der Seite der Otomo, um den Palast des Drachen um jeden Preis zu halten. Mit Unterstützung mehrerer Söldnereinheiten hatte dies schließlich Erfolg, wodurch im Kombinat ein Umdenken gegenüber Söldnern begann.

Motto: „*Meiyo otosan Takashi-sama!*“

Loyalität: Fanatisch

Erfahrungstatus: Veteranen

Favorisierte Mechklassen: Light, Medium, Heavy

Aktuelle Teileinheitensführer: *Yorioshi, Ite, Musashi, FastJack* und *Daishi*

CO: *Thori Kurita*



ANZEIGE



Der Handelsposten Hamburg bietet euch das gesamte Sortiment von Harder & Steenbeck sowie die Produktpalette der Vallejo Farben an.

Ich selbst betreibe dieses wunderbare Hobby nun seit gut 35 Jahren und bin begeisterter Battletech-Spieler.

Faire Preise und gute Qualität sind für mich selbstverständlich. Solltet Ihr ein Produkt nicht finden, so könnt Ihr mich gerne kontaktieren. Ich bin momentan so gut wie jeden Tag damit beschäftigt Produkte einzupflegen und den Shopinhalt zu ergänzen. Also viel Spaß beim Stöbern und bleibt alle gesund.

Mit vielen Grüßen aus Hamburg

Alex

Der Handelsposten



Top-Praktik-Schwarz



Der Handelsposten



Top-Praktik-Schwarz



Der Handelsposten



Top-Praktik-Schwarz



Der Handelsposten



Top-Praktik-Schwarz



BT AUF DER SPIEL

... unsere CATALYST-AGENTS on duty in Essen



... trotz Pandemie war gut was auf der SPIEL los ... es wurde auch das ein oder andere besprochen, wie man so hörte. CGL-Agents vieler Nationen waren vor Ort - USA, GB, ESP, GER - Tolle Sache!

Sven vom Scifi-Trader war auch da.



Eine der nettesten BT-Einführungsrunden auf der SPIEL durfte Murdock erleben. Chancenlos wurde er von einer süßen Lütten im Kindergartenalter von der Platte gefegt.

Eine herrliche Win/Win-Angelegenheit, besser geht nicht. Schönste BT-Unterhaltung und der Plüsch-Urbie ist fortan mit Sicherheit in besten Händen!



KS - STATISTIK

Zahlen des CGL-Kickstarter - Stand 31.08.2021

UPDATE #179

Reprints Discussion

Quelle: <https://www.kickstarter.com/projects/cgl/battletech-clan-invasion/posts/3278934>

BEGINNER BOX	41.500	1.-6. Auflage
AGOAC	43.500	1.-5. Auflage
CLAN INVASION BOX	18.000	Kickstarter-Cover
	17.000	Standard-Cover

WAVE ONE FORCEPACKS

Clan Command Star:	14.000
Inner Sphere Command Lance:	15.000
Clan Heavy Striker Star:	14.000
Inner Sphere Battle Lance:	15.000
Clan Elemental Star:	6.000
Legendary MechWarrior Pack:	8.000
Salvage Box: Clan Invasion	82.000
Salvage Box: UrbanMech	22.000
Salvage Box: Legendary	19.000

WAVE ONE RESTOCKS

Clan Elemental Star Pack:	7.500	(13.500 total)
Legendary MechWarriors Pack:	1.000	(9.000 total)
Salvage Box: UrbanMech	2.000	(24.000 total)
Salvage Box: Legendary	1.000	(20.000 total)

WAVE TWO FORCEPACKS

Clan Fire Star:	9.000
Inner Sphere Direct Fire Heavy Lance:	12.000
Clan Support Star:	9.000
Inner Sphere Heavy Lance:	9.000
Clan Heavy Battle Star:	9.000
Inner Sphere Striker Lance:	9.000
Clan Heavy Star:	9.000
Inner Sphere Fire Lance:	9.000
Clan Striker Star:	9.000
Inner Sphere Heavy Battle Lance:	9.000
Clan Ad Hoc Star:	9.000
Inner Sphere Urban Lance:	9.000
Inner Sphere Support Lance:	9.000
ComStar Command Level II:	9.000
ComStar Battle Level II:	9.000

RESTOCK

Salvage Box: Clan Invasion:	24.960	(106.960 total)
-----------------------------	--------	-----------------

FORCEPACK REPRINTS

Clan Command Star:	7.500	(21.500 total)
Inner Sphere Command Lance:	7.500	(22.500 total)
Clan Heavy Striker Star:	7.500	(21.500 total)
Inner Sphere Battle Lance:	7.500	(22.500 total)
Clan Fire Star:	8.500	(20.500 total)
Inner Sphere Direct Fire Heavy Lance:	10.000	(22.000 total)
Clan Support Star:	7.500	(16.500 total)
Inner Sphere Heavy Lance:	7.500	(16.500 total)
Clan Heavy Battle Star:	7.500	(16.500 total)
Inner Sphere Striker Lance:	7.500	(16.500 total)
Clan Heavy Star:	8.500	(17.500 total)
Inner Sphere Fire Lance:	7.500	(16.500 total)
Clan Striker Star:	7.500	(16.500 total)
Inner Sphere Heavy Battle Lance:	7.500	(16.500 total)
Clan Ad Hoc Star:	7.500	(15.600 total)
Inner Sphere Urban Lance:	7.500	(15.600 total)
Inner Sphere Support Lance:	7.500	(15.600 total)
ComStar Command Level II:	10.000	(19.000 total)
ComStar Battle Level II:	8.500	(17.500 total)



TRO Success Wars	7.250	1.-5. Auflage
MapPack Grasslands	11.000	1.-3. Auflage
TRO Clan Invasion	5.570	1.-4. Auflage
BT Manual	8.500	1.-4. Auflage
AS Commander's Edition	10.250	1.-4. Auflage
MW Destiny	8.250	1.-3. Auflage
Total Warfare (Vintage / Mercenary Cover)	11.000	1.-5. Auflage
Tech Manual (Vintage Cover)	5.570	1.-4. Auflage
TO Adv. Units & Equipment (Vintage Cover)	4.000	1.-2. Auflage
TO Adv. Rules (Vintage Cover)	4.000	1.-2. Auflage
Strategic Operations (Vintage Cover)	4.500	1.-2. Auflage
Campaign Operations (Vintage Cover)	4.500	1.-2. Auflage

... und mal in deutscher Sprache:

Zum Vergleich, um den Wahnsinns-erfolg zu verdeutlichen, zu dem der Kickstarter und dessen Supporter wesentlich beigetragen haben: FanPro US und Catalyst Game Labs (CGL) haben von 2002 bis 2017 vier Basisboxen veröffentlicht, bzw. verkauft: 1.Box: 10.980 (eine Auflage), 2.Box: 35.000 (drei Auflagen), 3.Box 3.500 (eine Auflage) und 4.Box: 3.500 (zwei Auflagen).

In 15 Jahren wurden somit vier verschiedene Boxen mit zusammen etwa 53.000 Exemplaren verkauft. Wie man hier sehen kann, wurde das in den letzten beiden Jahren schon fast mit nur einer Box erreicht.

Und bis zum Ende dieses Jahres - es sind dann etwa drei Jahre vergangen seitdem alles mit der Veröffentlichung der Beginner Box und A Game of Armored Combat begann - werden wir drei BT-Boxen haben, die jede für sich diese Zahl übertreffen können wird.


Die ungebrochene große Nachfrage nach den hochwertigen Boxen, hält uns (CGL) auf Trab und die Zahlen sind erfreulich eindeutig. Es gibt jetzt mehr BattleTech in den Regalen als jemals zuvor in den letzten zwei Jahrzehnten.

Was bedeutet das für BattleTech und dessen Verfügbarkeit auf dem Markt?

Es bedeutet, dass BattleTech bei Nachdrucken und Nachbestellungen (im Vergleich zu anderen Spielen) ganz oben steht. Leider ist die aktuelle Weltlage ungünstig, so dass es immer wieder zu Verzögerungen in der Produktion und beim Versand kommt. Aber bis zum Ende des Jahres werden wir (CGL) so gut bestückt sein, wie es in der Geschichte von BattleTech in über 35 Jahren noch nie vorgekommen ist. Das bedeutet, dass, wenn die letzten ForcePacks die Lager erreichen und dann auf die Spiel-tische in aller Welt geliefert werden, in drei Jahren fast 2,8 MILLIONEN Plastikminiaturen produziert worden sind.

AUS DEN GUTEN ALTEN ZEITEN

... insbesondere Thx @ Lord Zobel & Peter



Draconis Kombinat
Koordinationsbüro der DCMS
Zentrale Abteilung für Planung
Sektion S.II-DC 3049-A

Betrifft: Beförderung zum
CHU-I First Class, IR

Mechkrieger/in: Peter Loos
Datum: 10.10.3049

Hiermit bestätigen wir Ihre bereits im Feld ausgesprochene Beförderung und bestätigen Ihren Einsatz als Lanzenkommandant.

Gemäß der Dienstverordnung DC-VER-344 § 5-41 ist die Beförderung mit Erhalt dieser Urkunde gültig. Gemäß DCMS-GE III 45 § 48 werden Sie, rückwirkend ab Ihrer Ernennung im Feld, in der Besoldungsklasse IIIa registriert.

Lang lebe der Drache!

Luthien, den 10.10.3049

Dirk Vorgesetzter *Wahldt des MFG-Districts* *Der Koordinator*

MECHFORCE

ECHPILOT

THE RANK OF
Talon Sergeant

HAS BEEN CONFERRED ON ONE MECHWARRIOR

Dirk Kobler

IN THE SERVICE OF
The Draconis Combine



THIS CERTIFIES THAT THE ABOVE SIGNED IS A MECHPILOT DULY REGISTERED WITH THE TERRAN ACCREDITING AGENCY MECHFORCE NORTH AMERICA.

TO THIS WITH A APPA TRAY SEAL

JBS Ketter

BATTLETECH

MECHWARRIOR
PERSONAL
HISTORY
FILE



RESTRICTED ACCESS

Draconis Kombinat
Koordinationsbüro der DCMS
Zentrale Abt. für Planung
Sektion S.II-DC 3026-I

Betrifft : BEFÖRDERUNG
DCMS-Mil.-Ausweis Nr. : II
Mechkrieger : **DIRK KOBLER** Datum: 29.10.3020

Sie sind mit sofortiger Wirkung in den folgenden Dienstrang befördert :

TAI-I, IR

Gemäß der Dienstverordnung DC-VER-344 § 5-41 ist die Beförderung mit Erhalt dieser Urkunde gültig. Gemäß DCMS-GE II 45 § 48 werden Sie in der Besoldungsklasse VIIIc registriert.

LANG LEBE DER DRACHE !

LUTHIEN, den 29.10.3026

Tai-Sho Ameltzndeh
Wahldt des MFG-Districts



MECHFORCE GERMANY



www.mechforce.de

BT ONLINE

... MegaMek, TTSim und Zoom



BattleTech wird heutzutage insbesondere wegen der Pandemie viel online gespielt. Es gibt daher mittlerweile erfreulich viele Ansprechpartner, die Spielwillige gerne einweisen.

Man verabredet sich per Discord mit den entsprechenden Ansprechpartnern und es kann quasi gleich losgelegt werden.

Wer diesbezüglich mehr wissen möchte, kann an info@mechforce.de schreiben und erhält entsprechende Infos und Links.

Eine weitere interessante Variante ist

BATTLETECH online via Zoom

von Kris-Ebel Gerhards

Im Grunde läuft alles ganz klassisch ab, allerdings mit der Ausnahme, dass der Spielpartner nicht mit an der Platte sitzt, sondern via Zoom (kostenlose Videokonferenz-App)



zugeschaltet ist.

Die App läuft ziemlich stabil. Selbst bei einer 3er-Konferenz gibt es nur gelegentliche Aussetzer. Tim, Tom und ich habe das Ganze bereits ausgiebig getestet. Im ersten Lock-down allerdings wesentlich häufiger als aktuell. Die App funktioniert wunderbar auf Tablets oder auch auf dem Laptop. Ein Handy ist vermutlich auf Grund der eingeschränkten Sicht eher ungeeignet.

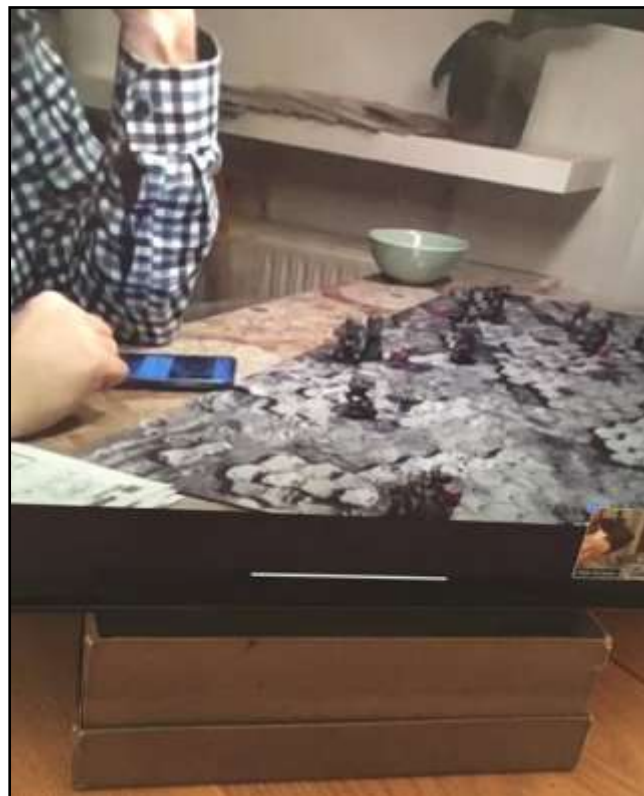
Im Vorfeld einigt man sich auf ein Spielfeld (2 Karten sind optimal). Dann stellt man sich die passenden Minis zurecht (die eigenen und die vom Gegner) und richtet die Kamera optimal auf das Spielfeld aus.

Jetzt wird ganz einfach klassisch die erste Ini gewürfelt.

Der Ziehende gibt hierbei seinen Move mit Hilfe der Waben-Koordinaten an das Gegenüber weiter (Beispiel: Mein Wulfen zieht gehend von Wabe 1616 nach 1609 mit Ausrichtung 1608 und legt die 3 an).



Hierbei ist wichtig, dass alle Spieler immer gespiegelt den Move auf ihrer Karte vollziehen. Nach der Ini-Phase muss somit auf allen Karten die gleiche Spielsituation gegeben sein. Jetzt kann man ganz normal die Waffenphase beginnen und würfeln. Die Würfe sollten hierbei gut sichtbar für den Gegner erfolgen. Alles wird dann ganz normal abgehandelt.



Start für Runde 2 ...

Bei uns (Anm.d.Red.: BT Solingen) hat sich die App sehr bewährt und es kommt trotz räumlicher Distanz ein leichtes bis mittleres ECHTES BT-Feeling auf.

FLATBED TRUCK

Flatbed Pritsche by Elfe



Ein kleines Projekt von Elfe

Man nehme einen kleinen „Zweier-Legostein“ und entferne die Noppen.

Unten herum klebe man einen kleinen Plastikstreifen (als Bordwand der Pritsche). Anschließend verklebt man ein paar runde Plastikstäbchen als Planenbügel.

Darüber kommt eine Lage nasses Taschentuch, das ein wenig per Zahnstocher o.ä. drapiert wird. Wenn dies getrocknet ist, wird es flüssigen Sekundenkleber fixiert.

... fertig ist der Pritschenaufbau für den Flatbed Truck :)



Flatbed
Truck

>> sKw FT 11e Pritsche <<

Custom
Version



ANZEIGE

FANTASY
SCIENCE FICTION
BATTLETECH
FREEBOOTER'S FATE

miniaturenbemalung

An dieser Stelle bedanken wir uns nochmals bei CRUSADER PAINTING - Miniaturenbemalung, der den 1.Preis (1:100 Marauder) und „letzten“ Preis (1:285 Marauder) der DBTM 2021, die von uns - der MFG - gestiftet wurden - so klasse bemalt hat!

Thx  Torsten Wittlings | CRUSADER PAINTING



"Das passiert, wenn man einen Maro immer gut gießt und nach 00:00 Uhr füttert"

by Finnern

BEMALTIPPS

... „für viele Miniaturen auf einmal“ von Henning Bößler / BT München

Hallo

Die Camos, die ich male, sind meist relativ einfache Ein-Farben-Camos plus 1-2 Akzentfarben. Das beschleunigt den Prozess des Bemalens vieler Miniaturen auf einmal deutlich.

Meine Hells Horses habe ich in einer Woodland-Camo bemalt und damit mehr Farben verwendet. Das geht aber auch schnell, da ich die braunen und schwarzen Flecken auf die Grundfarbe eher draufschmiere als da echte, hard-edge Camo zu malen.

Meine Arbeitsschritte sehen wie folgt aus:

1. Mechs aussuchen, die ich in einem Abwasch bemalen will

Ich mache immer, wenn ich male, einen "factory-approach" / Fließbandansatz. Das heißt, ich suche mir 10-25 Figuren raus, bei denen ich immer denselben Arbeitsschritt wiederhole. Spart wirklich sehr viel Zeit (hab ich im Vergleich zu Kumpels gesehen, die einzelne Modelle bemalen und weit hinter mir sind, auch wenn sie öfters zum Pinsel greifen), hat aber den Nachteil, dass einen die Masse erschlägt, Monotonie aufkommen kann und man sich am Stück wenigstens 1-2 Stunden nehmen muss. Funktioniert aber bei mir schon länger super - sonst hätte ich meine KS-Welle-1 Minis nicht schon längst durch. Ich würde empfehlen, wenn man es noch nie gemacht hat, mit maximal 10 Minis zu starten und auf eine gleiche Camo zu achten. So ist es nicht sooo super viel und man muss zwischendurch keine Farben wechseln.

2. Mechs zusammenbauen und basen

Mechs zusammenbauen ist hier der no-brainer ... ich führe es der Vollständigkeit halber trotzdem mit auf. Was wichtig ist, wäre das Basen, bzw. Base verfüllen. Wenn es KS-Minis, bzw. die neuen Plastikminis von CGL sind, entfällt der Schritt. Bei allem anderen würde ich die Minis auf eine Plastik- oder Metallhexbase setzen und die Zwischenräume mit Milliput verfüllen. Sieht besser aus, dauert nicht lange und so kann man später auch die Basegestaltung besser machen.

3. Mechs grundieren

Ich schlage zwei Möglichkeiten vor: Schwarze Grundierung (außer, man will eine sehr helle Grundfarbe aufbringen oder Contrast Colours nutzen) oder graue Grundierung mit der Dose sprühen (oder airbrush, wenn man hat - ich hab es nicht und sprühe in der Tiefgarage). Oder aber, der effizientere Ansatz: Man sprüht gleich die Grundfarbe auf. Damit überspringt man einen Schritt und ist wieder etwas schneller. Meine Minis leiden da nicht und an der Bemalung erkennt man es nicht, ob man `ne Grundierung oder gleich die Grundfarbe drauf hat.

Solltest man Minis aus Resin haben - sehr, sehr gut mit Spülmittel und Wasser abwaschen und auf alle Fälle eine Grundierung unter die Grundfarbe. Sonst kann alles später abblättern! Resin ist für manche Sachen super, ich mag es persönlich jedoch wegen der vielen schlechten Eigenschaften (schlechter zu bemalen, brüchig, zerspringt beim Runterfallen) nicht.

4. Grundfarbe und Wash

Wenn man die Grundfarbe nicht gleich gesprüht hat, kommt die jetzt drauf - entweder nochmal sprayen oder mit dem Pinsel auftragen. Nicht zu dick, zur Not zweimal dünn per Pinsel. Bei einer Spraydose reicht einmal sprühen.

Der Wash kommt als nächster Arbeitsschritt drauf - ich nehme

meist einen schwarzen Wash von Vallejo. Den verdünne ich ab und an nochmal etwas, allerdings trage ich den Wash auch recht großzügig auf. Sieht erstmal ziemlich „voll“ aus, wird aber dann durch die folgenden Arbeitsschritte besser.

5. Brush mit Grund- und aufgehellter Grundfarbe

Der nächste Schritt wäre ein Drybrush mit der Grundfarbe über den Mech. Für Drybrushs gibt es nette Youtube-Videos ... in a nutshell: Ein bisschen Farbe auf den Pinsel, dann wieder großzügig auf einem Küchentuch/Zellstoff abstreichen bis fast nichts mehr am Pinsel ist. Damit dann den Mech bürste und einfach schauen, wann wie viel genug ist.

Danach macht man gleich den nächsten Drybrush - also die Grundfarbe mit ein bisschen Weiß oder Beige mischen und damit brushen. Dieser Drybrush sollte „vorsichtiger“ erfolgen, da nur wenige Kanten heller sein sollten als die erhobene Stellen.

6. Details und Akzente

Ich nehme bei meinen Camos meist neben der Grundfarbe noch eine weitere hellere Farbe für die Akzente rein - ein paar Panels male ich dann anders und setze überall ein paar Akzente. Kann man machen, ist aber kein Muss. Wenn man mag, kannst man die Waffenläufe metallfarben malen...mache ich meist nicht, da das bei Militärfahrzeugen auch nicht so zu finden ist. Cockpits male ich...habe aber bisher noch nie ein "Jewelling" gemacht. Was ich mache, ist imho recht elegant : Ich bemale die Cockpit-scheiben erst metallfarben und danach mit Gemstone Paints von GW (Spiritstone(Rot), Waystone(Grün), Soulstone(Blau)) drauf. Dadurch, dass die so einen Edelsteineffekt haben, sieht das ganz nett aus und es ist auch wieder schneller als echtes Jewelling. Kann man auch bei Lasermündungen verwenden!

7. Decals

Ist optional - wenn man keine draufmacht, kann man wieder an Zeit sparen. Ansonsten ... Stellen aussuchen und dort Glanzlack aufpinseln. So wird ein "silverlining" der Decals verhindert ... wenn das trocken ist, Decals ausschneiden, einweichen, aufbringen, Decals Softer drauf, fertig.

8. Mattlack auf die Mini

Ich spraye die Figuren dann mit Mattlack - auch in der Tiefgarage. Bitte nicht bei Temperaturen unter 10 Grad - sonst gibt es einen hässlichen weißen Schleier. Das macht die Arbeit kaputt und man ärgert sich jedes Mal, wenn man sie zum Spielen nimmt. Es gibt echt viel Auswahl - ich empfehle explizit den Mattlack von Mr.Hobby! Das ist zwar eine kleine Dose, aber die ist super sparsam und die Qualität ist absolut großartig. Absolut empfehlenswert und da gibt es keine Schleier oder sonstige Ausfallerscheinungen.

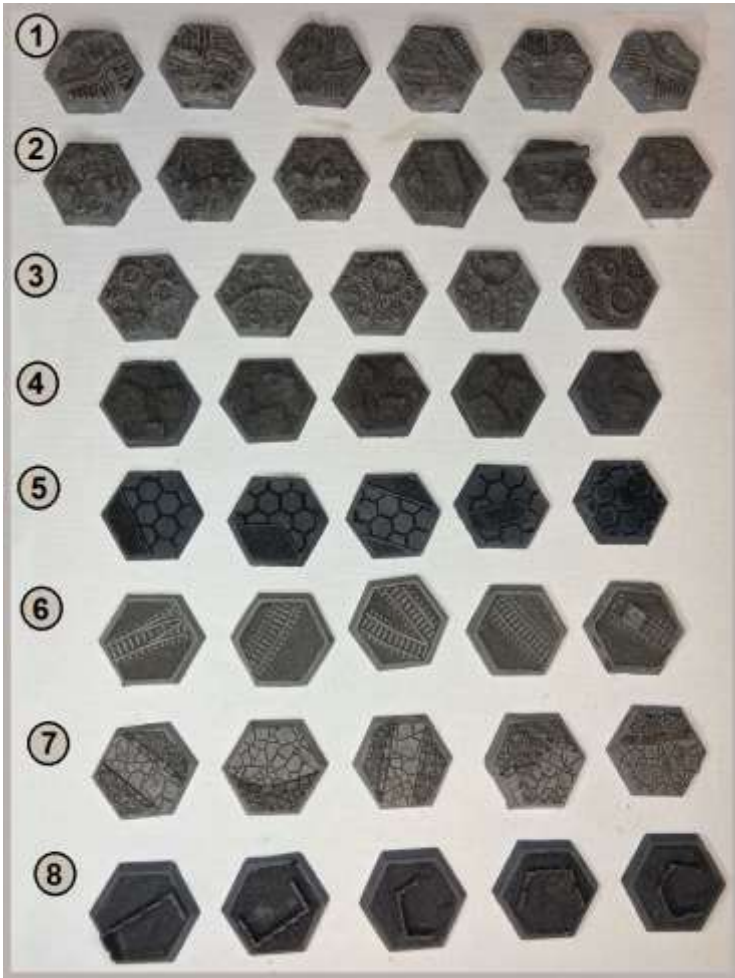
9. Basegestaltung

Da mache ich es mir auch leicht - die Base kriegt eine Lage Stirland Mud von GW (oder eine andere Strukturpaste), darüber einen leichten Brush mit helleren Farbton plus draufgeklebte Grasbüschel und/oder ein wenig Streu. Abschließend noch die Baseränder mit passenden Farbe bemalen (braun, schwarz, ...).

Für 20 Mechs bzw. BT-Minis brauche ich so insgesamt ca. 4-5 Stunden ... zuzüglich der nötigen(!) Trocknungszeiten etc.. Aber die reine Arbeitszeit ist kurz und die „Massenbemalung“ ist fix durch.

VERSCHIEDENES

Hexbases von Norman, Miniaturen von Haris, TK und Barnes & Noble



Kris Ebel-Gerhards » Battletech Deutschland
 Übrigens passen ganz wunderbar Unterlegscheiben unter die Bases der Kickstarter Minis. Finde ich fürs Feeling viel besser (mehr Gewicht).

Linkes Bild:

Die Hexes kann man als Set 1,2,3 ... bei Norman ordern.

Kontakt zB über unser Forum oder bei Facebook



Andai-Maps ...
Papier oder Plane
Was wird bevorzugt?

Bild oben:

Eindeutiges Votum war Plane! Andai hat gegenwärtig wieder eine Bestellaktion laufen! Kontakt über unser Forum.

Bilder links:

Haris' Minis sollten bekannt sein ;)

TK's Waffentürme auch?

... und Barnes & Nobles Angebot ist eine sehr erfreuliche KS-Entwicklung.



BT-KAMPAGNE MMW20

by André Schomaker

Plattform: Tabletopimulator (TTSim)



Vincent's Walking Dead (in blau)

vs

Besitzer aus der Liga Freier Welten (in grün)



Planet:

Palladain - Grenzregion LFW / Konföderation Capella

Situation:

Palladain ist schon lange eine bedrohte Welt, ihre Nähe zur Grenze, eine vergleichsweise schwache Verteidigung sowie die Nähe zur Produktionswelt Beteigeuze machen sie zu

einem beliebten Invasionsziel für das angrenzende Herzogtum Andurien. Nach vereinzelt Scharmützeln und mehreren erfolglosen Versuchen einer Invasion ist es schlussendlich einer andurischen Angriffstreitmacht gelungen die Besetzung des Planeten durchzusetzen.

Die Söldnerkompanie „Vincent Walking Dead“ wurde damit beauftragt sich den capellanischen Einsatzkräften anzuschließen, um Palladain von den Besatzern zu befreien.



Mission 1

Kundschaftermission - Aufspüren gegnerischer Scouts

Regeln

Verteidiger:

Die Verteidiger verstecken ihre Mechs auf dem gesamten Spielfeld und notieren sich die Hexfeldnummern.

Angreifer:

Die angreifende Hetzereinheit versucht die Scoutmechs aufzuspüren, indem jeder Mech am Ende seiner Runde einen "Sensorscan" durchführt. Dieser wird auf drei Hexfelder Umkreis ausgerichtet. Jeder Scoutmech, der sich in diesem Radius befindet, wird entdeckt und nimmt direkt nach dem jeweiligen Sensor-Check am Spiel teil. Ein Mech kann entweder scannen oder schießen.

Die Hetzereinheit hat 16 Runden Zeit, um alle Scoutmechs aufzuspüren. Die Scoutmechs verbleiben für die komplette Rundenanzahl auf dem Schlachtfeld. Sobald der letzte Scoutmech aufgespürt wurde, ziehen sich die Scouts über einen beliebigen Kartenrand zurück. **(Ausgangspunkte der Sensorchecks wurden mit einem roten Würfel markiert)**



Kurz nach Ankunft auf dem Planeten und der Sicherung der Landezone schickte das Oberkommando der Einsatzstreitmacht die Hetzer- und Kundschafterlanzen aus, um etwaige Kundschafter in der Umgebung aufzuspüren und zu stellen.

Primus Vincent sendete die „zweite Mandibel“ des „Walking Dead“ aus, um ein paar Signalechos zu überprüfen.

Tertius Castiel und seine Hetzerlanze, bestehend aus einem Griffin, zwei Phoenix Hawks und einer Javelin, setzten sich in Richtung des Zielgebiets in Bewegung.

Noch während sich die Lanze dem Zielgebiet näherte, gab Castiel die Befehle aus, sich schnell zu bewegen, auf Sprünge zu verzichten und alles engmaschig abzutasten. Die zweite Mandibel tat wie ihr befohlen, entdeckte bereits nach kurzer Zeit einen Hermes der Besatzer und wurde von ihm unter Beschuss genommen.

Auf ihr Ziel konzentriert ignorierten die Hetzer den feindlichen Mech und beobachteten weiter die Sensorabtastung ihrer Battlemechs. Sie wurden kurz darauf belohnt, indem sie einen weiteren Battlemech entdeckten.

Nun von einem Hermes und einer Wolverine bedrängt setzte die Lanze ihre Suche fort, nahm die feindlichen Battlemechs also noch nicht unter Beschuss.



Ein Dervish war der dritte Battlemech, welcher entdeckt wurde und der Phoenix Hawk von Pugnator Marcott hatte schon einigen Panzerungsschaden seines Battlemechs zu verkraften.



Der Dervish hatte sich in einem dichten Wald in Stellung gebracht und deckte die Hetzer mit Langstreckenraketen ein.

Marcott entschied sich, etwas dagegen zu unternehmen, um seinen Lanzen-Kameraden die Möglichkeit zu verschaffen, auch den letzten Mech aufzuspüren. Er schaffte es mit einem gewagten Sprung in den Rücken des Dervish zu gelangen und mit seinen Lasern dessen Torsopanzierung zu durchschlagen. Einer der Laser hatte bei diesem Schusswechsel einen Kreiselstabilisator und eine Reaktorabschirmung des Mechs getroffen haben und der gegnerische Pilot löste nach dem Beschuss seinen Schleudersitz aus.

Es dauerte noch einige Zeit und die zweite Mandibel musste noch reichlich einstecken, bis der letzte Mech, ein Shadow Hawk, entdeckt wurde.

Tertius Castiel und seine Mitstreiter schafften es nun die aufgespürten Mechs in die Flucht zu schlagen.



"Gemeinsam für den Kampf der Toten" erklang es aus dem Kom von Vincent's Highlander nachdem er den kurzen Rapport von Castiel gehört hatte und sich mit der ersten Mandibel in Bewegung zu ihren Einsatzkoordinaten setzte.

... weiter mit Mission 2

Der vorstehende Spielbericht bildet den Auftakt einer Reihe von Spielen mit einem umfangreichen speziellen Kampagnenregelwerk, das auch zum Download zur Verfügung steht.

Für die Kampagne werden nach wie vor Mitspieler gesucht. Ansprechpartner ist André Schomaker, der bei Facebook zu erreichen ist.

Die Facebookgruppe MMW20 (Mercenary Mech Wars 2020) ist hier zu finden: [Facebook MMW20](#)

Weitere Spielberichte gibt es hier: [MMW20-Spielberichte](#)

REGELFRAGEN

Falsche, aber häufig vorkommende Regelinterpretationen von Andai richtig gestellt

In unserem Forum hat Andai unter „REGELFRAGEN“ diverse Threads eingestellt, die sich u.a. mit häufig diskutierten, weil mancherorts falsch interpretierten Regeln beschäftigt ... hier ein Auszug. Eigene Fragen stellen und weitere Beiträge zum Thema kann man hier lesen: <http://f.mechforce.de/viewforum.php?f=110>

ALLGEMEINES

Fail 1:

"Unbeweglichen 'Mechs kann kein Bewegungsbefehl erteilt werden."

Solange ein 'Mech nicht zerstört ist, kann er immer Gegenstand einer Bewegungsentscheidung sein. Daher können unbewegliche 'Mechs (siehe Battletech Manual, S.18) tatsächlich eine Bewegungsentscheidung erhalten, auch wenn sie sich eigentlich nicht wirklich bewegen können. Die bedeutet, dass sie als "Initiativeschinder" verwendet werden können, also einsatzbereitere 'Mechs in der Initiativreihenfolge später agieren lassen.

Fail 2:

"Eine gewürfelte „12“ ist immer ein Treffer, auch wenn die Zielzahl für einen Angriff, einen Pilotenwurf, etc. höher als 12 ist.

Eine gewürfelte „2“ ist immer ein Fehlschlag, auch wenn die Zielzahl Zahl 2 oder niedriger ist."

Wenn die Zielzahl höher als 12 ist, ist es unmöglich, einen Erfolg zu erzielen.

Wenn die Zielzahl niedriger als eine 2 ist, ist es unmöglich, den Wurf zu verfehlen. Aber auch bei einem automatischem Erfolg oder Misserfolg musst man immer noch würfeln, wenn man eine Schnellfeuerwaffe oder andere Ausrüstung benutzt, deren Effekte von einem Wurf Ergebnis abhängen. Das beste **Beispiel** dürfte das evt. Blockieren einer AK Ultra sein.

BEWEGUNG

Fail 1:

"Ein 'Mech, dessen Bewegungspunkte aus irgendeinem Grund auf 0 MP reduziert sind, gilt als unbeweglich."

Es gibt mehrere Bedingungen, bei denen ein 'Mech 0 MP hat, aber nicht als unbeweglich angesehen wird (da jedes Feld dreißig Meter umfasst, gibt es viel Raum für einen 'Mech, in dem er sich herumtreiben kann, auch wenn er diesen Bereich nicht verlassen kann).

Unbeweglich ist ein sehr spezifischer Regelstatus (siehe Battletech Manual, S.18), Fakt ist, wenn die Regeln nicht ausdrücklich besagen, dass ein 'Mech unbeweglich ist, dann ist er es auch nicht.

Fail 2:

"Ein 'Mech kann einen Ebenenwechsel vornehmen, während er sich rückwärts bewegt."

Nein, ein 'Mech kann sich nicht rückwärts einen Hügel hinauf- oder hinunterbewegen, also Höhenunterschiede bewältigen während er sich rückwärts bewegt (Ausnahme: Die Anwendung der optionalen Regel „Rückwärts Höhenlevel überwinden“ wurde vorm Spiel vereinbart; siehe Battletech Manual, S.15).

Fail 3:

"Ein 'Mech kann ins Wasser laufen."

'Mechs dürfen nicht in ein Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer rennen. 'Mechs dürfen in solche Felder nur gehen oder springen. Man beachte jedoch, dass sie die Laufbe-

wegung nutzen können, um sich im Wasser zu drehen, also Ausrichtung zu ändern und/oder(!) um sich direkt von einem Wasserfeld auf ein Landhex zu bewegen.

Fail 4:

"Das Betreten von Wasser mit dem Tiefenlevel 1 von einem Feld der Ebene 0 kostet zwei BP."

Das Betreten von Wasser der Tiefe 1 von einem Feld Level 0 aus kostet drei BP.

Es kostet immer 1 BP ein Feld zu betreten, zusätzlich kostet es 1 BP für den Wechsel von Level 0 zu Tiefe 1 plus 1 BP für das Betreten eines Wasserfeldes der Tiefe 1.

Es kostet also 3 MP, ein Wasserfeld der Tiefe 1 zu betreten. Darüber hinaus muss dies mittels BPs für Gehen oder Springen passieren, da Laufen nicht gestattet ist.

Wenn ein 'Mech ein Wasserfeld der Tiefe 2 von Level 0 aus betritt, kostet es 1 BP, um das Feld zu betreten, 2 BP für den Wechsel von zwei Ebenen (von 0 auf Tiefe 2) und 3 BP für das Betreten eines Wasserfeldes der Tiefe 2. Insgesamt also 6 BP.

Wassertiefe 0	+0
Wassertiefe 1	+1 (zzgl. Kosten für Leveländerung)
Wassertiefe 2	+3 (zzgl. Kosten für Leveländerung)

* BP-Kosten für die Bewegung über den Grund eines Wasserfelds, Erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, um Sturz zu verhindern.

Quelle: Total Warfare, S.306

BP=Bewegungspunkte

Fail 5:

"Beim Springen musst du für jedes Level, das du überwindest 1 BP extra bezahlen. Das Springen über ein Feld des Level 6 würde 7 BP kosten."

Springen kostet 1 BP pro Feld, unabhängig von dem Gelände in diesem Feld. Solange ein 'Mech genügend BP hat, um sich legal über das Level des Feldes zu bewegen (siehe Sprungbewegung, S. 18), kostet die Bewegung durch / über das Feld 1 BP, egal ob es ein freies Feld oder ein Level 10 Feld ist.

Beachte: ... Die Einheit darf dabei über jedes und in jedes Hex springen - unabhängig von der Geländeart. Falls dieser kürzeste Weg allerdings über ein Hex hinweg führt, dessen Höhenlevel größer ist als die Sprung BP der Einheit plus des Levels im Starthex, kann der Sprung nicht durchgeführt werden ... (Total Warfare, S.53)

Fail 6:

"'Mechs können in ein benachbartes Feld kriechen."

Wenn ein 'Mech aus irgendeinem Grund am Boden liegt, kann er entweder seine Ausrichtung im Hex wechseln oder er kann versuchen, aufzustehen, aber er kann nicht in ein angrenzendes Feld kriechen!

Fail 7:

"Ich muss meine Bewegungsart vor dem Aufstehen nicht ansagen und habe so viele Versuche, wie ich maximale BP habe."

Man muss vor einem Aufstehversuch immer ansagen, welche Bewegungsart verwendet wird (Gehen oder Laufen). Daraus ergibt sich die maximal verfügbare Anzahl an Bewegungspunkten, die für Aufstehversuche genutzt werden dürfen.

Beispiel: Ein liegender Hunchback, der gehend aufsteht hätte nur zwei Versuche (4 BP Gehen), würde er "Laufend" aufstehen, hätte er drei Versuche (6 BP Laufen).

OLD MECH

by Major, Haris, Elfe

... für den Lynx gibt es eine Miniatur, natürlich. Aber irgendwie gibt es dazu auch unterschiedliche Ansichten. Wie dem auch sei, der Major gab den Anstoß ... und dies ist dabei herausgekommen:

BATTLEMECHANICS

Technical Readout

LYN-5X LYNX

Overview

The Lynx was designed at Kallon Industries by a group of expert Technicians and MechWarriors in response to a Star League contract issued in 2736 after studies of combat reports of the early battles between Star League units and the rebellious Periphery states. These reports indicated a need for a 'Mech with more firepower in the medium weight class, since it appeared that firepower and protection were superior to mobility in many of the situations that the Star League armies were face with. Kallon Industries modified their Wolverine chassis to meet the contract demands, and in doing so, were able to get their design into production ahead of the competition. The Kallon production lines, already filled with the popular Rifleman and Wolverine designs, did not build very many examples of the Lynx. Only 2,500 examples were built, and it is a testimony to the basic soundness of the design that 80 of them continue to soldier on in the Inner Sphere. Over 1,000 examples left the Inner Sphere with Kerensky when he went into exile. The production lines were destroyed early in the First Succession War, though there are rumors that Defiance Industries of Hesperus II has obtained a rare copy of the Lynx to study in order to undertake production in the near future.

Capabilities

The Lynx has been nicknamed "The Medium 'Mech that thinks it's a heavy". Its design staff insured that the 'Mech would be easy to maintain and that modular components were used

throughout its construction. It also ensured that the Mechwarrior had a comfortable environment and good firepower at all ranges. Its Maximilian 65 armor is the heaviest armor that one can find on a medium 'Mech. Its Tek BattleCom communications system makes it a useful command vehicle for Medium Lances or in Regimental Command Lances.

In the Lynx, the Wolverine chassis underwent only slight modification. The SRM-4 and a medium laser were installed where the SRM-6 launcher is on the Wolverine. The ball turret was done away with in response to complaints from 'Mechwarriors concerning the restricted vision from the cockpit, and from Techs complaining about the turret's maintenance time. A drum LRM-5 launcher similar to the Shadow Hawk's was mounted on the right torso. The Lynx's drawback is its lack of jump jets and relatively slow speed for its size.

In actual battle conditions, however, the Lynx makes up for its lack of mobility by its heavy armor and heavier firepower.

Variants

The LYN-6X variant removes the missile racks and replaces them with a large laser in the left torso and adds one heat sink in the right torso. This variant was designed with raiding and guerilla warfare in mind, since it would not be dependent on missile reloads. The LYN-7X removes the LRM rack in favor of 4 jump jets and an additional heat sink. This variant was designed for hard fighting in rough terrain, where

jump jets would be necessary for mobility. Neither variant was produced in large quantities; it is estimated that less than 15 each of these types still exist in the Inner Sphere.

Notable 'Mechs and MechWarriors

Captain Steven Fortna With 24 'Mech kills, including an Atlas, and credit for two Demolisher tanks; Capt Fortna is the most successful MechWarrior in the Horsemen of the Apocalypse mercenary unit. He is respected within the unit for his tactical ability and his bravery. He is known for standing fast against much larger enemy units to enable the rest of his company to execute the effective "Block and Sweep" tactic.

LYN-5X LYNX

Type: LYN-5X LYNX

Mass: 55 Tons

Chassis: Crucis-B

Power Plant: DAV 220

Cruising Speed: 43.2 kph

Maximum Speed: 64.8 kph

Jump Jets: None

Jump Capacity: None

Armor: Maximilian 65

Armament:

1 Kreuss Particle Projection Cannon

1 Conan / S LRM-5

1 Hovertec Short Range Missile Quad

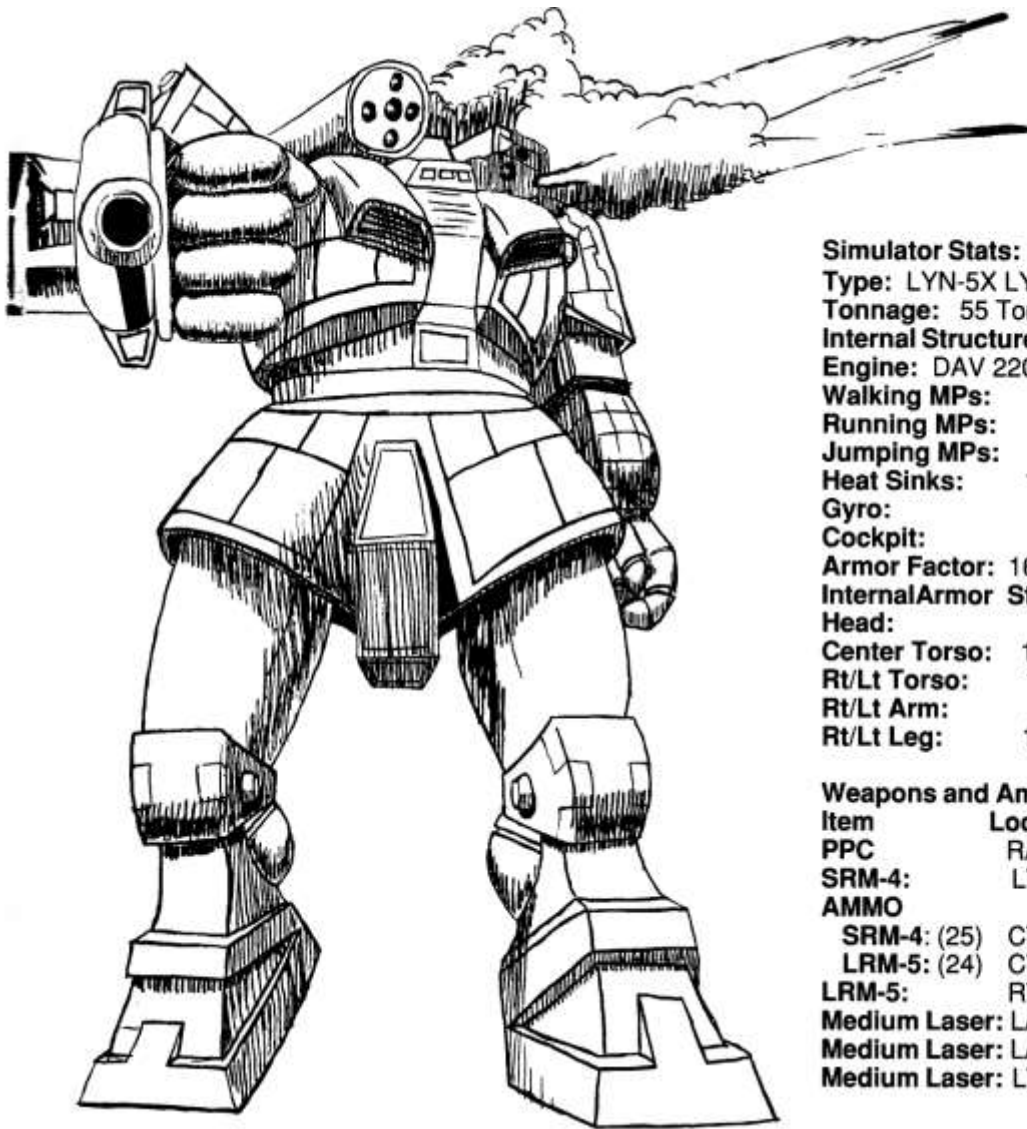
3 Magna MkII Medium Lasers

Manufacturer: Kallon Industries

Communications: Tek BattleCom

Targeting and Tracking System:

Garret T11C



Simulator Stats:

Type: LYN-5X LYNX	Tons
Tonnage: 55 Tons	55
Internal Structure:	5.5
Engine: DAV 220	10
Walking MPs: 4	
Running MPs: 6	
Jumping MPs: 0	
Heat Sinks: 17	7
Gyro:	3
Cockpit:	3
Armor Factor: 168	10.5
InternalArmor Structure	Value
Head: 3	9
Center Torso: 18	25/10
Rt/Lt Torso: 13	20/6
Rt/Lt Arm: 9	16
Rt/Lt Leg: 13	20

Weapons and Ammo:

Item	Location	Critical	Tons
PPC	RA	3	7
SRM-4:	LT	1	2
AMMO			
SRM-4: (25)	CT	1	1
LRM-5: (24)	CT	1	1
LRM-5:	RT	1	1
Medium Laser:	LA	1	1
Medium Laser:	LA	1	1
Medium Laser:	LT	1	1



Links oben: Lynx by Haris
 Oben: Lynxs des Majors
 Rechts: Lynxs von Elfe



Auf der nächsten Seite dann der Mechbogen zum Lynx LYN-5X.

Es gäbe noch den LYN-6X, den LYN-7X und den LYN-8Q, letzteren findet man auch in der Master Unit List (MUL - siehe Kasten rechts) ... nun, vielleicht wird dieses Thema ja noch weiter verfolgt.

- Lynx C
- Lynx LNX-8Q
- Lynx LNX-9C
- Lynx LNX-9Q
- Lynx LNX-9R

SEHENSWERTES

by wherever



Nähere Infos zum Sehenswerten sind erwünscht?



... siehe im Vorwort der Terra Post



ANZEIGE



Hier eine kleine Hilfestellung für alle Neu- und Wiedereinsteiger.



HPGSTATION.DE
Battletech (Wieder-)Einstiegsguide – HPG Station
Veröffentlicht von DarkiSiBattletech

Re: Die grau-rote Flut
 von [Alina13](#) • 04.07.2021 20:26

Und noch eine Erweiterung der grau-roten Flut - ein Koshi P Mein, nicht Prime. Es gibt für den Koshi tatsächlich eine P-Config. Ein EX-Large und ganz viele Micro-Laser - wobei die nur zum anknicken da sind ☺ Bereits mehrmals an CH' ausprobiert, ist eindeutig spielbar. Und kostet auch nid allzuviel. Gehört bei die Mini Bötti, an den an dieser Stelle ein ganz dickes Dankeschön geht! Und natürlich auch für's anmachen, das er auch direkt mit erledigt hat. Nem Spitznamen hat die Mini auch schon weg - das ist der "Hier geht's lang!" Koshi ☺

ich war's !!

Danke!
 CFF: 1, Chemidor Rd., Söbber
 Gebürt: 31. Shadow Division, Wd
 Clan: 3204 Mike Carrs, 119 Wolf Guard, Clan Wolf
 JAH: W, Shadow Division, Wd

ANZEIGE

DEIN PERSÖNLICHER BEMAL- & TABLETOPSERVICE



DaTrolls Kingdom
@Datrollskingdom - Kunsttroll

BattleTech-Spieler gesucht:
Immer dienstags ab 17.30 Uhr in DaTrollskingdom.

Holdenfelner Str. 67, 73079 [Höfen](#)

Gerne auch Einführungsspiele für Anfänger!



PHOENIX CON 2021

Diverse Turniere, die DBTM und viel mehr ... ein Bericht von Finnern

Moin Moin werte Mechkrieger und Mechkriegerinnen,

wie versprochen hier mein Bericht zur

Phoenix Con 2021



Ja, was soll ich sagen, wir haben immer noch Corona und natürlich war ich ein wenig skeptisch wie man eine solche Veranstaltung in dieser Zeit organisiert. Ob es überhaupt Spaß macht und ob überhaupt genug Leute der Pandemie trotzen und trotzdem kommen werden ... und was soll ich sagen?

JA, es hat verdammt viel Spaß gemacht, es war super organisiert und ja, es waren über 80 Spieler aus ganz Deutschland und sogar Italien da, was wohl dann für sich spricht 😊



Wir, Elfe und ich, sind bereits am **Donnerstag** aus Hamburg angereist. Alles verlief ohne Zwischenfälle, so dass wir bereits um 14:30 Uhr vor Ort eintrafen. Nach schnellem Check-In (Aufnahme aller Daten und Zimmerzuweisung) konnten auch schon die ersten Fachsimpelien und Gespräche geführt werden. Garniert von Wiedersehensfreude.

Es dauerte keine Stunde, bis die ersten Gefechte auch schon am Laufen waren. Ich für meinen Teil wollte eigentlich den Donnerstag ruhig angehen. Leider ist daraus nicht so wirklich was geworden. Ich habe mich dann doch breitschlagen lassen am Solaristurnier teilzunehmen. Hier wurde vor Beginn anhand von Punkten auf Piloten und Mechs geboten. Anschließend spielten sieben Teilnehmer auf einer aufwendig entworfenen Arenakarte bis zum letzten Mann (natürlich nach modifizierten Solarisregeln, sehr schön in Szene gesetzt von Gerd Röling). Mich erwischte es in meinem Cestus in Runde 28, so dass ich „nur“ Vierter wurde. Anschließend blieb dann trotzdem noch Zeit, das eine oder andere Game zu spielen 😊.



Freitag stand dann nach einem ausgiebigen Frühstück das Trash-Can-Turnier an. Akira213 hatte Folgendes organisiert: Jeder Spieler musste für vier Zeitschienen aus vorgegebenen Mechs den Mech auswählen, den sein Gegner steuern sollte. Leider habe ich das recht falsch verstanden und es genau umgekehrt gemacht, so dass mein jeweiliger Gegner sehr gute Maschinen bekam. Aber da war ich nicht der Einzige 😊.

Gespielt wurde nach KO-System. Hier war dann für mich im Viertelfinale Schluss, was aber nicht schlimm war, hatte ich es mir ja selbst eingebrockt und meinem Gegner eine Mad Cat A gegeben und er mir einen Loki 😊. Siegreich war am Ende Rocky aus der schönen Stadt, die es nicht gibt 😊. Anschließend gab es für mich noch einen Clan-Fight und einen ISakt-Fight. Hier war ich in beiden Fällen erfolgreicher.

Samstag war dann der große Tag der **DBTM 2021**

Es wurden vier Vorrunden mit jeweils zwei Mechs gespielt. Es wurden die Siege und dann die Abschüsse gezählt und zur Auswertung des Weiterkommens berücksichtigt. Hier fuhr ich noch gut Punkte ein und erreichte wieder das Viertelfinale. Dort konnte man dann aus drei Lanzen, bestehend aus zwei Panzern und zwei Mechs, wählen. Mein Gegner und ich wählten die gleiche Aufstellung. Leider war der Würfelgott in diesem Game nicht auf meiner Seite und bereits in der 2.Runde bekam mein Cataphract durch einen Floating Crit das rechte Bein abgetrennt. Ich konnte mich am Ende nur geschlagen geben - natürlich nicht, ohne Gegenwehr zu leisten 😊. Im Halbfinale konnten die Spieler dann aus drei Mechlanzen wählen und im Finale gab es dann sogar eine Clan Nova für die Teilnehmer.

Das Finale entschied sich aber auf Grunde der Taktik am Ende durch einen Kreis der Gleichen mit einer Mad Cat A. (erwähnte ich schon welche Maschine



mich aus dem Trash Can Turnier geschmissen hat? 😊). „Hackster“ und „Lutz Luchs“ einigten sich nach fast zwei Stunden relativ unentschiedenem „Geplänkel“ einvernehmlich darauf. Der Titel ging also ins Bergische Land, genauer an Lutz „Der graue Fuchs“ Picklein.

Abends durfte ich dann noch ein länderübergreifendes Spiel „Deutschland gegen Italien“ machen. Da kamen dann auch noch Protomechs und Elementare zum Einsatz.

Echt nervige, kleine Viecher, die will ich das nächste Mal auch spielen 😊. Trotzdem konnte sich Deutschland am Ende durchsetzen ... war halt wie beim Fußball 😊

Zum späten Abend gab es dann die Siegerehrungen und im Anschluss noch eine lustige Versteigerung für einen guten Zweck, hier müsste ich die genaue Summe, die dort zusammengekommen ist, noch erfragen.

Tja, und dann war **Sonntag** und es ging wieder zurück.

Fazit:

Es war mehr als eine gelungene Veranstaltung. Der Phoenix Con hat gezeigt, dass auch in Zeiten wie diesen die Menschen mit Respekt und guter Laune zusammenkommen können, um einem Hobby welches sehr speziell ist, zu frönen. Die Zahl von 80plus Teilnehmern spricht wohl für sich. Organisatorisch war alles super, das Essen war gut und auch das Küchen-Team hat einen super Job gemacht.



Bleibt nur zu sagen: Vielen Dank, bis nächstes Jahr 😊

Finnern

November 2021

SCHON GEWUSST?

Infos von Andai

Die Multiplikatoren für den Mech-BattleValue-Wert (heutzutage meist BV2.0), die bei veränderten Mechpilotenwerten (Schützenwert, Pilotenwert) zum Tragen kommen, wurden aktualisiert. Hier eine aktuelle Tabelle:

Multiplikatoren bei veränderten Mechwarriorwerten

SW	PW									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
0	2,42	2,31	2,21	2,1	1,93	1,75	1,68	1,59	1,50	
1	2,21	2,11	2,02	1,92	1,76	1,60	1,54	1,46	1,38	
2	1,93	1,85	1,76	1,68	1,54	1,40	1,35	1,28	1,21	
3	1,66	1,58	1,51	1,44	1,32	1,20	1,16	1,10	1,04	
4	1,38	1,32	1,26	1,2	1,10	1,00	0,95	0,90	0,85	
5	1,31	1,19	1,13	1,08	0,99	0,90	0,86	0,81	0,77	
6	1,24	1,12	1,07	1,02	0,94	0,85	0,81	0,77	0,72	
7	1,17	1,06	1,01	0,96	0,88	0,80	0,76	0,72	0,68	
8	1,10	0,99	0,95	0,9	0,83	0,75	0,71	0,68	0,64	

ERRATA TECH MANUAL / 4th PRINT (2021)



DIE DBTM 2021

Ein Bericht vom DBTM-SL selbst: Andai

Die DBTM 2021 bestand dieses Jahr aus einer Vorrunde mit anschließender KO-Phase.

Der Beginn gestaltete sich etwas holprig, da die Orga (also ich, Andreas Hoffmann) die Startzeit durcheinandergebracht hatte. So war ich auf 09:30 Uhr eingestellt, während die offizielle Kommunikation aber auf 09:00 Uhr lief. Mein Fehler, aber der Reaktor lief noch nicht so richtig.

Zweiter Stolperstein, trotzdem ich die Mechbögen bereits an den Vortagen gedruckt hatte, fehlten mindestens sieben weitere Bögen. Kleine witzige Vorgeschichte: ich besitze daheim drei Drucker, zwei davon stellten die Farblieferung nach jeweils circa 30 der 300 Bögen ein. Der Convention-Reservedrucker musste herhalten und bewährte sich abermals.

Nachdem dann alle Bögen gedruckt waren, konnten die Paarungen und der Spielmodus bekannt gegeben werden.

Hierbei ging es mit der Vorrunde los, die sich aus drei Gefechten unterschiedlicher Zeitschienen zusammensetzte. Gespielt wurde mit einem Mech und einem zweiten Mech als Reserve, sobald der erste abgeschossen worden war:

CBT:

2 Mechs (Heavy/Assault): OSR-2C Ostroc & CGR-1A9 Charger

IS Aktuell:

2 Mechs (Heavy/Assault): GAL-1GLS Gallowglas & ZEU-9S Zeus

Clan:

2 Mechs (Heavy/Heavy) : Cauldron-Born D & Linebacker A

Die Vorrunde lief sehr entspannt und auf jeden Fall überaus unterhaltsam. Selten wurden so viele Kopfschüsse verteilt, wie hier. Als kleines Gimmick hat die Orga Blister für besondere Aktionen oder Ergebnisse verteilt. Das waren zum Beispiel eine abgerissene Extremität, ein Gyrotreffer, ein erfolgreicher Rammangriff etc. Insgesamt wurde so acht Blister unter die Spieler gebracht. Dieses Bingo-Prinzip fand großen Anklang und wird, so möglich, im nächsten Jahr wiederholt.

Unklar drückte ich mich bei der Wertung aus, ich teilte den Spielern mit, dass Abschüsse zählten, vergaß aber zu erwähnen, dass nur der „Sieg“ die Punkte bringt, die als erstes Kriterium galten. Es änderte an den qualifizierten Viertelfinalteilnehmern glücklicherweise nichts.

Das Viertelfinale wurde mit einer gemischten Lanze gespielt: 2 Mechs, 2 Panzer. Die Spieler wählten eine aus drei vorgegebene Kombinationen aus:

Kombo 1:

- HMH-4D Hammerhands
- BJ-1DB Blackjack
- Patton
- Brutus Ass. Tank (PPC 2)

Kombo 2:

- VND-1R Vindicator
- CTF-1X Cataphract
- Zhukov Heavy Tank
- VNL-K70 Von Luckner

Kombo 3:

- CN9-AL Centurion
- CPLT-K2 Catapult
- Drillson Heavy Hover Tank
- Manticore Heavy Tank

Weiter ging es nun ins Halbfinale, hier wählten die Teilnehmer aus drei vorgegebenen Kombinationen aus, dieses Mal aus der Innere Sphäre bis 3067 Zeitschiene.

Kombo 1:

- TLN-5Z Talon
- KIM-2C Komodo
- WFT-C Wolf Trap
- NG-C3A Naginata

Kombo2:

- STY-3D Starslayer
- AXM-2N Axman
- JM7-F Jagermech

- GOL-5D Goliath

Kombo 3:

- WLF-3S Wolfhound
- SHD-5D Shadow Hawk
- PTR-6T Penetrator
- IMP-3E Imp

Zwei spannende Halbfinals später standen die diesjährigen Finalisten fest:

Thomas Hack und Lutz Luchs.

Doch die Orga quälte sie nach 9 Stunden Battletech ein weiteres Mal und stellte ihnen drei volle Clan Novas zur Wahl:

Clannova 1:

- CrimsonLangur A
- Nobori-nin (Huntsman) D
- Vulture (Mad Dog) B
- MadCat (Timber Wolf) Pr.
- Blood Asp C

Clannova 2:

- Fenris (IceFerret) D
- Ryoken (Stormcrow) Prime
- Nova Cat E
- MadCat (Timber Wolf) A
- Man O' War (Gargoyle) D

Clannova 3:

- Fenris (IceFerret) H
- StooingHawk C
- MadCat (Timber Wolf) C
- NightGyr C
- Kingfisher A

Dazu gab es jeweils drei Strahlen Elementare mit 3er Schützen:

- 3x Laser
- 1x Flamer
- 1x MG



Vize „Hackster“, Deutscher BT-Meister 2021 „Der graue Luchs“ und Drittbester Tim

Nach nahezu zwei Stunden einigten sich die Finalisten es in einem Duell mit ihren Mad Cats auszuspielen. Sieger hierbei war Lutz Luchs.

Ein verdienter Deutscher Meister! Wie auch der Vizemeister und auch Drittplatzierte. Dazu ist zu erwähnen, die spielerische Qualität war durchgängig gut bis sehr gut. Jeder hätte den Titel verdient gehabt.

Die Orga bedankt sich für den reibungslosen, geduldigen und auch spaßigen Ablauf bei allen Teilnehmern. Das Feedback nehmen wir mit und arbeiten daran, es im nächsten Jahr mit einigen Neuerungen und Verbesserungen einzuarbeiten.

Ebenso bedankt die Orga sich bei der Phoenix Guard für die Möglichkeit so spontan diese Meisterschaft auf ihrer Convention ausrichten zu dürfen.

Ein ganz großes Dankeschön geht an die MechForce Germany, die einen nicht unerheblichen Teil der Preise gestellt hat.

Ein ebenfalls großes Dankeschön an Catalyst Game Labs, die zwei Wochen zuvor auf der Spielmesse auch einige Preise für die DBTM gespendet haben. In Zahlen sei hier gesagt:

- Ein 3D-gedruckter, handbemalter Marauder in "überlebensgroß" (1:100) (Danke an Crusader Painting & Django& die MFG)
- dazu 1ein passender "normaler" Marauder (1:285) im gleichen Camo.

- Neun IWM-Blister mit diversen Mechs gestiftet von TT
- 17 Salvage Boxen (UrbanMech & legendary Mech) von CGL
- Ein Plush-Urbie von CGL
- 4 custommade DBTM Hexkarten by Andai
- Gutscheine für die Plätze 1-3 (50,- 30,- und 20,-€) einzulösen beim Sci-Fi-Trader und gestiftet von der MFG.

Ich selber möchte mich bei meinen Orga-Helfern bedanken: Andreas „Büttli / Drussaxt“ Büttner und Alla „Murdock“ Borgis

Bis zum nächsten Jahr

Andai



Unsere DBTM-Orga:

Andi „Drussaxt“, SL „Andai“, „Murdock“

PHOENIX CON 2021

Das Konstruktionsturnier ... ein Bericht von Marcus & Mario



auf dem Phoenix Con 2021

Endlich, nach gefühlt ewig langer Corona-Pause, haben wir dieses Jahr im November wieder ein Konstruktionsturnier auf unserem Phoenix Con ausrichten können. Aufhänger und Story-Hintergrund des diesjährigen Turniers war die Firma Mountain Wolf BattleMechs in der Lyranischen Allianz, die im Jahr 3066 ihre Produktpalette um einen zweiten BattleMech erweitern wollte.

Eine bestimmte Tonnage war für diesen Mech zwar nicht vorgeschrieben, jedoch machten die Vorgaben, dass der Mech zwischen 1.600 und 2.000 Punkten kosten sollte und genau sieben Waffensysteme aus unterschiedlichen Kategorien verbaut werden mussten, eher schwerere Maschinen für unsere Turnierteilnehmer attraktiv. Bei den Waffensystemen bestand noch die Einschränkung, dass sich diese 4:2:1 auf die Kategorien Energie-, Ballistik- und Raketenwaffen aufteilen mussten, wobei jeder Teilnehmer selbst wählen konnte, welche dieser Waffenkategorien viermal, welche zweimal und welche einmal verbaut werden sollte.

Gestartet wurde unser Turnier mit 12 Spielern, die sich jeder in drei Vorrunden à jeweils eine Stunde in zufällig ausgelosten Spielpaarungen, in denen die Spieler mit ihren selbstkonstruierten Mechs in 1-gegen-1 Duellen gegeneinander antraten, beweisen mussten. Aufgrund der oben kurz umrissenen Einschränkungen bzgl. der Waffensysteme, kam es in den Vorrunden bereits zu interessanten Begegnungen zwischen teils sehr unterschiedlichen Mechs. Auch waren für Battle-Tech-Verhältnisse so mal relativ wenig Energiewaffen und dafür verhältnismäßig viele

Munitions Waffen im Einsatz. Besonders größere Autokanonen, gerne auch mit Präzisionsmunition, Kurzstreckenraketen und Zielcomputer erfreuten sich großer Beliebtheit.

Nach den drei Vorrundenspielen, die jeder Spieler absolvieren musste, entschieden die durch Abschüsse und Beschädigungen am Gegner erspielten Punkte darüber, welche vier Spieler in die beiden Halbfinale einzogen. Hierbei konnten sich zunächst Sascha, Gerd sowie Lars H. und Lars H. durchsetzen.

Bei den letzten beiden handelt es sich übrigens weder um einen Tippfehler, noch um Geschwister (auch nicht aus der gleichen GeschKo) :).

Auch in den Halbfinalen wurden die Spielpaarungen wieder ausgelost und es kam für Gerd und Sascha zu fairen Bedingungen: Beide bekamen jeweils einen Lars zugelost und mussten zeigen, wer die Nase vorn hat. Während sich Sascha gegen seinen Lars durchsetzen konnte, zog Gerd gegen seinen Lars den Kürzeren und musste das Feld räumen.

Im Finale trafen dann Lars Hannemann und Sascha Blanken aufeinander. Nach einem wirklich spannenden Spiel, bei dem beide Spieler phasenweise jedoch wenig Siegeswillen bewiesen (beide Spieler warfen ihre Mechs offensichtlich aus Gründen der Fairness immer zugleich in den Staub), konnte sich Sascha in dieser letzten Konfrontation durchsetzen und das diesjährige Konstruktionsturnier gewinnen.

Dementsprechend gratulieren wir

Sascha Blanken zum Turniersieg,

Lars Hannemann zum 2. Platz sowie

Lars Hartwig und Gerd Röling zum 3. Platz

und hoffen, dass das Turnier allen Teilnehmern Spaß gemacht hat und freuen uns, wenn wir Euch im nächsten Jahr wieder zu unserem Konstruktionsturnier begrüßen dürfen.

In diesem Sinne:

Denkt positiv, bleibt gesund und negativ

Marcus und Mario

SOMETHING TO PROVE

MICHAEL J. CIARAVELLA

FORT BARBADOS

STYX

TERRANISCHE HEGEMONIE

12 JUNI 2443

"Colonel, sie müssen das nicht tun!"

Colonel Charles Kincaid ignorierte die schrille Stimme und behielt sein gleichmäßiges Tempo bei, während er auf den riesigen Hangar in der Ferne zuing, ohne auf den nebligen Regen zu achten, der in der letzten Woche allgegenwärtig schien. Neben ihm versuchte Major Elliot Pullman mit den langbeinigen Schritten seines Kommandanten Schritt zu halten, wobei er sich kaum die Mühe machte zu verbergen, wie er sich fühlte bei solch miserablen Wetter draußen zu sein.

"Ich denke, wir beide wissen, dass ich das tue." erwiderte Kincaid, wissend, dass Pullman nicht nachgeben würde, wenn er nicht irgendetwas sagen würde.

"Meine Männer treten gegen feindliche Kräfte an und mein Platz ist an ihrer Seite."

Als Kommandeur des 801. Heavy Armored Regiments der Terranischen Hegemonie trug Kincaid die Verantwortung für die Verteidigung von Styx, einem Planeten der Hegemonie, der gefährlich nahe an der Grenze des Draconis Kombinati lag. Als also ein nicht identifiziertes Sprungschiff ein Landungsschiff am Nadir-Sprungpunkt des Systems ausgesetzt hatte, befahl er seine Einheit in volle Alarmbereitschaft zu versetzen. Während das Landungsschiff fünfzehn Kilometer vor der Stadt Barbados landete, hatte Kincaid sofort seine Panzertruppen zum Ausrücken vorbereitet. Aber er war auch begierig die neue Ausrüstung zu benutzen, die er gerade von der Hegemonie erhalten hatte. Eine brandneue Technologie, die er auf Terra getestet hatte.

Die neue Technologie, bekannt als BattleMech, war das Ergebnis eines streng geheimen Forschungs- und Entwicklungsprogramms der Hegemonie, das Professor Gregory Atlas' früheren Durchbruch beim ArbeitsMech mit hochmoderner Myomermuskel-Technologie und einer verbesserten neuralen Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine verfeinerte. Die Hegemonie produzierte nun 100-Tonnen-Kriegsmaschinen, die wie die gepanzerten Ritter von einst über das Schlachtfeld ragten um mit verbesserter Technologie die moderne Kriegsführung zu dominieren.

Kincaid brauchte den anderen Mann nicht anzusehen, um den Blick zu spüren, den Pullman ihm zuwarf.

"Sie sind ihr kommandierender Offizier, Sir! Ihr Platz sollte in der Kommandozentrale sein, oder im Cockpit eines Jägers, wenn sie müssen ... aber das ..."

Die Stimme des anderen Mannes verstummte, als sein Kommandant stehen blieb, ein wissendes Lächeln auf seinen Lippen. Das war es also.

"Sie sind besorgt darüber, dass ich die BattleMechs selbst anführe, nicht wahr?"

Diesmal versuchte der jüngere Offizier nicht, die Sorge zu verbergen, die ihm von Anfang an ins Gesicht geschrieben stand.

"Wir reden hier von unerprobter Technologie, Charlie."

Kincaid bemerkte den Wechsel in der Anrede und Tonfall sehr wohl. Elliot Pullman und Charles Kincaid waren zusammen auf Killbourn aufgewachsen. Und als Charles in das Star League Militär aufgenommen wurde, zögerte er nicht einen Moment, seinen guten Freund mitzunehmen. Elliot hatte ihm in mehreren Konflikten zur Seite gestanden an denen weniger gute Männer zerbrochen wären und er hatte nie gezögert seinem Freund den Rücken zu stärken.

Elliott dachte, dass sein Freund einen schrecklichen Fehler machte und ihre Freundschaft wurde durch dieses Thema hart auf die Probe gestellt.

"Gerade du weißt, dass das nicht wahr ist. Wie oft hast Du meine BattleROM-Aufnahmen durchgesehen?" Pullman seufzte schwer, eine Nachsicht, die er sich in Gegenwart anderer nie erlaubt hätte. "Du weißt, dass ich keine Zweifel an deinen Fähigkeiten habe, Charlie, aber du hast jahrelang in Jägern trainiert! Wie viele Stunden hast du im Cockpit von diesen Dingen verbracht?"

"Wenn ich in einem Kampfflugzeug säße, würde ich unseren Feinden mit einer Technologie entgegentreten, die sie kennen", antwortete Kincaid. "Du weißt, dass die kuritanische Hardware fast so gut ist, wie das, was die Hegemonie aufbieten kann, und wenn wir gegen sie eins zu eins antreten, werden wir gute Männer verlieren. Wenn wir es aber mit unseren neuen BattleMechs mit ihnen aufnehmen..."

"Es ist noch zu früh." antwortete der andere Mann. "Ich weiß, du wünschst dir, dass es anders wäre, aber die Techniker arbeiten immer noch daran die Fehler aus dem System zu entfernen. Erinnerst du dich an die Panne bei der Zielerfassung letzte Woche? Du hast fast die Kommunikationsbaracke zerstört."

Kincaid nahm sich einen Moment Zeit um angemessen beschämt auszusehen.

Zumindest in diesem Punkt hatte sein Freund recht. Während der Trainingsübungen mit seiner ersten Lanze voller BattleMechs hatten die Zielsensoren seines Mackie eine unerklärliche Störung erlitten, und seine Autokanone hatte danebengefeuert; fast fünfzehn Meter von dem Punkt entfernt, auf den er gezielt hatte. Die Übungsmunition bestand nicht aus Durchschlagsgeschossen, hatte aber hässliche Dellen in den Stahlwänden der Kommunikationsbaracke hinterlassen und beinahe dazu geführt, dass sich einer der Techniker in die Hose machte.

Doch sie hatten das Problem gefunden und seither gab es keine Wiederholungen mehr, weder bei seinem BattleMech noch einem der anderen.

"Ich weiß, was du meinst, Elliot, aber der Preis in Menschenleben wird für mich nie eine untergeordnete Rolle spielen. Wenn ich die Wahl habe, ob ich eine dreiköpfige Panzerbesatzung mit einer fünfzigprozentigen oder einen einzelnen Krieger mit einer siebzigprozentigen Überlebenschance schicken kann, ist die Entscheidung einfach."

"Aber warum musst du mit ihnen gehen?" erwiderte Pullman. "Schick die Lanze, wenn du musst, aber es gibt aber es gibt keinen Grund, dass du selbst gehen musst."

„Ist das wirklich der Grund?“

Kincaid spürte, wie sein Gesicht kalt wurde. "Meinst du, es gibt einen anderen Grund?"

Pullman sprach vorsichtig und sah deutlich, dass der andere Mann wegen der Diskussion empfindlich wurde. "Charlie, wir haben beide gehört, was einige der Männer gesagt haben ..."

"Über den Testlauf," antwortete er schlicht.

"Ja." erwiderte Elliot. "Auch in den besten Zeiten gibt es Widerstand gegen neue Technologie, aber die Art und Weise, wie diese neuen BattleMechs in die Produktion gepresst wurden ... das macht einige der Männer nervös. Sie kennen ihre Panzer. Sie haben in darin gekämpft. Sie haben geschwitzt, geblutet und viele ihrer Freunde sind in diesen Panzern gestorben. Der Kampf mit einem BattleMech ist eine ganz andere Art des Kampfes als das, was sie kennen, und sie sind verständlicherweise ein wenig skeptisch."

Kincaid hörte alles, was sein Freund sagte, wusste aber auch, dass da noch mehr dahintersteckte. "Sie denken, dass der Test nicht fair war."

Obwohl sich der Ausdruck seines Freundes nicht änderte, sah er sofort die Bestätigung in den Augen des anderen Mannes. Kincaid hatte das Geflüster im Offiziersclub gehört. Man munkelte, dass er die Testmission für den neuen Mackie nur aufgrund seiner familiären Verbindungen zur Cameron-Herrscherlinie erhalten hätte.

Jeder wusste, dass das neue BattleMech-Programm der Liebling der Hegemonie-Elite war, und es wurde geflüstert, dass das Projekt insgeheim als zu groß erachtet worden war, um es scheitern zu lassen."

Es gab Gerüchte, dass die Camerons die Merkava-Panzer, die sich ihm entgegengestellten, absichtlich geschwächt hatten, um ihm in seinem BattleMech die Möglichkeit zu geben, den versammelten Mitgliedern der Hegemonie die bestmögliche Vorstellung zu liefern. Im Gegensatz zu den ursprünglichen Parametern des Tests waren die Panzer ferngesteuert worden. Angeblich aus Sicherheitsgründen. Aber die Änderung der Testparameter ließ viele fragen, ob es einen absichtlichen Versuch gegeben hatte, das Testverfahren aufzuweichen.

Die BattleROM-Aufnahmen hatten eine Verzögerung in der Reaktion gezeigt, die eine voll ausgebildete Panzerbesatzung hätte ausgleichen können, aber die Richter des Tests hatten die Verzögerung als innerhalb der normalen Betriebsspezifikationen für die Panzer angesehen und sie durchgehen lassen. Dennoch hatte die ganze Sache einen sauren Geschmack in vielen Mündern hinterlassen, sowohl in den Reihen des Hegemonie-Militärs, als auch bei den militärischen Auftragnehmern der Hegemonie die ein persönliches Interesse daran hatten, den Mackie scheitern zu sehen.

"Sie wissen nicht, was sie denken sollen", sagte Pullman vorsichtig.

"Du weißt so gut wie ich, wie sehr manche den elitären Familien misstrauen. Die Tatsache, dass wir zwei von ihnen sind, macht sie schon nervös genug. Viele denken sowieso, dass wir unsere Aufträge auf dem Silbertablett serviert bekommen. Wenn sie sehen, dass wir die Möglichkeit bekommen, Ausrüstung zu benutzen, die sie noch nicht haben, ungetestete Sachen, die gerade erst anfangen, ihre Dienstzeit zu sehen ..." Er zuckte mit den Schultern. "Sie wissen nicht, was sie denken sollen."

"Aber ist ihnen nicht klar, was das bedeutet?" fragte Kincaid und warf seine Hände voller Abscheu in die Höhe, etwas, was er ebenfalls niemals einen seiner anderen Offiziere sehen lassen würde.

"Das wird die gesamte Innere Sphäre verändern! Ein einziger BattleMech kann es mit einer ganzen Lanze von Panzern aufnehmen und sie besiegen! Wir können das mit einem Drittel des Risikos für Menschenleben und mit einer größeren Auswahl an taktischen Optionen tun! Wie können sie das nicht sehen?"

Irgendetwas im Ausdruck des anderen Mannes musste ihn verraten haben, denn Kincaid warf seinem Freund einen strengen Blick zu.

"Oder haben sie kein Vertrauen in meine Fähigkeiten?"

"Niemand zweifelt an deinen Fähigkeiten, Charlie", antwortete Pullman, ein wenig zu schnell. "Es ist vielleicht nur besser, wenn jemand anderes die Führung in dieser Sache übernimmt..."

"Du glaubst nicht, dass ich es kann." erwiderte Kincaid die Anschuldigung schärfer als er es beabsichtigt hatte. Einen Moment lang dachte er, sein Freund würde es leugnen, aber bei aller Vorsicht war Elliot Pullman kein Feigling. "Nein ... ich mache mir Sorgen...Sorgen, dass du meinst, es tun zu müssen."

Kincaid starrte seinen Freund einen langen Moment lang an. "Und du wirst mir nicht in den Rücken fallen?"

Der andere Mann bäumte sich auf, als wäre er getroffen worden.

Es war ein offenes Geheimnis, dass Pullman selbst versucht hatte, mit seinem Freund das BattleMech-Trainingsprogramm zu absolvieren, aber ein Innenohrproblem hinderte seinen Gleichgewichtssinn daran, die Verbindungen herzustellen, die die empfindliche neurale Schnittstelle eines BattleMech benötigte.

Das bedeutete, dass er für den Rest seines Lebens auf Panzer angewiesen sein würde, wo das Gleichgewichtsproblem nicht so große Probleme verursachte.

Es hatte eine kleine, aber spürbare Trennung zwischen den engen Freunden gegeben, insbesondere als Major Amanda Cunningham zum Oberstleutnant befördert worden war, um den zweiten Platz in der neuen Lanze der BattleMechs einzunehmen. Eine Position, von der Kincaid wusste, dass sein Freund sie gern innegehabt hätte.

Kincaid bedauerte seine Worte schon in dem Moment als sie ihm herausgerutscht waren: "Elliot ..."

"Ich ziehe meine Einwände zurück, Colonel." Der kleinere Mann schnappte nach Luft, die Augen nach vorne gerichtet. "Mit Ihrer Erlaubnis werde ich dafür sorgen, dass Ihre Unterstützungskräfte bereit sind."

Kincaid wollte augenblicklich etwas sagen, irgendetwas um die harschen Worte, die er benutzt hatte, zurückzunehmen, aber ein einziger Blick auf seinen ältesten Freund sagte ihm, dass es in nächster Zeit keine Chance auf Vergebung geben würde. Stattdessen nickte er.

"Machen sie weiter, Major."

Der kleinere Mann drehte sich zackig um und ging zielstrebig zurück in Richtung C&C.

Kincaid schaute ihm lange hinterher aber der andere Mann drehte sich nicht um. Schwer seufzend wandte sich Kincaid dem Hangar zu und setzte seinen Weg fort, wobei er sich viel einsamer fühlte, als er erwartet hatte.

Der Prozess zur Inbetriebnahme des Mackie MSK-5S war eine sorgfältige, langwierige Reihe von Systemtests, aber schließlich leuchtete alles auf seinem Board grün auf.

Als er aus seinem Cockpitfenster schaute, sah er seine drei MechKriegerkameraden, jeder in seinem eigenen Mackie, die alle ihre Startroutinen abgeschlossen hatten und auf seine Befehle warteten.

Er holte tief Luft und schaltete das Funkgerät ein. "Alles klar, Team. Wir haben eine Kompanie Räuber, die versuchen, die Stadt Barbados anzugreifen, wahrscheinlich für einen kleinen Schusswechsel und Thrill aufgrund der hochpreisigen Teile der Gegend. Unsere Kräfte in der Stadt haben uns informiert, dass sie keine Transponder benutzen, aber die vorherrschende Meinung geht von Einheiten aus dem Draconis-Kombinat aus."

Kincaid wusste, dass die anderen dies nicht überraschen würde. Seit der Gründung des Kombinati hegte die Führungsriege ein wachsendes Misstrauen gegenüber Camerons terranischer Hegemonie.

"Wir werden an der Spitze stehen, wobei Major Pullman zusätzliche konventionelle Verstärkung schicken wird, sobald es die Zeit erlaubt, aber wir haben die Chance, dort hineinzukommen und ernsthaften Schaden anzurichten, bevor sie überhaupt wissen wie ihnen geschieht. Irgendwelche Fragen?"

"Zusammensetzung der feindlichen Streitkräfte?"

Die Stimme kam von seinem XO, Lt. Colonel Amanda Cunningham.

"Erste Berichte deuten auf eine Kompanie Panzer und mehrere Trupps mechanisierter Infanterie hin", antwortete er.

"Sie sind uns zahlenmäßig überlegen, aber wir sind ihnen in der Qualität überlegen. Nicht zu vergessen, dass wir uns keine Sorgen mehr machen müssen, sobald der Major mit Verstärkung ankommt." Er versuchte, optimistisch und konzentriert zu bleiben, aber er erwähnte nicht, dass sie nicht wussten, ob die Kombinatstruppen ihrerseits über Verstärkung verfügten.

Nachdem alle Fragen beantwortet waren, gab er den Befehl zum Aufbruch und beschleunigte seinen BattleMech auf einen schnellen Trott. Kaum dass er die Hangar Tore verlassen hatte, beschlug der Regen sein Cockpitglas, aber seine Sicht wurde dadurch nur wenig beeinträchtigt. Obwohl sein BattleMech die Fähigkeit besaß, sich deutlich schneller fortzubewegen, wollte er die ungewohnte Technik nicht zu sehr beanspruchen, vor allem, da der Boden durch das schlechte Wetter der letzten Woche bereits ein sumpfiger, schlammiger Morast war.

Als sie sich den Außenbezirken der Stadt Barbados näherten, erhielt Kincaid ein kurzes Update von Pullman. Er bestätigte, dass die feindlichen Kräfte eindeutig aus dem Kombinat stammten, während die mitgebrachten Panzer vom Typ Merkava waren oder eine Variante davon zu sein schienen. Mit diesem Typ hatte Kincaid während seines Testlaufs ausreichend Bekanntheit geschlossen. "Kontakt!" Cunninghams Stimme kam über das Funkgerät als in der Ferne ein paar Rauchfahnen aufstiegen.

"Es sieht so aus, als hätten wir ein paar Vorreiter." Kincaid erkannte den Rauch sofort als ankommenden Raketenbeschuss und befahl seiner Lanze, auszuweichen.

"Ich werde mich um sie kümmern", antwortete Kincaid. "Amanda, sie stoßen mit dem Rest der Lanze weiter in Richtung Stadt vor."

Im Moment waren die einzigen Verteidiger über die Barbados verfügte einige Infanteriekräfte, die in den Kasernen postiert waren. Sie würden große Schwierigkeiten mit den Panzern haben.

Die schwere Bewaffnung, die der Rest seiner Lanze bereitstellen konnte, könnte entscheidend sein. Lt. Colonel Cunningham war zu gut ausgebildet, um mit ihm zu streiten, aber ihr Unmut war deutlich in ihrer Antwort zu hören.

"Aye, aye, Sir."

"Du schaffst das, Amanda. Zeig's ihnen."

Mit diesen Worten stürzte sich Kincaid auf die beiden Panzer und versuchte deren effektive Raketenreichweite zu unterlaufen, wobei er die gelegentlichen Erschütterungen spürte, wenn ihre Autokanonen Treffer landeten.

Da sie jeweils nur einen LRM 15-Raketenwerfer besaßen, wusste er, dass er ihre offensive Feuerkraft halbieren konnte, wenn er sich ihnen nur nah genug näherte. Er selber würde seinen eigenen Vorteil beibehalten. Seine Waffen waren zwar auf lange Distanz stärker, aber er konnte weitaus mehr Schaden einstecken.

Das hoffte er zumindest.

Während Kincaid sich näherte, schoss er mit seiner PPC auf den ersten Panzer. Die höllischen Energien schälten Schichten von der vorderen Glacis-Panzerung und bohrten sich tief in den Rumpf des Panzers. Er ließ schnell einen Schuss aus seiner Autokanone folgen, so dass die panzerbrechenden Geschosse die Panzerung durchschlugen und sich zudem in eine der Kettenauflflächen bohrten. Mit grimmiger Genugtuung sah er, wie sich die Kette löste und wandte seine Aufmerksamkeit dem zweiten Panzer zu.

Während die Bewegungsmöglichkeiten des ersten Panzers nunmehr dem eines Bunkers entsprachen, war Kincaids eigene Beweglichkeit nicht eingeschränkt.

Er änderte die Konfiguration seiner Waffenverriegelung und feuerte seinen Large Laser auf den zweiten Panzer ab. Der Treffer landete im Turm direkt unterhalb des LRM-Werfers. Der Turm schwenkte aber weiterhin auf ihn zu und ein Strom von Autokanonengranaten traf seinen 'Mech in den Rumpf. Das stakkatoartige Rumpeln der Einschläge dröhnte durch sein Cockpit. Ein solcher Treffer hätte für einen Panzer verheerend sein können, aber sein riesiges Ungetüm schien ihn einfach abzuschütteln. Im Nu hatte Kincaid den Abstand verkürzt und griff erneut mit seiner Autokanone und dem Large Laser an, wobei er wusste, dass er sehr vorsichtig mit der Hitze sein musste.

Der Mackie verfügte über siebzehn Wärmetauscher, die dazu dienten das Inferno zu kontrollieren, das durch das Abfeuern der Waffen und die Bewegung entstand. Allerdings war es möglich das System zu überfordern und damit zu riskieren, dass einige der Aktivatoren und sonstigen Systeme des BattleMech sich sperrten. Das kombinierte Waffenfeuer hatte jedoch auf kurze Distanz eine verheerende Wirkung und schnitt durch die Seitenpanzerung und direkt in das Panzerinnere. Ein kleiner Blitz flackerte im Inneren des Panzers auf und der Turm erstarb mitten in der Bewegung, schien fast zu versinken, als die Panzerbesatzung jegliche Kontrolle verlor. Kincaid hatte keine Zeit den Moment zu genießen, da sein Mackie plötzlich durch den Einschlag mehrerer Autokanonengeschosse im linken Torso erschüttert wurde.

Mit einem Blick auf seinen Sekundärbildschirm bemerkte er die Ankunft von zwei weiteren Panzern. Sie näherten sich schnell. Der zweite ankommende Panzer löste gerade neben seinen Raketen die Autokanone aus. Augenblicke später wurde Kincaid in seinem Cockpit herumgeschleudert, wobei sein Neurohelm schmerzhaft auf sein Schlüsselbein schlug, als er versuchte, die Folgen des Angriffs zu verdauen.

Ein Blick auf die Kontrollen zeigte ihm, dass der linke Torso mittlerweile schwerste Beschädigungen aufwies.

Die drahtgitterartige Anzeige, die seine Panzerung auf dem Display darstellte, leuchtete tiefrot. Ebenso konnte er weitere Schäden an Kopf und rechtem Arm erkennen. Kincaid richtete den Mackie zu seiner vollen Größe auf, wandte sich den ersten der sich nähernden Panzer zu und feuerte sowohl mit seiner PPC als auch der Autokanone. Der von Menschen gemachte Blitz der PPC-Explosion wurde durch den Donner der Autokanone untermalt, als sie auf den Turm des Panzers einschlug, die Panzerung zertrümmerte und ein zeretztes Chaos hinterließ.

Unglücklicherweise für Kincaid, konnte das Waffenfeuer diesmal nicht in das Innere des Panzers vorstoßen und so ließ der Panzer ein weiteres Mal sein gesamtes Waffenarsenal auf ihn los. Raketen schlugen in seiner gesamten Mechfront ein, brachten den Mackie erneut ins Wanken, und Autokanonengeschosse übersäten seine Torsomitte mit hässlichen Kratern. Ein zweiter Schwall Autokanonfeuer kam vom anderen Panzer und fräste sich in sein linkes Bein, während Raketen die linke Seite malträtierten

Die plötzliche Wucht des eingehenden Waffenfeuers überwältigte kurzzeitig seinen Gleichgewichtssinn, und der BattleMech fiel nach vorne, wobei er eine unschöne Furche im Boden zog. Es kostete Kincaid nahezu sämtliche Willenskraft sich darauf zu konzentrieren bei Bewusstsein zu bleiben. Schnell versuchte er sich an die beste Methode zu erinnern, um den massiven Mackie wieder auf die Beine zu bringen. Kincaid stützte sich mit einem Arm ab und schaffte es, den Mech in eine gebückte Position zu bringen. Schnell schoss er mit der Autokanone auf den Panzer, den er bereits beschädigt hatte, und ließ seinen Large Laser folgen.

Der Laser verpuffte an der vorderen Panzerung, aber die Autokanone nutzte den vorangegangenen Turmschaden aus und riss diesen komplett vom Panzer. Seines Waffenarsenals beraubt, versuchte der Panzer sich zurückzuziehen, blieb aber im schlammigen Morast stecken.

Der andere Panzer zeigte sich dagegen unbeeindruckt. Er feuerte und dieses Mal ging der Schaden tief in den linken Torso des Mackie, durchschlug die Panzerung und beschädigte zusätzlich den linken Arm.

Wieder drohte der aus dem Gleichgewicht geratene Mech zu Boden zu gehen. Aber dieses Mal war Kincaid in der Lage ihn durch bloßen Willen aufrechtzuerhalten.

Er blieb auf den Beinen, schloss zu dem Panzer auf, unterließ seine minimale Reichweite, um dann in den Drehradius seines Turms zu gelangen.

Kincaid winkelte ein Bein des Mackies an und ließ einen gewaltigen Tritt folgen, der in die Seite des Panzers einschlug. Die schiere Kraft, die die Myomer des 100 Tonnen schweren BattleMech ausüben konnten, war verblüffend. Der Aufprall hatte den Nebeneffekt, dass die Panzerkette der Seite ebenfalls abgerissen wurde, was aber unwichtig war, da der zerschmetterte Koloss, der einst eine stolze Kriegsmaschine gewesen war, sie offensichtlich nie wieder gebrauchen können würde.

Kincaid nahm sich einen Moment Zeit, um zu Atem zu kommen und suchte die Gegend nach weiteren Bedrohungen ab, fand jedoch keine. Zwei der Panzer waren komplett zerstört. Die Besatzung des dritten Panzers versuchte gerade, aus der ehemaligen oberen Luke zu entkommen. Der erste Panzer, den er angegriffen hatte, schien verlassen zu sein, jedenfalls nahm er kein Lebenszeichen der Besatzung wahr.

Er aktivierte sein Funkgerät und erhielt die Meldung von Lieutenant Colonel Cunningham, dass sie mit ihren Einheiten die Stadt erreicht hatte und aktiv mit den kuritanischen Kräften kämpfte. Obwohl die Anspannung und Konzentration aufgrund des Kampfes in ihrer Stimme deutlich zu hören waren, blieb sie zuversichtlich, dass sie das Blatt zu ihren Gunsten wenden würden. Er versicherte ihr, dass er in Kürze dort sein würde. Mit souveräner Routine beschleunigte er seinen Mackie auf Höchstgeschwindigkeit in Richtung Stadt.

Als er dort ankam, war die Schlacht bereits vorbei. Offenbar hatte sich Cunningham seine Anweisungen zu Herzen genommen und den Rest der Lanze tief in die kuritanische Panzertruppe gesandt.

Von acht gegnerischen Panzern waren sieben brennende Wracks und der letzte einsatzbereite Panzer befand sich auf dem Rückzug. Die aufgesessenen Infanterie, deren eigene Fahrzeuge allesamt in Flammen standen, klammerte sich an die Hülle des Fahrzeuges.

Die Stadt blieb unversehrt und keines der Lagerhäuser, auf die es die Angreifer abgesehen hatten, war von den Kuritisten auch nur angekratzt worden. Kincaid fühlte einen Anflug des Stolzes, als er auf die Szene hinausblickte.

Er stellte sicher, dass es eine ausführliche Dokumentation gab, die die Effektivität des BattleMech-Einsatzes zeigte. Seine Lanze hatte die Stadt unglaublich effektiv verteidigt und er konnte den Stolz in Cunninghams Stimme hören, als sie ihm das berichtete.

Er kehrte in einem gemütlichen Tempo zum Fort zurück und war überrascht, dass Pullman auf ihn wartete, als er die Rampe herschritt. Sein Freund nickte Kincaid kameradschaftlich zu und hielt ihm eine leuchtend bunte Flasche hin.

"Was ist das?"

"Ein Friedensangebot." sagte Pullman und reichte dem größeren Mann ein kaltes Vita-Orange-Sportgetränk. "Wie man so von Ärzten hört, sind MechKrieger besonders anfällig für Dehydrierung nach langen Aufenthalten im Cockpit. Ich würde nicht wollen, dass mein kommandierender Offizier in Ohnmacht fällt oder gar Schlimmeres."

Kincaid nickte und schenkte seinem Freund ein kleines Lächeln.

"Danke, aber ich denke ich bin derjenige, der sich entschuldigen sollte." Er seufzte: "Du hattest Recht - ich habe das aus den falschen Gründen getan. Ich musste etwas beweisen, sowohl den anderen als auch mir selbst gegenüber. Ich hätte es nicht an dir auslassen sollen. Ich hoffe, du kannst mir verzeihen."

Elliot zuckte mit den Schultern. "Schnee von gestern." Er betrachtete seinen befehlshabenden Offizier aufmerksam. "Aber hast du herausgefunden, was du wissen musstest?"

Kincaid nahm sich einen kurzen Moment Zeit und die beiden betrachteten den mächtigen Battle-Mech, der hinter ihnen emporragte. Ab diesem Moment zweifelte Kincaid nicht eine Sekunde daran, dass die Zukunft der Inneren Sphäre auf Battle-Mech-Technologie aufbauen würde und dass er gerade die ersten Schritte in eine großartige Zukunft miterlebt hatte.

"Ich glaube, das habe ich", antwortete er schließlich.

"Nun, zumindest werden es alle anderen auch bald wissen." erwiderte Elliot, runzelte aber die Stirn, als sein Freund den Kopf schüttelte.

"Warum sich die Mühe machen? Die Leute werden glauben, was sie glauben wollen, so oder so. Ich muss ihnen nichts beweisen." Charles lächelte seinen Freund an: "Erwähne mich nicht im Bericht."

"Was soll ich denn sagen?"

"Dass eine Lanze BattleMechs des 801. Heavy Armored Regiments unter dem Kommando von Lieutenant Colonel Amanda Cunningham einen Angriffstrupp Kuritas, der die Stadt Barbados auf Styx plündern wollte, erfolgreich abwehrte. Dank der außergewöhnlichen Leistung von Lt. Colonel Cunningham und ihrer Lanze wurde der kuritanische Angriffstrupp nahezu aufgerieben. Die Verteidiger der Hegemonie erlitten dabei keine Verluste."

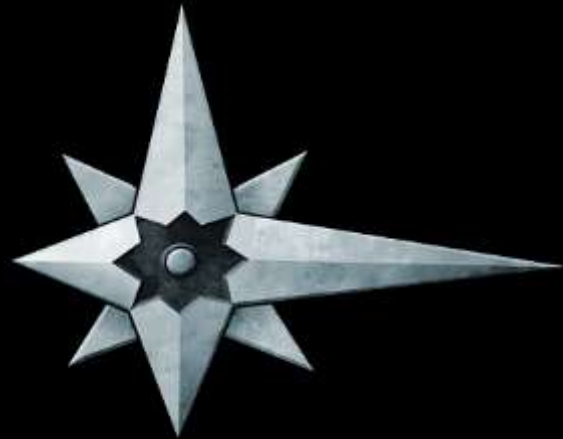
Pulman nickte. "Das wird eine gute Schlagzeile abgeben, aber was ist mit dir?"

"Wie ich schon sagte, erwähne mich überhaupt nicht." erwiderte Kincaid und schenkte dem anderen Mann ein dünnes Lächeln.

"Wirklich? Und was ist mit der Lanze Panzer, die gerade zufällig auf mysteriöse Weise verschwunden ist?"

"Das wird ein ewiges Geheimnis bleiben", antwortete Charles spitzbübisch.

"Es wird den Historikern etwas geben über das sie sich endlos wundern können."





POSITION/RANG COLONEL (HEGEMONY ARMED FORCES)
ZUGEHÖRIGKEIT/EINHEIT TERRANISCHE HEGEMONIE
GEBURTSJAHR 2413 801st Heavy Armored Rgt.

CHARLES KINCAID

Die frühe Geschichte von Colonel Charles Kincaid, dem ersten Mechkrieger, ging nach Jahrhunderten der „Cameron-Gesichtswahrung“ und Vertuschungsversuchen, gefolgt vom Chaos des Amaris-Coups, der die meisten der verbliebenen Aufzeichnungen zerstörte, fast für die Geschichte verloren. Archäologen der Republik der Sphäre im Jahr 3148 und ein Team der Interstellaren Expeditionen auf Killbourn im Jahr 3149 legten schließlich Aufzeichnungen der Familie Kincaid frei, die es ermöglichten, ein vollständigeres Bild zu erstellen.

Charles Kincaid war der älteste Sohn einer wohlhabenden, gut vernetzten Familie von Killbourn. Von klein auf setzte die Familie Kincaid die Erwartung in ihn, das militärische Erbe der Familie, das bis in den Zweiten Weltkrieg zurückreichte, zu ehren. Versagen war keine Option und sein Vater, Elisiah Kincaid, nutzte jedes Mittel, das ihm zur Verfügung stand, um sicherzustellen, dass sein Sohn die Ausbildung und die Erfahrungen sammelte, die der Junge seiner Meinung nach brauchen würde, um die Familie zu ehren. Bestechungsgelder und Grundstücke auf Killbourn wurden an jeden vergeben, der es irgendwie vermochte Charles Kincaid nach oben zu bringen. Ironischerweise zeigen die Aufzeichnungen, dass Charles hochintelligent und ehrgeizig war, es also wahrscheinlich auch ohne die Einmischung seines Vaters sehr weit gebracht hätte.

Nach seinem Abschluss an einer angesehenen Vorbereitungsschule wurde Kincaid zusammen mit mehreren Tutoren, Beratern und Trainern, die alle von seinem Vater gestellt wurden, nach Terra geschickt, um die historische West Point Academy zu besuchen,

Durch die übertriebene Fürsorge seines Vaters wuchs Charles zwar zu einem geschickten Taktiker und charismatischen Anführer heran, wurde aber nie mit irgendeiner Form von Härte oder Herausforderung seiner Entscheidungen konfrontiert. Nach seinem Abschluss trat er als Captain in die Streitkräfte der Hegemonie ein.

Kincaids erste echte Bewährung fand während der Eroberung von Tybalt durch die Hegemonie im Jahr 2435 statt. Kincaid wurde mit der strategischen Planung und den Operationen betraut. Zur Unterstützung befahl Generaldirektor Jacob Cameron den Einsatz des neuen fusionsbetriebenen Merkava Mk. II Heavy Tank.

Der Generaldirektor übte großen Druck auf Kincaid aus, da die Streitkräfte der Hegemonie bis zu diesem Zeitpunkt bestenfalls Pyrrhussiege errungen hatten. Kincaid gelang es, während er das Jägerkontingent persönlich anführte, die neuen Panzer in vollem Umfang zu nutzen, und die Welt Tybalt wurde zu einem Protektorat der Hegemonie. Kincaids Name sollte Cameron später als einer der wenigen wahren "Helden" dieses schlecht durchdachten Konflikts in Erinnerung bleiben.

Durch die Kontakte seines Vaters zum Militär der Hegemonie, war Kincaid einer der Finalisten, die den MSK-5S Mackie steuern sollten.

Das Prestige, eine Premiere in der Militärgeschichte zu feiern, bedeutete, dass Kincaid, trotz seiner eigenen Vorbehalte, das Bedürfnis verspürte um jeden Preis erfolgreich sein zu müssen – selbst auf Kosten der eigenen Gesundheit.

Der erfolgreiche Mackie-Test am 5. Februar 2439 ging in die Geschichte ein. Weit weniger beachtet wurde der Schaden, den der experimentelle Neurohelm an Kincaids Nervensystem angerichtet hatte.

Kincaid erhielt als Colonel das Kommando über das 801st Heavy Armored Regiment. Im Jahr 2443 führte er auf Styx in einem Mackie die 801st Lanze gegen eine DCMS-Panzerkompanie und unterstützende Infanterie. Die erste Schlacht mit BattleMechs. Die Nervenschäden, die Kincaid durch die Testläufe mit dem Mackie erlitten hatte, wurden jedoch zunehmend problematischer, und konnten bald nicht mehr von den seinerzeit primitiven Neurohelme kompensiert werden. In den folgenden Jahrzehnte verschlechterte sich der Zustand Kincaids zunehmend. Beweise für die Verletzung, die Kincaid beim Steuern des ersten Mackies erlitt, wurden allerdings auf Anweisung aus höchsten Ebenen vertuscht.

Während Kincaid weiterhin erfolgreich als Offizier diente, zog er wegen des zunehmenden Zitterns seiner Gliedmaßen und Phasen des Bewusstseinsverlustes nur noch selten ins Gefecht.

Die offizielle Erklärung der Familie Kincaid und der Hegemonie war, dass Kincaid auf Styx ein Schädel-Hirn-Trauma erlitten und sich nie ganz erholt hatte. Tatsächlich hatten ihn die Ansprüche seiner Familie aber auch sein eigener Wunsch, der erste Mechkrieger zu sein, dazu gedrängt, eine gefährliche Technologie zu testen, die tragischerweise nur wenige Wochen später perfektioniert wurde.

Charles Kincaid starb im Alter von 68 Jahren in seinem Haus auf Killbourn.

MSK-5S MACKIE

REAKTOR	VLAR 300	GEWICHT	100 TONNEN	BEWEGUNG GEHEN	32 KM/H
KOMM SYSTEM	DALBAN COMLINE	CHASSIS	FORD SUPER H QWA3X	BEWEGUNG LAUFEN	54 KM/H
T&T SYSTEM	FOI SCANSYS III	BEWAFFNUNG	1 DONAL PPC	SPRUNGDÜSEN	KEINE
PANZERUNG	STARSHIELD X1A		1 NOVA LARGE LASER	SPRUNGREICHWEITE	KEINE
1 CLASS 5 ARMSTRONG AUTOCANNON					

Der erste BattleMech löst bei denen, die sich mit Militärgeschichte beschäftigen, Ehrfurcht und Angst aus. Aus der Perspektive des zweiunddreißigsten Jahrhunderts ist der MSK-5S Mackie im Vergleich zu aktuellen BattleMechs aber wenig mehr als ein Spielzeug. Kincaids originaler Mackie überstand die berühmte Testschlacht gegen vier Merkava-Panzer im Jahr 2439 mühelos. Viele der typischen Probleme eines Prototyps konnten aber nicht beseitigt werden,

was beim Einsatz auf Styx im Jahr 2443 unter Kincaids Kommando offensichtlich wurde.

Wie das spätere Serienmodell MSK-6S hatte Kincaids MSK-5S Mackie die Standard-PPC im linken Arm, war aber mit einer Autokanone kleineren Kalibers im rechten Arm und einem einzelnen Large Laser im zentralen Torso anstelle von zwei Medium Laser ausgestattet. Jede dieser Waffen hatte mehrere Zugangsöffnungen, um den Technikern die Wartung der verschiedenen Prototyp-Systeme zu erleichtern.



Gepanzerte Datenports befanden sich auch an den Armen des 'Mech, wo eine Reihe von Test- und Diagnosegeräten installiert werden konnten. Die Munitionszufuhr der AK erforderte, dass ein großer Teil der Unterseitenpanzerung am rechten Arm durch das gleiche semitransparente Material ersetzt werden musste, das auch im Cockpit des 'Mech Anwendung fand. Notwendig wurde die Änderung, um den Munitionsexperten zu ermöglichen, die Zuführung zu beobachten, um auftretende Probleme im komplexen Zuführungs- und Hülsenauswurfsystem, schnell zu erkennen.

Die Rückseite des MSK-5S erhielt massiv gepanzerte Klappen, die im Falle eines gravierenden Wärmetauscher- ausfalls eine direkte Belüftung des Fusionsreaktor ermöglichen. Große Tanks lassen dann Kühlmittel direkt auf den Reaktorkern ab, um weitere Reaktionen zu verhindern. Die Klappen leiten die verdampften Chemikalien dabei nach hinten ab. Kincaid bezeichnete dies scherzhaft als die "Gebackene-Bohnen-Sicherung".

Nachdem Kincaid aus dem aktiven Dienst ausgeschieden war, wurde sein MSK-5S auf seiner Heimatwelt Killbourn ausgestellt. Die Camerons befürchteten jedoch, dass in den Datenbanken des 'Mech Beweise verblieben sind, die man mit den Schäden von Kincaids Nervensystem in Verbindung bringen, und brachten den MSK-5S bald nach Charles Kincaids Tod im Jahr 2481 von Killbourn nach Terra.

Der Verbleib von Kincaids Mackie ist zurzeit unbekannt.



POSITION/RANG COMMANDING GENERAL (SLDF)
ZUGEHÖRIGKEIT/EINHEIT STERNENBUND
GEBURTSJAHR 2700

Einige Militärgeschichtler glauben, dass Größe in den Genen eines Kriegers liegt, sowie dass diejenigen, die von bemerkenswerten Führern und Krieger der Vergangenheit abstammen, das Potenzial haben, mehr zu erreichen als der durchschnittliche Soldat es jemals könnte.

Wenn dem so ist, war General Aleksandr Kerensky ein solcher Mann, der sogar seinen Namen mit einem Vorfahren, der ein bekannter Anführer des alten Terra war, teilte.

Nach seinem Abschluss an Nagelring-Akademie im Jahr 2723 und der anschließenden Absolvierung des Gunslinger-Programms wurde Kerensky dem 564. Husarenregiment im Draconis-Kombinat zugeteilt. Nach seiner Beförderung zum Hauptmann zeichnete sich der junge Offizier auf der Welt von Royal aus. Mit den dort Überlebenden des Regimentskommandos und weiteren Kameraden, die vom zweiten Schwert des Lichts überrannt wurden, versammelte Kerensky die Husaren und hielt die DCMS-Elitekrieger zurück, bis Verstärkung von der 564. Division eintraf.

Es folgte das Kommando über ein Regiment an der Front zum Taurus Konkordat und dann mehrere hochrangige Positionen im SLDF-Kommando.

Bei einem dieser Einsätze lernte Kerensky seine zukünftige Frau in der Zitadelle auf Terra kennen, Katyusha Ludmilova, eine junge Mitarbeiterin in der Abteilung für Terrorismusbekämpfung des Geheimdienstkommandos SI5.

Nach der Pensionierung von Rebecca Fetladral wurde Kerensky im Alter von 38 Jahren zum Kommandierenden General ernannt.

Nach dem Tod des Ersten Lords Simon Cameron im Jahr 2751 führte der Respekt der Hausfürsten vor Kerensky dazu, dass sie ihn zum Regenten und Beschützer des Sternbundes ernannten bis der damals achtjährige Richard Cameron II. volljährig sein würde.

Kerensky lehnte jeden Versuch ab, seine Haltung beim Jonglieren der konkurrierenden Interessen der Großen Häuser beeinflussen zu lassen und jeder seiner Untergebenen, der einem Haus einen Vorteil verschaffte, wurde sofort aus der SLDF entlassen.

Kerensky hielt immer sein Wort. Die Hausfürsten konnten sich auf seine Loyalität zum Sternbund weitaus mehr verlassen, als auf seine Loyalität gegenüber jeden einzelnen von ihnen.

Der Peripherie-Aufstand, der Amaris-Putsch und die darauf folgende Besetzung der Terranischen Hegemonie waren Zeiten tiefen Leids für den General.

Während Kerensky und die SLDF sich durch die Häfte der gesamten Inneren Sphäre und wieder zurück kämpften, fristeten Kerenskys Frau und Kinder in Moskau ein entbehrensreiches Dasein, während sie gegen die Besatzungstruppen von Amaris kämpften.

Kerensky hatte vorausgesehen, dass die Feinde am Hof seine Familie gegen ihn verwenden könnten, deshalb hatte er schon Jahrzehnte zuvor die schwierige Entscheidung getroffen, die Verbindung geheim zu halten. Seine Entscheidung schützte sie in gewissem Maße davor, dass sie keine größere Zielscheibe für den Usurpator waren als jede andere Widerstandsgruppe, die auf Terra operierte. Katyushas Kompetenz spielte eine entscheidende Rolle bei der Führung ihrer effektiven Widerstandszelle, die bis zur Befreiung Terras durch Kerensky erfolgreich operierte.

Aleksandr Kerenskys Charisma, seine Führungsqualitäten und sein Genie für strategische Planung kamen ihm zugute, als er den Exodus organisierte und etwa sechs Millionen Menschen auf die lange Reise führte, die in den Pentagon-Welten endete.

Die gleichen Fähigkeiten hielten Kerenskys Exil-Sternbund zusammen, bis die Belastung der Kolonisierung der rauen, neuen Welten schließlich die Unzufriedenheit dermaßen ansteigen ließ, dass eine offene Rebellion die Folge war.

Mitten in der Planung einer koordinierten Offensive über alle fünf Pentagon Welten, um die Rebellion im Jahr 2801 zu zerschlagen, starb General Kerensky im Alter von 100 Jahren an einem schweren Herzinfarkt.

Nachdem sein Sohn Nicholas eine Gruppe von Loyalisten quasi in einem weiteren Exodus erfolgreich angeführt und den Frieden wieder hergestellt hatte, wurde sein Vater Aleksandr von ihm in einem durchsichtigen Sarg an Bord der McKenna's Pride beigesetzt und in eine geosynchrone Umlaufbahn über Katyusha City, Strana Mechty, gebracht, um den "Großen Vater" als Symbol der Hoffnung für die aufstrebenden Clans zu bewahren.

ON1-K ORION

REAKTOR	VLAR 300	GEWICHT	75 TONS	BEWEGUNG GEHEN	43 KM/H
KOMM SYSTEM	DALBAN COMLINE	CHASSIS	K TYPE 5	BEWEGUNG LAUFEN	64 KM/H
T&T SYSTEM	DALBAN HIREZ-B	BEWAFFNUNG	1 CLASS 10	SPRUNGDÜSEN	KEINE
PANZERUNG	STARSHIELD		ARMSTRONG AUTOCANNON	SPRUNGREICHWEITE	KEINE
			1 HARPOON-15 LRM LAUNCHER		
			2 STARFLASH MEDIUM LASERS		
			1 HOLLY-4 SRM LAUNCHER		

Kerensky entschied sich 2718 erstmals für einen Orion und ließ im Laufe der Jahre mehrere Upgrades durchführen. Immer auf der Suche nach einem Vorteil im Kampf war Kerenskys Orion Gegenstand häufiger Experimente und erheblicher Modifikationen.



Bei einer der zahlreichen Modifikationen wurden die Abschussrohre für den LRM-Werfer durch einen Satz Sensoren und einen Mikrowellen-Transceiver ersetzt, die mit einem Artemis-Feuerkontroll- und Lenksystem für den SRM-Werfer verbunden waren.

Unter den SRM-Abschussrohren befand sich der abgeschirmte Lauf einer modernen Snub Nose-PPC. Die Waffe verfügte über eine kardanische Aufhängung, die von Myomerbündeln gesteuert wurde und es Kerensky ermöglichte, das PPC-System zur Mittellinie seines 'Mech zu neigen und Präzisionsfeuer aus kürzester Entfernung abzugeben.

Eine umfangreiche Torsoverstärkung ermöglichte die Montage eines Gaussgeschützes und seiner beträchtlichen Kondensatorbatterie, zusammen mit einer wabenförmigen reaktiven Struktur, die das Gaussgeschütz und die Raketenmunition umhüllte und den General vor der Detonation der beiden Waffenteile schützte.

Diese und andere Verbesserungen verblassten im Vergleich zu denen, die im Cockpit vorgenommen worden waren, wo Kerenskys Orion am meisten von den Serienmodellen abwich. Eine spezielle Studebaker-T19-Befehls- und Steuerungsschnittstelle erweiterte die Standard-SLDF-Befehls- und das Neurohelmsystem des Orion. Der S-T19 enthielt eine "Smart-Assist"-Software, die in der Lage war, Automatisch Kommunikations- und taktische Anzeigen zu identifizieren und in den Vordergrund zu stellen, wenn bestimmte Kampfeinheiten strategische Führung benötigten oder wenn Teile des Schlachtfelds im Chaos zu versanken drohten.

Diese Systeme waren eine Konstante, egal ob der Orion mit der Standardbewaffnung oder einer von Kerenskys experimentellen Ausrüstungen ausgestattet war.

Kerenskys Orion erlitt während der Feldzüge zur Zerschlagung der Randwelten-Republik und der späteren Befreiung Terras schwerste Verschleißerscheinungen. Schließlich funktionierte das S-T19-System nicht mehr, ohne dass andere Kontrollsysteme des 'Mech abstürzten.

Kerensky befahl daraufhin, die fortschrittlichen Systeme aus dem Orion auszubauen und ihn Ende September 2784 auf einem Asteroiden im New Samarkand System zurückzulassen.

ALEKSANDR KERENSKY



POSITION/RANG
ZUGEHÖRIGKEIT/EINHEIT
GEBURTSJAHR 2741

KHAN
CLAN JADEFALKE

Geboren in Alexandria, Virginia, auf Terra in einer Militärfamilie mit einer Geschichte, die bis zur amerikanischen Revolution zurückreicht, war Elizabeth Hazen's Kindheit gefüllt mit Geschichten von Heldentum und Ruhm.

Als sie aufwuchs, träumte Hazen von Soldaten und Generälen, die für das Richtige kämpfen. Sie spielte mit alten Zinnsoldaten, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden, und las laut aus Geschichtsbüchern der Familie vor.

Eine SLDF-Rekrutierungskampagne durch Einheitshistoriker, die Einsätze und Aktionen von Divisionen detailliert bei Vorträgen in ihrer Grundschule beschrieben, erregte ihre Aufmerksamkeit.

Die Eignungstests, die sie schließlich später bei der Aufnahme in die SLDF absolvierte, zeigten, dass Hazen kompetent genug war, um eine überaus fähige Historikerin einer Einheit zu werden.

Ihr Wissen über Taktik und Strategie in Kombination mit ihren intuitiven Fähigkeiten im Umgang mit einem BattleMech bedeutete aber, dass sie geradezu dazu berufen war, eine Mechkriegerin zu werden.

Elizabeth Hazen würde später erklären, dass ihr anfängliches Zögern, eine Mechkriegerin zu werden, zu dem Zeitpunkt endete, als ein Offizier sie fragte, "Wollen Sie nur über Geschichte lesen und schreiben, oder wollen Sie sie selbst gestalten?"

Hazen sprintete durch das SLDF MechWarrior Trainingsprogramm am Sandhurst Royal Military College und schloss als Klassenbeste ab.

Sie hatte dabei Ergebnisse, die so gut waren, dass sie sich mühelos für den Dienst im Royal Black Watch Regiment qualifizierte.

Hazen war bereits mit der beeindruckenden Geschichte der Einheit vertraut und ergriff die Chance, Teil der Legende zu werden. Sie unterzog sich der einjährigen Ausbildung und den Qualifikationsprüfungen, um der Einheit beizutreten und wurde schließlich Captain der dritten BattleMech-Kompanie der Royal Black Watch, der "Balaklava Company".

Hazens Aufstieg in den Reihen der Black Watch wurde durch den Amaris-Coup auf Terra und die Verwüstung, die ihre Einheit dort erlitt, gestoppt.

Hazen überlebte nur, weil sie zufällig ihren schwer verletzten Bruder Lionel in einem Krankenhaus besuchte. Als die Streitkräfte der Rim Worlds das Krankenhaus angriffen, wurden die weniger transportablen Patienten, darunter auch ihr Bruder, zurückgelassen. Sie starben als das Krankenhaus bombardiert wurde.

Hazen jedoch überlebte und wurde der Kern einer Widerstandseinheit, den Ghosts of the Black Watch, der jeden jagte und ausschaltete, der loyal oder auch nur entfernt wichtig für den Usurpator war.

Hazen und die Überlebenden ihrer Einheit dienten schließlich als Leibwächter für Aleksandr Kerensky, als er persönlich Amaris' letztes Versteck stürmte. Mit den Waffen ihres 'Mech auf den Usurpator gerichtet, wurde Hazens ultimative Chance auf Rache von General Kerensky selbst aufgehalten. Im Anschluss verließ Hazne die SLDF eine zeitlang, um durch Osteuropa zu reisen, über die Gewalt des Krieges zu meditieren und schließlich in einem ungarischen Kloster die alte Kunst der Falknerei zu erlernen.

Hazens Zeit der Selbstreflexion war nicht umsonst. Kerensky bat sie, dem von ihm geplanten Exodus als Teil seines Kommandostabs beizutreten. Hazen entschied, dass Terra ihr alles beigebracht hatte und sagte zu.

Ihr Geschick im Kampf und ihre Ratschläge in strategischen Angelegenheiten machten sie zur bevorzugten Wahl des Generals, um Rebellionen unter den Siedlern der fünf Pentagonwelten niederzuschlagen.

Ihr Ansehen bei Kerensky war so hoch, dass er sie zum ersten Khan des Clans Jedefalke ernannte.

Hazen war aufgrund ihrer kämpferischen Haltung, geprägt durch ihren langen, weisen Blick auf die Vergangenheit der Menschheit, nach Kerensky die am meisten respektierte Führungspersönlichkeit der Gründer der Clans.

HGN-732B HIGHLANDER

REAKTOR	GM 270	GEWICHT	90 TONS	BEWEGUNG GEHEN	32 KM/H
KOMM SYSTEM	HECTOR VII	CHASSIS	STAR LEAGUE XT	BEWEGUNG LAUFEN	54 KM/H
T&T SYSTEM	STARLIGHT LX-1 WITH ARTEMIS IV FCS	BEWAFFNUNG	1 M-7 GAUSS RIFLE 1 HOLLY-20 LRM MISSILE RACK 1 HOLLY-6 SRM MISSILE RACK 3 HARMON STARCLASS MEDIUM LASERS	SPRUNGDÜSEN	HIIDCO MODEL 10
PANZERUNG	GRUMMAN-3 FERRO-FIBROUS WITH CASE			SPRUNGREICHWEITE	90 METER

Während Elizabeth Hazen ihre illustre Karriere als Pilotin eines Black Knight begann, erwarb sie sich ihren Ruf als Gespenst der Zerstörung und Rache am Steuer ihres Highlanders.

Als ihr Black Knight zusammen mit dem größten Teil der Black Watch zu Beginn des Amaris-Bürgerkriegs zerstört wurde, bewaffneten sich Hazen und andere enteignete MechKrieger aus einem versteckten Reservelager der Black Watch am Monongahela River neu.

Der Highlander, den sie dann steuerte, war erst seit drei Monaten dort gelagert und besaß eine hochmoderne Kommunikationsanlage, die die kreisende Konstellation der Rim Worlds-Satelliten anzapfen konnte, um Kommunikation umzuleiten und abzuhören. Dies gab ihr die Fähigkeit, die weit verstreuten Überlebenden der Black Watch über den nordamerikanischen Kontinent und darüber hinaus hinweg effektiv zu befehligen und zu kontrollieren.

Während des Guerillakrieges gegen Amaris immer wieder schwer beschädigt, wurde Hazens Highlander in den dunklen Jahren der Besatzung vorrangig repariert und umgerüstet. Vom Einbau von Teilen aus dem SLDF-Cache tief in den Salzminenunter Detroit bis hin zur Reparatur der doppelten Wärmetauscher mit handgefertigten Ersatzteilen aus einer Werkstatt in Alberta, wurde der Highlander zu einem lebenden Denkmal der Hingabe, sowohl der SLDF als auch der zivilen Techniker, die am Kampf beteiligt waren.

Hazens geschätzter Highlander wurde zum Exodus reaktiviert. Sie steuerte ihn während des Pentagon-Bürgerkriegs und der Operation Klondike.

Hazens Highlander wurde nach ihrem Tod noch lange Zeit eingesetzt. Er wurde zu einem Symbol des Clan Jafefalke und jeder neue Khan des Clans hält mindestens einmal im Cockpit ihres Highlanders eine Zeremonie ab und wiederholt dabei ihr zu Ehren die Zeilen aus "Der Erinnerung".



ELIZABETH HAZEN



POSITION/RANG
ZUGEHÖRIGKEIT/EINHEIT
GEBURTSJAHR 2755

KHAN
CLAN WOLF

JEROME WINSON

Der erste Khan des Clan Wolf wurde in bescheidenen Verhältnissen auf der Lyranischen Commonwealth-Welt Gallery geboren. Auf einem kalten Planeten, der einen schwachen roten Zwerg umkreist. Die raue Umgebung des Hauses der Winsons in der Nähe des arktischen Kreises härtete den Jungen schon früh ab.

Die Winsons waren arm und Jerome verbrachte einen Großteil der schwierigen Zeiten im tiefen Winter damit, seinem Vater beim überlebenswichtigen Wildern in einem Steiner Wildreservat zu unterstützen.

Als sein Vater beim Wildern gefasst wurde, versorgte Jerome seine Familie, indem er die Aufgabe seines Vaters übernahm. Solange, bis er selbst von einem SLDF-Offizier, der zufällig das selbe Tier jagte, erwischt wurde.

Anstatt aber Jerome in ein Jugendgefängnis einzusperren, überzeugte der SLDF-Offizier den örtlichen Richter davon, Winson die Teilnahme am SLDF-Kadettenprogramm zu ermöglichen. Mit der Auflage nach erfolgreichem Abschluss auch in den aktiven Dienst einzutreten.

Während seiner Zeit im Kadettenprogramm erwies sich Winson als versierter BattleMech-Pilot.

Als sich 2770 der Krieg gegen die nahe gelegene Republik der Randwelten seinem blutigen Ende

näherte, wurde der Teenager Jerome in den aktiven Dienst aufgenommen und der 295. BattleMech Division als Pilot eines Mongoose zugeteilt.

Weil er in jeder Schlacht der jüngste MechWarrior war, kämpfte der ehrgeizige Winson um sich zu beweisen, immer härter und aggressiver als seine Kameraden in den schwereren und leistungsfähigeren 'Mechs.

In den frühen Jahren der Operation Chieftain war Jerome daher schon Captain einer schweren Kompanie von Marauder Battlemechs mit dem Spitznamen "Winson's Wolves" geworden.

Winson führte seine Marauder-Kompanie wie ein Wolfsrudel. ;Man pirschte sich an Amaris' 'Mechs heran, konzentrierte das Feuer auf die am stärksten beschädigten Maschinen oder solche, die zu schwer und langsam waren, um mitzuhalten, während der Rest ihrer Einheit vor den SLDF-Kräften floh.

Wenn sich ein 'Mech ihnen zuwandte und stellte, befahl Winson jedes Mal ein Exempel an diesem Mechkrieger zu statuieren. Seine Kompanie sorgte entsprechend dafür, dass in solchen Fällen nichts mehr zu retten war und das vom feindlichen Pilot selten mehr als ein Haufen verkohlter Knochen übrig blieb.

Der kometenhafte Aufstieg des jungen Offiziers erweckte die Aufmerksamkeit Aleksandr Kerensky. Der General nahm Winson während der Kampagne zur Rückeroberung Terras in seinen Kommandostab auf.

Kerenskys Vertrauen in Winsons Fähigkeiten war schließlich derart tief, dass er ihn auswählte, die Operation zur Rettung seiner Familie aus dem besetzten Moskau zu leiten. Die Operation verlief erfolgreich.

Winson entwickelte im Anschluss ein enges Verhältnis zu Nicholas und Andery Kerensky, die den kühnen jungen Mann wie einen älteren Bruder betrachteten. Nicht zuletzt diese Beziehungen zur Familie des Generals ließen es zu einer ausgemachten Sache werden, dass Winson sich Kerenskys Exodus anschließen wird. Selbst wenn er dafür seine Frau, die die innere Sphäre nicht für einen Aufbruch ins Unbekannte verlassen wollte, zurücklassen muss.

Als enger Vertrauter von Nicholas war Winson die logische Wahl um einen der neuen Clans anzuführen. Und es konnte nur Clan Wolf sein. Es gab zwar Gerüchte über Vetternwirtschaft, da Nicholas zudem eine intime Beziehung zu Jeromes Schwester hatte, aber das schnelle Tempo, mit dem Clan Wolfs Touman kampftauglich wurde, sprach eine deutliche Sprache.

Winson führte sein neues Rudel zurück zu den Pentagon-Welten und kämpfte mit seinem Clan auf ganz Eden, bevor man sich zusammen mit Clan Jedefalke auf Dagda sammelte. Die Wölfe und Falken waren die einzigen beiden Clans, die während der Operation Klondike auf mehreren Welten landeten.

Winson beaufsichtigte später die Absorption der Widowmakers durch seinen Clan, bei der Nicholas getötet wurde.

Zu Beginn des Goldenen Jahrhunderts zum ilKhan gewählt, nahm sich Winson, nachdem er 2851 einen schwächenden Schlaganfall erlitten hatte, das Leben durch Gift, weil er davon überzeugt war, dass sein Leben als Krieger am Ende angelangt ist.

MAD-2R MARAUDER

REAKTOR	VLAR 300	GEWICHT	75 TONS	BEWEGUNG GEHEN	43 KM/H
KOMM SYSTEM	DALBAN MICRONICS	CHASSIS	GM MARAUDER	BEWEGUNG LAUFEN	64 KM/H
T&T SYSTEM	DALBAN HI-REZ II	BEWAFFNUNG	2 MAGNA FIRESTAR EXTENDED-RANGE PPCS	SPRUNGDÜSEN	keine
PANZERUNG	VALIANT LAMELLOR FERRO-FIBROUS WITH CASE		2 MAGNA MK II MEDIUM LASERS 1 GM WHIRLWIND AC/5	SPRUNGREICHWEITE	keine

Winsons altgedienter Marauder begann seine Existenz als eine der Royal-Varianten der SLDF, produziert von GM auf Terra. Trotz des langen, erfolgreichen Produktionslaufs der Marauder führte ein vorübergehender Mangel an wichtigen Ersatzteilen dazu, dass in einer Handvoll 'Mechs - darunter auch der Marauder von Winson - nicht die üblichen Zielgeräte eingebaut wurden. Die Eigentümlichkeiten des daraus resultierenden Zielsystems hätten ähnliche 'Mechs vielleicht in die hinterste Ecke eines SLDF-Caches verbannt, tatsächlich erhielten aber die wenigen Mechkrieger, die damit umgehen konnten, ein sehr präzises Zielsystem. Als Winson der Marauder zugeteilt wurde, für dessen Steuerung er berühmt werden sollte, gab es nur zwei Vorbesitzer. Winson wurde bis 2772 so geschickt im Umgang mit den Steuerungssystemen, dass er allein achtzehn von insgesamt siebenundvierzig Abschüssen seiner Kompanie erzielte.

Winson nahm seinen Marauder mit auf den Exodus, wo er ihm auf Dutzenden von Schlachtfeldern während der Operation Klondike und bei Clan Trials im Kerensky-Cluster treue Dienste leisten sollte.

Nach Winsons Tod wurde sein Marauder neben ihm in einem Mausoleum in der Clan-Wolf-Enklave auf Strana Mechy ausgestellt. Die Wände des Mausoleums sind mit Basrelief-Schnitzereien geschmückt, die jeden Abschuss, den Winson im Cockpit des Marauders erzielte, darstellen.



JEROME WINSON

1ST BATTLEMECH RUN

1 Mackie MCK-5S vs 4 Merkava Mk VI

2439 - DER ERSTE BATTLEMECH-EINSATZ

[Anm. d. Red.: In der trostlosen Steppengegend nahe der nordamerikanischen Stadt Yakima erhielt am 5. Februar 2439 der erste bis dahin entwickelte BattleMech seine Feuerprobe, der Mackie MCK-5S.



Der Mackie, ein gemeinsames Projekt von mehr als 20 der besten Waffenhersteller der Hegemonie, trat gegen vier Merkava-Panzer an, die mit speziellen Fernsteuerungsgeräten ausgerüstet waren. Kommandant des BattleMechs und somit der erste MechWarrior der Geschichte war Colonel Charles Kincaid.

Die wenigen Personen, die den ersten Kampfdurchgang eines BattleMechs miterleben durften, wurden befragt. Es folgt die Aufzeichnung des Berichts von Professor Dr. Htov Gbarleman, dem leitenden Forschungswissenschaftler von Karenas Fiber Optics Interstellar, Hersteller der Sensorsysteme des Mackies].

Colonel Kincaid eilte mit der ihm üblichen Ungeduld durch die Aufwärmphase der anstehenden Tests und riss dabei mal wieder fast die Kabelverbindungen ab.



Ich war zuständig für die Überwachung der Hirnsensoren Kincaids und registrierte zufrieden, dass die myomeren Rückkopplungsschaltungen des BattleMech die Gehirnwellenmuster von Colonel Kincaid getreu wiedergaben. Es war unheimlich, fast so, als ob der Mackie ein lebendes Wesen wäre, wobei Kincaid dessen göttlichen Lebensfunken darstellte. Das begeisterte Juchzen des Colonels bestärkte meinen Eindruck noch. Er drängte den Mackie im Trab geradewegs in die Teststrecke, wo vier Panzer zwischen niedrigen, rollenden Hügeln warteten.

Einer der Panzer eröffnete das Feuer aus seiner Autokanone. Der Schuss war gut gezielt und traf den Mackie knapp über der rechten Hüfte. Jeder im hell erleuchteten Bunker schien den Atem anzuhalten, als alle Anzeigen auf den Bildschirmen aufgrund des Treffers zu Schnee zerfielen. Aber fast kein Schaden! Stahl, durch neuartige Strahlgusstechnik verstärkt und mit einer Lage gewebter Diamantfasern imprägniert, zusammen insgesamt nicht dicker als ein Zeigefinger, hatte die panzerbrechende Granate aufgehalten. Eine Granate, die bis zu 30 Zentimeter dicken, normalen Stahl durchschlagen konnte!

Die Verfolgungskameras zeigten, wie der Colonel den Torso des Mackies drehte, um seine Waffen zum Einsatz zu bringen.

Zwanzig Jahre meines Lebens konzentrierten sich auf diese vermutlich nicht mehr als fünf Sekunden dauernde Aktion. Ich beobachtete, wie Colonel Kincaid seine Sensoren - meine Sensoren - nutzte, um den hinter einer Gruppe kleiner Bäume und Büsche versteckten Panzer zu erfassen. Kincaid feuerte sowohl die PPC als auch die Autokanone ab. Beide Schüsse trafen und der Panzer verging in einem grellen Feuerball.

Tosender Jubel fegte durch unseren Beobachtungsbunker und alle Anwesenden fingen an, mir anerkennend auf den Rücken zu klopfen. Anstatt mich aber über die Leistung der Sensoren des "Mechs" zu freuen, wurde ich erstaunlicherweise zunehmend trauriger.



Bis zu dem Zeitpunkt als Kincaid den letzten Panzer außer Gefecht setzte, wusste ich nicht wirklich, warum ich die Begeisterung der anderen nicht rückhaltlos teilte. Der für die Steuerung des letzten Panzers verantwortliche Offizier saß neben mir an seinem Fernbedienungspult. Ich werde den Gesichtsausdruck des jungen Mannes nie vergessen. Er versuchte so sehr, seine Angst nicht zu zeigen, dass ihm davon Tränen über die Wangen liefen.

Mittlerweile hatte Kincaid den letzten Panzer außer Gefecht gesetzt. Dabei hatte er, als er unmittelbar neben dem Panzer stand - sozusagen zum krönenden Abschluss - den rechten Fuß seines 'Mech angehoben und mit voller Wucht auf den Panzer herabgestoßen. Den mühelos durch die Panzerung gebrochenen Fuß des Mackies verdrehte er anschließend und zerstörte damit den längst kampfunfähigen Panzer total.

Es erschütterte mich zutiefst als ich erkannte, dass meine Kollegen und ich gerade eine der mächtigsten Waffen, die je von Menschen erdacht worden waren, auf eben jene losgelassen hatten.

... und während meine Kollegen vor Begeisterung an ihren Plätzen auf- und absprangen, versuchte der Kommandant des soeben zerstörten Panzers zu verbergen, dass er sich in dem Moment, als seine Bildschirme schwarz wurden, tatsächlich eingenässt hatte.

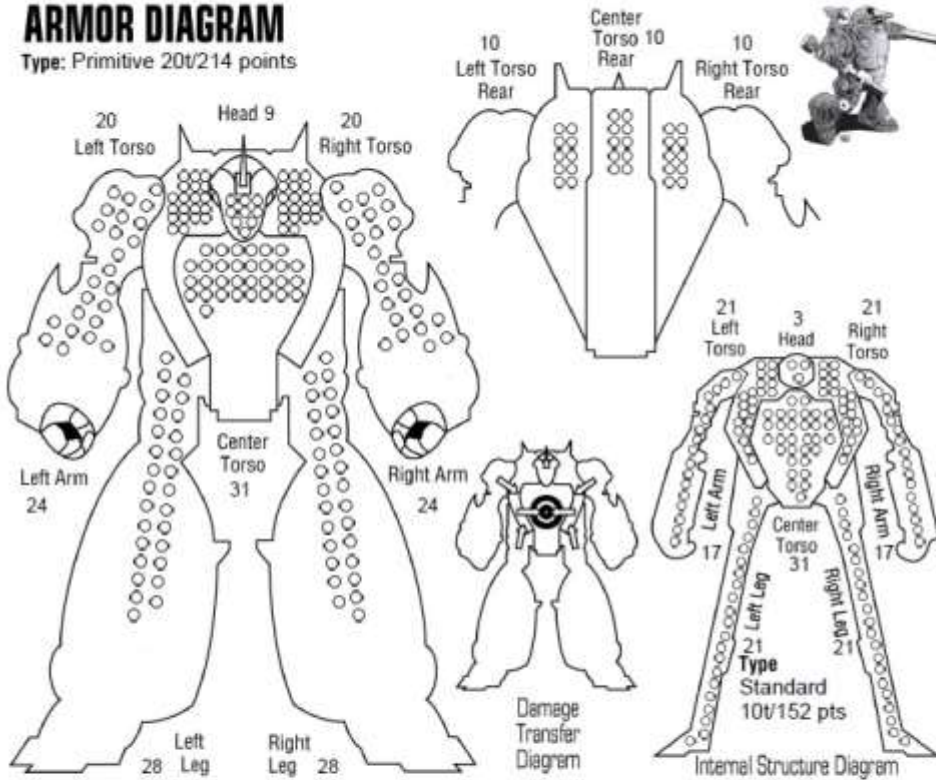
Dokument 0324610.04 der Terranischen Hegemonie - Abteilung für Forschung und Entwicklung, Abteilung für militärische Waffensysteme, ComStar-Archiv - Terra

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM

Type: Primitive 20t/214 points



Mech Data

Mackie MSK-5S Tonnage: 100
 Movement Points: Walking: 3 Technology Base:
 Running: 5 Inner Sphere / 2439
 Jumping: Biped BattleMech
 Level 1, Standard design

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 Autocannon/5	RA	1	5	3	6	12	18
1 PPC	LA	10	10	3	6	12	18
1 Large Laser	CT	6	8	5	10	15	

Autocannon/5 Ammo: 20 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Total Heat Sinks: 17 Single

Weapon heat: 19 ○○○○○○○○○○○○○○○○○

LRM Status Standard Hot-Loaded

Auto Eject Operational Disabled

Warrior Data

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

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

Critical Hit Table

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- PPC
- PPC
- PPC
- Roll Again

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Left Torso

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Left Leg

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

Head

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

Center Torso

- Engine
- Engine
- Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

1-3

- Gyro
- Engine
- Engine
- Engine
- Large Laser
- Large Laser

4-6

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

Battle Value 1202
 Cost 8'517'000
 Battle Value2 1436

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Autocannon/5
- Autocannon/5
- Autocannon/5
- Autocannon/5

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Right Torso

- Autocannon/5 Ammo(20)
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Right Leg


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

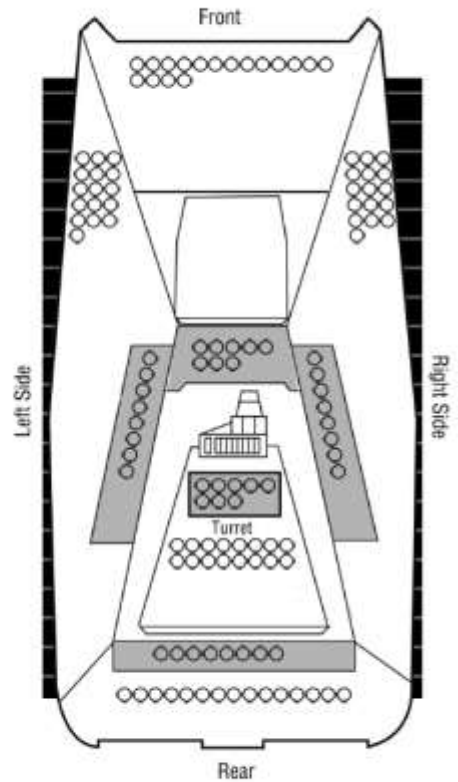
Heat Scale

25	-3 Movement Points	50	SHUTDOWN
24	+4 Modifier to Fire	49	-8 Movement Points
23	Arms Explosion, avoid on 8+	48	+7 Modifier to Fire
22	Shutdown, avoid on 8+	47	Pilot Damage, avoid on 12
21		46	Shutdown, avoid on 20+
20	-4 Movement Points	45	AMMO EXPLOSION
19	Arms Explosion, avoid on 4+	44	System Failure, avoid on 10+
18	Shutdown, avoid on 6+	43	-8 Movement Points
17	+3 Modifier to Fire	42	Shutdown, avoid on 18+
16		41	-6 Modifier to Fire
15	-3 Movement Points	40	Arms Explosion, avoid on 12
14	Shutdown, avoid on 4+	39	Pilot Damage, avoid on 10+
13	+2 Modifier to Fire	38	Shutdown, avoid on 16+
12		37	-7 Movement Points
11		36	System Failure, avoid on 8+
10	-2 Movement Points	35	Arms Explosion, avoid on 10+
09		34	Shutdown, avoid on 14+
08	+1 Modifier to Fire	33	+8 Modifier to Fire
07		32	Pilot Damage, avoid on 8+
06		31	-6 Movement Points
05	-1 Movement Points	30	Shutdown, avoid on 12+
04		29	
03		28	Arms Explosion, avoid on 6+
02		27	
01		26	Shutdown, avoid on 10+
00			

BATTLETECH®

GROUND VEHICLE RECORD SHEET

Unit: Merkava Mk VI		Driving Skill: # Crew: 5																																											
Movement: Tracked		Cruising MP: 3																																											
Tonnage: 75t		Flank MP: 5																																											
Jump MP:		Gunnery Skill:																																											
BV1:341 BV2:553		1'467 813 CB IS / 2384																																											
<input type="checkbox"/> Drive Damaged <input type="checkbox"/> Track Destroyed <input type="checkbox"/> Commander Hit <input type="checkbox"/> Driver Hit <input type="checkbox"/> Engine Hit <input type="checkbox"/> Turret Locked		Weapons and Equipment <table border="1"> <thead> <tr> <th>Type</th> <th>Location</th> <th>Damage</th> <th>Mn.</th> <th>Short</th> <th>Med.</th> <th>Long</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 Autocannon/5</td> <td>Turret</td> <td>5</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>12</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>1 LRM 10</td> <td>Turret</td> <td>1/Msl</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>14</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>1 SRM 4</td> <td>Turret</td> <td>2/misl</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>9</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 Machine Gun</td> <td>Turret</td> <td>2**</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 Machine Gun</td> <td>Front</td> <td>2**</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Type	Location	Damage	Mn.	Short	Med.	Long	1 Autocannon/5	Turret	5	3	6	12	18	1 LRM 10	Turret	1/Msl	6	7	14	21	1 SRM 4	Turret	2/misl	3	6	9		1 Machine Gun	Turret	2**	1	2	3		1 Machine Gun	Front	2**	1	2	3	
Type	Location	Damage	Mn.	Short	Med.	Long																																							
1 Autocannon/5	Turret	5	3	6	12	18																																							
1 LRM 10	Turret	1/Msl	6	7	14	21																																							
1 SRM 4	Turret	2/misl	3	6	9																																								
1 Machine Gun	Turret	2**	1	2	3																																								
1 Machine Gun	Front	2**	1	2	3																																								
<input type="checkbox"/> Motive System Hits <input type="checkbox"/> Sensor Hits <input type="checkbox"/> Stabilizers																																													
Armor tons: 5		Armor points: 80																																											
Front:		17																																											
Left/Right side:		16 / 16																																											
Rear:		15																																											
Front Turret:		16																																											
Rear Turret:		Turret Equipment: 21 Machine Gun Ammo: 100 Machine Gun Ammo: 100 SRM 4 Ammo: 25 LRM 10 Ammo: 12 Autocannon/5 Ammo: 20																																											



November 2021

MFG-ACCESSOIRES

by Spreadshirt

MFG Logo Kombi by 128 l Banner frei - Turtleneck: 13,99 €

MFG Logo Kombi by 128 l Banner frei - Snapback Cap: 15,99 €

MFG Logo Kombi by 128 l Banner frei - Stoffbeutel: 12,99 €

MFG Logo Kombi by 128 l Banner frei - Trucker Cap: 16,99 €

MFG Logo Kombi by 128 l Banner frei - Schultertasche aus Recycling-Material: 16,49 €

MFG Logo Kombi by 128 l Banner frei - Schlüsselloch mit Folien 44 x 44 cm: 16,99 €

MFG Logo Kombi by 128 l Banner frei - Baseballkappe: 16,99 €

MFG Logo Kombi by 128 l Banner frei - Umhängetasche: 21,99 €

MFG Logo ab 2017 (Größe: Regelmäßig) - Stofftasche aus Recycling-Material: 12,99 €

MFG Logo ab 2017 (Größe: Regelmäßig) - Dreifache mit integrierten Trinkrinne: 15,99 €

MFG Logo ab 2017 (Größe: Regelmäßig) - Schultertasche aus Recycling-Material: 16,49 €

MFG Logo ab 2017 (Größe: Regelmäßig) - Teddy: 14,99 €

MFG-Merchandising

Verschiedentlich wurde nach MFG-Accessoires gefragt. So was gibt es. Man kann unsere Accessoires hier selbst bestellen:

<https://mechforce.myspreadshop.de>

Falls jemand eine dort nicht vorhandene Kombination von Logo und Accessoire haben möchte, kann er dies an:

info@mechforce.de

... mailen, wir schauen dann, was da möglich ist.

Darüber hinaus gibt es noch unsere MFG-Jahrespatches, Mousepads und Sticker ... pp.

Die findet man in unserem Forum, hier: [MFG-Merchandising](#)

... wobei man mittlerweile etwas scrollen und blättern muss :)

MILAMBAR

... stellt sich vor

Ilcoron, Dr.Bartolomeus Jack Lumble, Tijara, Takiro, Ferdon, Xil, Filiciaé ... sind einige der Namen, auf die ich im Hobby/Rollenspiel höre ...

In der Mechforce bin ich aber besser bekannt unter dem Callsign **Milambar**.

Moin,

ich bin Mike, inzwischen 42 Jahre alt und wohnhaft in dem Dreieck Braunschweig-Wolfsburg-Magdeburg. Wie die eingangs aufgezählten Nicknamen schon vermuten lassen bin ich im Rollenspiel/Hobby in diversen Ecken unterwegs, sei es im Liverollenspiel/LARP, in MMOs oder im TableTop/TableRPG.

In meiner restlichen „Freizeit“ bin ich Familienvater.

BattleTech habe ich damals mit ~15 Jahren in unserer damaligen DAS Runde angefangen, das muss so um ~1994 gewesen sein als die „schwarze Fasa-Box“ draußen war. Gespielt habe ich dann am Tisch bis 1999, wobei 98 aufgrund meines Wechsels zur Marine schon fast nichts mehr los war. Im Universum bin ich aber über die Romane und die damaligen PC-Spiele geblieben.

Die letzten Jahre ist mir vermehrt der Day of Legends ins Auge gefallen, aber ich hatte zeitlich nie die Möglichkeit, dieses näher in Betracht zu ziehen. Zum DOL 2020 hatte ich dann endlich mal Zeit gehabt, habe Kontakt mit der MechForce aufgenommen und wurde an die Phoenix-Crew weitergeleitet – na ja, was aus dem DOL 2020 wurde, weiß jeder.

Sei es wie es ist, für mich hat sich Corona in der Form gelohnt, da dadurch die Online-Community stark gewachsen ist und mit dem TTSim und MegaMek für mich seitdem jederzeit Spiele möglich sind. Denn Tischrunden auch außerhalb von Corona sind für mich schwer zu realisieren.



Im Zuge der Onlinespiele bin ich dann Ende November 20 in die MechForce gekommen.



Seit Ende August 2021 bin ich ins **Team der ChapterVerwaltungen** gewechselt und bearbeite für euch jetzt die Zeitschienen ISAkt (B) und Clan (C). *Seit also lieb zu mir, wenn wir einen Fight macht ... ich bin derjenige, der euch neue Mechs zuteilt ^^*

Weiterhin haben KaiNer und ich angestoßen, dass der **Arbeitskreis Akademie wieder** etwas aktiver wird. Wir sind zusammen mit Elfe kräftig am Werkeln - mehr dazu im anderen kleinen Posting.

Auf Wunsch vom Vorstand werde ich in Zukunft auch als eine Art **Verbindungsoffizier** tätig werden. In dem Zuge fungiere ich als Bindeglied zwischen dem Vorstand und euch als Mitgliedern. Wenn ihr Fragen/Kritiken/Anregungen habt, die ihr aber nicht direkt stellen wollt, könnt ihr das auch an mich weitergeben und ich konfrontiere unseren Vorstand dann damit ohne Namen zu nennen. Auch werde ich versuchen, euch was diverse aktive Projekte innerhalb der MechForce betrifft auf dem aktuellen Stand zu halten.

Ich freue mich trotz der inzwischen doch vielen Aufgaben auf weitere Jahre mit euch und bitte falls es mal bei dem einem oder anderem ggf. länger dauert um Nachsicht.

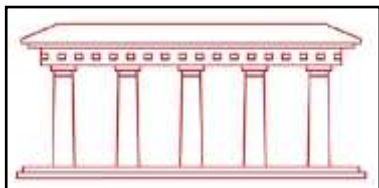
PS: Ich mache zwar schon vieles, aber euren Kaffee holt ihr euch selbst ^^

Grüß Milambar / Mike

MFG-AKADEMIE

... Zeit für ein „Upgrade“?!

AK Akademie:



Upgrade des Akademieregelerwerks (coming soon 2022)

Nochmal Hallo in die Runde,

im Zuge der Vorbereitung für die JHV'21 (*und auch schon einige Tage davor*) haben sowohl KaiNer als auch ich uns vermehrt Gedanken über das aktuelle Akademieregelerwerk gemacht. Beide sind wir unabhängig voneinander zu dem Entschluss gekommen; *da geht noch etwas mehr.*



Elfe, der die MFG-Akademie-regeln 2014 zusammen mit Jacob Verdriis erfolgreich reformierte, ist als ehemaliger und neu gewählter Vorstand mit im Boot, womit der **Arbeitskreis Akademie** drei Mitstreiter hat.

Ein erstes Briefing fand dann unter uns dreien und später auch noch mit Thori auf der PhoenixCon 2021 statt. KaiNer hatte sich im Vorfeld um den Bereich *Errungenschaften* (also die *Akademievorteile*, aus denen Ihr wählen könnt) gekümmert. Innerhalb kürzester Zeit hat er mit einigen diverse Gespräche geführt, um Meinungen und Vorschläge zu erkunden und diese in seine Ausarbeitung eingebunden. Zur PhoenixCon hat er dann ein wirklich klasse ausgearbeitetes Handout mitgebracht. Vielen Dank an KaiNer dafür!

Ich bin derzeit dabei einen ergänzenden *Fragenkatalog* für die theoretische Prüfung zu entwickeln. Dieser basiert darauf, dass in den ersten Stufen sowohl Fragen zum allgemeinen BT-Regelwerk und den internen MechDForce-Regelwerken einfließen. Im höheren Stufenbereich geht es dann immer mehr in den Fluff- / Hintergrund- / Zeitgeschehen des BT-Universums.

Aktuell wird noch viel geschrieben, umformuliert, verworfen, um das neue Regelwerk stimmig zu machen.

Auf was könnt Ihr Euch freuen?

- ☆ Mehr Vielfalt bei der Wahl eures Akademieweges
- ☆ Die Aussicht, dass nicht jeder, der Akademie spielt, den *gleichen* Akademieweg geht
- ☆ Spezifische Akademiewege für z.B. Clan oder IS

Die Rohfassung wird vermutlich zum Ende dieses Jahres fertig sein, danach erwarten wir die Anmerkungen / Wünsche / Korrekturen des Vorstandes und im Anschluss daran die Meinung aller.

Mit einer *druckfertigen Version* rechne ich aktuell zum Beginn des 2. Quartals 2022.

Bisher gespielte Akademiestufen werden auf jeden



Fall nicht verlorengehen!

Sobald das neue Regelwerk *live* geht, könnt Ihr eure Stufenerfolge im dann gültigen „Skill-Baum“ (*damit das Werk einen vorläufigen Namen hat*) 1:1 neu besetzen.

Wir freuen uns auf eine spannende neue-alte Akademiezeit mit euch und hoffen, dass wir mit unserem Upgrade bei euch punkten können und es euer Spiel bereichert ... und natürlich auch neue-alte Spieler in die Hallen der MechForce Akademie zieht.

Gruß Milambar / Mike

WESTWOODCON - BNT 2021

Catalyst-Agent Akira213 berichtet ...

Moin alle!

... ein paar Zeilen über das 2021er Blutnamensturnier ... mal kucken, was ich noch zusammenkriege ...

Also zunächst: da ich im Vorfeld mehrmals gefragt wurde, ob man für die Teilnahme ein Vereinsmitglied sein muss, halte ich an dieser Stelle direkt mal fest: alle Events, die von einem Catalyst Game Labs Demo Agent angekündigt und durchgeführt werden, sind eigentlich immer offen für jedermann. Den Punkt muss ich wohl in der nächsten Event-Ankündigung besser hervorheben.

Da Normans Sheriff of WestWood-Event unerwartet viele Teilnehmer hatte und er quasi überpünktlich fertig war, ist das Blutnamensturnier mit ein klein wenig Verspätung gestartet.

Begonnen habe ich mit der üblichen Ansprache und ein paar Erläuterungen zum Turnier inkl. dem Hinweis, dass die auf dem Turniertisch stehenden Minis fürs Turnier ausgeliehen werden können. Insgesamt hatten sich 10 Spieler bei mir angemeldet (auch hier über Erwarten viele), was eigentlich dann auch ein bisschen schade war. Noch einer mehr und ich hätte die Wette gegen Hippie gewonnen ;)

Gespielt wurden zunächst vier Vorrunden, an denen jeder Spieler teilnimmt. Die **erste Vorrunde** waren Duelle. Und da wir alle ordentlich erzogene, wahrgeborene ClanKrieger sind, natürlich nach Ehrenlevel 1. Als Gefechtsfelder wurden Karten von Andai verwendet. Für die beim Gegner beschädigte interne Struktur gab es Punkte. Es gab noch ein bisschen mehr Punkte, wenn die Location ganz gefehlt hat plus `nen satten Schwung obendrauf, wenn der Gegner ganz aus dem Spiel war. In dieser Turnierrunde hat Norman am besten abgeschnitten - mit 18 Punkten.

In **der zweiten Turnierrunde** wurden ebenfalls Duelle gespielt, diesmal allerdings auf Gefechtsfeldern, die von mir für die Europäische BattleTech Meisterschaft 2017 gemalt wurden. Die Punkteabrechnung lief analog zur ersten Vorrunde. Bester dieser Runde war Calvin mit 14 Punkten.

Die dritte Vorrunde war das Grand Melee, wobei ich kurzfristig entschied, die 10 Teilnehmer auf zwei Platten zu verteilen. Norman hat netterweise die Leitung an der einen Platte übernommen, während ich selbst die zweite geleitet habe. Wertungsmäßig wurden hier nun die selbst erlittenen Schäden als Negativpunkte gewertet. Am besten schnitten Tysker und Headshot ab - jeweils mit 0 Punkten. Alle anderen handelten sich Minuspunkte ein - am heftigsten erwischte es Frank mit -19.

Interessanterweise gab es am Ende der Grand Melee Vorrunde nur einen einzigen Spieler der einen zweistelligen

gen positiven Punktwert hatte: Headshot mit 14 Punkten. Vorletztes Jahr hatte das halbe Teilnehmerfeld an dieser Stelle einen zweistelligen Wert.

Vierte Turnierrunde: nochmal Duelle auf Andai-Karten. Hier schnitt Tysker am besten ab – er erreichte 19 Punkte in diesem Spiel, was ihn in der Punktereihung direkt auf den 4. Platz katapultierte und er somit ins Halbfinale einzog. Die anderen Teilnehmer waren Mike, Schwitzi und Headshot, der die Rangliste inzwischen mit großem Vorsprung anführte.

Im ersten Halbfinale standen sich Headshot und Schwitzi gegenüber, wieder auf einer EBTC2017-Platte. Headshot konnte seinen Gegner niederringen. Im anderen Halbfinale traten Tysker und Mike an. Hier konnte Tysker den Sieg für sich verbuchen.

Finale: Headshot vs Tysker auf dem „Wolfsclan-Manövergelände“. Tysker fand recht schnell einen gemütlichen Wald und ließ von dort seine Waffen sprechen. Headshot wollte Tysker mit Waffengewalt aus diesem Wald drängen aber leider war Fortuna diesmal nicht mit ihm. Lediglich Headshots LB10-X und



einer der beiden MedPulse Laser konnten halbwegs zuverlässig Treffer setzen, während Tyskers Trefferquote auf 7 und 8 geradezu beängstigend war. Dies führte schließlich zu einem Gyro-Treffer an Headshots Omni einschließlich einem Aufschlag auf dem Erdboden. Die nächsten Waffeneinschläge verhalfen Headshots Mech dann zu einem zweiten Gyro-Treffer. Allerdings konnte er nach einer Drehung mit Waffenfeuer aus dem Liegen antworten. Seine Trefferquote blieb aber leider weiterhin übersichtlich. Tyskers nächster Treffer fand dann die LB10-X Munition im Arm und sprengte Headshots Omni somit den Arm ab. Da Headshot sich nun nicht mehr wehren konnte, musste er Hegira annehmen.

Willkommen Tysker, im elitären Club der Blutnamensträger! :)

P.S.: Es gibt leider noch einen negativen Punkt: Eine Vulture Prime- und Night Gyr Prime-Mini haben den Weg zurück in meinen Hangar nicht gefunden. Wir hatten bei Con-Ende die Halle nochmal abgesucht, sie waren nicht zu finden. Auch entsprechende Aufrufe über Discord, Facebook und im MFG-, sowie TT-Forum hat bei Fertigstellung meines Geschreibsels keine Hinweise zum Verbleib erbracht. Hat wohl jemand brauchen können *seufz*

THEMA: PROXIES

Kritisches von Karl Streiger

Gefunden als Beitrag in Facebook (siehe unten, unter Quelle), der in englischer Sprache verfasst war. Weil das Thema interessant erschien, wurde der Beitrag per Dolmetscherprogramm übersetzt und etwas bearbeitet.

... und da es für andere BT`ler vielleicht auch interessant oder zumindest lesenswert sein könnte, wurde der Beitrag mit freundlicher Genehmigung des Verfassers in die TP aufgenommen.



Streiger Design Studio

@Streiger.Studio · Künstler/in

Quelle:

<https://www.facebook.com/Streiger.Studio/posts/630242461714261>

Ok, das wird ein längerer Text, also nehmt euch einen Kaffee oder einen Tee und setzt euch hin.

Vielleicht könnte ich ein Video machen und reden aber ich habe nicht gut geschlafen und mich nicht rasiert. Nein, tut mir leid, ihr müsst den Text lesen [...]

EINLEITUNG:

Ich weiß nicht, was in letzter Zeit passiert ist, aber irgendwie hat ein weiterer „Piss-Contest“ zwischen Strato Mini Studio und CGL begonnen. OK, ich gebe zu, es ist eine sehr gute Werbung, wenn ein Zweig einer Firma, die Millionen in Kickstarter gemacht hat (Kosten und Gewinn sind hier nicht Thema) und ein kleines Unternehmen in einer "Garage" streiten.

Aber als jemand, der sich für BattleTech interessiert, seit er 10 Jahre alt ist, und als jemand, der es liebt, Miniaturen zu bemalen und der vor einigen Jahren begonnen hat, seine eigenen Miniaturen zu bauen, habe ich das Bedürfnis, meinen Standpunkt klar und deutlich zu machen. Sollte ich mit dieser Aussage Brücken einreißen - so sei es. Eines der wichtigsten Dinge für mich ist es trotzdem, integer zu sein.

Gehen wir zurück ins Jahr 2018. Es gab einige Gerüchte über neue BattleTech-Boxen mit qualitativ besseren Minis. Und während ich mir ein paar Dutzend Zinnminiaturen und einige der letzten Plastikminis ansah, dachte ich mir: ein paar bessere BattleTech-Minis wären schon schön

Ich fand einen Link zu Strato Minis und bestellte meine erste Partie. Zuerst war ich sehr vorsichtig - eine kleine Firma, die Qualität sah sehr gut aus, aber zu diesem Preis? Das konnte nicht wahr sein.

Ich bestellte 4 Mechs: Bullshark, Assegai, Kriegshammer und Jemadar.

Sie kamen unmontiert. Es brauchte einige Zeit, um sie zusammenzubauen, aber die Vorteile, wenn man seinen Mini gern nach Belieben zusammenbaut, sind - jedenfalls für mich - offensichtlich.

[...]

Nebenbei bemerkt hatte ich die AGOAC-Box, als ich den KS zum ersten Mal unterstützte - ich habe es sehr vorsichtig gemacht, zunächst nur ComStar-Pledge (1\$). Und als es Zeit war, mehr zu machen, habe ich auf Warrior (20 \$) erhöht.

Warum? Die Qualität der Box-Minis war angemessen, nicht überwältigend, aber OK. Angesichts der Geschichte und der Qualität anderer BattleTech-Minis befürchtete ich trotzdem wieder „Zitronen“. Als Wave1 ankam, war die Qualität des Modells offensichtlich. Sicherlich hätte es besseres Material sein können, das nicht so runde Kanten hat, und es hätte in Teilen unmontiert geliefert werden können.

Trotzdem ist die Präsentation in den Klarsichtboxen sehr gut (man kann es bei den Bildern der GenCon-Salvage sehen) Diese sind unmontiert, was in meinen Augen eine bessere Option ist, aber sie sehen nicht halb so gut aus.

Vielleicht könnte ich den Juni 2020 erwähnen, aber ich will nicht noch Öl ins Feuer gießen.

Der nächste Absatz ist also mit Vorsicht zu genießen und stellt meine persönliche Meinung dar.

Wenn Sie ein aufmerksamer Leser mit einem guten Gedächtnis sind, werden Sie den Designer vieler dieser Strato Minis erkennen.

Bilder von diesen Minis sind in offiziellen BattleTech-Foren nicht erlaubt. Man sollte sie also nicht dort posten, nicht dass es noch viele gibt, die Foren benutzen.

Aus der Sicht eines 3D-Modellierers gehören diese Artworks zu den besten, um daraus echte 3D-Sculpts zu machen (Ich habe es noch nicht getan, aber ich bin versucht, es zu tun - es gibt aber normalerweise andere Dinge zu tun).

Ich habe es in der Vergangenheit schon mal bei einem anderen Künstler versucht, aber die scheinen eine wechselnde Perspektive zu haben - es ist eben fast unmöglich, das gleiche Objekt aus dem gleichen Kamerawinkel zu erstellen.

Derzeit ist BattleTech in sicheren Gewässern. Die Kickstarter-Aktion war ein Erfolg und ich bin froh, dass ich sie in dem Umfang unterstützt habe, wie ich es getan habe (es hätte mehr sein können [...] andererseits, es ist nie genug).

Aber man bedenke, dass BattleTech und das hoffentlich neue Flaggschiff Alpha Strike, Spiele mit kombinierten Waffen sind. Also kombinierte Waffen wie Artillerie, Fahrzeuge, Infanterie - und als Tabletop mit Gelände und Gebäuden.

ABER bietet CGL offizielle Gebäude, Infanterie, Panzer an? Nein, man tun es nicht.

Aber IWM tut es. Und wenn man mit diesen kombinierten Waffen spielen will, muss man bei IWM kaufen.

Tut mir leid, wenn das das Argument ist - ich muss trotzdem fragen: Hat man Augen oder schaut man permanent durch eine rosarote Brille? Ich habe keine IWM Panzer mehr - na gut, ich glaube ein Demolisher II hat die Säuberung überlebt (er ist eines der besseren Modelle) - aber wenn man einen "offiziellen" IWM-Panzer wie den Puma oder Ontos neben einen „Nu-Seen“ stellt, möchte man nur weinen.

Es tut mir leid, dass es mir nicht leid tut, aber ich mag diese hässlichen Stücke 80er-Jahre-Blechkunst nicht auf



Marauder vs Bull Shark

meinem Tisch verwenden.. Also muss ich mich nach Proxys umsehen. 100% die gleiche Situation, in der wir bis 2019 waren, wenn es um Mechs geht, richtig?

Und jetzt nehmen wir mal an, dass in 3-4 Jahren der CGL-Vehicle-Kickstarter gestartet wird - Nebenbei: Es wäre Blödsinn, über Leute zu schimpfen, die ihr Geld für andere 3rd-Party-Objekte ausgeben, wenn es den Verantwortlichen egal ist.

Als kleine Erinnerung, ich kenne einige Wargames, nicht wenige davon sind im MechaGenre angesiedelt. Und alle verwenden kombinierte Waffengattungen.

Und jedes dieser Spiele, mit Ausnahme von „**ONE**“, ver-

fügt über Fahrzeuge und Infanterie, ohne dass 3rd-Parties benötigt werden.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Verfügbarkeit. Wie wir alle wissen sollten, machen Engpässe im internationalen Transportwesen und politische Entscheidungen, Steuern und Zölle dies zu einem Albtraum.



Warhammer vs Kriegshammer

Als kleines Unternehmen, das nicht in der Lage ist, Millionen über Kickstarter zu sammeln, muss man also Leute dazu bringen, das Spiel zu spielen. Hmm, vielleicht ist es eine gute Idee, Soldaten zu finden, die das Spiel zu ihren Einsätzen in Übersee mitnehmen (das hat bei BattleTech sehr gut funktioniert, oder?).

Eins dieser Unternehmen ist Universe Revelations - diese kleinstmögliche Firma hat eine Menge Geld ausgegeben, um per Drucker - denn das war die ursprüngliche Idee - Artwork und originale Gegenstände zu produzieren (und nicht von anderen IPs zu leihen).

Aufgrund der globalen Situation hat das nicht sehr gut funktioniert - also ist Rick, anstatt sich an das antiquierte Konzept der Produktion zu halten (nicht, dass 3D-Druck-Miniaturenspele ein altes Konzept sind), dazu übergegangen, druckbare Dateien zur Verfügung zu stellen ... und die Regeln sind kostenlos.

Ich weiß, dass die Leute Angst vor Raubkopien haben, aber tatsächlich findet Raubkopieren nur statt, wenn es keine offiziellen Quellen gibt, zumindest auf einem relevanten und schädlichen Niveau.

Und weil ich sagte, dass Integrität wichtig ist, gebe ich zu, dass ich die Guillotine raubkopieren werde. Ich brauche diesen Mech, ich brauche diesen Mech mehrmals ... aber ich habe die Box mit der Guillotine nicht bestellt, sie ist schlicht nicht verfügbar. Und ich weiß nicht, wann sie wieder verfügbar sein wird. Wenn die "offizielle" Miniatur früher kommt, als ich fertig bin, werde ich anstatt meiner Version gerne die offizielle Miniatur nehmen (OK, vielleicht stimmt das nicht 100%ig - denn das Original wird vermutlich nicht in Einzelteilen geliefert - und ich brauche ein paar Varianten).

IRON WIND METALS

Winter 2020 Distribution Releases			
20-5188	Raptor II RPT-5X	40	\$14.50
20-5189	Catapult CPLT-C3 / C5	65	\$16.50
20-5190	Dasher II (Standard) / 2	40	\$14.50
Spring 2021 Distribution Releases			
20-5191	Minsk (Standard) / 2	70	\$18.50
20-5192	War Crow Prime	70	\$16.95
20-5193	Hierofalcon Prime / A	45	\$15.95
Summer 2021 Distribution Releases			
20-5194	Sojourner Prime	60	\$15.95
20-5195	Archer ARC-9W	70	\$16.95
20-5196	Goliath C	80	\$18.95
2021 Web Only Online Releases			
BT-443	Typhoon TFN-3A/3M/5H Mech Scale	90	\$14.00
BT-446	BFFL "Buffalo" (Standard)	100	\$18.00



Raptor II



Catapult C3 o. C5



Dasher II (Standard)



Minsk 2



Minsk Standard

**NEW
RELEASES**

**2
0
2
1**



War Crow Prime



War Crow A



Hierofalcon Prime



Hierofalcon A



Typhoon TFN-3A



Typhoon TFN-5H



Typhoon TFN-3M



BattleMech Recovery Vehicle (Standard)
BT-445



Buffalo BFFL Hovertruck (Standard)



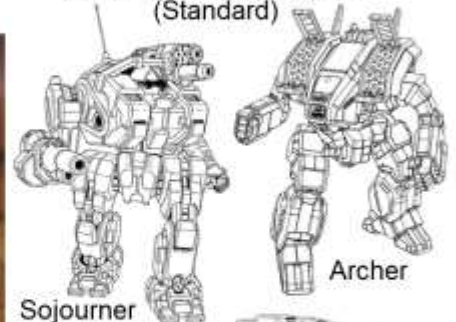
Commando COM-2D
BT 20-5185



Thunderbolt TDR-5S
BT 20-5186



Dominator (Standard)
BT 20-5187



Sojourner

Archer



Goliath

BT-445 und 20-5185 bis 5187 ohne Erwähnung im Release Schedule.

Sojourner Prime, Archer ARC-9W und Goliath C sind noch nicht erschienen

KURZMELDUNGEN & LINKS

Rubrik: Reichlich Gutes zum



Andi aka Drussaxt hat das [Projekt](#) abgeschlossen - u.a. ist der Nukem wiederauferstanden.



Es gibt ein klasse Video, falls jemand Interesse am [Gray Death Camo \(YouTube\)](#) hat?

Der [Bang Bang Club](#) hat dieses Jahr wieder einige Szenarien zelebriert und dokumentiert.

[Metal Core Collectibles](#), falls jemand schicke Proxies sucht?

Bilder aus dem Thomond Park, [Battletech Irish Nationals 2021.](#)

[MechFactory](#) ... für die schnelle Nachschau und Druck von Record Sheets (Mechs, Fahrzeuge, Raumschiffe, ... alles)

[Andai-Maps](#) gesucht? Die gäbe es beispielsweise hier.

Battletech-News brandaktuell? Hier [HPGSTATION](#)

Unterhaltames, Informatives? Hier: [THE BATTLETECH CHANNEL](#) von Ullric Kerensky.



Malvorlagen für Mechs und Einheiten gesucht? [CamoSpecsOnline](#)

Kontakt zur [Facebookgruppe Battletech Deutschland](#) mit mittlerweile fast 1.200 Mitgliedern. Hier findet man News, Mitspieler und werden Fragen aufgeworfen und beantwortet.

Bilder von [„Der Platte“](#) - Das alljährliche Battletech-Wochende der WTB HH-Montagsrunde, an der eigentlich jeder teilnehmen könnte.

Battletech-Läden (online und „analog“): [Scifi-Trader](#) [FantasyEn`Counter](#) [Atlantis](#) [FantasyWelt](#) [Iron Wind Metals](#) [Catalyst](#)

Battletech online spielen? Oder Kontakt zur Szene finden? [Discord!](#)

Interessante Beiträge in unserem Forum:

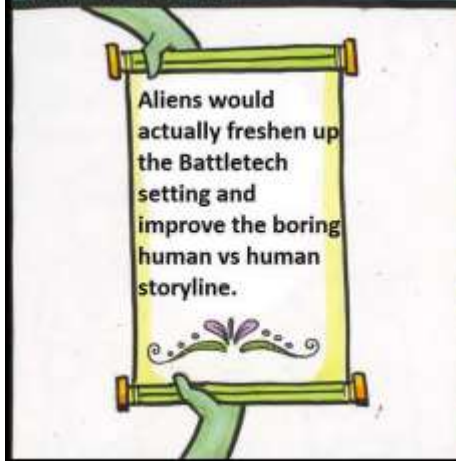
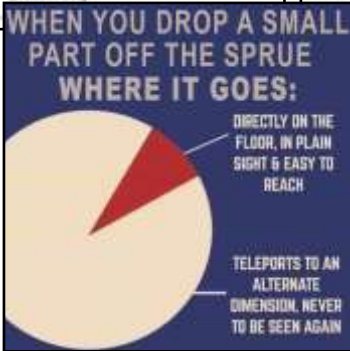
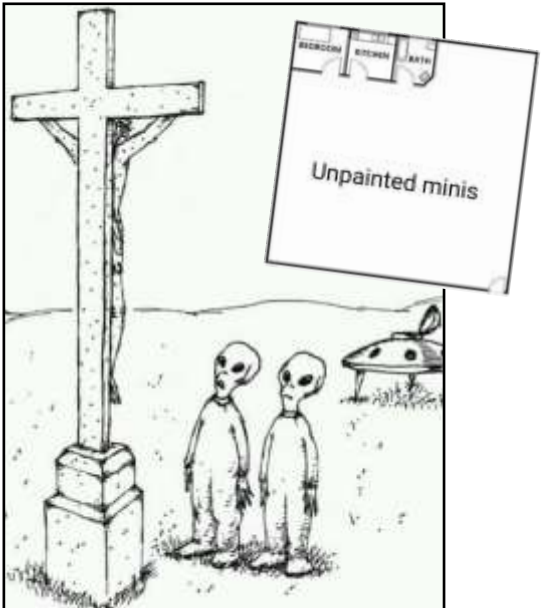
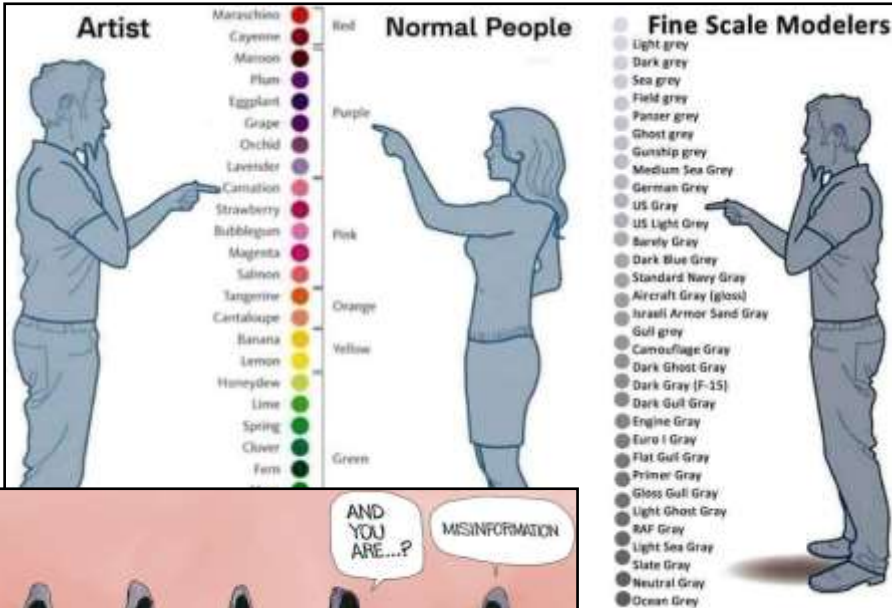
<http://f.mechforce.de/>

... ist einen Besuch wert



Irish Battletech Champion 2021 **Jim Britton**
CONGRATUALIONS!
Das Poster ist natürlich von Ken Coleman, das Foto von Jim hat Elfe hineinkopiert.

JOKES



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



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



Anfragen bzgl. der Chapter der **Clan-** und **JIHAD-**Zeitschienen,
aber auch **Regelfragen** in Sachen Battletech an clankonklave@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](#) (siehe auch Seite 2 der TP)

mfG *11e*

Ach, die LINKS funktionieren nicht? Wenn man an info@mechforce.de schreibt, bekommt man die PDF-Datei mit funktionierenden LINKS!