

TerraPost 42

Das offizielle Magazin der MechForce Germany



Dez17 / Jan18

2 Kurzstories - 1 Szenario - Resculping einer Vulture - Jahresrückblick 2017 - Was sind Chapter - DBTM 2017 - Der Weg zum deutschen Battletechmeister - u.v.m



Inhalt

Vorwort	2
20 Jahre MechForce Germany e.V. (Ehrenamtsinhaber)	3
Was sind Chapter v. Coki	4
Battledroids	5
Die Sternenbundanlage, ChF-Story v. Steffen	6
Die Sternenbundanlage, Foto-Story v. Major	9
Resculping: Vulture by Andy	12
Clan-Bestätigungstest by Schnittchen	14
BT-Szenario-Alarm, ein Procyon-Szenario von Cunny	17
Aus dem Internet: The Penny-Game	18
IWM - Releases 2017	19
Recht am eigenen Bild v. Elfe	22
FrankenMech - Record Sheet - „The Ogre“	23
MFG-Mitglieder - Deutschlandkarte	24
Road to Victory, DBTM 2017-Bericht v. Thjafjaz	25
Aus dem Internet: Blues-Mechbay - Schicke Hexbases	29
Jokes	30
MFG-Regelwerke	31
1:72 Locust für Outlaw	32

Impressum

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

Herausgeber:

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

eMail: vorstand@mechforce.de

Vereinsregister:

AG Duisburg Registernr. VR 3709
Kontakt: terrapost@mechforce.de
© 2017 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 ;)*



Viel Spaß mit der 42. Ausgabe der Terra Post, die damit sowohl bzgl. der Ausgabedauer als auch in der Ausgabenanzahl die langlebigste Battletech-Fan-Zeitschrift von allen ist. Die erste Terra Post erschien ca. im Mai 1998, der Rest ist Geschichte :)

Ein kleines Resümee zum vergangenen Jahr sei erlaubt:

Erfreut ist festzustellen, dass sämtliche Battletech-Orgas immer intensiver zusammen wirken. Für 2018 ist gegenwärtig geplant, diverse Events Seite an Seite zu gestalten. Allen voran natürlich das mittlerweile seit 2015 ohne „offizielle“ Unterstützung gemeinsam organisierte DBTM-Event. Außerdem kann man wohl getrost behaupten, dass es immer mehr Veranstaltungen gibt, bei denen Battletech angeboten wird.

Wenn man sich unseren BT-Veranstaltungskalender anschaut, kommt man schon in arge Bedrängnis und stellt fest, dass man tatsächlich nicht alle Events wahrnehmen kann, selbst wenn man wollte. Und dies liegt nicht allein darin begründet, dass einem finanzielle Möglichkeiten oder die Entfernung des Veranstaltungsortes hindern. Es sind deren mittlerweile (wieder) so viele, dass man einfach nicht alle besuchen kann. Und dabei sind sicherlich nicht alle Battletechereignisse in unserem Kalender erfasst.



20 JAHRE MECHFORCE GERMANY e.V.

Ab dem 01.12.1997 galt die erste Fassung unserer Vereinssatzung und ab dem 01.01.1998 lief offiziell unser erstes Vereinsgeschäftsjahr. In den vergangenen Jahren gab es wie bei allen Angelegenheiten Höhen und Tiefen. Gegenwärtig sieht es jedoch gut aus, nicht nur für unseren Verein, sondern eigentlich für die ganze kleine und feine BT-Community. Bleibt zu hoffen, dass sich der etablierte Aufwärtstrend stetig und immer mehr verstärkt.

Natürlich lebt ein Verein von der Aktivität seiner Mitglieder. Aber er lebt auch durch die Bereitschaft einzelner Mitglieder, diverse Ehrenämter wahrzunehmen - diese seien an dieser Stelle mit besten Dank für ihr Wirken erwähnt.



Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub



Vorsitzender

1997	bis	2000	-	Cuong Lui
2000	bis	2004	-	Christian Waidner
2004	bis	2013	-	Jens Mohrmann
2013	bis	-	-	Thorsten Eifers

Geschäftsführer

1997	bis	2000	-	Cear Taing
2000	bis	2001	-	Michael Rieck
2001	bis	2002	-	Malte Tombers
2002	bis	2004	-	Jens Mohrmann
2004	bis	2008	-	Volker Simon
2008	bis	2010	-	Michael Brockhaus
2010	bis	2012	-	Volker Simon
2012	bis	2014	-	Stefan Murillo
2014	bis	2016	-	Patrick Klötzke
2016	bis	-	-	Steffan Hübner

Medienbeauftragter

(bis Feb. 2013 Mitgliedsbetreuer)

1997	bis	2000	-	Marco Sommermann
2000	bis	2002	-	Björn Drewes
2002	bis	2004	-	Roger Witte
2004	bis	2005	-	Ingolf Tews
2005	bis	2006	-	Alexander Eppler
2006	bis	2007	-	Carsten Fegel
2007	bis	2010	-	Gerd Röling
2010	bis	2013	-	Michael Arnemann
2013	bis	2013	-	Thorsten Eifers
2013	bis	2014	-	Eike Wessels
2014	bis	-	-	Andreas Büttner

Vorstandsmitglied für Öffentlichkeitsarbeit

(seit Feb. 2014 gibt es diesen Posten nicht mehr)

1997	bis	1998	-	Rene Kriest
1998	bis	2000	-	Christian Waidner
2000	bis	2002	-	Frank Sievert
2002	bis	2004	-	Björn Drewes
2004	bis	2005	-	Henning Schramm
2005	bis	2013	-	Marcel Evers
2013	bis	2014	-	Patrick Klötzke

Projektleiter

(seit Nov. 2005 gibt es diesen Posten nicht mehr)

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

W A S S I N D C H A P T E R ?

Ein „historischer“ Text von Markus „Coki“ Kerlin - (Quelle: Altes MFG-Forum, Erscheinungsdatum 1999)

Anlässlich unseres 20jährigen Bestehens als Verein ein Beitrag aus der Tastatur eines Vereinsmitglieds, dessen Wirken unseren Verein nicht unwesentlich geprägt hat. Darüber hinaus ist dieser Beitrag ein schöner Einstieg für die auf den nächsten Seiten folgende Story von Steffen.



(Schriftzug der MechForce Germany ca. 1997-1999)

<< W a s s i n d C h a p t e r ? >>

In der MechForce Germany können sich zwei oder mehr MechForce-Mitglieder zu einem Chapter zusammenschließen, um dann für ihr Haus oder ihren Clan gegen andere Chapter anzutreten. Die Ergebnisse werden an den Arbeitskreis Chapter und Ranking weitergeleitet, der dann die jeweils aktuelle Rangliste für möglichen Zeitschienen erstellt.

Der Erfolg des Chaptersystems

Der Erfolg des Chaptersystem wäre ohne das Spielsystem BattleTech nicht möglich. Gerade auf der wirklich klassischen Zeitschiene 3031 (*heute classic Battletech (CBT) genannt - Anm.d.Redaktion*) kann man Gefechte mit vielen Teilnehmern durchführen.

Dazu kommt, dass das Chaptersystem dazu anregt, sich mit seinem Chapter zu identifizieren. So entwickeln viele Chapter Dinge wie ein eigenes Wappen, eine Einheitsgeschichte, Aufnäher mit dem Logo, Bemalungsstandard für die Chapter-Mechs, eine Chapterzeitung und manches mehr.

Kombiniert man diese Aspekte mit dem System des HausMechs (*heute SpielerMech (SpM) genannt - Anm.d.Redaktion*), sprich', jeder Spieler hat einen bestimmten, persönlichen BattleMech den er solange führt, bis dieser im Kampf zerstört und dann durch einen neuen ersetzt wird, erhält man schnell die Grundzüge für ein Kampagnensystem auf Gruppenbasis. Ein Rankingsystem in dem man die Erfolge und Misserfolge des eigenen Handelns und das der Konkurrenten nachvollziehen kann, gehört natürlich auch zu den bewährten Möglichkeiten im Chaptersystem.

Insofern verbindet das Chaptersystem drei wichtige Aspekte, die den Erfolg ausmachen:

1. Das Spielen mit anderen Spielern
2. Die Einbindung von Rollenspielelementen
3. Die Herausforderung durch ein Ranking

Mehrere tausende Chapterfights sind auf Grundlage dieser Bedingungen schon durchgeführt worden.

Geschichte der Chapteridee

Es gibt zwei Grundlagen für das Chaptersystem in denen auch die Ursachen für ihren Erfolg enthalten sind:

- a. Die Herausstellung von militärischen Einheiten schon in den ersten Regelwerken / Romanen als etwas, mit dem man sich identifizieren kann
- b. Die durch den Boom der Rollenspiele in den 80er Jahren entstandene Spielgruppenkultur

Beide Aspekte wurden von den Spielern bei BattleTech zu einem System zusammengeführt, welches in der Fantasy- und Science Fictionszene bis heute einzigartig blieb, dem Chaptersystem.

Die ersten Chapter, deren Mitglieder gemeinsam eine militärische Einheit eines bevorzugten Hauses repräsentieren, wurden ungefähr Anfang der 90er in den USA gegründet. In der Folge schwappte die Idee um die Welt und entwickelte ihre stärkste Ausprägung in Deutschland.

Im Laufe der Jahre hat sich das Chaptersystem verändert. Vor allem in den letzten Jahren durch das Internet. Es entwickelt sich von der Spielgruppenidee immer mehr hin zu einem Einzelranking mit Kampagnenhintergrund.

ERGÄNZUNG vom AK Chapter & Ranking

Aktuell haben wir ca. 250 Chapter in allen Zeitschienen (CBT, ISakt, Clan und JIHAD) am Start. Nicht alle werden regelmäßig bespielt. Aber so einige, was man dem regelmäßigen aktuellen Chapterranking in unserem Forum und auf Facebook entnehmen kann.

Coki lag mit seiner Prognose richtig, mittlerweile gibt es nur noch Ein-Personen-Chapter, die aus einem Bataillon (36 Mechs + SpM) eine Einheit (meist eine Lanze oder einen Stern) zusammenstellen, um gegen andere Chapter zu spielen. Durch CrossChapterFights (CrChF), bei denen mehrere Chapter in einem Spiel gegeneinander antreten können, wurde die Idee der Spielgruppe, eine Garantie für Spielspaß, jedoch am Leben erhalten, wenn nicht sogar verbessert.

BATTLEDROIDS



ARCHER



BATTLEAX



BATTLEMASTER



BEHEMOTH



BOMBARDIER



CESTUS



CROSSBOW



FALCON



FIREBEE



GLADIATOR



GRIFFIN



HORNET



LOCUST



MARAUDER (OVAL & HEXBASE)



RIFLEMAN



SHADOW HAWK



STINGER



VULCAN



WASP



WARHAMMER



WOLVERINE



PEGASUS



VELETTE



DEMOLISHER



HUNTER



STRIKER

DIE STERNENBUNDANLAGE

Ein ChapterFight-Bericht in Form einer Kurzgeschichte von Steffen Stannies

Memmingen

Tamar Pakt

Lyrannisches Commonwealth

Eine Story über den Fight zwischen den Chapters A786 und A13 inkl. der Absolvierung der 9.Stufe unserer MFG-Akademie in der Zeitschiene CBT für Steffen.

Eine Lautsprecherdurchsage drängte sich durch die Gedanken von Hauptmann Stannies.

„Achtung Hauptmann Stannies, Vidphoneanruf für sie in der Empfangshalle ... Achtung....“

Er legte seinen E-Reader beiseite, das Buch kannte er sowieso schon, redete er sich ein, und ging die weite Bogentreppe aus dem Café hinunter.

Am Tresen gab ihm eine sehr gut aussehende und fast zu nette Dame dann ein tragbares Vidphonegerät.

Das Logo der Streitkräfte des Commonwealth erschien. Und dann, wie ein Schlag ins Gesicht, selbiges von der frisch gebackenen Generalin Nondi Steiner persönlich.

Klar war jetzt schon, der „Landurlaub“ der 8th war gestrichen, das sagte schon ihr Blick.



„Meinen Gruß Hauptmann, bitte leisten sie mir doch mit der gesamten 8ten Lyranischen Regulären Gesellschaft auf der Frost Engel. Und es würde mir nichts ausmachen, wenn sie das Ganze im Laufschrift schaffen.“ Ein Lächeln umspielte ihre Miene.

Wie er das hasste, wenn man nicht offen sagen konnte, was man dachte. Es blieb

ihm nur eine Antwort: „Jawohl, ich bin in 20 Minuten im Quartier und werde alles veranlassen. Und genauere Instruktionen anfordern.“

Ein Nicken von Frau General beendete das Gespräch.

„Zahlen und bestellen sie mir doch bitte einen Wagen“ Die viel zu nette Bardame legte ihm eine Rechnung hin

und hauchte dann, das selbiger schon vor der Tür stand, man wisse doch, wie man dem Commonwealth zu dienen hätte. Stannies sprach seine Gedanken nicht aus, da sie ganz bestimmt auf dem Index gelandet wären, und bedankte sich mit einem guten Trinkgeld.

Er nahm seine Jacke und ging zum Taxi, verblüfft stellte er fest, dass aus dem Taxi ein Jeep und aus dem Fahrer seine Ordonanz geworden war. Die Frau war wirklich gut oder der Anruf war zuerst in der Kaserne gelandet.

Auf dem Weg erhielt er den Status seiner Einheit, was ihm sofort die Galle hochkommen ließ. Das Overlord war immer noch beschädigt. Nicht, dass die Alte Mühle mit dem lieblichen Namen „Madame Swamp“ jemals in den letzten 200 Jahren mal in Ordnung gewesen wäre. Aber seit dem Brand im Reaktor war klar, ohne Überholung hier in der Werft auf Memmingen war das Landungsschiff nur ein großer Klumpen Schrott. Ja, die Mad Hatter's hatten noch einen Leopard und als Ersatz für die angeschlagene „Madame“ einen zivilen Frachter bekommen. Aber das war alles andere als optimal. Wenn sie hier mit dem Overlord fertig wären, würde er endlich wieder 36 anstelle von nur 19 Mechs mitnehmen können. Und vielleicht auch wieder über Tore für einen Atmosphärenabsprung verfügen. Doch im Moment konnten sie das eben nur mit dem Leopard machen, was die Kapazität auf vier anstelle von 12 reduzierte. Doch bis „Madame Swamp“ fertig war, dauerte es wohl noch einen Monat und solange hatten sie dienstfrei.

Hatten....

Unterwegs bekam Stannies den konkreten Einsatzbefehl und der war natürlich nicht so, wie er gehofft hatte.

„Planet Boltenhagen, Höhe 304. Hauptmann, sie und Ihre 8te sind eine der wenigen Einheiten, welche wir gerade mobil haben. Es gilt eine Lagerstätte des Sternensbundes zu schützen, deren Inhalt vermutlich aus Mechs besteht. Allerdings hat eine Söldnereinheit auch von unserem Fund Wind bekommen. Es handelt sich um die McCarrons, genauer deren drittes Bataillon. Verlegen sie augenblicklich die gesamte Einheit nach Boltenhagen und sichern sie Höhe 304. Sie werden ca. zwei Tage vor der regulär geplanten 22ten Lyranischen Garde eintreffen. Solange gilt es den Eingang zur Kaverne zu halten. Unter allen Umständen!“

*

Beim Packen sah er, dass schon die ersten Mechs in die „EAS“ geladen wurden und somit nicht „Droppen“ konn-



ten. Hastig stellte er drei Lanzen zusammen. Alles erfahrene Kämpfer und, wie er einschätzte, im Abwurf geübt. Die Kommandolanze bestehend aus Marlene Winter, Rufname „Bigfoot“, in ihrem Zeus, Thorast „Axe“ Meigerson mit seiner uralten Battleaxe, Leon „Bruder“ Parsch in seinem Orion, und natürlich Steffen „Maddog“ Stannies mit seinem Thunderbolt. Diese vier gingen an Bord des Leopard, was auch bedeutete, dass sie zuerst abspringen würden.

Als zweite Lanze würden die schnellen Elemente der 8ten dienen müssen, da man diese im System umladen konnte. Sie hatten alle Sprungdüsen und somit kein Problem beim Manövrieren. Hier meldeten sich Verret „Stinger“ Schulz in seiner Stinger, dessen Schwester Lidya „Nonne“ Schulz in ihrem Chameleon und David „Poker Boy“ Rosenstein in seinem Phoenix, eine Maschine, die ebenfalls sehr alt war. Schließlich, als Kommandant der Lanze Monik „44“, Davis mit ihrer Spider.

Nun galt es noch ein wenig Feuerkraft zu organisieren. Hier machte es sich der Hauptmann recht einfach. Die letzten Mechs, die an Bord des Zivilfrachters geladen wurden, sollten mit Sprung-Kokons ausgestattet werden und quasi von den Mechs hinter ihnen gehalten und hinaus manövriert werden. So der Plan. Riskant ja, aber eben die einzige Möglichkeit irgendwie genug Einheiten hinunter zu bekommen.

Hier fanden sich Ulrich Schmidt, Rufname „Schmiddie“, mit seinem Cataphract. Hellen „Puppe“ Zwise sowie Eric „Bomber“ Masters, die beide einen Crusader in die Waagschale warfen. Als letztes Teammitglied Christoph „Kiddy“ Kellers in seinem Warhammer.



Alles andere als perfekt. Und nach Meinung von Stannies auch zu wenig Assault Mechs, um einen Berg zu halten. Allerdings, in Anbetracht der Umstände, so gut wie möglich. Naja, was soll es, viel Feind, viel Ehr', dachte Stannies sich, als das Große Sprungschiff der Invasorklasse im Fenster der Brücke erschien.

„LCMDS Frost Engel, wir übernehmen ab hier ihren An-

flug, übertragen sie die Steuerung an unsere Leitcomputer! Jetzt!“ hallte es aus dem Lautsprecher auf der Brücke. Alles lief also wie immer. Ab hier hieß es warten. So etwas zermürbte einen Mechkrieger, war er am Boden der König des Schlachtfelds, so war er im Weltraum nur Statist und zur Aktionslosigkeit verdammt.

Diese Mission unterschied sich jedoch von den meisten. Das Sprungschiff würde binnen der nächsten zwei Stunden springen und den Landeanflug ins System beginnen. Das Zielsystem war schließlich nur einen Sprung von Memmingen entfernt und der Militärtrauer von General Nondi hatte seine Batterien schon geladen, denn Memmingen verfügte über eine Orbitalstation, welche am Sprungpunkt als Umschlagplatz diente. Eines der letzten Wunder aus der Zeit des Sternenbundes, denn dort konnten noch KF Antriebe der Sprungschiffe geladen werden.

*

Nach drei Tagen unermüdlichen Anflugs auf den Planeten und einigen Lagebesprechungen über Funk war nun klar, dass es sich bei den Söldnern um Major „Picos“ Einheit handelte.

Ein altbekannter Gegner aus vielen Schlachten. Was allerdings auf Seiten von Stannies auch Erleichterung aufkommen ließ, denn der „Major“ war kein Schlächter und Schinder, sondern ein Rechner. Wenn ein Sieg ihm zu teuer erschien, stoppte er das Vernichten von Mensch und Material und ließ sich auf Verhandlungen ein. Nicht, wie z.B. die eher fanatischen Samurai aus dem Draconis Kombinat. Die waren erst geschlagen wenn sie wirklich nicht mehr aufstanden.

Was für eine Verschwendung von Mechs und Piloten, dachte Stannies.

Aber der Major war ein alter Haudegen und wenn er konnte, das hatten die „Mad Hatters“ schon gelernt, auch eher verschlagen. Es war nicht immer offensichtlich, was er vorhatte. Da waren Einheiten anderer Fraktionen - beispielsweise der Legion Thor - anders. Diese kamen meist massiert über das Schlachtfeld gestapft und versuchten, einen zu erdrücken. Manchmal nennt man das auch scherzhaft Hamburger Haufen.

Boltenhagen beim Absprung

Die Höhenanzeigen meldeten 200 fallend. Die letzte Stufe der Bremsraketen am Rücken des Thunderbolt begann zu zünden. Auf dem Tac-Display sah Hauptmann Stannies, dass Bigfoot wohl sehr weit weg runter gegangen war. Und das nicht mal alleine, sie hatte schon Gesellschaft. Von einem 80to-Viktor.

Die beiden hätten unterschiedlicher nicht sein können. Gewichtsmäßig glichen sie einander, aber der Zeus war mit einer Klasse 50 Autokanone und Langstreckenraketen sowie einem schweren Laser bewaffnet. Der Viktor war dagegen mit seiner 200mm Autokanone für den direkten Nahkampf gedacht und machte gerade aus solchen Mechs wie dem Zeus am liebsten Kleinholz. Zu allem Überfluss war er auch noch sprunghaft. Keine guten Voraussetzungen, daher bekam Big Foot den Befehl, sich vom Feind abzusetzen. Marschrichtung Norden, und das im Laufschrift. Der Zeus verfiel augenblicklich in einem schweren Trab, dessen Donnern das Tal erfüllte.



Auf dem Hügel erschien ein McCarron's Panther. Dieser saß aber eher in der Patsche, denn Axe hatte sich schon positioniert, so dass ein Langstreckenbombardement von allen außer Maddog dem Panther den Respekt beibrachten, den ein leichter Mech vor der Kommandolanz der Mad Hatter's haben sollte.

Weiter links von seiner Position konnte Maddog die Silhouette von Picos Greif ausmachen, sowie von einem Cestus. Die Daten des Bordcomputers im Thunderbolt gaben als Primärbewaffnung zwei 30mm Kanonen an.

Noch ein „Reichweiten-Mech“.

Im zweiten Schwung kam die Scout Lanze herunter, die sich weit verstreut wiederfand. In dieser Phase konnten die McCarrons ihre dicken Brocken heran bringen. Ein Highlander sowie ein Goliath kamen in Sicht, begleitet von einem Duo Archer.

„Bruder“ und „Maddog“ waren die einzigen, die es auf die richtige Seite des Quen-Flusses geschafft hatten. Dieser verlief über das Hochplateau und schaffte damit ein natürliches Bollwerk. Leider auch für die eigenen Maschinen.

Der Rest war verstreut und musste sich zuerst sammeln.

Zwei weitere Feuerrunden später trat der Liao-Panther den Rückzug an. Seine recht gute Panzerung konnte dem konzentrierten Beschuss nicht länger standhalten. Die gegnerischen Langstreckenraketen verlangten aber auch einiges an Tribut von der Panzerung der Steiner Mechs. Sie hatten sich als Primärziel die Battle Axe ausgesucht. Axe hatte seinen Mech bis zum Äußersten getrieben, was in einem Hitzestau endete. Die alte Maschine war für solche Gefechte nicht gebaut. Als er dann noch zwei Treffer im Reaktor einstecken musste, gab Hauptmann Stannies „Axe“ das Kommando, seinen Mech stillzulegen. Die Battleaxe war mittlerweile so demoliert, dass sie zum Kämpfen sowieso nicht mehr taugte. Während dessen meldete der Zeus, dass sein Raketenvorrat so gut wie leer war. Die beiden Crusader fingen aber seine Feuerleitdaten weiter auf und konnten ihr Langstreckenbombardement aufrechterhalten.



„Big Foot“ hatte sich auf der „falschen“ Flussseite bereit gemacht, die Stellung gemäß Stannies' Befehl bis zum Ende zu halten. Ja, es schien verschwenderisch, aber ihr Zeus konnte einfach nicht durch den Fluss waten und hoffen, auf der anderen Seite wieder aufzutauchen. Bevor die Leichten Elemente der 8ten es schafften, den Zeus zu entsetzen, hatte der nahkampfsuchende Viktor eben diesen gefunden. Mit seiner überschweren Autokanone hatte er kein Glück gehabt. Es war, wie so oft: Waffen, die einen Mech mit einer Salve verkrüppeln konnten, sind halt die, in die man immer wieder zu viel Hoffnung steckte. Darüber hinaus konnte „Big Foot“ mit ihrem Zeus nach der Feuerrunde auch noch einen Tritt landen, der das schon demolierte Bein des Viktor abtrennte. Mit ihrem lautem Jubelschrei ging der gegnerische Mech zu Boden.

Aber noch war der Siegeswille der capellanischen Söldner nicht gebrochen.

Im weiteren Verlauf verwandelte der konzentrierte Beschuss der Lyaner einen vorrückenden Schützen in Schrott. Über seine Taktikanzeige sah Hauptmann Stan-

nies, dass der Schütze wendete. Im Eifer des Gefechts beschloss er, eine letzte Salve auf die Maschine abzugeben, was dann ein Loch als Torsomitte des Archers zurück lies. Er hoffte, dass der Pilot sich noch retten konnte. So etwas war sonst nicht seine Art. Aber es war Krieg, da passierten solche Unglücke nun mal.

Ohnehin hatte er kaum Zeit, sich darüber Gedanken zu machen. Denn „Big Foot“ hatte es hinbekommen, einen übereifrigen McCarrons-Jenner vor die Flinte zu bekommen. Als wäre das nicht selten genug, stand der Zeus auch noch im Rücken des Scouts. Der Zeus erzielte zwei Treffer. sein schwerer Laser durchschlug die Rückseite des Jenners und setzte die gelagerten Kurzstrecken Raketen in Brand. Die darauffolgende Explosion ließ von dem 35Tonnen-Mech nur noch Fetzen über.

Auf seinem HUD-Display sah Stannies, dass auf seiner rechten Flanke und damit taktisch nutzlos „Schmiddie“ in seinem Cataphract aufgetaucht war. Der zu gebende Befehl war klar: Aufschließen zur Höhe 304.

„Schmiddie“ verzögerte aber plötzlich und wendete. Seine Ortungsgeräte hatten einen Heuschreck ausgemacht, der versuchte, die Hauptlinie zu umgehen. Das erste Feuer der kleinen Maschine verdampfte die Hälfte der gesamten Rückenpanzerung von „Schmiddies“ Mech.

Doch der schwere Mech rächte sich und schaffte es tatsächlich, mit der Autokanone den weitaus wendigeren Gegner ins Visier zu nehmen. Das Hämmern der Kanone erfüllte die Luft. Als sich der Staub gelegt hatte, sah man, dass vom Locust die komplette rechte Hälfte fehlte.

Das schien den Kampfwillen auf Seiten der Capellaner ins Wanken gebracht zu haben. Noch mehr Leben und Material zu riskieren, schien Verschwendung.

Geordnet zogen diese sich nun zurück und die Steiner-Einheiten stellten das Feuer ein. Es war genug Blut und Metall für die vermuteten Mechs in einer eventuellen Lagerstätte des Sternenbunds geopfert worden.

Gedankenversunken ließ Hauptmann Stannies seinen Thunderbolt einen Arm heben und grüßte Major Pico in dessen zurückweichenden Greif. Man würde sich wieder sehen, soviel stand fest.

Epilog:

Nach dem Rückzug der Capellaner wurde die vermeintliche Sternenbunanlage umgehend untersucht. Schnell stellte man fest, dass es sich um eine verlassene, längst ausgebeutete Mine handelte ...

19.11.2016

DIE STERNENBUNDANLAGE

Die Fotostory zum ChF der CBT-Akademiestufe 9 von Steffen Stannies - Fotos vom Major

Da öfter mal gefragt wird, wie ein Chapter-Fight (ChF) aussieht und wie wohl ein ChF aussehen sollte, wenn es um die letzten Stufen unser Akademie geht ...

Dieser ChF ist ein gutes Beispiel dafür.

Da weit mehr als nur drei Mechs pro Seite geführt wurden, machte es Sinn, nicht, wie gewöhnlich, nur auf zwei Maps zu spielen.

Der Major und Steffen vereinbarten jeweils mit einer Kompanie (12 Mechs) zu spielen, die ca. einen Wert von 13.500 BV2.0 haben durfte.

Anschließend wählten sie aus ihren CBT-Chapter die entsprechenden Mechs aus, wobei der SpielerMech gemäß unseren Chapterregeln gesetzt ist.

Allerdings hielten sich beide auch daran, dass eine Kompanie aus einer Kommando-, einer Artillerie- und einer Scout-Lanze besteht.

Dies ist kein „Muss“ aber „fluffmäßig“ nett.



Bild 1 / 6

Bild 2 / 6

Normalerweise würden die Einheiten jetzt von der jeweilig gegenüber liegenden Seite ins Feld ziehen, sich vor-tasten und schließlich aufeinander prallen.

Bei diesem ChF verein-barte man jedoch eine andere Variante: Man simulierte einen Kampfabwurf, d.h. es wurde ausgewürfelt, in welchem Hex jeder Mech landet. Dabei können hoch-interessante Situatio-nen entstehen und man ist meistens sofort im „Infight“. Das hat was ;)

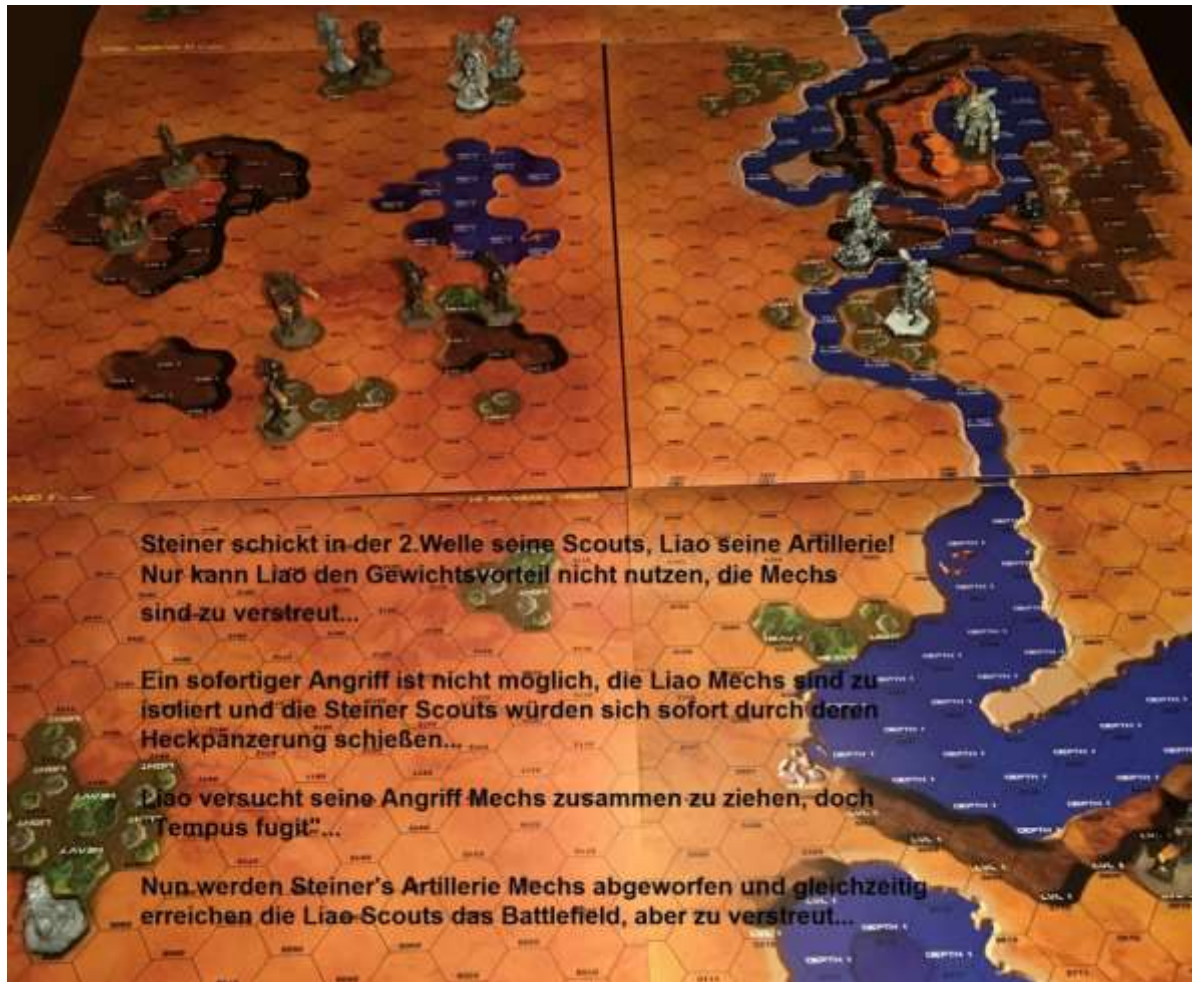


Bild 3 / 6



Bild 4 / 6





Bild 5 / 6

Dieser ChF dauerte von
Samstag 20:15 Uhr bis
Sonntagmorgen 06:33
Uhr.

Also gute 10 Stunden!

Sobald man mehr als eine Lanze pro Seite einsetzt, muss man auch mit weit mehr als anderthalb bis zwei Stunden Spielzeit rechnen.

... andererseits: Je länger die Spielzeit, desto größer und langandauernder der Spielspaß :)

Das ist ja das Schöne an unserem Spiel. Es gibt unendlich viele Gestaltungsmöglichkeiten.

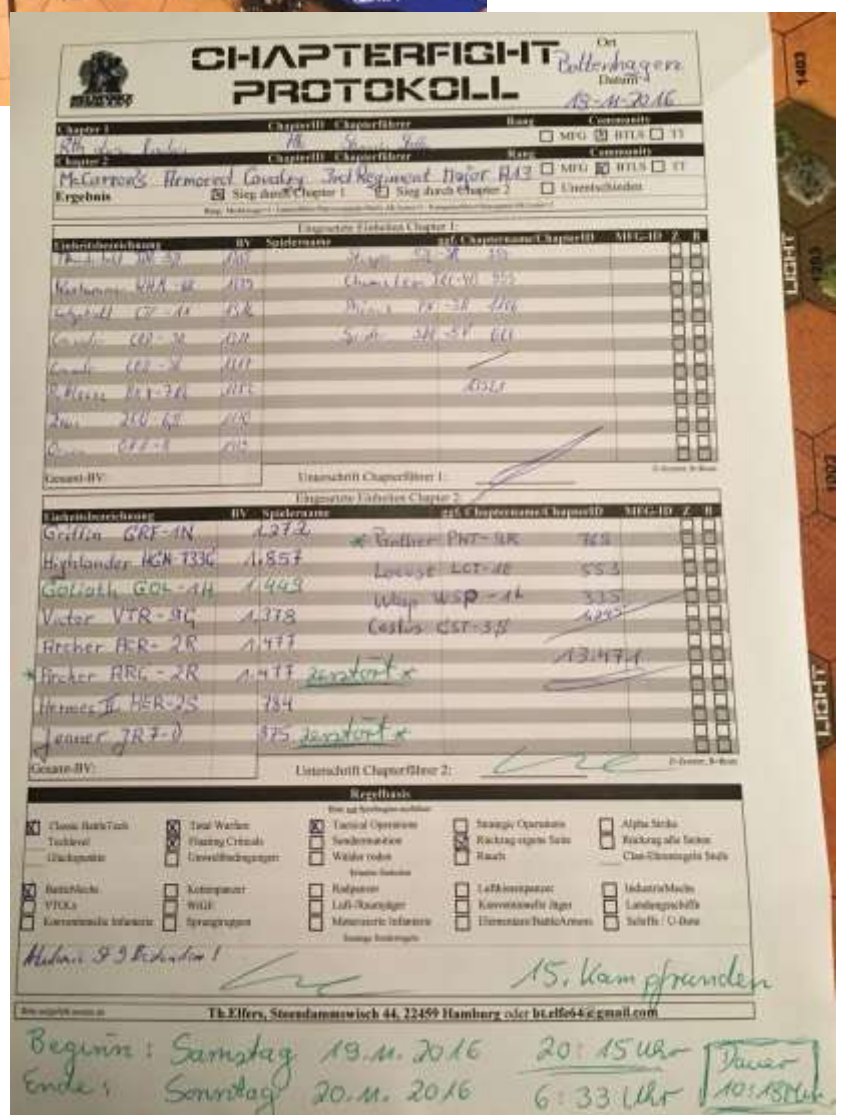


Bild 6 / 6

MFG-Chapter

A786



VS



MFG-Chapter

A013

Die neunte Stufe der Akademie hat sich Steffen also redlich verdient und dem Major zudem ein schönes, langes Spiel geboten.

So soll es sein ... vielen Dank für die Story an Steffen und vielen Dank für die Bilder an den Major.

Umbau einer Vulture (Mad Dog) Prime zu einer Vulture H

Quelle:

<http://hpgstation.de/2016/10/umbau-einer-vulture-prime-mad-dog-resculpt-zu-einer-vulture-mad-dog-h/>

by Andi

s.a. HPG-Station



Benötigtes Material:

20-600RE [Vulture „Mad Dog“ Prime](#)

OP-082 [Mad Cat H Right Arm](#)

OP-025 [Loki H left arm](#)

(optional kann jeder linke Mad Cat Arm genutzt werden da der vordere Teil abgeschnitten werden muss)

20-453A1H [Pariah „A“ Variant Parts Sprue](#) (die Heavy Small-Laser eignen sich hervorragend als Heavy Medlaser)

Hilfsmittel:

P3: Modeling Drill and Pinning Set (zur Shopgruppe) Artikelnummer: PIP93096 Hersteller: Privateer Press Spielsystem: Werkzeug Set Produkt: Handbohrer mit Zubehör (2 x 0,85mm und 12,85mm Metallstifte, Ersatzbohrer).	12.99 €
Profiline Handsägen Set (8-tlg.) (zur Shopgruppe) Artikelnummer: DOM208 Hersteller: Das Set ist ausgestattet mit 6 Blättern (2 x HSS und 4 x HCS) sowie 2 Aluminiumgriffen. Die Sägeblätter sind jederzeit auswechselbar und ermöglichen somit einen individuellen Einsatz. Die stabilen formschönen Aluminiumgriffe liegen gut in der Hand und geben höchste Stabilität der eingesetzten Werkzeuge. Die Ersatzblätter sind handelsüblich und in jedem Werkzeuggeschäft oder Baumarkt zu erhalten.	17.50 €
oder	
Sägeklingen für Modellbaumesser (3) (zur Shopgruppe) Artikelnummer: DOM503 Hersteller: 3 Stück Sägeblätter sehr fein, geeignet für Holz und Kunststoff – Hublänge ca. 32 mm – Schnittbreite ca. 0,6 mm Sehr scharfe Klingen – von Kindern fernhalten!	2.50 €
Instant Putty (zur Shopgruppe) Artikelnummer: CMN9002 Hersteller: Cool Mini Or Not You have all heard of Instant Mold, a revolutionary product that allows you to duplicate any surface over and over again. We all love greenstuff but what if we are in a hurry? We have the answer – Instant Putty – a pre-measured, ready to mix, 2 part, fast curing epoxy putty that sets in less than 5 minutes. Instant Putty is easy to use: Cut the amount needed Mix tho...	12.99 €

oder Plastcard:

<https://www.fantasywelt.de/Plasticard-025mm-3-Platten-25cm-x-20cm>

Anleitung:

Man entpacke und entgrate die Basis-Mini (20-600RE [Vulture „Mad Dog“ Prime](#)), sowie die entsprechend genutzten Zusatzteile.

Die Heavy Med-Laser in der Mitte mit einem scharfen Cuttermesser am besten auf einem Schneidbrett oder entsprechender Unterlage durch kräftiges Drücken teilen.

So kann man auch den vorderen Teil des linken Arms kürzen. Alternativ gibt es kleine Sägeblätter zum Einspannen in diverse Scalpellsets oder direkt als Säge-set.



Beide Arme sollten mit einem Stift befestigt werden damit sie besser halten.

Das kann man mit einem Handbohrer und entsprechender Metallstifte die man kaufen kann bewerkstelligen, es eignen sich aber auch wunderbar Büroklammern hierfür.

Beim Bohren nicht zu stark drücken, da man sich schnell den Bohrer abbrechen kann.



Nun müssen noch die LRM Werfer der Vulture bearbeitet werden, da die Vulture H nur zwei LRM15 hat und keine LRM20 wie in der Prime Version.

Dazu kann man die unteren 5 Raketen entweder entfernen...nicht sehr einfach oder ein wenig anfeilen und ein kleines Stück Zinn, Milliput /Greenstuff oder dünnes Plastkart darüber kleben.



Dann die Mini entsprechend zusammensetzen (kleben) und fertig.

Viel Spaß beim Bauen

Die Investitionen an sich lohnen sich, da man ja auch andere Mechs mit dem Werkzeug umbauen oder reparieren kann. Mehr Bilder gibt es in der Galerie unter entsprechenden Namen.

Liebe Grüße

Andreas Büttner

HPG Station

Das unabhängige deutsche BattleTech Portal

HPG Station informiert – Aktuelle Termine und Spielrunden

CLAN - BESTÄTIGUNGSTEST

Ein Bestätigungstest des Clan Wolf - Eine Kurzgeschichte von Johannes „Schnittchen“ Lazar

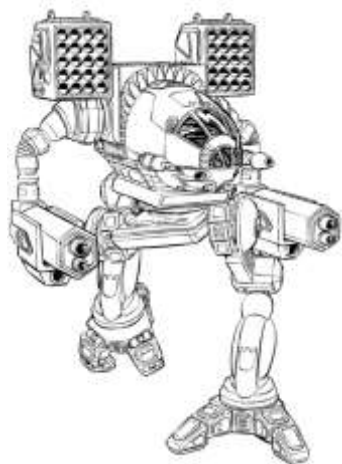
MechKrieger-Unterkünfte
Clan Wolf, Strana Mechty
06. Mai 3053

„Endlich ist es so weit, der Tag des Bestätigungstests“ dachte Mechkrieger Janosch. „Der Tag, der über mein weiteres Leben und Kämpfen im Clan Wolf entscheidet.“ Während des Frühstücks hatte er im Geist noch einmal die Möglichkeiten seines Mechs durchgespielt. Er führte zum Test einen Timber Wolf Prime, den schweren Hauptmech des Wolf Clan. Für seine 75 Tonnen recht schnell, gut gepanzert und absolut tödlich in der Konfiguration der Waffen.

„Ich werde siegen und die Ehre des Clans mehren. Ich werde ein Elite-Krieger unter Gleichen sein.“ Die Zuversicht in Janoschs Gedanken war groß, als er seine Kühlweste anlegte, denn er wusste, was er konnte. Er hatte seit seiner Positionierung an vielen Kämpfen teilgenommen. Gegen andere Clans und gegen die Innere Sphäre. Nicht zuletzt hatte er sich auf Tukayyid bewährt. „Heute wird mein Stern im Wolf Clan noch strahlender aufgehen!“ dachte Janosch.

Im Tor des Mechhangars sog Janosch den Geruch der Mechs in sich hinein. Auf dem Weg zu seinem Mech begegnete er StarCommander Jessy, einem seiner Geschko-Brüder. „Na, Janosch, bist du schon heiß auf deinen Kampf?“ „Und ob Jessy, ich spüre förmlich wie mein Blut immer schneller und heißer fließt. Wir sehen uns doch nachher auf meiner Siegesfeier?“ „Natürlich, um nichts in der Welt werde ich mir das entgehen lassen. Also mache es gut, bis später.“

Als Janosch bei seinem Timber Wolf ankam, teilte ihm der Tech mit, dass alles überprüft und der Mech voll einsatzbereit ist. Mit geschmeidigen Bewegungen kletterte er die Leiter hoch ins Cockpit. Nachdem er die Gurte seines Pilotensitzes geschlossen hatte, fragte die Stimme des Computers nach dem Kenncode. „Mir den Kampf und den Sieg, dem Wolf Clan den Ruhm und die Ehre.“ „Alle Systeme bereit, keine Störung“ meldete der Computer. Nachdem er alles noch einmal überprüft, die Waffen konfiguriert und den Neurohelm befestigt hatte, knackte es im Gefechtsfunk-Lautsprecher. Die Stimme von Khan Natascha Kerensky erklang in seinem Neurohelm.

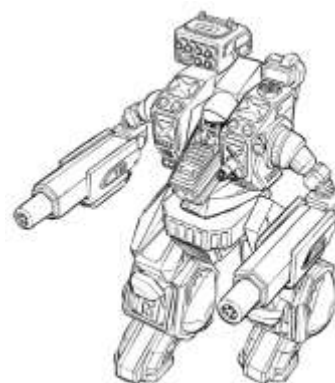

MechKrieger-Testgelände
Clan Wolf, Strana Metschty
06. Mai 3053

„Mechkrieger Janosch, die Zeit der Bestätigung ist gekommen. Jeder Aspekt deiner Leistung wird untersucht und bewertet. Das dabei zustande kommende Ergebnis

legt deine Rechte und Pflichten im Wolf Clan bis zur nächsten Prüfung fest. Hast du das verstanden, Frapos?“ „Pos, mein Khan.“ „Deine Ziele sind auf der Ortung durch rote Dreiecke gekennzeichnet. Die Gegner sind ein Phantom, eine Stormcrow, ein Hellbringer, ein Timber Wolf und ein Gargoyle. Wähle deinen ersten Gegner!“ „Ich wähle den Hellbringer.“ „Du hast gewonnen, wenn du einsatzbereit bleibst und dein Gegner nicht. Möge die Prüfung beginnen. Kämpfe gut, hart und ohne Kompromisse!“

„Typisch Natascha“ dachte Janosch, als er seinen Mech in Bewegung setzte. Auf dem Testgelände begann die Ortung zu blinken, auf einem Berg ca. 1,5 Kilometer entfernt stand sein Gegner und erwartete ihn. Ganz im Vertrauen auf seine Panzerung und Kampfkraft ging Janosch vorwärts. Bei ca. 750m stoppte er seinen Mech und setzte die Zielerfassung in Betrieb.

Als der Hellbringer im Fadenkreuz erschien, feuerte Janosch seine schweren Laser ab. Einer ging rechts vorbei, der andere traf den rechten Arm des Gegners, die Panzerung begann zu kochen und floß herab. Der Krieger im Hellbringer hatte gleichzeitig geschossen, die Kugel seines Gauss-Geschützes schlug jedoch vor Janosch auf und pfiß rechts vorbei. Die Granaten der LB 5-X trafen allerdings alle und eine Spur verbeulter Panzerplatten zog sich über den Torso des Timber Wolf. Beide Mechs setzten sich nun in Bewegung. Der Hellbringer verließ den Hügel um seine anderen Waffen in Reichweite zu bringen, doch Janosch bemerkte das und griff an. Denn in einem direkten Duell war er überlegen.



Als sie sich auf 300m genähert hatten, nutzte der Hellbringer die Deckung eines Waldes aus und richtete seine Waffen auf den Timber Wolf. Bevor Janosch die teilweise Deckung eines kleinen Hügels erreichen konnte, traf die Gauss-Kugel sein linkes Bein. Janosch konnte seinen Mech jedoch aufrecht halten und rannte hinter den Hügel. Sofort schoss er die schweren Laser und seine LSR 20-Packs ab. Die Laser fällten lediglich ein paar Bäume rund um den Hellbringer, während ein Großteil der Raketen ihr Ziel fand. Hauptsächlich am Torso und an den

Beinen schlugen sie ein. Doch auch seinem Gegner gelang es, seinen Mech aufrecht zu halten.

Der Hellbringer bewegte sich tiefer in den Wald hinein und feuerte im Rückwärtsgehen seine LB 5-X ab. Trotz der teilweisen Deckung trafen die Splittergeschosse den Timber Wolf, und weitere Panzerung im Torso-Bereich ging verloren. So nicht, dachte Janosch. Ich werde ihn mir holen müssen. Er verließ seine Deckung und rannte direkt auf den Wald zu. Der Krieger im Hellbringer hatte den Wald jedoch inzwischen umgangen und griff Janosch nun von der rechten Seite an. Seine KSR trafen den Timber Wolf in der Vorwärtsbewegung und die ganze rechte Seite verlor einen Teil ihrer Panzerung. Eine der letzten Raketen durchschlug den Torso und setzte das MG dort außer Gefecht.

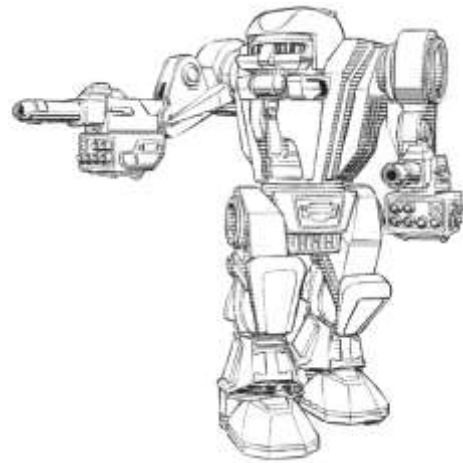
„Meine Güte, wenn er die Munition getroffen hätte, sähe ich jetzt ganz schön alt aus“, murmelte Janosch. Als die Zielerfassung grün zeigte, schoss er zurück. Der schwere Laser traf den Hellbringer am linken Bein, durchschlug die Panzerung und beschädigte den Fußaktivator. Die LSR wirkten auf diese Entfernung ebenfalls vernichtend. Der rechte Arm mit dem Gauss-Geschütz flog davon und der Rest der Raketen schälte weitere Platten am Torso des Hellbringer ab. Der abgefeuerte mittelschwere Laser traf noch den Center Torso des gegnerischen Mechs, bevor sich dieser langsam zur Seite neigte und umfiel. Als er aufschlug ging dort weitere Panzerung verloren und ein interner Schaden am Gyroskop trat ein.

Janosch ging mit seiner Timber Wolf auf den liegenden Hellbringer zu. Er richtete seine Waffen aus und betätigte den Gefechtsfunk. „Du hast gut gekämpft, dein Mech ist stark beschädigt und du bist verletzt. Ich biete dir Hegira an!“ Als Antwort erklang eine Stimme die ihm bekannt war. Es war Jessy, sein Geschko-Bruder, er hatte den Mech geführt. „Ich nehme Hegira an und ziehe mich zurück. Seyla!“ Im Kopfhörer knackte es wieder und Khan Natascha Kerensky sprach zu ihm: „Du hast gesiegt und deine Leistung aus dem ersten Test bestätigt. Wünschst du einen weiteren Gegner, Frapos?“ „Pos mein Khan, ich wähle den Gargoyle als nächsten Gegner.“ „Gut gehandelt und akzeptiert, weiterhin einen guten Kampf.“ Es wurde wieder still im Cockpit.

Janosch nutzte die Deckung des Waldes und ließ die nun ungeschützte MG-Munition an der Rückseite seines rechten Torsos herausfallen. Nachdem er wieder auf seinen Ortungsschirm blickte, sah er ein rotes Dreieck blinken, ca. einen Kilometer links von ihm auf einem Berg. Das konnte nur der Gargoyle sein. Ich werde auf ihn warten, mal sehen was er zu bieten hat, dachte er. Aber der Krieger im Gargoyle schien den gleichen Gedanken zu haben, er blieb ebenfalls stehen. „Na gut, ich will ja etwas von dir. Schließlich bin ich der zu Prüfende. So oder so, ich werde dich besiegen!“

Die Gedanken von Janosch kreisten um den gegnerischen Mech. Genauso schnell wie ich, etwas weniger Panzerung und alle Waffen in den Armen. Also muss ich versuchen, die Arme abzuschießen. Bei ca. 600m Entfernung schoss Janosch im Laufen seine schweren Laser ab. Beiden gingen jedoch fehl und zerstörten lediglich den Felsen vor dem überschweren Mech.

Der Krieger im Gargoyle hatte besser gezielt, eine Gauss-Kugel schlug im linken Arm seines Timber Wolf ein. Fast die gesamte Panzerung ging verloren. Auch die LRM des Gegners traf seinen Mech und weiterer Schaden an seinen Torsos trat ein. Durch den Aufprall der



Waffen wurde Janoschs Timber Wolf aus der Laufrichtung gerissen, und Janosch musste beide Arme des Mechs als Stütze benutzen, um nicht vollends umzukippen.

Als Janosch seinen Mech wieder aufrichtete, schoss der Gegner ein weiteres Mal. Die LRM trafen ihn diesmal an den Beinen, und dort wo Janosch gerade eben noch seinen linken Mecharm weggezogen hatte, schlug die Gauss-Kugel in den Boden. Wäre er nicht so schnell aufgestanden, hätte sie seinen Arm voll getroffen. Und der Schaden wäre enorm gewesen, da die Panzerung des Armes ebenfalls schon schwer beschädigt war. In der Bewegung löste Janosch nun seine LRM-Packs aus. Diesmal traf er und ein Großteil der Raketen richtete beim Gargoyle Schaden an. Eine Spur der Verwüstung zog sich über den ganzen Mech. So kann es weiter gehen, aber ich muss an ihn heran, dachte er sich. Janosch ließ seinen Timber Wolf auf einen nahen Hügel ca. 300m von Gargoyle entfernt zulaufen. Beide Mechs feuerten gleichzeitig. Aber alle Waffen wirbelten nur Staub auf und ließen Steine glühen.

Auf dem Hügel angekommen, sah Janosch, dass der Gargoyle versuchte, sich wieder auf Entfernung zurückzuziehen. Schnell feuerte er alle Laser des Timber Wolf ab, als die Zielerfassung auf Grün umschaltete. Die Hitze im Mech stieg sprunghaft an aber das nahm Janosch hin, denn der Schaden den sie anrichteten war immens. Einer der mittelschweren Laser traf den Center Torso und ein weiterer den rechten Arm.

Panzerung floss zu Boden und die am Gargoyle verbliebene Panzerschicht wurde merklich dünner. Der schwere Laser durchschlug den linken Torso und zerstörte intern die SRM 4, sowie das Artemis-System der LRM. Im Rückwärtsgehen verschwand der Gargoyle hinter dem Hügel. Janoschs Timber Wolf verließ seine Stellung ebenfalls und bewegte sich auf die letzte Position des Gegners zu.

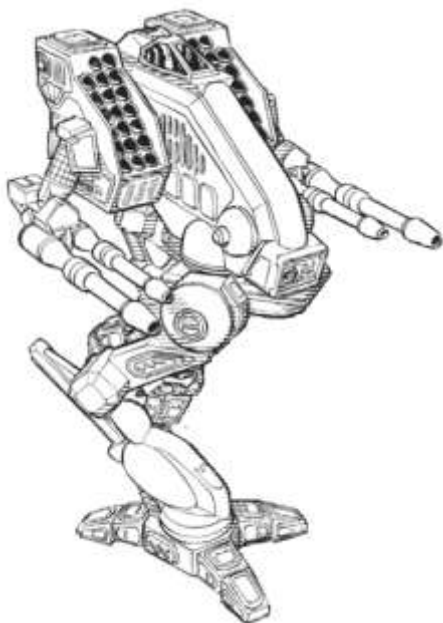
Links oder rechts, wo kommst du wieder raus, dachte er. Seinen Mech rechts um den Hügel bewegend, sah er den Gargoyle ca. 700m entfernt am Waldrand, wo Janosch schon den Hellbringer besiegt hatte. „Also schließt sich der Kreis, auch du wirst dort deine Niederlage erleiden!“ Janosch rannte mit Höchstgeschwindigkeit frontal auf den Wald zu. Der Gargoyle hatte mittlerweile im Wald Stellung bezogen, und dessen Pilot schoss beide Waffen ab. Aber er hatte zu hoch gezielt, die Gauss-Kugel ging knapp am Cockpit des Timber Wolf vorbei. Die LRM traf, konnte aber die Panzerung nicht durchschlagen. Durch das zerstörte Artemis gingen die meisten Raketen daneben.

Janosch schoss beide schweren Laser und eine LRM zurück. Die Raketen verfehlten ihr Ziel. Einer der schweren Laser traf allerdings erneut den linken Torso, die restliche Panzerung wurde zerschmolzen und die Energie tat intern ihre Wirkung. Mit einem Feuerwerk löste sich der Seitentorso in seine Bestandteile auf, die gesamte Munition war explodiert. Aufgrund der Rückkopplung konnte der Pilot seinen Gargoyle nicht aufrecht halten und beim Fallen bohrte sich ein Baum durch die Panzerung des Center Torso Rücken und beschädigte zusätzlich noch das Gyroskop. Der Gargoyle versuchte sich wieder aufzurichten. Als ihm das nach einer Drehung auch gelang, war der Timber Wolf heran gekommen. Janosch setzte alle M-Laser ein, und sie entfalteten ihre volle Wirkung. Einer traf das rechte Bein, der zweite den rechten Torso und der dritte den Center Torso. Mit letzter Anstrengung gelang es dem Gegner, seinen Mech aufrecht zu halten und er schoss seine letzte Waffe ab. Die Gauss-Kugel traf den linken Arm, zerschlug die Panzerung, zerstörte intern einen Wärmetauscher, sowie den mittleren Laser. Hart in die Gurte gedrückt feuerte Janosch bis auf die LRM alle Waffen ab. Die mittleren Laser schlugen in das linke Bein ein, wodurch dort ein Großteil der Panzerung verloren ging. Einer der schweren Laser traf den Center Torso des Mechs. Der zweite traf den Kopf und diesmal wurde der Pilot bewusstlos.

Krachend stürzte der Gargoyle zu Boden. Er fiel auf seinen rechten Arm und die Energie des zerstörten Gauss-Geschützes wurde frei gesetzt. Janosch hatte es geschafft, ohne Waffenarme war sein Gegner wehrlos. Die MedTechs bargen gerade den Pilot des Gargoyle, als es im Gefechtsfunk knackte.

„Du hast gesiegt und deine Leistung verbessert. Wünschst du einen weiteren Gegner, Frapos?“, erklang die Stimme von Khan Natascha Kerensky in seinem Cockpit. „Pos mein Khan. Ich wähle die Stormcrow als meinen nächsten Gegner!“ „Gut gehandelt und akzeptiert. Lang lebe der Wolf Clan!“

Es wurde wieder still um Janosch. Der Dritte also, ich werde siegen und dem Wolf Clan Ehre machen! Und dann werde ich feiern. Er bewegte seinen Timber Wolf auf einen Berg rechts vom Wald, um die Stormcrow in die Ortung zu bekommen. Dort angekommen, sah er den Mech in ca. zwei Kilometer Entfernung auf sich zukommen. Er überlegte sich die Möglichkeiten des Gegners



Besser gepanzert als sein Timber Wolf jetzt, schneller als er und gut bewaffnet. So, wie die Stormcrow vorrückte, schien er Nahbereich-Waffen konfiguriert zu haben. Das wird ein heißer Tanz werden, dachte Janosch. Der Krieger in der Stormcrow war gut, unter Ausnutzung jeder Deckung und Einsatz seiner Geschwindigkeit kam er immer näher und bot nie ein sicheres Ziel

„Bevor du an mir dran bist, werde ich dich schon unter Feuer nehmen. Mal sehen was dann noch von dir ankommt. Ich werde dich besiegen und mir meinen Platz in der Elite des Wolf Clan sichern!“ Mit diesen Worten richtete er seine Zielerfassung aus und wartete auf den Gegner.

Als die Stormcrow in Reichweite der schweren Laser des Timber Wolf kam, feuerte Janosch diese ab, doch lediglich der Boden rechts und links des Gegners begann zu brodeln. Auf 650m traf er dann, einer der Laser ging in das rechte Bein und schälte einen Teil der Panzerung ab. Die Stormcrow ließ sich dadurch aber in ihrem Angriff nicht aufhalten.

Als sie sich auf 450m genähert hatte, blieb sie plötzlich stehen und schoss. Fünf Bahnen Energie der ER-M-Laser rasten auf den Timber Wolf zu. Einer traf den rechten Arm und der zweite den linken Arm. Der Treffer rechts ließ die Panzerung verdampfen, der linke Arm jedoch fiel aufgrund der vorherigen Schäden qualmend zu Boden.

Mist, dachte Janosch noch, aber er hatte zur gleichen Zeit geschossen und so zogen zwei Laser-Bahnen und 40 LRM auf den Gegner zu. Einer der Laser traf den linken Arm, der andere den linken Torso der Stormcrow. Etwa 30 Raketen verrichteten ihr Werk an der gesamten Panzerung des Mechs. Aber es gelang dem Piloten den mittelschweren Mech aufrecht zu halten und weiter vorzurücken.

Janosch bewegte seinen Timber Wolf vom Berg herunter, denn jetzt wäre er ein zu leichtes Ziel für den Gegner gewesen. Er lief auf einen Wald zwischen den beiden Mechs zu und als er ihn durchquert hatte, sah er die Stormcrow in ca. 200m Entfernung um einen kleinen See laufen. Er löste erneut beide LRM-Packs aus. Wieder wurde ein Teil der Panzerung des Gegners vernichtet.

Die Stormcrow feuerte zurück und zu den Laserbahnen gesellte sich das Röhren einer schweren Ultra-Autokanone. Die Laser verfehlten ihr Ziel, aber die Autokanone traf Janoschs Mech. Sie durchschlug den linken Torso des Mechs und zerstörte die dortige LRM.

Langsam senkte der Timber Wolf sich zur linken Seite, und da der Arm fehlte, konnte Janosch den Aufprall nicht verhindern. Er wurde hart in den Sitz geschleudert und weitere Panzerung am Torso ging verloren. Noch zwei, drei Treffer und ich bin erledigt. Die Stormcrow muss so schnell wie möglich zerstört werden, war sein einziger Gedanke. Er stand auf und bewegte sich etwas tiefer in den Wald.

Die Stormcrow war inzwischen um den See herum gelaufen und bezog ebenfalls in einem Wäldchen Stellung. „Also wird wieder ein Wald das Schicksal des Gegners besiegeln“ sagte Janosch zu sich selbst und feuerte alle verbliebenen Waffen ab. Der schwere Laser schlug in das rechte Bein der Stormcrow ein und die komplette Außenpanzerung ging dabei verloren. Der mittlere Pulse Laser traf den rechten Arm und der mittlere ER-Laser

den Center Torso. Das letzte LRM-Pack richtete den größten Schaden an.

Es trafen nur fünf Raketen, aber sie zerstörten die Außenpanzerung des linken Arms und beschädigten die Ultra-Autokanone. Der letzte Schuss daraus wurde allerdings vorher abgefeuert und traf seinen Timber Wolf im Center Torso. Einer der mittleren Laser ging noch in das rechte Bein aber es gelang Janosch seinen Mech diesmal aufrecht zu halten. Er hatte jetzt nur noch einen schweren Laser und zwei mittlere Laser gegen sechs mittlere Laser der Stormcrow.

Beide Mechs schossen wieder fast gleichzeitig. Je zwei mittlere Laser schlugen in die Beine des Timber Wolf ein. Seine Laser trafen die arg lädierte Stormcrow allerdings hart. Der schwere und ein mittlerer Laser kosteten den Mech das rechte Bein, worauf die Stormcrow sich zur Seite neigte und heftig aufschlug. Janosch lief mit seinem Mech zurück zum Berg und blieb in ca. 500m Entfernung stehen.

Janosch öffnete den Gefechtsfunk und sprach zum Gegner. „Du kannst nicht mehr gewinnen! Aufgrund des Verlustes Deines Beins bin ich dir überlegen, ich kann dich jederzeit auf Entfernung halten und beschießen, ohne dass Du Dich wehren kannst. Aber du hast gut und eh-

renvoll gekämpft! Ich biete dir Hegira an!“ „Ich nehme an“ kam als Antwort vom Krieger in der Stormcrow.

Anschließend klang die Stimme von Khan Natascha Kerensky im Cockpit des Timber Wolf auf. „Du hast deine Leistung weiter verbessert, wünschst du einen weiteren Gegner, frapos?“ „Neg, mein Khan.“ „Du hast deinen Bestätigungstest bestanden. Das Ergebnis wird in deinem Kodax vermerkt werden. Ich gratuliere dir StarCaptain Janosch. Es haben im Verlauf deines Tests bereits drei GalaxyCommander ein Gebot für dich abgegeben, du kannst wählen!“ Der Ruf des siegreichen Wolfes hallte durch die Gedanken von StarCaptain Janosch. „Ich habe es geschafft, mein Weg wird weiter nach oben führen. Jeder Gegner, der sich mir zum Kampf stellt, wird besiegt. Ruhm und Ehre Clan Wolf!“

Seyla

Wir werden den Weg des Kriegers beobachten!



ENDE



Im Laufe der letzten beiden Jahre hat Cunny im Atlantis 15 Szenarien im Rahmen der „Procyon Campaign“ angeboten. Hier stellen wir eines vor, das sich in Punkto Spielspaß und -spannung hervorgetan hat.

Procyon Campaign (#13) - It's a Trap (by Cunny)

Vorgeschichte

Piraten haben einen Versorgungskonvoi überfallen und alle Transportfahrzeuge ausgeschaltet, ehe sie, ohne Spuren zu hinterlassen, wieder in der Wildnis verschwunden sind. Die hinterlassenen Teile der Ladung haben für die Piraten natürlich eine fast magische Anziehungskraft. Dies weiß auch die Miliz.

Setup

Gespielt wird auf drei Karten, die mit den kurzen Seiten aneinandergelegt werden. Es sollte eine Straße vorhanden sein und ansonsten vorwiegend leichter Wald und Hügel vorherrschen.

Die Miliz stellt Zweidrittel ihrer Kräfte versteckt auf den Karten 1 und 2 auf. Kernschüsse sind also möglich. Das Letzte Drittel der Milizkräfte betritt über die kurze Seite der Karte 3 das Feld.

Die Piraten stellen jeweils die Hälfte ihrer Einheiten links und rechts entlang der Straße auf den Karten 1 und 2 auf. Vom Spielleiter wird jeweils ein Surtur auf Karte 1 und 2 positioniert.

Aufgaben

Die Miliz muss die Piraten eliminieren.

Die Piraten müssen so viele Einheiten wie möglich über die kurze Seite der Karte 3 retten.

Sonderregeln

Wird bei einem Trefferwurf die „Doppel-Eins“ gewürfelt, fällt die entsprechende Waffe für den Rest des Spiels aus. Beide Surturs der Piraten sind mit Beute beladen, so dass einer auf die Waffen des linken und der andere auf die Waffen des rechten Torsos verzichten muss. Außerdem führen die Piraten einen speziellen Javelin ins Feld, quasi einen JVN-10FN - anstelle von 4 M-Lasern, hat dieser 2 M-Laser und 1 KSR 6. Nach der 12.Runde wird abgerechnet.

Siegebedingungen

Die Miliz erhält für jeden ausgeschalteten Piraten 5, für jeden ausgeschalteten Surtur sogar 7 Punkte.

Die Piraten erhalten für jeden geretteten Mech 5, für jeden geretteten Surtur sogar 7 Punkte.



Linkes Bild:

Dies waren die Maps, auf denen Cunny spielen ließ. Es handelt sich dabei um drei Maps aus dem Set von Tallassias Rollenspiel-Geländekarten, das leider nur noch schwer zu bekommen ist. Kann man die Maps nicht organisieren, sollte man das Szenario-Gelände halt ähnlich gestalten.

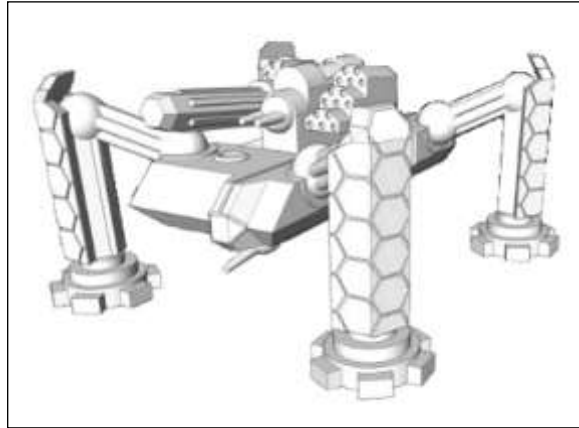


Bild oben:

So sehen die erwähnten vierbeinigen Surtur aus. Natürlich könnte man auch Scorpions o.ä. als Proxies nehmen. Wer Interesse an einen Surtur hat, könnte hier nachschauen: <http://stuff.phoenixguard.de/>

Milizeinheiten (4 Mechs, 2 Tanks):

1 JagerMech JM6-A, 1 Quickdraw QKD-5A, 1 Trebuchet TBT-5S, 1 Phoenix Hawk PXH-3M, 1 Manticore, 1 Patton

Einheiten der Piraten:

1 Warhammer WHM-6R, 1 Centurion CN9-A, 1 Javelin JVN-10"FN", 1 Phoenix Hawk PXH-1, 2 Surtur PC-X

SERVICE:

Wer das Szenario spielen möchte, kann die dazugehörigen PDF-Dateien der Record Sheets unter info@mechforce.de anfordern.

...
AUS
DEM
NET

Rechtes Bild:

Facebook sei Dank ;)

Eine nette Anregung, neben Abschüssen mal etwas anderes als Siegbedingung zu deklarieren.



Gabriel Ratliff » Battletech - International

The Penny-Game

One side is heads, the other tails. Game starts with 6 pennies heads and the other 5 tails. They flip when a mech enters the hex. Team with the most pennies flipped to their side at the end of the game wins.

IWM - RELEASES 2017

Battletech-Miniaturen, die Iron Wind Metal 2017 herausbrachte:

1st Quarter 2017 Distribution Releases			
SKU	Name	Tons	Price
20-5142	Loki II Prime	65	\$15.50
20-5144	Goshawk II (Standard)	45	\$11.95
2nd Quarter 2017 Distribution Releases			
20-5143	Sarath SRTH-10 Prime	50	\$12.95
20-5146	Gambit GBT-1G	25	\$9.95
20-5147	Uraeus UAE-7R	75	\$17.25
20-5148	Flea FLE-14	15	\$9.25
3rd Quarter 2017 Distribution Releases			
20-5150	Anubis ABS-5Y	30	\$10.50
20-5151	Avalanche AVL-10 Prime	50	\$12.95
20-5152	Cuirass CDR-1X	40	\$12.50
20-5153	Uziel UZL-2S	50	\$12.95
4th Quarter 2017 Distribution Releases			
20-5154	Jaguar (Standard)	35	\$11.95
20-5155	Cougar Prime / B	35	\$11.50
20-5156	Phoenix Hawk IIC 7	80	\$17.95
20-5157	Enforcer III ENF-7D	50	\$12.95
Web Only Online Releases to Webstore after Gen Con			
BT-407	Orion ON1-H	75	\$15.75
BT-408	Loki II A	65	\$15.50
BT-409	Sarath SRTH-10 A	50	\$12.95
BT-410	Sarath SRTH-10 B	50	\$12.95
BT-411	Archer ARC-1A	70	\$15.50
BT-412	Amazon Battle Armor		\$1.00
BT-413	Marauder Battle Armor		\$1.60
BT-414	Niso Attack WiGE (Standard) & (Support)	35	\$8.25
BT-415	Loki II B	65	\$15.50
BT-417	Saracen MK II HCV (Standard)	35	\$8.25
BT-418	Saladin MK II HCV (Standard)	35	\$8.25
BT-419	Wolverine WVR-1R	55	\$13.50



LOKI II PRIME



GOSHAWK II (STANDARD)



SARATH SRTH-10 PRIME



GAMBIT GBT-1G



URAEUS UAE-



FLEA FLE-14



Anubis ABS-5Y



Avalanche AVL-10 Pr



Cuirass CDR-1X



Uziel UZL-2S



Orion ON1-H



Loki II A



Sarath SRTH-10 A



Sarath SRTH-10 B



Archer ARC-1A



Amazon BA



Marauder BA



Niso Attack WiGE
(Standard)&(Support)



Loki II B



Saracen MK II HCV (Std)



Saladin MK II HCV (Std)



Wolverine WVR-1R / 3R



Enforcer III ENF-7D

Limited Edition Enforcer III ENF-7D Jumper



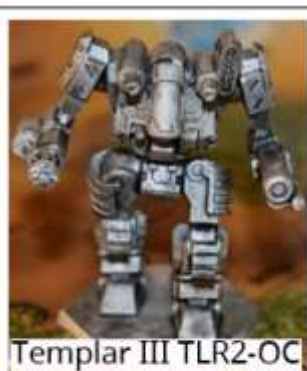
Templar III TLR2-OD



Hellspawn HSN-7D



Uziel UZL-8S



Templar III TLR2-OC



Marauder MAD-7D



Marauder MAD-9D



Marauder MAD-9W2



Enforcer III ENF-7D

3150 Federated Suns Lance Pack (Con Special)

JAHRESRUECKBLICK 2017

... mal einfach gemacht ... klicken und schauen ... nehmt euch ein wenig Zeit

Operation Thor - 03.-05.Februar 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=3975>

MFG-WE in Duisburg 10.-12.Februar 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=4033>

Adventure Con oder AdCon - 24.-26.Februar 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4043#p30173>

DOL (Day of Legends) 2017 - 13.Mai 2017

<http://forum-a.mechforce.de/viewtopic.php?f=88&t=4082>

NordCon - 09.-11.Juni 2017

<http://forum-a.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4096>

EBTC 2017/ FeenCon 2017 - 22.23.-Juli 2017

<http://forum-a.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4077&start=15#p30749>

Operation Galahad 3048 - 02.-10.September 2017

https://www.facebook.com/groups/194766550557505/?ref=br_rs

BRETT XVII - 30.September 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=4156&p=30945&hilit=Brett#p30945>

MFG-Battletech-Treff in der Hansestadt Havelberg 06.-08.Oktober 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=4157#p30956>

DBTM 2017 / Phoenix Con 2017 - 26.-29.Oktober 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=4170&p=31028#p31028>

Kittery 2017 - 16.-19.November 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=1&t=4201>

Fest der Spiele - 19.November 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4073>

BTHH/MFG-WeihnachtsQuickCon 2017 (WQC 2017) 01.-03.Dezember 2017

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4188#p31319>

... das waren mal einige der größeren Events, daneben gab es noch reichlich andere Battletechtreffen: Da gibt es die Battletechzentrale Hamburg - **BTZ HH** im Atlantis, die Montagsrunde **WTB HH**, Die Dienstagsrunde **BTHH**, das **Laughing Jack** in Essen bei den **Ruhrpott Invaders**

Siehe: <https://www.facebook.com/groups/119426988215937/permalink/845572532268042/>

Dann gibts die Truppe **SK Magdeburg** - siehe: <https://btmd.jimdo.com/> oder auch bei Facebook, regelmäßige Battletechtreffen „BT-Stammtisch“ bei **BT Berlin**, das **Wolfsrudel** in Euskirchen und in Gladbeck und, und, und ... man kann insbesondere bei Facebook aber auch hier <http://f.mechforce.de/> einiges sehen und verfolgen:

Der Jahresrückblick 2017 gestaltet sich also äußerst umfangreich, wenn man sich mal alles so anschaut!

Und wer für 2018 schon mal planen möchte, hier der BT-Veranstaltungskalender 2018:

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4189>

Ein paar Zahlen: zum Abschluss dieses Beitrags:

Mitglieder Ende 2016: 130

Davon traten 10 aus, meist weil sie keine Zeit mehr für Battletech hatten oder haben wollten. Weitere 13 wurden mittels Vorstandsbeschluss entfernt, da sie sich teilweise schon mehrere Jahre nicht gemeldet hatten und vor allen auch keinen Mitgliedsbeitrag entrichteten. Anfang 2017 hatte unser Verein also effektiv 107 Mitglieder.

Mitglieder Ende 2017: 131

Austritte: Keine (Allerdings haben wir 9 Mitglieder, die trotz mehrerer Erinnerungen ihren Beitrag noch entrichten müssten) Somit haben wir 2017 23 Abgänge und 24 Neuzugänge gehabt.

Bezüglich unser ChapterFights gibt es folgende Zahlen:

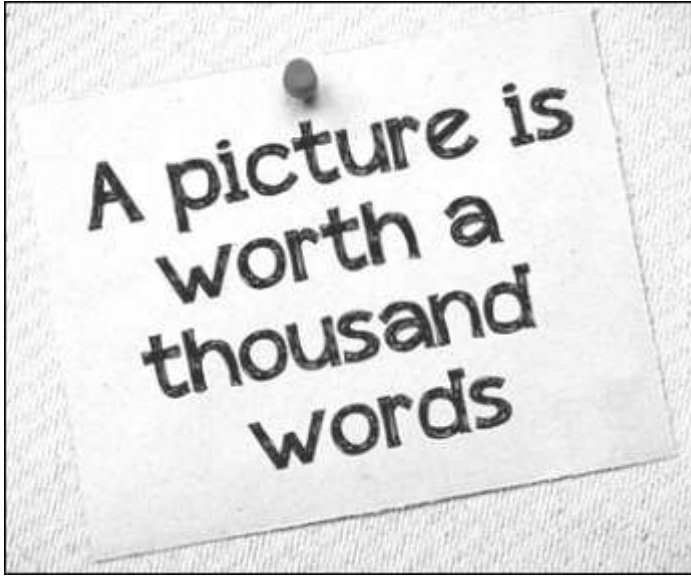
2015: 549 **2016:** 464 **2017:** 637 (überwiegend CrChF und ChF, ca. 10% der Wertungen waren Szenarien)

Bezüglich gespielter Akademieabsolvierungen sieht es so aus: **2014=42 - 2015=132 - 2016=156 - 2017=136**

Das Jahr 2017 kann unsererseits somit wohlwollend betrachtet und abgeschlossen werden :)



... auch wenn er schlecht drauf zu sein scheint, 2017 war für uns ein gutes Jahr!



Das ist grundsätzlich die Antwort darauf, warum auf Battletech-Events (u.a. von Elfe) fotografiert wird. Um im Forum oder bei Facebook zu zeigen, was war, was man erlebt hat, was man hätte erleben können. In erster Linie, um neue Spieler für uns für mehr Spielspaß für alle zu gewinnen, nicht aber wegen irgendwelcher finanzieller Vorteile, was im Rahmen unserer Vereinstätigkeiten auch nicht statthaft ist.

Folgendes Thema wird dann immer wieder akut:

Das „Recht am eigenen Bild“

Das Recht am eigenen Bild ist das Recht eines jeden, selbst darüber zu entscheiden, wer von ihr oder ihm ein Bild fertigt.

Darf man Battletechspiele/r filmen oder fotografieren und diese ins Internet laden?

Grundsätzlich darf man filmen oder fotografieren. Das gilt allerdings nicht, wenn das Bildmaterial veröffentlicht werden soll, zum Beispiel im Internet. Dazu gehört auch das Weiterreichen an Dritte durch Tauschbörsen sowie YouTube, WhatsApp oder ähnliche Plattformen. Äußerst problematisch sind Portrait- oder Nahaufnahmen. Und schließlich muss man unterscheiden, wer die Aufnahmen macht: Privatleute oder Pressevertreter - im weitesten Sinne könnten letztgenannte Leute übrigens mit jenen gleichgesetzt werden, die Bilder für einen Verein von dessen Veranstaltungen o.ä. machen.

Sollen Fotos veröffentlicht werden, gilt das sogenannte Kunsturhebergesetz (KUG). Demnach dürfen Bildnisse nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder veröffentlicht werden.

Ohne die erforderliche Einwilligung dürfen nur folgende Bil-

der verbreitet und zur Schau gestellt werden:

Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte (zB ein Foto der Queen)

Bilder, auf denen die Personen nur als Beiwerk neben einer Landschaft oder sonstigen Örtlichkeit erscheinen (zum Beispiel Besucher eines Cons)

Bilder von Veranstaltungen, an denen die dargestellten Personen teilnahmen (etwa ein Con)

Bildnisse, die nicht auf Bestellung angefertigt sind, sofern deren Verbreitung oder Schaustellung einem höheren Interesse der Kunst dient.

Bei der Bewertung des Paragraphen 23 des Kunst- und Urhebergesetzes hat sich seitens der deutschen Rechtsprechung in den vergangenen Jahren eine Unterscheidung zwischen „absoluten Personen der Zeitgeschichte“ und „relativen Personen der Zeitgeschichte“ verfestigt.

Dabei sind „absolute Personen der Zeitgeschichte“ solche, die unabhängig von einem bestimmten Ereignis aufgrund ihres Status oder ihrer Bedeutung allgemein öffentliche Aufmerksamkeit fanden. Als „absolute Personen der Zeitgeschichte“ gelten beispielsweise:

- Spitzenpolitiker
- Staatsoberhäupter
- weltbekannte Sportler
- Künstler
- Schauspieler
- Angehörige regierender Königshäuser

Werden Personen fotografiert, die nicht als „absolute oder relative Person der Zeitgeschichte“ gelten, muss eine Einzelfallprüfung vorgenommen werden. Es hat eine Güterabwägung zu erfolgen, in der das Interesse an der Veröffentlichung mit dem berechtigten Interesse des Abgebildeten abzuwägen ist.

Bei der Veröffentlichung des Fotos eines Menschen ist sein allgemeines Persönlichkeitsrecht betroffen, das durch das Grundgesetz geschützt ist. Es muss also abgewogen werden, ob jemand eine „Person der Zeitgeschichte“ ist. Wesentlich dabei ist auch, in welchem Ausmaß die Veröffentlichung des Bildes zur öffentlichen Meinungsbildung beiträgt. Übersichtsaufnahmen an sich sind zulässig.

ZUSAMMENGEFASST:

Wenn Personen auf Übersichtsaufnahmen einer Veranstaltung sind, weil sie diese besuchten oder daran teilnahmen, ist das in Ordnung, solange das Bild nicht den Charakter eines Portraitfotos hat.

Nichtsdestotrotz gebührt der gegenseitige Respekt und die Höflichkeit, dass man in unserer Battletech-Gemeinschaft generell um das Einverständnis beim Knipsen von Fotos bittet.

Diese kleine Zusammenfassung über das Recht am eigenen Bild erhebt natürlich nicht den Anspruch, „gerichtsverwertbar“ zu sein, sondern soll lediglich etwas Licht ins evt. vorhandene Dunkel bringen.

THE OGRE

Wer kennt sie nicht, die sogenannten FrankenMechs? Hier einer, der seit 30 Jahren dabei ist ...

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: The Ogre WHM-6L/ARC-2R

Movement Points: Tonnage: 70
Walking: 4 Tech Base: Inner Sphere
Running: 6 3025
Jumping: 0 D/C-E-D

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	Medium Laser (R)	CT (R)	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	SRM-6	RT	4	2/m	-	3	6	9
1	Medium Laser	RT	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	Small Laser	RT	1	3 [DE]	-	1	2	3
1	Flamer	RT	3	2	-	1	2	3
				[DE, H/AI]				
1	LRM-20	LT	6	1/m	6	7	14	21
1	PPC	RA	10	10 [DE]	3	6	12	18
1	Medium Laser	LA	3	5 [DE]	-	3	6	9
Ammunition Type		Rounds						
LRM-20		12						
SRM-6		15						

Cost: 6,232,228 C-Bills

BV: 1,412
Weapon Heat (36)
Dissipation (11)

WARRIOR DATA

Name:

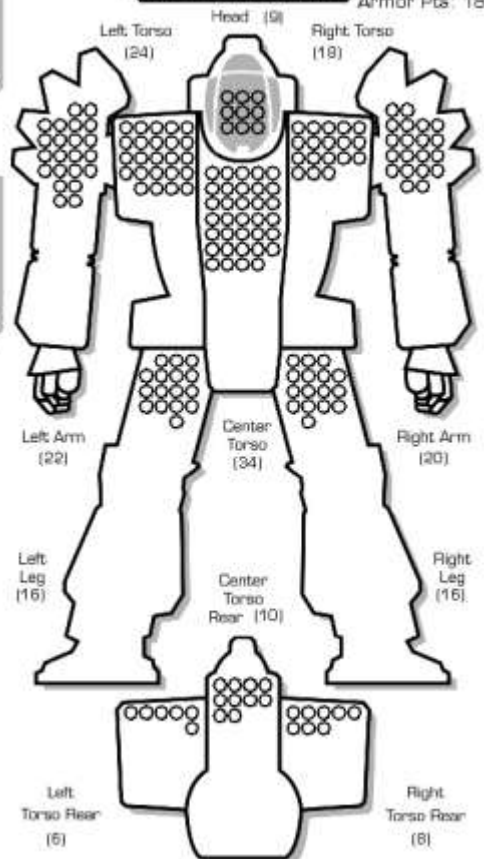
Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5

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



ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 183



CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Medium Laser
- Roll Again

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

Left Torso

- LRM-20
- LRM-20
- LRM-20
- LRM-20
- LRM-20
- Amme (LRM 20) 8

- Amme (LRM 20) 8
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

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

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Medium Laser (R)
- Medium Laser (R)

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



Damage Transfer Diagram

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- PPC
- PPC
- PPC

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

Right Torso

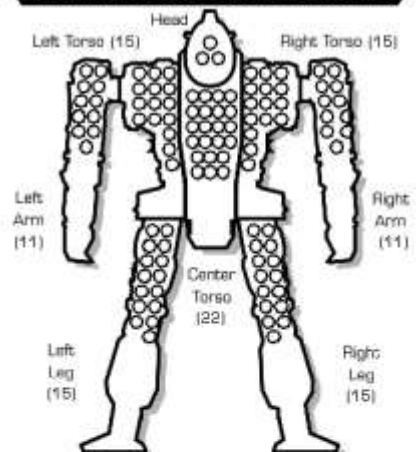
- SRM-6
- SRM-6
- Amme (SRM 6) 10
- Medium Laser
- Small Laser
- Flamer

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

Right Leg

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

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

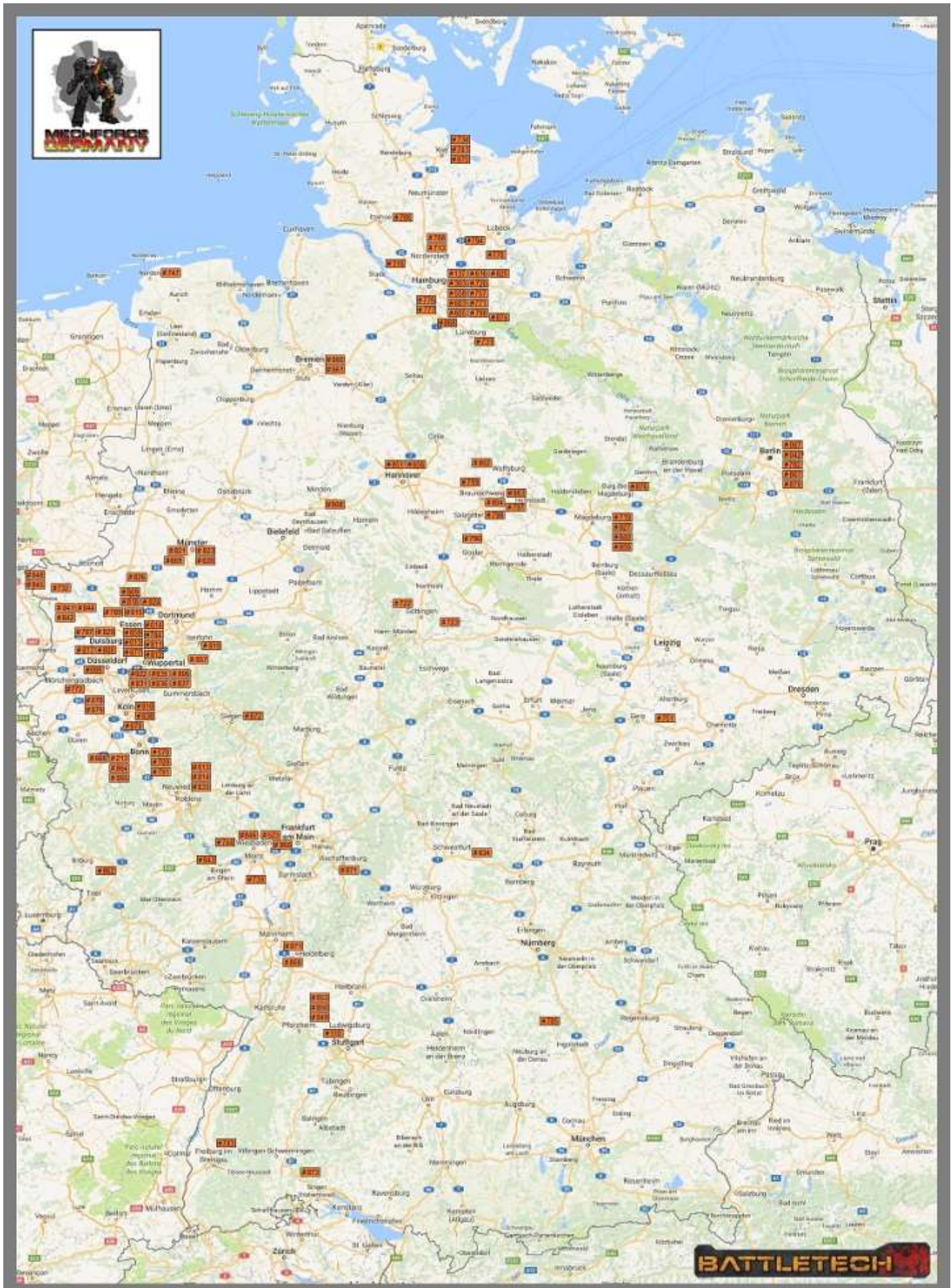


HEAT DATA

Heat Level*	Effects	Heat Sinks: 11 Single
30	Shutdown	
28	Ammo Exp. avoid on 8+	
26	Shutdown, avoid on 10+	
25	-5 Movement Points	
24	+4 Modifier to Fire	
23	Ammo Exp. avoid on 6+	
22	Shutdown, avoid on 8+	
20	-4 Movement Points	
19	Ammo Exp. avoid on 4+	
18	Shutdown, avoid on 6+	
17	+3 Modifier to Fire	
15	-3 Movement Points	
14	Shutdown, avoid on 4+	
13	+2 Modifier to Fire	
10	-2 Movement Points	
8	+1 Modifier to Fire	
5	-1 Movement Points	

MFG-SPIELERKARTE

MFG-Mitglieder - Stand Mitte Dezember 2017



TEIL 1 – VORRUNDE

Am „verlängerten“ Wochenende vom 26.-29. Oktober fand in Hohegeiß, Niedersachsen, die 17. PhoenixCon statt. Höhepunkt der Con war die DBTM 2017, auch wenn die von den Gastgebern, den netten Jungs und Mädels der Phönixgarde, gut organisierte BattleTech Con noch einiges mehr zu bieten hatte. So gab es am Donnerstag ein Solaris7-Turnier, einen Malwettbewerb, ein Double-Blind-Szenario, ein Mech-Konstruktionsturnier und vieles mehr.

Mit etwa 70 Besuchern war die Con zwar gemütlich und familiär, aber auch auf jeden Fall gut besucht und ein großer Erfolg. Ich könnte noch eine Menge mehr schreiben, beschränke mich im Weiteren allerdings auf die DBTM, da ich um einen Bericht über jene gebeten wurde. Nur so viel noch: Wenn ihr BattleTech mögt und Bock auf nette Nerds und spannende Spiele habt, kommt zur nächsten PhoenixCon!!!

Eigentlich bin ich zur Con gefahren, um mit meinen Mitstreitern, den neuesten Mitgliedern unserer BattleTech-Runde Ruhrpott Invaders gemütlich ein paar Chapter-Fights (aka Gefechte mit unseren Kampagneneinheiten) gegen Leute aus anderen Teilen Deutschlands auszufechten. Für Qualifikationsturniere zur DBTM fehlten mir dieses Jahr Zeit und Muße und die in der Vergangenheit gesetzten Startplätze für etablierte Spielrunden wurden von den Veranstaltern dieses Jahr gestrichen, so dass ich die DBTM eigentlich schon abgehakt hatte. Allerdings verkündeten die Veranstalter am Freitagabend, dass es noch eine letzte Qualifikationsrunde für Nachrücker geben würde. Zu der habe ich mich dann auch angemeldet.

Zur Qualifikationsrunde traten neben mir noch mein späterer Finalgegner Antony, mein Halbfinalgegner Dundearth, mein Viertelfinalgegner Dadriel, der Finalteilnehmer des Konstruktionsturniers Finnern und der Solaris7-Gewinner Christoph an. Eine Runde nicht ohne jede Menge BT-Skills also. Jeder Spieler bekam einen Medium oder Heavy Mech mit einem an das Gewicht der Maschine angepassten Piloten zugelost. Als ich einen Phoenix Hawk 1D zugelost bekam, regte sich in mir der Ehrgeiz: Mit dem Mech musste ich eigentlich ganz vorne landen. Mehr Glück hatte nur Dundearth, der im Ostsol 4D antreten durfte. Auch Antonys Cicada 2A war sicher keine schlechte Voraussetzung, während Finnerns Shadow Hawk 2D eher den Wert und auch die Panzerung eines Tretrollers hatte. Dadriels mir entfallener Mech und Christophs Wyvern 5N waren auch eher am unteren Ende der Powerskala anzusiedeln. Um eine stundenlanges Match kurz zu machen: Mein Phoenix Hawk verlor leider sehr früh durch einen Rückentreffer auf die 9 durch Antonys Cicada durch drei (!!!) kritische Treffer die Hälfte



seiner Jump Jets und meines größten Trumpfs beraubt, verbrachte ich den größten Teil des Matches damit, irgendwie am Leben zu bleiben. Am Ende standen nur noch mein Phoenix Hawk und Dundearth's Ostsol auf dem Feld und in einem extrem spannenden Duell gewann der Ostsol letztendlich dadurch, dass er meinem Mech das Cockpit mit einem Large Laser einschmolz. Zu diesem Zeitpunkt wurde aber auch der Ostsol nur noch von Schweiß und Spucke zusammengehalten. Zum Glück reichte mein zweiter Platz für eine Teilnahme an der DBTM und ich machte mich fix und fertig gegen etwa 3:00 auf in Richtung Bett, um rechtzeitig zur DBTM um 10:00 wieder bereit zum Zocken zu sein.

Pünktlich wurden uns am nächsten Morgen die Regeln für die Vorrunde erklärt und der Startschuss für ein letztendlich zwölfstündiges Turnier wurde gegeben. Im ersten von vier Vorrundenmatches musste ich Eins-gegen-eins-Duelle mit ClanMechs austragen. Mein Ebon Jaguar schaffte es, seine Ultra-20-Autokanone direkt beim ersten Schuss zu jammen und den größten Teil seines Feuers regelmäßig in die Deckung meines Gegners zu feuern, während mich dieser völlig auseinander nahm. Die desaströse Runde nahm zum Glück nach einer halben Stunde ihr Ende und ich verabschiedete mich innerlich schon mal davon, die Vorrunde zu überstehen.

Das zweite Match lief ähnlich verheerend. Nach Quickstart Rules wurden je zwei Mechs aus der Zeit der Nachfolgekriege

pro Seite ins Rennen geschickt. Matze von der Phönixgarde, deutscher Battletechmeister 2015, schaffte es recht schnell, seinen Highlander so abzustellen, dass dieser mit seiner Autokanone nach spätestens zwei Runden jeden Nachschub-Mech von mir in Altmetall verwandelte. Und so lief auch dieses Match eher wenig zufriedenstellend für mich. Bedingt durch die Punktwertung und den Spielmodus kamen jedoch glücklicherweise ein paar Punkte für mich dabei herum.

Im dritten Match gegen meinen alten Mitstreiter bei den 5th Falcon Dragoons, Andreas aka Dadriel, wendete sich dann langsam mein Glück. Meine Pärchen der vorgegebenen Jihad-Mechs erzielten einige Abschüsse, während Dadriel leer ausging. Endlich mal ein gutes Match!

Im letzten Match gegen Gerd von der Phönixgarde waren je ein Mech aus den Nachfolgekriegen gepaart mit einem Fahrzeug aus derselben Zeit angesagt. Zum Glück erwiesen sich die von mir wenig geschätzten Panzer als sehr effektiv für mich und mein Annihilator 1A schaffte es sogar, seinem Pendant den Kopf sauber mit einem Zehner-Autokanonenschuss abzuschießen. Ein zweiter gefühlter Sieg und, wie sich herausstellte, die nötigen Punkte, um mich als sechster von sechzehn Spielern ins Viertelfinale zu befördern.



Die Vorrunde ist in vollem Gange. Links vorne: Thjafjaz und Dadriel liefern sich ihr Jihad-Duell.

TEIL 2 – VIERTELFINALE

Nach einer kurzen Mittagspause ging es dann weiter mit dem Viertelfinale. Auf dem Weg vom Zimmer in den Turnierraum dachte ich mir noch, dass das Erreichen des Halbfinals schon ein echter Erfolg wäre, und mehr zu erreichen, schon echt schwierig sein würde. Dass man in so einem Turnier nicht nur gut spielen und permanent konzentriert sein muss, sondern natürlich auch die Würfel mitspielen müssen. Entsprechend setzte ich mir ein passables Erreichen des Halbfinals zum Ziel und machte mich bereit für das erste Match der K.O.-Runde.

Diesmal stand ein Szenario auf dem Programm. Auf einer gespiegelten Karte mit je zwei Tunnelleingängen pro Seite und einer diese Eingänge verbindenden Straße war es die Aufgabe der Teilnehmer, einen vierbeinigen Cargo-

Mech möglichst schnell von einem eigenen in einen gegnerischen Tunnelleingang zu bringen. Der Haken an der Sache war, dass jeder Spieler noch über einen Champion 2N und einen Guardsman verfügte, welche den eigenen CargoMech beschützen, aber auch den gegnerischen aufhalten sollten.

Beim Guardsman handelt es sich um einen hausgemachten Mech der Phönixgarde, welcher im Prinzip ein besserer Centurion mit Jump Jets, Medium Pulse Lasern, Streak-2-SRMs und einer LB-10-X-Autokanone ist. In dem Szenario ging es nicht darum, sich gegen den direkten Gegner durchzusetzen, sondern im gesamten Teilnehmerfeld hoch zu punkten. Punkte gab es erstens, für eine möglichst geringe Anzahl von Spielzügen, um den Mech vom Feld zu ziehen, zweitens, das Beschädigen möglichst vieler interner Lokationen an allen gegnerischen Mechs und drittens, das Aufhalten des gegnerischen Mechs.

Wiederum stand mir Andreas aka Dadriel gegenüber. Wie ich später hörte, entschlossen sich wohl die meisten Gegner, ihren eigenen Tunnelleingang zu bewachen. Wir spielten allerdings deutlich offensiver, so dass sich unsere Guardsman um meinen und beide Champions um Dadriels CargoMech prügeln.

Wir beide entschlossen uns, nicht den allerschnellsten Weg über die zentrale Straße zu nehmen, sondern uns jeweils links durch die Büsche zu schlagen und den Mech über einen Berghang zum Ziel zu bringen. Bei mir ging die Rechnung auf und Dadriels Guardsman konnte nur zusehen, wie sich mein CargoMech nach sieben Runden, sechs war das schnellstmögliche Ergebnis, in den Tunnelleingang begab.

Mein Champion schaffte es auf der anderen Spielseite, Dadriels Vierbeiner zunächst die Beinpanzerung aufzuschießen, und im Anschluss mit einem Tritt inklusive kritischem Treffer per Sechserpasch eines seiner Beine abzutreten. Der CargoMech fiel und war von nun an genau so viel langsamer, dass er meinem Champion auch nach gelungenem Aufstehen nicht mehr entkommen konnte. Auf den letzten Metern vor dem Tunnelleingang schoss mein Champion ihm dann auch noch das Gyroskop kaputt und Dadriels Vierbeiner lag nur drei oder vier Felder vom Tunnelleingang entfernt ramponiert am Boden, als das Signal zum Rundenende ertönte. Für Dadriel war dies leider das Aus, während mir der verursachte Schaden und vor allem der aufgehaltene Mech genügten, um punktgleich als Zweiter ins Halbfinale einzuziehen.



5th Falcon Dragoons unter sich: Dadriel und Thjafjaz treffen erneut aufeinander und versuchen, ihre CargoMechs in Sicherheit zu bringen.

TEIL 3 – HALBFINALE

Die Teilnehmer des Halbfinals, Akira als bisheriger Titelverteidiger und Topscorer, sowie Dundearth, Antony und ich bekamen die Aufgabe, maximal drei Mechs für 4000 BV aus einer vermeintlichen „Schrottliste“ auszuwählen.

Wir hatten 10 Minuten Zeit und durften alle Hilfsmittel zur Mechwahl einsetzen, die uns am Platz zur Verfügung standen. Als Smartphoneverweigerer hatte ich damit natürlich einen massiven Nachteil und musste mich auf die Mechs beschränken, die ich kenne. Zwei Jahre zuvor stand ich im Spiel um den dritten Platz vor genau der gleichen Situation und gewann das Match damals mit einer Kombination aus Stormcrow D, Ice Ferret A und Locust 1V. Ich liebäugelte also mit der gleichen Aufstellung, suchte aber noch nach Alternativen, da diese Aufstellung nur knapp über 3600 BV kostete und ich den BattleValue vollständig ausnutzen wollte.

Da ich den Ice Ferret aufgrund seiner enormen Schnelligkeit und nahezu ideal verteilten Panzerung auf jeden Fall stellen wollte, machte ich ihn zum Dreh-und-Angelpunkt meiner Überlegungen.

Plötzlich machte es „Klick“ und ich wusste genau, was ich spielen wollte. Ich versicherte mich noch kurz beim Schiedsrichter, dass Mechs auch mehrfach in der Aufstellung vorkommen dürfen und entschied mich für eine Aufstellung, welche nicht nur aufgrund ihrer hohen Mobilität, sondern auch durch ihre Feuerkraft auf extreme Reichweite zumindest für ein interessantes Spiel sorgen würde: Ich nahm einfach dreimal den Ice Ferret A. Mit 8/12er Bewegung, zwei ER Medium Lasern für Mid-Range-Punch und einer LB-2-X Autokanone für 30 Felder Reichweite sollte er sich für ein Match, in dem es vor allem darum ging, dem Gegner keine Angriffsfläche zu bieten, als eine sehr gute Wahl herausstellen. Auch den BV nutzte ich mit 3969 nahezu perfekt aus.

Das Viertelfinale wurde auf dem 3D-Gelände der Phoenixgarde ausgetragen und die Startzonen für das Allegegen-alle-Match wurden per Losverfahren bestimmt. Ich saß Dundearth gegenüber und hatte Akira etwas weiter zu meiner Rechten, während Antony außerhalb meines Wirkungsradius positioniert war. Ich entschied mich dafür, Druck auf Dundearth auszuüben, während er und Akira sich Richtung Antony orientierten.

Meine Eisfrettchen liefen in einer eleganten Synchronformation und beharkten Dundearths Ostsol, so dass dieser gemeinsam mit Phoenix Hawk und Fire Moth schon bald ihren Plan über Bord warfen und auf meine Formation zuhielten. Einige ungünstige Initiativeergebnisse, die Initiative wurde durch Kartenziehen bestimmt, sorgten dafür, dass mir nur die Möglichkeit zur Flucht blieb. Leider steckte einer meiner Ice Ferrets dabei so viel Schaden ein, dass die interne Struktur seines linken Torsos beschädigt wurde.

Da die beiden Spieler weiterkommen würden, welche am wenigsten internen Schaden einsteckten, und weder mein Gegenüber Dundearth ernsthaften Schaden genommen

hatte, noch Akira und Antony sich auch nur annähernd eine Blöße gaben, sah ich mich schon kurz vor dem Ausscheiden. Akiras Truppe sprang von Wald zu Wald und legte sich Vieren an, während Antonys Mechs sich entweder in Wäldern verschanzten oder sich komplett aus dem Kampf heraus hielten. Wenn ich also irgendwas reißen wollte, musste ich dafür sorgen, dass der Kampf angeheizt und deutlich mehr Schaden an allen Mechs gemacht wurde. Also drückte ich auf Akiras Position, so dass dieser zumindest genötigt war, die Reichweite zu Antonys Mechs zu verkürzen. Auch Dundearth schickte seinen Ostsol in Richtung Antony und schoss nicht ganz unglücklich dessen Locust auf Anhieb ein Bein ab, was diesen de facto aus dem Spiel nahm.

Zum Glück legte Dundearths Fire Moth einen Einserpasch beim M.A.S.C.-Wurf hin, als er die Fire Moth von meiner Formation wegbewegen wollte und auch der Phoenix Hawk konnte nicht vermeiden, dass sich einer meiner Ice Ferrets sofort aufmachte, um den durch zwei Aktivator-treffer verlangsamten kleinen Flitzer zu jagen. Letztendlich streckte der Ice Ferret die Fire Moth durch einen Treffer in den hinteren CenterTorso nieder und beim folgenden Sturz vernichtete sich die Fire Moth selber, indem sie den letzten Punkt ihrer internen Struktur zerstörte. Somit war klar, dass Dundearth aus dem Rennen war, da der Verlust eines Mechs fünf Minuspunkte und das Beschädigen der internen Struktur des Centers vier Minuspunkte bedeutete. Mit neun Minuspunkten war Dundearths Schicksal also besiegelt.

Ich hatte bisher drei Minuspunkte durch die Beschädigung des Seitentorsos meines Ice Ferrets gesammelt und hoffte darauf, dass Akira und Antony noch genug Schaden verursachten, um mich doch noch ins Finale zu katapultieren. Aus der Entfernung schoss Akira meinem Ice Ferret noch den beschädigten Seitentorso ab, so dass auch der dadurch entfernte Arm negativ zu Buche schlug und ich bei fünf Minuspunkten stand. Jedoch waren sich Akiras und Antonys Mechs zu diesem Zeitpunkt bereits deutlich näher gekommen und so machte Akira in sprichwörtlich letzter Sekunde den entscheidenden Fehler: Er drehte Antonys Mech mit seinem Javelin den Rücken zu und dieser brachte mit dem nötigen Quäntchen Glück zwei Medium Laser ins Ziel. Beide trafen je einen hinteren Seitentorso, was bei vier Punkten Rückenpanzerung bedeutete, dass der Javelin je einen Punkt Schaden auf seine interne Seitentorsostruktur erhielt und so insgesamt sechs Minuspunkte in einer Runde sammelte. Antony war in der Auswertung mit dem zerstörten Bein des Locust, und somit zwei Minuspunkten, über jedem Zweifel erhaben und ich konnte mich mit fünf Minuspunkten gegenüber Akiras sechs Minuspunkten knapp durchsetzen, während mit neun Minuspunkten auch für Dundearth nichts mehr zu machen war.

Es war 20:00 Uhr, die Nerven lagen blank nach einem so spannenden, ich glaube anderthalb Stunden dauernden Match und bisher neun Stunden BattleTech mehr oder weniger am Stück, aber es herrschte eine sehr nette Atmosphäre. Alle Beteiligten waren faire Sportsleute und die Stimmung war echt angenehm.



Dundeath (links vorne) ist sichtlich amüsiert von Thjafjaz' drei Ice Ferrets. Noch. Antony (hinten links) und Akira (hinten rechts) hingegen sinnieren innerlich bei ernster Mine über Strategie und Taktik.



Das Schiedsrichtergespann Gerd (zu Thjafjaz' Rechten) und Jan "Tallassia" (stehend) sieht ein sehr spannendes Match.

TEIL 4 – FINALE

Nun war es also so weit: Finale um die deutsche Battle-Tech Meisterschaft! Nach dem aufregenden Halbfinale gönnten uns Antony und ich erst mal eine kurze Verschnaufpause, um anschließend ein Finale mit zwei Mechs von der selben Liste wie zuvor auf der selben Karte wie zuvor bis zum Last-Mech-Standing zu spielen. Bei einem Glas Bowmore, vielen Dank an dieser Stelle nochmal an den edlen Spender Akira, beschloss ich, wieder die gleiche Strategie wie zuvor zu fahren: Geschwindigkeit und Reichweite gepaart mit Durchhaltevermögen.

Meine Wahl für den ersten Mech viel erneut auf den bereits eingesetzten Ice Ferret. Um den vereinbarten Battle-Value sinnvoll zu nutzen, wählte ich als Partner für das Frettchen eine Adder Prime. Mit 6/9 ist sie immer noch einigermaßen schnell und mit zwei ER PPCs und einem Targeting Computer liefert sie eine beachtliche Feuerkraft. Zudem malte ich mir aus, dass ein PPC-Treffer an der richtigen Stelle, etwa dem Kopf, einen Mech auch gerne mal sofort vernichten kann.

Zurück an der Platte stellten wir uns unsere Mechs vor. Antony trat an mit dem Phoenix Hawk, welchen Akira zuvor bereits eingesetzt hatte, und mit einem Thanatos 4S, welcher für einen Inner-Sphere-Heavy mit 5/8/5 immer noch recht mobil ist. Die Partie begann und ich hielt mich

in den ersten Runden immer auf langer Reichweite, auf welche ich kein Feuer kassierte, aber gelegentlich kleinere Treffer landen konnte.

Allmählich kamen mir die gegnerischen Mechs näher und ich entschloss mich, bei einem geordneten Rückzug die Distanz zu halten. Meine Kalkulation mit den ER PPCs ging auf und meine Adder schoss dem Phoenix Hawk den Kopf herunter. Was für eine Erleichterung. An dieser Stelle wurde mir klar, dass ich den Titel nun unbedingt holen musste. Der noch sichtlich geschockte Antony erhielt jedoch eine gewisse Wiedergutmachung von den Göttern des Schicksals und gewann nun eine Initiative nach der anderen.

Ich konnte nur noch fliehen und nach fünf oder sechs verlorenen Initiativwürfen in Folge konnte der Thanatos die mit 35 Tonnen recht leicht gepanzerte Adder zur Strecke bringen.

Wir waren also bei einem Eins gegen Eins angekommen.

Mein Ice Ferret schaffte es allerdings, die Distanz zu seinem Gegner aufrecht zu halten und auf 9en zu schießen, während der Thanatos auf 11en oder schlechter keine Treffer landen konnte. Meine Taktik auf Durchhaltevermögen zu setzen zahlte sich aus und Antony beschloss, meinem Ice Ferret nicht weiter hinterher zu laufen. Er ließ mich meine LB-2-X-Autokanone somit auf entsprechende Langreichweite leer schießen.

Nach circa weiteren 35 sehr kurzen Runden waren die 45 Schuss Munition aufgebraucht und der Thanatos hatte den linken Torso und den Center Torso abgepanzert und einen Gyrotreffer kassiert, wodurch er auch in den kommenden Runden stark in seiner Mobilität eingeschränkt war. Antony entschied sich also, den Thanatos im leichten Wald stehen zu lassen, während mein Ice Ferret Haken schlug und 9en seine Medium Laser auf den Thanatos schoss.

Der Thanatos konnte keine nennenswerten Treffer landen und der Ice Ferret schaffte es irgendwann, den entscheidenden Lasertreffer auf den linken Torso zu setzen, diesen abzutrennen und somit die XL-Engine des Thanatos, und somit den gesamten Mech, aus dem Spiel zu nehmen.

SIEG!!!

Fix und fertig machten wir die Siegerfotos mit fairem Shakehands. Was für ein Tag!!!

Ich hoffe, mein Bericht verschafft euch einen interessanten Einblick in mein Erlebnis des Gewinns der DBTM 2017. Gedankt sei an dieser Stelle noch einmal allen, die dieses Erlebnis möglich gemacht haben, vor allem der Phönixgarde als hervorragenden Gastgebern, meinen fairen Gegnern in allen Matches, Antony als einem fantastischen Sportsmann und meinen treuen Begleitern, den Ruhrpott Invaders Thorben und Daniel.

Cheers und viel Spaß beim Ballern

Thjafjaz



Thjafjaz' Ice Ferret im Ice Hellion Camo zerlegt den Thantos von Antony aus der Ferne.



Finalisten unter sich:
Antony und Thjafjaz stehen die Strapazen ins Gesicht geschrieben.

... SCHICKES AUS DEM NET

Hexbasen der besonderen Art - Quelle: Facebook



Blues-Mechbay

7. Januar

Da ich ein ziemlich fauler Hund bin und keine Lust habe jedes mal neue Bases zu gestalten hab ich mir einfach ein paar Muster gemacht und gieße sie mir nach Bedarf ab 😊.

Im a really lazy guy and hate it to make for each Mech their own Base. I make some custom bases and cast now what i need 😊.



Quelle: <https://www.facebook.com/BluesMechbay/>



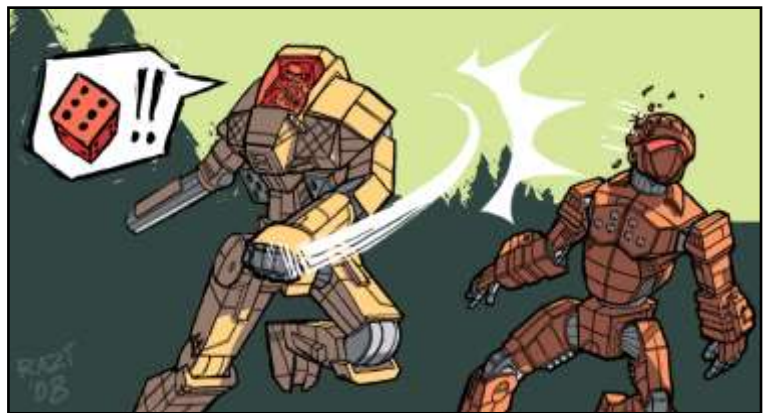
Material: Guss aus Resin



Der „ziemlich faule Hund“ hat übrigens noch mehr Designs.

Kontakt über
Facebook oder
info@mechforce.de

... vor der Werbung ein wenig Unterhaltung



20 Jahre **B a t t l e t e c h** in einem Verein organisiert hinterlassen ihre Spuren ... und bringen Erfahrungen mit sich natürlich haben wir unser Spiel nicht neu erfunden, aber mittlerweile doch diverse Möglichkeiten verfeinert, um gemeinsam immer wieder neuen Spielspaß zu generieren.



&



&?!



Diese Regelwerke findet man mittlerweile in unserer digitalen Mitgliedsmappe, zum Download auf unserer Homepage oder man kann sie über info@mechforce.de anfordern. Die **Chapterregeln** bilden die Basis unserer ChapterFights.

Mit **Akademie**absolvierungen kann man u.a. sein Chapter individuell modifizieren.

Das **MechWarrior-Konzept** ermöglicht es, den RPG-Charakter noch stärker in den Spielen der eigenen Spielrunden einzubringen.

Gleiches gilt für **SF-Chapter**

Das **BNT** dürfte legendär sein ...

... und an **Szenarien** in Verbindung mit unseren Chapters wird zurzeit gearbeitet

Free-2-Play-MFG-Chapter ermöglichen den Einstieg in ChapterFights, ohne gleich dem Verein beitreten zu müssen.

Fragen? Infos über info@mechforce.de oder in unserem Forum: www.mechforce.de

Weil's so schön war!

Zum Abschluss eine Anekdote aus unserem Vereinsleben ... der Locust (Was sonst?) für „Outlaw“ in 1:72 - Idee und Ausführung von Django :

WEIHNACHTS-QUICK-CONI 2017

FORT CUNNINGHAM



UP THE IRONS!

Django

Cunning

Jaco



Helmut

Stefan

i.V. Kebabix
i.V. Mike
Alex

Stefan i.V. Stefan

