

TerraPost 43

Das offizielle Magazin der MechForce Germany



DEZEMBER 2018

**Basteltipps - Kurzgeschichte von Steffen Stannies
- ChF-Berichte - ZE-4RR ZERSTÖRER - MFG-
Statistik - IWM-Releases - 1.Kieler QuickCon - 2.BT
-WE Helgoland - PREISRÄTSEL - ... LINKS zu wei-
teren Beiträgen (Facebook & MFG-Forum)**



Dankeschön!



In Sachen MFG-WE 2018 (Feb.2018 Immenhausen) haben wir noch ein kleines „Dankeschön“ an Sunny und Muffinman gesendet. Insbesondere die Beiden hatten uns mit lediglich zwei kleinen Herdplatten (!) bekocht - und zwar trotz der widrigen Umstände sehr gut bekocht!

Und wir merken uns:

Bei einem BT-WE mit angekündigter Warmverpflegung ist eine Küche mit anzumieten!



... für Sunny



... für Muffinman

Inhalt

Vorwort	3
Basteltip „Beschädigte Betonplatten“	4
Kurzgeschichte „DER BEUTEMECH“	5
ChF-Bericht von Elfe (CBT, 8.Stufe d.MFG-Akademie)	8
ChF-Bericht von Chris (CBT, 10.Stufe d.MFG-Akademie)	9
Ankündigung der „neuen“ Mechs	9
Fototermin	10
Mechvorstellung: ZERSTÖRER ZE-4RR	11
Jokes	14
MFG-Statistik	15
Was kommt nach der 10.Akademiestufe?	16
Kampfabwurf (Regelvorschlag)	21
Steiner-Rangabzeichen	21
IWM-Releases	22
MFG DAMALS	24
1.Kieler QuickCon	25
Basteltip „Mauerwerk etc. aus Styrodur“	26
Teaser OP THOR II	26
PREISRÄTSEL	27
2.Helgoland BT-WE	27
... und zum Schluss (LINKS, Schlusswort)	32

Impressum

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

Herausgeber:

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

eMail: vorstand@mechforce.de

Vereinsregister:

AG Duisburg Registernr. VR 3709
Kontakt: terrapost@mechforce.de
© 2018 MechForce Germany e.V.

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

Vorwort *von Elfe*

Tja, man kann`s eigentlich zufrieden sein. Die beiden deutschen Vereine arbeiten eng zusammen, die europäischen Catalyst-Agents kooperieren „wunderbarst“ und die aktuell aktivsten, größten Chapter sind ebenfalls mit von der Partie.

Das Titelbild der TP #43 ist somit nicht nur toll anzusehen, sondern symbolisiert auch, dass es zurzeit, bzw. schon längere Zeit mit unserem Hobby ein wenig aufwärts geht .

... was viel Arbeit für die leider immer noch viel zu wenigen Aktivposten bedeutet. Hier wird um Rücksicht und auch Unterstützung gebeten.

BASTELANREGUNG #1

Beschädigte Betonplatten ... aus dem Internet

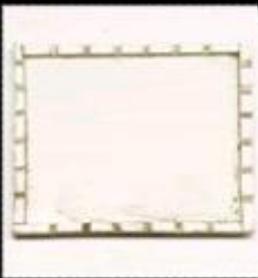
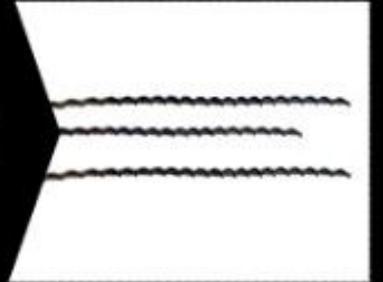
Reinforced concrete



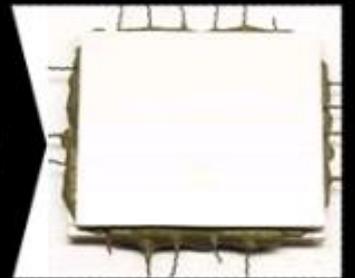
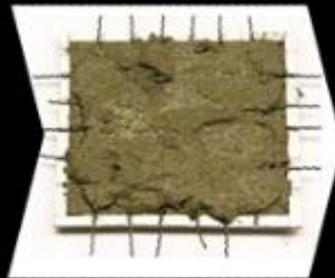
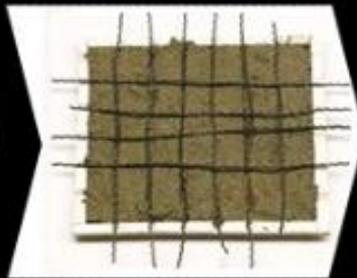
Wire to lead seals



Burn to remove nickel coat



Make a mould



Apply wire and concrete:

gypsum, epoxy putty, real concrete or your favorite materials

BREAK THIS !!!



and paint.



www.artrenova.com

Stanley's Workshop

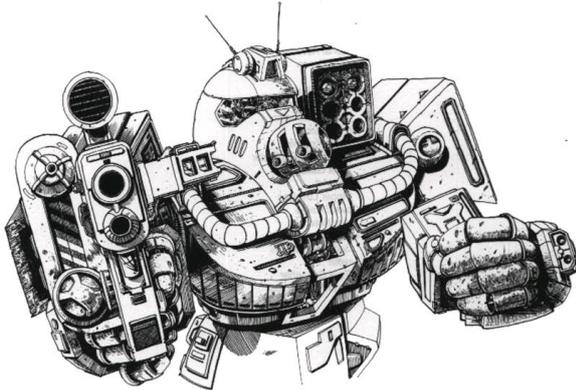
DER BEUTEMECH

Eine Battletech-Kurzgeschichte von Steffen Stannies

PLANET CHAFFEE III

SEPTEMBER 3029

FELD-HQ DER 4TH LYRAN REGULAR



An seinem Tisch begann Hauptmann Steffen Stannies seine tägliche Routine abzuarbeiten: Wachberichte kontrollieren, Wartungsaufträge gegenzeichnen, Ablehnen von Urlaubsanträgen.

Ja, die Leute seines Bataillons waren müde und bestimmt auch überarbeitet. Aber so ist das nun mal im Krieg. Er trank einen Schluck des "Kaffees" und verzog augenblicklich sein Gesicht. Das Zeug war echt mies. Ein Griff in die Uniform zauberte einen Flachmann hervor.

Das sorgfältig polierte Stück Metall wirkte hier mit seinem Glanz so fehl am Platz wie der Fusionsreaktor, den sie aus einem BeuteMech ausgebaut hatten, um Strom im Feldlager zu haben. Wenn man das in der Stabsführung mitbekam, würde es Ärger geben, für beides.

Aber nur so ließ sich der Geschmack dieses synthetischen, angeblichen Kaffees erträglich machen. Milch gab es schon seit zwei Monaten nicht mehr. Zumindest nicht für Kaffee.

Der Flachmann war wie wieder in einer der unzähligen Taschen seiner Uniform verschwunden. Der unerträgliche, harte Geschmack des braunen Gesöffs in der Tasse war auch verschwunden. Schon besser, dachte Hauptmann Stannies.

*

Seit drei Monaten waren sie schon gefechtsmäßig hier stationiert. Eine Welt, deren Hauptexportware neben Erzen und Steinen, Amphetamine und Drogen waren. Eine Handvoll Soldaten hatte das Lazarett schon von innen gesehen, weil sie sich mit giftig verschnittenen Drogen auf einem Trip begeben hatten.

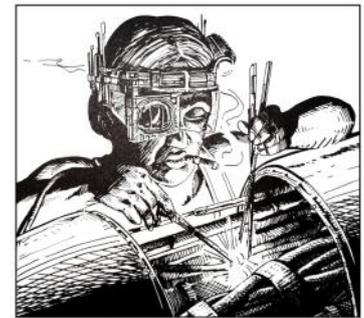
So ganz konnte man ihnen das nicht verübeln. Nicht nur die Rotlichtbezirke um den Raumhafen waren dreckig und voller Mief. Das Klima war schwülwarm, nicht zuletzt wegen der riesigen Schmelzen, die auf

dem Planeten ihre Arbeit taten. Kriegswichtige Industrie, die daher kaum irgendwelchen Umweltregeln unterworfen war. Das Gute daran war, dass die „Tropical Lightning“ eine der riesigen Lagerhallen, die hier in Massen standen, für ihre Mechs hatte requirieren können. Einige der vorhandenen Büro-Container boten dazu noch Raum für eine respektable Kommandozentrale.

*

Es klopfte und ohne „Herein“ abzuwarten, wurde die Tür geöffnet. Ein Mann im Tech-Overall betrat das Zimmer. Senior Tech Radish stellte sich lässig vor dem Schreibtisch auf. Seine Gesichtszüge waren, wie man so sagte indisch. Sein Teint sehr dunkel. Wie immer salutierte er nicht, was Steffen die Wut in den Hals steigen ließ. Wenn dieser Mann nicht so ein Genie im Umgang mit Feuerleit Anlagen gewesen wäre, hätte er schon das ein oder andere Mal an der Wand gestanden.

Schlimmer noch, der Tech wusste, dass er gut und nahezu unersetzbar war.



„Herr Hauptmann, wir haben eine Entdeckung gemacht, die sie interessieren dürfte!“

Mit mehr Kraft als beabsichtigt knallte Stannies den Com-Block auf den Tisch.

„Stehen sie bequem! Ach ja, das tun sie ja bereits! Was für eine Entdeckung?“

„Nun, wir haben beim Kalibrieren der erbeuteten Wolverine einige alte Daten entdeckt und einer unserer Mechpiloten ist in dieser Maschine gespeichert. Zumindest seine Gehirnwellen.“

Das war interessant. Wie das gehen sollte, war dem Hauptmann jedoch nicht klar. Jeder Pilot und jede Maschine wurden aufeinander eingestellt. So etwas war eine komplexe Prozedur und unverzichtbar, denn die Gyroskope eines Mechs nutzten den menschlichen Gleichgewichtssinn, um die bis zu 12 Meter hohen Titanen aufrecht zu halten. Das war wie ein Fingerabdruck. Keine Gehirnwellen glichen einander.

„Sie sagen, einer unserer Piloten kann, ohne dass es langwierig eingestellt werden muss, die Wolverine steuern? Wie kann so was sein und um wen handelt es sich?“

Der Senior Tech wurde etwas unruhig und wartete mit seiner Antwort. Er wusste, dass der Hauptmann keine Ruhe geben würde. Mit einem leichten Grinsen erklärte er endlich: „Die gespeicherten Gehirnwellenmuster gehören zu einem gewissen Hauptmann Steffen Stannies.“

Es war wie ein Schlag in die Eingeweide und die Galle kam Stannies hoch. Manchmal hasste er seinen Job und diesmal war wieder so ein Moment.

„Lassen sie uns nachsehen, ob das so stimmt. Gehen wir zu dem Mech“

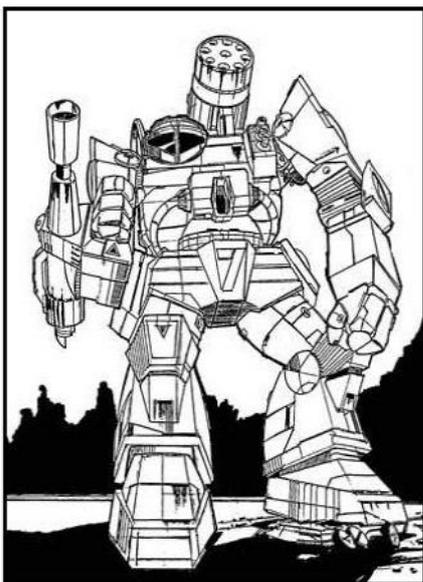
„Jawohl.“

*

Beide verließen das Büro und begaben sich zu Fuß zur 700m entfernten Wartungshalle. Die Gedanken von Stannies überschlugen sich. Die Wolverine war vor einem Monat als Beutegut von einem ziemlich kuriosen Gefecht mitgebracht worden. Die 4th Lyrans hatte auf dem Planeten Bryant im Liao-Raum eine Strafexpedition gegen eine Einheit der Northwind Highlander unternommen. Die Highlander waren aber nicht alleine, eine kleine Einheit der Wolfs Dragoner unterstützte sie. Anfangs dachte Steffen damals, dass alles in einem Fiasko enden würde. Bis, ja, bis eine Einheit der berühmten Mc Carrons Armored Cavalry auftauchte. Eigentlich waren diese bei Liao unter Vertrag. Nach einem Funkgespräch mit dem Major, der die Einheit der Cavalry befehligte, wurde schnell klar, sie hatten beide denselben Auftrag und so arbeiteten sie zusammen, um ihn zu erfüllen.

Die Wache am Eingang zur Halle salutierte zu Stannies Befriedigung zackig. Die beiden Männer traten ein. Gelbe große Lampen hingen von der Decke, im Boden war ein Schienensystem eingelassen und einige Kräne in der Halle gaben den Zweck als ehemalige Verladeeinrichtung für Stahl preis.

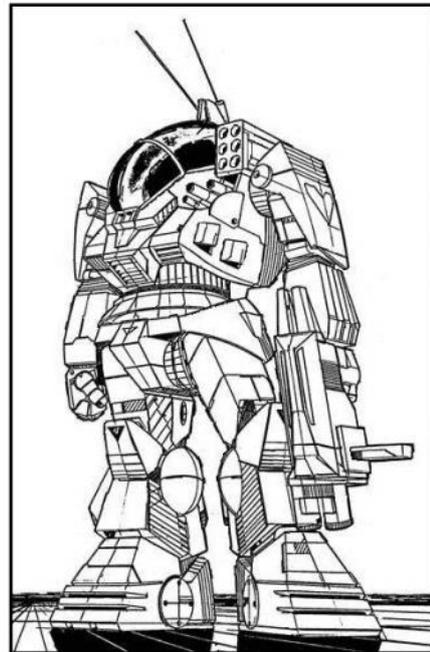
Im vorderen Bereich stand Steffens Thunderbolt stumm und riesig in seinem Wartungsgerüst. Seine



Maschine hatte laut Aufzeichnungen schon gute 140 Jahre auf dem Buckel. Wenn man genau hin sah, sah sie auch alt aus. Der linke Arm hatte an der Schulter

Myomerbündel, welche verzögert reagierten. Schlagen oder gar Schießen mit diesem Arm war eine Tortur. Doch konnten die Bündel nur samt Aufhängung getauscht werden. Das lohnte sich erst, wenn man zu viele Ersatzteile hatte oder der Arm komplett ausgetauscht werden musste.

Steffen wusste woher er dieses Andenken hatte. Ein Battlemaster hatte versucht, ihm den Schädel einzuschlagen und er blockte damals mit dem Arm den Hieb ab. Eigentlich war es ein Wunder das damals dabei nicht mehr passierte.



Radish war einige Schritte weiter gegangen. „Hauptmann, kommen sie oder ist etwas?“ Steffen merkte, dass er stehen geblieben war.

Er ging weiter und die Erinnerungen an den Kampf auf Bryant Secundus kreisten in seinem Kopf. Mit dem Commander der Mc Carrons hatte er damals eine Idee für eine Strategie gehabt. Ein frontaler Angriff als Finte und dann über die Flanken kommen. Simpel und wirkungsvoll. Die Mitte bildete sein Thunderbolt und Flinnis Grasshopper. Maria in Ihrem Awesome gab Feuerdeckung und Snippy im Phoenix sollte den Major der Mc Carrons begleiten, da er mit seinem schnellen Greif mithalten konnte. Ein hünenhafter Battlemaster stellte die rechte Flanke und die beiden anderen Cavalry-Mechs, ein Thunderbolt und Victor, waren der Mitte zugeteilt.

Die Gegner hatten wahrhafte Riesen dabei. Ein uralter Highlander aus den Zeiten des Sternenbunds und ein Atlas waren neben einem Charger, auch als Streitross bekannt, ihre schweren Brocken. Sie strotzten nur so vor Panzerung und Waffen. Ein Streitross wird immer wegen seiner geringen Bewaffnung belächelt. Aber die 80 Tonnen rannten so schnell wie eine 35 Tonnen Valkyrie. Und der Tritt eines Chargers konnte ganz schnell ein Bein abtrennen. Der Kampf war schnell, hart und in seiner Dynamik so verlaufen wie der Major und der Hauptmann es sich gewünscht hatten.

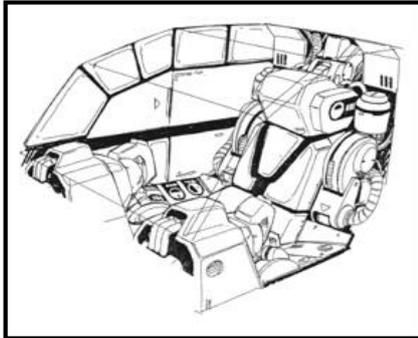
Die dabei erbeutete Wolverine hatte sich zu weit vorgewagt und musste dafür den Preis in Form eines

Beines bezahlen, welches hoch durch die Luft flog als es aus nächster Nähe vom Thunderbolt abgetreten wurde.

*

Als sie bei der Wolverine ankamen, stellte Steffen zufrieden fest, dass die Reparatur sehr gut ausgeführt worden war.

Gemeinsam erklimmen sie das Wartungsgerüst. Steffen stieg in das Cockpit. Radish sowie zwei weitere Techs standen an den Computerkonsolen links und hinter dem Kopf der Wolverine, der das Cockpit beherbergte. Irgendwie fühlte es sich wie vor fast zwanzig Jahren an.



Damals hatte Steffen im Dienst einer Söldnereinheit am Beginn seiner Karriere gestanden. Sein Mech war eine Wolverine, aber die Bewaffnung war seinerzeit eine andere. Es war eine Mark-Wolverine gewesen, eine WVR-6M. Die meisten MechWarriors der Inneren Sphäre bezeichneten diesen Mech zu recht als Killer. Statt einer Autokanone trug er einen schweren Laser, der leichter als die installierte AK5 der Grundvariante WVR-6R war und keine Munition verbrauchte. Die Reichweite war zwar geringer aber der Mech konnte gute 150 Meter springen und mit seiner Höchstgeschwindigkeit von ca. 80 km/h war er in der Lage, das meiste, was er jagte, auch einzuholen.

Es waren turbulente Zeiten damals, geprägt von wahrer Kameradschaft. Das Iyranische Oberkommando hatte ihn auf Solaris in die Söldnereinheit eingeschleust, um einen Kontakt aufzubauen, der die Söldner schließlich dazu bringen sollte, ihre Dienste den Lyranern anzubieten, was auch, wie Stannies sich etwas stolz erinnerte, klappte.



„Setzen sie bitte den Neurohelm auf.“

Automatisch griff Steffen hinter sich und als er den Helm in der Hand hielt, spürte er, dass es seine Maschine gewesen sein könnte. Alles wirkte plötzlich unbeschreiblich vertraut. Die Helmverschlüsse rasteten ein und ein Schwindel erfasste seinen Kopf, als der Computer mit dem Abtasten der Gehirnwellen begann. Eine grüne Anzeige ließ schnell erkennen, dass der Musterabgleich positiv verlaufen war. Eine melodische Stimme begrüßte ihn über die Helmlautsprecher:

„Willkommen Mechkrieger Stannies.
Fortes Fortuna Iuvat!“

Dies war Teil der Sicherheitssequenz, die jeder Mech hatte. Jetzt wurde es interessant. Wenn Steffen jetzt etwas Falsches antwortete, könnte er einen Stromstoß bekommen, der ihn für einige Zeit außer Gefecht setzen würde. Zumindest war das früher so einge-

stellt, wie er sich erinnerte. Es gab aber auch Sicherungen die einen verkrüppelten oder gar umbrachten. Der Gedanke an diese Möglichkeiten ließ Stannies etwas mulmig zumute werden. War er zu voreilig gewesen? Hätte er nicht vorher eine weitere Überprüfung der Startsequenz veranlassen sollen? Radish war immerhin ein ihm doch unsympathischer Tech. Er war gut in seinem Job, aber wollte er ihm derart vorbehaltlos vertrauen? Er antwortete:

„Alle Ehre dem Archon und seinen Getreuen!“

Dabei winkelte er, wie seinerzeit erforderlich, das linke Bein der Wolverine etwas an und stampfte leicht mit dem Fuß auf. Anschließend wappnete er sich auf den nun folgenden Stromstoß, der ihm eindeutig und vielleicht sogar für immer klar machen würde, dass er nicht berechtigt ist, diesen Mech zu führen. Automatisch spannte er seine Muskeln an ...

„Alle Systeme normal, Munition kritisch“ ertönte es in seinem Helm. Das Klatschen applaudierender Hände hinter ihm riss ihn aus seiner unbewussten Verkrampfung. Erleichtert, aber auch erfreut, „seine“ alte Wolverine wieder zu haben, blickte er sich zu den Techs um.

„Haben sie uns etwas zu erzählen, Sir?“ kam spontan die Frage eines der Techs.

„Nein!“ Stannies hatte sich mittlerweile wieder gefangen und kehrte zur Tagesordnung zurück „Die Geschichten aus dieser Zeit sind etwas für alte MechWarriors an einem Lagerfeuer. Finden sie raus, wie der Weg dieser Maschine war und wenn sie dafür den Computer rösten müssen.“

Die Techs begannen sofort mit der Arbeit. Aber sie würden an diesem Tag ohnehin keine Ergebnisse erbringen, das war sicher, dachte Stannies.

*

Zurück in seinem Büro, nervte der Com-Block mit piepsenden, fast leerem Akku und reichlich liegen gebliebener Arbeit auf Steffen. Die kalte Kaffeebrühe mit dem Schuss Geschmack machte die Sache auch nicht besser.

Er schloss den Computer an die Stromversorgung an und setzte die Kaffeetasse nachdenklich an die Unterlippe.

Zeit sich der Vergangenheit zu erinnern. Ein kleines Lächeln umspielte seine Mundwinkel. Was waren das für wilde Zeiten weit ab von Zuhause auf der Suche nach sich selbst mit viel Feind und Ehr' gewesen. Und immer konnten sie sein, was ihnen das Größte auf der Welt war: Mechkrieger, Ritter, unbesiegbare Giganten. Von den einen gerufen, von den anderen verflucht. Mal Retter, mal Unterdrücker.

Seine Gedanken schweiften weiter ab und er erlebte einige der Schlachten seiner Karriere nach. Schließlich nahm er sich fest vor, am Wochenende ein Lagerfeuer anzuzünden. Das war er einigen der Kameraden schuldig, denn die leben nur noch in den Erinnerungen der Überlebenden weiter.



ENIDE

CBT-CHAPTERFIGHTBERICHT

Ein ChF-Bericht inklusive der Absolvierung der 8.Stufe der MFG-Akademie

Im zweiten Anlauf gelang es mir „endlich“ den Majorsrang in der Zeitschiene Classic Battletech (CBT) zu erspielen. Die erste Stufe hatte ich am 23.06.2014 absolviert, mehr als vier Jahre benötigte ich also ...

Am 07.11.2018 war es soweit. Alexander Klein mit seinem Northwind Highlander-Chapter A874 „Northwind Hussars“ war mein Gegenüber. Wir führten beide acht Mechs mit rund 10.000 BV2.0 auf vier Karten gegeneinander. Ein einfaches „Lanzengefecht“ auf zwei Maps für diese Art Spiel sollte es schließlich nicht sein.

Die ersten vier Runden gingen klar an Alex. Er teilte mit seinen Einheiten regelmäßig und weit mehr als doppelt so viel Schaden aus wie ich. In der Schussphase der zweiten Runde erwischte er sogar meinen Whitworth mit einem „Floating Crit“ im rechten Bein, was diesem prompt einen Aktivator kostete.

Bis zur fünften Runde ging das annähernd so weiter. Mein Grasshopper, der mit meiner Pilotin des MFG-MechWarrior-Konzepts (MWK) besetzt war, hatte mittlerweile keine externe Armpanzerungen und die nächsten PPK-Treffer in den Seitentorsi wären ebenfalls intern gewesen. Auch mein Atlas hatte mächtig an Wert eingebüßt. Der hatte zwar nur 40 Schadenspunkte einstecken müssen, 30 davon allerdings im Center.

Ich hatte mich schon damit abgefunden, in den nächsten Runden, den Rückzug anzutreten ...

Und dann setzte Alex` Zielsicherheit in der fünften Runde etwas aus, während mein Annihilator auf „9“ drei PPK in seine Wolverine versenkte - und davon waren zwei(!) Headshots. Das war aber noch nicht alles: Die PPK meines Panthers erwischte Alex` Charger ebenfalls mit einem Headshot und „crittete“ das Cockpit heraus. Und als wenn das nicht reichen würde, schaltete ein Medium Laser meines Grasshoppers per „Floating“ die AK/10 des Highlanders mit Alex` MWK-Charakters aus.

Innerhalb weniger Minuten wurden mit dreifachen „Lucky Punch“ die in zweieinhalb Stunden erreichten Vorteile der Northwind Hussars mehr als egalisiert und diese mussten sich geschlagen geben. Ein bitteres Spiel für Alex für das ich mich bei ihm nur entschuldigen konnte. Allerdings auch mit einem kleinen seeligen Lächeln ... endlich die 8.Stufe erreicht!

... aber wie es beim Battletech nun mal so ist, Alex wird sich revanchieren - früher oder später :)



CBT-ChapterFight
inklusive Akademie
-absolvierung

unten:
MFG-Chapter A874



oben:
MFG-Chapter A605
„Legion Thor“



CBT-CHAPTERFIGHTBERICHT

Ein ChF-Bericht inklusive der Absolvierung der 10.Stufe der MFG-Akademie



Christian Sombetzki

Juni 2018

HEAR ME ROAR!

Geschafft. Die Lions of Davion / 1st Kathil Uhlans erringen in einem spannenden Gefecht gegen drei Gegner den Sieg zur 10. Akademieprüfung. Die Prüfung wurde abgelegt vor Team Banzai (Thorsten H.), den 1st Hussars (Jonas P.) und der Garde der Donnerfalken (Marc B.) mit jeweils 12 Mechs je Seite, 3 aus jeder Gewichtsklasse. Gespielt wurde mit 3/5er Piloten, um das Spiel nicht in die Nacht exerzieren zu müssen.

Von den 1st Kathil Uhlans wurden ins Feld geführt:

Mongoose
Locust
Wasp
Trebuchet
Crab
Enforcer
Rifleman
Warhammer K
Archer
Stalker
Awesome
Atlas RS

Die Aufstellung der Gegenseite:

Wasp
Phoenix Hawk
Warhammer
Atlas RS
Hussar
Phoenix Hawk K
Warhammer K
Awesome
Javelin
Enforcer
Thunderbolt
Stalker

Insgesamt also zwei recht ausgeglichene Aufstellungen und auch der Gewinn der Initiative sowie die ersten Feuerphasen gestalten sich als ausgewogen.

Nachdem sich beide Parteien in etwa der Mitte von 4 Karten in Stellung (Wälder bei mir, Partial Cover auf der anderen Seite) begeben hatten, ging es fast nur noch um das bessere Würfelergebnis, welches nach einigen Runden zu meinen Gunsten entscheiden sollte. So flogen diverse PPC's und Raketen an meinen Mechs vorbei, während ich oftmals Trefferquoten von 80% erreichen konnte. Zunächst steckte Thorstens 'Hammer eine Runde viel ein, gerade auf den dünn gepanzerten Beinen, konnte sich dann aber bis zum Ende des Spiels in einen Wald hinter Partial Cover retten. Somit bekam Marcs Stalker die nächsten Schüsse ab, und verabschiedete sich nach 2 (oder 3?) Runden mit dem 3. Engine Treffer. Auf meiner Seite musste sich mein Warhammer seiner Panzerung und nach Rettung in einen Heavy Wood noch seines rechten Beines entledigen und verlor später noch einen Arm, wurde aber bis zum Ende glücklicherweise nicht mehr beschossen. Auf beiden Seite wurden die Mechs deutlich warm geschossen, beide Atlanten zwischenzeitlich mit 8 Hitze, Rileman wie üblich 8 bis 10 Hitze.

Als nächstes Ziel wurde Jonas' Warhammer aufs Korn genommen, und ging ebenfalls nach 2 Runden starkem Beschuss aufgrund einer Muni-Explosion im rechten Torso. Währenddessen zog sich mein Stalker einfach mal aus, in der letzten Runde hatte er noch exakt 6 (!!!) externe Platten (4 im linken Bein, 3 im linken Torso und 1 im rechten Torso) sowie 12 interne im CT - ansonsten aber keine kritischen Treffer und hätte somit in der noch kommenden Runde einmal austreten können. In dieser letzten Runde - mit einem Vorteil von mittlerweile 2 Einheiten auf meiner Seite - rückten noch einmal alle Mechs in Stellung, um dem bis dato unbeschädigten Awesome von Jonas ein einer Runde 143 Platten (Rekord?) abzuschrauben!

Im Geplänkel der leichteren Mechs verlor Thorstens P-Hawk noch 2 Aktivatoren durch Beschuss der Mongoose im rechten Arm - eher Makulatur angesichts des Hauptgefechts. Der Archer wurde zwischenzeitlich mit 2 Kopftreffern malträtiert, zum Glück ohne weitere Auswirkungen.

Zuvor wurde noch ein wenig gegrillt und gequatscht, mein Sohnmann übte seine ersten Würfelwürfe mit seinem Namensvetter - und aufgrund der Schnelligkeit der Züge ist auch leider allen entfallen, das Ganze mit Fotos zu dokumentieren.

Vielen Dank an die drei Jungs für das coole Match! Bin froh, ein 12vs12 alleine hinter mich gebracht zu haben, das ist gegen drei Gegner die parallel überlegen doch schon eine Herausforderung 😊

Greetz,
der Chris

Die mit Spannung erwarteten „neuen“ Mechs

Vermutliches Erscheinungsdatum
Dez 2018 / Jan 2019

Gegenwärtig sollen sich die Miniaturen aus China per Schiff zu den USA unterwegs sein.



FOTO-TERMINI ;)

So eine Urkunde / Medaille hat doch was ...



Von links nach rechts: Passend zum vorhergehenden Bericht, Chris mit Urkunde - Schnittchen mit der „Silbermedaille“ des 2. Platzes der MFG Meisterschaft 2017 - Benny und seine Urkunde, 10. Stufe CBT-Akademie.



Links:

Tysker und Mitspieler einer seiner diversen Spielrunden

W.I.P.: Ein Catapult aus Stewalin - Als Größenvergleich die vermutlich passenden Miniaturen von Pryde und Kerensky ... könnte durchaus mal als Preis eines Turnieres ausgelobt werden.



**W.
I.
P.**



INOFFIZIELLE MECHS

Zerstörer ZE-4RR

Viele kennen sie, die CustomMechs oder sonstigen inoffiziellen Mechvarianten. Spielbar meist nur in Szenarien.

Der Zerstörer ist ein berühmter Vertreter dieser Gattung. Wie beim Ogre (siehe Terra Post #42, S.23) wäre es übrigens für Vereinsmitglieder möglich, so eine Miniatur zum Selbstkostenpreis zu erstehen.

ZE-4RR Zerstörer

Artikel vom 01.08.2005 aus Hardware.

Quelle: WunderWelten
(Dank an Genyosha für das Material)

Hinweis: Level 3 BattleMech

Übersicht:

Im Jahr 3025 wurde die Firma Multitech Industries Ltd. von Haus Steiner gegründet, um neue Erkenntnisse in der Mechtechnologie umzusetzen. Der ZE-3R Zerstörer stellt das erste Ergebnis dieser Forschungen dar.

Er wurde entwickelt, um schwere Mechs auszuschalten, und Mitte des Jahres 3026 zum ersten Mal unter Schlachtfeldbedingungen getestet.

Mit der Vereinigung der Häuser Davion und Steiner wurde Multitech der Zugriff auf die von Davion entwickelten doppelt effektiven Wärmetauscher gewährt, die sofort in diesem Experimentalmodell Verwendung fanden. Ergebnis dieser Arbeiten ist der ZE-4RR, der im Mai 3029 erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde.

Der ZE-3R wird vorwiegend in defensiver Rolle eingesetzt, wo er seine geringere Geschwindigkeit durch überlegende Panzerung und hohe Feuerkraft ausgleichen kann. Das Nachfolgemodell - von dem bis heute insgesamt 14 produziert wurden - kann jedoch auch zu Angriffszwecken eingesetzt werden, wobei vor allem der kombinierte Einsatz mit Stalkern erfolgversprechend zu sein scheint.

Sollte sich das Modell bewähren, ist übrigens mit einer Umbenennung des Mechs zu rechnen, damit keine Verwechslungen mit dem gleichnamigen schweren Panzer auftreten

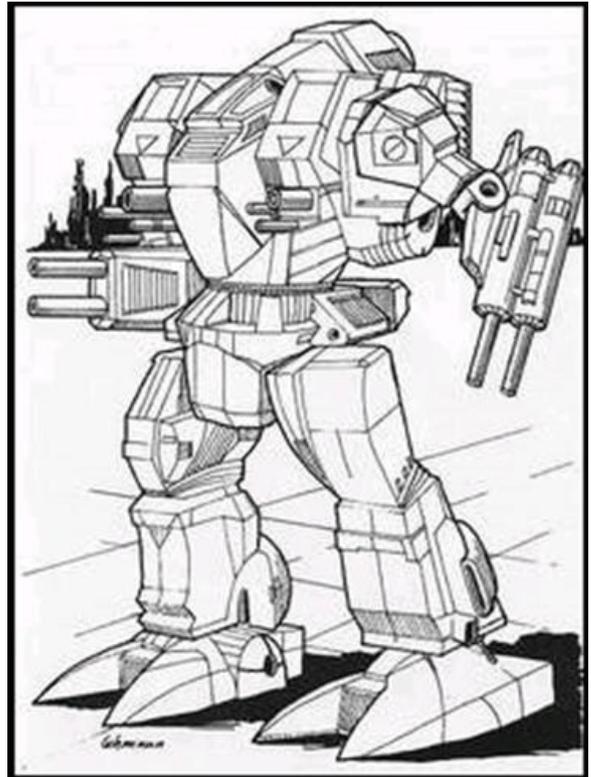
Möglichkeiten:

Beim ZE-3R und seinem Nachfolger ZE-4RR dreht sich alles um die von Multitech weiterentwickelten doppelt effektiven Wärmetauscher des Experimentalmodells "Kühlschrank". Diese Wärmetauscher ermöglichen es dem Zerstörer weitestgehend auf munitionsabhängige (aber meist weniger Wärme produzierende) Systeme zu verzichten. Eine volle

Salve aus allen PPKs und Laser treibt den Hitzespiegel zwar immer noch dramatisch nach oben, aber die Wärmeabführung ist gegenüber konventionellen Systemen doch deutlich verbessert.

Der Zerstörer ist als Mech für Defensivgefechte entwickelt worden. Seine Waffenbestückung ist auf höchste Kampfkraft ausgelegt und erlaubt ihm Schusswechsel bis zu einer Distanz von 630m. Seine optimale Kampfdistanz beträgt jedoch nur etwa 210m, hier erreichen seine Waffen ihren besten Wirkungsgrad.

Im direkten Vergleich ist der ZE-4RR seinen Hauptgegnern wie Marauder und Battlemaster weit überlegen, da seine Waffen einen breit gefächerten Aktionsradius besitzen. Vor allem die Sprungdüsen haben sich für manchen ahnungslosen Gegner schon zum Verhängnis entwickelt.



Entwickelt wurde der Zerstörer auf der Basis des Warhammer, dessen Skelettstruktur wesentlich verstärkt und mit neuer Panzerung versehen wurde. Dies geschah, um teure Neukonstruktionen die möglicherweise keine nennenswerten Erfolge gebracht hätten, zu vermeiden. Zudem bietet der Rumpf des Warhammer die besten Möglichkeiten für modulare Ausbaukonzepte, wie sie bei einem Experimentalmodell gefragt sind.

Dieser Rumpf wurde mit modernster Technik ausgerüstet, wie zum Beispiel dem zuverlässigen Garret D2j- Ortungs- und Feuerleitungssystem, wie es auch der Rifleman besitzt.

Über dieses werden folgende Waffen koordiniert: 2 PPK's und eine LSR 5er Lafette für Langstreckenge-

fechte, 6 mittlere und 5 leichte Laser für den Mittel- und Kurzstreckeneinsatz.

Kern der Neuentwicklung sind jedoch die doppelt effektiven Wärmetauscher, in deren Entwicklung Multitech mehrere Millionen C-Noten gesteckt hat. Es soll nicht verschwiegen werden, dass es sich um Experimentalmodelle handelt, deren Tauglichkeit für den Kampfeinsatz noch getestet werden muss.

Da der Zerstörer in der Geschwindigkeit den meisten schweren Mechs unterlegen ist (daran ändern auch die Sprungdüsen nichts), sollte er immer im Verbund mit beweglicheren Einheiten agieren, die ihn gegen Rückenangriffe abschirmen.

Kampfgeschichte:

Als das erste ZE-3R Modell auf Centaurus VI seine Feuertaufe erhielt, wurde er nach einem kurzen Schusswechsel von seiner Lanze getrennt.

Kurz darauf stieß er auf einen Kurita-Aufklärungstrupp, der aus sechs mittelschweren Mechs bestand. Der gegnerische Lanzenkommandant verwechselte den Zerstörer aufgrund der fehlenden SRM-Lafette und des fehlenden Suchscheinwerfer mit einem beschädigten Warhammer. Bereits kurz nachdem er den Angriffsbefehl gegeben hatte, waren zwei Drittel seiner Lanze vom Feuer des Zerstörers kampfunfähig geschossen worden, darunter auch seine eigene Wolverine. Der Zerstörer trug bei diesem Gefecht nur mittlere Schäden davon.

Der Zerstörer wurde jedoch bei einem darauffolgenden Angriff schwerer Kurita-Mechs auf die Steiner-Basis so stark beschädigt, das er von den Techs gesprengt werden musste, um ihn nicht der Gegenseite in die Hände fallen zu lassen.

Der ZE-4RR hat noch keinen dokumentierten Kampfeinsatz hinter sich gebracht, jedoch zeigten Tests unter Gefechtsbedingungen, dass er Gegnern seiner Gewichtsklasse durchaus Paroli bieten kann.

Varianten:

Da es sich bei jedem Zerstörer um ein Einzelstück handelt, sind weitere Varianten nicht bekannt. Der ZE-3R, von dem insgesamt 4 Stück gebaut wurden, ist nicht mehr im Einsatz.

Bemerkenswerte Mechs und MechKrieger:

Der erste Pilot eines Zerstörers (und der einzige mit einer nennenswerten Abschussliste) ist der MechKrieger Harald Knight. Er war dafür verantwortlich, dass der ZE-3R Zerstörer trotz seiner Testniederlage von Multitech produziert wurde.

Als Belohnung für seine Leistungen auf Centaurus VI wurde ihm von Archon Katrina Steiner persönlich der erste neue ZE-4RR Zerstörer zur Verfügung gestellt.

Die Namen der MechKrieger, die die anderen 13 ZE-4RR kommandieren, werden streng geheim gehalten, es handelt sich jedoch um ausgesuchte Männer und Frauen, die Haus Steiner unbedingt loyal sind.

ZE-4RR Zerstörer - DATEN

Tonnage 85

Technologiebasis Innere Sphäre BattleMech

Regelstufe 3

Quelle WunderWelten

Jahr 3029

Bewegung 3/5/3 (Zweibeinig)

Reaktor 255 Strand

Struktur Standard

Wärmetauscher 18 (36)

Ausrüstung

1x PPK (Rechter Arm)

1x M-Laser (Rechter Arm)

1x L-Laser (Rechter Arm)

1x PPK (Linker Arm)

1x M-Laser (Linker Arm)

1x L-Laser (Linker Arm)

1x M-Laser (Rechter Torso)

1x M-Laser (Rechter Torso Rücken)

1x L-Laser (Rechter Torso)

1x M-Laser (Linker Torso)

1x M-Laser (Linker Torso Rücken)

1x L-Laser (Linker Torso)

1x L-Laser (Kopf)

1x LSR 5 (Torso Mitte)

1x LSR 5 Munition 24 Schuss (Rechtes Bein)

1x LSR 5 Munition 24 Schuss (Linkes Bein)

1x Sprungdüse (Rechtes Bein)

1x Sprungdüse (Linkes Bein)

1x Sprungdüse (Torso Mitte)

Panzerung

Kopf 9

Torso Mitte 42 (11)

Torso Seite 25 (11)

Arm 28

Bein 33

Regelhinweis:

Mechs mit doppelt effektiven Wärmetauschern (DWT) bauen pro Runde 2 Wärmepunkte pro arbeitenden Wärmetauscher ab. Das größte Problem dieser Entwicklung ist jedoch der enorme Platzbedarf. Jeder DWT benötigt drei Zeilen auf dem Mechbogen. Zudem sind sie nicht mit der üblichen Wärmetauscher-Technologie kompatibel, was bedeutet, dass dieser Mech nur DWT's, nicht aber konventionelle Wärmetauscher führen kann, was wiederum Feldreparaturen so gut wie unmöglich macht.

Da es sich außerdem um Experimentalmodelle handelt, gilt folgende Regelung: Beim ersten Treffer auf eine DWT-Zeile (wie erwähnt benötigt jeder DWT drei Zeilen) muss mit einem Wurf festgestellt werden, ob der Wärmetauscher den Betrieb einstellt. Dies ist bei 4-6 auf W6 der Fall. Beim zweiten Treffer auf denselben DWT fällt das DWT bei 2-6 aus, der dritte Treffer zerstört es vollständig (keine Feldreparatur möglich).

Autor: Dirk Rothhaas

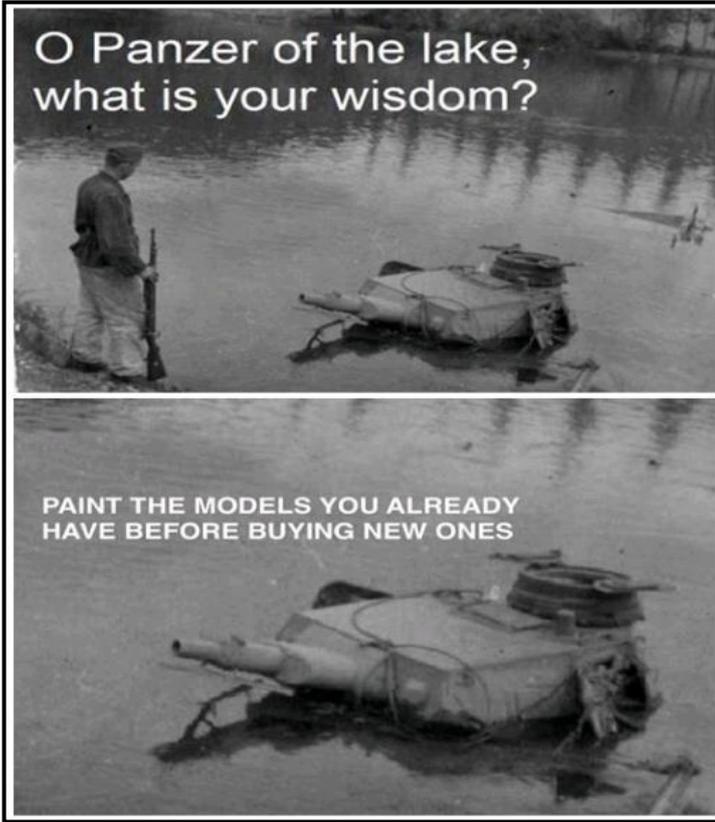
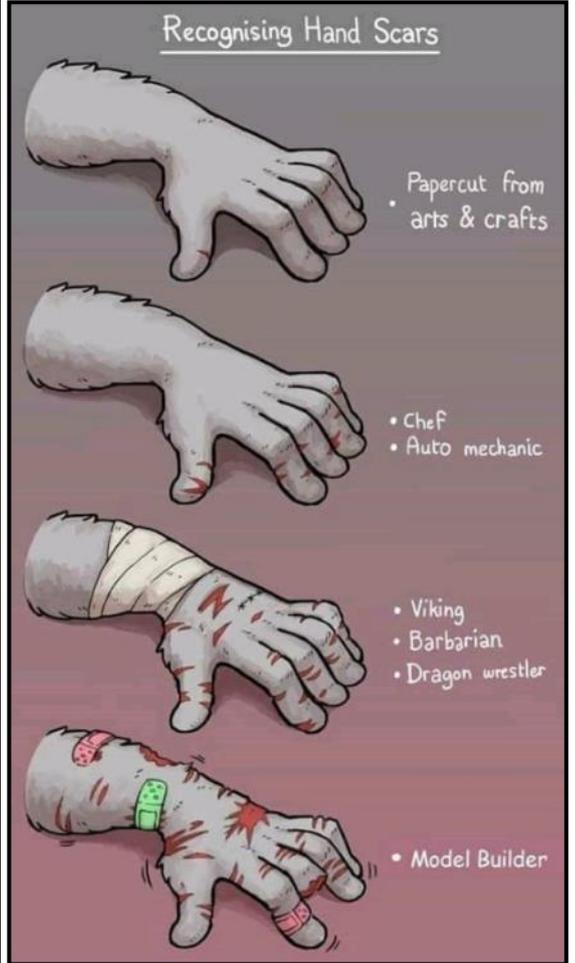
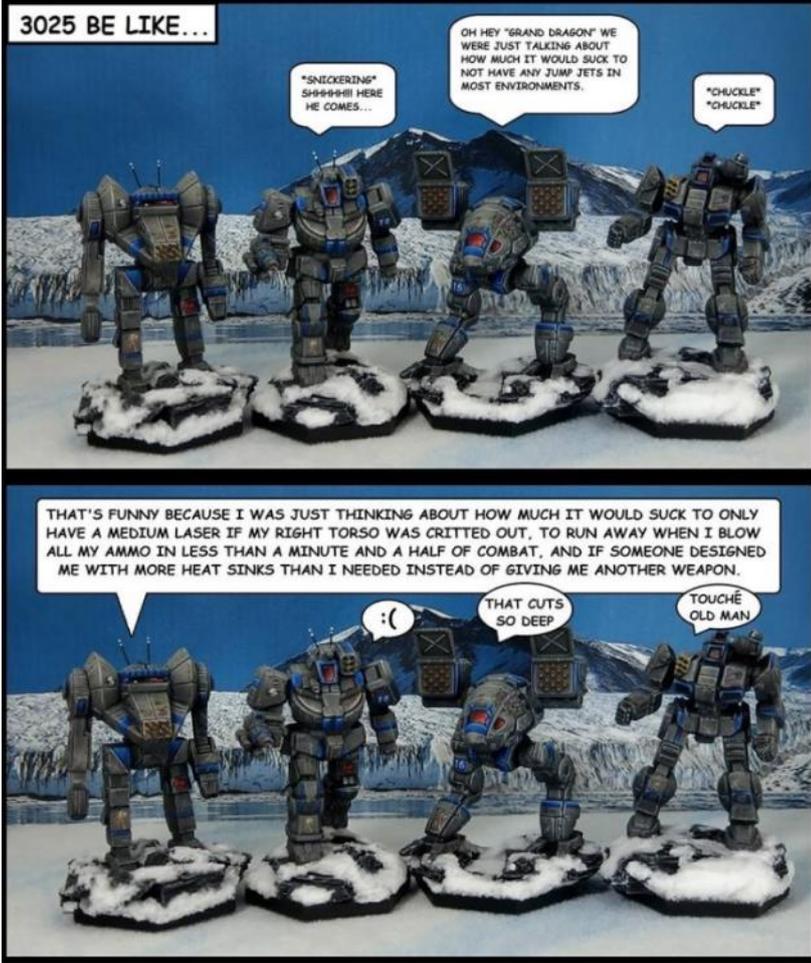
Modifikation: B. Siepmann und T. Römer

Zeichnung: Josef Ochmann

Quelle: <http://www.kerlin.de/bt/artikel.php?id=48>

JOKES

... szenetypische Späßchen



EIN WENIG STATISTIK

... vielleicht ganz interessant?



Anzahl der aktuellen Chapter - Januar 2018

103	62	72	36
CBT-Chapter	ISakt-Chapter	Clan-Chapter	JIHAD-Chapter
insgesamt 273 Chapter			

Meistgewählte Akademievorteile
(Stand April 2018)

1. Stufe	#03	Nachschullizenz	1
2. Stufe	#05	Nachschullizenz	2
3. Stufe	#08	Nachschullizenz	3
4. Stufe	#11	Fahrkünstler	
5. Stufe	#15	Nachschullizenz	5
6. Stufe	#18	Nachschullizenz	6
7. Stufe	#20	Nachschullizenz	7
8. Stufe	#23	Nachschullizenz	8a
9. Stufe	#25	Elitetraining PW:4	
10. Stufe	#30	Nachschullizenz	10

(Cr)ChF-Statistik (Anteile der Zeitschienen und Gesamtanzahlen)

2012		Anteil in Prozent			
65	CBT	52	Prozent		
43	ISakt	35	Prozent		
16	Clan	13	Prozent		
Gesamt 124					
2013		Anteil in Prozent			
77	CBT	66	Prozent		
18	ISakt	16	Prozent		
5	Clan	4	Prozent		
16	JIHAD	14	Prozent		
Gesamt 116					
2014		Anteil in Prozent			
164	CBT	64	Prozent	(CrChF)	-
35	ISakt	14	Prozent	vernachlässigbar	-
47	Clan	18	Prozent		-
11	JIHAD	4	Prozent		-
Gesamt 257					
2015		Anteil in Prozent		⇒ davon CrChF	
295	CBT	54	Prozent	(131 CrChF)	24 Prozent = ca. 71 CrChF
101	ISakt	18	Prozent		24 Prozent = ca. 24 CrChF
131	Clan	24	Prozent		24 Prozent = ca. 32 CrChF
22	JIHAD	4	Prozent		18 Prozent = ca. 4 CrChF
Gesamt 549					
131					
2016		Anteil in Prozent		⇒ davon CrChF	
315	CBT	68	Prozent	(116 CrChF)	25 Prozent = ca. 79 CrChF
52	ISakt	11	Prozent		25 Prozent = ca. 13 CrChF
68	Clan	15	Prozent		27 Prozent = ca. 18 CrChF
29	JIHAD	6	Prozent		21 Prozent = ca. 6 CrChF
Gesamt 464					
116					
2017		Anteil in Prozent		⇒ davon CrChF	
392	CBT	62	Prozent	(198 CrChF)	32 Prozent ⇒ 126 CrChF
72	ISakt	11	Prozent		39 Prozent ⇒ 28 CrChF
132	Clan	21	Prozent		21 Prozent ⇒ 28 CrChF
41	JIHAD	6	Prozent		39 Prozent ⇒ 16 CrChF
Gesamt 637					
198					

WAS KOMMT NACH DER 10. AKADEMIESTUFE?

Akira und Schnittchen haben sich schon mal Gedanken gemacht ...

... noch ist es nur ein Gedankenspiel, aber so fern ist diese Möglichkeit erfreulicherweise nicht, oder?

Szenarioregeln:

Beide Seiten wählen ihre Mechsusammenstellung aus. Danach wird per Zufall ermittelt, wer Seite A und Seite B spielt.

Seite A muss einen gestrandeten LRJ-Piloten retten. Seite A notiert sich dazu verdeckt ein Hexfeld der gegnerischen Kartenhälfte (max. 5 Felder entfernt vom gegenüberliegenden Kartenrand), indem sich der Jagdpilot versteckt hat.

Seite B stellt ihre Einheiten danach beliebig in der Jagdpiloten-Kartenhälfte auf. Seite A zieht von der gegenüberliegenden Seite ein und muss mit einem Mech (der über mindestens einen funktionierenden Handaktivator verfügt) am Ende einer Bewegungsphase im Feld des Piloten stehen, um den gesuchten Jagdpiloten am Ende der Bewegungsphase aufzunehmen. Dazu ist ein Pilotenwurf notwendig. Mech-Piloten-Wert modifiziert mit der Bewegungsart der Mechs (Gehen +1, Laufen +2, Springen +3).

Sollte der aufnehmende Mech 2 Hände haben, muss festgelegt werden, in welcher Hand der Jagdpilot getragen wird. Die Wahl ist dauerhaft, die Nutzung einer Keule ist nicht mehr möglich. Wird der Handaktivator beschädigt, fällt der Jagdpilot zu Boden. Sollte der tragende Mech stürzen, muss ein Pilotenwurf durchgeführt werden, ob der Jagdpilot zu Boden fällt. Sollte der tragende Mech unfreiwillig die Karte ver-

Überlegungen zu einem Stufe 11-ChF-Szenario

lassen, bleibt der Jagdpilot in der Karte (letztes Feld am Rand).

Der tragende Mech darf nicht springen. Anschließend ist der LRJ-Pilot über den eigenen Kartenrand hinauszutragen (Mechs mit Doppelcockpits o.ä. müssen ihn ebenfalls hinaustragen).

Sollte der tragende Mech den Jagdpiloten nicht mehr weitertragen können, kann dieser im Feld, in dem er abgesetzt werden musste, von einem anderen eigenen Mech aufgenommen und weitergetragen werden.

Einheiten der Seite B dürfen den Jagdpiloten nicht aufnehmen oder diesen angreifen.



Akiras Aufstellung:

links:

Awesome 8Q
Awesome 8V
PPK-Catapult
Marauder II
Thunderbolt

unten:

Hussar
Hermes 1B

rechts:

Cronus
Ostsol
Chameleon 4B
Quickdraw 4H
Phoenix Hawk



... und ich dachte eigentlich das ich so aus den 15k BV2 einiges an Geschwindigkeit rausgeholt hätte, musste aber feststellen, dass es noch heftiger geht ;)

Schnittchens Combo:

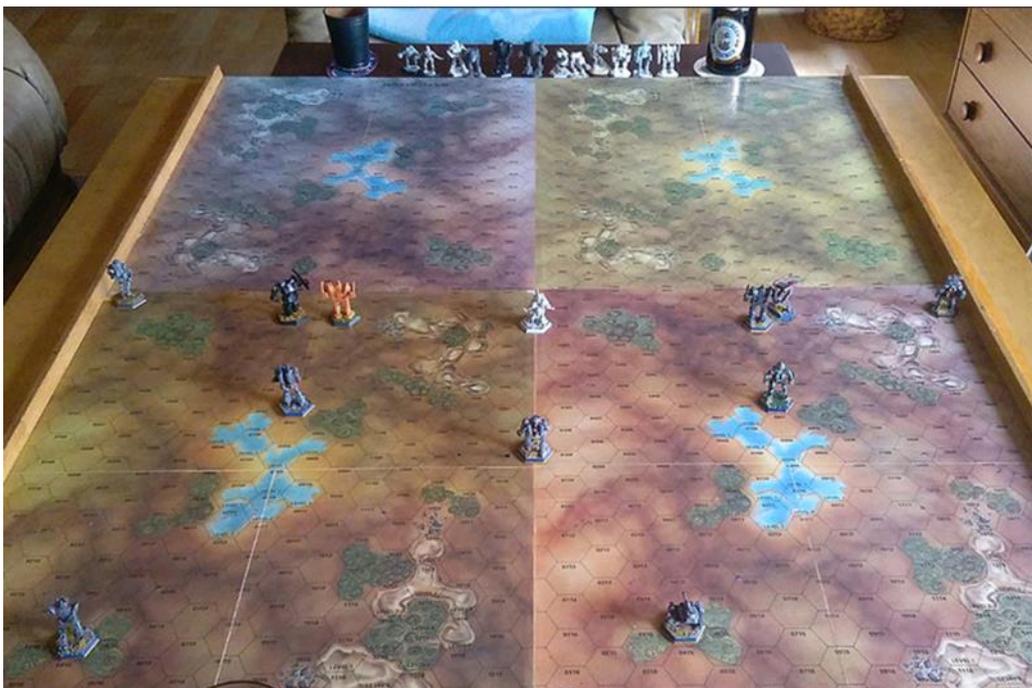
oben:
Striker (Manowar)
Emperor (Kingfisher)
Black Knight
Awesome

mitte:
Shadow Hawk 2K
Stalker
Stalker
Titan (Daishi)

unten:
Mercury
Spider
Hermes 1B (Uller)
Hussar (Arctic Fox)



... eine ganze Lanze 8/12, 9/14-Mechs. Das kann ja heiter werden ...



Wir haben kurz gewürfelt, wer von uns welche Seite spielt - und Hannes bekam das Extraktions-Team. Er hat sich dann das Feld aufgeschrieben, und ich dann meine Mechs aufgestellt.

Die Mitte hatte mein Maro II.

Halb links Awesome 8Q und T-Bolt, halb rechts Awesome 8V und PPK-Catapult - mit der Absicht, eine oder beide Flanken Richtung Mitte zu ziehen, wenn es da eng wird.

Ganz links und ganz rechts Cronus und Ostsol, um zu verhindern, was ich im ersten Testspiel (siehe: <http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=10&t=4366>) durchgezogen hab. Und meine flinkeren Einheiten zunächst mal im rückwärtigen Raum, um Durchbrecher abzufangen.



Runde 1 Wer die Ini hatte, weiß ich nicht mehr, ist aber auch in der ersten Runde nicht ganz so wichtig. Beim Einzug wird relativ schnell klar, was Schnittchen vorhat: Er will mit brachialer Gewalt durch die Mitte. Daher bin ich recht schnell gezwungen, Catapult und Ostsol in Richtung Mitte in Bewegung zu setzen, da

an ihren Positionen keine Gegner aufgetaucht sind.

So ziemlich das ganze Extraktionsteam ledert auf meinen T-Bolt ab, aber es trifft nur eine einzelne AK/5. Im Gegenzug konzentriere ich mein Feuer auf die feindliche Spider, es trifft allerdings auch nur eine PPK (ohne Crits).



Runde 2 Ini hatte ich. Dadurch und durch geschicktes Ziehen kann ich alle 4 leichten Mechs daran hindern, durch meine Reihen zu brechen. Es kostet mich allerdings so viel Feuerkraft, dass meine Mitte ziemlich dünn ist. Schnittchens PPK-Shadow Hawk versucht dies auszunutzen, muss jedoch eine Maro II

- PPK per „floating crit“ im Center einstecken und spielt nun mit Engine- und Gyro-Treffer weiter.

Damit ist sein Durchbruchversuch in der Mitte auch erstmal abgeblockt.



Runde 3 Ini hat Schnittchen. Dadurch kann er vor allem in der Mitte den Druck verstärken und mein Maro II muss sich zurückfallen lassen. Ich ziehe auf der linken Flanke meine schnellen Einheiten nach vorne. Zum einen, weil Schnittchen da bisher noch keine ernsthaften Durchbruchversuche gestartet hat, zum anderen um einen ernsthaften Gegenangriff auf seine Flanke zu starten und so eventuell massiert in den Rückraum seiner Assault-Gruppe zu kommen.

Die verlorene Ini macht es deutlich schwerer, Han-

nes SprintMechs aufzuhalten. Der Mercury findet dann auch tatsächlich die Lücke in der Mitte.

Im Gegenzug schafft es mein Quickdraw allerdings auch, an seiner Assault-Gruppe vorbeizukommen, um sie nun vielleicht von hinten anzugreifen.

Beide Seiten drücken heftig auf die Feuerknöpfe, aber nachdem der Rauch sich verzogen hat, hat Schnittchen einen ganzen MedLaser Treffer gesetzt - und ich gar nichts getroffen.



Runde 4 Ini habe ich.

Schnittchen drückt weiter durch die Mitte. Nachdem links Schnittchens Black Knight noch weiter vorkommt, läute ich den Flankenangriff mit einem sehr offensiven Zug mit meinem Awesome (orange) ein. Der Black Knight kassiert mindestens zwei Treffer ins Bein, und der gleich folgende Awesometritt würde ihm richtig weh tun. Doch leider kommt es nicht mehr dazu, da mein leicht beschädigter Awesome erst einen

Emperor-Med in Kopf bekommt, und dann eine Titan PPK hinterher. Soviel zu meiner Planung, Schnittchens Flanke aufzurollen *seufz*

Schnittchens Mercury nimmt den Piloten auf. Was mich dazu verleitet, meinen Hussar an diesen heranzuziehen.

Ich habe noch einen kleinen Erfolgsmoment, als mein Catapult den Tritt gegen die Spider trifft, was diese das Bein kostet. Das hält allerdings nur kurz an, als



Runde 5 Ini habe ich.

Da ich mehrere Einheiten an den Flanken habe, die ggf. den Mercury abfangen könnten, entscheidet sich Schnittchen direkt durch die Mitte zurück zu rennen.

Ich lasse daraufhin meinen Maro II und auch mein Catapult stehen, und auch mein Hussar rennt dem Mercury hinterher.

Eigentlich war jetzt angedacht, dass die drei den MCY nun in Schlacke verwandelt, nur leider helfen mir die relativ niedrigen Trefferwürfe nicht - Maro II und Catapult schießen sämtliches Waffenfeuer dane-

ben. Lediglich der Hussar kann einen Treffer setzen, was den MCY einen Beinaktivator kostet. Im Gegenzug verliert mein Maro II Panzerung, die in Tonnen gerechnet werden kann.

In Schnittchen's rückwärtigem Raum greift mein P-Hawk Schnittchens Hussar an, und trennt ihm ein Bein ab.



Runde 6

Ini habe wieder ich.

MCY rennt weiter durch.

Ich bewege meine Quickdraw in dessen Richtung und mein P-Hawk stellt sich ihm direkt in den Weg. Aufgrund des kaputten Mercury-Fußaktivators reicht es jetzt nächste Runde nicht um die Karte verlassen zu können.

Aber kein Problem für Schnittchen: Emperor setzt dem P-Hawk einen Large in den Kopf, und reißt ihn mit der Doppelsechs ab.

Nun ist der Weg wieder frei - vor allem auch da ich auch in dieser Runde keine Treffer mehr am MCY hinbekomme.

Runde 7

Wenn ich die Ini verliere, kann ich meinen Quickdraw dem Mercury in den Weg stellen, und das Spiel geht noch eine Runde weiter.

Leider gewinne ich die Ini schonwieder, und Schnittchen zieht als allererstes den MCY vom Feld.

Schnittchen gewinnt.

Resumee:

Selbst wenn ich den MCY zerschossen hätte, wäre das nichts für mich geworden. Schnittchen nimmt einfach einen seiner Dicken und macht dann einen kämpfenden Rückzug. Mit so viel brachialer Feuerkraft in der Mitte sehe ich leider nicht, wie ich ihn dauerhaft dran hindern könnte. Im Zweifelsfall macht er beim Verlust des ersten Dicken einfach mit nem weiteren Dicken weiter.

Wieder ein ziemlich deutlicher Sieg für das Extraktionsteam. So langsam keimt in mir der Verdacht, dass das mit ausgeglichenen Kräften auf beiden Seiten nix wird.

Ein weiterer Faktor könnte sein, das beide Seiten keine Mechs aufstellen dürfen, die schneller als 6/9 sind.

Quelle:

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=10&t=4384>

ANREGUNG FÜR EINEN C-HF

Nicht einfach „links und rechts“ reinziehen ... es ginge auch mal so:

Regeln für den Kampfabwurf

Am Ende der Bewegungsphase der ersten Runde, nachdem alle Davion-Einheiten auf der Karte bewegt wurden, werden für alle landenden Einheiten Landewürfe gemacht. Der kontrollierende Spieler enthüllt das Zielhex und würfelt dann einen um 2 erschwerten Pilotenwurf.

Gelingt der Wurf, so landet der Mech in dem anvisierten Zielhex mit einer frei wählbaren Ausrichtung.

Gelingt der Landewurf nicht, so erleidet die landende Einheit Fallschaden, so wäre er Fehlschlagspanne gefallen. (Beispiel: die Zielzahl ist die 7, der Wurf ergibt eine 4. Der Mech erleidet also Schaden als sei er aus Level 3 gestürzt)

Fallschaden: 1 Punkt pro 10 Tonnen, die ein Mech wiegt (aufrunden) multipliziert mit der Anzahl der gefallenen Level +1

Die Ausrichtung des Mechs wird ausgewürfelt.

Weiterhin weicht der Mech um die Fehlschlagspanne in Hexen von seinem Zielhex ab.

Sollte der Mech dadurch von der Karte abweichen, so wird der Schaden normal abgehandelt, danach darf die gegnerische Seite den Mech auf ein Hex ihrer Wahl stellen.

Eine gelandete Einheit darf sich in dieser Runde nicht mehr bewegen oder angreifen. Angriffe gegen eine gelandete Einheit sind um 3 erschwert.

STEINER - RANGABZEICHEN

Von Tysker

Mannschaften

Waffenfarbe						
	S	G	OG	HG/MK	SG/MK	OSG/MK

Unteroffiziere

U/MK	SU/MK	Fw	OFw	HF	SF	OSF

Frontoffiziere

Lt	OLt	Hptm	Kd

Stabsoffiziere

KdHptm	OTL	O

Generale

GeLt	GeHptm	GeKd	Ge	GeH

Offiziersdiensttuende

ODT 1	ODT 2	ODT 3	ODT 4

Waffenfarbe

Mechkrieger	L/R-J Pilot	Panzer	Infanterie	Heeresflieger	Kampfunterstützung	Technischer Dienst	Sanitätswesen	Stab/MKW	Marine
-------------	-------------	--------	------------	---------------	--------------------	--------------------	---------------	----------	--------

Die Dienstgrade der LCS basieren auf jenen der Bundeswehr der Bundesrepublik Deutschland des 20. und 21. Jahrhunderts. Erstmals festgelegt im Brandenburg Edikt von 2431 wurden sie 3034 durch Archon Katrina Steiner reformiert. Selbiges gilt für die Waffenfarben. Diese werden als farbige Litze mit der Rangschleife entweder auf den Schultern, dem Kragen oder mittig auf der Brust getragen, je nach Art der verwendeten Uniform.

Als neueste technische Innovation für Mechkrieger wird ein Kühloverall ausgegeben. Dieser besteht aus feldgrauem, flammhemmendem, isoliertem Stoff. Darunter kann zusätzlich Kühlunterwäsche getragen werden. Heeresangehörige tragen einheitlich feldgraue Uniformen und Helme. Diese sind als Wendeuniform konzipiert, die Innenseite ist in diversen Tarnmustern erhältlich. Auch diese Uniform ist flammhemmend und isoliert. L/R-J Piloten tragen eine überarbeitete Form des ursprünglichen Druckanzuges, welcher sich äußerlich nicht vom Ursprungsmodell unterscheidet, jedoch leichter ist. Angehörige der Marine tragen dunkelblaue Overalls ähnlich einem Mechkrieger mit goldenem Besatz



IWM RELEASES

... Schlechtes für den Geldbeutel ;)

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



Jaguar (Standard)
[20-5154]



Cougar Prime / B
[20-5155]

This model comes with parts to make either Prime or B Configuration.



Phoenix Hawk IIC 7
[20-5156]



Enforcer III ENF-7D
[20-5157]



This model comes with parts to make either Prime or B Configuration.

IWM 2017

Iron Wind Metals at GenCon 2018

Gen Con Releases			
SKU	Name	Tons	Price
Other Releases at GenCon			
BT-431	Warwolf C	75	TBA
BT-432	Ryoken III-XP (Skinwalker) B	55	TBA
BT-442	Wulfen A	35	TBA
2018 Limited Edition			
SHD2Hb-18	Shadow Hawk SHD-2Hb (Jumper)	55	\$20.00
3150 Wolf Empire Mech Pack (Con Special)			
3150WolfEmpire	Ryoken III-XP (Skinwalker) Prime	55	\$49.95
	Wulfen H	35	
	Warwolf H	75	
	Tomahawk II Prime	100	

1st/2nd Quarter 2018 Battletech Releases in webstore

SKU	Name	Price
20-5158	Xanthos XNT-60	\$18.95
20-5160	Marauder MAD-7D / 9D	\$16.75
20-5161	HawkWolf HWK-4F	\$17.50



Xanthos XNT-60
[20-5158]



Marauder MAD-9D

**Marauder
MAD-7D/9D**
[20-5160]

NOTE: Only one complete Mech in the Blister, but has parts to make either MAD-7D or MAD-9D variants.



HawkWolf HWK-4F
[20-5161]



Anzu ZU-J70

Anzu ZU-G60/J70
[20-5162]

NOTE: Only one complete Mech in the Blister, but has parts to make either ZU-G60 or ZU-J70 variants.



Marauder MAD-7D



Anzu ZU-G60



**Mongoose
Gunslinger
MON-66GX**
[20-5163]



Dasher II 3
[20-5164]

IWM 2018

MFG DAMALS

Fotos vom GründungsCon der (1.) MFG



1992
Mülheim - Dümpten
GründungsCon
MFG (I)



1992
Mülheim - Dümpten
GründungsCon
MFG (I)



1992
Mülheim - Dümpten
GründungsCon
MFG (I)

Bob Nicholas
(Chairman MFUK)

Major in jung ;)

... UNID MFG HEUTE

zB 1.Kieler QuickCon - 06.10.2018 - Orga by Söldner - Thx dafür!



Hier trafen wir uns und spielten.



Es gab reichlich Tische



Flohmarkt- und „Con-Beute“



... und es wurde gespielt und gespielt!
ChapterFights, Szenarien ...



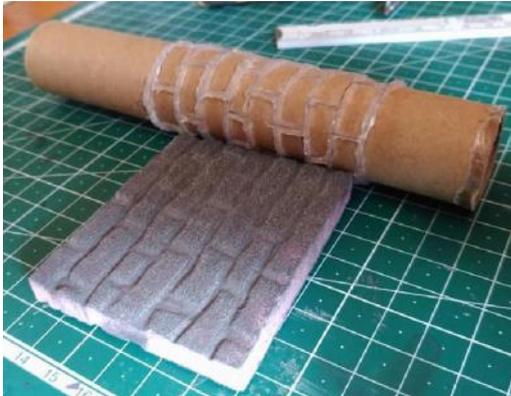
Kleiner aber feiner BT-Flohmarkt!



... Erfahrungsaustausch und Sehenswertes - Eine gelungene Tagesveranstaltung!
2019 hoffentlich dann der 2.Kieler QC

BASTELANREGUNG #2

Mauerwerk, Straßen, Wege aus Styrodur ... aus dem Internet



Auch eine Idee für jene unter uns, die keinen 3D-Drucker oder Lasercutter haben und denen die Strukturrollen von Green Stuff zu teuer sind.

Die Rolle stammt von einer Frischhaltefolie. Muster aufzeichnen und mit Heißkleber nachfahren. Mit mehr Geduld und Nacharbeit geht das auch feiner.

Beitrag aus Facebook:

<https://www.facebook.com/groups/361638460693615/permalink/999114166946038/>



Mit Styrodur geht offensichtlich einiges ...

Quelle: Facebookgruppe Tabletop Geländebau
<https://www.facebook.com/groups/361638460693615/>

W
E
R
B
U
N
G

OP THOR II

„Geburt einer neuen Nation“

01.02.2019 bis zum 03.02.2019

LETZTER AUFRUF ;)

Bisher sind nahezu 30 Battletechspieler dabei! Es werden aber immer noch Spieler gesucht, die Rasalhague vertreten.

Seid dabei!

Anmeldung und nähere Informationen über:

op-thor@mechforce.de

PREISRAESEL

Wer weiß es? Idee vom Major



Hier wird eine schicke Szene dargestellt

...

Aber welche?

Sollten mehr als zehn Antworten von mehr als zehn MFG'lern eingehen, erhält der MFG'ler mit der besten Antwort einen Preis.

Kleiner Tipp, dieses Rätsel stammt vom Major und somit gibt es reichlich „Daten“ zum Bild.

Eine ausführliche Antwort sollte es also schon sein.

Rechtsansprüche werden nicht gewährt, wir behalten uns vor, ob und welcher Preis schließlich vergeben wird.

Antworten bitte per Mail und nur an info@mechforce.de

... NOCHMAL MFG HEUTE

zB 2. Helgoland-BT-WE - 12.-14.10.2018 - Orga größtenteils by Corinna - Thx dafür!



Treffpunkt:
Hamburg,
Landungsbrücken



Tschüss Hamburg
Helgoland, wir kommen





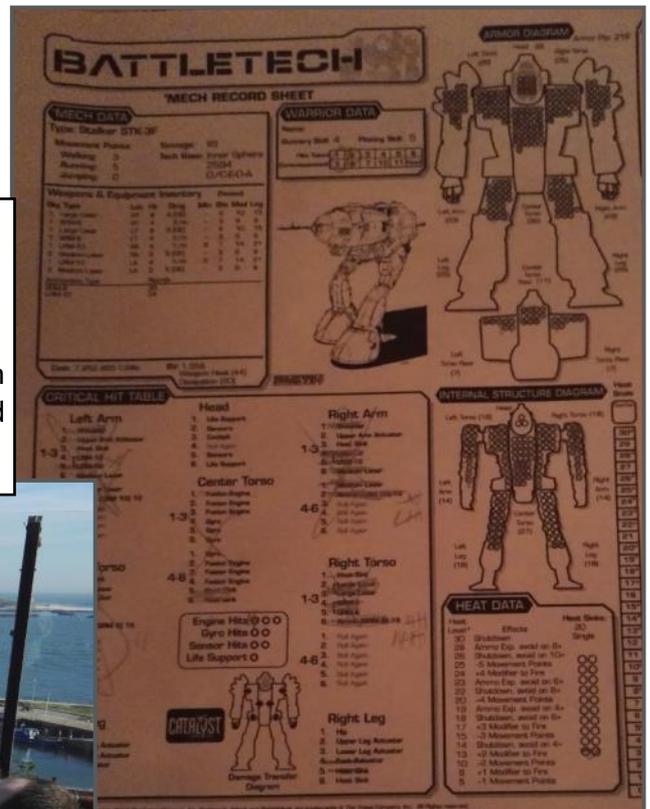
Die Hinfahrt wurde dann schon mal für ein Spielchen Battletech „genutzt“ - Abgesehen davon, das Janis und Marc schon während der Zugfahrt nach Hamburg spielten!

Abends, nachdem wir unsere Zimmer belegt und ein Whisky-Tasting genossen hatten, trafen wir uns dann in einer Kneipe ...



Hier führte jeden einen Stalker ... pro Headshot gab es traditionell eine Runde „Helbing“ ... es war fürchterlich, es war toll!

Oetkar wurde zum „Meister der Insel“ erklärt, sein Stalker nutzte nahezu jeden Panzerpunkt aus und fiel erst in der allerletzten Runde.



... der Morgen danach ... bestes Wetter, Kaffeetrinken mit Kopf in Überbreite ... Erholung fürs nächste Spielchen ...



Bei der Wetterlage hatte Lacken eine geniale Idee ... BT im Freien ... ein „kleines“ Spielchen: Classic CrChF Drei vs Drei, jeder drei Mechs ... gegen 14:00 ging es los ...



Gegen 18:00 Spielpause, gemeinsames Pizzaessen ... verkürzt wurde die Wartezeit mit einem Spielchen „Sound Quartett“ Und nicht nur Klein Miena war begeistert ... „ROARRRR“ & „MIAUUU“ & „BLUUUUB“



Play-Time

Pizza-Time





Das „kleine“ Spiel wurde dann gegen 23:00 beendet :)
... im „PINKUS“ ging es also diesen Abend weiter



... und anschließend spielten wir ein wenig Clan - jeder führte einen Mech im Wert von 2.500 BV2.0 (abhängig von Typ und Pilot)



↑ Noch `n ChF mal eben :)

Die Wartezeit auf die Fähre wurde mit einem Spielchen verkürzt und Corinna erhielt ihr wohlverdientes „Dankeschön“ für ihre tolle Orga!

. . . UNID ZUM SCHLUSS

... LINKS zu noch mehr Berichten . . . und anderen interessanten Beiträgen

Phoenix Con 2018 inklusive der DBTM 2018 - Nochmals

Glückwunsch an Fouad, dem Deutschen Battletechmeister 2018 (nach 2010 nunmehr zum 2.Mal! Respekt!):

<https://www.facebook.com/groups/1597128037184864/> oder hier:

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4455>



Kittery 2018

<https://www.facebook.com/elric.dorsai/posts/929139440613911>

oder hier:

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4187#p32907>



GCW 2019 (incl. EBTC 2019)

<https://www.facebook.com/GCWbyTTandMFG/> oder hier:

<http://f.mechforce.de/viewtopic.php?f=71&t=4445>

Terra Post Sonderausgabe 1-4

Downloadanfrage hier:

<http://f.mechforce.de/viewforum.php?f=10>



Das war`s mal wieder ...

In dieser TP gibt es mindestens einen Beitrag, der zum Mitmachen anregt. Man darf gespannt sein ... sollte wenig passieren, steht die Ausgabe der nächsten TP in den Sternen - es sei denn, es findet sich jemand, der das übernimmt.

Knowhow und Unterstützung gäbe es, allein würde man da nicht vorstehen!

... na, zu wessen Sternenbunddepot geht es hier? Elfe lobt für die korrekte Antwort in unserem Forum einen seiner Mechs aus ⇨

