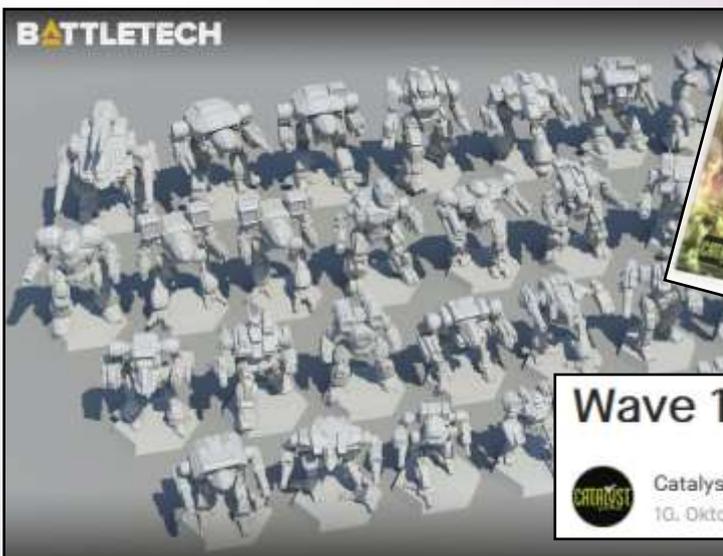


# TerraPost 45

Das offizielle Magazin der MechForce Germany



**WIEDER ONLINE!**



**Wave 1 Fulfillment Dropship. Launch!**



Catalyst Games **Projektgründer**  
10. Oktober 2020

**KICKSTARTER**

**OKTOBER 2020**

**WWE 2020 - BT-Kurzgeschichte ToP - BATTLETECH online - BATTLE BUG - Andis Bastelstube - Kontrastfarben - IWM-Releases - Cockpit Jewelling - Tipps zum Spiel - LINKS zu weiteren Beiträgen (Facebook & MFG-Forum) - **MFG-Kontaktadressen** - u.v.m.**



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

**Battletech-Spielerkarte ...**

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

Diese Karte wird nach Möglichkeit ständig aktualisiert - Meldungen über Fehler oder Aktualisierungen bitte an [info@mechforce.de](mailto:info@mechforce.de)

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

The screenshot shows the website's navigation bar with links for Forum, Events, Player Map (highlighted), Contact, Services, Downloads, and Club. Below the navigation, there are sections for 'Events' (no events listed) and 'Calendar' (October 2020). The main content area features the 'Battletech-Spieler-Karte' (Battletech Player Map), which is a map of Europe with numerous blue location pins indicating player locations. The map is titled 'Battletech-Spielerkarte (letzte Aktualisierung: 28.07.2020)' and includes a search bar and zoom controls.

KALENDER						
Okt 2020						
M	D	M	D	F	S	S
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

## Inhalt

Vorwort	3
Aktuelles by 11e	4
DBTM-Internetseite	5
Trauriger Anlass	5
Kurz eingefügt (Lanze, Szenario)	6
BT-Events (AB-WS, WWE2020)	7
TTSim, MM	9
HPG STATION	10
Kurzgeschichte ToP	12
Kontrastfarben	15
Tipps & Tricks	16
3D-Platten	17
Tipps zum Spiel	18
Nett anzuschauen I & II & III	20
MFG: Chapter SF-Ch, MWK, Akad.	23
Cockpit Jewelling	30
Andis Battle Bug	30
Andis old MFG-Mechs	34
IWM New Releases	34
Söldners CAV-Projekt	36
Damals & Heute / Haris Z.	37
Beiträge im MFG-Forum	38
Jokes	39
MFG-Kontaktadressen	40

### 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  
© 2020 MechForce Germany e.V.

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

## Vorwort *von Elfe*

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

Ansonsten könnten wir hier jetzt über ein Virus und seine Auswirkungen schwadronieren ... aber wir lassen das und hoffen auf die Zukunft.  
Nehmt an dieser Stelle aber aus Gründen weiterhin dies!

**Bitte** benennt die Dateien von ChapterFight-Protokollen folgendermaßen:

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

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

# AKTUELLES

by Elfe

Moin

2020 war bisher ein entspanntes Jahr. Es gab nicht viel zu regeln oder zu organisieren. Das hat mir die ersten Monate ganz gut gefallen, mittlerweile ist es zumindest mir aber doch etwas zu entspannt.

Glücklicherweise kann man sich seit Juli wieder regelmäßig im kleinen Kreis treffen, was insbesondere unsere bekannten lokalen Spielergruppen und „Aktivposten“ auch tun.

Hoffen wir mal, dass das so bleibt und hoffen wir mal, dass es – trotz der gerade wieder eskalierenden Situation, Stichwort: 2.Welle – weiter aufwärts geht. Schließlich steht der Phoenix Con vor der Tür und nicht zuletzt hat beispielsweise die Galahad gezeigt, dass überregionale Battletechtreffen nicht unmöglich sind.

Denn auch wenn online einiges geht, Gespräche auf einer Veranstaltung, auf der jeder etwas mehr Zeit mitbringt, sind konstruktiver.

Die Terra Post #45 zu füllen war einfach. Der Kickstarter sorgt für Bewegung und die Aktivitäten in unserem Forum, bei Facebook plus die anteilmäßig zwar überraschend geringen aber eben im Gegensatz zu „früher“ vermehrt stattfindenden online-Spiele tragen sicherlich dazu bei.

Nebenbei hat sich somit wieder einmal bestätigt, dass die „reale Platte“, das persönliche Beisammensein, schlecht zu ersetzen ist.



Darüber hinaus steht unsere „Battletech-Welt“ trotz der Situation nicht still. Einige Projekte sind in den Startlöchern, bzw. wurden schon angeschoben. Die DBTM-Internetseite ist dank Hipp4one einsatzbereit, neue Technical Readouts (zB Succession Wars, Recognition Guides: IlClan) sollen in unsere Würfel Listen integriert werden – ein Arbeitskreis ist auf Anregung von Tim (BT Solingen), aber auch Phobos (BT Baden-Württemberg) und dem Söldner (BT Kiel) gebildet, Unterstützung immer willkommen.



*btw: Wenn man sich unser Ranking hinsichtlich der Spielanteile ansieht, stellt man fest, dass CBT schwerpunktmäßig vorn liegt, aber die anderen Zeitschienen werden zunehmend - und nicht nur von Neueinsteigern - gern gespielt.*

Die Erstellung einer orgaübergreifenden, überregionalen Chapter- und ChapterFightverwaltung ist nach wie vor im Fokus.

Diese Terra Post stellt einige der aktuellen Aktivitäten vor: Unter anderen beispielsweise den neuen online-Shop Scifi-Trader von Manne oder die erfreuliche, qualitativ tolle Reaktivierung der HPG STATION durch Isi, womit nicht nur der Kickstarter eine schöne Plattform bekommen hat. Der 3D-Druck ist weiter auf dem Vormarsch, immer mehr herrliche 3D-Platten werden realisiert ... und, und, und.

Abschließend ist noch zu erwähnen, dass spätestens nächstes Jahr unsere Vorstandswahlen - wie auch immer - durchgeführt werden sollten.

Berufsbedingt, aber auch aus anderen Gründen möchte ich mich hier zurückziehen. Nicht zuletzt übrigens deswegen, weil ich denke, dass „frischer Wind“ in diesen Positionen gut für unseren Verein ist.

Für die Terra Post #46 habe ich jedenfalls noch genug Beiträge und Battletech werde ich weiterhin spielen, trotz meines Unvermögens sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt vernünftig zu würfeln.

An dieser Stelle noch allerbesten Dank an Martin Sweeney und Ken Coleman für dieses Bild ⇨

Nun viel Spaß beim Durchblättern der TP #45,

mfG

Elfe



## NEU! DBTM INTERNETSEITE NEU!

Ein Beitrag von Hipp4one

Auch wenn es durch Corona bedingt dieses Jahr keine DBTM geben wird, wollen wir euch über ein paar Veränderungen informieren.

Die Veranstalter der DBTM, also MechForce Germany, Team Trueborn, die 5th Syrtis Fusiliers und die Phoenix Guard, hatten schon vor langem beschlossen den Internetauftritt der DBTM zu bündeln und so dafür zu sorgen, dass man alle Informationen bezüglich der DBTM in Zukunft an einem Ort findet und nicht mehr durch diverse Foren wandern muss.

Dieses Werk ist vollbracht und kann unter <https://www.deutsche-battletech-meisterschaft.de> eingesehen werden. Noch fehlt es ein wenig an Inhalt, aber in Zukunft werden die Anmeldung und alle relevanten Informationen zur DBTM über diese Website laufen.



Allein designmäßig betrachtet gibt es viele schöne Battletechseiten im Netz, diese gehört mit Sicherheit dazu! Um sie zukünftig aktuell und informativ zu gestalten, ist Unterstützung natürlich immer erwünscht - Anm.der Red.

## EIN TRAURIGER ANLASS

Nach langem Kampf war der letzte Treffer kritisch ...



# Daniel Busch



Wir nehmen Abschied von unserem treuen Kameraden.

Deine Freunde und Kumpels von  
Battletech Bergisch Land



Herzliches Beileid in unser aller Namen



Moin,

ich wollte mich und meinen Shop ([www.scifi-trader.net](http://www.scifi-trader.net)) mal kurz vorstellen. Mein Name ist Sven Mansberg, aber die meisten werden mich wohl eher unter dem Namen Manne kennen :)

Ich bin schon seit Ewigkeiten im BT Bereich unterwegs und habe mich dieses Jahr entschieden einen eigenen kleinen Onlineshop mit dem Schwerpunkt Battletech bzw. passenden Miniaturen (Kidslogic Mini-tech Figuren z.B.) zu gründen. Natürlich gibt es auch andere Spiele in Zukunft. Aber erstmal werde ich mich auf diesen Bereich konzentrieren und dort mit der Zeit ein sehr großes und gutes Angebot aufbauen.

Und ja, IWM-Miniaturen kommen auch noch, die sind alle im Zulauf aber der Versand dauert wohl sehr lange über den großen Teich gerade....

**ANZEIGE**

Solltet ihr was suchen oder vermissen, dann meldet euch bei mir und ich schau, was ich erreichen kann. Nicht alles was im Einzelhandel ausverkauft ist, ist auch im Großhandel ausverkauft.

Für die Mitglieder der MechForce Germany habe ich auch in schweren Verhandlungen mit dem Vorstand einen Rabatt für alle Mitglieder der MechForce ausgehandelt.

Ihr bekommt dauerhaft einen Rabatt von 5% auf den gesamten Einkauf bei mir.

Dazu müsst ihr mir nur eure Mitgliedsnummer schicken und ein Kundenkonto im Shop anlegen. Sobald ich das eingetragen habe, wird euch oben links der dauerhafte Rabatt angezeigt und auch sofort beim Checkout abgezogen.

So, und nun wünsche ich euch viel Spaß beim Stöbern im Shop und hoffe euch bald als Kunde begrüßen zu dürfen.

Grüße

Sven „Manne“ Mansberg

[www.scifi-trader.net](http://www.scifi-trader.net)  
[www.scifi-trader.de](http://www.scifi-trader.de)  
[www.scifi-trader.com](http://www.scifi-trader.com)

2020

## ... KURZ EINGEFÜGT

### Regeln zum Lanzeneinsatz - Szenariovorschlag



Eine Lanze wird im Nahkampf eingesetzt. Der Trefferwurf wird mit -2 modifiziert. Pro Arm kann ein Mech eine Lanze einsetzen. Die Schadenshöhe errechnet sich folgendermaßen: Tonnage des lanzentragenden Mechs geteilt durch 5.

Besitzt die getroffene Zone nach einem erfolgreichen Lanzestoß noch Außenpanzerung, erzielt der Angreifer bei 10+ einen internen Schadenspunkt und somit die Möglichkeit auf kritische Treffer. Der Wurf zur Bestimmung, ob kritische Treffer erzielt wurden, wird mit -2 modifiziert. Es können somit maximal 2 kritische Treffer erzielt werden!

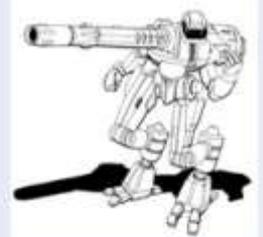
Erzielt eine Lanze „normal“ Schaden an der internen Panzerung, werden kritische Treffer auf die übliche Weise ermittelt.

Eine Lanze benötigt einen Slot pro 15 Tonnen des sie einsetzenden Mechs.

Szenario:

#### Fliehender Holländer

von Volker



Einheit A: 40/45/50/55 Tonner; 45 = Holländer II mit Heavy Gauss.

Einheit B: 4 mittelschwere Mechs. Alle 5/8/x oder 6/9/x.  
Alle entweder mit ER-PPC bzw. ER-Large  
oder Pulse-Laser und Sprungdüsen.  
Max. 2 Mechs mit XL-Engine.

Karten: Grundkarte (Berge innen) + City Grid mit See.

Einheit A startet auf der City Grid-Karte,

Einheit B auf der Grundkarte.

Sieger ist, wer den letzten kampffähigen Mech besitzt.

# BT - EVENTS 2020

## BT-Airbrush-Workshop und WWE by Catalyst



Vorstellungsrunde und eine kleine Präsentation in Sachen Airbrushen durch den Workshopleiter Olli



Zwischen den einzelnen Arbeitsschritten demonstrierte Olli was wie zu tun ist



... so sah der „Betrieb“ aus



Die Battlemaster der Workshopteilnehmer sind nicht schlecht!



Nach erfolgreichem WS wurde gegrillt und natürlich gespielt

Einen ausführlicheren Bericht findet man im [MFG-Forum](#) oder auf [Facebook](#).

Der nächste AB-WS findet voraussichtlich am 21. November 2020 statt.



Leider aus Termingründen nicht zeitgleich mit Berlin ... das Catalyst WWE in Hamburg

SL Catalyst Agent  
Akira213



Oben:  
KaiNer hatte eine kleine Aufmerksamkeit für Akira213.  
Ein Bull Shark für dessen Grau-rote Flut

Links: Clan Smoke Jaguar

Unten: Die 2nd Arkab Legion



Ein wesentlich detaillierterer, toller Bericht by Akira213 findet sich im [MFG-Forum](#).

... wir waren uns alle einig - nächstes Jahr gerne wieder.

Thx @ Akira213 für das klasse Event!



# TTSIM & MEGA MEK

Battletech online ... immerhin eine Alternative





TEAM TRUEBORN E.V.  
THE BATTLETECH ASSOCIATION





Mechforce  
GERMANY

Battletech online spielen

*– übrigens nicht nur während dieser bescheidenen Zeit –*

... weil niemand zum Spielen in der Nähe wohnt oder so?

Ein Vorteil unserer Battletechvereine ist, dass dort 'ne Menge Leute mit entsprechendem KnowHow anzutreffen sind 😊

Mehr Infos / Kontakt über [info@mechforce.de](mailto:info@mechforce.de)

Und nein, man muss nicht Vereinsmitglied sein, man muss nicht mal Battletech spielen können, man muss es nur wollen 😊

Wir freuen uns über jeden interessierten Mitspieler!

**Mittlerweile gibt es reichlich Ansprechpartner für beide Arten Battletech online zu spielen! ... und diese sind hilfs- und auskunftsbereit, sie freuen sich über jeden weiteren Mitspieler!**



*per*



Tabletop Simulator



**KONTAKT**

über die einschlägigen Foren und Internetseiten, insbesondere Discord oder [info@mechforce.de](mailto:info@mechforce.de)

# HPG STATION

Dank Isi wieder auf Sendung



19. JULI 2020

## Back in Business



Die HPG Station ist zurück. Nach lediglich 7 Jahren (wir mussten mal ganz dringend Pippi).

**Wie geht es weiter?**

Derzeit vor allem mit Informationen zu Neuerscheinungen, im Laufe der Zeit hoffentlich auch wieder mit vielen Infos und eigenem Content. Gerade letzterer war, meiner Meinung nach, das, was uns ausgezeichnet hat. Das größte Problem dabei ist, dass ich derzeit alleine bin. Aber ihr könnt euch natürlich gerne bei mir melden und mitmachen.

*Unfertiges HPG - Quelle: Handbook: House Davion*

<https://hpgstation.de/>

Die HPG STATION ist dank Isi wieder auf Sendung. Auf dieser und der folgenden Seite sind nur ein paar Bilder vorgestellt, die Gegenstand der Beiträge dort sind. Wer auf der Höhe sein möchte, was beispielsweise den Status des Kickstarters betrifft, wird dort bestens und hochaktuell informiert. Es werden auch andere Themen bedient. Eigentlich generell alles, was Battletech so betrifft. Besonders komfortabel, man kann einen Newsletter abonnieren.

**NEWSLETTER ABONNIEREN**

Email

Indem Du fortfährst, akzeptierst Du unsere Datenschutzerklärung.

Abonnieren





KING CRAB



HIGHLANDER



BLACK KNIGHT



EXTERMINATOR



TINSEL



MERCURY



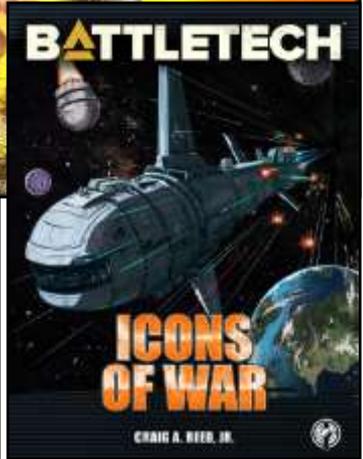
TECHNICAL READOUT



Clan Invasion reguläre & Kickstarter exklusive Box  
 Als erstes die Clan Invasion Box Sets, die reguläre Version für den Handel links und die Kickstarterexklusive Box rechts.



BATTLETECH IRREGULARS



BATTLETECH

ICONS OF WAR

CHRIS A. REED, JR.



VICTOR



ENFORCER



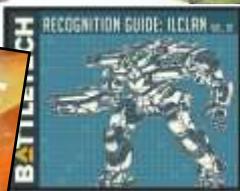
HUNCHBACK



RAVEN



SHRANEL



Quelle: <http://mechforce.de/hp-2013/artikel.php?id=279>

### Rotland-Ebene Planet Arcadia, Clan Heimatwelten 16. August 3048

**Positionstest Kadett Harrison,  
BärentatzenGeschko,  
Kodax-ID 3488543**

Auf glühenden Plasmastrahlen schoss die Nemesis die letzten Meter der kleinen Schlucht hinauf, um endlich ihren Gegner zu stellen.



In ihrer Primärkonfiguration schien der 70t schwere Omni-Mech ein wenig unterbewaffnet zu sein, doch Kadett Harrison ging voll und ganz in ihrer ausgewogenen Mischung aus Feuerkraft, Panzerung und Beweglichkeit auf. Trotz der Klassifizierung als schwerer Mech konnte die Nemesis es an Geschwindigkeit mit vielen leichteren Mechs aufnehmen. Dazu kam noch die Sprungrreichweite von 150m und die Möglichkeit, praktisch die gesamte entstehende Abwärme abzuleiten.

Und so erhob sich der Mech aus dem schluchtartigen Flusstal, das ihn bisher vor der Ortung seines Gegners abgeschirmt hatte. Kaum schob sich der Kopf der Maschine mit ihren Sensoren über den Schluchtrand, als auch schon die Ortungswarnung aufgellte.

Da - keine 600 Meter entfernt, auf der offenen Fläche der Rotland-Grasebene, stand sein Herausforderer: Sterncommander Clark in seinem Bluthund.

Wie durch einen dummen Zufall hatte dieser den Torso seines Mechs gerade genau in die Richtung gedreht, aus der Harrison seinen Überraschungsangriff durchführen wollte, und keine Sekunde, nachdem der Computer der Nemesis die Konfiguration der Feindmaschine ermittelt hatte, flammten einige rote Lichter auf der Cockpitkonsole auf, gefolgt von dem schrillen Kreischen der Raketenwarnung. Der gesamte Torso des Bluthunds schien zu explodieren, als sich 40 Raketen aus ihrer Abschussvorrichtung lösten und auf die Nemesis zu donnerten.

Gerade erst das Gleichgewicht wiederfindend, nachdem er etwas unsicher auf dem Klippenrand angekommen war, konnte Harrison nicht viel tun, um auszuweichen, als sofort wieder mit den Füßen auf die Pedale der Sprungdüsen zu treten und den Mech ein weiteres Mal steil in den Himmel schießen zu lassen. Vom Andruck in die Pilotenliege gepresst, konnte er nur hoffen, schnell genug reagiert zu haben, um den Raketen die Zielerfassung zu erschweren.

Doch der verzweifelte Versuch hatte nicht viel Erfolg. Ihren Kurs nur geringfügig korrigierend, überbrückten drei Dutzend Raketen die letzten paar Meter zu ihrem Ziel und hämmerten auf die untere Partie der im Steigflug befindlichen Nemesis ein. Von den Einschlägen zu schwer durchgeschüttelt, um eine klare Zielerfassung zu bekommen, wählte Harrison die LB-X-Autokanone und sandte dem Bluthund einen Schauer aus ungezielter Bündelmunition entgegen, um wenigstens den Versuch von Gegenwehr zu leisten.

Den Erfolg seiner Treffer konnte er nicht abschätzen, da sein eigener Mech immer schneller auf den Boden zuzuschießen begann. Die Raketen hatten die Flugbahn der Maschine so weit gestört, dass eine harte Landung bevorstand.

Mit dem schrillen Kreischen überbeanspruchter Aktivatoren krachte der Mech wieder auf den Boden der Rotland-Ebene, und Harrison musste mit den Kontrollen ringen, um die 70 Tonnen bewegten Metalls aufrecht zu halten.

Nachdem er zwei Schritte nach vorne gemacht hatte, um die Wucht des Aufpralls abzufangen, konnte er sich endlich wieder nach seinem Gegner umsehen. Dessen Mech hatte sich nicht weit von seiner letzten Position wegbewegt, und seine unbeholfen wirkenden Bewegungen ließen erahnen, dass mindestens ein Teil der Bündelladungen in den Kopf der Maschine eingeschlagen waren und dabei den Piloten ordentlich durchgeschüttelt haben mussten.



Die momentane Schwäche seines Gegenübers ausnutzend, fiel Harrison mit seinem Mech in einen schnellen Trab, der ihn im Kreis um den feindlichen Mech herumführen würde. Im Laufen gab er eine

Breitseite aus PPK-, Raketen- und Autokanonenfeuer ab, die das nahezu bewegungslose Ziel in Arm- und Torsobereich trafen. Dieses Bombardement schien Sterncommander Clark aus seiner Starre zu reißen und schon rückte er wieder gegen Harrison vor.

Blendend helles Impulslaserfeuer schlug der Nemesis entgegen und verkochte mehr als eine halbe Tonne Panzerung auf der linken Torsoseite des Kampfkolosses.

Harrison antwortete mit einem gleißenden Blitz geladener Atomteilchen, die sich, Funken schlagend, in die rechte Seite des Bluthundes fraßen und dabei den letzten Rest der schon angeschlagenen Panzerung verkochten. Das blaue Feuer grub sich weiter in die interne Struktur der Mechsulter und ließ einen Wärmetauscher in einer grünen Kühlflüssigkeitswolke zerplatzen.

Das Gegenfeuer ließ nicht lange auf sich warten. Wieder schossen 40 Raketen, von weißen Kondensstreifen getragen, auf die Nemesis zu. Diesmal jedoch musste der Pilot des Bluthundes die Kreisbewegung der anderen Maschine kompensieren, was ihm nicht völlig gelang.

Einige wenige Raketen detonierten auf Armen und Torso, der Rest setzte seinen Weg ohne Schaden anzurichten fort. Weit treffsicherer waren die Impulslaser - wieder verkochten sie Unmengen an Panzerung auf der oberen Hälfte der Nemesis, diesmal aber stießen auch sie in die freigelegte interne Struktur vor.

In einem grellen Funkenschauer verkündete einer der Aktivatoren im rechten Arm der Nemesis von sein Ableben.

Getragen von einer Welle aus Adrenalinschüben, beschleunigte Harrison seinen Mech noch weiter - durch den Wärmetauscher ausfall und das hitzeintensive Abfeuern aller seiner Waffen musste sein Gegner bereits hart an der Grenze zur automatischen Abschaltung des Mechreaktors stehen, wollte er keine Munitionsexplosion riskieren.

Harrison selbst hatte hingegen keinerlei Hitzeprobleme.

Wieder feuerte er eine Breitseite aller Waffen ab. Die Raketen waren zu hoch gezielt und schossen allesamt über ihr Ziel hinweg, die Partikelkanone blockierte mitten in der Ausrichtung, anscheinend eine Folge des Aktivatorenausfalls. Die Autokanone jedoch hatte keine Probleme und sandte einen Hagel Bündelgranaten auf den Weg, die kurz vor ihrem Ziel detonierten und es mit einem Schrapnellhagel überschütteten. Die meisten der Geschosse prallten von der noch intakten Panzerung ab, einige aber fanden ihren Weg in die freigelegte rechte Schulter.

Einen Moment lang bewegte sich der Bluthund noch unbeeindruckt weiter fort, dann plötzlich stieß eine gewaltige Stichflamme aus dem Raketenmagazin des rechten Mechtorsos.

Die gesamten eingelagerten Raketen detonierten, von den Schrapnellen zur Explosion gebracht, in ihrer Lagerungen. Zwar konnte das CASE-System des Mechs einiges des Schadens nach draußen

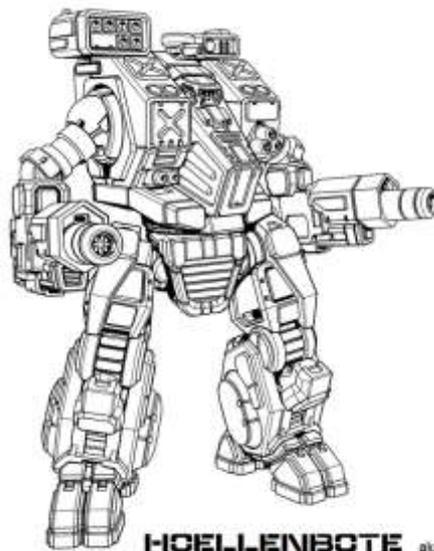
ableiten, indem die gewaltigen Energien der Explosion durch Sollbruchstellen vom Mech weg gesteuert wurden, dennoch wurde der rechte Arm der Maschine wie ein Geschoss davon geschleudert, während die Struktur der Torsoseite in sich zusammenbrach.

Siegesgewiss setzte Harrison zum Todesstoß an, hielt aber plötzlich inne, als der gebeutelte Feindmech in einer letzten Geste des Trotzes den verbliebenen linken Arm auf ihn richtete.

Nahezu gleichzeitig lösten beide Kontrahenten ihre Waffen aus. Das Laserfeuer des Bluthundes schälte weitere Panzerung vom Torso der Nemesis und ein vereinzelter Schuss traf den rechten Arm ein weiteres Mal, wo er das Gelenk der PPK nun vollständig zur Erstarrung zerschmolz.

Harrisons Feuer hingegen war weit wirkungsvoller: Sowohl Raketen als auch LB-X-Granaten fraßen sich durch die zertrümmerte linke Seite der Maschine und sprengten in einer Serie von Sekundärexplosionen auch das letzte bisschen an internen Struktur, das den Mech auf den Beinen hielt.

Wie eine Marionette mit durchtrennten Fäden klappte der Koloss langsam in sich zusammen, während das Cockpit von einer Rauchwolke eingehüllt wurde,



**HÖLLENBOTE** aka  
**LOKI** oder **HELLBRINGER**

aus der kurz darauf die Rettungskapsel des Piloten hervorbrach und in den Himmel schoss. Innerlich jubilierte Harrison - von nun an war er ein Mechkrieger der Geisterbären - dies konnte ihm nun niemand mehr nehmen!

Doch es gab noch mehr zu tun. Ruhig berei-

tete er sich auf seinen nächsten Gegner vor, der soeben an der äußersten Grenze des Radarschirms aufgetaucht war.

Sollte er diesen Krieger besiegen, würde er seinen Dienst bereits als Sterncommander beginnen.

Der Computer identifizierte die Feindmaschine als Höllenboten. Kleine Datenzeilen neben der Typenbezeichnung der Maschine gaben Auskunft über Bewaffnung, derzeitige Annäherungsgeschwindigkeit und einige weitere Informationen. Laut Computer hatte er es also mit einem Höllenboten in der Alternativkonfiguration B zu tun.

Mit 65 Tonnen war die feindliche Maschine 5 Tonnen schwerer als sein letzter Gegner, aber um ebensoviel leichter als sein eigener Mech.

Was Harrison am meisten zu schaffen machte, war aber die Bestückung des Gegners - die B-Variante war die einzige Konfiguration des Höllenboten, die keine allzu starken Abwärmeprobleme hatte, konnte

mit dem Gaussgeschütz und den beiden Kurzstreckenlafetten jedoch immer noch ungeheure Schäden anrichten.

Die einzige Chance die Harrison blieb, war, vorzurücken und zu versuchen, die relativ schwache Panzerung seines Gegners schneller zu durchdringen, als dieser ihm den Garaus machen konnte.

Also beschleunigte er seinen Mech in Richtung des aus einem kleinen Wäldchen vorrückenden Höllenboten.

Auf maximale Entfernung löste Harrison seine Langstreckenlafette aus, die selbst dem Gaussgeschütz seines Gegners einiges an Reichweite voraus hatte. Als nicht wenige der Raketen ihr Ziel fanden und am Torso und auf den Beinen des Höllenboten detonierten stieß er einen Jubelschrei aus. Gleich darauf richtete er seine Partikelkanone auf den Gegner, doch das zerschmolzene Gelenk blockierte mit einem trockenen Krachen und bewegte sich keinen Millimeter mehr.

Die Sorge um die Waffe wurde Harrison jedoch sogleich abgenommen: Mit einem gewaltigen Krachen schlug eine Gausskugel in jenen Arm ein und riss ihn am Gelenk ab, kurz bevor der Knall der Überschallkugel über die Nemesis hinwegdonnerte.

Auch die LB-X Autokanone des Gegners spie nun Feuer. Obwohl wesentlich kleinkalibriger als seine eigene, scheuerte die Bündelmunition doch einiges an Frontpanzerung vom bereits angeschlagenen Torso seines Mechs.

Endlich war der Höllenbote in Reichweite, und auch Harrison setzte seine Autokanone ein. In der Hoffnung auf einen schnellen Panzerdurchschuss beließ er die Kanone im normalen Hochgeschwindigkeitsfeuermodus.

Die Granaten detonierten zwar auf der Brustpartie des Gegners, konnten aber keine ernsten Schäden anrichten.

Dessen Vergeltungsschlag war fürchterlich: Harrison sah gerade noch, wie sich die Magnetspulen im Gaussgeschütz der Feindmaschine mit einem sanften Leuchten aufluden, dann blitzte auch schon das Projektil auf, wenn auch nur für den Bruchteil einer Sekunde.

Der Treffer saß solide mitten im Torso der Nemesis.

Harrison konnte förmlich spüren, wie sich die Kugel ihren Weg durch die Interne Struktur seines Mechs bahnte, bis sie auf das schwer gepanzerte Gehäuse des Fusionsreaktors traf. Überall auf seiner Konsole flammten rote Warnlichter auf und der Computer begann Warnungen zu bellen, während der Mech durch die geballte Wucht des Treffers nach hinten zu kippen begann:

**"Kritischer Treffer - Fusionsreaktor"**

**"Kernschmelze geortet"**

**"Rettungssystem aktiviert"**

**"Achtung - Rettungssystem Fehlfunktion"**

**"Achtung - Eindämpfungsfeld deaktiviert"**

Schon begann sich das goldene Feuer der sich unge-

hemmt ausbreitenden Fusionsreaktion durch den Boden des Cockpits zu brennen.

In einer letzten verzweifelten Aktion packte Harrison die schwarz-gelben Griffe der manuellen Rettungsautomatik über seinem Kopf und riss sie nach vorne. Ein lauter Knall, als die Haltebolzen weggesprengt wurden, dann noch einer, von einer zu spät auslösenden Richtladung, dann schoss der Schleudersitz unkontrolliert aus dem Cockpit des sterbenden Mechs, wobei er noch einmal gegen den Rahmen der Kopfstruktur rammte, bevor er schräg nach hinten in



den Himmel stieg.

Schon die verspätet ausgelöste Richtladung hatte Harrison das Bewusstsein geraubt. Sein letzter Gedanke, bevor ihn die Schwärze umfing, war die wunderbare Befriedigung, als Mechkrieger des Clan Geisterbär im Kampf zu fallen.

**Unbekanntes Flugfeld südlich der planetaren Hauptstadt, Standort geheim**

**Planet Arcadia, Clan Heimatwelten**

**05. November 3048**

In mehreren langen Reihen waren alle Krieger des 50. Angriffssternhaufens der Beta-Galaxie angetreten, um im Schatten der gewaltigen Landungsschiffe auf ihre Einschiffung zu warten.

Unter ihnen auch Mechkrieger Harrison.

Nach fast 3 monatigem regenerativem Kryoschlaf hatten ihn die Ärzte der Geisterbären genau rechtzeitig wieder hergestellt, um den Beginn von Operation Revival als Frontklassenkrieger der ersten Angriffswelle mitzuerleben.

Der brennende Schmerz, die Narben der Verletzungen, die lange Ungewissheit - All das war im Schatten der Ehre vergessen, welche die Krieger des Geisterbären in den kommenden Schlachten erringen würden.

\*

# KONTRASTFARBEN

von Andreas „Drussaxt“ Büttner



Genutzte  
Kontrastfarben:

- Aggaros Dunes
- Creed Camo
- Dark Angels Green
- Militarum Green
- Wylldwood



Geht natürlich auch mit Mechs,  
Fightern und Tanks

Genutzte Kontrastfarben:

- Iyanden Yellow
- Dark Angels Green
- Militarum Green



# TIPPS & TRICKS

aus Facebook by Norman Zinner

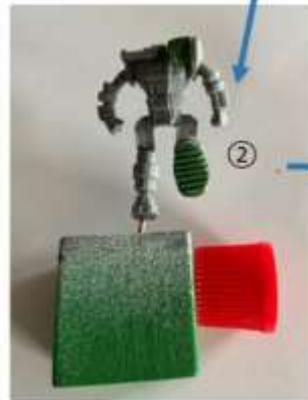
**Tutorial:**  
Sohlenprofil bei Battlemechs mit Hilfe eines Kronkorkens

- ① Green Stuff in einer dünnen Schicht auf die Sohle Fußunterseite auftragen
- ② Die Fußunterseite mit z.B. der Kante eines Kronkorkens strukturieren. Die Kante des Kronkorkens wird in regelmäßigen Abständen in den Green Stuff gedrückt.
- ③ Ergebnis



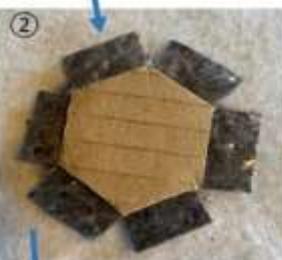
**Tutorial:**  
Sohlenprofil bei Battlemechs mit Hilfe eines Schraubverschlusses

- ① Green Stuff in einer dünnen Schicht auf die Sohle Fußunterseite auftragen
- ② Die Fußunterseite mit z.B. der Kante eines Schraubverschlusses strukturieren. Der Deckel wird vorsichtig und mit leichtem Druck über den Green Stuff gerollt.
- ③ Ergebnis



**Tutorial:**  
Bunker

- ① Pape, Malerfließ, Basen von Mechs



- ② Das Malerfließ wird auf die Pape geklebt und die Seiten werden umgeschlagen



- ③ Die vorbereitete Base von unten. Diese kann nun mit einer Mischung aus Holzleim du Farbe bemalt werden.



- ④ Die Teile für den Buner werden vorbereitet. Die Unterseiten der Basen werden mit Schleifpapier begradigt. Aus einer Base wird vorsichtig mit ein oder mehrere Fenster geschnitten.

Die Zahl aus der einen Base wird vorsichtig entfernt.



- ⑤ Die Basen werden wie auf dem Bild zusehen zusammengeklebt und mit Bitz, oder Elektronikschrott beklebt. Nach dem Trocken kann der Bunker bemalt werden.

Nach dem Trocken wird der Bunker auf die Base geklebt und mit Klarlack versiegelt

# ANREGENDE(?) 3D - PLATTEN

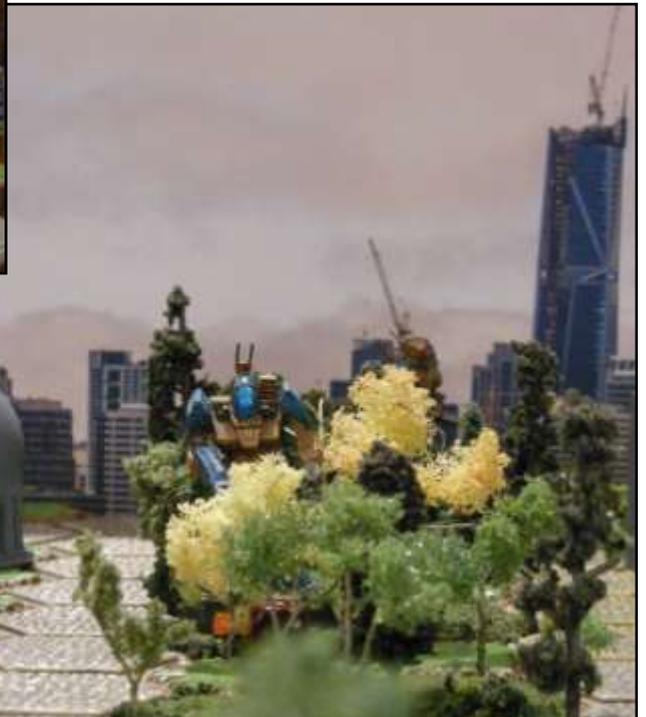
Robert Barney II (USA) & Tobi Gla's (BT Solingen) Platten ... kurz vorgestellt



Tobi Gla's Platte  
(BT Solingen)



Platte von Robert Barney II  
(USA)



# TIPPS ZUM SPIEL

by Tim B. (Quelle: HPG STATION)



## Wie schaffe ich es größere Gefechte zu Ende zu spielen?

*Classic BattleTech ist ein komplexes Spiel mit Regeln für fast jede Lebenslage (Spielsituation). Gepaart mit einem sehr detaillierten Schadensmodell führt dies oft zu relativ lang andauernden Gefechten, da der Spielfluss ins Stocken gerät. Oft schafft man es bei größeren Gefechten nicht das Spiel zu Ende zu spielen.*

Welche Möglichkeiten gibt es den Spielfluss zu verbessern und damit die Spieldauer zu verkürzen? Meiner Meinung nach gibt es zwei Bereiche, die man sich anschauen sollte.

### Rahmenbedingungen

#### Begrenzung Einheiten Anzahl

Aus meinen Erfahrungen kann ich sagen, dass ein Spiel mit wenigen Lanzen recht flüssig läuft. Werden mehr Einheiten eingesetzt, verlängern sich die einzelnen Runden und man kommt kaum voran.

**Möglichkeit 1:** Man begrenzt die Anzahl der Mitspieler, die in einem Spiel mitspielen. Zum Beispiel könnten ihr anstelle eines Spieles mit acht Spielern lieber zwei Spiele mit vier Spielern durchführen.

**Möglichkeit 2:** Jeder Spieler erhält weniger Einheiten. Entweder durch eine kleinere BV-Vorgabe oder durch Einsatz von wenigen Einheiten mit hoher BV.

#### Mechauswahl

Neben der Anzahl der eingesetzten Einheiten hat auch die Bewegung der Einheiten Einfluss auf die Spieldauer. Sehr bewegliche Einheiten legen in der Regel hohe Modifikatoren an und werden schlechter getroffen. Es kann Sinn machen weniger mobile Einheiten zu nehmen.

#### Gesenkte Pilotenwerte

Eine weitere Möglichkeit wäre die Pilotenwerte zu senken. Bei z.B. 3/4 Werten anstelle von den gewöhnlichen 4/5 Werten wird in der Regel in der glei-

chen Zeit mehr Schaden ausgeteilt. Was zu schnelleren Abschüssen führt und damit die Anzahl der Einheiten verringert.

#### Backup-Einheiten

Eine Alternative, die in unserer Solinger Spielerunde in letzter Zeit genutzt wurde, ist der Einsatz von Backup-Einheiten. Zu Beginn eines Kampfes wird nur ein Teil der Einheiten eingesetzt. Wird eine Einheit abgeschossen, rückt eine neue Einheit nach. Dabei muss natürlich im Vorfeld geklärt werden, wie die Backup-Einheiten nachrücken dürfen. Dadurch hat man während des Spiels eine übersichtliche Zahl an Einheiten auf dem Feld.

#### Spielerverhalten („Zugdisziplin“)

Das Verhalten der beteiligten Spieler hat auch Einfluss auf den Spielfluss. Spieler können zum Beispiel unaufmerksam sein und müssen jedes Mal an ihre Bewegung erinnert werden. Andere Spieler sind oft nicht an der Platte (Rauchen etc.), wenn sie dran sind.

Da macht es Sinn im Vorfeld abzuklären, ob man in gewissen Abständen Pausen macht und zwischen den Pausen keiner das Spielfeld verlässt.

#### Zugzeitbegrenzung

Oft wird viel Zeit auf die Bewegung verwendet um den optimalen Bewegungszug zu finden.

Dies lässt sich eventuell durch eine Zugzeitbegrenzung einschränken. Man kann dies unter Umständen mit einem „Zeitjoker“ ergänzen. Mit diesem kann man einmal im Spiel die Zugzeitbegrenzung mit einer vorher festgelegten Zeit überschreiten.

#### Regelkenntnis

Es ist sinnvoll die grundlegenden Regeln verinnerlicht zu haben. Da wären z.B. die Berechnung der benötigten Bewegungspunkte, die Berechnung des Trefferwurfes, die Waffenreichweiten und die Kenntnis der Treffertabelle. Praktisch ist es auch die Tabellen griffbereit zu haben.

Sollte in einer Situation eine Regel benötigt werden, die den Spielern nicht geläufig ist, macht es Sinn zügig eine sinnvolle und einvernehmliche Lösung zu finden, ohne längere Zeit im Buch zu suchen. Eventuell bietet es sich auch an bei verschiedenen Regelauslegungen die Würfel entscheiden zu lassen. Im Nachhinein kann man immer noch die Regel suchen, um für das nächste Mal besser vorbereitet zu sein.

#### Kartenauswahl

Auch die Auswahl der Karten hat maßgeblich Einfluss auf den Spielfluss.

Ein Spiel auf einer großen Karte mit vielen Deckungsmöglichkeiten wird sich länger hinziehen als ein Spiel auf einer kleinen Karte mit wenig bis gar keiner Deckung.



### **Individuelle Regeln**

Um den Spielfluss zu beschleunigen kann es Sinn machen Regeln außer Kraft zu setzen bzw. anzupassen. Ihr könntet gewisse Handlungsspielräume eingrenzen, die sonst wieder zusätzliche Regeln nach sich ziehen (z.B. in einem Stadtkampf das Betreten von Gebäuden). Außerdem könntet ihr bestimmte Waffen und Ausrüstung für ein Spiel verbieten wie zum Beispiel Munitionsarten, die den Spielfluss stören (z.B. Thunder LRM, Swarm LRM).

### **Missionsgestaltung**

Oft werden Gefechte bis zum letzten Mann gespielt. Im Vorfeld kann man alternative Ziele für ein Gefecht festlegen, die eher zu erreichen sind. Zum Beispiel könnte man als Ziel einen vorher definierten Battle Value nehmen, der abgeschossen werden muss, bzw. den Gegner zum Rückzug zwingt. Dies könnte man zusätzlich mit der Regel „Forced Withdrawal“ kombinieren.

## **Hilfsmittel im Spiel**

### **Alternative Initiative**

Anstelle der normalen Bestimmung der Initiative mit Würfeln besteht die Möglichkeit die Initiative mit Karten zu ermitteln. Dies funktioniert besonders gut, wenn mehr als zwei gegnerische Einheiten im Spiel vertreten sind (z.B. bei „Jeder gegen jeden“). Die Karten kann man unterschiedlich nutzen. Entweder kann man auf der jeweiligen Karte festlegen, welche spezifische Einheit (z.B. „Tims Atlas“) bewegt werden muss, oder es wird festgelegt, welcher Spieler eine seiner Einheit ziehen muss.

### **Anlegewürfel**

Wie viele andere Spieler auch verwenden wir Anlegewürfel im Spiel um den Treffermodifikator anzuzeigen. Darüber hinaus kann man mit verschiedenfarbigen Würfeln noch anzeigen wie sich die Einheit bewegt hat (Gehen, Rennen, Springen).

### **Waffen-Ansagephase**

Bei der Waffen-Ansagephase gibt es verschiedene Möglichkeiten Zeit einzusparen.

**Möglichkeit 1:** Anstatt für jede Einheit jeden einzelnen Angriff vor der Waffenphase anzusagen, besteht die Möglichkeit nur einen Angriff allgemein anzusagen (Bsp. Mech A schießt auf Mech B). Die genauen Waffen werden erst in der Schussphase genannt.

**Möglichkeit 2:** Bei dieser Variante schreibt man in der Ansagephase alle Angriffe auf die Rückseite des jeweiligen Record Sheet der angreifenden Einheit. Das können alle Spieler parallel durchführen. Dabei können auch schon die berechneten Trefferwürfe mit vermerkt werden. Wenn man dazu die Anlegewürfel verwendet, bedarf es auch wenig Rückfragen.

**Möglichkeit 3:** Eine weitere Möglichkeit wäre es, die Ansage direkt in der Waffenphase zu machen. Bei dieser Variante sollten alle Spieler ehrlich sein, damit nicht das Waffenfeuer an die Ergebnisse der Waffenphase angepasst werden („Ich schieße alles ab, da ich gerade abgeschossen wurde“).

**Möglichkeit 4:** Die Waffen werden auch erst in der Schussphase angesagt. In dieser Variante aber in der Reihenfolge der Initiative. Spieler, die in dieser Reihenfolge später dran sind, können dabei ihren Waffenangriff gegebenenfalls anpassen.

### **Ermittlung Line of Sight**

Es bietet sich an die Line of Sight mit einem Linienlaser zu ermitteln. Dies geht recht schnell und verhindert Diskussionen. Alternativ könnte man auch einen Faden etc. benutzen. Sollte es trotzdem nicht eindeutig sein, ob die Line of Sight zum Beispiel ein Waldfeld streift, lässt man die Würfel entscheiden um längere Diskussionen zu unterbinden.

### **Würfelbox für Cluster-Waffen bzw. für mehrere Waffen der gleichen Art**

Bei Einsatz von Clusterwaffen bzw. vielen Waffen eines Typs bietet sich der Einsatz einer Würfelbox an. Dafür verwendet man eine durchsichtige Box mit einzelnen Fächern aus dem Baumarkt. In jedes Fach kommt zwei Würfel. Die komplette Box wird zum Würfeln geschüttelt. Danach liest man so viele Würfelresultate ab wie benötigt werden. Dabei muss man in Vorfeld festlegen, in welcher Reihenfolge die Würfel abgelesen werden, bzw. man nummeriert die einzelnen Fächer durch.

### **Trefferwurf / Bestimmung Trefferlokation gleichzeitig**

Bei dieser Möglichkeit verwendet man zwei verschiedenfarbige Würfelpärchen. Ein Würfelpaar wird für den Trefferwurf und das andere für die Bestimmung der Trefferlokation verwendet.

### **Verwendung von Record Sheets mit Tabellen**

Es besteht die Möglichkeit bei den Mech Editor-Programmen wie zum Beispiel SSW und Mechfactory die wichtigsten Tabellen mit auf den Record Sheet zu drucken. Dadurch müssen z.B. die Trefferzonen nicht aus einer anderen Tabelle abgelesen werden.

### **Eigene Bewegung schon bei der gegnerischen Bewegung planen**

Es macht Sinn schon während der gegnerischen Bewegung die Bewegung eigener Einheiten zu planen und nicht erst damit anzufangen, wenn die gegnerische Bewegung beendet ist. Dafür sind natürlich besonders die Einheiten geeignet, die relativ weit von der zu bewegenden gegnerischen Einheit entfernt sind.

# NETT ANZUSCHAUEN

... nur mal so vorgestellt



Kreative Buchstütze, ginge auch mit BT



3D-Druck auf dem Vormarsch ... gibt es als STL-Dateien  
⇒ <https://stratominis.com/>



Puzzles & Poster by Catalyst



Bei der Facebook-Gruppe „BattleTech Deutschland“ gibt es einen monatlichen Wettbewerb. Die Miniatur mit den meisten Likes kommt auf die „Titelseite“. Dabei kommen solche Kleinode (s. rechts u. unten) heraus.

btw: Außer Mitmachen macht auch das Voten Spaß!



Oben: Exterminator by KaiNer (WTB HH)

Links:  
Scorpion, bzw. super Basegestaltung by Mike (BT Westerwald / GCS)

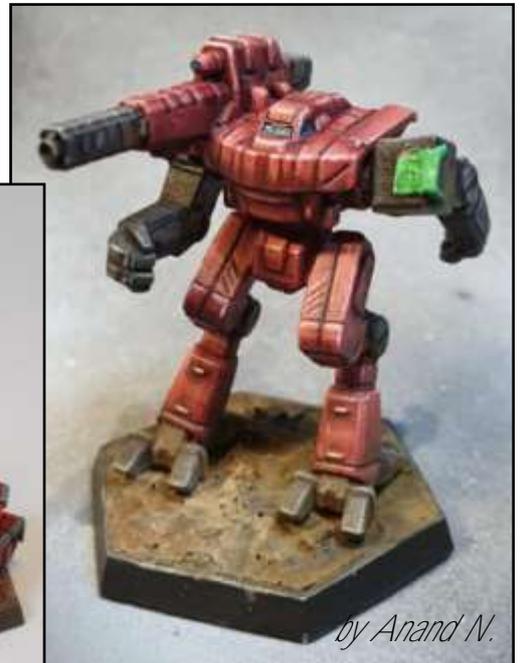


... gibt echt geniale BT-Motive



# NOCHMAL NETT ANZUSCHAUEN

... was man bei Facebook oder generell im Internet so sieht



## UND NOCHMAL NETT ANZUSCHAUEN

... die grau-rote Flut - mittlerweile sogar in zwei Versionen!

Akira213 hat da ein klasse Projekt in unserem Forum; angeregt durch MacLeod. Mittlerweile hat er mehr als 10(!) Seiten mit seinen Mechs gefüllt. Eine Sammlung, die stetig wächst. Neben informativen und witzigen Bemerkungen schreibt er manchmal auch, wozu die jeweilige Miniatur zu „gebrauchen“ ist. Toller Thread - siehe hier

### „Die grau-rote Flut“



Hier noch so ein Teil, das ich eigentlich loswerden will, aber noch nid weiß, wie ich's kaputt bringe - ein Wraith. Schnell, furchtbar viele Sprungdüsen, und lauter Pulser damit man dann trotzdem noch was trifft. Und in Sachen BV2 auch noch billig. Läuft eigentlich rot-weiß von Band. Mit Fuchschwanz an der Antenne. Auch von Torsten Wittlings besetzt.



Und ein weiterer Clan Omni - ein Koshi. Auch für Galahad 2019 bemalt. Wobei ich den für mein Clan Chapter auch brauche, weil da lebt auch noch einer. Von Tysker besetzt.



2 Versionen? Deswegen ⇨

11th Legion of Vega - auch klasse!

Grau-rote Flut („2“) - Mechs u.a. & insbesondere für seine MFG-Chapter. Martin H. (#904) war „etwas“ produktiv :) Mehr Fotos gäbe es bei Facebook, genauer bei German Camo Specs (GCS).



## CHAPTER, SF-CHAPTER & MWK

### MFG-Chapternamen und mehr

Auf den folgenden Seiten findet sich eine von A-kira213 erstellte Liste der Einheitsbezeichnungen unserer Chapter.

Dies hat zwei Gründe. Erstens kann man darauf verweisen, wenn ein Neumitglied fragt, welche Namen denn noch „zu haben“ sind, zweitens wird vielleicht der ein oder andere darauf aufmerksam, dass sein Chapter noch einen Namen braucht!

Dann findet man unsere **SF-Chapterregelung**. Wer es noch nicht weiß: Wem die „normalen“ MFG-Chapter nicht zusagen, der hat hiermit die Möglichkeit, seine eigenen Ideen umzusetzen. Sei es für sich allein, sei es zusammen mit seiner lokalen Spielertruppe.

Es wird weiterhin darauf aufmerksam gemacht, dass ChapterFights durchaus mit Rollenspielele-

menten „gewürzt“ werden können. Wer andauernd bei Standwürfen versagt, hätte beispielsweise die Möglichkeit zumindest einen MechWarrior seiner Truppe dahingehend „besser auszubilden“.

Hierfür gibt es unser **MechWarrior-Konzept (MWK)** als Leitfaden. Mittlerweile gibt es zudem Überlegungen, mehr als nur einen Warrior pro Spiel leveln zu können - wie es im HBS-Computer-Spiel möglich ist. Andi und Django wollen daran arbeiten.

Ähnlich dem SF-Chapter-Konzept kann das MWK auch durch lokale Regelungen modifiziert werden. Wir wären froh über Anregungen!

In Hamburg ist man zurzeit übrigens ziemlich gespannt, was die Meisterschützen „anstellen“ werden. Wird das MWK weiterhin so Bestand haben oder muss was geändert werden?

# MFG-CHAPTERNAMEN

Hier wieder die Chapter-Übersichten für unsere vier MechForce Germany Zeitschienen. (CO) & (VO) bedeutet, es handelt sich um ein Mehrspieler-Chapter (mit mind. 2 Mitgliedern).  
 «bisher kein Chaptername angegeben» taucht immer dann auf, wenn jemand ein Chapter angefordert und auch Mechs zugeteilt bekommen hat, sich allerdings bisher nicht durchringen konnte dem Kind auch einen Namen zu geben ;)

Stand: 17. Juni 2020

Aktuell

**CBT-Fraktion CBT-Chapter (Mitgliedsnummer)**

Capellan Confederation 3rd McCarron's Armored Cavalry (13)  
 Capellan Confederation 92nd Fire Support (898)  
 Capellan Confederation Kamabura's Hussars (905)  
 Capellan Confederation Liao Reserves (811)  
 Capellan Confederation Stirling's Fusiliers (864)  
 Capellan Confederation Tibonov Reserves (872)  
 Capellan Confederation Warrior House Ijori (889)

ComStar 4th Army (902)  
 ComStar 664th Division (831)  
 ComStar 77th Division (818)  
 ComStar Blake's Wrath (916)

Draconis Combine 2nd Sword of Light (14)  
 Draconis Combine Otomo (862)  
 Draconis Combine 2nd Genyosha (846)  
 Draconis Combine Ryuben-yon (731)  
 Draconis Combine 2nd Benjamin Regulars (893)  
 Draconis Combine 36th Dieron Regulars (896)  
 Draconis Combine 36th Dieron Regulars (899)  
 Draconis Combine 8th Galedon Regulars (890)  
 Draconis Combine 32. Night Stalkers (87)  
 Draconis Combine 2nd Legion of Vega (835)  
 Draconis Combine 11th Legion of Vega (904)  
 Draconis Combine 11th Legion of Vega (907)  
 Draconis Combine 14th Legion of Vega (819)  
 Draconis Combine 7th Ghost Regiment (877)  
 Draconis Combine Draochenbrieger (903)  
 Draconis Combine ISEI (920)  
 Draconis Combine New Connacht Legion (888)  
 Draconis Combine Schwert des Lichts (791)  
 Draconis Combine Sorenson's Sabres (867)

Federated Suns 2nd Davon Guards (856)  
 Federated Suns 1st Kathil Uhlans (800)  
 Federated Suns 1st Avalon Hussars (836)  
 Federated Suns 17th Avalon Hussars (809)  
 Federated Suns 32nd Avalon Hussars (851)  
 Federated Suns 7th Crucis Lancers (CO) (891)  
 Federated Suns 7th Crucis Lancers (VO) (892)  
 Federated Suns 9th Crucis Lancers (869)  
 Federated Suns 2nd Kentares Assault Recon (895)  
 Federated Suns 2nd Kyle's Contractors (922)  
 Federated Suns 3rd Free Trollguts Marauders (894)  
 Federated Suns 5. leichte Mech-Division (808)  
 Federated Suns Team Banzai, Alpha Knights (820)  
 Federated Suns «bisher kein Chaptername angegeben» (700)

Free Rasalhague Republic Günsburg Eagles (821)  
 Free Rasalhague Republic 7. Freies Tyr Regiment (837)  
 Free Rasalhague Republic Jormungard's Elite (902)

Free Worlds League 1st Fusiliers of Oriente (827)  
 Free Worlds League 2nd Knights of the Inner Sphere (859)  
 Free Worlds League 2nd Oriente Hussars (747)  
 Free Worlds League 6th Regular Hussars (876)  
 Free Worlds League 7th Free Worlds Guard (909)

Gray Death Legion Gray Death Legion (968)  
 Gray Death Legion Gray Death Legion (918)  
 Gray Death Legion Dash Loser of N64 (906)

Kell Hounds: Kell Hounds (790)  
 Kell Hounds: Kell Hounds (887)

Lyrans Commonwealth 3rd Lyrans Guards (914)  
 Lyrans Commonwealth 3rd Lyrans Guards (CO) (911)  
 Lyrans Commonwealth 3rd Lyrans Guards (VO) (912)  
 Lyrans Commonwealth 5th Lyrans Guards (828)  
 Lyrans Commonwealth 6th Lyrans Guards (871)  
 Lyrans Commonwealth 10th Lyrans Guards (900)  
 Lyrans Commonwealth 11th Lyrans Guards (558)  
 Lyrans Commonwealth 26th Lyrans Guards (719)  
 Lyrans Commonwealth 32nd Lyrans Guards (919)  
 Lyrans Commonwealth 44th Lyrans Guards (881)  
 Lyrans Commonwealth 4th Donegal Guards (812)  
 Lyrans Commonwealth 12th Donegal Guards (915)  
 Lyrans Commonwealth 20th Arcturan Guards (882)  
 Lyrans Commonwealth 13th Slye Ranger (794)  
 Lyrans Commonwealth 1st Lyrans Regulars (923)  
 Lyrans Commonwealth 4th Lyrans Regulars (796)  
 Lyrans Commonwealth 8th Lyrans Regulars (815)  
 Lyrans Commonwealth 1. Hofgarde (860)  
 Lyrans Commonwealth 2. Lyransische Dragoner (843)  
 Lyrans Commonwealth Amen & Attack (771)  
 Lyrans Commonwealth Deadly Princess (897)  
 Lyrans Commonwealth Giants (782)  
 Lyrans Commonwealth Narhal's Raiders (850)  
 Lyrans Commonwealth The Hacksters (839)  
 Lyrans Commonwealth «bisher kein Chaptername angegeben» (810)

Magistracy of Canopus «derzeit keine Chapter»

**CBT-Fraktion CBT-Chapter (Mitgliedsnummer)**

Mercenary Eridani Light Horse (723)  
 Mercenary 21. Centauri Lancers (842)  
 Mercenary Team Banzai (789)  
 Mercenary Waco Rangers (917)  
 Mercenary Black Thorns (901)  
 Mercenary 1. Ghost Rider Regiment (215)  
 Mercenary The Irons (744)  
 Mercenary Arctic Avengers (804)  
 Mercenary Baber Schwadron (796)  
 Mercenary Blue's Regulars (873)  
 Mercenary Bremer Gardejäger (861)  
 Mercenary Legion Thor (605)  
 Mercenary Master of Puppets (798)  
 Mercenary St. Loris Light Guards (797)  
 Mercenary «bisher kein Chaptername angegeben» (741)  
 Mercenary «bisher kein Chaptername angegeben» (834)

Northwind Highlanders 1st Kearny Highlanders (813)  
 Northwind Highlanders 1st Kearny Highlanders (814)  
 Northwind Highlanders 2nd Kearny Highlanders (849)  
 Northwind Highlanders 2nd Kearny Highlanders (853)  
 Northwind Highlanders MacLeod's Regiment (886)  
 Northwind Highlanders Northwind Hussars (874)  
 Northwind Highlanders West Wood Warriors (833)

Periphery 4th Alliance Air Wing (875)

Pirates & Bandits Butte Hold Rangers (913)

St. Ives Compact 1st St. Ives Lancers (316)  
 St. Ives Compact 1st St. Ives Lancers (370)  
 St. Ives Compact 2nd St. Ives Lancers (788)

Taurian Concordat 1st Taurian Guards (921)  
 Taurian Concordat 1st Brinton Defenders (908)  
 Taurian Concordat 5K Magdeburg (840)

Wolf's Dragoons Alpha Regiment (822)  
 Wolf's Dragoons Delta Regiment, Able Battalion (910)  
 Wolf's Dragoons Wolfspider Battalion (817)  
 Wolf's Dragoons Zeta Battalion (826)  
 Wolf's Dragoons Wolfbrut (845)

**Isaktuell-Fraktion Isaktuell-Chapter (Mitgliedsnummer)**

Capellan Confederation Warrior House Ijori (811)  
 Capellan Confederation Warrior House Kamata (874)  
 Capellan Confederation Red Lancers (817)  
 Capellan Confederation 3rd McCarron's Armored Cavalry (13)  
 Capellan Confederation 92nd Fire Support (898)  
 Capellan Confederation Kamabura's Hussars (905)  
 Capellan Confederation 5K Magdeburg (827)

ComStar 4th Army (902)  
 ComStar 77th Division (818)  
 ComStar Blake's Wrath (916)

Draconis Combine Otomo (875)  
 Draconis Combine 1st Genyosha (14)  
 Draconis Combine 2nd Genyosha (846)  
 Draconis Combine 1st Proserpina Hussars (806)  
 Draconis Combine 36th Dieron Regulars (896)  
 Draconis Combine 36th Dieron Regulars (899)  
 Draconis Combine 8th Galedon Regulars (890)  
 Draconis Combine 2nd Nightstalkers (856)  
 Draconis Combine 2nd Legion of Vega (904)  
 Draconis Combine 11th Legion of Vega (558)  
 Draconis Combine 11th Legion of Vega (907)  
 Draconis Combine 5th Ghost Regiment (731)  
 Draconis Combine Sorenson's Sabres (867)  
 Draconis Combine ISEI (920)  
 Draconis Combine Schwert des Lichts (791)

Federated Suns Heavy Guards (826)  
 Federated Suns 1st Kathil Uhlans (800)  
 Federated Suns 9th Crucis Lancers (869)  
 Federated Suns 32nd Avalon Hussars (851)  
 Federated Suns Avalon Hussars (836)  
 Federated Suns Kathil MCM (370)  
 Federated Suns 2nd Kyle's Contractors (922)  
 Federated Suns 5. leichte Mech-Division (808)  
 Federated Suns Archer Avenger (788)  
 Federated Suns Stahl's Verdammte (895)  
 Federated Suns «bisher kein Chaptername angegeben» (700)

Free Rasalhague Republic 3rd Drabons (815)  
 Free Rasalhague Republic 7th Drabons (837)  
 Free Rasalhague Republic Günsburg Eagles (821)  
 Free Rasalhague Republic Inabebiters (902)

Free Worlds League 1st Free Worlds Guards (42)  
 Free Worlds League 1st Free Worlds Guards (819)  
 Free Worlds League 6th Oriente Hussars (831)  
 Free Worlds League 6th Regular Hussars (876)



Jihad-Fraktion	Jihad-Chapter (Mitgliedsnummer)	Jihad-Fraktion	Jihad-Chapter (Mitgliedsnummer)
Calderon Protectorate	<derzeit keine Chapter>	Republic of the Sphere	1st Kearny Highlanders (813)
Capellan Confederation	Warrior House Kamata (874)	Republic of the Sphere	West Wood Warriors (833)
Capellan Confederation	Warrior House Kamata (886)	Republic of the Sphere	<bisher kein Chaptername angegeben> (741)
Capellan Confederation	4th Tau Ceti Rangers (804)	Republic of the Sphere	<bisher kein Chaptername angegeben> (909)
Capellan Confederation	15th Dracon Regiment (732)	Rim Commonality	<derzeit keine Chapter>
Capellan Confederation	Holdfast Guard (731)	Taurian Concordat	<derzeit keine Chapter>
Clan Blood Spirit	<derzeit keine Chapter>	The Society	Legion Thor (605)
Clan Cloud Cobra	<derzeit keine Chapter>	The Society	The Reapers (843)
Clan Coyote	<derzeit keine Chapter>	Wolf's Dragoons	Schnappi's Jagdrudel (822)
Clan Fire Mandrill	<derzeit keine Chapter>	Word of Blake	39th WoB Militia Division (814)
Clan Goliath Scorpion	<derzeit keine Chapter>	Word of Blake	39th WoB Militia Division (817)
Clan Hell's Horses	Theta Galaxy (744)	Word of Blake	40th Shadow Division (820)
Clan Hell's Horses	<bisher kein Chaptername angegeben> (723)	Word of Blake	42nd Shadow Division (788)
Clan Ice Hellion	<derzeit keine Chapter>	Word of Blake	47th Shadow Division (846)
Clan Jade Falcon	<derzeit keine Chapter>	Word of Blake	52nd Shadow Division (570)
Clan Nova Cat	2nd Nova Cat Guard (913)	Word of Blake	55th Shadow Division (213)
Clan Sea Fox	<derzeit keine Chapter>		
Clan Star Adder	<derzeit keine Chapter>		
Clan Steel Viper	<derzeit keine Chapter>		
Clan Stone Lion	<derzeit keine Chapter>		
Clan Wolf / Wolf Empire	4th Striker Cluster (875)		
Clan Wolf / Wolf Empire	Rotten Souls (845)		
Clan Wolf-in-Exile	279th Battle Cluster (818)		
Clan Wolverine	Wolverine's Last Division (837)		
ComStar	1st ComGuards (666)		
ComStar	4th Army (902)		
Draconis Combine	Ryuken-ni (819)		
Draconis Combine	2nd Benjamin Regulars (893)		
Draconis Combine	2nd Legion of Vega (558)		
Draconis Combine	2nd Legion of Vega (835)		
Duchy of Andurien	<derzeit keine Chapter>		
Duchy of Tamarind Abbey	<derzeit keine Chapter>		
Federated Suns	1st Avalon Hussars (836)		
Federated Suns	9th Crucis Lancers (869)		
Kell Hounds	<derzeit keine Chapter>		
Lyran Commonwealth	1st Snye Jaegers (771)		
Lyran Commonwealth	3rd Lyran Guards (CO) (911)		
Lyran Commonwealth	3rd Lyran Guards (VO) (912)		
Lyran Commonwealth	Deadly Princess (897)		
Lyran Commonwealth	Giants (782)		
Lyran Commonwealth	The Hacksters (839)		
Magistracy of Canopus	<derzeit keine Chapter>		
Marian Hegemony	<derzeit keine Chapter>		
Marik-Stewart Commonwealth	<derzeit keine Chapter>		
Mercenary	21st Centauri Lancers (842)		
Mercenary	Blue's Regulars (873)		
Mercenary	Kell Hounds, 1st Regiment, 2nd Bat. (790)		
Mercenary	Tooth of Ymir (872)		
Mercenary	Wolf's Dragoons, Zeta Battalion (826)		
Oriente Protectorate	<derzeit keine Chapter>		
Periphery	<derzeit keine Chapter>		
Pirates & Bandits	Die Kannibalen (316)		
Pirates & Bandits	La Bandera Rojinegra (812)		
Rasalhague Dominion	50th Striker Cluster (303)		
Rasalhague Dominion	115th Striker Cluster (841)		
Rasalhague Dominion	14th Battle Cluster (828)		
Rasalhague Dominion	3rd Bear Regulars (999)		
Rasalhague Dominion	Aurora Ursus Polaris (844)		
Rasalhague Dominion	Glinzburg Eagles (821)		
Rasalhague Dominion	Ursus Obitus (831)		
Rasalhague Dominion	<bisher kein Chaptername angegeben> (827)		
Raven Alliance	9th Raven Striker (14)		
Regulan Fiefs	<derzeit keine Chapter>		





# MFG - SPECIAL FORCES seit 2016



Grundidee: Lokale Spielrunden mit überregionaler Wertung – „Hamburger Version“

Man kann sich zusätzlich zu seinen MFG-Chaptern eine Kompanie Mechs zusammenstellen oder auswürfeln. Diese bildet eine eigenständige, wenn man möchte elitäre Kommandoeinheit, ein „Special Force-Chapter“ (SF-Chapter). Dieses Chapter kann auch einer anderen Fraktion als der des Hauptchapters angehören

Spiele mit SF-Chaptern unterliegen, abgesehen von ihrer Zusammenstellung und Nachschubregelung, grundsätzlich den Chapterregeln und können als ChapterFight (ChF) für das Hauptchapter der jeweiligen Zeitschiene - auch wenn sich die Fraktion evt. unterscheidet - gewertet werden, wenn man ein entsprechendes ChF-Protokoll einreicht.

SF-Chapter werden lokal, bzw. vom Spieler oder einem lokalen Spielleiter (SL) selbst erstellt / verwaltet.

### Zusammenstellung der Einheit:

2 Assaults - 3 Heavys - 4 Mediums - 3 Lights - einen SpielerMech (SpM) gibt es hier nicht. Akademiespiele kann man daher mit einem SF-Chapter nicht absolvieren.

### Spezielle Regeln:

Es können keine Mechs vom Gegner erbeutet werden, stattdessen gibt es ein Guthabenkonto, das sich aus der zerstörten gegnerischen Tonnage errechnet. Sollte man einen Mech verlieren, kann man diesen aus der entsprechenden Fraktionsliste gemäß seiner Gewichtsklasse und seines eventuell vorhandenen Guthabens ersetzen.

Pro Saison / Jahr darf man jedes Mech-Chassis nur ein einziges Mal erwerben, doppelte Mechs gibt es im SF-Chapter nicht.



Sollte ein SF-Chapter aufgrund widriger Umstände weniger als sieben Mechs besitzen, kann man beantragen, dass es wieder auf sieben Mechs aufgefüllt wird. Das ist allerdings nur möglich, wenn man kein Guthaben mehr hat, um die Einheit entsprechend selbst zu reorganisieren.

Selbstverständlich kann man mit SF-Chaptern gegen jedes, auch gegen freie Chapter oder die Hauptchapter der MFG spielen. Gegnerische Chapter können hierbei Mechs erbeuten.

*Grubs 11e* (Ansprechpartner für die SF-Chapter Hamburgs)

PS: Es handelt sich hier um eine Mangelverwaltung, was bei den MFG-Hauptchaptern nicht wirklich der Fall ist. Das ist beabsichtigt und soll Spieler begeistern, die die MFG-Hauptchapter zu groß finden. Da es sich um lokale Spielrunden handelt, können natürlich auch lokale Spielregeln Einfluss finden! Letzteres kann auch bei der Zusammenstellung und Nachschubregelung der Fall sein.



# MECHWARRIORKONZEPT (MWK)

Aktuell gespielte MWK-Charaktere (Stand September 2020)



## MWK - Charaktere

## CBT



Anzahl Spielrunden	Datum	Spielernummer	Mitgli-nr.	Charaktername	Zeit	EP erhalten	Werte-änderungen	EP GESAMT	EP AUSGABE bisher	EP GESAMT AUSGABEN	EP DIFFERENZ	PW	SW	Enw.Fähigkeiten?	
27	06.07.2020	Alex	874	Sean Gallagher	CBT	RIP	PW,SW	85	68	68	17	4	4	W -Exp ML PPK-Exp	6 Sinn
1	03.08.2020	Alex	874	Ian McFerguson	CBT	RIP	PW,SW	12	12	12	0	5	4		
1	24.08.2020	Alex	874	Ian McFerguson II	CBT		PW,SW	15	12	12	3	5	4		
16	13.01.2020	Chargie	558	Frank Hausmann	CBT		PW,SW	53	36	36	17	5	4	Fahrk II KI	W Exp ML
9	03.08.2020	Django	771	Paint Killer	CBT		PW,SW	45	36	36	9	5	4	W Exp LSR20	Meistersch III KI
35	24.08.2020	Elfe	605	Eric III	CBT		PW,SW	93	80	80	13	4	4	W Exp ML Massel	Jumpin' Jack
3	03.08.2020	Frank	921	Bruno	CBT		PW,SW	21	12	12	9	5	4		
8	24.08.2020	Kai	909	Karl	CBT		PW,SW	3	0	0	3	5	4	Massel	



## MWK - Charaktere

## ISakt

34	10.08.2020	Alex	874	Gordon Lung	ISakt		PW,SW	98	72	72	26	5	4	W -Exp ERML 6 Sinn	Massel Jumpin' Jack
23	27.07.2020	Chargie	558	Max Schröder	ISakt		PW,SW	85	84	84	1	5	4	W -Exp Ultra AK20 6 Sinn	1 x Massel Meistersch III KI Meistersch II KI
15	27.07.2020	Django	771	Manfredenik	ISakt		PW,SW	46	36	36	10	5	4	W -Exp LRM	W -Exp Gauss
20	13.05.2019	Elfe	605	Diana Targaryen	ISakt	RIP	PW,SW	54	44	44	10	4	4	W -Exp LL	
1	03.06.2019	Elfe	605	Cheyenne Thor	ISakt	RIP	PW,SW	12	0	12	0	5	4		
25	28.09.2020	Elfe	605	Cheyenne Thor II	ISakt		PW,SW	73	56	56	17	4	4	W -Exp LL	1 x Massel
8	10.08.2020	Finnem	788	Loki	ISakt		PW,SW	33	24	24	9	5	4	W -Exp Rot AK6	
3	10.08.2020	Frank	921	Aidan	ISakt		PW,SW	18	12	12	6	5	4		
13	27.07.2020	Kai	909	KaiNer	ISakt		PW,SW	44	24	24	20	5	4	1 x Massel	
4	13.05.2019	Sebastian	893	Urza	ISakt	RIP	PW,SW	19	12	12	7	5	4		
12	06.01.2020	Sebastian	893	Urza II	ISakt		PW,SW	37	12	12	25	5	4		



## MWK - Charaktere

## Clan

5	28.10.2019	Alex	874	Ramon	Clan		PW,SW	22	12	12	10	4	3		
7	13.10.2019	Chargie	558	Steven	Clan		PW,SW	34	12	12	22	4	3	W -Exp ERLL	
6	03.02.2020	Django	771	Paintkillason	Clan		PW,SW	26	12	12	14	4	3		
16	28.10.2019	Elfe	605	Murvi	Clan		PW,SW	47	36	36	11	4	3	W Exp Gauss	Massel



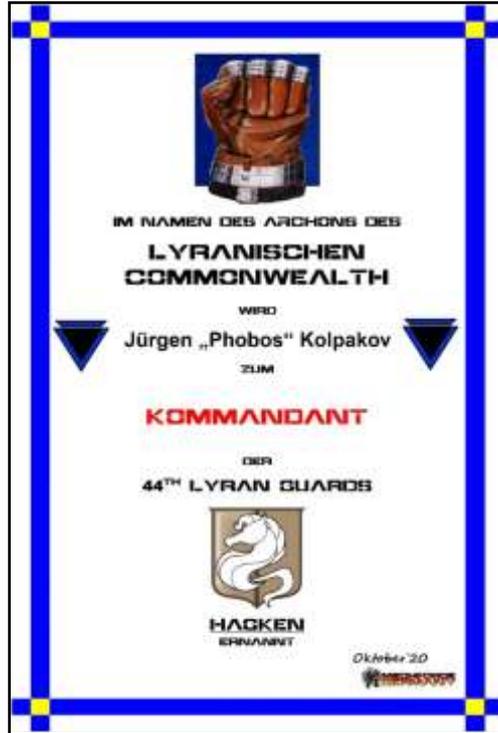
## MWK - Charaktere

## JIHAD

5	21.09.2020	Alex	874	Wu-Chen	JIHAD		PW,SW	25	12	12	13	5	4		
5	01.09.2020	Chargie	558	Sven Sörensen	JIHAD		PW,SW	23	0	12	11	5	4		
4	21.09.2020	Django	772	Killapaintson	JIHAD		PW,SW	24	12	12	12	5	4		
5	21.09.2020	Elfe	605	Rhalina Thor	JIHAD		PW,SW	23	12	12	11	5	4		
3	01.09.2020	Frank	921	Simon	JIHAD		PW,SW	18	12	12	6	5	4		
3	21.09.2020	Finnem	788	Iwan Dragoslav	JIHAD		PW,SW	18	12	12	6	5	4		
8	21.09.2020	KaiNer	909	Ergo	JIHAD		PW,SW	35	24	24	11	5	4		
1	21.09.2020	Max	790	Bragg	JIHAD		PW,SW	14	0	12	2	5	4		

# MFG - AKADEMIE

Seit Juni 2014 nunmehr fast 700 „Akademiestspiele“



**Glückwunsch** an die beiden Spieler, die dieses Jahr bisher als einzige Stufen erspielt haben, die mit einer Urkunde bedacht werden! *(dies sind die 8. und 10. Stufe, nachzulesen in unseren Akademieregeln)*

An dieser Stelle auch Dank an Tysker, der seit April 2018 beim AK Akademien unterstützt und die Urkunden erstellt (die Akademieregeln gibt es als Download auf unserer Homepage).

Unten:  
Ein paar schöne Bilder von Akademiestspielen dieses Jahres. Links von Phobos vs Hippi4One per TTSim inkl. ChF-Protokollauszug. Unten auf einer tollen 3D-Platte mit allerbest bemalten Mechs ...



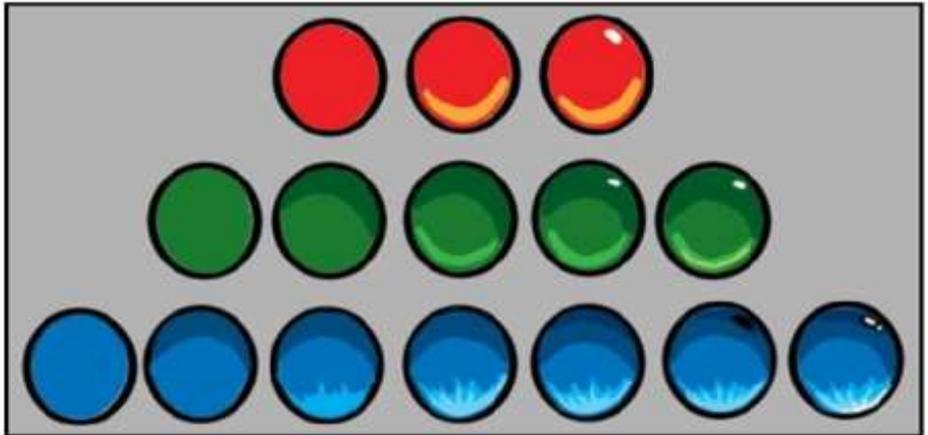
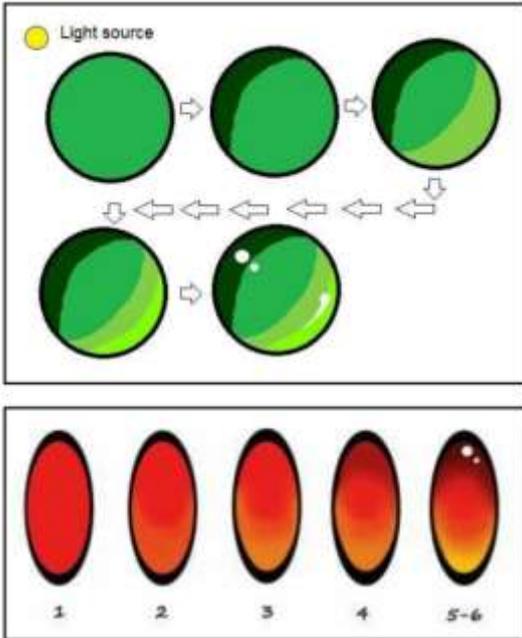
CHAPTERFIGHTPROTOKOLL										
Datum:		02.10.2020		Ort:		TTS				
Zeitschiene:		30:00		Dauer:		7h				
Seq	Chapter 1	Chapterführer	ID	BTLS	MFG	TT				
01	01B-Lyran Guards	Jürgen Kolpakov	A001	<input type="checkbox"/>	50	<input type="checkbox"/>				
Seq	Chapter 2	Chapterführer	ID	BTLS	MFG	TT				
02	02B-Hell Hounds	Multi-Spieler	A011	<input type="checkbox"/>	50	<input type="checkbox"/>				
Einheit 1 (00-1)										
F	Einheit	L	SV	Pkt.	Spezialereignis	E	P	I	Z	B
	Wasp MFP-1A	25	504	4,0						
	Locust LCT-1B	25	400	4,0						
	Locust VPL-2B	25	504	4,0						
	Whirlwind WFL-1	25	302	4,0						
	Crusader T2C-1B	25	1217	4,0						
	Wahkammer WVM-01	75	1288	4,0						
	London L-00-11	25	414	4,0						
	Marikauer M09-02	25	1037	4,0						
Gesamt BV										
		25	504	4,0						
		25	400	4,0						
		25	504	4,0						
		25	302	4,0						
		25	1217	4,0						
		75	1288	4,0						
		25	414	4,0						
		25	1037	4,0						
Gesamt BV										
		25	504	4,0						
		25	400	4,0						
		25	504	4,0						
		25	302	4,0						
		25	1217	4,0						
		75	1288	4,0						
		25	414	4,0						
		25	1037	4,0						
Anmerkungen										



Akademiestpiel von Thomas H. vs Chris (BT Solingen).  
Linkes Bild: Thomas' Einheit - Top!

# COCKPIT JEWELLING

## Möglichkeiten



Quelle:

<https://www.facebook.com/groups/464299643750082/permalink/1528751737304862/>

Video (15Min.): <https://www.youtube.com/watch?v=7UUZnUyzSvg>

# ANDIS BASTELSTUBE I

## BATTLE BUG BTBG-1- CustomMech inkl. Record Sheets

Es fehlt in der aktuellen Riege der „MFG-Mechs“ noch ein Assault. Dieser hier wäre ein guter Kandidat, oder?



**BATTLE-BUG**

Der **BATTLE BUG BTBG-1** wurde als Luft-Raumjäger-Abwehr-Mech konzipiert. Er hat in allen Bereichen eine starke Panzerung und eignet sich daher bestens, um Jägerangriffen zu widerstehen. Das „Kanonen-Doppelpaar“ in den Armen, bestehend aus AK2 und AK5, lassen ihn insbesondere Tod und Verderben unter die Angreifer bringen, die sich aus dem Luftraum auf ihn stürzen. Eine weitere AK2 im Center rundet das Ganze bei günstigem Schussfeld noch ab. Um seine Beweglichkeit im unwegsamen Gelände zu optimieren, wurden drei Sprungdüsen eingebaut.

Erdacht wurde der BATTLE BUG von Konstrukteuren, die auch an der Entwicklung von Crab und Starslayer beteiligt waren. Da die Beine des Starslayer ursprünglich für einen Mech mit weitaus höherer Tonnage als 50 Tonnen konstruiert wurden und somit sehr solide sind, konnte ihre Tragkraft durch zusätzliche Myomer auf 85 Tonnen erhöht werden. Es lag aus wirtschaftlichen Gründen nahe, diese Beinonstruktion mit nur wenig konstruktivem Aufwand zu übernehmen.

# BATTLETECH™

## 'MECH RECORD SHEET

### MECH DATA

**Type:** Battle Bug BTBG-1  
**Movement Points:** Walking: 3, Running: 5, Jumping: 3  
**Tonnage:** 85  
**Tech Base:** Inner Sphere 3025  
**D/X-E-D-D**

### WARRIOR DATA

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

### Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Drng	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Laser	CT	3	5 [DE]	-	3	5	9
1	Autocannon/2	CT	1	2 [DB, S]	4	6	16	24
1	Autocannon/5	RA	1	5 [DB, S]	3	6	12	18
1	Autocannon/2	RA	1	2 [DB, S]	4	6	16	24
1	Autocannon/5	LA	1	5 [DB, S]	3	6	12	18
1	Autocannon/2	LA	1	2 [DB, S]	4	6	16	24

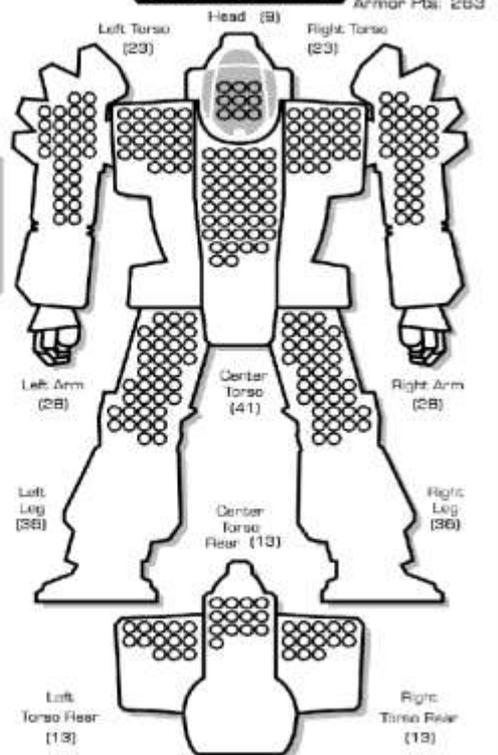
  

Ammunition Type	Rounds
AC/2	45
AC/5	40

**Cost:** 7,175 225 CBills +10,000 (ammo) **BV:** 1,522  
**Weapon Heat:** (8) **Dissipation:** (10)



### ARMOR DIAGRAM



### CRITICAL HIT TABLE

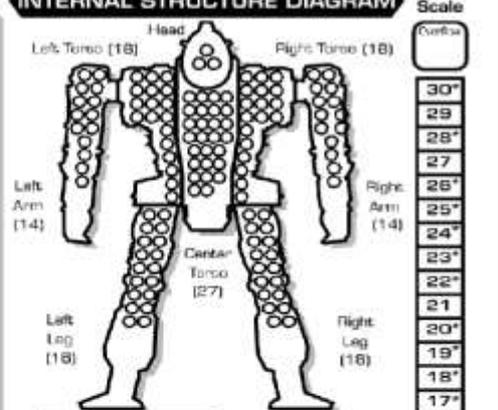
Location	Hit 1	Hit 2	Hit 3	Hit 4	Hit 5	Hit 6
<b>Head</b>	1. Life Support	2. Sensors	3. Cockpit	4. Roll Again	5. Sensors	6. Life Support
<b>Left Arm</b>	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Autocannon/5	4. Autocannon/5	5. Autocannon/5	6. Autocannon/5
<b>Right Arm</b>	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Autocannon/5	4. Autocannon/5	5. Autocannon/5	6. Autocannon/5
<b>Center Torso</b>	1. Fusion Engine	2. Fusion Engine	3. Fusion Engine	4. Gyro	5. Gyro	6. Gyro
<b>Left Torso</b>	1. Ammo [AC/2] 45	2. Jump Jet	3. Roll Again	4. Roll Again	5. Roll Again	6. Roll Again
<b>Right Torso</b>	1. Ammo [AC/5] 20	2. Ammo [AC/5] 20	3. Roll Again	4. Roll Again	5. Roll Again	6. Roll Again
<b>Left Leg</b>	1. Roll Again	2. Roll Again	3. Roll Again	4. Roll Again	5. Roll Again	6. Roll Again
<b>Right Leg</b>	1. Hip	2. Upper Leg Actuator	3. Lower Leg Actuator	4. Foot Actuator	5. Jump Jet	6. Roll Again

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

**Damage Transfer Diagram**

### INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



### HEAT DATA

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

Dank neuer technischer Möglichkeiten konnte die Feuerkraft des BATTLE BUG schließlich erheblich verbessert werden. Sie wurde in der Prime-Version dadurch verstärkt, dass man auf die Sprungdüsen verzichtete, die AK5 auf Ultra AK5 aufrüstete und statt einer dritten AK2 eine LB10-X einbaute. Außerdem wurden eine Beagle Sonde und ein AMS installiert.

**Bauteile des Battle Bug:** Halbes Landungsschiff für den oberen Körper - Gladiator Torso für den unteren Teil des Körpers - Beine vom Starslayer - Atlanschulter als Kopf - Waffen des Devastator und der neuen DA King Crab ... und ein paar andere Teile die so rumgelegen haben.

# BATTLETECH™

## 'MECH RECORD SHEET

### 'MECH DATA

Type: Battle Bug Prime

Movement Points: Tonnage: 85  
 Walking: 3 Tech Base: Inner Sphere  
 Running: 5 3070  
 Jumping: 0 E/X-X-E-D

### WARRIOR DATA

Name:  
 Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5  
 Hits Taken  
 Consciousness#

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead

### Weapons & Equipment Inventory (Hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Shk	Mod	Lng
1	Small Pulse Laser	HD	2	3 [P, AI]	-	1	0	3
1	Beagle Active Probe	DT	0	[E]	-	-	-	4
1	LB 10-X AC	RT	2	10 [DB, C/S/F]	-	8	12	18
1	Anti-Missile System	LT	1	[PD]	-	-	-	-
1	Ultra AC/5	RA	1/5	5 [DB, R/C/R2]	2	6	13	20
1	Autocannon/2	RA	1	2 [DB, G]	4	8	16	24
1	Ultra AC/5	LA	1/5	5 [DB, R/C/R2]	2	6	13	20
1	Autocannon/2	LA	1	2 [DB, G]	4	8	16	24

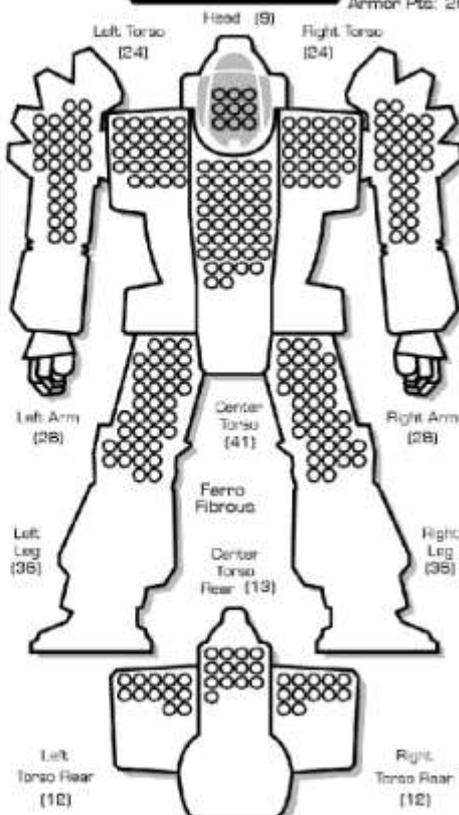
Ammunition Type	Rounds
AC/2	45
LB 10-X (Cluster)	10
Ultra AC/5	40
Anti-Missile System	12

Cost: 18,862 C25 C-Bills  
 +41,000 (ammo) BV: 1,526  
 Weapon Heat (11)  
 Dissipation (20)



### ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 263



### CRITICAL HIT TABLE

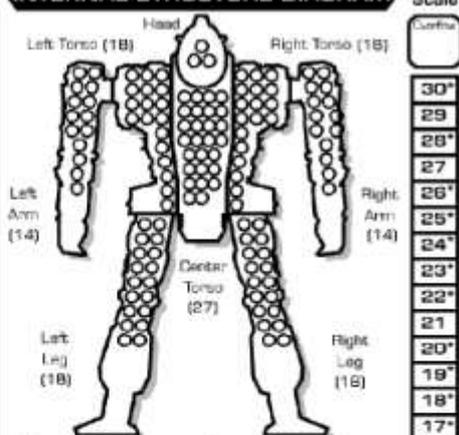
Location	Hit 1	Hit 2	Hit 3	Hit 4	Hit 5	Hit 6
<b>Left Arm</b>	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Ultra AC/5	4. Ultra AC/5	5. Ultra AC/5	6. Ultra AC/5
<b>Right Arm</b>	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Ultra AC/5	4. Ultra AC/5	5. Ultra AC/5	6. Ultra AC/5
<b>Center Torso</b>	1. XL Fusion Engine	2. XL Fusion Engine	3. XL Fusion Engine	4. Gyro	5. Gyro	6. Gyro
<b>Left Torso</b>	1. XL Fusion Engine	2. XL Fusion Engine	3. XL Fusion Engine	4. Ammo (AC/2) 45	5. Anti-Missile System	6. Ammo (Anti Missile System) 12
<b>Right Torso</b>	1. XL Fusion Engine	2. XL Fusion Engine	3. XL Fusion Engine	4. LB 10-X AC	5. LB 10-X AC	6. LB 10-X AC
<b>Left Leg</b>	1. Hip	2. Upper Leg Actuator	3. Lower Leg Actuator	4. Foot Actuator	5. Ferro-Fibrous	6. Ferro-Fibrous
<b>Right Leg</b>	1. Hip	2. Upper Leg Actuator	3. Lower Leg Actuator	4. Foot Actuator	5. Ferro-Fibrous	6. Ferro-Fibrous

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

Damage Transfer Diagram

### INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

Heat Scale



### HEAT DATA

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

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



Beim BATTLE BUG A verzichtete man auf die Beaglesonde und verbaute anstelle der AK2 und Ultra AK5 pro Arm ein Gaussgeschütz. Die LB10-X blieb erhalten, so dass diese Variante des BATTLE BUG sich neben der Abwehr von LRJ hervorragend dazu eignet, Artilleriestellungen zu stürmen und auszuschalten.

**Bauteile des Battle Bug:** Ein halbes Landungsschiff für den oberen Körper - Gladiator torso für den unteren Teil des Körpers - Beine vom Starslayer - Atlasschulter als Kopf - Waffen des Devastator und der neuen DA King Crab ... und ein paar andere Teile die so rumgelegt haben.

# BATTLETECH™

## 'MECH RECORD SHEET

### MECH DATA

Type: Battle Bug A

Movement Points:      Tonnage: 85  
 Walking: 3              Tech Base: Inner Sphere  
 Running: 5              3070  
 Jumping: 0              E/X-X-E-D

### Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Small Laser	HD	1	3 [DB]	-	1	2	3
1	Anti-Missile System	RT	1	[PD]	-	-	-	-
1	LB 10-X AC	LT	2	10	-	6	12	18
1	Gauss Rifle	RA	1	15 [DB, X]	2	7	15	22
1	Gauss Rifle	LA	1	15 [DB, X]	2	7	15	22

Ammunition Type	Rounds
Gauss Rifle	52
LB 10-X (Cluster)	10
LB 10-X (Slug)	10
Anti-Missile System	12

Cost: 18,375,738 CBills  
 +114,000 (ammo)      BV: 2,018  
 Weapon Heat (6)  
 Dissipation (20)

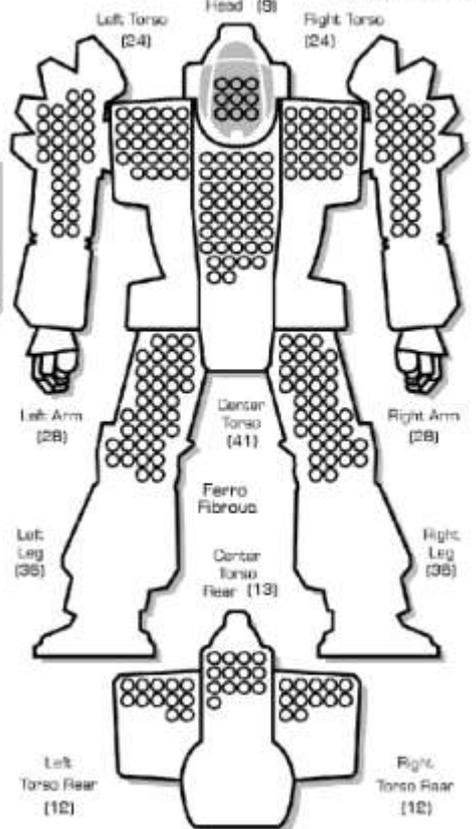
### WARRIOR DATA

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: 263



### CRITICAL HIT TABLE

#### Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle

- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Ammo (Gauss Rifle) 8
- Ammo (Gauss Rifle) 8
- Ferro-Fibrous

#### Left Torso

- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC

- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- Ammo (LB 10 X Cluster) 10
- Ammo (LB 10 X Slug) 10
- Ferro-Fibrous

#### Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

#### Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Small Laser
- Sensors
- Life Support

#### Center Torso

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

- Gyro
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

#### Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle

- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Ammo (Gauss Rifle) 8
- Ammo (Gauss Rifle) 8
- Ferro-Fibrous

#### Right Torso

- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- XL Fusion Engine
- Anti-Missile System
- Ammo (Anti-Missile System) 12
- Roll Again

- Roll Again
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

#### Right Leg

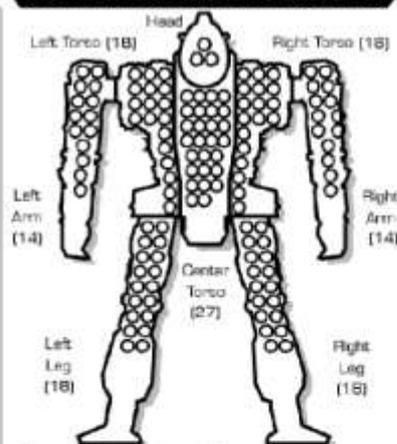
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

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



### INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

Heat Scale



Heat Scale	Effects
30*	Shutdown
29	Ammo Exp. avoid on 8+
28*	Shutdown, avoid on 10+
27	-5 Movement Points
26*	+4 Modifier to Fire
25*	Ammo Exp. avoid on 8+
24*	Shutdown, avoid on 8+
23*	-4 Movement Points
22*	Ammo Exp. avoid on 4+
21	Shutdown, avoid on 8+
20*	+3 Modifier to Fire
19*	-3 Movement Points
18*	Shutdown, avoid on 4+
17*	+2 Modifier to Fire
16	-2 Movement Points
15*	+1 Modifier to Fire
14*	-1 Movement Points
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

### HEAT DATA

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

# ANDIS BASTELSTUBE II

Rubrik: „Nostalgisches“ - Fortsetzung von 2019 (siehe TP #44)



Phantom D ist fertig. Die Streak 4 im rechten Arm könnte auch mit Spitzen der Raketen anstelle der vier Löcher dargestellt werden.



Daishi WDT ist bis auf die Lafette im Torso fertig. Man kann nicht erkennen, was das für ein Werfer sein soll. Kann da jemand Abhilfe verschaffen? Außerdem hat die Neuauflage ein paar mehr Details als die vorherige.

2019 / 2020

## IWM RELEASES

... was bisher noch ohne Bild war und neue Miniaturen / neues Zubehör

Spring 2020 Distribution Releases			
20-5182	Catapult CPLT-C1 / K2 - <b>Released</b>	65	\$15.50
20-5183	Locust LCT-1V / 1E / 1Vb Royal - <b>Released</b>	20	\$10.95
20-5184	Giffin GRF-1N - <b>Released</b>	55	\$13.50
Summer 2020 Distribution Releases			
20-5185	Commando COM-2D	25	TBA
20-5186	Thunderbolt TDR-5S	65	TBA
20-5187	Dominator	55	TBA
2020 Web Only Online Releases to Webstore			
BT-447	Hippogriff (Standard) ProtoMech	8	\$8.75
BT-448	Zibler Fast Strike Tank Prime / D (1)	50	TBA
BT-458	Shadow Cat III A	45	\$13.50
BT-459	Shadow Cat III B	45	\$13.50

4th Quarter 2018 Distribution Releases			
20-5167	Raven II RVN-5X - Released	40	\$12.95
20-5168	Vixen 6 - Released	35	\$13.75
20-5169	Shadow Hawk SHD-2Hb - Released	55	\$13.95
1st Quarter 2019 Distribution Releases			
20-5170	Ryoken III-XP (Skinwalker) Prime - Released	55	\$14.75
20-5171	Crusader CRD-8L - Released	65	\$16.75
20-5172	Swordman SWD-1 - Released	40	\$12.95
2nd Quarter 2019 Distribution Releases			
20-5174	Ursus II (Standard) - Released	50	\$13.75
20-5175	Scarecrow UCU-F4 - Released	40	\$12.95
20-5177	Emperor EMP-1A - Released	90	\$18.50
3rd Quarter 2019 Distribution Releases			
20-5173	Scourge SCG-WF1	65	\$16.75
20-5178	Quickdraw QKD-8P	60	\$16.25
20-5180	Thunderbolt IIC 2	70	\$15.50
4th Quarter 2019 Distribution Releases			
20-5176	Shadow Cat III Prime (Dark Age)	45	\$13.50
20-5179	Neanderthal NTL-AG	80	\$17.50
20-5181	Jupiter 3	100	TBD
2019 Web Only Online Releases to Webstore			
MS-008	Radar Array (Large) - Released		\$29.95
BT-434	Leonidas Battle Armor - Released		\$1.20
BT-435	Shen Long Battle Armor (3) - Released		\$4.00
BT-436	Buraq (Standard) Battle Armor - Released		\$1.50
BT-437	Regulator Hovertank (Arrow IV) - Released	45	\$7.75
BT-444	Flatbed Truck (2) - Released	10	\$11.50
BT-449	Thor II E - Released	70	\$15.50
BT-450	Gyrfalcon 4 - Released	55	\$13.75
BT-453	Davion MechWarrior Pack - Released		\$20.00
BT-454	Kurita MechWarrior Pack - Released		\$20.00
BT-455	Liao MechWarrior Pack - Released		\$20.00
BT-456	Marik MechWarrior Pack - Released		\$20.00
BT-457	Steiner MechWarrior Pack - Released		\$20.00

siehe TP #44 Abb. ✓

siehe TP #44 Abb. ✓



Clan Launchers, one Small, one Medium and one Large.



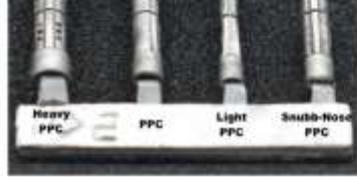
Inner Sphere Launchers, one Small, one Medium, and one Large.



Clan Launchers, one XL and one XXL.



Inner Sphere Launchers, one XL and one XXL.



Heavy PPC, PPC, Light PPC, Snub-Nose PPC.



ER PPC, ER Large Laser, ER Medium Laser, ER Small Laser, ER Micro Laser.



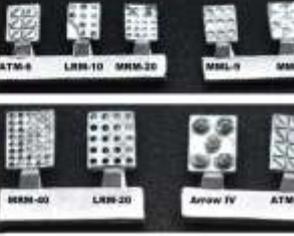
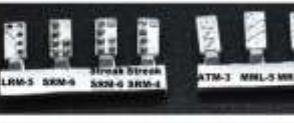
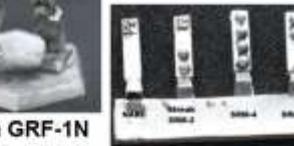
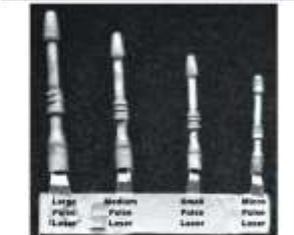
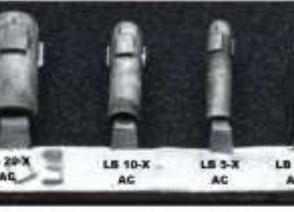
Large PFC Laser, Medium Pulse Laser, Small Pulse Laser, Micro Pulse Laser.



Main variant Outpost CPLY-01.



Repairer variant for Outpost CPLY-02. Variant included.



Griffin GRF-1N

# „CUSTOM“ MECHS

Record Sheets für CAV-Mechs - das aktuelle Projekt vom Söldner / BT Kiel

Bei BT Kiel gibt es einen Spieler, der reichlich „CAV-Mechs“ sein eigen nennt. Der Söldner hat sich jetzt zum Ziel gesetzt, Werte für diese Mechs zu erstellen. Der Nightshade macht den Anfang. Eine gute Idee ... gibt ja mittlerweile reichlich Mechdesigns ohne Record Sheet - Miniaturen von Haris Zametica, Strato Minis oder Metal Core Collectible etwa. Vielleicht sucht jemand ein Projekt für sich?



## BATTLETECH™

### 'MECH RECORD SHEET

#### MECH DATA

Type: Nightshade NGS-2CAV

Movement Points:      Tonnage: 85

Walking: 3                      Tech Base: Inner Sphere

Running: 5                      3025

Jumping: 0                      D/X-E-D-D

#### WARRIOR DATA

Name:

Gunnery Skill: 4      Piloting Skill: 5

Hits Taken: 1 2 3 4 5 6

Consciousness: 3 5 7 10 11 Dead

#### Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Autocannon/10	RT	3	10 [DB, S]	-	5	10	15
1	PPC	RA	10	10 [DE]	3	6	12	18
1	Medium Laser	RA	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	PPC	LA	10	10 [DE]	3	6	12	18
1	Medium Laser	LA	3	5 [DE]	-	3	6	9

Ammunition Type      Rounds

AC/10                      20

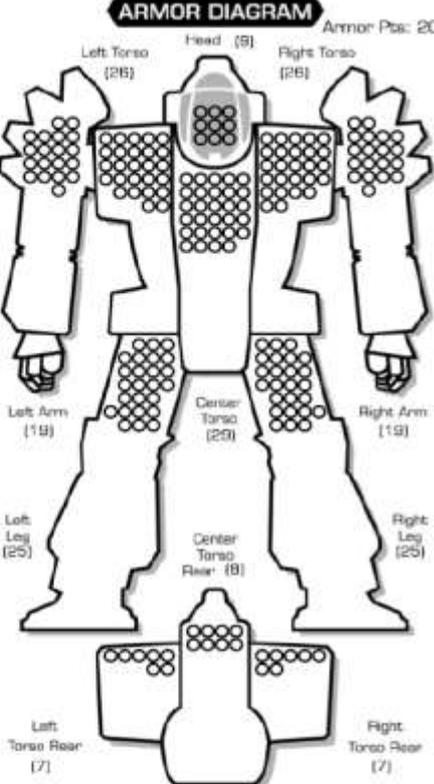
Cost: 7,178,925 C-Bills +12,000 (ammo)      BV: 1,531

Weapon Heat: [29]      Dissipation: [25]



#### ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 200



#### CRITICAL HIT TABLE

##### Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- PPC
- PPC
- PPC
- Medium Laser

##### Head

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

##### Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- PPC
- PPC
- PPC
- Medium Laser

##### Center Torso

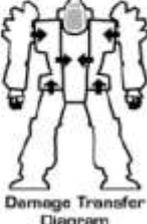
- Roll Again

##### Engine Hits ○○○○

##### Gyro Hits ○○

##### Sensor Hits ○○

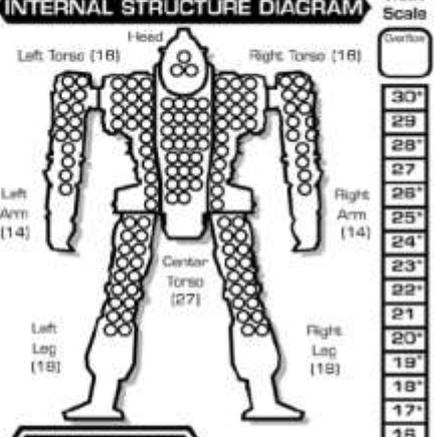
##### Life Support ○



Damage Transfer Diagram

#### INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

Heat Scale

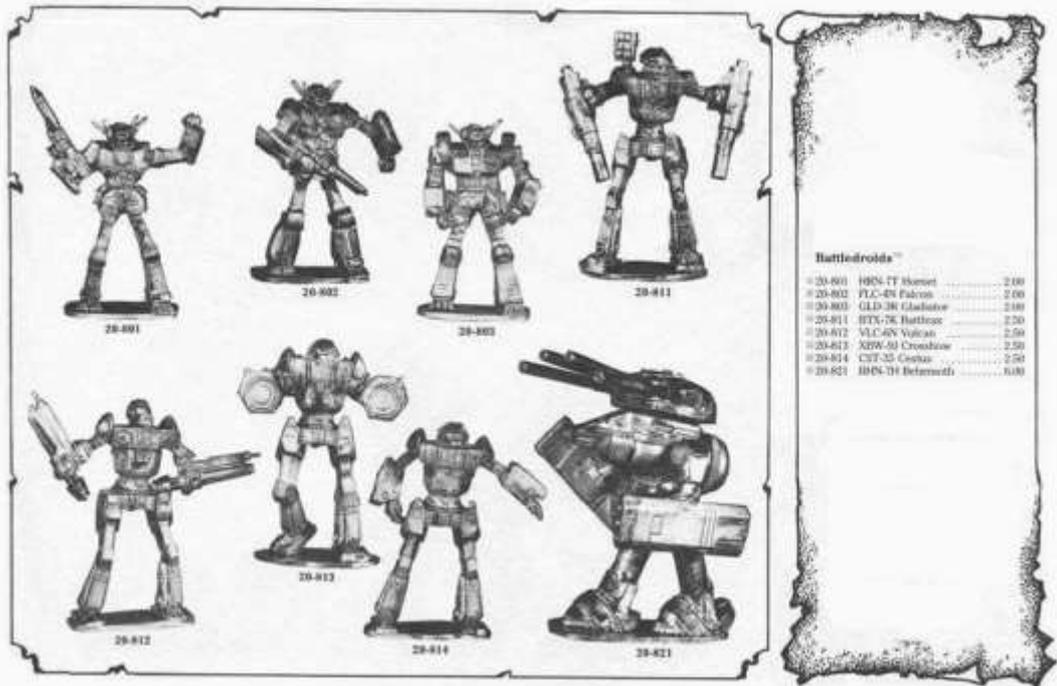


#### HEAT DATA

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

# DIE KLASSE VON 1984

Battledroids - mit Preisangabe in DM :) ... es war einmal!



# ... UND DIE VON HEUTE

von Haris Zametica



Mechs von Haris Zametica - [Kontakt über Facebook](#) - dürften bekannt sein, insbesondere hinsichtlich ihrer Qualität. Hier nur eine kleine Auswahl der Mechs, die Haris offiziell anbietet. Das damit das Repertoire von Haris noch lange nicht erschöpft ist, dürfte ebenfalls bekannt sein ... die nächste TP wird vermutlich von Drop-ships außerordentlicher Qualität berichten.



## LINKS ZU WEITEREN BERICHTEN

Rubrik: Kurz mal drauf hingewiesen



Interessante Beiträge in unserem Forum:

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

... immer einen Besuch wert!

Prozente für MFG-Mitglieder beim [Scifi-Trader](#) (siehe auch S.6)**BANG BANG CLUB**

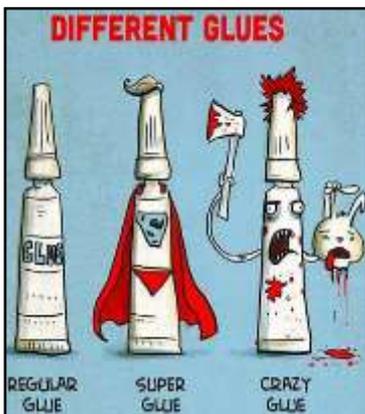
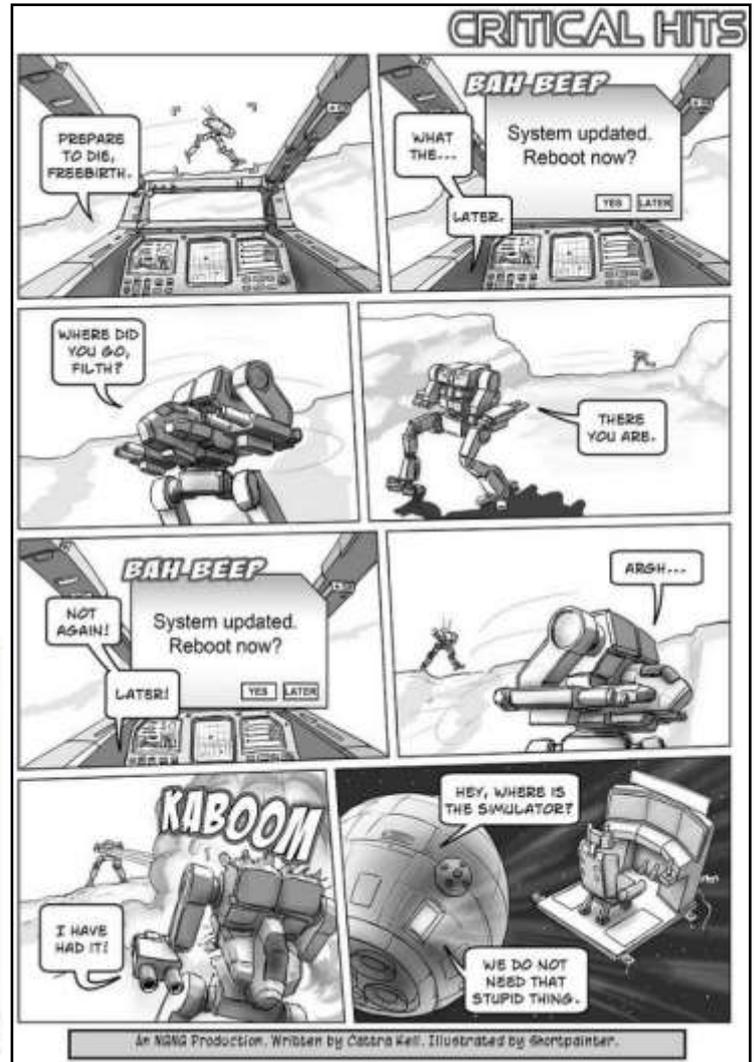
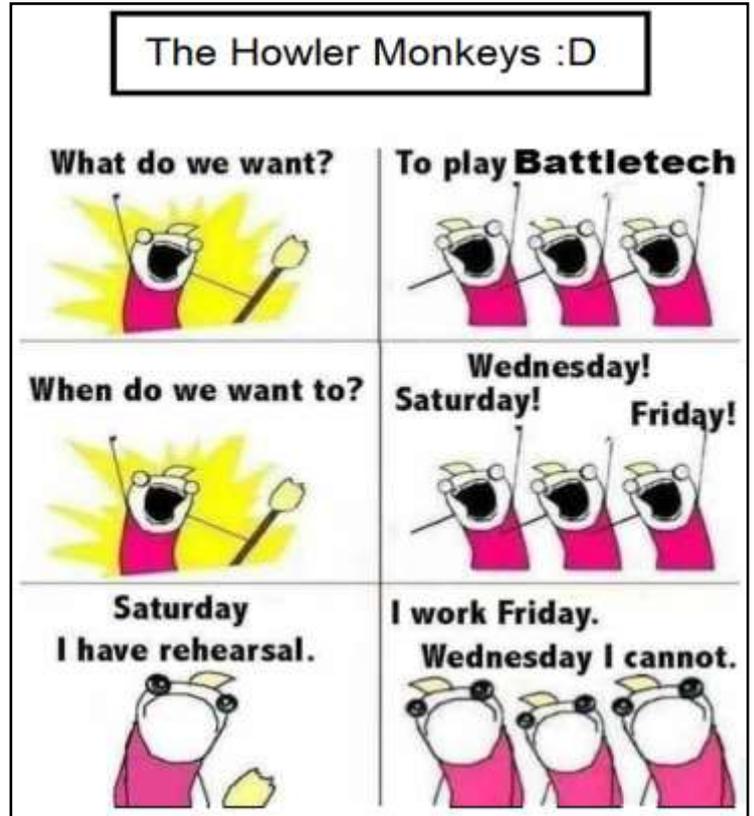
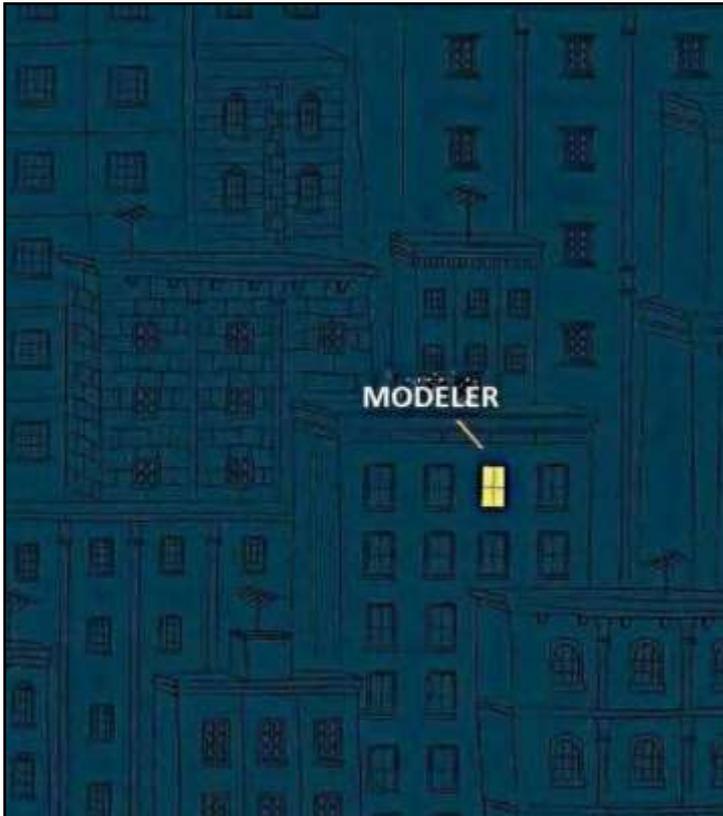
Kabu hat mittlerweile auf 11(!) Forumseiten diverse seiner Szenarios mit „geschichtlichem Hintergrund“ beschrieben und mit Fotos vorgestellt.

Sein aktuellstes Szenario „Lackmustest“ findet man [hier](#).**HPG Station** - Back in Business (siehe auch S.10)

Andai hat neue hexbasierte Maps erstellt.

Hier: [Andai Maps](#)Der **Phoenix Con 20** wird (hoffentlich!) stattfinden, Es wird - wie immer - diverse Wettbewerbe geben. Und es gibt ein amtlich geprüftes Hygienekonzept!Catalyst Agent Akira213 hat in Hamburg das **WWE 2020** abgehalten - Seinen ausführlichen, bebilderten Bericht findet man [hier](#) (siehe auch S.8).Grau-rote Fluten (siehe auch S.22 & 23) hier: [Akira213](#) und [Martin H.](#) (noch mehr coole Bilder von Martin bei [Facebook](#))Gibt dort natürlich noch mehr zu sehen, Mike (GCS) hat dort diverse klasse Mechbilder eingestellt - Aktuellstes: ein [MWO-Highlander](#).

# JOKES



## KONTAKTADRESSEN

**Bitte** benennt die Dateien von ChapterFight-Protokollen folgendermaßen:

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

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



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

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

**Homepage** – klicke bitte hier: [Homepage](#)  
... oder schreibe eine Mail an [webmaster@mechforce.de](mailto:webmaster@mechforce.de)

**Terra Post** – Kontakt über [terrapost@mechforce.de](mailto:terrapost@mechforce.de)

**Allgemeine oder Fragen zum Verein** – Siehe bitte unten!

## CHAPTERVERWALTUNG

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

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



Anfragen bzgl. der Chapter der **Classic Battletech** (CBT) Zeitschiene an [chapter@mechforce.de](mailto:chapter@mechforce.de) oder [akira213@gmx.de](mailto:akira213@gmx.de) und [phobos8888@web.de](mailto:phobos8888@web.de)



Anfragen bzgl. der Chapter der **Inner Sphere aktuell** (ISakt) Zeitschiene an [chapter@mechforce.de](mailto:chapter@mechforce.de) oder [mpaul@mechforce.de](mailto:mpaul@mechforce.de) oder [hippi4one@gmail.com](mailto:hippi4one@gmail.com)



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



**ChapterFight-Protokolle aller Zeitschienen** bitte an [chapterfightwertung@mechforce.de](mailto:chapterfightwertung@mechforce.de)

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

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

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

mfG *11e*

*Ach, die LINKS funktionieren nicht? Wenn man an [info@mechforce.de](mailto:info@mechforce.de) schreibt, bekommt man die PDF-Datei mit funktionierenden LINKS!*