



MECHFORCE GERMANY



MFG Bloodname Tournament 2017

(Catalyst approved)



Battletech Turnier

Clan „*Trial of Bloodright*“ und „*Grand Melee*“

Teil 1 - Daten, Fakten und Hintergründe

Willkommen im „*Land der Träume*“

Kerensky Cluster, *Strana Mechty*

(Страна Мечты)



MECHFORCE GERMANY



The Remembrance, Passage 98, Verse 24, Lines 8-20
From Kerensky's Stars came the Eight Hundred
Beneath a banner of Truth and Righteous Light
To lift up those who had suffered and to smite down
With fearful vengeance those who had ruled
In the name of Vanity or Greed
The Thunder of their Battle Mechs' feet
The lightning from their weapons
And the blood spilled in their name
Created the Clan Spirit
The forge upon which we have fashioned ourselves
To be the weapon of the resurrected Star League
Honed to a razor's edge by the Trials
By The remembrance and by the Words
Of the Great Kerenskys, our sires, our saviors





MECHFORCE GERMANY



„Erinnerung“

Strana Mechty ist ein Planet im *Kerensky Cluster* und mehr als 1.300 Lichtjahre von Terra entfernt. Sein Name stammt aus der russischen Sprache und bedeutet soviel wie "Land of Dreams" (*Land der Träume / Страна Мечты*), ein für alle Clans geheiligter Ort. Es ist der Ort, wohin Nicholas Kerensky (*Sohn von Alexander Kerensky*) und 800 Getreue flohen, um dem bürgerkriegsähnlichen Chaos auf den *Pentagon Welten* (*Arcadia, Babylon, Circe, Dagda, Eden*) zu entkommen. Jenen Welten, wo die Passagiere der Exodus Flotte sich zuerst ansiedelten...

Unter der Führung von General Alexander Kerensky hatten sich 2784 ca. 80% der Sternenbund Streitkräfte (*SLDF*) aus der Inneren Sphäre abgesetzt, um dem dort tobenden Bürgerkrieg zu entrinnen, welcher von Stefan Amaris, dem *Ursurpator*, angezettelt worden war.

Doch leider wiederholte sich die Geschichte, wie schon so oft in den vorher gegangenen Jahrtausenden, als die Teilnehmer dieses Exodus doch tatsächlich selbst einen Bürgerkrieg anzettelten, kaum hatten sie das von ihnen *Pentagon Welten* getaufte Planetensystem erreicht...



Auf *Strana Mechty* entwickelte Nicholas Kerensky dann die rigide Sozialstruktur der Clans, als Antwort auf den Bürgerkrieg in den eigenen Reihen. Somit ist diese Welt der Geburtsort der Clans. Mit Hilfe dieser Clan Krieger beendete Nicholas Kerensky dann die Bürgerkriegskämpfe auf den *Pentagon Welten* (siehe *Operation Klondike*)...

Strana Mechty beherbergt für jeden der ursprünglich 20 Clans eine eigene Enklave sowie die *Halle der Khans*. Der Ort, wo die verschiedenen Clans ihre Meinungen und Standpunkte debattieren. Und ihren IlKhan (*Oberhaupt aller Clans*) wählen...

Der Planet beherbergt auch ein spezielles Gen Zentrum (*Depot*), in welchem u. a. das Gen Material eines jeden(!) Blutnamen Kriegers eingelagert ist (*quasi als eine Art Back-Up*), sollte das Gen Zentrum eines einzelnen Clans einmal beschädigt oder zerstört werden...

Zusatz Bemerkung: Zur ursprünglichen Tierwelt von *Strana Mechty* gehörten folgende Spezies...

Diamond Shark (*species*) - Ghost Bear (*species*) - Sea Fox - Smoke Jaguar (*species*)

Snow Raven (*species*)



MECHFORCE GERMANY



„Bloodname“



Als Blutname wird einer der ursprünglich 800 Familiennamen jener Krieger bezeichnet, die während des Exodus Bürgerkrieges loyal auf Seiten von Nicholas Kerensky standen und mit ihm *Strana Mechty* erreichten. Diese damals 800 Kriegerinnen und Krieger bildeten die Basis für das genetische Programm der Clans. Blutnamen werden nur matrilinear vererbt, daher kann ein Krieger nur über eine weibliche Genträgerin erben und somit besteht nie ein Anrecht auf mehr als einen Blutnamen! Jeder der ursprünglich 20 Clans beherbergt also 40 verschiedene Blutnamen in seinen Reihen, wobei ein Blutname von maximal 25 Kriegern zur gleichen Zeit getragen werden kann. Damit verfügt ein Clan im Regelfall über 1.000 Träger eines Blutnamens. Die jeweiligen Clan Gesellschaften haben unterschiedliche Populationszahlen, die zwischen ca. 24.000.000 und 116.000.000 Millionen Mitgliedern variieren (z. Bsp. *Clan Ghost Bear* 24.294.000 / *Clan Jade Falcon* 116.264.000).

(Chronologische Anmerkung zur „aktuellen Turnierzeit“: Die Invasion der Inneren Sphäre hat begonnen, Planeten wurden erobert, eine Entscheidungsschlacht auf dem Planeten Tukayyid scheint bevor zu stehen... Achtung: Marmota-Grüß-Syndrom, kehrt jeden Winter wieder! Keine Änderungsmöglichkeit! 😊) Aktuell existieren noch 760 der ursprünglich 800 Namen bzw. 17(!) von ursprünglich 20 Clans:

- Vierzig Namen wurden nach dem Hochverrat(?) eines der ursprünglich 20 Clans im Oktober des Jahres 2823 getilgt. Dieser Clan wurde (*fast?*) spurlos ausgelöscht. Durch gezielte Provokation ließ sich damals Khan Sarah McEvedy vom **Clan Wolverine** dazu verleiten, ihren Clan für unabhängig zu erklären. Provoziert durch einen weiteren Affront unternahm Clan Wolverine einen nuklearen Angriff auf **Clan Snow Raven** und wurde danach in einem >Trial of Annihilation< durch **Clan Wolf** ausgelöscht...



- 2834 kam es zu einem >Trial of Refusal< zwischen **Clan Wolf** und **Clan Widowmaker**, in dessen Verlauf IKhan Nicholas Kerensky (*Clan Wolf*) versehentlich(!?) durch den Khan des **Clan Widowmaker** getötet wurde. Daraufhin wurde **Clan Wolf** die Ehre(?) des >Absorbing< von **Clan Widowmaker** zuteil. Dadurch verfügt **Clan Wolf** nun insgesamt über **80 Blutnamen!**

- Die nächsten 100 Jahre wurden als das **Golden Century** bekannt. **Clan Coyote** brachte 2854 den **ersten OmniMech** zur Serienreife und die Einführung von **Battle Armor** für die Infanterie gelang **Clan Wolf** im Jahr 2868.



MECHFORCE GERMANY



- In dieser Periode erfolgte aber auch die Absorption von **Clan Mongoose** durch **Clan Smoke Jaguar**, so das dieser Clan gleichfalls über **80 Blutnamen** verfügt!



- Blicke noch zu erwähnen, das **Clan Sea Fox** seinen Namen im Jahre 2895 in **Clan Diamond Shark** änderte. Nach „Streitigkeiten“ zwischen **Clan Sea Fox** und **Clan Snow Raven** schufen Wissenschaftler der Raven, als eine Art Retourkutsche, den Diamond Shark. Einmal entlassen in die Ozeane Strana



Mechty's, verspeiste der Diamond Shark als bevorzugte Nahrung u. a. den Sea Fox! Nachdem die Sea Fox Population (*fast?*) vollkommen ausgelöscht worden war, reichte **Clan Sea Fox** eine Petition an das Grand Council ein, sich doch zukünftig **Clan Diamond Shark** nennen zu dürfen! (*Es hält sich das Gerücht, das einige Sea Foxes durch den ehemals gleichnamigen Clan gerettet und auf anderen Welten ausgesetzt wurden, wo es nun wachsende Populationen geben soll...*)

Das Recht einen jener berühmten Nachnamen zu tragen, ist seit Einführung dieses Systems der Wunschtraum eines jeden Clan Kriegers. Nur jeweils 25 Kriegerinnen oder Krieger dürfen gleichzeitig denselben Blutnamen tragen. Stirbt der Träger eines Blutnamens, muss zeitnah ein Wettbewerb abgehalten werden, damit ein neuer Träger dieses Namens ermittelt werden kann. An diesem Wettbewerb nehmen 32 Kriegerinnen und Krieger des betroffenen Clans teil. 31 dieser Anwärter werden durch die Träger des Blutnamens nominiert, um den der Wettstreit sich dreht. Der 32. Anwärter qualifiziert sich durch ein „**Grand Melee**“ („*grosses Gestampfe*“, d. h. *der Pilot des "last Mech standing" gewinnt diesen Trial...*). Ein Anwärter muss zunächst anhand seiner Abstammung sein Anrecht auf den Blutnamen nachweisen und anschließend eine Abfolge von Duellen gegen seine Mitbewerber gewinnen.

Allgemeine Anmerkung: Nur Blutnamensträger haben das Recht, an einem Clan Konklave teilzunehmen und zum Khan oder ilKhan gewählt zu werden. Das Genmaterial eines Blutnamen Trägers wird in den Genfundus seines Clans eingebracht. Seine Taten werden durch Zeilen in der „*Erinnerung*“ festgehalten, eine Art Geschichtsbuch der Clans, das kontinuierlich fort geschrieben wird. Somit wird der Blutnamensträger quasi unsterblich. Die meisten Blutnamen waren im Laufe der Zeit einer oder zwei Kriegerklassen vorbehalten. Es gibt jedoch einzelne, besonders angesehene Blutnamen (**General Bloodnames**), die dadurch ihren genetischen Wert bewiesen haben, dass sie von herausragenden Kämpfern aller drei Waffengattungen (*Omni Mech Piloten, Luft-Raumjäger Piloten und Elementare*) getragen wurden. In diesem Zusammenhang gilt ganz besonders:





MECHFORCE GERMANY



Liste bekannter **General** (standard) sowie *Mechwarrior* (*kursiv*) **Bloodnames**, wobei sich die Zugehörigkeit zur **Crusader** (*grau*) oder **Warden** (*grün*) Fraktion an der *Farbgebung* ablesen lässt:

Clan Blood Spirit - Boques, Campbell / *Church, Keller, Lewis, Schmitt*

Clan Burrock - Gastopiv, Hutchinson, Marghar, Polczyk / *Lamongue, Linn, van Houten*

Clan Cloud Cobra - Beckett, Khatib, Steiner / *Morales, Riaz, Telinov*

Clan Coyote - Nash, Steele, Tchernovkov / *Jericho, Koga*

Clan Diamond Shark (*Sea Fox*) - Clarke, Kalasa / *Hammond, Hawker, Rodriguez, Sennet*

Clan Fire Mandrill - Sainte, Mattila, Carrol, Faraday / *Jannik, Kline, Payne, Tanaga*

Clan Ghost Bear - Gurdel, Snuka / *Bekker, Hall, Jorgensson, Tseng*

Clan Goliath Scorpion - Dinour, Elam, Kirov, Scot / *Arbuthnot, Myers, Posavatz, Yeh*

Clan Hell's Horses - Cobb, DeLaurel / *Amirault, Lassenerra, Mitchell, Ravenwater*

Clan Ice Hellion - Cage, Taney, Rood / *Hordwon, Klien, Lienet, Norizuchi, Wick*

Clan Jade Falcon - Chistu, Hazen, Malthus / *Buhallin, Helmer, Pryde, Roshak*

Clan Nova Cat - Deleportas, Devalis / *Drummond, Lossey, Nostra, Rosse*

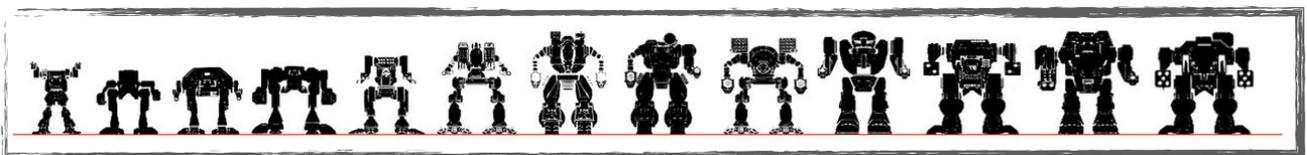
Clan Smoke Jaguar - Furey, Kotare / *Osis, Showers, Wimmer, Wirth*

Clan Snow Raven - Crow, McKenna, Siegel / *Howe, Magnus*

Clan Star Adder - Janacek, Guidice, Talasko, Turgidson / *LeFabre, N`Buta, Truscott*

Clan Steel Viper - Breen, Zalman / *Ahmed, Andrews, Mercer, Moflat*

Clan Wolf - Fetladral, Kerensky/ *Carns, Radick, Ward*





MECHFORD GERMANY



“Mechforce Germany Hall of Fame“

Offizielle(!) Liste der Battletech „*Trial of Bloodright*“ Gewinner

Freigabe durch *FASA* bzw. *CATALYST* - 1992 bis 2016

Hartford - *Steel Viper* - Dirk Scharfenstein - taken from Mechforce UK 1992, Euro Gen Con, Camber Sands, England (*40t Dragonfly*)



Running Elk - *Jade Falcon* - Mathias Hofmann - from Mechforce UK 1993, Euro Gen Con, Camber Sands, England



Elias - *Jade Falcon* - Boris Pieper - from Mechforce UK 1994, Euro Gen Con, Camber Sands, England



Rajful - *Smoke Jaguar* - Patrick Haymann - MFG GbR, Game Show 1994, Essen (*unter Aufsicht von Jordan K. Weisman!*) (*70t Thor*)



Hawker - *Diamond Shark* - Holger Tolkmit - MFG GbR, Feen Con 1995, Bonn



Tseng - *Ghost Bear* - Torsten Weber - MFG e.V., Feen Con 1996, Bonn, FASA Turnier, Freigabe durch Brian Nystul



Vickers - *Wolf* - Stephan Bortschert - MFG e.V., Feen Con 1997, Bonn



Sennet - *Diamond Shark* - H.-J. Kleimann - from Mechforce UK 1997, Euro Gen Con, Camber Sands, England



Fettadral - *Wolf* - Detlef Howe - MFG e.V., Pogo Convention 1997, Pulheim / Köln, FASA Turnier, Freigabe durch Brian Nystul (*50t Nobori-nin*)



Church - *Blood Spirit* - Sascha Schumann - MFG e.V., 1998, 2nd Lightning Convention, Gladbeck, FASA Turnier, Freigabe durch Brian Nystul (*40t Dragonfly*)



Jorgensson - *Ghost Bear* - Holger Blumensaat - MFG e.V., MFG JHV Convention 1999 / MechForce Germany Turnier



Yeh - *Goliath Scorpion* - Stefan Murillo - MFG e.V., „MechForce Con Hamburg“, 06.11.2004 / MechForce Germany Turnier



Nostra - *Nova Cat* - Michael-André Arnemann - MFG e.V., „MechForce Con Hamburg“, November 2006 / MechForce Germany Turnier





MECHFORCE GERMANY



Pryde - Clan Jade Falcon - Markus Hohmann - Fiets Convention Mai 2014, Achim,
Organisation Catalyst Agent T. Lagemann

Roshak - Clan Jade Falcon - Steffen Stannies - MFG e.V., MFG JHV Convention März 2015,
Freigabe durch Catalyst, MechForce Germany Turnier (50t Nobori-nin)

Carns - Clan Wolf - Daniel Grün - Klingen Convention April 2015, Remscheid, Organisation
durch Catalyst Agent T. Lagemann

Ward - Clan Wolf - Andreas Büttner - MFG e.V., MFG JHV Convention Februar 2016, Freigabe
durch Catalyst, MechForce Germany Turnier (70t Thor)



Seyla!

(Liste wird fortgesetzt!)

„Battletech Romanwelt“

Einer von 25 Clankriegern mit demselben Blutnamen (z. Bsp. Cage) weilt nicht mehr unter uns... Jeder der verbliebenen 24 Clankrieger mit dem Namen Cage (Blutlinien-Haus) des Clan >Ice Hellion< nominiert nun einen Anwärter für den „frei“ gewordenen Namen Cage. Das Oberhaupt des Blutlinien-Hauses ernannt dazu weitere Kandidaten, bis deren Gesamtzahl auf 31 Anwärter angehoben ist. Um eine absichtlich noch nicht besetzte 32. Position für diesen Wettstreit kämpfen dann die Krieger (in einem sogenannten „**Großen Gestampfe/Grand Melee**“), die für diesen Blutnamen zwar qualifiziert wären, allerdings nicht nominiert wurden. Diese 32 gelisteten Clan Krieger kämpfen nun im „**Trial of Bloodright**“ um den ausgelobten Blutnamen...

Im Roman wird die Art des Kampfes, das Gefechtsfeld usw. zwischen zwei Kontrahenten durch Münzenscheid mit bestimmt. Beide Anwärter übergeben ihre persönliche Erkennungsmünze, ihr Dogid, an den Eid- oder Lehrmeister des Clans zur Überprüfung. Nach zweifelsfreier Feststellung der Identität der beiden Kontrahenten werden die Münzen im „Turm der Entscheidung“ deponiert, einem transparenten Zufallsgenerator. Der Eid- oder Lehrmeister des Clans gibt durch eine Mechanik beide Münzen gleichzeitig frei, die dann von der Schwerkraft beschleunigt durch eine Art Labyrinth System fallen. Der Zufall entscheidet, in welcher Reihenfolge sowie übereinander liegend, sie am Boden der Maschine in einer Art Trichter zur Ruhe kommen. Der Krieger, dessen Münze oben liegt, entscheidet über die Art des Kampfes, während sein Gegner den Schauplatz des Kampfes bestimmt. Jeder dieser Kämpfe läuft nach KO-System ab, so das nach insgesamt 5 Ausscheidungsrunden der Krieger feststeht, der sich den Blutnamen Cage des >Clan Ice Hellion< verdient hat...

Um sich mental auf diese Turniere einzustimmen, könnten die Teilnehmer ggf. (noch einmal?!) in den entsprechenden Battletech Romanen nachlesen, wie z. Bsp.:

Blut-der-Kerensky-Trilogie (Autor: Michael A. Stackpole)

#10 Tödliches Erbe - #11 Blutiges Vermächtnis - #12 Dunkles Schicksal





MECHFORCE GERMANY



Jade-Phönix-Trilogie (Autor: Robert Thurston)

#13 Clankrieger - #14 Blutrecht - #15 Falkenwacht

Classic Battletech Buchreihe - Ghost-Bear-Zyklus (Autor: Arous Brocken)

#11 Katze unter Bären - #12 Clanwächter - #14 Mission Kiamba ff.



„Vorgeschichte der offiziellen FASA Turniere“

Im Battletech „Bloodname“ Turnier, heute unter Aufsicht von Catalyst, geht es um einen der höchsten (und gleichzeitig offiziellen!) Titel, die überhaupt im *Battletech Universum* gewonnen werden können! Auf gleichem Niveau bewegten sich in den 1990zigern das offizielle FASA „Gunslinger Tournament“, das FASA „Members Tournament“ (für Mitglieder der *Mechforce North America*) und das FASA „Open Tournament“ (für jedermann). Diese Titel wurden einmal im Jahr auf dem Gen Con (größter Con der Welt, gleichzeitig größte Spielmesse auf dem amerikanischen Kontinent) in Milwaukee, USA, (Firmensitz von FASA war Chicago, nur ca. 110 Km entfernt...), unter direkter Kontrolle von FASA (Regel Vorgaben, Battle Value, Turnieraufsicht etc. durch FASA Line Developer) und in Zusammenarbeit mit der *Mechforce North America* ausgespielt. In der zweiten Hälfte der 1990er kam dann noch das „Knight of the Inne Sphere“ Turnier dazu. Vor einigen Jahren wechselte der Gen Con nach Indianapolis, Hauptstadt des Bundesstaates Indiana, USA. Der Con geht traditionell über 4 Tage, dieses Jahr vom 17. bis 20. August 2017 und feiert in diesem Jahr seine fünfzigste (50!) Wiederkehr! (<http://www.gencon.com>) Das dürfte ein denkwürdiges Ereignis werden! Der Besuch dieses Cons dürfte somit ein besonderes Erlebnis werden, denn erfahrungsgemäß lassen sich die Amerikaner bei solchen Anlässen immer *was besonderes einfallen!* Indianapolis verfügt über einen International Airport, direkte Flüge von Deutschland aus werden angeboten...



Es existierten zur damaligen Zeit die *Mechforce North America (MNA)*, gefolgt von *Mechforce* Gründungen in England (*MF UK*), Deutschland (*MFG*), Singapur, Schweiz (*MFS*), Spanien(!) und Österreich (*MF AU*). Hiervon existiert (leider!) nur noch die *Mechforce* in Deutschland (seit 1993, heute als e. V. strukturiert)!

Jede dieser *Mechforces* konnte einmal im Jahr diese Turniere ausspielen und bekam von FASA für das „Bloodname“ Turnier den Clan und den Blutnamen mit der entsprechenden offiziellen Urkunde schon vorgegeben! Es gab damals keine Wahlmöglichkeit bezüglich des Clans etc.! (In wieweit die anderen *Mechforces* dieses Projekt umgesetzt haben, ist dem Autor nicht bekannt. Verbürgt ist, das die *MNA*, die *MF UK* und die *MFG* diese Turniere durchgeführt haben. Der Autor selbst hat im Ausland an etlichen dieser Turniere teilgenommen...).

Das „Bloodname“ Turnier wurde im Regelfall in Form eines „Trial of Bloodright“ (mehrere, hintereinander folgende Einzelgefechte *MechPilot* gegen *MechPilot*, in denen nur der jeweilige Sieger des Gefechts eine Runde weiter vorrückte), ggf. in Verbindung mit einem „Grand Melee“ („grosses Gestampfe“ / was bedeutet „the last Mech standing“ gewinnt...), ausgetragen. Der Einsatz der verschiedenen Turnier-Komponenten richtete sich jeweils nach der



MECHFORCE GERMANY



Anzahl der Teilnehmer, wobei eine **Teilnehmerzahl(!) von ca. 32 Spielern** zur **Durchführung** des Turniers **optimal** war bzw. noch immer ist, um den entsprechenden Schwierigkeitsgrad und damit den *Wert des Titels zu erhalten*. D. h. der siegreiche Spieler soll/muß am Ende des Turniers **mindestens(!) fünf Kämpfe** durch gestanden haben!

Das „Grand Melee“ wurde damals eingesetzt, um die Anzahl der Teilnehmer *nach unten* zu *korrigieren*. Denn zu dieser Zeit befand sich Battletech auf dem Höhepunkt seines Erfolgs! Das gut 100 Spieler auf dem Gen Con an diesem Turnier teilnehmen wollten, war damals keine Seltenheit. So wurde das Element des „Grand Melee“ gespielt, um bei einer nicht *passenden* Zahl von Spielern die *Zahl von 32 Teilnehmern* zu erreichen, d. h. der Sieger des „Grand Melee“ besetzte den 32. Platz im „Trial of Bloodright“. (*Es gab Versuche mit 72 Turnier Teilnehmern, welche sich aber als nicht durchführbar heraus stellten.*) So hieß es am Turniertag unbedingt pünktlich sein, d. h. die ersten ca. 26 Spieler, die vor dem FASA Anmeldetisch erschienen, wurden der Reihenfolge nach für das Turnier eingetragen (*ca. 5 Plätze behielt sich FASA für VIP`s vor...!*). Allen für die „zu spät“ Gekommenen blieb nur der Weg über das Grand Melee...

Es kam auch vor, das der Sieger des „Grand Melee“ gegen den Sieger des „Trial of Bloodright“ um den Blutnamen kämpfte. Es gab dabei nicht selten mehr als 40(!) Spieler allein im „Grand Melee“, so das diese *direkte* Zulassung zum „Trial of Bloodright“ Endkampf gerechtfertigt war. Während des „Goldenen Zeitalters“ führte die Mechforce Germany wohl mehr als 2.400 eingetragene Spieler in ihren Listen. Das Erreichen einer Mindestteilnehmerzahl(!) von 32 Spielern zur Durchführung des „Trial of Bloodright“ war *damals* wahrlich nicht das *Problem...!*

Sogenannte >Freilose< (*ein Spieler rückt eine Turnierrunde weiter vor, weil aus „mathematischen Gründen“ für ihn ein Gegenspieler fehlte, d. h. es hatte sich eine ungerade Zahl von Teilnehmern oder mehr als 32 Spieler hatten sich angemeldet...*) wurden unbedingt vermieden, da sie nicht mit dem Geist des Turniers kompatibel waren bzw. sind!

Da der Andrang zu den *Tournaments* auf den Gen Con`s nicht nach ließ, wurde von FASA als neues, *regulierendes Element* das **Battle Value System** geschaffen, was sich nicht nur im Turniergebrauch bewährte. Seine Einführung erfolgte auf dem Gen Con 1997 in Milwaukee, USA. Ab dem 7. August `97 wurde das System in allen FASA *Battletech Tournaments* eingesetzt und war danach weltweit für alle damaligen Mechforces bindend. Das Battle Value System steht heute in der sogenannten Version 2.0 zur Verfügung...



Anmerkung des Verfassers: Die OmniMech Auswahlmöglichkeit wurde durch das Battle Value System damals komplett *-neu-* strukturiert. Rein nach „*mathematischer Wahrscheinlichkeit*“ konstruierte Mechs („*Marlboro Mechs*“), mit denen der Gegenspieler einfach „*platt*“ gewürfelt werden kann (z.B. *Turkina B*), sollten nur noch gegen „*Bezahlung*“ mit der >Währung< „*Piloten- und Bordschützenwert*“ in den Turnieren verfügbar sein. Auf dem Gen Con hat der Autor an >Grand Melees< teilgenommen, in denen nicht weniger(!) als 80% der Teilnehmer auf *Daishi, Turkina* und *Masakari* unterwegs waren. Mit seiner *Dragonfly* (PPC-Variante) war der Autor schon >statistisch< ohne jede Chance, aber Spaß gemacht hat`s trotzdem! Schließlich galt es auch die *Etikette* zu wahren... ;-)



MECHFORCE GERMANY



Vor der Einführung des BattleValue Systems verliessen sehr viele Teilnehmer oftmals schon nach wenigen Minuten diese Turniere. Und zwar reichlich frustriert, denn wollte man sich eine minimale Chance auf einen Turniersieg bewahren, war man quasi „gezwungen“ mit einem „dieser“ OmniMechs anzutreten. Man hatte ein Jahr auf diesen Event gewartet. Anreise und Hotelkosten investiert usw., nur um innerhalb von Minuten aus dem Turnier zu fliegen?! Diese Frustration vieler Spieler blieb zum Glück damals auch FASA nicht verborgen, denn die BattleTech >Line Developer< (FASA's BattleTech Entwickler) waren fast immer bei den Turnieren zugegen! Das taktische Können des einzelnen Spielers sollte durch das BattleValue System wieder mehr in den Vordergrund gerückt werden (Masse statt Klasse hilft bekanntlich nicht immer, für die US Mentalität war das sehr ungewohnt...). Seit damals entschied nun der vom jeweiligen Spieler ausgewählte Mech mit seinem BattleValue über die in den offiziellen Turnieren zur Verfügung stehenden Piloten- und Bordschützenwerte...



Das taktische Können des einzelnen Spielers sollte durch das BattleValue System wieder mehr in den Vordergrund gerückt werden (Masse statt Klasse hilft bekanntlich nicht immer, für die US Mentalität war das sehr ungewohnt...). Seit damals entschied nun der vom jeweiligen Spieler ausgewählte Mech mit seinem BattleValue über die in den offiziellen Turnieren zur Verfügung stehenden Piloten- und Bordschützenwerte...

„Anmerkungen zu aktuellen Turnieren“

Die Mechforce Germany spielte dann 2006 letztmalig ein offizielles Bloodname Tournament aus. In den darauf folgenden Jahren gab es leider aus vielen, verschiedenen Gründen keine offiziellen Turniere mehr. Doch das *Tal der Tränen* wurde durchschritten. Den Beginn machte Catalyst Sp. Agent Thomas Lagemann 2014 auf Fiete's Con mit einem „Bloodname Tournament“, gefolgt von einem „Knight of the Inne Sphere Tournament“. Die Mechforce Germany konnte dann nach Freigabe durch Catalyst (*Dank an Catalyst Agent Thomas Lagemann!**) im Jahr 2015 ein offizielles Bloodname Turnier im klassischen MFG Muster, also nach *Alter Väter Sitte*, wieder ausspielen. Nach einer „Pause“ von neun(!) Jahren! Die Freigabe eines Bloodname Titels durch Catalyst* für 2016 und auch für 2017 ermöglicht nun die Traditionen dieses Turniers weiter fortzusetzen! Das „Gunslinger Tournament“ (siehe BT Roman von Chris Kubasik „Das Antlitz des Krieges“), aber auch „Member und Open Tournament“ könnten ggf. folgen, sollte die aktive BT Spieler Szene eine entsprechende Nachfrage bekunden, z. Bsp. einfach durch ihre Anmeldungen zu diesen Turnieren. Da Catalyst freundlicher Weise weitere, offizielle(!) Turnier Freigaben unterstützt, dürften die kommenden Jahre *interessant* werden! Durch Absprache mit Catalyst soll ab 2018 einmal(!) pro Jahr ein offizielles *Bloodname* und ein offizielles *Gunslinger* Turnier durchgeführt werden, wobei sich Catalyst und die MFG die Verantwortlichkeit für die Durchführung abwechselnd teilen werden. Hierdurch wird gleichzeitig auch eine Konsolidierung der Turnier Regeln erreicht!

Anmerkung des Verfassers: Unabhängig davon, welche BT Spieler Organisation (unter der Schirmherrschaft von Catalyst) diese Turniere eines Tages wieder offiziell(!) ausrichten wird, sollten Regeln, Technologie Auswahl, Organisation und Durchführung des Turniers usw. doch so ausgerichtet sein, das der ursprüngliche Wert jedes dieser Titel weiter(!) erhalten wird. So wie in den vergangenen Jahrzehnten schon geschehen! Mit dem Erringen eines offiziellen Turnier Titels und damit z. Bsp. bei der MFG eines Platzes in der „MFG Hall of Fame“, soll eine sehr ehrenwerte Tradition in angemessener Form ihre Fortführung finden...

Auch dieses Turnier orientiert sich nach wie vor und soweit sinnvoll(!) möglich an der Romanwelt. Grenzen der Adaption wurden und werden aber durch den Begriff >ausgewogene Spielbarkeit< gesetzt; zumindest im

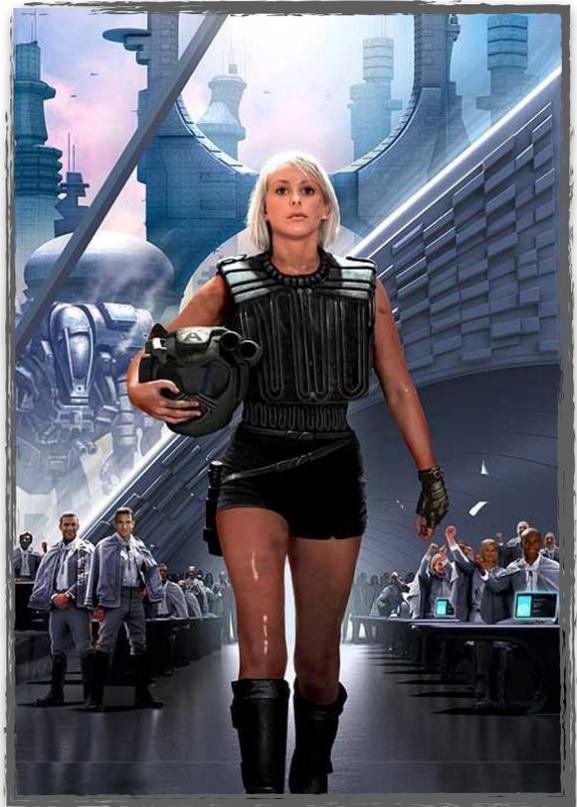


MECHFORCE GERMANY



deutschsprachigen Raum. Hierzu ein Beispiel: „Bei den in den letzten Jahren in den USA gespielten Bloodname Turnieren wurde den Teilnehmern die Rolle eines Jägers bzw. eines Gejagten zugelost (Stichwort im Roman: „Fall der Münzen / Dogit“). Die damit verbundenen Nachteile für den gejagten Spieler fanden wir aber als zu gravierend gestaltet (z. Bsp. Jäger „teilt“ Gejagtem den OmniMech nebst Konfiguration aus einem einmal gefülltem Pool zu! Jäger hat zusätzlich noch Einfluss auf Auslage etc. der Geländekarten!), so dass diese „Art“ der Umsetzung von Romaninhalten für uns auf den Spielverlauf zu massiv Einfluss nimmt und daher von uns auch nicht aufgegriffen wird. Auch wurde aus verschiedenen Gründen weitestgehend auf „Wetter Phänomene“ verzichtet.“ (Siehe: <http://d15yciz5bluc83.cloudfront.net/wp-content/uploads/2011/10/Trial-of-Bloodright-Rules-2013-v1.12.pdf?28cf69>)

Gleichfalls wurde seit Ausrichtung des ersten MFG Battletech Turniers versucht, die Regeln im Rahmen der Möglichkeiten so zu gestalten, dass nicht zwingend der beste „Würfler des Tages“, der „tollste Marlboro Mech Aufsteller“ (siehe MFG Terra Post #37 und #38) bzw. der „hemmungsloseste Regel-Verbieger“ als „Held des Tages“ (HDT) solch einen Titel „mal eben“ mitnehmen kann. Dem Turnier vorausgegangene Vorbereitungen eines engagierten Spielers, wie das Aneignen umfassender Regelkenntnisse, Wissen um die Mech Hardware (Stichwort: Toter Winkel der gegnerischen AC 20 oder Lage der Munitionsbunker im gegnerischen Mech), Auswahl eines ausgewogenen Mech Designs, Studium der Geländekarten usw., können die Chancen zum Turnierge Gewinn nur verbessern! Solch eine Arbeitsleistung hat den Ausgang vieler Kampfrunden sicherlich nicht nur marginal beeinflusst! Ausschließlich(!) mit Würfelglück und/oder „hemmungsloser Regelausnutzung“ zu arbeiten, sollte auf Grund der mindestens(!) zu spielenden fünf(!) Kampfrunden nicht zum Turnierge Gewinn ausreichen (dürfen)...



**„Ein perfektes Turniersystem wird es niemals geben,
das legt in der Natur der Sache begründet.**

Nur eines, in dem die Regeln für alle Teilnehmer dieselben sind...!“ Der „Major“ 1995

Trotz all dieser „Anstrengungen“ lässt sich der **Glücksfaktor** natürlich nicht komplett aus dem Spiel ausklammern. Was ja auch gar nicht gewünscht ist, denn in diesem Fall hätten wir es ja mit einer Art von „Battle-Schach“ zu tun. Der Glücksfaktor kann aber in manch ausgewogenen Situationen durchaus auch seinen speziellen Reiz entfalten. **Wenn nach langem Gefecht in einem kritischen Moment eine konstante, taktische Leistung verdient mit dem „richtigen“ Würfelwurf „belohnt“ wird, was gibt es für einen erhebenderen Augenblick im BT Spiel?! Ein bekannter Spieler hat es mal auf den Punkt gebracht:**



MECHFORCE GERMANY



„Spieler bedenke! Battletech ist ein Spiel, es soll Spaß bringen - es hängt sehr viel davon ab, wie Fortuna die Würfel fallen lässt ... Nicht jeder Sieg ist im Können, nicht jede Niederlage im Unvermögen begründet!“ - Elfe 2014

„Das neue Turniersystem“

Battletech befindet sich noch in einer *Rekonvaleszenz Phase*. D. h. frühere Turnier Teilnehmerzahlen werden wir zur Zeit (*noch!*) nicht (*wieder?*) erreichen können. Somit ist das Turniersystem den *Anforderungen der Zeit* angepasst worden. Vielmehr ist **der Spieler** jetzt bis zum Ende des Turniers Kampfrunde für Kampfrunde im Spiel *mit* dabei und erhält ggf. zweimal(!) im Turnier die Chance, sich für den „Final Fight“ im Kampf um den Bloodname zu qualifizieren.

- **Jeder Spieler** kämpft zunächst in vier Einzelgefechten, jeweils in den Gewichtsklassen *Light, Medium, Heavy* und *Assault*. Der Spieler wählt einen OmniMech mit der ihm zusagenden Waffen-Konfiguration aus dem jeweiligen „Gewichtsklassen Pool“ aus. Mit diesem OmniMech tritt er dann gegen einem ihm zugelosten Gegenspieler an, der seinen OmniMech aus demselben „Gewichtsklassen Pool“ wählen konnte.

Da jeder Mech doppelt „vorhanden“ ist, können durchaus OmniMechs mit derselben Waffen-Konfiguration aufeinander treffen.



- Anzahl und Art der Battletech Geländekarten, auf denen die jeweiligen Kontrahenten aufeinander treffen, wird von der Turnierleitung vorgegeben (*nach Verfügbarkeit kommen „Andai-Battletech-Karten“ zum Einsatz, ggf. auch gespiegelt ausgelegt, bei möglichst großer Fläche*). Der Spieler, der jede dieser 4 Kampfrunden gewinnen konnte und dabei jeweils den wenigsten Schaden an seinen OmniMechs verzeichnen musste (*bzw. den meisten Schaden an gegnerischen OmniMechs anbringen konnte*) ist **der Gewinner dieser 4 Kampfrunden**, d. h. dieser Spieler besetzt dann einen der beiden Plätze im Endkampf.

- Bei der Einzel-Auswertung der Duelle werden dem jeweiligen Sieger bzw. seinem Mech zusätzlich „Siegsterne“ zugeordnet. Die Bewertung erfolgt nach dem Prinzip: *„Je weniger Schaden am Mech des Siegers, je höher die Anzahl der sogenannten „Siegsterne“, welche vergeben wird!“*. Sollten nach Abschluss aller Gewichtsklassen Kämpfe z. Bsp. zwei Mechpiloten („Stern-Tabelle“ > siehe Regelwerk) alle 4 Kampfrunden gewonnen haben, so zieht als Sieger der Mechpilot in den Endkampf ein, welcher die höhere Anzahl an „Siegsternen“ vorweisen kann und somit an seinen Mechs den wenigsten Schaden hat einstecken müssen... („Stern-Tabelle“ > siehe Regelwerk)



MECHFORCE GERMANY



- Die Spieler, die an allen 4 Einzelgefechten teilgenommen haben und zumindest einen oder mehr Sieg/-e erringen konnten, haben hier die **Chance über das Grand Melee in den Endkampf einzuziehen** → **der Sieger der 4 Einzelkämpfe trifft** im Kampf um den *Bloodname* dann **auf den Sieger des Grand Melee...!**
- → *Die Zahl der benötigten Siege, um in das Melee einzuziehen zu können, wird direkt vom Ausgang aller voran gegangenen Einzelduelle am Turniertag abhängig sein! Es ist hier mathematisch jede Konstellation denkbar, z.Bsp. >alle teilnehmenden Spieler erringen zwei Siege< bis >die Hälfte der teilnehmenden Spieler erringt vier Siege<.*
- In das *Grand Melee* werden die 6 erfolgreichsten Spieler einzuziehen. (Die endgültige Teilnehmerzahl am Melee wird sich am Turniertag aus dem dann erst feststehenden Sieg / Niederlagen Verhältnis der 4 Gewichtsklassen Kämpfe ergeben!)

Die Ausarbeitung und Gestaltung eines Turniersystems wird immer einem steten Wandel unterworfen bleiben. Erfahrungswerte aus den Turnieren fließen laufend zur Verbesserung in das System ein, denn z. Bsp. auch BV2 ist (leider!) noch nicht der Weisheit letzter Schluss (Stichwort: *Pulse Laser Problematik*).

„Auszug aus Turnier Regelwerk für 2017“

- Für dieses Turnier gelten durchgängig die Werte: **Pilot 4 / Gunner 3**.
- Die Bereitstellung des gewählten **OmniMechs als Miniatur** liegt in der Verantwortung des teilnehmenden Spielers! In diesem Zusammenhang sei schon frühzeitig darauf hingewiesen, dass in diesem Turnier **keine Proxies gestattet** sind! Da alle für das Turnier 2017 gelisteten OmniMech Miniaturen seit vielen(!) Jahren im Handel sind, **entfällt** somit für dieses Turnier die Substitution durch den Chameleon Mech CLN-7V (Art.-Nr.: BT 20-697)!
- Die OmniMech Miniaturen müssen nicht bemalt sein. *Aber schön wär`s ja doch... ;-)*
- Die OmniMech Miniaturen, die ein Spieler für eine Turnier Teilnahme 2017 benötigt, sollten sich ohne größere Probleme bei befreundeten Spielern etc. ausleihen lassen! Auch werden für „Notfälle“ (*Miniatur auf Transport zerbrochen usw.*) eine kleine Anzahl der für das Turnier erforderlichen OmniMech Miniaturen bereit gehalten werden. **Mitspieler, Schiedsrichter und Zuschauer des Turniers werden diese Regelung sicherlich begrüßen!**
Danke!



-Für dieses Turnier gelten durchgängig die Werte: **Pilot 4 / Gunner 3**

-Die **Würfel** für das Bloodname Tournament 2017 werden für alle Phasen des Turniers **gestellt!** Deren ausschließliche **Verwendung ist Pflicht** für sämtliche, erforderlichen Würfelwürfe!

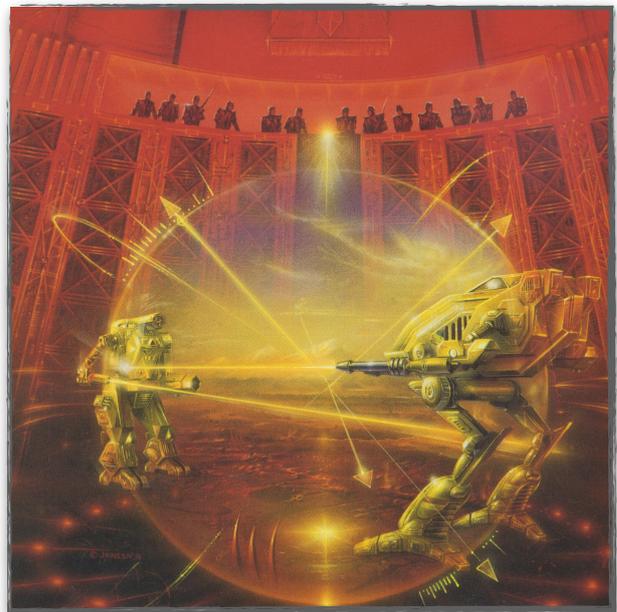
-



MECHFORCE GERMANY



- Gewürfelt wird nach *europäischer Tradition* mit dem **Würfelbecher** (*bitte plus schalldämpfender Unterlage!*), wobei die Würfel jeweils deutlich und ausreichend zu *mischen* sind. Liegen die Würfel auf *Kippe* oder *gestapelt*, fällt ein Würfel aus dem Becher etc. ist immer mit beiden Würfeln neu zu würfeln.
- Würfelbecher sollten aus **Leder** zu sein, bitte **nicht** aus **Metall, Glas** oder **Hartplastik**. Der hierdurch abgesenkte Lärmpegel liegt sicherlich im Interesse aller Spieler und Convention Besucher!
- Für das **Endspiel des Turniers** werden an beide Spieler je ein Paar sogenannter *Casino* Würfel ausgegeben. Dies erfolgt nach dem Zufallsprinzip aus einer neuen, vom Hersteller versiegelten Packung. Die Würfel Paare gehen anschließend als Andenken (*oder zur Vernichtung?*) in den Besitz der Spieler über...
- Die erforderlichen **Record Sheets** erhält der Spieler von der Turnierleitung **gestellt**.
- Das Tournament wird auf Grundlage der Level 2 Regeln durchgeführt, welche im aktuellen, deutschen BT Regelwerk „*Total Warfare*“ von Ulisses / Catalyst, ISBN-10: 3868892249, veröffentlicht sind. Bei unklarer Regel Situation wird das amerikanische Regelwerk hinzu gezogen, welches mittlerweile als **3rd Printing / 4th Edition(!)** vorliegt und alle bekannten Errata enthält.
- *Clan Piloten sind Elite, daher liegt die Messlatte entsprechend hoch!* Im gegenseitigen Interesse sollte die **Zeit zum Bewegen der Mechfigur** ca. 2 Minuten in den 4 Einzelkämpfen sowie im Grand Melee nicht überschreiten. Im Final Fight sollte gleichfalls von einer *kurzen* Bedenkzeit für das Bewegen der Mechfigur ausgegangen werden. Ist die Figur einmal abgestellt oder losgelassen, wird der Mech als gezogen betrachtet.
- Das **Waffenfeuer** ist nach der Bewegungsphase **umgehend zu deklarieren!** Danach werden Entfernung, Treffermöglichkeiten, Trefferwürfe usw. ermittelt. Bitte kein Zeit kostendes herum experimentieren! Läßt sich eine Waffe regeltechnisch nicht auswürfeln, so sind trotzdem Hitze und Munition jeder deklarierten Waffe abzurechnen. Ausnahme: SRM Streak.
- Während der laufenden Turnier-Runden sind **Ratschläge** zur Bewegung des Mechs, **Zurufe** diesbezüglich etc. durch Umstehende, Freunde, Chapter Mitglieder usw. an einen aktuell im Turnier involvierten Spieler **NICHT** erwünscht! Aus sicherlich *verständlichen* Gründen...



Zur Vorbereitung auf dieses Turnier sind dem teilnehmenden Spieler mit diesem erweiterten Teil 1 jetzt alle wesentlichen Informationen an die Hand gegeben!

Weitere Regel Detail Infos zum Download folgen noch zeitnah im Teil 2 des Tournament Rules Pakets.



MECHFORCE GERMANY

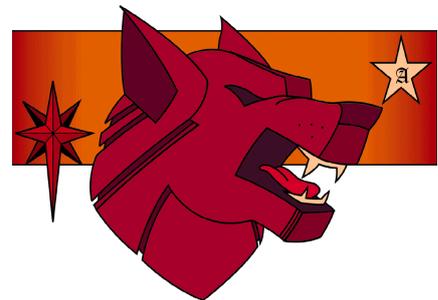


Einige Spieler wundern sich vielleicht über die „deutlichen“ Formulierungen sowie den „Detailreichtum“ des Turnier Regelwerks, empfinden diesen „Umfang“ vielleicht sogar als *überzogen*?! Die gesamte schriftliche Ausarbeitung (2 Teile) zum Bloodname Turnier basiert auf weltweiter Turnier Erfahrung seitens des Verfassers, dem jegliche provokante Absicht etc. hierdurch vollkommen fern liegt! Die Regeln haben sich in dieser detaillierten Form einfach bewährt bzw. ihre Notwendigkeit (*leider!*) nicht nur in der Vergangenheit immer wieder bestätigt gefunden...

Auch wenn es nur einen *Gewinner* geben kann, so wünschen wir allen Teilnehmern viel Spaß und spektakuläre Kämpfe!

Seyla!

Der „Major“



© The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. *BattleTech, Total Warfare, TechManual, Tactical Operations, Strategic Operations, Interstellar Operations, A Time of War: The BattleTech RPG, MechWarrior, Mech, BattleMech* and *BattleForce* are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs, Catalyst Game Labs Logo, an imprint of InMediaRes Productions, LLC PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258 © Deutsche Ausgabe bei Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten

Text: Fan Organisation Mechforce Germany / Bilder aus dem *WorldWideWeb*