

CHAPTER REGELWERK

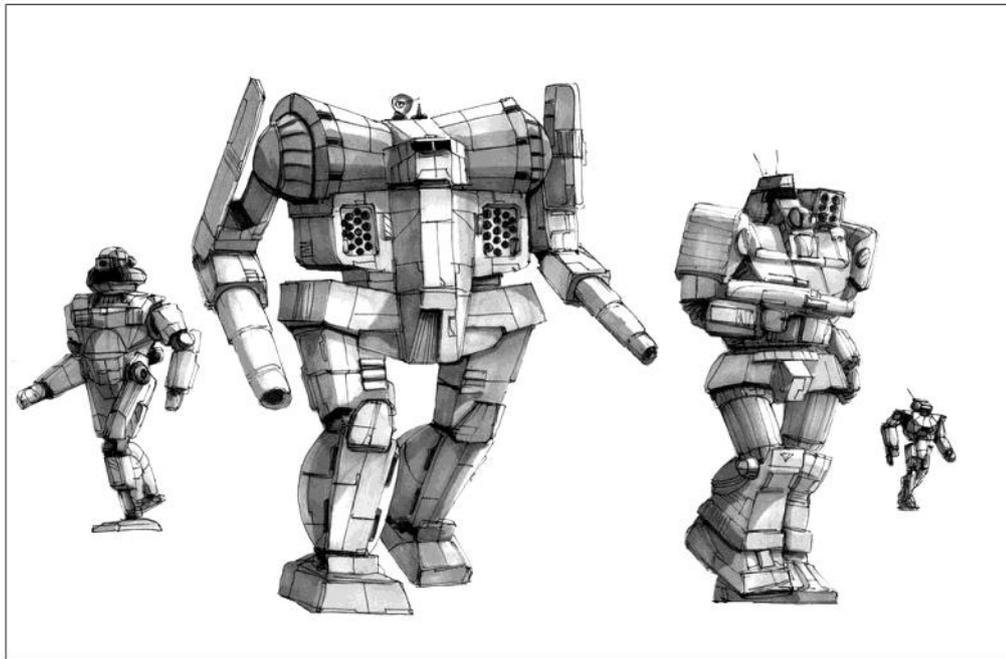


**MECH-FORCE
GERMANY**

VIEL ERFOLG

UND

(SPIEL-) SPASS!



„Spieler bedenke: Im RL wird man nur angreifen, wenn man einen Vorteil sieht, sei es materielle und / oder technische Überlegenheit oder nur das Überraschungsmoment. In einem Spiel, gerade bei Battletech ist dies nicht gegeben, da man immer mit fairen Voraussetzungen, also gleichstark, beispielsweise mit gleichem BV 2.0 antritt“

Elfe 2018

Vorsitzender des MechForce Germany e.V.

INHALT

| | |
|--|----|
| 1. Allgemeines | |
| 1.1. Vorbedingungen _____ | 4 |
| 1.2. Zeitschienen _____ | 4 |
| 1.3. Anmeldung _____ | 4 |
| 1.3.1 Chapter-Anmeldung _____ | 4 |
| 1.3.2 Fraktionswechsel _____ | 4 |
| 1.4 Strafen _____ | 4 |
| 1.5 Chapterauflösung _____ | 4 |
| 1.6 Akademieabsolventen _____ | 4 |
| 2. Aufbau eines MechForce-Chapters | |
| 2.1 Allgemeiner Aufbau _____ | 5 |
| 2.1.1 EinzelspielerChapter _____ | 5 |
| 2.1.2 MehrspielerChapter _____ | 5 |
| 2.2 SpielerMech (SpM) _____ | 5 |
| 2.3 PoolMechs _____ | 5 |
| 2.3.1 Omni-Konfigurationen _____ | 5 |
| 3. ChapterFights | |
| 3.1 Allgemeine Vorgaben _____ | 5 |
| 3.2 ChapterFight-Vereinbarung _____ | 6 |
| 3.3 ChapterFight-Protokoll _____ | 6 |
| 3.4 Verluste, Ersatz und Beute _____ | 6 |
| 3.4.1 Schadendefinitionen & Sondervereinbarungen _____ | 6 |
| 3.4.2 Ersatzzuteilungen _____ | 7 |
| 3.4.2.1 Verlust des SpielerMechs _____ | 7 |
| 3.4.2.2 Mindestgröße des MechPools _____ | 7 |
| 3.4.2.3 Ersatzzuteilung am Jahresende _____ | 7 |
| 3.4.2.4 Fraktionswechsel _____ | 7 |
| 3.4.3 Beute _____ | 7 |
| 3.5 Alpha Strike _____ | 8 |
| 3.51 online-ChF _____ | 8 |
| 3.6 Spiele gegen Chapter anderer Organisationen _____ | 8 |
| 3.6.1 Kooperationspartner _____ | 8 |
| 3.6.2 Kooperationsfremde Chapter _____ | 8 |
| 4. Wertung | |
| 4.1 Wertungspunkte _____ | 8 |
| 4.2 Ranglisten _____ | 8 |
| 4.2.1 Jahresrangliste _____ | 8 |
| 4.2.2 Hall of Fame _____ | 8 |
| 4.3 Jahresendabrechnung _____ | 8 |
| 5. Glossar _____ | 9 |
| 6. FAQ _____ | 9 |
| ChapterFight-Protokoll _____ | 10 |
| Szenariowertungsprotokoll _____ | 11 |

1.

ALLGEMEINES

Was ist ein ChapterFight?

Ein ChapterFight (ChF) liegt vor, wenn mindestens zwei Spieler sich dazu verabreden, mit Einheiten aus ihrem Chapter gegeneinander zu spielen. Ein ChapterFight sollte grundsätzlich eine abendfüllende Angelegenheit sein. Näheres hinsichtlich eines ChF ergibt sich aus unseren Regeln ...

1.1. VORBEDINGUNGEN

Ein oder mehrere Mitglieder der MechForce Germany e.V. können ein MechForce-Chapter gründen.

Alle Mitspieler eines solchen Chapters müssen ihren Mitgliedsbeitrag ordnungsgemäß entrichtet haben.

1.2. ZEITSCHIENEN

Aktuell werden im MechForce Germany e.V. folgende Zeitschienen unterstützt:



CBT

(Classic BattleTech)

Die Ära Classic Battletech umfasst den Zeitraum bis 3039. Alle Mechs ohne Lostech sind zugelassen.

Ausnahmeregelung:

Es können bis zu drei Mechs mit Lostech zum Chapter angefordert werden. Bei der Zuteilung werden drei Mechs verschiedener Gewichtsklassen ausgewürfelt. Dies kann durch erbeutete Mechs variiert werden. Beim Zuwürfeln zum Jahresende werden fehlende Gewichtsklassen ergänzt. ChapterFights mit Lostech können nur bei gegenseitigem Einverständnis stattfinden. Kein Chapter darf mehr als drei Mechs mit Lostech besitzen.

CLAN

Die Ära der Clans beinhaltet die Clan-Invasion und damit den Zeitraum zwischen 3050 und 3067, aber auch vor 3050 produzierte Clan-Mechs.

ISAKT

(Innere Sphäre aktuell / advanced Tech)

Die Zeitschiene Advanced Battletech beinhaltet die Mechs ohne ClanTech der Jahre 3040 bis 3067. Lediglich Mechs des Sternenbunds dürfen vor 3040 produziert worden sein.

JIHAD

Die Ära des JIHAD beginnt mit dem Jahr 3068.

1.3. ANMELDUNG

1.3.1 CHAPTER-ANMELDUNG

Um ein MechForce-Chapter erstellen zu können, benötigt ein Verantwortlicher des Vorstands einen ordnungsgemäß ausgefüllten Mitgliedsantrag des entsprechenden Antragstellers.

Den Mitgliedsantrag kann man sich auf der Homepage der MechForce Germany e.V. herunterladen oder per Mail anfordern.

1.3.2 FRAKTIONSWECHSEL

Fraktionswechsel sind nur möglich, wenn ein Spieler sich einem anderen Chapter anschließt oder ein neues Chapter gründet. In diesen Fällen kann der Spieler sich einen neuen SpielerMech (s.u.) auswürfeln lassen.

Der Wechsel der Zugehörigkeit zu einem anderen Chapter ist pro Spieler lediglich einmal jährlich gestattet. Dies gilt ebenfalls für die Neugründung eines Chapters.

1.4 STRAFEN

Sollte sich nach einem ChapterFight herausstellen, dass ein Chapter mit einem in Beitragsrückstand befindlichen Spieler angetreten ist, wird der ChapterFight zu Gunsten des gegnerischen Chapters gewertet.

Der Fight für das Chapter des säumigen Mitgliedes wird mit null Punkten gewertet. Verluste dieses Chapters bleiben bestehen, während die Verluste des gegnerischen Chapters storniert werden.

1.5 CHAPTER-AUFLÖSUNG

Ein Chapter kann auf Wunsch aller beteiligten Mitglieder jederzeit aufgelöst werden.

Ein Chapter wird automatisch aufgelöst, wenn es kein beitragszahlendes Mitglied mehr aufweist.



AKADEMIEABSOLVENTEN

Absolventen der MechForce-Akademien können sich durch bestandene Akademieprüfungen Vorteile erwerben. Näheres zu Akademieprüfungen, Rängen und erwerbenden Vorteilen findet sich in den entsprechenden Akademieregeln.

2.

AUFBAU EINES MECHFORCE- CHAPTERS

2.1 ALLGEMEINER AUFBAU

2.1.1 EINZELSPIELERCHAPTER

EinzelspielerChapter werden lediglich von einzelnen Mitgliedern befehligt. Es ist nicht möglich, die Kommandogewalt über sein Chapter an andere zu übertragen.

Es ist möglich, einem Gastspieler einzelne Einheiten zum Spielen zu übertragen.

2.1.2 MEHRSPIELERCHAPTER

Mehrere Spieler können sich zusammenschließen und ein gemeinsames Chapter gründen. Jedem an einem MehrspielerChapter beteiligten Spieler wird ein persönlicher SpielerMech (s.u.) zugewürfelt.

2.2 SPIELERMECHS (SpM)

Jeder Spieler erhält bei Gründung eines Chapters einen SpielerMech (SpM), der ihm gemäß der gewählten Fraktion zugewürfelt wird. Dies kann anfangs maximal ein Medium Mech* sein, da zum Führen schwererer Mechs die Absolvierung einer Akademie erforderlich ist.

**[Hinweis: Dies gilt nur für zugewürfelte Mechs, sollte der SpM bei Verlust aus dem Pool ersetzt werden, darf es auch ein Heavy Mech sein, was aber ebenfalls durch die Absolvierung einer Akademie modifiziert werden kann]*

Die Konfiguration des SpM, sollte es sich um einen OmniMech* handeln, ist wie die der im Pool befindlichen OmniMechs frei wählbar. Voraussetzung ist, dass die jeweilige Fraktion diese Konfiguration einsetzt.

**[Hinweis: Erbeutete OmniMechs, die zum SpM werden, können mit der Konfiguration gespielt werden, die erbeutet wurde]*

Der Spieler muss seinen SpielerMech in ChapterFights, an denen er beteiligt ist, zwingend einsetzen.

2.3 POOLMECHS

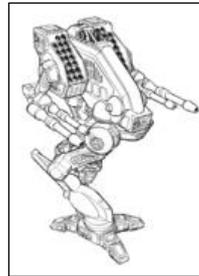
Jedes Chapter erhält über den, bzw. die SpielerMechs hinaus einen Mechpool von 36 Einheiten zugewürfelt.

Dieser setzt sich zu Beginn zu gleichen Teilen aus 9 leichten, 9 mittelschweren, 9 schweren und 9 überschweren Mechs zusammen (9/9/9/9-Regel).

Die Anzahl der Mechs in den einzelnen Gewichtsklassen darf nicht überschritten werden. SpielerMechs werden hierbei nicht gezählt.

Beim Auswürfeln eines Chapters soll darauf geachtet werden, dass kein Mech öfter als zwei, maximal dreimal im MechPool vorkommt.

2.3.1 OMNI-KONFIGURATIONEN



In einigen Zeitschienen kann das Chapter sowohl Spieler- als auch PoolMechs enthalten, die als sogenannte OmniMechs bekannt sind.

Jeder Spieler kann bei diesen Mechs vor jedem ChF eine in der Liste seiner Fraktion verfügbare Omni-Variante wählen, muss dabei aber natürlich das

BV der entsprechenden Konfiguration einkalkulieren.

Chaptern der Inneren Sphäre ist es nicht möglich, erbeutete Clan-OmniMechs neu zu konfigurieren, man kann diese also ausschließlich in der erbeuteten Konfiguration nutzen.

Im umgekehrten Fall ist es auch Clan-Chaptern nicht möglich, erbeutete OmniMechs der Inneren Sphäre neu zu konfigurieren.

Vorgenannte Regelung gilt sinngemäß auch für Clan- und JIHAD-Chapter. Auch diese dürfen erbeutete OmniMechs, die sie selbst nicht produzieren oder gemäß Fluff einsetzen, nicht umkonfigurieren.

3.

CHAPTERFIGHTS (ChF)

3.1 ALLGEMEINE VORGABEN

Ein ChapterFight (ChF) bedeutet, dass mindestens drei Mechs pro Seite gegeneinander antreten.

Grundsätzlich haben Mechpiloten die Standardwerte PW:5 SW:4, bei Clan PW:4 SW:3, was aber bei der ChapterFightvereinbarung verhandelt werden kann.

Bei besseren Piloten, insbesondere aber beim Einsatz von dementsprechenden Akademievorteilen sollte man daran denken, dass der BV-Wert des geführten Mechs entsprechend berechnet wird.

Ausnahmeregelungen:

Drei Duelle SpM vs SpM (Best-of-three) können als ein ChF gewertet werden.

Drei Spiele (Best-of-three) mit dem SpM plus einem weiteren Mech (zB das „klassische 120to-Spiel“) können ebenfalls als ein ChF gewertet werden.

Grundsätzlich sind lediglich ChapterFights zwischen Chapters der gleichen Zeitschiene gestattet. Lediglich Fights zwischen Chapters der Zeitschienen Advanced und Clan bilden hierbei eine Ausnahme.

Jedes Chapter erhält pro Kalenderjahr maximal zwei Wertungen für Fights gegen dasselbe gegnerische Chapter. ⇒ Diese Regel ist bis auf Weiteres ausgesetzt.

ChapterFights zwischen zwei Gegnern sind ebenso möglich, wie größere Schlachten zwischen mehreren Chapters pro Seite oder auch mehrerer Chapter gegen ein einzelnes Chapter - dies sind sogenannte CrossChapter Fights (CrChF). CrChF unterliegen nicht der Hin-und-Rückspielregel.

Sollten drei Spieler einen CrChF bestreiten, sollte der einzelne Spieler eine Lanze oder einen Stern, mindestens aber drei Mechs einsetzen. Seine beiden Gegenspieler müssen inklusive des SpM mindestens jeweils zwei Mechs aus ihrem jeweiligen Chapter einsetzen.

Sollten mindestens vier Spieler, also vier Chapter bei so einem CrChF vertreten sein, darf die Anzahl der einzusetzenden Mechs pro Chapter auf zwei gesenkt werden. Sollten mindestens sieben Spieler, also sieben Chapter vertreten sein, reicht ein Mech, nämlich der SpM aus.

In CrossChapterFights müssen sich die SiegerChapter ggf. untereinander über BeuteMechs (s.u.) einig werden.

3.2 CHAPTERFIGHT-VEREINBARUNG

Es wird ausdrücklich empfohlen, sich vor dem ChapterFight über die zu Grunde liegenden Regeln zu verständigen.

Als Hilfestellung kann man sich hierzu die ChapterFight-Vereinbarung auf der Homepage des MechForce Germany e.V. herunterladen. Anmerkungen zu einzelnen Optionen

Hitze durch Beschuss: Wird diese Option vereinbart, ist es mit verschiedenen Waffen möglich, beim GegnerMech Hitze statt Schaden zu verursachen.

Initiative: „Jede Einheit einzeln“ bedeutet in diesem Fall, dass für jede einzelne Einheit (Mech, Fahrzeug, Infantrieeinheit, etc.) eine eigene Initiative ermittelt wird.

Rückzug: „Alle außer Gegenseite“ bedeutet in diesem Fall, dass ein absichtlicher Rückzug lediglich über die Startseite des Gegners ausgeschlossen ist.

Sondermunition: Nur wenn dies explizit vereinbart wird, ist den beteiligten Chapters der Einsatz von Sondermunition (beispielsweise Infernos) gestattet.

3.3 CHAPTERFIGHTPROTOKOLL

Um einen ChapterFight werten lassen zu können,

ist es nötig, das auf der Homepage des MechForce Germany e.V. erhältliche oder in der digitalen Mitgliedsmappe befindliche ChapterFight-Protokoll vollständig auszufüllen und an den Vorstand zu übermitteln. Eine digitale Version (Foto, Scan mit max 400KB) an chapterfightwertung@mechforce.de reicht hierzu aus.

Der Verbleib von erbeuteten Mechs und wie der eventuell erforderliche Ersatz eines SpielerMechs vorgenommen wird, ist auf dem ChF-Protokoll zu notieren.

Das ChF-Protokoll ist möglichst zeitnah (1-2 Tage, max. eine Woche) zur Wertung einzusenden oder abzugeben.

3.4 VERLUSTE, ERSATZ UND BEUTE

3.4.1 SCHADENDEFINITIONEN

Mech zerstört

Ein Mech gilt als zerstört, wenn die interne Struktur seiner Torso Mitte auf null oder weniger reduziert wurde oder er drei oder mehr Reaktortreffer erlitten hat. Bei drei Reaktortreffern schaltet sich der Reaktor automatisch ab und der Mech kann erbeutet werden. Erhält ein Mech in einer Runde einen vierten oder noch mehr Reaktortreffer, so gilt der Mech nur bei einem Wurf von 10+ mit 2W6 als nicht zerstört und kann ggf. erbeutet werden



Mech bergungsfähig

Ein Mech gilt als bergungsfähig ausgeschaltet, wenn die interne Struktur des Kopfes auf null reduziert, der Kopf abgetrennt, der Pilot gefallen oder der Mech der Möglichkeit beraubt wurde, das Schlachtfeld aus eigenem Antrieb zu verlassen.

Ein Mech ist der Möglichkeit, das Schlachtfeld aus eigenem Antrieb zu verlassen beraubt, wenn er beide Beine oder drei Gliedmaßen verloren oder zwei Gyrotreffer erhalten hat oder ein zum Aufstehen nötiger Pilotenwurf auf einen Mindestwurf von 13+ modifiziert wurde oder auf andere Weise nicht mehr möglich ist.

Mech einsatzbereit

Ein Mech gilt als einsatzbereit, wenn er unbeschädigt bleibt, das Schlachtfeld unfreiwillig verlassen musste oder selbständig verlassen konnte.

SONDERVEREINBARUNGEN

Es ist möglich, insbesondere den Status des Mech nach dem (auch unfreiwilligen) Verlassen des Spielfeldes in der ChapterFight-Vereinbarung abweichend zu regeln.



3.4.2 ERSATZZUTEILUNGEN

3.4.2.1 VERLUST DES SPIELERMECHS

Wird ein SpielerMech in einem ChapterFight zerstört so hat der Spieler zwei Möglichkeiten für dessen Ersatz:

Er kann seinen SpielerMech (SpM) durch einen seiner PoolMechs bis max. 75to ersetzen. Der entsprechende Mech wird aus dem Pool gestrichen und stattdessen als SpielerMech gelistet. Hierbei ist die Variante des PoolMechs zu wählen, die zugewürfelt oder erbeutet wurde.

Alternativ kann er sich einen neuen SpielerMech zuweisen lassen. Dieser wird von einem zuständigen Vereinsmitglied auf der Würfelliste der Fraktion des Chapters zufällig ermittelt.

Es ist nachträglich nicht möglich, statt des erwürfelten Mechs einen PoolMech zum SpielerMech zu bestimmen.

Die Absolvierung einer Akademieprüfung kann für diese Regel Variationen ermöglichen.

3.4.2.2 MINDESTGRÖSSE DES MECH-POOLS

Sollte der MechPool eines Chapters zu irgendeinem Zeitpunkt unter zwölf Maschinen sinken, so ist dies auf dem entsprechenden ChapterFight-Protokoll unter „Anmerkungen“ zu notieren.

Ein zuständiges Vereinsmitglied füllt den Mech-Pool des entsprechenden Chapters auf Anforderung (eMail an chapter@mechforce.de) dann so zeitnah wie möglich unter Verwendung der entsprechenden Fraktions-Würfellisten auf zwölf Mechs auf.

3.4.2.3 ERSATZZUTEILUNG AM JAHRESENDE

Am Ende des Jahres werden auf Anforderung (eMail an chapter@mechforce.de) alle Mech-pools auf 36 Mechs aufgefüllt. Hierbei wird die o.g. Verteilung der Gewichtsklassen und Mech-varianten beachtet.

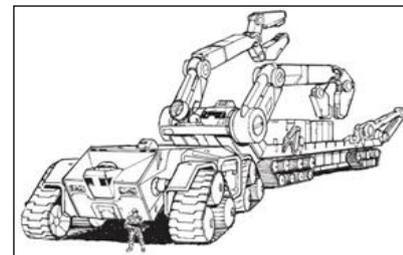
3.4.2.4 FRAKTIONSWECHSEL

Sollte ein Spieler die Fraktion wechseln (s.o.), kann er sich einen neuen SpielerMech von der entsprechenden Würfelliste zuteilen lassen und verliert dafür seinen aktuellen SpielerMech.

Clan-Chapter können sich einmal pro Jahr entscheiden, zwischen Front- und Second-Line zu wechseln.

In diesem Fall bekommen alle Mitglieder des Chapters einen neuen SpielerMech aus der entsprechenden Würfelliste zufällig zuteilt.

Blutnamensträger der MechForce können sich frei entscheiden, ob sie ihre Mechs aus Front- oder Second-Line Würfellisten erhalten wollen.



3.4.3 BEUTE

Sollte ein Mech am Ende eines gewerteten ChapterFights bergungsfähig sein (s.o.), kann sich der Sieger des Kampfes entscheiden, ob er diesen Mech als Beute beanspruchen möchte.

Wenn der Sieger einen Mech als Beute beansprucht, kann er diesen in seinen Mechpool aufnehmen. Hierbei gilt es zu beachten, dass der MechPool nicht mehr als 36 Mechs beinhalten kann und dass die 9/9/9/9-Regel (siehe 2.3 Pool-Mechs) eingehalten wird.

Gegebenenfalls muss also ein PoolMech gleicher Gewichtsklasse aus dem Chapter entfernt werden, um Platz für einen BeuteMech zu schaffen. Die Entfernung („Verschrottung“) eines Mechs, um für einen anderen Platz zu schaffen, bedeutet quasi, dass dieser verkauft wurde, um den Unterhalt des Chapters zu finanzieren.

Solange die 9/9/9/9-Regel nicht aufgrund eines entsprechenden Akademie-Abschlusses modifiziert wurde, ist sie bindend.

Sollte der Sieger einen bergungsfähigen Mech nicht beanspruchen, kann der Verlierer diesen auf Wunsch selbst bergen, sofern in der Chapter-Fight-Vereinbarung keine andere Regelung getroffen wurde.

3.5 ALPHA STRIKE

Es ist grundsätzlich möglich, ChapterFights mit Alpha Strike Regeln durchzuführen.

Hierbei sind folgende Regelanpassungen zu beachten:

Ein Mech, dessen Bewegungsweite auf Null reduziert wurde, gilt als bergungsfähig, da er das Schlachtfeld nicht mehr aus eigenem Antrieb verlassen kann.

Mechs gelten als zerstört, wenn sie zwei oder mehr Reaktortreffer erleiden mussten, ein Mech laut kritischer Treffertabelle zerstört wurde, oder die Munition explodiert und der Mech nicht über eine der Spezialfähigkeiten CASE, CASEII oder ENE verfügt.

Werden die Strukturpunkte eines Mechs auf Null oder weniger reduziert, wird mit einem W6 festgestellt, ob der Mech bergungsfähig ist: Bei 1-2 gilt er als zerstört.

3.51 ONLINE-CHF

Es ist grundsätzlich möglich, ChapterFights online (zB MegaMek, TableTopSimulator) durchzuführen. Vereinzelte Spiele können in das Ranking übernommen werden. Im Einzelfall kann seitens des AK Chapter & Ranking eine Sonderregelung vorgenommen werden.

3.6 SPIELE GEGEN CHAPTER ANDERER ORGANISATIONEN

Es ist möglich, wertbare ChapterFights gegen Mitglieder anderer Organisationen und freie Chapter auszutragen.

Auch hierbei gilt die Regelung, daß man lediglich zwei ChapterFights pro GegnerChapter pro Kalenderjahr werten lassen kann. ⇨ Diese Regel ist bis auf Weiteres ausgesetzt.

3.6.1 KOOPERATIONSPARTNER

Man kann jederzeit gegen Chapter von Kooperationspartnern antreten, mit denen die MechForce Germany e.V. eine Vereinbarung getroffen hat.

Aktuell sind Team Trueborn und die BattleTech Liga Deutschland Kooperationspartner. Etwaige Änderungen sind dem Forum zu entnehmen.

3.6.2 KOOPERATIONSFREIHEIT GEGEN ANDERER CHAPTER

Man kann auch gegen Chapter anderer Organisationen (mit denen die MechForce Germany e.V. noch keine Vereinbarung getroffen hat) oder freie Chapter antreten.

Üblicherweise sind auch hier Wertungen und Beuteübernahmen möglich.

4.

WERTUNG

4.1 WERTUNGSPUNKTE

Für jeden gewerteten ChapterFight erhalten die beteiligten Chapter Wertungspunkte.

Für einen Sieg werden drei Punkte gut geschrieben, für ein Unentschieden zwei Punkte und für eine Niederlage ein Punkt.

Auch für CrossChapterFights zwischen mehr als einem Chapter pro Seite erhält jedes Chapter lediglich einmal Wertungspunkte, unabhängig davon, wieviele Chapter gegen wieviele Gegnerchapter angetreten sind.

Das für die Wertung verantwortliche Vereinsmitglied hat, nach Rücksprache mit dem Vorstand, jederzeit das Recht, ChapterFights oder CrossChapterFights nicht zu werten bzw. Beute nicht zu gewähren, sofern es zu Unklarheiten kommt.

WICHTIGER HINWEIS

Die Regelung, lediglich zwei ChapterFights pro Jahr und GegnerChapter zu werten, wird bis auf Weiteres versuchsweise ausgesetzt.

4.2 RANGLISTEN

4.2.1 JAHRESRANGLISTE

Für jede Zeitschiene wird eine eigene Jahresrangliste geführt. Als Berechnungszeitraum gilt das Kalenderjahr. Demzufolge werden die Punktestände der Jahresranglisten am 01. Januar jeden Jahres auf Null zurückgesetzt.

4.2.2 HALL OF FAME

Über die Jahresranglisten hinaus wird eine Hall of Fame geführt. Hier werden mindestens (seit 2006) die erstplatzierten Chapter aufgeführt.

4.3 JAHRESENDABRECHNUNG

Am Ende des Jahres werden die Sieger der einzelnen Jahresranglisten ermittelt. Die erstplatzierten Chapter erhalten eine Urkunde. Die Urkunden werden nach Möglichkeit auf der folgenden Mitgliederversammlung überreicht.

5.

GLOSSAR

MechForce / MFG: Ist die Kurzform für den Verein MechForce Germany e.V.

Akademien: Es gibt für jedes Haus die Möglichkeit, Prüfungen abzulegen und dadurch im Rang aufzusteigen. Auf höheren Rangstufen kann man verschiedene Vorteile erhalten, die den Akademieregeln zu entnehmen sind.

Chapter: Eine Aufstellung von BattleMechs und ggf. anderer Einheiten eines oder mehrerer Vereinsmitglieder der MechForce Germany e.V. oder einer anderen Organisation.

Haus / Fraktion: Hiermit ist eines der Häuser der Inneren Sphäre, ein Peripheriestaat, eine Söldner- bzw. Pirateneinheit oder ein Clan gemeint. Es wird der Einfachheit halber von Haus oder Fraktion gesprochen.

SpielerMech / SpM: Der persönliche Mech eines Vereinsmitgliedes der MechForce Germany e.V., der nur von diesem Mitglied geführt werden kann.

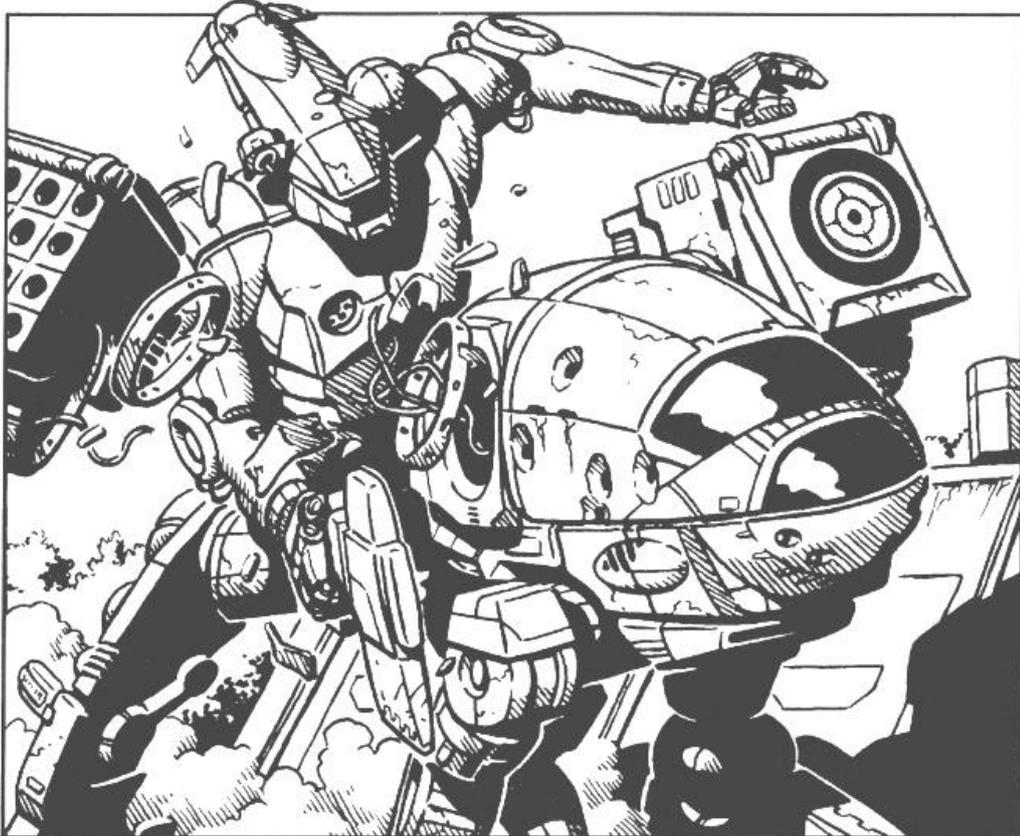
HausMech: Frühere Bezeichnung des SpielerMechs, die aus Gründen der Klarheit fallen gelassen wurde.

PoolMech: Mechs, die sich im MechPool eines Chapters befinden und von jedem Mitglied des Chapters gespielt werden können.

6.

FAQ

Sollten Fragen zum vorliegenden Chapterregelwerk bestehen, so können diese im Forum der Mechforce Germany e.V. gestellt oder an chapter@mechforce.de gesendet werden.





SZENARIOWERTUNGSPROTOKOLL

Datum:

Ort:

Leiter:

Dauer:

Angaben zum Szenario

Titel

Beschreibung

| | | | | |
|--------------------|---|---|--|--------------------------------|
| Zeitschiene | <input type="checkbox"/> Classic | <input type="checkbox"/> ISakt | <input type="checkbox"/> Clan | <input type="checkbox"/> Jihad |
| Ergebnis | <input type="checkbox"/> Sieg Einheit 1 | <input type="checkbox"/> Sieg Einheit 2 | <input type="checkbox"/> Unentschieden | |

Einheit 1: Teilnehmende Spieler

| Mitspieler | MFG | TT | BTLD | Freies Chapter | |
|------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> |

Einheit 2: Teilnehmende Spieler

| Mitspieler | MFG | TT | BTLD | Freies Chapter | |
|------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> |

Einheit 1: Eingesetzte Mechs/Fahrzeuge

| |
|----|
| 01 |
| 02 |
| 03 |
| 04 |
| 05 |
| 06 |
| 07 |
| 08 |
| 09 |
| 10 |
| 11 |
| 12 |

Einheit 2: Eingesetzte Mechs/Fahrzeuge

| |
|----|
| 01 |
| 02 |
| 03 |
| 04 |
| 05 |
| 06 |
| 07 |
| 08 |
| 09 |
| 10 |
| 11 |
| 12 |

1. Ein Mech, der bei Spielende kampf- und/oder bewegungsunfähig ist, gilt als Abschuß. Dies gilt nicht bei Bewusstlosigkeit des Piloten.

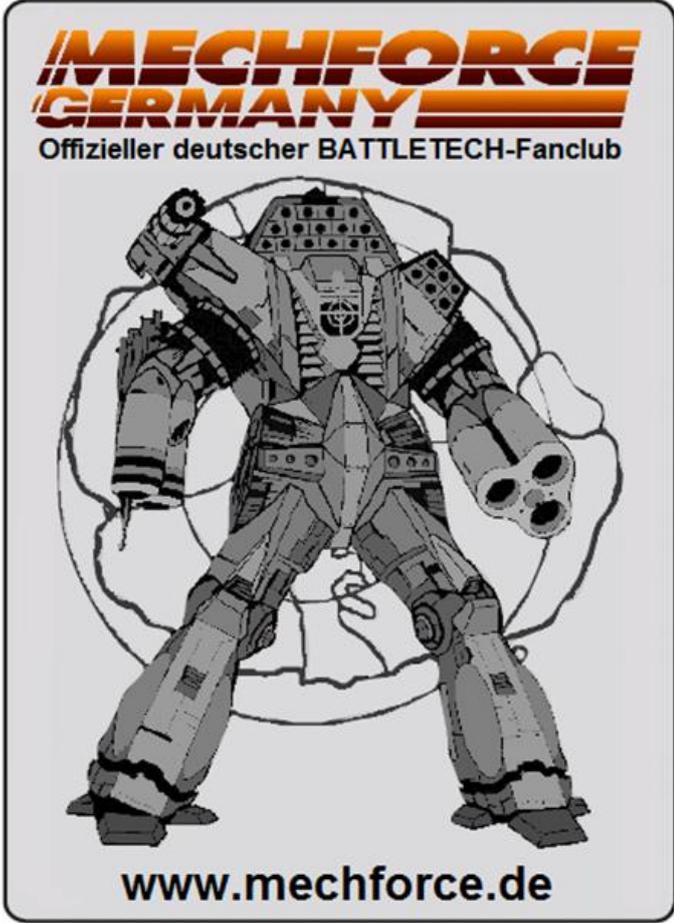
2. Ein Mech mit zwei Gyrotreffern gilt bei Spielende als Abschuß.

3. Die letzte Runde startet spätestens 15 Minuten vor dem vereinbarten Spielende. Sollte man sich nicht darüber einig werden, ob die Runde noch durchgeführt werden soll, entscheiden die Würfel.

Ausgefüllt senden an szenariowertung@mechforce.de

... by the way:

Es gäbe da auch noch unser
MechWariorkonzept



**MECHFORCE
GERMANY**
Offizieller deutscher BATTLETECH-Fanclub

www.mechforce.de

MECHWARRIORKONZEPT
2000-2017
RELOADED