



MECH-FORCE GERMANY

AKADEMIE REGELWERK

2.5.1

Stand: April 2026

*Neuaufgabe 2.0 und Upgrade 2022
by KaiNer & Milambar*

Erste Überarbeitung 2017 by Elfe

*Idee und Erstausgabe 2014 by
J. Verdrüss & Elfe*



JOIN THE AKADEMY



Vorwort

Der MechForce Germany e.V. ist stets daran interessiert Spielinhalte zu generieren, um den BattleTech-Spielspaß zu erhöhen.
Das vorliegende Akademie-Regelwerk ist ein Ergebnis dieser Bemühungen.

Die Akademie soll als mögliche Ergänzung des Chapter-Regelwerk dienen, hebt dessen Grundlagen aber nicht auf!

Ein erfolgreicher Abschluss von Akademieprüfungen hält für den Absolventen Erfolge/Achievements (auch Skills genannt) bereit, um sein Chapter zu ergänzen oder zumindest besser auf seine Vorlieben anpassen zu können.

Das Akademieregelwerk wird sich kontinuierlich weiterentwickeln. Konstruktive Kritik und neue Ideen sind erwünscht. Änderungen werden durch eine neue Fassung des Regelwerk bekannt gegeben.



„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!“

gez. Elfe 2014

Allgemeines

Akademieprüfungen sind für jede Zeitschiene einzeln abzulegen. Aktuell ist es möglich, in den im Chapter-Regelwerk definierten Zeitschienen Succession Wars (SW), Civil War IS/Clan (CW-IS/C), und JIHAD Akademieränge zu erspielen. Sofern neue Zeitschienen eröffnet werden, erweitert sich das Akademieregelwerk auch auf diese.

Vorbedingungen

Um zu einer Akademieprüfung zugelassen zu werden, muss der Spieler Mitglied des MechForce Germany e.V. sein und seine Mitgliedsbeiträge für das laufende Jahr entrichtet haben. Der Spieler muss im laufenden Jahr mit seinem Chapter grundsätzlich mindestens 2 ChapterFights absolviert haben oder mindestens ein volles Jahr Mitglied des MechForce Germany e.V. sein. Die beiden letztgenannten Voraussetzungen entfallen, wenn die Prüfung auf einer Convention oder einer ähnlichen Veranstaltung absolviert wird.

Jeder Akademieabsolvent muss pro Jahr mindestens zwei ChapterFights austragen. Sollte ein Absolvent diese nicht ausgetragen haben, werden seine Errungenschaften für das folgende Jahr eingefroren (d.h. er kann sie nicht nutzen), bis er zwei ChapterFights binnen eines Jahres ausgetragen hat.

Prüfungsfrequenz

Regulär kann ein Spieler maximal eine Prüfung pro Monat erfolgreich abschließen - zusätzlich besteht zwischen den erfolgreichen Prüfungen einer Chapter-Zeitschiene ein Intervall von zwei Monaten®.

Ausnahmeregelung für die ersten 4 Stufen je Zeitschiene:

Innerhalb der Ranggruppe 1 (Dienstgrade 1-4) darf man in zwei unterschiedlichen Zeitschienen jeweils eine Prüfung pro Monat machen. Der Prüfungsintervall je Zeitschiene von 2 Monaten (siehe oben) bleibt bestehen!

Sollte die Prüfung im ersten Anlauf nicht erfolgreich sein, kann man zum nächstmöglichen Termin den nächsten Versuch starten.
Der zweite und ggf. folgende Versuche fallen nicht unter die vorgenannte Monatsregelung.

Wenn man beispielsweise den ganzen Januar über versucht, die Akademiestufe 6 der Zeitschiene SW zu bestehen, dies aber nicht schafft, kann man es z.B. auch noch im Februar neu versuchen. Im Februar ist es darüber hinaus trotzdem möglich, zu versuchen, eine Stufe in einer anderen Zeitschiene zu absolvieren. So kann (rechnerisch) nur alle zwei Monate eine Stufe in einer Zeitschiene absolviert werden. Ab der Prüfung Stufe 10 gilt ein Intervall von 4 Monaten.

Die Ausnahmeregelung ermöglicht es beispielsweise im Januar die Zeitschienen A & C zu absolvieren - im Februar dann B & D. Im März könnte dann erneut A & C gespielt werden - usw.

Wichtig:

außer in Form eines Rückspiels oder der Ausnahmeregelung ist es nicht möglich mehr als eine Prüfung pro Monat als Spieler abzulegen!

Aufgaben des Vereins

Der Vorstand oder andere benannte Verantwortliche des Vereins erstellen und versenden ab dem Erreichen bestimmter Stufen entsprechende Urkunden an erfolgreiche Absolventen und veröffentlichen Nachrichten über erfolgreiche Akademieprüfungen in der Hall of Fame des Vereins.

Die Akademieleitung und/oder Delegierte erarbeiten die theoretischen Prüfungsunterlagen. Die Fragen sollen die Bereiche Regeln, Mech-Spezifikationen und Hintergrund des BT-Universums abdecken.





Die Akademieprüfung

"Vor dem Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt"

So muss der Prüfling natürlich erst einmal unter Beweis stellen, dass er die nötigen Kenntnisse und Fähigkeiten besitzt. Bevor der Spieler also die fällige Belohnung in Anspruch nehmen kann, muss er die Akademieprüfung bestehen.

Gliederung

Die Prüfungen beinhalten einen theoretischen und einen praktischen Prüfungsteil. Die erreichbaren Dienstgrade sind in fünf Rangstufen aufgeteilt und mit der Höhe der Rangstufe steigen auch die Anforderungen an den Absolventen. Die Prüfungen sind in der Reihenfolge der Dienstgrade, beginnend mit dem ersten, zu absolvieren.

Rangstufen

Ranggruppe 1 Dienstgrade: 1 bis 4

Die Dienstgrade 1-4 stellen die unteren Offiziersränge dar.

Die Prüfungen sind leicht zu bestehen und nehmen nicht viel Zeit in Anspruch.

Ranggruppe 2 Dienstgrade: 5 bis 7

In den Dienstgraden 5-7 finden sich die mittleren Offiziersränge wieder.

Die Prüfungen weisen einen erhöhten Schwierigkeitsgrad auf.

Ranggruppe 3 Dienstgrade: 8 bis 10

Die Dienstgrade 8-10 stellen die oberen Offiziersränge dar.

Die Prüfungen zeichnen sich durch einen hohen Schwierigkeitsgrad aus.

Ranggruppe 4 Dienstgrade: 11 bis 15

Ab den Dienstgraden Stufe 11 und höher befindet sich der Spieler im Kommandorang.

Wer hier besteht, gehört zur Elite; die Prüfungsanforderungen sind sehr hoch.

Ranggruppe 5 Dienstgrad: 16

Der höchste militärische Rang, den die MechForce Germany in den jeweiligen Fraktion zu vergeben hat.

Wer zu dieser Prüfung möchte, muss hier alles geben - Diese Prüfung kann nur auf einer Con gespielt werden.

Die Anwesenheit der Akademieleitung oder einem Vorstandsmitglied ist verpflichtend!



Theoretischer Prüfungsteil

Im theoretischen Teil muss der Prüfling seine Kenntnisse in den verschiedenen Bereichen der BattleTech-Geschichte, des offiziellen Regelwerk, des MechForce-Chapter-Regelwerk und in allgemeinen Fragen unter Beweis stellen.



Die Abnahme der theoretischen Prüfung wird durch die Akademieleitung oder eine durch sie beauftragte Person erfolgen. Dazu werden monatlich ein bis zwei Termine im Forum oder der derzeit gültigen Kommunikationsplattform bekannt gegeben. Die Abnahme der theoretischen Prüfung erfolgt in der Regel über Discord.

Der theoretische Prüfungsteil befindet sich derzeit im Umbau und entfällt aktuell. Während der Umbauphase dürfen die Prüflinge 15 Punkte auch ohne Abnahme notieren.

Zusätzlich gibt es noch die Option (statt des theoretischen Prüfungsteils) einen der unten aufgeführten Titel durch praktische Unterstützung innerhalb des MechForce Germany e.V. verliehen zu bekommen. Dieser 'befreit' das Mitglied vor der Pflichtbeantwortung des Fragebogens für den Prüfungserfolg (es werden dafür 15 Punkte ersatzweise gutgeschrieben).

Die Akademieleitung und/oder der Vorstand behält sich das Recht vor, vergebene Titel auch wieder abzuerkennen, wenn die weitere Erfüllung der aktiven Umsetzung nicht mehr gegeben ist.

Beispiel:

Wer nur einmalig einen Con organisiert, dem kann der Titel des MFG-Agent in den Folgejahren wieder entzogen werden.

Durch die Selbsterschweren im praktischen Prüfungsteil gibt es eine weitere Möglichkeit, die Theorie zu umgehen.

Aufgaben und Titel in der MechForce Germany e.V.

Instandhaltung

Um die Anforderungen der Instandhaltung zu erfüllen, muss man sich aktiv im Bereich des Internetauftritts (Verwaltung von Homepage, Forum, Social Media-Kanälen, Discord etc.) des MechForce Germany e.V. beteiligen.
Instandhalter dürfen den Titel "Techniker (Tech)" führen.

Logistik

Um die Anforderungen der Logistik zu erfüllen, muss man sich mit freiwilliger Arbeit in der Vereinsverwaltung verdient machen. In diese Kategorie fallen die Mitglieder- und Chapter-Verwaltung, Erstellung von und Mitarbeit an Vereinsregelwerken und -Publikationen sowie organisatorische Tätigkeiten zu internen Vereins-Veranstaltungen.
Logistiker dürfen den Titel "Magistrat" führen.

Strategische Planung

Die Prüfung der strategischen Planung besteht aus einer deutlichen Erschwernis des praktischen Prüfungsteils. Der Absolvent erhält 15% weniger BV2 als sein Gegner. Dafür entfällt die Notwendigkeit einer theoretischen Prüfung. Diese wird automatisch mit 15 Punkten gewertet, sobald der Prüfling den BV2-Malus in Kauf nimmt. Wird die Prüfung erfolgreich absolviert, darf der Titel "Strateg" getragen werden, allerdings nur innerhalb der Ranggruppe. Möchte der Spieler die nächste Ranggruppe erreichen, verfällt der Titel und die strategische Planung muss erneut abgelegt werden.

Nachrichtendienst

Um die Anforderungen des Nachrichtendienstes zu erfüllen, muss man sich regelmäßig mit Wortbeiträgen an der Terra Post beteiligen.
Mitarbeiter des Nachrichtendienst dürfen den Titel "Chronist" führen.



Pressekorps

Das Pressekorps ist für die Öffentlichkeitsarbeit zuständig. Um in diesem aufgenommen zu werden, muss man sich aktiv in der Öffentlichkeitsarbeit und/oder Mitgliederwerbung/-betreuung verdient gemacht haben. Standardmäßig ist dieses durch Mitarbeit auf Cons und Spielertreffen möglich.
Mitglieder des Pressekorps dürfen den Titel "MFG-Agent" führen.

Praktischer Prüfungsteil

Der praktische Prüfungsteil kann als ChapterFight oder zum Teil als ToP durchgeführt werden. Dieser muss protokolliert werden und ist nur gültig, wenn er der Akademieleitung übermittelt wurde. Es ist auch möglich ein Szenario als Akademietest zu nutzen - hierzu muss vorher mit der Akademieleitung/Vorstand das Szenario besprochen und als Prüfung genehmigt werden! Mit Ausnahme von Prüfungen die mit "Strategische Planung" und oder Ranggruppe 4/5 kombiniert werden, sind in allen Fights vom BV2 her gleichstarke Einheiten einzusetzen. Die Toleranz beträgt hierbei +/- 2% des verabredeten BV2.

die Protokolle sind an: chapterfightwertung@mechforce.de
sowie zusätzlich an: akademie@mechforce.de zu versenden.

Eine bebilderte Dokumentation der Prüfungs-Fights / Szenario / ToP wäre wünschenswert.



Chapterfight

Bei einem Prüfungs-ChapterFight sollte der Prüfling je nach zu erreichender Ranggruppe mit einer Mindestzahl von Mechs antreten, um den Schweregrad der Prüfung darzustellen;

Ranggruppe 1	mindestens 3 Mechs
Ranggruppe 2	mindestens 5 Mechs
Ranggruppe 3	mindestens 8 Mechs
Ranggruppe 4	mindestens 10 Mechs + BV Malus von 10%
Ranggruppe 5	Außergewöhnliches Ereignis mindestens 12 Mechs + BV Malus von 20%

Bei der praktischen Prüfung im Chapterfight ist darauf zu achten, dass maximal ein Teilnehmer seine Akademieprüfung absolvieren darf. Er muss seine Einheiten eigenverantwortlich und ohne Hilfe von außen führen, es ist aber gestattet, dass ein zweiter oder dritter Spieler den Prüfling unterstützen. Der Hauptteil (2/3) der Mechs muss aber vom Prüfling gestellt werden. In den unteren Offiziersrängen (Dienstgrade 1-4) kann man bei einer Niederlage im Prüfungskampf einen zweiten ChapterFight austragen und die gesammelten Punkte (s.u.) addieren. Ab den mittleren Offiziersrängen (ab Dienstgrad 5) ist ein Sieg im ChapterFight zum Bestehen der Prüfung zwingend erforderlich.

In einer Chapterfight- Akademieprüfung sind nur BattleMechs aus dem eigenen Chapter zulässig!
Es ist zusätzlich gestattet Supporteinheiten (z.B. BA's/Tanks) einzusetzen.
Diese ersetzen aber nicht die Mindestanzahl der für die Prüfung benötigten Mechs.

Szenario

Der praktische Prüfungsteil kann in allen Offiziersrängen auch mittels eines Szenarios absolviert werden. Szenarios, welche zeitgleich als Akademieprüfung gelten sollen, sind zwingend vorher mit der Akademieleitung oder dem Vorstand abzusprechen und genehmigen zu lassen!.

Eine nachträgliche (nach dem Spiel) eingehende Anfrage wird nicht freigegeben.



Positionstest (ToP)



Bei Clanprüfungen kann in den Dienstgraden 1 bis inkl. 7 die praktische Prüfung auch durch einen Positionstest absolviert werden.

Der Prüfling tritt mit einem Mech seiner Wahl (seiner Fraktion - maximal Heavy) gegen 3 Gegner an.

Der Prüfling muss mindestens einen Abschuss tätigen, ohne seinen Mech selbst zu verlieren, um die Prüfung zu bestehen. Erreicht der Prüfling 2 Abschüsse, ohne selbst zerstört zu werden, entfällt die theoretische Prüfung.

Bei 3 Abschüssen, ohne selbst zerstört zu werden, wird der Clan diese Leistung würdigen.

Erreicht man bei dem Test keinen Abschuss oder der eigene Mech wird im Laufe des Fights zerstört, muss der komplette ToP wiederholt werden.

Prüfling tritt in Gewichtsklasse Light an:

Gegner: Light, Light, Medium

Prüfling tritt in Gewichtsklasse Medium an:

Gegner: Light, Medium, Heavy

Prüfling tritt in Gewichtsklasse Heavy an:

Gegner: Medium, Heavy, Assault

Bei einem ToP kann keine Beute oder Verluste für das eigene Chapter gemacht werden .

Fordert ein Clanpilot einen Positionstest, so kann er sich aus der MUL-Liste der im Clan zur Verfügung stehenden Mechs seinen Prüfungs-Mech aussuchen und teilt dem Clan nur seine Gewichtsklasse (nicht die genaue Mechbezeichnung) mit. Der Clan stellt im Gegenzug nach der Wahl entsprechend der oben genannten Aufstellung drei Gegner auf.

Blutnamensträger sind zu Ehrenregeln im Duell verpflichtet und müssen auf Nahkampfangriffe verzichten um diesen Kodax nicht zu verletzen - Nicht-Blutnamensträger haben vor dem Kampf die freie Wahl, ob sie den Nahkampf freigeben oder nicht.

Aufstellung/Kampfablauf eines ToP:

(Achtung gilt ebenfalls bei MegaMek oder ähnlichen Online-Systemen) Die Aufstellung erfolgt auf einer Karte nach Wahl des Prüflings. Es wird nicht verdeckt gespielt (MegaMek z.B. Double Blind etc. deaktivieren)

Vor dem ersten Zug entscheidet der Prüfling, gegen welchen der drei gegnerischen Mechs er antreten will.

Nur die beiden Duellanten dürfen sich dann bewegen - die nicht geforderten Einheiten verbleiben auf ihrer Startposition.

Sofern der Prüfling nicht das Zellbrigen verletzt - wird es ein reiner Zweikampf.

Verletzt der Prüfling das Duell - so steht er für jede noch aktive Einheit auf dem Feld zum Abschuss frei.

Hat der Krieger einen Gegner besiegt - hat er die Entscheidung ob er einen weiteren Gegner fordert oder den Test beendet.

Fordert er einen weiteren Gegner, so wird das Duell solange geführt, bis einer der beiden Mechs besiegt ist.

Der ToP kann während eines laufenden Duells nicht beendet werden!

Wird der Mech des Prüflings im Duell kampfunfähig nach Definition Chapter-Regelwerk - so gilt der Test ungeachtet der vorherigen Abschüsse als verloren. Ausnahme; beide Mechs werden Zeitgleich kampfunfähig, dann gilt es als Sieg.

Mechs die während des Duells eine Reaktorabschaltung erleiden - müssen in der Folgerunde wieder aktiv werden oder gelten als Kampfunfähig.

Piloten die während des Duells das Bewusstsein verlieren - bekommen 2 Runden Zeit um wieder kampffähig zu sein oder sie gelten als Kampfunfähig.

Prüfungserfolg

Zum Bestehen einer Akademieprüfung im Chapterfight muss der Prüfling mindestens 50 Punkte erreichen.



Die Punktebewertung besteht aus:

Pünktlich erschienen = 4 Punkte

Passende Miniaturen = bis zu 4 Punkte

Bemalte Miniaturen = bis zu 4 Punkte

Theoretischer Teil = bis max. 20 Punkte

Fight gewonnen = 30 Punkte

Fight verloren = 15 Punkte

In Prüfungen der oberen Offiziersränge sowie des Kommandoranges (Dienstgrade ab Stufe 8) ist eine einheitlich erkennbare Bemalung Voraussetzung für den Erhalt der 4 Punkte für bemalte Miniaturen.

Belohnungen für den Prüfungserfolg

Die verschiedenen Dienstgrade bieten verschiedene Erfolge/Achievements (auch Skills genannt) zur Auswahl an.

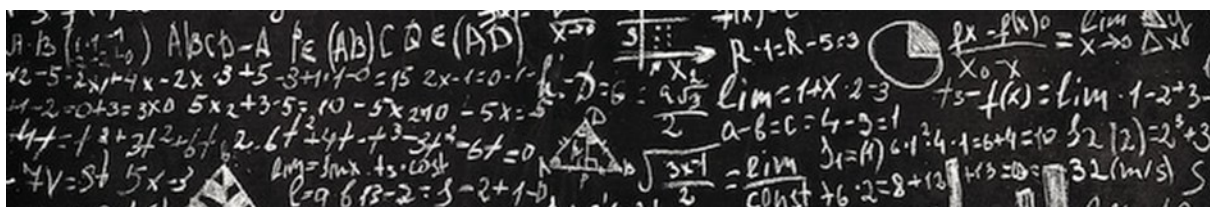
Pro erfolgreicher Prüfung erhält man einen Skillpunkt zum Auswählen neuen Erfolge und kann diese seinem Chapter hinzufügen. Die Erfolge/Achievements sind in unterschiedliche 'Skill-Pfade' unterteilt.

Hier kann der Spieler den 'Pfad' einschlagen, welcher seiner Meinung nach für sein Chapter der passende Weg ist.

Der Erfolg/das Achievement Trial of Possession (Besitztest) und Feldreparatur haben direkte Auswirkungen auf das Spiel am Tisch und sind vor dem Spielbeginn mit dem Gegenüber abzustimmen. Erfolge/Achievements mit spezifischen Festlegungen (z.B. Gewichtsklassen/Faktionen) sollten bitte zeitnah nach dem Erwerb der Fertigkeit festgelegt werden.

Wichtig:

Manche Erfolge/Achievements (siehe oben) benötigen vorherige Fähigkeiten oder sind nur für spezifische Gruppen verfügbar. Fähigkeiten mit direktem Einfluss auf das Spiel/Gegnerische Chapter sind vor Spielbeginn abzusprechen!



reguläre Erfolge/Achievements

Kosten jeweils 1 Skill-Punkt pro Erfolg

Mechlizenz 1

X1

Als SpielerMech (SpM), darf zukünftig auch ein Mech der Gewichtsklasse 'Heavy' zugeteilt werden. Es wird also zufällig ermittelt ob der neue SpM Light, Medium oder Heavy ist.

Mechlizenz 2

X2

Als SpielerMech (SpM), darf zukünftig auch ein Mech der Gewichtsklasse 'Assault' zugeteilt werden. Es wird also zufällig ermittelt ob der neue SpM Light, Medium, Heavy oder Assault ist.

Gewichtsklassenverschiebung 1

A1

Der Spieler darf bis zu fünf Gewichtsklassenslots in seinem Chapter-Pool anderen Gewichtsklassen zuordnen. Er kann beispielsweise fünf Plätze für Light Mechs streichen und dafür fünf Plätze in den anderen Gewichtsklassen zufügen (z.B. zwei Medium, zwei Heavy und einen Assault Slot mehr oder auch fünf Assault Slots mehr). Dieser Skill ist auch bei Support-Einheiten nutzbar. Die Neuzuweisung ist permanent und sollte bei Erwerb des Erfolges direkt festgelegt werden.

Gewichtsklassenverschiebung 2

A2

Der Spieler darf bis zu fünf weitere Gewichtsklassenslots in seinem Chapter-Pool anderen Gewichtsklassen zuordnen. Dieser Skill ist auch bei Support-Einheiten nutzbar. Die Neuzuweisung ist permanent und sollte bei Erwerb des Erfolges direkt festgelegt werden.

Gewichtsklassenverschiebung 3

A3

Der Spieler darf bis zu fünf weitere Gewichtsklassenslots in seinem Chapter-Pool anderen Gewichtsklassen zuordnen. Dieser Skill ist auch bei Support-Einheiten nutzbar. Die Neuzuweisung ist permanent und sollte bei Erwerb des Erfolges direkt festgelegt werden.

Zusätzlich erhält der Spieler die Errungenschaft: Mechqualifikation 1 (B1) ohne Einsatz von Skillpunkten geschenkt.

Es ist möglich Slots in allen Waffengattungen zu verschieben, aber man kann die maximale Anzahl an Fraktions-Slots je Pool (36-Mech-Pool, 36-CV-Pool, 8-BA-Pool) nicht verändern.



Mechqualifikation 1

B1

Der Spieler darf eine Gewichtsklasse aus der eigenen Fraktionsliste festlegen, aus der nach Verlust seines SpielerMech (SpM) zufällig ein Mech als Ersatz ausgewürfelt wird. Die Neuzuteilung wird dann auch aus der festgelegten Gewichtsklasse erfolgen. Die Entscheidung ist permanent und sollte bei Erwerb der Errungenschaft direkt festgelegt werden. (Erfordert ggf. Mechlizenz 1 und/oder 2)

Mechqualifikation 2

B2

Der Spieler darf eine Gewichtsklasse aus der eigenen Fraktionsliste festlegen, aus der er nach Verlust seines SpielerMech (SpM) einen Mech als Ersatz selbst auswählen kann. Es darf nicht der BattleMech (Chassis) gewählt werden, der zuletzt verloren wurde. Die Entscheidung ist permanent und sollte bei Erwerb der Errungenschaft direkt festgelegt werden. (Erfordert ggf. Mechlizenz 1 und/oder 2)



Mechqualifikation 3

B3

Der Spieler darf aus den Gewichtsklassen Light + Medium aus der eigenen Fraktionsliste nach Verlust seines SpielerMech (SpM) einen Mech als Ersatz selbst auswählen. Die Gewichtsklassenbeschränkung wird durch Mechlizenz 1 auf Light + Medium + Heavy und durch Mechlizenz 2 auf Light + Medium + Heavy + Assault geändert. Er darf nicht den BattleMech (Chassis) auswählen, der zuletzt verloren wurde.
(Erfordert auf jeden Fall Mechlizenz 1 und 2)

Zusätzlich erhält der Spieler die Errungenschaft: Reservetruppen 1 (G1) ohne Einsatz von Skillpunkten geschenkt.

Schwarzmarktkontakt 1

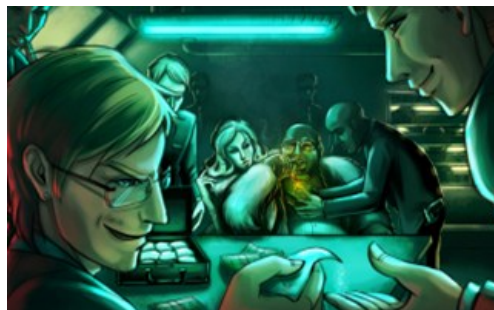
D1

Der Spieler erhält nach Verlust seines SpielerMech (SpM) einen zufällig gewürfelten Ersatz aus einer zufällig ermittelten anderen Fraktion sowie zufällig ermittelten Gewichtsklasse. Die Zuteilungsliste der eigenen Fraktion wird nicht beachtet.
(Heavy oder Assault können nur zugeteilt werden wenn Mechlizenz 1 und/oder 2 vorhanden ist)

Schwarzmarktkontakt 2

D2

Der Spieler erhält nach Verlust seines SpielerMech (SpM) einen zufällig gewürfelten Ersatz aus einer spezifischen Gewichtsklasse von einer zufällig ermittelten anderen Fraktion. Die Spezifikation ist permanent und sollte bei Erwerb der Errungenschaft direkt festgelegt werden. Die Zuteilungsliste der eigenen Fraktion wird nicht beachtet.
(Heavy oder Assault können nur zugeteilt werden wenn Mechlizenz 1 und/oder 2 vorhanden ist)



Schwarzmarktkontakt 3

D3

Der Spieler erhält nach Verlust seines SpielerMech (SpM) einen zufällig gewürfelten Ersatz aus einer spezifischen Gewichtsklasse von einer spezifischen anderen Fraktion. Die Spezifikation ist permanent und sollte bei Erwerb der Errungenschaft direkt festgelegt werden. Die Zuteilungsliste der eigenen Fraktion wird nicht beachtet.
(Heavy oder Assault können nur zugeteilt werden wenn ggf. Mechlizenz 1 und/oder 2 vorhanden ist)

Schwarzmarktkontakt 4 (mehrfach wählbar) D4

Der Spieler darf sich nach Verlust seines SpielerMech (SpM) seinen Ersatz aus einer spezifischen Gewichtsklasse von einer spezifischen anderen Fraktion selbst wählen. Die Spezifikation ist permanent und sollte bei Erwerb der Errungenschaft direkt festgelegt werden. Die Zuteilungsliste der eigenen Fraktion wird nicht beachtet.
(Heavy oder Assault können nur gewählt werden wenn ggf. Mechlizenz 1 und/oder 2 vorhanden ist)



Einschränkungen der Errungenschaft „Schwarzmarktkontakt“:

Es darf nicht der BattleMech (Chassis) gewählt werden, der zuletzt verloren wurde.

Bergungstrupp 1

C1

Nach dem Chapterfight können die eigenen Techniker auf 9+ versuchen eine zerstörte Einheit vom Spielfeld zu bergen. Dieser Bergungsversuch wird separat zur regulären Beuteregulung gesehen und kann nur durchgeführt werden, wenn der Chapterfight gewonnen wurde. Die Einheit, welche geborgen werden soll, muss vor dem Wurf angesagt werden. Mechs mit Reaktor- /Munitionsexplosion (beginnend im CT ggf. durch weitere Crit.) können nicht geborgen werden. Bei 4 oder mehr Reaktortreffer in einer Runde muss gewürfelt werden (Regelung: Reaktorexpllosion 10+), ob die Fähigkeit Bergungstrupp überhaupt eingesetzt werden kann.

Ein SpielerMech (SpM) der nach der Zerstörung vom Besitzer über Bergungstrupp wieder hergestellt wird, geht zurück in den SpM-Slot und nicht in den Pool!

Bergungstruppen können ebenfalls versuchen zerstörte Supports zu bergen.

Bergungstrupp 2

C2

Nach dem Chapterfight können die eigenen Techniker auf 8+ versuchen eine zerstörte Einheit vom Spielfeld zu bergen. Dieser Bergungsversuch wird separat zur regulären Beuteregulung gesehen und kann nur durchgeführt werden, wenn der Chapterfight gewonnen wurde. Die Einheit, welche geborgen werden soll, muss vor dem Wurf angesagt werden. Mechs mit Reaktor- /Munitionsexplosion (beginnend im CT ggf. durch weitere Crit.) können nicht geborgen werden. Bei 4 oder mehr Reaktortreffer in einer Runde muss gewürfelt werden (Regelung: Reaktorexpllosion 10+), ob die Fähigkeit Bergungstrupp überhaupt eingesetzt werden kann.

Ein SpielerMech (SpM) der nach der Zerstörung vom Besitzer über Bergungstrupp wieder hergestellt wird, geht zurück in den SpM-Slot und nicht in den Pool!

Bergungstruppen können ebenfalls versuchen zerstörte Supports zu bergen.

Bergungstrupp 3

C3

Nach dem Chapterfight können die eigenen Techniker auf 7+ versuchen eine zerstörte Einheit vom Spielfeld zu bergen. Dieser Bergungsversuch wird separat zur regulären Beuteregulung gesehen und kann bei einem Sieg oder Remis (Würfel entscheiden ggf. wer den ersten Versuch hat) durchgeführt werden. Die Einheit, welche geborgen werden soll, muss vor dem Wurf angesagt werden. Mechs mit Reaktor- /Munitionsexplosion (beginnend im CT ggf. durch weitere Crit.) können nicht geborgen werden. Bei 4 oder mehr Reaktortreffer in einer Runde muss gewürfelt werden (Regelung: Reaktorexpllosion 10+), ob die Fähigkeit Bergungstrupp überhaupt eingesetzt werden kann.

Ein SpielerMech (SpM) der nach der Zerstörung vom Besitzer über Bergungstrupp wieder hergestellt wird, geht zurück in den SpM-Slot und nicht in den Pool!

Bergungstruppen können ebenfalls versuchen zerstörte Supports zu bergen.

Bergungstrupp 4

C4

Nach dem Chapterfight können die eigenen Techniker auf 7+ versuchen eine zerstörte Einheit vom Spielfeld zu bergen. Dieser Bergungsversuch wird separat zur regulären Beuteregulung gesehen und kann bei einem Sieg, Remis oder Niederlage durchgeführt werden (Sieger hat erstes Bergerecht wenn vorhanden/beim Remis entscheidet der Würfel über den ersten Versuch). Die Einheit, welche geborgen werden soll, muss vor dem Wurf angesagt werden. Mechs mit Reaktor- /Munitionsexplosion (beginnend im CT ggf. durch weitere Crit.) können nicht geborgen werden. Bei 4 oder mehr Reaktortreffer in einer Runde muss gewürfelt werden (Regelung: Reaktorexpllosion 10+), ob die Fähigkeit Bergungstrupp überhaupt eingesetzt werden kann.

Ein SpielerMech (SpM) der nach der Zerstörung vom Besitzer über Bergungstrupp wieder hergestellt wird, geht zurück in den SpM-Slot und nicht in den Pool!

Bergungstruppen können ebenfalls versuchen zerstörte Supports zu bergen.

Beispiele für den Einsatz des Bergungstrupps:



4 Reaktortreffer oder mehr in einer Runde -> Bei 10+ kann der Bergungstrupp für diesen Mech nicht eingesetzt werden.

100 Schuss MG-Munition explodieren im LT, fressen sich inkl. CT durch, bringen im CT aber keine weitere Munition oder den Reaktor zur Explosion = Bergungsfähig für Bergungstrupp

100 Schuss MG-Munition explodieren im CT = nicht Bergungsfähig

4 Ultra-AC 20 bringen CT auf (theoretisch) minus 60 Punkte, es gibt aber im CT keine kritischen Treffer = Bergungsfähig für Bergungstrupp

3 Reaktortreffer und/oder CT intern auf null oder weniger Punkte ohne das eine Munitionszeile im CT detoniert = Bergungsfähig für Bergungstrupp.

Austauschlizenz 1**E1**

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu zwei selbst gewählte Pool-Einheiten inklusive Supports durch eine Variante aus der eigenen Fraktionsliste austauschen. Es können nur Varianten gewählt werden, die auch für die jeweilige Fraktion zur Verfügung stehen. Ein Austausch der Chassis ist nicht gestattet.

Austauschlizenz 2**E2**

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu zwei weitere selbst gewählte Pool-Einheiten inklusive Supports (gesamt maximal vier) durch eine Variante aus der eigenen Fraktionsliste austauschen. Es können nur Varianten gewählt werden, die auch für die jeweilige Fraktion zur Verfügung stehen. Ein Austausch der Chassis ist nicht gestattet.

Austauschlizenz 3**E3**

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu zwei weitere selbst gewählte Pool-Einheiten inklusive Supports (gesamt maximal sechs) durch eine Variante aus der eigenen Fraktionsliste austauschen. Es können nur Varianten gewählt werden, die auch für die jeweilige Fraktion zur Verfügung stehen. Ein Austausch der Chassis ist nicht gestattet.

Austauschlizenz 4**E4**

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu gesamt sechs selbst gewählte Pool-Einheiten inklusive Supports durch eine beliebige zugelassene Variante (alle Fraktionen) in der Zeitschiene austauschen. Ein Austausch der Chassis ist nicht gestattet.

Der Spieler wählt selbst die alternative Variante der Einheit aus seiner Liste. (Ausnahme Lizenz 4 = es stehen alle Varianten der MFG zur Verfügung). Es darf nur die Variante verändert werden - nicht die Chassis!

Der Spieler kann bei der Auswahl einer Austauschlizenz selbstständig die zur Verfügung stehenden Varianten seiner Fraktion in der MUL einsehen oder bittet um eine Übersicht. Die MechForce Germany behält sich das Recht vor, Einheiten die das Gleichgewicht im Spiel zu gefährden, nicht auszugeben.

Zusätzlich ermöglicht die Austauschlizenz bei jeder Zuteilung des SpielerMech (SpM) ggf. den Austausch der zugeteilten, in eine andere in der eigenen Fraktionsliste vorhandene Variante (wenn vorhanden).



Söldner / Isorla beanspruchen - 1

F1

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu zwei selbst gewählte Pool-Einheiten inklusive Supports durch eine zufällige Einheit (gleiche Gewichtsklasse) aus einer zufälligen Fraktionsliste (außer der eigenen) austauschen lassen. Es kann dabei nicht genau der gleiche Einheit (Chassis/Variante), welche ausgetauscht wird, gewürfelt werden (Wurf wird wiederholt).

Söldner / Isorla beanspruchen - 2

F2

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu zwei weitere (gesamt vier) selbst gewählte Pool-Einheiten inklusive Supports durch eine zufällige Einheit (gleiche Gewichtsklasse) aus einer zufälligen Fraktionslisten (außer der eigenen) austauschen lassen. Es kann dabei nicht genau die gleiche Einheit (Chassis/Variante), welche ausgetauscht wird, gewürfelt werden (Wurf wird wiederholt). Stehen von der neu zugeteilten Einheit mehrere Varianten zur Verfügung - darf der Spieler entscheiden, welche Variante er haben möchte.

Söldner / Isorla beanspruchen - 3

F3

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu gesamt sechs selbst gewählte Pool-Einheiten inklusive Supports durch eine zufällige Einheit (gleiche Gewichtsklasse) aus einer selbst gewählten Fraktionslisten (außer der eigenen) austauschen lassen. Es kann dabei nicht genau die gleiche Einheit (Chassis/Variante), welche ausgetauscht wird, gewürfelt werden (Wurf wird wiederholt). Stehen von der neu zugeteilten Einheit mehrere Varianten zur Verfügung - darf der Spieler entscheiden, welche Variante er haben möchte.

Söldner / Isorla beanspruchen - 4

F4

Nach der Chapter-Auffüllung (oder Neuanlage) darf der Spieler bis zu gesamt sechs selbst gewählte Pool-Einheiten durch eine zufällige Einheit (gleiche Gewichtsklasse) aus bis zu zwei selbst gewählten Fraktionslisten (außer der eigenen) austauschen lassen. Es kann dabei nicht genau die gleiche Einheit (Chassis/Variante), welche ausgetauscht wird, gewürfelt werden (Wurf wird wiederholt). Stehen von der neu zugeteilten Einheit mehrere Varianten zur Verfügung - darf der Spieler entscheiden, welche Variante er haben möchte.

Der Spieler bekommt beim Austausch die Information, aus welcher Liste die neue Einheit ermittelt wurde und kann dann selbstständig die zur Verfügung stehenden Varianten der ermittelten Fraktion in der MUL einsehen oder bittet um eine Übersicht. Die MechForce Germany behält sich das Recht vor, Einheiten die das Gleichgewicht im Spiel gefährden, nicht auszugeben.

Zusätzlich ermöglicht die Austauschlizenz bei jeder Zuteilung des SpielerMech (SpM) ggf. den Austausch der zugeteilten, in eine andere in der eigenen Fraktionsliste vorhandene Variante (wenn vorhanden).

Reservetruppen 1

G1

keine Piraten/Periphery

Die Mindestanzahl der Pool-Mechs im Chapter wird von 12 auf 14 erhöht.

Reservetruppen 2

G2

keine Piraten/Periphery

Die Mindestanzahl der Pool-Mechs im Chapter wird von 12 auf 16 erhöht.

Reservetruppen 3

G3

keine Piraten/Periphery

Die Mindestanzahl der Pool-Mechs im Chapter wird von 12 auf 18 erhöht.

Reservetruppen 4

G4

keine Piraten/Periphery

Die Mindestanzahl der Pool-Mechs im Chapter wird von 12 auf 20 erhöht.
Die Komplettauffüllung des Chapter (auf Antrag) kann zukünftig zweimal im Kalenderjahr erfolgen.

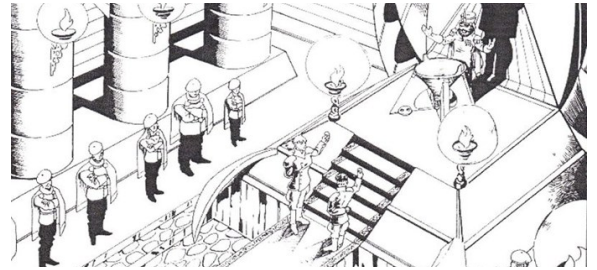


Trial of Possession 1

H1

nur für Clan Einheiten

Der Spieler mit diesem Skill kann einen Trial of Possession (Besitztest) auf einen Mech oder Support aussprechen. Wird dieser von der Gegenseite akzeptiert, wird im Anschluss der Chapterfight durchgeführt. Der Sieger des Fights (egal welche Seite gewonnen hat) darf dann per Würfelwurf eine Einheit der Gewichtsklasse Light oder Medium aus dem gegnerischen Einheiten-Pool erbeuten und dem seinen zufügen (zusätzlich zum Beuteanspruch). Die Inanspruchnahme dieser Fähigkeit muss auf dem ChF-Protokoll vermerkt werden.



Trial of Possession 2

H2

nur für Clan Einheiten

Der Spieler mit diesem Skill kann einen Trial of Possession (Besitztest) auf einen Mech oder Support aussprechen. Wird dieser von der Gegenseite akzeptiert, wird im Anschluss der Chapterfight durchgeführt. Der Sieger des Fights (egal welche Seite gewonnen hat) darf dann per Würfelwurf eine Einheit der Gewichtsklasse Light, Medium oder Heavy aus dem gegnerischen Einheiten-Pool erbeuten und dem seinen zufügen (zusätzlich zum Beuteanspruch). Die Inanspruchnahme dieser Fähigkeit muss auf dem ChF-Protokoll vermerkt werden.

Trial of Possession 3

H3

nur für Clan Einheiten

Der Spieler mit diesem Skill kann einen Trial of Possession (Besitztest) auf einen Mech oder Support aussprechen. Wird dieser von der Gegenseite akzeptiert, wird im Anschluss der Chapterfight durchgeführt. Der Sieger des Fights (egal welche Seite gewonnen hat) darf dann per Würfelwurf eine Einheit der Gewichtsklasse Light, Medium, Heavy oder Assault aus dem gegnerischen Einheiten-Pool erbeuten und dem seinen zufügen (zusätzlich zum Beuteanspruch). Die Inanspruchnahme dieser Fähigkeit muss auf dem ChF-Protokoll vermerkt werden.

Trial of Possession 4

H4

nur für Clan Einheiten

Der Spieler mit diesem Skill kann einen Trial of Possession (Besitztest) auf einen Mech oder Support aussprechen. Wird dieser von der Gegenseite akzeptiert, deklarieren beide Fraktionen die jeweilige Beute (diese Einheit darf im Fight nicht benutzt werden) und führen im Anschluss den Chapterfight durch. Der Sieger des Fights (egal welche Seite gewonnen hat) darf dann diese Einheit seinen Pool zufügen (zusätzlich zum Beuteanspruch). Die Inanspruchnahme dieser Fähigkeit muss auf dem ChF-Protokoll vermerkt werden.

Meisterdieb 1

J1

nur für Piraten/Banditen/Periphery

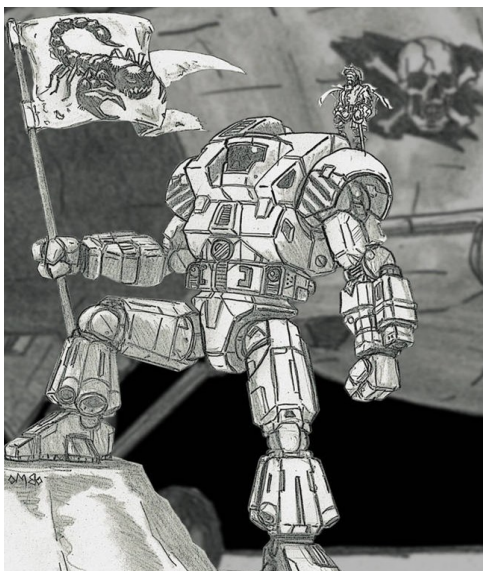
Wenn der Spieler dieses Skills mit seinem Chapter den Fight gewinnt, hat er die Möglichkeit mit einem Wurf auf 10+ zusätzlich zum Beuteanspruch eine zufällig ermittelte Einheit aus der Würfel-/Fraktionsliste des Gegners zu erhalten (nicht aus dem Pool des Gegners).

Meisterdieb 2

J2

nur für Piraten/Banditen/Periphery

Wenn der Spieler dieses Skills mit seinem Chapter den Fight gewinnt, hat er die Möglichkeit mit einem Wurf auf 9+ zusätzlich zum Beuteanspruch eine zufällig ermittelte Einheit aus der Würfel-/Fraktionsliste des Gegners zu erhalten (nicht aus dem Pool des Gegners).



Meisterdieb 3

J3 nur für Piraten/Banditen/Periphery

Wenn der Spieler dieses Skills mit seinem Chapter den Fight gewinnt, hat er die Möglichkeit mit einem Wurf auf 8+ zusätzlich zum Beuteanspruch eine zufällig ermittelte Einheit aus der Würfel-/Fraktionsliste des Gegners zu erhalten (nicht aus dem Pool des Gegners).

Meisterdieb 4

J4 nur für Piraten/Banditen/Periphery

Wenn der Spieler dieses Skills mit seinem Chapter den Fight gewinnt oder unentschieden spielt, hat er die Möglichkeit mit einem Wurf auf 8+ zusätzlich zum Beuteanspruch eine zufällig ermittelte Einheit aus der Würfel-/Fraktionsliste des Gegners zu erhalten (nicht aus dem Pool des Gegners).

Die Gewichtsklasse sowie Art der Einheit (Mech oder Support) für die zu ermittelten Einheit wird vom Spieler festgelegt.



Optionale Erfolge/Achievements der Abschlusstufen 11 bis 16

Skill-Kosten pro Erfolg variabel

(Es können maximal 2 der unten aufgeführten Skill-Pfade erworben werden!)

Verbesserte Mech-Bay 1

N1

Kosten für den Erwerb: 2 Skill-Punkte

Beim SpielerMech dürfen vom Spieler im Rahmen der Konstruktionsregeln die Bereiche Panzerung, Art sowie Anzahl an Heat sinks, und Anzahl der Sprungdüsen verändert werden. Für die Veränderung ist zwingend ein Konstruktions-Programm (z.B. MegaMek) zu benutzen. Der Umbau muss zwingend vor der Benutzung vom Chapter-Verwalter oder Vorstand abgenommen werden. Ein Verantwortlicher darf sich selbst keinen Umbau genehmigen.

Verbesserte Mech-Bay 2

N2

Kosten für den Erwerb: 1 Skill-Punkt

Beim SpielerMech dürfen vom Spieler im Rahmen der Konstruktionsregeln die Bereiche Panzerung, Art sowie Anzahl an Heat sinks, Anzahl der Sprungdüsen, Munitionstonnage und maximal eine Waffe verändert werden. Für die Veränderung ist zwingend ein Konstruktionsprogramm (z.B. MegaMek) zu benutzen. Der Umbau muss zwingend vor der Benutzung vom Chapter-Verwalter oder Vorstand abgenommen werden. Ein Verantwortlicher darf sich selbst keinen Umbau genehmigen.

Persönliche Mech-Variante

O

Kosten für den Erwerb: 3 Skill-Punkte

Der Spieler darf einmalig eine eigene Variante einer bestehenden Mech-Chassis seiner Fraktion für sein Chapter erstellen. Dieser Mech ist, sofern es die Spielregeln zulassen, beutefähig. Sollte der Spieler diesen Mech verlieren, wird er bei der nächsten Chapter-Auffüllung dem Pool wieder zugefügt. Für die Konstruktion ist zwingend ein Programm (z.B. MegaMek) zu benutzen. Die Konstruktion muss zwingend vor der Benutzung von einem Verantwortlichen abgenommen werden. Ein Verantwortlicher darf sich selbst keine Konstruktion genehmigen.

Feldreparatur 1

P1

Kosten für den Erwerb: 1 Skill-Punkt

Pro ChF darf der Spieler an einer Einheit auf dem Feld auf einen Wurf von 7+ eine einmalige Notreparatur eines kritischen Zeilentreffers durchführen, um den Effekt zu negieren. Misslingt dieser Wurf erhält die betreffende Zone einen weiteren kritischen Treffer (die kritische Zeile wird sofort ermittelt). Die Einheit darf sich für diese Reparatur in der Runde nicht bewegen, angreifen oder getroffen werden. Erfolgt doch ein Treffer gilt der Versuch ebenfalls als Misslungen und es wird eine weitere kritische Zeile beschädigt. Der Reparaturversuch muss am Ende der Bewegungsphase angesagt werden.

Feldreparatur 2

P2

Kosten für den Erwerb: 1 Skill-Punkt

Pro ChF darf der Spieler an zwei verschiedenen Einheiten auf dem Feld auf einen Wurf von 7+ eine einmalige Notreparatur eines kritischen Zeilentreffers durchführen, um den Effekt zu negieren. Misslingt dieser Wurf erhält die betreffende Zone einen weiteren kritischen Treffer (die kritische Zeile wird sofort ermittelt). Die Einheit darf sich für diese Reparatur in der Runde nicht bewegen, angreifen oder getroffen werden. Erfolgt doch ein Treffer gilt der Versuch ebenfalls als Misslungen und es wird eine weitere kritische Zeile beschädigt. Der Reparaturversuch muss am Ende der Bewegungsphase angesagt werden.



Reserve-Mech**Q1****Kosten für den Erwerb: 3 Skill-Punkte**

Das Chapter erhält einen zweiten Slot für einen SpielerMech (SpM) zugeteilt. Es kann pro ChF aber nur ein SpM eingesetzt werden (ggf. X1/X2 beachten).

Es ist nicht gestattet, zwei identische SpM zu besitzen. Verliert der Chapter-Führer einen der beiden SpM, so ist bis zur Auffüllung der noch aktive Mech zu benutzen, es wird kein temporärer SpM genutzt. Alternativ kann natürlich dem Chapter-Regelwerk entsprechend der jetzt freie Slot dauerhaft mit einem Pool-Mech besetzt werden.

**Sammler****R1****Kosten für den Erwerb: 1 Skill-Punkt**

Bei der Chapter-Auffüllung dürfen drei beliebige Pool-Einheiten gegen eine andere in der Zeitschiene (oder ältere) verfügbare Variante (gleiche Chassis) ausgetauscht werden. Es sind alle offiziellen Varianten außer 'Uniques' oder von der MechForce gesperrte Einheiten nutzbar. Die Einheiten sind dem Regelwerk entsprechend beutefähig.

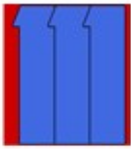
Bündnisstreitkräfte**T1****Kosten für den Erwerb: 5 Skill-Punkte**

Der Spieler erhält einmalig ein modifiziertes zweites Chapter in der gleichen Zeitschiene ohne SpielerMech (SpM), also nur Pool-Einheiten. Bei einem ChF darf der Chapter-Führer Einheiten aus dem zweiten Pool für die eigene Aufstellung nutzen. Für das zweite Chapter können keine Akademie-Erfolge erspielt werden.

Der erfolgreiche Abschluss der 16. Stufe ist ein überragendes Ereignis, welches neben der Ehre, dem Titel, sowie der Urkunde zusätzlich besonders Honoriert wird!





							
Sao-wei	Acolyte	Chu-i	Leftenant	First Leutnant	Lieutenant SG	Löjtnant	Cornet
							
Sang-wei	Adept	Tai-i	Captain	Hauptmann	Captain	Kapten	Subaltern
							
Sao-shao	Demi-Precentor	Sho-sa	Major	Kommandant	Force Commander	Major	Brigadier
							
Sang-shao	Precentor	Tai-sa	Colonel	Colonel	Colonel	Överste	Colonel

Rangstufe

1

Akademiestufe

1 bis 4

Rangstufe

2

Akademiestufe

5 bis 7

Rangstufe

3

Akademiestufe

8 und 9

Rangstufe

4

Akademiestufe

10+

Rangstufe 1 Akademiestufe 1 bis 4								
Rangstufe 2 Akademiestufe 5 bis 7								
Rangstufe 3 Akademiestufe 8 und 9								
Rangstufe 4 Akademiestufe 10+								

reguläre Erfolge/Achievements für die MechForce Germany - Akademie

(X1) Mechlizenz 1	(A1) Gewichtsklassen- verschiebung 1	(B1) Mech- qualifikation 1	(D1) Schwarzmarkt- kontakt 1	(C1) Bergungstrupp 1	(E1) Austausch- lizenz 1	(F1) Söldner/Isorla beanspruch. 1	Inner Sphere / Clans (ohne Piraten)	Nur für Clans	Nur für Piraten / Banditen / Periphery
(X2) Mechlizenz 2	(A2) Gewichtsklassen verschiebung 2	(B2) Mech- qualifikation 2	(D2) Schwarzmarkt- kontakt 2	(C2) Bergungstrupp 2	(E2) Austausch- lizenz 2	(F2) Söldner/Isorla beanspruch. 2	(G1) Reservetruppen 1	(H1) Trial of Possession 1	(J1) Meisterdieb 1
(A3) Gewichtsklassen verschiebung 3	(B3) Mech- qualifikation 3	(D3) Schwarzmarkt- kontakt 3	(C3) Bergungstrupp 3	(E3) Austausch- lizenz 3	(F3) Söldner/Isorla beanspruch. 3	(G3) Reservetruppen 3	(H3) Trial of Possession 3	(J3) Meisterdieb 3	
(D4) Schwarzmarkt- kontakt 4	(C4) Bergungstrupp 4	(E4) Austausch- lizenz 4	(F4) Söldner/Isorla beanspruch. 4	(G4) Reservetruppen 4	(H4) Trial of Possession 4	(J4) Meisterdieb 4			

INFO ZUM SKILLBAUM

Je erfolgreich abgeschlossenener Stufe kann ein Akademieerfolg in einer der vorhandenen Skill-Spalten gewählt werden.

Es wird immer von Stufe 1 zur nächsten höheren Stufe im Skill gestiegen; um also z.B. Mechqualifikation 3 (B3) zu erringen, muss zwingend vorher Mechqualifikation 2 (B2) und davor Mechqualifikation 1 (B1) erworben werden.

Mechlizenz 1	X1	Freischaltung Heavy für SpM bei zufälliger Zuteilung durch Chapter-Verwaltung
Mechlizenz 2	X2	Freischaltung Assault für SpM bei zufälliger Zuteilung durch Chapter-Verwaltung
Gewichtsverschiebung 1	A1	Bis zu 5 Gewichtsklassenslots verschieben. (2)
Gewichtsverschiebung 2	A2	Erneut bis zu 5 weitere Gewichtsklassenslots verschieben. (2)
Gewichtsverschiebung 3	A3	Erneut bis zu 5 weitere Gewichtsklassenslots verschieben. Bonus B1 wird freigeschaltet (2)
Mechqualifikation 1	B1	Bei zufällig gewürfelten SPM-Ersatz wird 'eine' Gewichtsklasse der eigenen Fraktion favorisiert (1)(2)
Mechqualifikation 2	B2	Bei SpM-Ersatz, freie Wahl eines Mechs aus 'einer' Gewichtsklasse der eigenen Fraktion (1)(2)
Mechqualifikation 3	B3	Bei SpM-Ersatz, freie Wahl eines Mechs aus 'allen erworbenen' Gewichtsklassen der eigenen Fraktion (1) +Bonus
Schwarzmarktkontakt 1	D1	Zufälliger SPM-Ersatz, 'zufällige' Gewichtsklasse aus 'zufälliger' anderer Fraktion (1)(2)
Schwarzmarktkontakt 2	D2	Zufälliger SPM-Ersatz, 'eine' Gewichtsklasse aus 'zufälliger' anderer Fraktion (1)(2)(3)
Schwarzmarktkontakt 3	D3	Zufälliger SPM-Ersatz, 'eine' Gewichtsklasse aus 'einer spezifischen' anderer Fraktion (1)(2)(3)
Schwarzmarktkontakt 4	D4	SpM-Ersatz, freie Wahl des Mechs aus 'einer' Gewichtsklasse von 'einer spezifischen' anderen Fraktion (1)(2)(3)(mehrfach wählbar)
Bergungstrupp 1	C1	Eine zerstörte Einheit kann auf 9+ in den Pool aufgenommen werden
Bergungstrupp 2	C2	Eine zerstörte Einheit kann auf 8+ in den Pool aufgenommen werden
Bergungstrupp 3	C3	Eine zerstörte Einheit kann auf 7+ in den Pool aufgenommen werden
Bergungstrupp 4	C4	Eine zerstörte Einheit kann auf 7+ in den Pool aufgenommen werden
Austauschlizenz 1	E1	Austausch von 2 selbst gewählten Pool-Einheiten durch Varianten aus der eigenen Fraktionsliste
Austauschlizenz 2	E2	E1 plus 2 weiteren selbst gewählten Pool-Einheiten durch Varianten aus der eigenen Fraktionsliste
Austauschlizenz 3	E3	E2 plus 2 weiteren selbst gewählten Pool-Einheiten durch Varianten aus der eigenen Fraktionsliste
Austauschlizenz 4	E4	Der Austausch ist auch durch Varianten aus beliebigen Fraktionslisten möglich
Söldner anheuern 1	F1	Austausch von 2 selbst gewählte Pool-Einheiten durch Ersatz aus zufälliger Fraktionsliste
Söldner anheuern 2	F2	Austausch von 2 weiteren selbst gewählten Pool-Einheiten durch Ersatz aus zufälliger Fraktionsliste
Söldner anheuern 3	F3	Austausch von maximal 6 selbst gewählten Pool-Einheiten durch Ersatz aus selbst gewählter Fraktionsliste
Söldner anheuern 4	F4	Der Ersatz der oben genannten Pool-Einheiten darf aus zwei selbst gewählten Fraktionslisten erfolgen
Reservetruppen 1	G1	Die Mindestanzahl an Pool-Mechs im Chapter wird auf 14 erhöht
Reservetruppen 2	G2	Die Mindestanzahl an Pool-Mechs im Chapter wird auf 16 erhöht
Reservetruppen 3	G3	Die Mindestanzahl an Pool-Mechs im Chapter wird auf 18 erhöht
Reservetruppen 4	G4	Die Mindestanzahl an Pool-Mechs im Chapter wird auf 20 erhöht Bonus: Auffüllung zweimal im Kalenderjahr möglich
Trial of Possession 1	H1	Sieger darf eine zufällige Light/Medium Einheit aus dem Pool des Gegners erbeuten
Trial of Possession 2	H2	Sieger darf eine zufällige Light/Medium/Heavy Einheit aus dem Pool des Gegners erbeuten
Trial of Possession 3	H3	Sieger darf eine zufällige Light/Medium/Heavy/Assault Einheit aus dem Pool Gegners erbeuten
Trial of Possession 4	H4	Sieger darf eine festgelegte Light/Medium/Heavy/Assault Einheit aus dem Pool des Gegners erbeuten
Meisterdieb 1	J1	Bei Sieg auf 10+ eine zufällige Einheit aus der gegnerischen Würfel-Liste als Beute
Meisterdieb 2	J2	Bei Sieg auf 9+ eine zufällige Einheit aus der gegnerischen Würfel-Liste als Beute
Meisterdieb 3	J3	Bei Sieg auf 8+ eine zufällige Einheit aus der gegnerischen Würfel-Liste als Beute
Meisterdieb 4	J4	Bei Sieg/Unentschieden auf 8+ eine zufällige Einheit aus der gegnerischen Würfel-Liste als Beute

Erfolge/Achievements für die MechForce Germany - Akademie

Abschluss-Stufen 11 bis 16

(N1) Verbesserte Mech-Bay 1	(O1) Persönliche Mech-Variante	(P1) Feldreparatur 1	(Q1) Reserve Mech	(R1) Sammler	(T1) Bündnisstreitkräfte
(N2) Verbesserte Mech-Bay 2		(P2) Feldreparatur 2	Es dürfen von den hier genannten Fertigkeiten maximal 2 Skill-Pfade erworben werden!		

N1	Verbesserte Mech-Bay 1	Kosten: 2 Punkte	Beim SpM dürfen Panzerung, Art-Anzahl Heat sinks, Sprungdüsen verändert werden (1)
N2	Verbesserte Mech-Bay 2	Kosten: 1 Punkt	Beim SpM dürfen Panzerung, Art-Anzahl Heat sinks, Sprungdüsen, Munitionstonnage und eine Waffe verändert werden (1)
O1	persönliche Mech-Variante 1	Kosten: 3 Punkte	Der Spieler darf einmalig eine eigene Mech-Variante für seinen Mech-Pool erstellen (1)
P1	Feldreparatur 1	Kosten: 1 Punkt	Pro ChF einmalige Feldreparatur an einer Einheit auf 7 + Die Einheit darf sich in der Runde nicht bewegen, angreifen oder getroffen werden
P2	Feldreparatur 2	Kosten: 1 Punkt	Pro ChF einmalige Feldreparatur an zwei verschiedenen Einheiten auf 7 + Die Einheit darf sich in der Runde nicht bewegen, angreifen oder getroffen werden
Q1	Reserve-Mech (SpM)	Kosten: 3 Punkte	Das Chapter erhält einen zweiten Spieler-Mech (SpM) (2)
R1	Sammler	Kosten: 1 Punkt	Bei der Chapter-Auffüllung dürfen drei beliebige Pool-Einheiten gegen eine andere in der Zeitschiene (oder älter) verfügbare Variante (außer Uniques/gespernte) ausgetauscht werden (3)
T1	Bündnisstreitkräfte	Kosten: 5 Punkte	Es wird ein modifiziertes zweites Chapter in der gleichen Zeitschiene angelegt (3)

- (1) Es ist zwingend ein Programm (z.B. MM/SKW) für die Konstruktion zu benutzen. Der Mech ist von einem Verantwortlichen abzunehmen.
- (2) Es gelten modifiziert die Spieler-Mech Chapter- /Akademieregeln für die Vergabe.
- (3) Der Austausch ist zeitnah über Email zu melden.

Chapter - ID: _____

Haus/Fraktion/Clan: _____

MechForceGermany e. V. Titel: _____

Datum: _____

Vergabe Erfolgt durch Vorstand oder Akademieleitung

	<u>Datum</u>	<u>gewählter Erfolg/Achievement</u>		<u>Bemerkung</u>	<u>Gewichtsklasse</u>			
		Nr.	Name		L	M	H	A
Stufe 1					☐	☐	☐	☐
Stufe 2					☐	☐	☐	☐
Stufe 3					☐	☐	☐	☐
Stufe 4					☐	☐	☐	☐
Stufe 5					☐	☐	☐	☐
Stufe 6					☐	☐	☐	☐
Stufe 7					☐	☐	☐	☐
Stufe 8					☐	☐	☐	☐
Stufe 9					☐	☐	☐	☐
Stufe 10					☐	☐	☐	☐
Stufe 11					☐	☐	☐	☐
Stufe 12					☐	☐	☐	☐
Stufe 13					☐	☐	☐	☐
Stufe 14					☐	☐	☐	☐
Stufe 15					☐	☐	☐	☐
Stufe 16					☐	☐	☐	☐
Bonus					☐	☐	☐	☐
Bonus					☐	☐	☐	☐

Notizen:



MFG

MECH FORCE GERMANY