



MECH-FORCE GERMANY

CHAPTER-REGELWERK

AB

FEBRUAR 2024

1.1

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Allgemeines	
1.1	Definition Chapter	3
1.2	Was ist ein ChapterFight?	3
1.3	Vorbedingungen	3
1.4	Zeitschienen	3
1.4.1	Succession Wars	3
1.4.2	Civil War Inner Sphere	3
1.4.3	Civil War Clans	3
1.4.4	Jihad	4
1.4.5	Republic	4
1.4.6	ilClan	4
1.5	Chaptererstellung	4
1.6	Fraktionswechsel	4
2.	Aufbau eines MechForce Chapters	
2.1	Zusammensetzung der Aufstellung	4
2.1.1	SpielerMech	4
2.1.2	Mech Pool	5
2.1.3	Combat-Vehicle Pool	5
2.1.4	Battle-Armor Pool	5
2.1.5	Omni-Konfigurationen	5
3.	ChapterFight	
3.1	Allgemeine Vorgaben	5
3.2	Freie Chapter	5
3.3	Zeitschienenübergreifende Fights	5
3.4	ChapterFights mit mehreren Teilnehmern	6
3.5	Einsatz von Supporteinheiten	6
3.6	Alpha Strike als ChapterFight	6
3.7	ChapterFight-Vereinbarungen	6
3.8	ChapterFight-Protokoll	6
4.	Verluste, Ersatz und Beute	
4.1	Schadensdefinition laut MechForce Germany	6
4.1.1	Mech zerstört	6
4.1.2	Mech kampfunfähig	6
4.1.3	Combat-Vehicle zerstört / kampfunfähig	7
4.1.4	Battle-Armor zerstört / kampfunfähig	7
4.1.5	Sondereinbarungen Schadensdefinition	7
4.2	Ersatzzuteilungen	
4.2.1	Verlust des SpielerMech	7
4.2.2	Mindestgröße des Chapters	7
4.2.3	Jahresauffüllung	7
4.3	Beute	
4.3.1	Allgemeines	7
4.3.2	Sonderregelung für Civil War Clans	8
4.3.3	Beute bei Alpha Strike	8
5.	Wertung, Rangliste und Belohnungen	
5.1	Wertungen ChapterFights Online vs. Table	8
5.2	Jahreswertung / Rangliste	8
5.3	Belohnungen der Bestplatzierten in der Jahreswertung	8

[1] ALLGEMEINES

1.1 Definition Chapter

Das Chapter ist der gewählte Einheitsname und Callname (Optional) den der Spieler beim Eintritt in den Verein gewählt hat.

Die Chapter-Aufstellung beinhaltet Truppenteile von verschiedenen Waffengattungen und wird vom Verein, bzw. deren verantwortlichen Verwaltern auf Antrag zugeteilt.

1.2 Was ist ein ChapterFight?

Ein ChapterFight (ChF) liegt vor, wenn mindestens zwei Spieler sich dazu verabreden, mit Einheiten aus ihren zugeteilten Aufstellungen gegeneinander anzutreten.

Spieler, die keine Aufstellung der MechForce Germany besitzen, können mit einem sogenannten „freien Chapter“ selbstverständlich auch an dem Spiel teilnehmen.

1.3 Vorbedingungen

Um ein durch den Verein zugeteiltes MechForce Chapter zu erhalten, benötigt man eine aktive Mitgliedschaft in der MechForce Germany e.V.

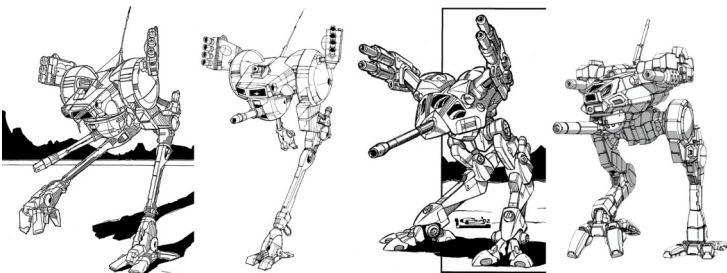
Um am ChapterFight-Wertungs-System teilzunehmen, muss das teilnehmende MFG Chapter den Mitgliedsbeitrag für das laufende Kalenderjahr in voller Höhe entrichtet haben.

Sollte im Nachgang festgestellt werden, dass ein Chapter mit einem fälligen Beitragsrückstand teilgenommen hat, so wird dieser Kampf zugunsten des gegnerischen Chapters gewertet und hat für den säumigen Spieler weitere Konsequenzen.

1.4 Zeitschienen

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

<i>Succession Wars (SW)</i>	2781 bis inklusive 3049
<i>Civil War IS (CW-IS)</i>	3050 bis inklusive 3067
<i>Civil War Clan (CW-C)</i>	3050 bis inklusive 3067
<i>Jihad (Jihad)</i>	3068 bis inklusive 3080
<i>Republic (Rep)</i>	3081 bis inklusive 3130
<i>iIClan (iIC)</i>	ab 3131



Zusätzliche Informationen zu den Zeitschienen



1.4.1 Succession Wars

Die Aufstellungen können Einheiten mit LosTech beinhalten. Die Anzahl der Einheiten im Mech-Pool mit LosTech ist nicht begrenzt. Spieler-Mechs dürfen keine LosTech-Einheiten sein.

Die von der MechForce Germany ausgeteilten Chapter beinhalten bei Ausgabe maximal 3 Los-Tech-Mechs. Diese können generell in ChapterFights eingesetzt werden.

1.4.2 Civil War IS

Durch die Kriege gegen die Clans, der Aufnahme der No-Cats in die Star League und weiterer



Möglichkeiten befindet sich auch immer mehr Clantechnologie in der Hand der Inner Sphere. Trotz vieler Beutestücke ist die IS nicht in der Lage, Clan Omni-Einheiten selbstständig neu zu konfigurieren. Es kann also nur die jeweilige Clan-Konfiguration eingesetzt werden, die das Chapter (gemäß Chapter-Datenblatt) im Bestand hat.

Die MFG-Zeitschienenverwalter achten aber darauf, dass jedes Chapter nur *begrenzten Nachschub* an Clantechnologie erhält. Befinden sich in einer Aufstellung schon 3 Mechs (oder mehr) mit Clantechnologie, so wird kein weiterer Mech mit dieser Technik zugewiesen. Gleiches gilt auch für Support Einheiten.

Clantechnologie kann regulär in ChapterFights eingesetzt werden. ChapterFights CW-IS vs. CW-C sind generell gestattet.

1.4.3 Civil War Clan



Durch die Kriege gegen die befinden sich auch vereinzelte Einheiten der Inner Sphere im Clan

Touman. Trotz der Beutestücke sind die Clantechniker nicht in der Lage, IS Omni-Einheiten selbstständig neu zu konfigurieren. Es kann also nur die jeweilige IS-Konfiguration eingesetzt werden, die das Chapter (gemäß Chapter-Datenblatt) im Bestand hat.

Die MFG-Zeitschienenverwalter achten aber darauf, dass jedes Chapter nur *begrenzten Nachschub* an IS-Technologie erhält. Befinden sich in einer Aufstellung schon 3 Mechs (oder mehr) mit IS-Technologie, so wird kein weiterer Mech mit dieser Technik zugewiesen. Gleiches gilt auch für Support Einheiten. ChapterFights CW-C vs. CW-IS sind generell gestattet.

1.4.4 Jihad



Durch die Kriege gegen die unterschiedlichsten Fraktionen, befindet sich häufig auch Clantechnologie im Besitz der IS und umgekehrt. Trotz der vielen Beutestücke sind weder die IS noch die Clans in der Lage Omni-Einheiten des Gegenübers selbstständig neu zu konfigurieren. Es kann also nur die jeweilige fremde Omni-Einheit eingesetzt werden, die auch im Bestand ist.

Clantechnologie kann regulär in ChapterFights auf Seiten der IS eingesetzt werden.

1.4.5 Republic



Der technologische Handel beherrscht immer mehr die Schlachtfelder. Jeder setzt jede Technologie ein, Einheiten der *anderen Seite* sind inzwischen ein gewohnter Anblick.

Auch hat das technologische Wissen zugenommen, bekannte bzw. fremde Omni-Einheiten selbstständig zu konfigurieren.

1.4.6 ilClan



Gleiches technologisches Wissen bezüglich Omni wie in Republic, keine weiteren Anmerkungen derzeit.

1.5 Chapter-Anmeldung

Als vollwertiges Mitglied der MechForce Germany kann jeder Spieler jeweils ein Chapter pro Zeitschiene per Mailanfrage beantragen. Das Chapter wird dann erstellt und der Spieler bekommt seine zugeteilte Aufstellung zugesendet.

Seit Februar 2024 sind die zur Verfügung stehenden Einheiten der MasterUnitList (MUL) angeglichen. Sie enthalten 36 plus 1 Mechs, sowie Support-Einheiten.

Trotz des Angleichens an die MUL, behält der MechForce Germany e.V. das bestehende System mit den Verfügbarkeiten der einzelnen Kampfeinheiten bei. Die MUL dient also nur zur Übersicht, welche Kampfeinheiten regulär in der jeweiligen Fraktion existieren.

1.6 Fraktionswechsel

Fraktionswechsel sind je Kalenderjahr einmalig auf Antrag per Mail möglich. In dem Kalenderjahr, in dem ein Chapter in der Zeitschiene erstmalig erstellt wird, ist kein erneuter Fraktionswechsel möglich.

Bei einem Wechsel der Fraktion erhält der Spieler ein komplett neues Chapter inklusive Aufstellung.

[2] AUFBAU EINES MECHFORCE CHAPTERS

2.1 Zusammensetzung der Aufstellung in einem Chapter

Eine Chapter-Aufstellung besteht aus Mech-Einheiten, sowie Combat-Vehicle (CV) und Battle-Armor (BA). Mechs die schwerer als 100 Tonnen sind, werden im Bereich Assault eingefügt, gleiches respektive unter 20 Tonnen bei Lights.

Mit der zusätzlichen optionalen MechForce Germany Akademie, sind Veränderungen in der Anzahl der Gewichtsklassen-Slots erzielbar.

Bestätigte Blutnamensträger eines Clan-Chapter's dürfen einmal im Kalenderjahr entscheiden, ob sie statt einer Gemischten lieber eine reine Front- / Secondline Mech-Einheit führen möchten.

Dieses Privileg kann auch Spielern gewährt werden, welche sich außerordentlich im Verein durch unterstützende Tätigkeiten hervortun.

2.1.1 Kommando/SpielerMech (SpM)

Jeder Spieler erhält bei Gründung eines Chapters einen SpielerMech (SpM), der ihm gemäß der gewählten Fraktion ausgewürfelt wird.

Die Gewichtsklasse des ersten SpM wird zufällig aus der Kategorie Light oder Medium ermittelt.

Der Spieler muss seinen SpM in jedem ChapterFight zwingend einsetzen.



2.1.2 Mech Pool

Jedes Chapter enthält 36 Mech-Einheiten verteilt auf 4 Gewichtsklassen mit jeweils 9 Slots.

Ausnahme: der Spieler besitzt für sein Chapter entsprechende Akademiefähigkeiten um in seinem Mech-Pool eine Gewichtsklassenverschiebung durchzuführen.

Bei der Erstellung des Mech-Pool wird darauf geachtet, dass kein Mech öfters als zweimal vorkommt. Ausnahme das oben genannte Frontline-Chapter eines Blutnamensträger.

2.1.3 Combat-Vehicle (CV) Pool

Im Supportbereich sind gesamt 14 Slots für CV vorhanden, die MFG-Zeitschienenverwalter bearbeiten nur die ersten 12 Slots (je Gewichtsklasse 3 Einheiten). Die letzten zwei Slots können selbst mit erhaltener Beute ungeachtet der Gewichtsklasse aufgefüllt werden.

Ausnahme: der Spieler besitzt für sein Chapter extra Akademiefähigkeiten um in den ersten 12 Slots eine Gewichtsklassenverschiebung durchzuführen.

Bei der Erstellung des CV-Pool wird darauf geachtet, dass kein CV öfters als einmal vorkommt.



2.1.4 Battle-Armor (BA) Pool

Für die BA stehen gesamt 10 Slots zur Verfügung, wovon das Nachschubkommando nur 8 Slots auffüllt. Die letzten zwei Slots können ebenfalls mit eigener Beute aufgefüllt werden. Hier gibt es keine Vorgaben was die Anzahl der Gewichtsklassenslots betrifft.

BA werden Waffenspezifisch zugeteilt, es ist also nicht möglich die Waffengattung selbst zu verändern. Ein Slot BA in der Chapter-Aufstellung bedeutet ein Point (4/5/6 Trooper).

2.1.5 Omni-Konfigurationen

In einigen Zeitschienen können die Aufstellungen Einheiten als Omni-Konfiguration beinhalten. Das heißt; der Chapterführer kann bei diesem vor dem ChF eine in der Liste seiner Fraktion verfügbare Omni-Variante wählen, muss dabei aber natürlich das BV der entsprechenden Konfiguration einkalkulieren.

Chaptern der IS ist es (sofern nicht in der Zeitschiene explizit anders beschrieben) nicht möglich, erbeutete Clan-Omnis neu zu konfigurieren, man kann diese also ausschließlich in der erbeuteten Konfiguration nutzen.

Gleiches gilt ebenfalls (sofern nicht in der Zeitschiene explizit anders beschrieben) für die Seite der Clans.

Wichtig: eine OR-Konfiguration bei IS Mechs kann nur genutzt werden, wenn diese zugewiesen wurde!

[3] CHAPTERFIGHT (ChF)

3.1 Allgemeine Vorgaben

Sämtliche Piloten, egal welcher Herkunft und Zeitschiene werden ab sofort folgende Basis-Grundwerte haben: Gunner 4 / Pilot 5

Dieses kann aber bei der ChapterFight-Vereinbarung zusätzlich verhandelt werden. Bei vereinzelt besseren Piloten ist aber zwingend darauf zu achten, dass der BV-Wert der jeweiligen Einheit neu berechnet werden muss!

Ein ChapterFight (ChF) bedeutet, dass mindestens der SpM plus zwei weitere Einheiten, also mindestens drei Einheiten gesamt pro Spieler gegeneinander antreten.

Die Aufstellung an Einheiten muss in einem regulären ChapterFight (zur Wertung) komplett aus dem eigenen Bestand erfolgen. Werden Einheiten aufgestellt, die nicht aus dem eigenen Chapter sind, so wird der ChF für das betreffende Chapter nicht gewertet und als Freies Chapter (FrCh) betrachtet.

Alternativ kann ein ChapterFight entgegen der oben genannten Regelung von mindestens 3 Einheiten auch wie folgt bestritten werden:

- o Drei Spiele (best-of-three) mit dem SpM plus einer weiteren Einheit (z.B. das klassische 120to-Spiel)*
- o Akademiespiel ToP*
- o CrossChapter-Fight mit mehreren Teilnehmern*

3.2 Freie Chapter (FrCh)

Es ist möglich ChF gegen FrCh zu spielen. Der freie Spieler muss sich mit seinen aufgestellten Einheiten an die Vorgaben der MechForce Germany halten, sofern nichts anderes in den ChF-Vereinbarungen abgesprochen wurde (z.B. Eigenbauten).

Einheiten welche nach dem Chapter-Regelwerk Bergungs-/Beutefähig sind, können in die Chapter-Aufstellung des siegreichen Spielers aufgenommen werden, sofern sie die regulären Kriterien erfüllen.

Freie Spieler Chapter werden nicht in die MechForce Germany Wertung aufgenommen.

3.3 Zeitschienenübergreifende Fights

Grundsätzlich sind lediglich ChF zwischen Chaptern der gleichen Zeitschiene gestattet. Nur Fights im Civil War Bereich sind zwischen IS und Clan Chaptern erlaubt, da diese offiziell sich in einer Zeitschiene befinden und nur Verwaltungstechnisch separat aufgeführt werden.

3.4 ChapterFights mit mehreren Teilnehmern

ChF können in jeglicher Konstellation auch als Cross-ChapterFight (CrChF) mit unterschiedlicher Spieleranzahl je Seite gespielt werden.

Bei CrChF darf die Anzahl der eingesetzten Einheiten auf SpM plus variabler weiterer Einheiten gesenkt werden, sofern mindestens je Seite die oben genannten drei Einheiten auf dem Feld stehen.

In CrChF müssen sich die Sieger ggf. untereinander über Beute (s.u.) einig werden.

3.5 Einsatz von Supporteinheiten



Der Einsatz von Combat-Vehicle (CV) und Battle-Armor (BA) steht jedem Chapterführer generell frei, sofern er benötigte Einheiten in seinem Chapter hat.

Es bedarf keiner extra Vereinbarung über Art und Anzahl des eingesetzten Supports außer, dass sie im eigenen Bestand sein müssen.

Die Höflichkeit, bzw. der Anstand an Fairness empfiehlt es, den Gegner bei den Vereinbarungen über den geplanten grundsätzlichen Einsatz dieser Einheiten zu informieren.

Anmerkung: Im Rahmen der Akademieprüfungen kann der Einsatz von CV und BA weiteren Regularien unterliegen.

3.6 Alpha Strike als ChapterFight

Es ist generell möglich, ChapterFights in Alpha Strike durchzuführen. Siehe für weitere Erklärungen den Absatz 4.3.3

3.7 ChapterFight-Vereinbarungen

Es wird ausdrücklich empfohlen, sich vor dem Fight über ggf. vom Chapter-Regelwerk oder weiteren Regularien abweichende Bedingungen zu Verständigen und diese wenn nötig festzuhalten.

3.8 ChapterFight-Protokoll

Um einen ChF werten zu lassen ist es nötig, das aktuelle ChapterFight-Protokoll (zu finden im Downloadbereich der Homepage und ebenfalls in der digitalen Mitgliedermappe) auszufüllen und an chapterfightwertung@mechforce.de zu senden.

In Testphase ist ebenfalls eine direkte Online-Wertungseingabe. Diese ist auf der Homepage zu finden.

Evtl. Verluste, Beuteansprüche, Fight-Infos und SpM Ersatzanforderungen sind auf diesem zu vermerken.

Protokolle zur Wertung sind mit maximal 14 Tagen Verzögerung (sofern kein triftiger Grund für eine längere Verzögerung vorliegt) abzugeben oder die Spiele werden nicht gewertet. Änderungen in den Aufstellungen dieses Fights werden dann rückwirkend als nichtig erklärt.

[4] VERLUSTE, ERSATZ UND BEUTE

4.1 Schadensdefinition laut MechForce Germany Regelwerk

4.1.1 Mech zerstört

Ein Mech gilt als zerstört, wenn die interne Struktur seiner Torso Mitte auf null oder weniger reduziert wurde oder er mehr als drei Reaktortreffer erlitten hat. Erhält ein Mech sogar in einer Runde mehr als drei Reaktortreffer muss mit 2W6 gewürfelt werden.

Bei 10+ gilt der Mech als zerstört, bei einem Ergebnis von 9 oder weniger ist die Einheit noch Bergungs-/ Beutefähig.

Zerstörte Mechs sind regulär außer mit Fähigkeiten aus der Akademie nicht Bergungs-/ Beutefähig.



4.1.2 Mech kampfunfähig vom Feld

Ein Mech gilt als kampfunfähig ausgeschaltet wenn;

- o er maximal drei Reaktortreffer erlitten hat*
- o die interne Struktur des Kopfes auf null reduziert*
- o der Kopf abgetrennt,*
- o der Pilot gefallen*
- o der Mech der Möglichkeit beraubt wurde, das Spielfeld aus eigenem Antrieb zu verlassen (z.B. Reaktor zerstört, Gyroskop komplett zerstört, der Mech nur noch einen Arm als Gliedmaßen besitzt).*

Ebenfalls darf der Mech geborgen werden, wenn die im „Mech zerstört“ angewandte Reaktor-Regelung greift und der Rettungswurf 9 oder weniger war.

Kampfunfähige (nicht zerstörte) Mechs sind regulär Bergungs-/ Beutefähig.

4.1.3 Combat Vehicle (CV)

(Zerstört/ Bergungs-/ Beutefähig)

Um den Spielspaß in Form von leeren Slots nicht unnötig zu behindern, wird bei CVs nach Definition MechForce Germany bei dessen Zerstörung entgegen der Logik ein Rettungs-Wurf von 2W6 durchgeführt. Bei 10 und höher ist die Einheit tatsächlich zerstört, liegt der Wurf darunter ist das Fahrzeug Bergungs-/ Beutefähig.

4.1.4 Battle-Armor (BA)

(Zerstört/ Bergungs-/ Beutefähig)

Um den Spielspaß in Form von leeren Slots nicht unnötig zu behindern, wird bei BAs nach Definition MechForce Germany bei dessen Zerstörung entgegen der Logik ein Rettungs-Wurf von 2W6 durchgeführt. Bei 10 und höher ist die Einheit tatsächlich zerstört, liegt der Wurf darunter ist die BA Bergungs-/ Beutefähig.

4.1.5 Sondervereinbarungen

Es ist möglich und gewünscht, dass sich die Spieler vor Beginn des ChF insbesondere den Status der Einheit nach dem (auch unfreiwilligen) Verlassen des Spielfeldes regeln.

4.2 Ersatzzuteilungen

4.2.1 Verlust des SpielerMech (SpM)

Wird ein SpM in einem ChF zerstört so hat der Spieler folgende Möglichkeiten für dessen Ersatz:

- o Er kann seinen SpM durch einen seiner Pool Mechs bis maximal 75 Tonnen selbst ersetzen (Der entsprechende Mech wird aus dem Pool gestrichen und stattdessen als SpM gelistet).
- o Alternativ kann er sich einen neuen SpM (zufällig Light/Medium) von seiner Fraktion zuweisen lassen.
- o Zuteilung eines neuen SpM mit der Nutzung seiner Akademiefähigkeiten.
- o Selbstwahl eines SpM unter Einsatz von Akademiefähigkeiten.

Der Spieler des zerstörten SpM entscheidet, welche von den genannten Optionen er beansprucht.

Bei einer Neuzuteilung kann temporär ein Mech aus dem Pool als SpM deklariert werden.

4.2.2 Mindestgröße des Chapters

Sollte der Mech-Pool eines Chapters zu irgendeinem Zeitpunkt unter zwölf Mechs sinken, so wird der zuständige Verwalter selbstständig das Defizit bis zur Mindestanzahl auffüllen.

Die Auffüllung erfolgt per Zufall sowohl in der

Die Bereiche Combat-Vehicle (CV), als auch Battle Armors (BA) besitzen keine Mindestanzahl an Einheiten. Sind die Slots leer, besteht nur die Möglichkeit der aktiven Ausfüllung durch Beute oder die jährliche Komplettauffüllung.

4.2.3 Komplettauffüllung des Chapters (Jahresauffüllung)

Jeder Spieler kann einmal im Kalenderjahr eine komplette Auffüllung seiner Chapter schriftlich über Mail an chapter@mechforce.de unter der Nennung seiner Chapter-ID/IDs beantragen.

Der Zeitpunkt der Beantragung unterliegt der freien Entscheidung des Spielers.

Wenn ein Spieler auf mehreren Zeitschienen über Chapter verfügt, müssen diese nicht zeitgleich aufgefüllt werden.

4.3 Beute

4.3.1 Allgemeines

Sollten Einheiten nach dem Ende eines gewerteten ChF Bergungs-/Beutefähig sein (siehe 4.1), kann sich der Sieger des Kampfes entscheiden, ob er diese als Beute beanspruchen möchte.

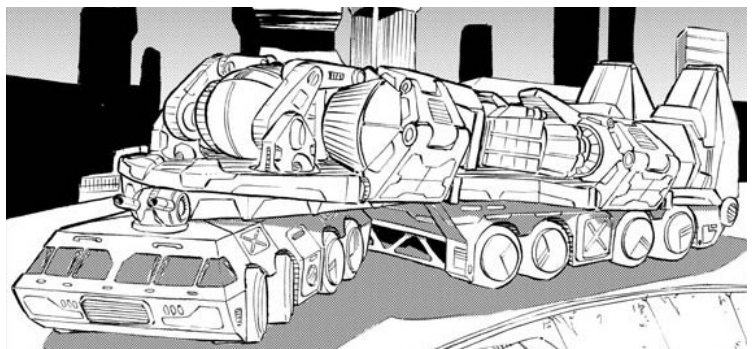
Spieler bedenke die Fairness gegenüber dem besiegten. War der Einsatz zu hoch gepokert, muss man mit harten Verlusten rechnen. Hatte aber Fortuna ihre Hände im Spiel so wähle deine Beute weise.

Milambar 2024

Wenn der Sieger eine Einheit als Beute beansprucht, kann er diese in seinen Pool aufnehmen, sofern er selbst einen den Regularien der Gewichtsklassen entsprechenden freien Slot besitzt. Alternativ muss er selbst erst einen freien Slot in seinem Chapter schaffen und die dortige Einheit ins Depot seiner Fraktion zurückgeben.

Bei Supporteinheiten existieren jeweils zwei Slots, welche keiner Gewichtsbeschränkung unterliegen.

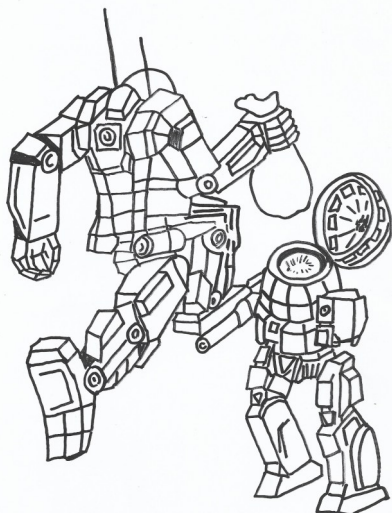
Sollte der Sieger eine Bergungs-/ Beutefähige Einheit nicht beanspruchen, so kann der ursprüngliche Besitzer diesen auf Wunsch selbst wieder mitnehmen, sofern in zusätzlichen Chapter-Vereinbarungen keine andere Regelung getroffen wurde.



4.3.2 Sonderregelung für Civil War Clans bei der Beanspruchung von Beute

Clans die gegen IS-Chapter kämpfen und ihre Beute nicht aktiv in ihre Chapter-Aufstellung intrigieren möchten, können wenn gewünscht die als Beute genommene IS-Einheit ihrem Clan zur Verwertung überlassen und erhalten dafür im Gegenzug eine Clan-Einheit im Tausch.

Diese wird dann zufällig aus der nächst kleineren Gewichtsklasse ermittelt (Light bleibt Light). Es muss also ein entsprechender Slot frei sein oder bei der Anforderung gleich frei gemacht werden.



4.3.3 Beute bei Alpha Strike

Eine Einheit, dessen Bewegungsweite auf Null reduziert wurde, gilt als kampfunfähig, da sie das Spielfeld nicht mehr aus eigenem Antrieb verlassen kann. Diese gilt als Bergungs-/ Beutefähig.

Bei Einheiten welche Regeltechnisch ‚zerstört‘ wurden, wird im Anschluss ein Rettungswurf von 2W6 fällig. Bei 10+ ist die Einheit wirklich zerstört, bei 9 oder tiefer ist die Einheit Bergungs-/ Beutefähig.

Einheiten, die eine Munitionsexplosion erleiden, aber über CASE, CASE II oder ENE verfügen gelten als bergungsfähig kampfunfähig ausgeschaltet.

[5] WERTUNG, RANGLISTE UND BELohnUNGEN

5.1 Wertungen Online vs. Table ChapterFight

Es wird in der Wertung kein Unterschied zwischen Online oder am Tisch gespielten Chapter-Fights gemacht. Beide werden wenn sie Wertungsberechtigt sind als gleichmäßig angesehen.

Der MechForce Germany Vorstand 2024 begrüßt vor allem das Online die Möglichkeit existiert, Spiele die Regionen und selbst Länder-/Staatenübergreifend sind stattfinden zu lassen.

5.2 Jahreswertung / Rangliste

Korrekt eingereichte ChapterFights werden je nach Ausgang des Fights nach Sieg, Niederlage, Remis bewertet. Hierbei ist es unerheblich, ob es sich um einen direkten Zweikampf, ein Cross-ChapterFight oder ein Fight mit Teilnahme von Freien Chaptern handelt.

Zur Jahreswertung zugelassen sind die ausschließlich von den MFG-Zeitschienenverwaltern erstellt und ausgegebenen Haupt-Chapter. Sie erhalten entsprechend des Ausgangs Wertungspunkte .

Diese werden gesammelt und in einer Rangliste sichtbar gemacht.

5.3 Belohnungen

Am Jahresende werden die jeweils pro Zeitschiene drei Bestplatzierten damit ausgezeichnet, das sie sich aus ihrer Fraktionsliste Einheiten selbst aussuchen dürfen und diese ihrem Chapter zugefügt werden (es müssen Slots frei sein oder freigemacht werden).

o Der dritte Platz darf sich eine Einheit aus seiner Fraktionsliste aussuchen.

o Der zweite Platz darf sich 2 Einheiten aus seiner Fraktionsliste aussuchen.

o Der erste Platz darf sich 3 Einheiten aus seiner Fraktionsliste aussuchen.

Weiterhin werden die Platzierten in der „Hall of Fame“ des MechForce Germany e.V. gewürdigt.

Dieses Regelwerk wurde im Januar 2024 im Zuge des Angleichungsprozesses der in der MechForce Germany genutzten Würfelisten an die MasterUnitList generell aktualisiert und für die hinzugekommenen Bereiche entsprechend neu aufgestellt.

Grundlage des 2024er Regelwerk ist die Vorlage der MFG-Chapterregeln 2018 V1.9 vom Februar 2018

