

MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V.

Das MechWarrior Konzept der MechForce Germany e.V. ist entwickelt worden, um den rollenspezifischen Hintergrund von BattleTech mehr zu fördern. Aus diesem Grund ist beim MechWarrior Konzept ein anderer Ansatz vorhanden als beim Konzept der HausMechs. Um es gleich richtig klarzustellen, es geht hier um den MechKrieger nicht um die BattleMechs!

Das Konzept ist nur auf Mitglieder der MechForce Germany e.V. begrenzt.

Anhang: Formular für MechWarrior Konzept Charaktere und Änderungsformular für Szenarioleiter.

Wichtiges für die Spieler:

- Verantwortlicher für das MechWarrior Konzept ist der Arbeitskreisleiter für Cons und Turniere bzw. einer von ihm beauftragte Person. Dieser besitzt immer die gültige und aktualisierte Liste der MechKrieger mit Ihren Erfahrungspunkten und Änderungen und ist Ansprechpartner in allen Fragen für das Konzept.
- Jedes Mitglied der MechForce Germany e.V. hat für Szenarios einen MechKrieger für Clans und zunächst einen MechKrieger der Innere Sphäre zur Verfügung. Er kann allerdings auch von Anfang an je einen für die 31er-IS und einen für die 67er-IS Linie haben.
Sobald einer seiner Piloten stirbt, erhält er einen neuen MechKrieger. Zur Verwaltung der Piloten erhält jeder Spieler je MechKrieger einen DIN A4 Formular, welches zu den Szenarien mitzubringen ist.
- Der Innere Sphäre MechKrieger kann zunächst in Szenarios der alten (also 3031er) wie auch neuen Timeline eingesetzt werden, ab einer Erfahrungspunktzahl von 20 EPs muß der Spieler sich entscheiden, für welche Linie er denn Piloten weiterhin einsetzt.
- Ein Innere Sphäre MechPilot startet mit einem Gunnery von 5 und einem Pilot von 6. Ein Clanner startet mit einem Gunnery von 4 und einem Pilot von 5.
- Die Steigerung der Werte wird nach einer Steigerungstabelle durchgeführt, die an die Steigerungsregelung des BT-Regelbuchs angelehnt ist. Siehe unten.
- Das Erhalten der „Erweiterten Fähigkeiten“ aus dem Maximum Tech (Seiten 45 bis 47) ist möglich! Siehe ebenfalls weiter unten. Wichtig: Die Fähigkeit **Massel** ist modifiziert worden.
- Erfahrungspunkte können nur in Szenarien, die von einem MechForce Mitglied geleitet wird, erhalten werden. Der Leiter eines Szenarios kann seinen Krieger einsetzen, bei der Punktvergabe bekommt er jedoch immer 2 Punkte, egal ob mit oder ohne eingesetzten Piloten. Ein eingesetzter Pilot kann natürlich auch sterben. Die Punkte darf er auf beliebig auf seine Charaktere verteilen.
- Ein MechKrieger wird getötet, wenn die auf Seite 15 im BattleTech Regelwerk beschriebene Situation eintritt, sowie durch eine völlige Zerstörung des Kopfes und durch einen Kritischen Treffer im Cockpit.

Wichtiges für Szenarioleiter:

- Jedes MechForce Mitglied kann ein eigenes MW-Konzept Szenario veranstalten und leiten.
- Ein MW-Konzept Szenario kann überall stattfinden. Szenarien die nicht auf Cons und Veranstaltungen stattfinden, ist ein kleiner Bericht dem Änderungsformular anzufügen, der den Ort, Datum, Zeit, Anzahl der Spieler (aller), sowie Szenariobeschreibung und -ablauf enthält.
- Ansprechpartner für den Szenarioleiter ist der Verantwortliche für das MechWarrior Konzept.
- Die Erfahrungspunkte sowie deren Ausgabe für Wertesteigerung bzw. erhalten einer Erweiterten Fähigkeit wird durch den Szenarioleiter auf dem Formular des jeweiligen Spielers festgehalten und bestätigt. In einem Änderungsformular wird diese Änderung vom Szenarioleiter an den Verantwortlichen für MechWarrior Konzept gesendet.
- Im Rahmen eines Szenario, kann der Szenarioleiter Sondererfahrungspunkte vergeben (z.B. zur Erfüllung des Szenariozieles, o.ä.). Die Vergabe der Sonderpunkte sind extra auf dem Änderungsformular für den Verantwortlichen für das MechWarrior Konzept zu notieren.
- **WICHTIG:** Der Verantwortliche für das MechWarrior Konzept überwacht alle Szenarien und Ergebnisse und kann sie bei groben Verstößen (Cheating usw.) nachträglich für nichtig erklären.

Regeln

Es kommen die Zusatzregeln für Steigerung der Werte aus dem BattleTech Regelwerk von FanPro (Seite 15) zur Anwendung.

Steigerung der Werte:

„... Jeder überlebende Krieger erhält grundsätzlich 1 Erfahrungspunkt. Außerdem muß jeder Spieler einen zusätzlichen Erfahrungspunkt an einen Krieger der gegnerischen Partei vergeben, der ebenfalls das Szenario überlebt hat (vorausgesetzt, es gab Überlebende). Er darf den so bedachten Krieger dabei nach beliebigen Kriterien auswählen; je nach dem, wer seiner Meinung nach zum Beispiel am mutigsten war oder den meisten Schaden verursacht hat.“

WICHTIG: Nicht Mechforce-Mitglieder können auch einen Charakter erstellen und führen. In diesem Fall vergeben sie und erhalten normal Punkte. Allerdings können sie maximal für 20 EPs Steigerungen durchführen.

WICHTIG: Als Neuerung bekommen **neue Charaktere automatisch 12 EPs** zur Verrechnung, die nach Belieben verwendet bzw. gespart werden können. Dies wurde eingeführt um Neulingen einen besseren Start zu ermöglichen.

Alle bestehenden Charaktere erhalten diesen Bonus nachträglich – bei neuen Szenarien beachten! – und können diese Punkte dementsprechend vor ihrem Szenario zum Steigern verwenden.

Sie zählen aber nicht für das Ranking.

Die **Steigerung der Schützen- und Pilotenwerte** erfolgt nach folgender Tabelle:
(sie ändert sich nicht durch die neuen Bonuspunkte)

Inner Sphäre:

Mechpilotenwert:

Benötigte EPs	4	4	6	8	10	12
Neuer Wert	5	4	3	2	1	0

Mechschützenwert:

Benötigte EPs	8	8	12	16	20
Neuer Wert	4	3	2	1	0

Bis zu bis zur Grenze von 3/4 orientiert sich die Steigerung an den Standardregelung aus dem BT-Regelwerk.

Spielwertbegrenzung: Spielwerte können nicht auf einen Wert unter 0 verbessert werden.

Clan:

Für die Clan-Piloten gilt eine „verschobene“ Liste. Auch hier gilt: bis zur Grenze von 2/3 bleibt alles beim alten.

Mechpilotenwert:

Benötigte EPs	4	4	6	8	10
Neuer Wert	4	3	2	1	0

Mechschützenwert:

Benötigte EPs	8	8	12	16
Neuer Wert	3	2	1	0

Wichtig: Für das Mechwarrior Konzept der MechForce Germany e.V. kommt zusätzlich folgende Sonderregel zu Anwendung.

Ein Spieler kann ebenfalls für seine Erfahrungspunkte auch eine der Erweiterte Fähigkeiten aus dem MaximumTech (Seite 45 bis 47) erwerben. Er muß für jede „Erweiterte Fähigkeit“ 12 Erfahrungspunkte ausgegeben werden.

Es kommen die Zusatzregeln für Erweiterte Fähigkeiten aus dem Maximum Tech von FanPro (Seiten 45 bis 47) zur Anwendung. Die Fähigkeit **Massel** ist modifiziert.

Erweiterte Fähigkeiten

Ducken

...Ducken wird anstelle eines eigenen Nahkampfangriffes angekündigt und führt dazu, daß sämtliche Nahkampfangriffe gegen die sich duckende Einheit um zusätzliche +2 modifiziert werden.

Fahrkünstler

Jede Einheit, die über diese Fähigkeit verfügt, kann Seitschritte ausführen, die normalerweise ausschließlich vierbeinigen BattleMechs vorbehalten sind (Seite 88-89, BattleTech Regelwerk). Zudem kommen solche Einheiten auch noch in den Genuß eines Pilotenwert-Modifikator von -1 für alle ihre Pilotenwürfe, mit denen Rutschen verhindert werden muß.

Geschwindigkeitsfanatiker

Solange die Einheit in derselben Runde keine Schusswaffen- oder Nahkampfangriffe durchführt, darf sie 1 zu ihrer Bewegungsrate für Laufen/Höchstgeschwindigkeit addieren.

Massel

Ein Pilot bzw. eine Besatzung, die Massel hat, darf pro Szenario einen Würfelwurf mit einem einzelnen Würfel wiederholen. Hierfür eignet sich jede Art von 1W6-Wurf – egal, ob er nun Bestandteil eines Angriffswurfes, Pilotenwurfes oder eines Wurfes auf der Trefferzonentabelle ist. Das Ergebnis des Neuversuchs muß dann aber auf jeden Fall akzeptiert werden.

Anstatt einen eigenen 1W6-Wurf zu wiederholen, kann eine Einheit mit der Fähigkeit „Massel“ auch ihren Gegner zur Wiederholung eines 1W6-Wurfes zwingen; zum Beispiel wenn bei einer Trefferzonenbestimmung ein Kopftreffer droht. Dabei kann der Gegner jedoch nur zur Wiederholung eines Wurfes gezwungen werden, der direkt mit der Einheit zu tun hat, die über die Fähigkeit „Massel“ verfügt.

Eine einzelne Einheit kann auch mehr als nur eine einzige „Massel“-Fähigkeit erlangen. Falls eine Einheit diese Fähigkeit zum Beispiel gleich dreimal „eingekauft“ hat, verfügt sie über „Massel 3“, so dass sie pro Szenario dementsprechend drei Wiederholungswürfe ausführen darf. Eine Einheit, die über mehr als ein „Massel“ verfügt, darf als Ausnahme zu der Standardregel dann sogar bereits wiederholte Würfel noch einmal wiederholen.

WICHTIG: Für das MechWarrior Konzept wird der Massel dahingehend modifiziert, das ein Gegner jedes Massel negieren kann was der andere einsetzt, solange über ungenutzte Massel vorhanden ist.

Beispiel: Spieler A schießt Spieler B mit einer Gauss in den Kopf. Spieler B will ein Massel einsetzen um einen Wurf zu wiederholen. Spieler A setzt sein Massel ein um das Ergebnis zu erhalten, sprich es wird NICHT neu gewürfelt. Wenn Spieler B zwei Mal Massel hat, kann er natürlich nochmal den Wurf wiederholen lassen.

Meisterschütze

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ ermöglicht es MechKriegern oder Fahrzeugbesatzungen, eine frei wählbare Zone ihres Ziels zu treffen.

Um die Fähigkeit einzusetzen, muß die Einheit in der betreffenden Runde stehen geblieben sein und darf keine Nahkampfangriffe ausführen. Der Angriff wird dann durchgeführt, als würde die Einheit über einen Feuerleitcomputer verfügen (Seite 125 BattleTech Regelwerk). Eine Einheit kann diese Fähigkeit nur auf eine einzige ihrer Waffen anwenden und sie darf in derselben Phase auch keine anderen Waffen abfeuern.

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ kann nicht zusammen mit einem Feuerleitcomputer oder der Erweiterten Informationstechnologie eingesetzt werden.

Nahkampfspezialist

Einheiten mit dieser Fähigkeit fügen ihrem Gegner im Nahkampf grundsätzlich 1 Schadenspunkt mehr zu. Außerdem darf diese Einheit bei Nahkampfangriffen 1 von ihrem Modifikator für die Bewegung des Angreifers abziehen (dabei kann dieser Bewegungsmodifikator allerdings nicht einen Wert von unter 0

erreichen). MechKrieger der Clans können die Fähigkeit „Nahkampfspezialist“ nicht erwerben.

Schmerzunempfindlichkeit

Einheiten mit dieser Fähigkeit dürfen den Ergebnissen ihrer Bewusstseinswürfe jeweils 1 hinzufügen, während der Schaden, den der Pilot bei einer Munitionsexplosion erleidet, um 1 Verwundungspunkt reduziert wird.

Sechster Sinn

Die Fähigkeit „Sechster Sinn“ kann nur einmal pro Szenario eingesetzt werden. Zu diesem Zweck muß der Spieler schon zu Beginn der betreffenden Runde ankündigen, daß er die Fähigkeit einsetzen wird. In der Folge darf die Einheit mit dem „Sechsten Sinn“ ihre Handlungen unabhängig vom Ergebnis des Initiativwurfes stets nach allen anderen Einheiten ausführen. In der Bewegungsphase bewegt sich eine solche Einheit erst, nachdem alle anderen Einheiten sich bewegt haben. In der Waffeneinsatzphase kündigt sie ihre Angriffe einschließlich etwaiger Torsodrehungen erst an, nachdem alle anderen Einheiten ihre Angriffserklärungen abgegeben haben, obwohl der Schaden, den sie eventuell erleidet, auch weiterhin gleichzeitig mit dem der anderen wirksam wird.

Taktisches Genie

Eine Einheit, die über die Fähigkeit „Taktisches Genie“ verfügt, darf einmal pro Runde ihren Initiativwurf wiederholen. Das zweite Ergebnis behält dann auf jeden Fall seine Gültigkeit. Jeder Pilot und jede Fahrzeugbesatzung kann die Fähigkeit „Taktisches Genie“ erwerben, allerdings kommt ihre Auswirkung innerhalb eines Spiels nur dann zum Zuge, wenn diese Einheit den Befehl über alle Truppen ihrer Partei führt. Somit wird sichergestellt, daß man zu einem bestimmten Zeitpunkt immer nur von einer Einheit mit dieser Fähigkeit profitieren kann.

Waffenspezialist

Ein Pilot oder Fahrzeugbesatzung mit der Fähigkeit „Waffenspezialist“ hat sich auf einen bestimmten Waffentyp spezialisiert. Man muß in diesem Zusammenhang ein spezielles Waffensystem auswählen, wie zum Beispiel mittelschwerer Laser, LSR 10 oder AK/5. Sämtliche Angriffe, die von dieser Einheit mit dem gewählten Waffentyp ausgeführt werden, kommen in den Genuss eines zusätzlichen Angriffsmodifikators von -2.

Markus Kerlin

Projektleiter der MechForce Germany e.V.

Überarbeitet von

Sven Boßmann

verantwortlich für das MW-Konzept