



CHAPTERREGELN

Stand: März 2015

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

Elfe 2014

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 Auflösung eines Chapters	4
1.6 Akademieabsolventen	5
2. Aufbau eines MechForce-Chapters	
2.1 Allgemeiner Aufbau	5
2.1.1 EinzelspielerChapter	5
2.1.2 MehrspielerChapter	5
2.2 SpielerMechs	5
2.3 PoolMechs	5
2.3.1 Omni-Konfigurationen	5
3. ChapterFights	
3.1 Allgemeine Vorgaben	6
3.2 ChapterFight-Vereinbarung	6
3.3 ChapterFight-Protokoll	6
3.4 Verluste, Ersatz und Beute	7
3.4.1 Schadendefinitionen	7
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	8
3.4.2.4 Fraktionswechsel	8
3.4.3 Beute	8
3.5 Alpha Strike	8
3.6 Spiele gegen Chapter anderer Organisationen	8
3.6.1 Kooperationspartner	9
3.6.2 Kooperationsfremde Chapter	9
4. Wertung	
4.1 Wertungspunkte	9
4.2 Ranglisten	9
4.2.1 Jahresrangliste	9
4.2.2 Hall of Fame	9
4.3 Jahresendabrechnung	9
5. Glossar	10
6. FAQ	10
7. ChapterFight-Vereinbarung	11
8. ChapterFight-Protokoll	12
9. Akademieantrag	13
10. Szenariowertungsprotokoll	14

1. Allgemeines

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:

Classic BattleTech (CBT)

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 ClanMechs.

Advanced BattleTech (advBT oder ISakt)

Die Zeitschiene Advanced Battletech beinhaltet die Mechs 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 für die Neugründung eines Chapters ebenfalls.

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 Auflösung eines Chapters

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

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

1.6 Akademieabsolventen

Absolventen der MechForce-Akademien können sich durch bestandene Akademieprüfungen Vorteile erwerben.

Näheres zu Akademieprüfungen, Rängen und erwerblichen Vorteilen findet sich in den entsprechenden Akademieregeln.

2. Aufbau eines MechForce-Chapter

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

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 wird darauf geachtet, dass keine Mechvariante öfter als 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 seinen PoolMechs vor jedem Kampf eine in der Liste seiner Fraktion verfügbare Omni-Variante wählen, muss dabei aber natürlich das BV der entsprechenden Konfiguration einkalkulieren.

In Chapters der Inneren Sphäre ist es nicht möglich, erbeutete Clan-OmniMechs neu zu konfigurieren. Stattdessen kann man diese aus-

schließlich 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

3.1 Allgemeine Vorgaben

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

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.

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 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. herunter laden.

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, Infanterieeinheit, etc.) eine eigene Initiative ermittelt wird.

Rückzug: „Alle außer Gegnerseite“ 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 gestattet.

3.3 ChapterFightprotokoll

Um einen ChapterFight werten lassen zu können, ist es nötig, das auf der Homepage der MechForce Germany e.V. erhältliche ChapterFight-Protokoll vollständig auszufüllen und an den Vorstand zu übermitteln.

Sollte es in einem ChapterFight zu einem Unentschieden kommen, muss man beide „Sieg“-Felder freilassen.

Darüber hinaus kann man den Vermerk „Unentschieden“ in den Anmerkungen notieren.

Der Verbleib von erbeuteten Mechs und wie der eventuell erforderliche Ersatz eines Spieler-Mechs 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 Struktur seiner Torso Mitte auf null oder weniger reduziert oder er drei oder mehr Reaktortreffer erlitten hat und die Prüfung, ob sich der Mech automatisch abschaltet bei 10+ mit 2W6 negativ ausfällt (vergleiche TechManual (S.36 f.), StratOps (S.191), MasterRules (S.88) und MaximumTech (S.19)).

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 bzw. drei Gliedmaßen verloren oder zwei Gyrotreffer erhalten hat oder ein zum Aufstehen nötiger Pilotenwurf auf einen Mindestwurf von 13+ modifiziert wurde oder nicht mehr möglich ist.

Sollte bei einem IS-Mech mit XL-Reaktor ein Seitentorso zerstört werden, er aber im betroffenen Torso ein CASE-System besitzen, so gilt der Mech bei einem Wurf von 10+ mit 2W6 als nicht zerstört und kann ggf. erbeutet werden.

Ebenso gilt ein Mech ohne Case-System mit drei oder mehr Reaktortreffern als beutefähig, wenn die automatische Abschaltung funktioniert hat (siehe 3.4.1 *Mech zerstört*).

Mech einsatzbereit

Der Mech gilt üblicherweise als einsatzbereit, wenn er unbeschädigt blieb, das Schlachtfeld unfreiwillig verlassen musste oder aus eigenem Antrieb 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 Vorstandsmitglied 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 zugewürfelte Konfiguration des SpielerMechs ist im Gegensatz zu den eventuell vorhandenen eigenen OmniMechs im Pool nicht variierbar. Sollte bei Verlust des SpM ein OmniMech aus dem Pool gewählt werden, ist nur die zugewürfelte oder erbeutete Konfiguration wählbar.

Die Absolvierung einer Akademieprüfung kann hier Abhilfe schaffen.

3.4.2.2 Mindestgröße des Mechpools

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 Vorstandsmitglied füllt den MechPool des entsprechenden Chapters 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 alle Mechpools auf 36 Mechs aufgefüllt.

Hierbei wird die o.g. Verteilung der Gewichtsklassen und Mechvarianten 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.

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

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

Blutnamensträger der MechForce können sich dagegen 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.), so kann sich der Sieger des Kampfes entscheiden, ob er diesen Mech als Beute beanspruchen möchte.

fernt werden, um Platz für einen BeuteMech zu schaffen.

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-Regel (siehe 2.3 Pool-Mechs) eingehalten wird.

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

Gegebenenfalls muss also ein PoolMech gleicher Gewichtsklasse aus dem Chapter ent-

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

3.5 Alpha Strike

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

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

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.

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.

3.6 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.

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 das Team Combat, die BattleTech Liga, MechWorld und Team Trueborn. Etwaige Änderungen sind dem Forum zu entnehmen.

3.6.2 Kooperationsfremde 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.

lediglich einmal Wertungspunkte, unabhängig davon, wieviele Chapter gegen wieviele Gegnerchapter angetreten sind.

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

Der Verantwortliche hat, unter Rücksprache mit dem Vorsitzenden, jederzeit das Recht, ChapterFights und CrossChapterFights nicht zu werten bzw. Beute nicht zu gewähren, sofern es zu Unklarheiten kommt.

Auch für CrossChapterFights zwischen mehr als einem Chapter pro Seite erhält jedes Chapter

4.2 Ranglisten

4.2.1 Jahresrangliste

Für jede Zeitschiene wird eine eigene Jahresrangliste geführt. Als Berechnungszeitraum gilt das Kalenderjahr.

Folglich 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 alle errungenen Wertungspunkte (seit 2006) der einzelnen Chapter gesammelt.

4.3 Jahresendabrechnung

Am Ende des Jahres werden die Sieger der einzelnen Jahresranglisten ermittelt. Jeder Sieger erhält eine Urkunde und einen Preis.

Die Preise des Vorjahres 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 entsprechenden 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 sind diese im Forum der Mechforce Germany e.V. zu stellen. Zu gegebener Zeit wird eine Zusammenstellung der FAQ zum Download bereit gestellt - bisher war dies jedoch nicht erforderlich.

ANMERKUNG

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



CHAPTERFIGHTVEREINBARUNG

Datum:		Ort:	
Chapter 1:		Chapter 2:	

Regelbasis:

<input type="checkbox"/> Master Rules	<input type="checkbox"/> Total Warfare	<input type="checkbox"/> Tactical Operations	<input type="checkbox"/> Strategic Operations	<input type="checkbox"/> Alpha Strike
<input type="checkbox"/> Indirektes Feuer	<input type="checkbox"/> Floating Criticals	<input type="checkbox"/> Wälder roden	<input type="checkbox"/> Feuer & Rauch	<input type="checkbox"/> Umweltbedingungen
<input type="checkbox"/> Unterwasser-Regeln	<input type="checkbox"/> Rutschen auf Straßen	<input type="checkbox"/> Keller	<input type="checkbox"/> Versteckte Einheiten	<input type="checkbox"/> Hitze durch Beschuss
<input type="checkbox"/> Tech-Level	<input type="checkbox"/> Anzahl ReRolls	<input type="checkbox"/> Sondermunition	<input type="checkbox"/> Clan-Ehrenstufe	<input type="checkbox"/> Mech-Quirks
Abmunitionieren:	<input type="checkbox"/> Nein	<input type="checkbox"/> Tonnenweise	<input type="checkbox"/> Halbtonnenweise	<input type="checkbox"/> Schussweise
Aufstellung:	<input type="checkbox"/> Reinziehen	<input type="checkbox"/> Direkt am Rand	<input type="checkbox"/> 3 Felder vom Rand	<input type="checkbox"/> Random Drop
Initiative:	<input type="checkbox"/> Jede Einheit einzeln	<input type="checkbox"/> Lanzenweise	<input type="checkbox"/> Chapterweise	<input type="checkbox"/> Seitenweise
Rückzug:	<input type="checkbox"/> Nicht möglich	<input type="checkbox"/> Eigene Seite	<input type="checkbox"/> Überall	<input type="checkbox"/> Alle außer Gegenseite
Halbe Felder:	<input type="checkbox"/> Nicht benutzen	<input type="checkbox"/> Nicht durch bewegen	<input type="checkbox"/> Stehenbleiben	<input type="checkbox"/> Voll nutzen
Von Karte gestoßen:	<input type="checkbox"/> Rückzug	<input type="checkbox"/> Zerstört	<input type="checkbox"/> Rückkehr nach	<input type="checkbox"/> Runden

Verfügbare Einheiten:

<input type="checkbox"/> Mechs	<input type="checkbox"/> Panzer	<input type="checkbox"/> VTOLs	<input type="checkbox"/> WiGE	<input type="checkbox"/> Infanterie
<input type="checkbox"/> Artillerie	<input type="checkbox"/> Luft-/Raumjäger	<input type="checkbox"/> Konventionelle Jäger	<input type="checkbox"/> Landungsschiffe	<input type="checkbox"/> Pilotenwerte

Verwendete Karten:

--

Umweltbedingungen:

--

Besondere Szenariobedingungen:

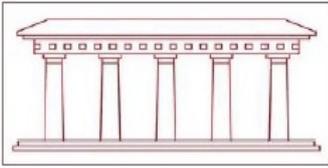
--

Siegbedingungen:

--

Sonstige Anmerkungen:

--

AKADEMIEANTRAG					
	Datum:	Ort:			
	Prüffoffizier:	Dauer:			
Spieler		Fraktion			
Chapternummer		Akademiestufe			
Prüffoffizier und Beisitzer					
Mitspieler	MFG	BTLD	MW	TT	Freies Chapter
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prüfling und Tutoren					
Mitspieler	MFG	BTLD	MW	TT	Freies Chapter
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ergebnis:	<input type="checkbox"/> Bestanden		<input type="checkbox"/> Nicht bestanden		
Einzelergebnisse					
Prüfungsteil	Erreicht	(Max.)			
Pünktlich erschienen		(4)			
Korrekte Minis (keine Proxies)		(4)			
Bemalte Minis		(4)			
Theorie (Fragebogen / Leistungen)		(20 / 15)			
Chapterfight/Szenario gewonnen		(30)			
Chapterfight/Szenario verloren		(12)			
Summe					
Authorisation (Akademievorteil)	Stufe	Nummer			
Anmerkungen					

Ausgefüllt senden an akademie@mechforce.de

2014 by DaLiby



SZENARIOWERTUNGSPROTOKOLL

Datum:
Leiter:

Ort:
Dauer:

Angaben zum Szenario

Titel

Beschreibung

Zeitschiene Classic Advanced Clan Jihad

Ergebnis Sieg Einheit 1 Sieg Einheit 2 Unentschieden

Einheit 1: Teilnehmende Spieler

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

Einheit 2: Teilnehmende Spieler

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

Einheit 1: Eingesetzte Mechs/Fahrzeuge	Einheit 2: Eingesetzte Mechs/Fahrzeuge
01	01
02	02
03	03
04	04
05	05
06	06
07	07
08	08
09	09
10	10
11	11
12	12

1. Ein Mech, der bei Spielende kampfunfähig oder bewegungsunfähig ist, gilt als Abschrift. Dies gilt nicht bei Bewusstlosigkeit des Piloten.

2. Ein Mech mit zwei Gyroeffern gilt bei Spielende als Abschrift.

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 thelfers@mechforce.de

2014 by DeLily