

## MechWarrior-Konzept der MechForce Germany e.V.

Das MechWarrior-Konzept der MechForce Germany e.V. (kurz: MechForce) wurde als Ergänzung zum Chapter-System entwickelt. Anders als beim Chapter-System und bei Chapter-Fights geht es hier nicht um eine ganze BattleMech-Einheit, sondern um den einzelnen MechKrieger, vergleichbar dem Charakter im Rollenspiel. Wie in einem Rollenspiel-Abenteuer erwerben diese Charaktere in Szenarien Erfahrungspunkte (EPs) und können diese EPs dann zur Verbesserung ihrer Eigenschaften einsetzen.

Das Konzept ist nicht nur auf Mitglieder der MechForce beschränkt. Charaktere von Spielern, die nicht Mitglieder der MechForce sind, unterliegen allerdings gewissen Einschränkungen (s.u.).

**Anhang:** Formular für MechWarrior-Konzept-Charaktere und Änderungsformular für Szenario-Leiter.

### Wichtiges für die Spieler:

Verantwortlicher für das MechWarrior-Konzept ist der Arbeitskreis-Leiter. Dieser besitzt immer die gültige und aktuelle Liste der Charaktere mit Ihren Erfahrungspunkten und Werten und ist erster Ansprechpartner in allen Fragen, die das Konzept betreffen.

So wie es im Chapter-System der MechForce verschiedene Zeitschienen gibt, so gibt es beim MechWarrior-Konzept mehrere Settings, zu denen ein MechWarrior-Konzept-Charakter gehören kann:

- IS Classic: MechKrieger der Inneren Sphäre in einer Zeit ohne LosTech, z.B. Age of War oder 3. Nachfolgekrieg bis zur Clan-Invasion. Typischerweise die erste Hälfte des 31. Jahrhunderts. ComStar-Einheiten mit LosTech gehören jedoch nicht hierher sondern in die nächste Kategorie. Dieses Setting entspricht der Timeline IS 3031 in den Regelfassungen bis Version 3.1.
- IS Advanced: MechKrieger der Inneren Sphäre in einer Zeit mit LosTech, z.B. die Zeit des (1.) Sternenbundes oder des 1. Nachfolgekrieges, und der Zeit ab der Clan-Invasion (inkl. Jihad und Dark Age). Ggf. auch eine ComStar-Einheit mit LosTech vor der Clan-Invasion. Dieses Setting entspricht der Timeline IS 3067 in den Regelfassungen bis Version 3.1.
- Clan: MechKrieger in einer Clan-Einheit. Dieses Setting entspricht der Timeline Clan der Regelfassungen bis Version 3.1.

Für die Frage, welcher Charakter in einem Szenario eingesetzt werden darf, ist nicht der Mech entscheidend, den der Charakter führt, sondern die Klassifikation der Einheit, zu der der Charakter während dieses Szenarios gehört.

In einem Szenario können auf den unterschiedlichen Seiten auch Einheiten aus unterschiedlichen Settings gegeneinander antreten.

Jedes Mitglied der MechForce hat für Szenarien jeweils bis zu zwei Charaktere für die drei o.a. Settings Clan, IS Classic und IS Advanced zur Verfügung. Während eines Szenarios darf ein Spieler jedoch nur einen Charakter einsetzen. Spieler, die nicht Mitglied der MechForce sind, haben für die drei Settings jeweils nur einen Charakter zur Verfügung.

Wenn der Charakter eines Spielers stirbt, kann er beim nächsten Szenario des gleichen Settings einen neuen Charakter beginnen. Zur Verwaltung der Charaktere erhalten die Spieler je Charakter ein DIN-A4-Formular, welches zu den Szenarien mitzubringen ist.

Ein IS-Charakter kann zu Beginn seiner Karriere sowohl in IS Classic-Szenarien wie auch IS Advanced-Szenarien eingesetzt werden. Sobald ein Charakter 24 Erfahrungspunkte erworben hat, muss der Spieler sich aber entscheiden, für welches Setting er den Charakter weiterhin einsetzt.

Ein IS-Charakter startet mit einem Schützenwert von 5 und einem Pilotenwert von 6. Ein Clan-Charakter startet mit einem Schützenwert von 4 und einem Pilotenwert von 5.

Die Verbesserung dieser Werte wird nach einer Tabelle durchgeführt, die an die Regelungen im Total Warfare (S. 40/41) angelehnt ist (s.u.).

Außerdem können Charaktere die „Advanced Abilities/Erweiterten Fähigkeiten“ aus dem Maximum Tech (S. 45 - 47) erwerben (s.u.). Zu beachten dabei: die Fähigkeiten **Edge/Massel** und **Tactical Genius/Taktisches Genie** sind für das MechWarrior-Konzept modifiziert worden.

Erfahrungspunkte können nur in Szenarien, die ein MechForce-Mitglied leitet, erworben werden. Der Leiter eines Szenarios kann einen zum Setting passenden Charakter einsetzen, kann aber auch einen Mech ohne Charakter führen oder sogar gar nicht am eigentlichen Spiel teilnehmen und sich lediglich auf die Leitung beschränken. Sofern der Spielleiter einen Charakter einsetzt, erhält dieser bei der Erfahrungspunktevergabe immer genau zwei Punkte. Sofern der Szenario-Leiter in einem Szenario keinen Charakter einsetzt, erhält der Szenario-Leiter immer genau einen Punkt, den er einen beliebigen der beiden eigenen zum Setting passenden Charakteren zuordnen darf.

Ein Charakter stirbt, wenn bei dem von ihm geführten BattleMech das Cockpit zerstört wird, oder dessen Kopf zerstört oder abgetrennt wird, oder dessen Torsomitte durch eine Munitionsexplosion oder eine Area-Effect-Weapon/Flächeneffektwaffe (z.B. Artillerie) zerstört wird und das Auto-Eject-System nicht aktiviert ist. CASE in der Torsomitte schützt den Charakter in diesem Fall nicht!

## **Wichtiges für Szenario-Leiter:**

Jedes MechForce-Mitglied kann ein MechWarrior-Konzept-Szenario veranstalten und leiten. Bei der Erstellung bzw. der Auswahl eines Szenarios sowie der Verteilung der teilnehmenden Charaktere auf die gegeneinander antretenden Seiten und ggf. auch der Wahl der Mechs, die die Charaktere führen, soll der Szenario-Leiter darauf achten, dass die beiden Seiten - soweit möglich - ausgeglichen sind. Dazu kann er z.B. auch die Schützen- und Pilotenwerte von BattleMechs, die nicht von Charakteren geführt werden, anpassen. Auch die Anzahl der Charaktere je Seite sollte soweit möglich ausgeglichen sein. Wenn der Szenario-Leiter mit einem eigenen Charakter an dem Szenario teilnimmt und die Anzahl der Charaktere je Seite nicht gleich ist, so sollte der Charakter des Szenario-Leiters auf der Seite mit mehr Charakteren teilnehmen.

Die erhaltenen Erfahrungspunkte sowie deren Ausgabe für Wertesteigerungen bzw. „Kauf“ von Advanced Abilities/Erweiterten Fähigkeiten wird durch den Szenario-Leiter auf dem Formular des jeweiligen Charakters festgehalten und bestätigt. In einem Änderungsformular wird diese Änderung vom Szenario-Leiter an den Arbeitskreisleiter gesendet (per Post oder eingescannt per Email).

Ein MechWarrior-Konzept-Szenario kann überall stattfinden. Bei Szenarien, die nicht auf Cons oder ähnlichen Veranstaltungen stattgefunden haben, ist dem Änderungsformular ein kleiner Bericht beizufügen, der Ort, Datum, Zeit, Anzahl der Spieler (aller) sowie Szenario-Beschreibung und -ablauf enthält.

Ansprechpartner für den Szenario-Leiter ist der Arbeitskreis-Leiter.

**WICHTIG:** Der Arbeitskreis-Leiter MechWarrior-Konzept überwacht alle Szenarien und Ergebnisse und kann sie bei groben Verstößen (Verdacht auf Cheating usw.) nachträglich für nichtig erklären.

## Regeln

Grundsätzlich gelten die Zusatzregeln für die Verbesserung der Werte eines MechKriegers aus dem Total Warfare (S. 40/41) von CGL bzw. Ulisses. Abweichungen sind in eckige Klammern gesetzt:

*„Für jeden [Charakter], der ein Szenario überlebt, sollten die Spieler Erfahrungspunkte notieren. Jeder überlebende [Charakter] erhält [zumindest] einen Erfahrungspunkt [für die Teilnahme am Szenario]. Zusätzlich muss jeder Spieler einen weiteren Erfahrungspunkt an einen [Charakter] der gegnerischen Partei vergeben, der ebenfalls das Szenario überlebt hat (vorausgesetzt, es gab Überlebende). Er darf den so bedachten [Charakter] dabei nach beliebigen Kriterien auswählen; je nach dem, wer seiner Meinung nach zum Beispiel am mutigsten war oder den meisten Schaden verursacht hat[...]*

*Nach jedem Szenario können die [Charaktere] ihre angesammelten Erfahrungspunkte verwenden, um damit ihre Spielwerte zu [verbessern]. Eine Verbesserung des Pilotenwerts kostet [zu Beginn einer Karriere] 4 Punkte pro Stufe während zur Steigerung des Schützenwerts [zu Beginn einer Karriere] 8 Punkte pro Stufe eingesetzt werden müssen. Jede Steigerung senkt den betreffenden Spielwert um 1. So würde zum Beispiel die Ausgabe von 8 Erfahrungspunkten zur Verbesserung des gegenwärtigen Schützenwertes 4 eines Charakters den Wert auf 3 absenken.*

*Kein Spielwert kann auf einen Wert unter 0 verbessert werden.“*

Darüber hinaus erhalten überlebende Charaktere der Siegerseite eines Szenarios einen zusätzlichen Erfahrungspunkt.

**WICHTIG:** Spieler, die nicht Mitglied der MechForce sind, können auch einen Charakter erstellen und führen. In diesem Fall vergeben und erhalten sie normal Erfahrungspunkte. Allerdings können sie maximal für insgesamt 24 ihrer Erfahrungspunkte Werteverbesserungen durchführen bzw. Advanced Abilities/Erweiterte Fähigkeiten erwerben. Wenn ein Spieler, der nicht Mitglied der MechForce ist und für einen Charakter mehr als 24 Erfahrungspunkte erhalten hat, später der MechForce beitrifft, kann er die bis dahin angesammelten Erfahrungspunkte nachträglich für Verbesserungen seines Charakters verwenden.

**WICHTIG:** Neue Charaktere erhalten vor ihrem allerersten Szenario automatisch 12 Erfahrungspunkte, die nach Belieben verwendet oder auch gespart werden können.

Die **Steigerung der Schützen- und Pilotenwerte** erfolgt nach folgenden Tabellen:

### Innere Sphäre:

<b>Mechpilotenwert:</b>						
Neuer Wert	5	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	4	4	6	8	10	12

<b>Mechschützenwert:</b>					
Neuer Wert	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	8	8	12	16	20

Bis zu der Grenze von Schützenwert 3 und Pilotenwert 4 orientiert sich die Verbesserung an der Regelung aus dem Total Warfare. Danach verteuern sich die Verbesserungen.

### Clan:

Da Clan-Charaktere bereits mit Schützenwert 4 und Pilotenwert 5 starten, gilt für sie eine „verschobene“ Liste.

<b>Mechpilotenwert:</b>					
Neuer Wert	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	4	4	6	8	10

<b>Mechschützenwert:</b>				
Neuer Wert	3	2	1	0
Benötigte EPs	8	8	12	16

Hier gilt: bis zu der Grenze von Schützenwert 2 und Pilotenwert 3 orientiert sich die Verbesserung an der Regelung aus dem Total Warfare. Danach verteuern sich die Verbesserungen.

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

Ein Spieler kann für seine Erfahrungspunkte auch eine der Advanced Abilities/Erweiterten Fähigkeiten aus dem MaximumTech (Seite 45 - 47) erwerben. Die Fähigkeiten **Edge/Massel** und **Tactical Genius/Taktisches Genie** sind dabei für das MechWarrior-Konzept modifiziert worden. Eine Advanced Ability/Erweiterte Fähigkeit kostet 12 Erfahrungspunkte.

## **Folgende Advanced Abilities/Erweiterte Fähigkeiten können erworben werden:**

### **Ausweichmanöver**

Ausweichen wird anstelle eines eigenen Nahkampfangriffes angekündigt und führt dazu, dass sämtliche Nahkampfangriffe gegen den ausweichenden Mech um zusätzliche +2 modifiziert werden.

Bis zur Regelfassung Version 3.1 hieß diese Fähigkeit 'Ducken'.

### **Fahrkünstler**

Der Mech eines Charakters mit dieser Fähigkeit kann Lateral Shifts/Seitwärtsbewegungen ausführen, die normalerweise ausschließlich vierbeinigen BattleMechs vorbehalten sind (Total Warfare S. 50). Zudem erhalten diese Mechs auch noch einen Modifikator von -1 auf alle Pilotenwürfe, mit denen Rutschen verhindert werden soll.

### **Geschwindigkeitsfanatiker**

Solange der Mech des Charakters in derselben Runde keine Schusswaffen- oder Nahkampfangriffe durchführt wird 1 zu der Bewegungsrate für Laufen addiert.

### **Massel**

Ein Charakter mit Massel darf pro Szenario einen Würfelwurf mit einem einzelnen Würfel wiederholen. Hierfür eignet sich jede Art von 1W6-Wurf, auch wenn dieser Teil eines 2W6-Wurfes ist, z.B. bei Angriffs- oder Pilotenwürfen oder eines Wurfes auf der Trefferzontabelle. Das Ergebnis des Neuversuchs muss auf jeden Fall akzeptiert werden (Ausnahme s.u.).

Anstatt einen eigenen 1W6-Wurf zu wiederholen, kann ein Spieler, der einen Charakter mit der Fähigkeit „Massel“ einsetzt, auch seinen 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 dem Mech zu tun hat, die von dem Charakter mit der Fähigkeit „Massel“ geführt wird. Ein Charakter kann auch mehr als nur eine einzige „Massel“-Fähigkeit erlangen. Falls ein Charakter diese Fähigkeit zum Beispiel gleich dreimal erworben hat, verfügt er über „Massel 3“, so dass er pro Szenario dementsprechend drei Wiederholungswürfe ausführen - bzw. ausführen lassen - darf. Ein Charakter, der über mehr als ein „Massel“ verfügt, darf als Ausnahme zu der o.a. Standardregel dann sogar bereits wiederholte Würfel noch einmal wiederholen - bzw. wiederholen lassen -.

**WICHTIG:** Für das MechWarrior-Konzept wird Massel dahingehend modifiziert, dass man eingesetzte Massel negieren kann wenn zwei Charaktere mit dieser Fähigkeit aufeinander treffen.

**Beispiel:** Charakter A erzielt beim Mech des Charakters B mit einer Gausskanone einen Kopftreffer. Charakter B setzt ein Massel ein, der Charakter A dazu zwingen soll, einen W6 des Trefferwurfs zu wiederholen, um damit den Kopftreffer eventuell zu verhindern. Charakter A negiert dieses Massel mit einem

eigenen Massel und der Wurf braucht nicht wiederholt zu werden. Sollte Charakter B noch ein weiteres Massel zur Verfügung haben, kann er dieses jetzt einsetzen, um den Wurf doch wiederholen zu lassen... usw. Charakter C, der Zeuge dieses Konflikts ist, darf sein eventuell vorhandenes Massel weder dem Charakter A noch dem Charakter B zur Unterstützung anbieten!

### **Meisterschütze**

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ ermöglicht es Charakteren, eine frei wählbare Zone ihres Ziels zu treffen. Um die Fähigkeit einzusetzen muss der Mech des Charakters in der betreffenden Runde stehen geblieben sein und darf keine Nahkampfangriffe ausführen. Der Angriff wird dann durchgeführt, als würde der Mech über einen Feuerleitcomputer verfügen (Total Warfare, Seite 131). Ein Charakter kann diese Fähigkeit nur auf eine einzige Waffen des von ihm geführten Mechs anwenden und darf in derselben Phase auch keine anderen Waffen abfeuern.

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ kann nicht zusammen mit einem Feuerleitcomputer eingesetzt werden.

### **Nahkampfspezialist**

Mechs, die von Charakteren mit dieser Fähigkeit geführt werden, 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). Clan-Charaktere können die Fähigkeit „Nahkampfspezialist“ nicht erwerben.

### **Schmerzunempfindlichkeit**

Charaktere mit diese Fähigkeit dürfen den Ergebnissen ihrer Bewusstseinswürfe jeweils 1 hinzufügen, während der Schaden, den der Charakter bei einer Munitionsexplosion oder der explosiven Entladung eines Gauss-Kondensators 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 der Mech des Charakters mit dem „Sechsten Sinn“ seine Handlungen unabhängig vom Ergebnis des Initiativwurfes stets nach allen anderen Einheiten ausführen. In der Bewegungsphase bewegt sich der Mech des Charakters erst, nachdem alle anderen Einheiten sich bewegt haben. In der Waffeneinsatzphase kündigt der Charakter seine Angriffe einschließlich etwaiger Torsodrehungen erst an, nachdem alle anderen Einheiten ihre Angriffserklärungen abgegeben haben. Der Schaden, den der Mech des Charakters eventuell erleidet, wird weiterhin gleichzeitig mit dem der anderen Einheiten wirksam.

### **Taktisches Genie**

Ein Spieler, dessen eingesetzter Charakter über die Fähigkeit „Taktisches Genie“ verfügt, darf einmal pro Szenario seinen eigenen Initiativwurf wiederholen. Das zweite Ergebnis behält dann auf jeden Fall seine Gültigkeit, d.h. die Fähigkeit Massel darf hier nicht eingesetzt werden.

### **Waffenspezialist**

Ein Charakter 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 diesem Charakter mit dem gewählten Waffentyp ausgeführt werden, erhalten einen zusätzlichen Angriffsmodifikator von -2.

Diese Fähigkeit kann je Setting nur einmal erworben werden.

Charaktere, die nach einem älteren Stand dieser Regeln diese Fähigkeit mehrfach erworben haben, dürfen diese behalten.

Markus Kerlin Projektleiter der MechForce Germany e.V.	Überarbeitet von Sven Boßmann verantwortlich für das MW- Konzept	Überarbeitet von Volker Simon Arbeitskreisleiter
--	---	--