

Ort und Fraktionen

Planet Irian

Alle Fraktionen in der IIClan Zeitschiene sind erlaubt

Skill Begrenzungen

Der maximale Skill-Level ist 2.

Start Skills:

Clan max. 3 und nicht niedriger als 4

IS max. 4 nicht niedriger als 5, eine Einheit kann abweichend zu Skill 3 aufgewertet werden

Formation, SCA, SPA

Formationsregeln und deren SPAs sind erlaubt.

SCA – Eine pro Fraktion ist erlaubt (womit die SCA's *Walking Death*, *Assault Operations* und *Esprit de Corps* entfallen, da diese 2 SCA Auswahlen benötigen)

SPA – keine zusätzlichen SPA außerhalb der Formationsregeln

Anzahl Spielrunden 3+

Durchschnittliche Punktgröße 300 PV pro Spiel

Gesamtpunkte pro Spieler zum Start der Kampagne (Anzahl Spiele x durchschn. Punktgröße) 900 PV

Support Points pro Spieler zum Start der Kampagne 100 SP

Omnis: Omnis dürfen 2 Varianten zu Beginn wählen und zählen mit dem Höchsten PV zur gesamt Force. Zwischen den Spielen darf die Variante gewechselt werden.

Zusätzliche Phasen nach einem Kampagnenspiel:

1. Reparatur und aufmunitionieren

Alle Einheiten außer Infanterie können ihre Schäden reparieren lassen. Dafür werden entsprechend Support Points aufgewendet.

Infanterie zusammenlegen

Haben 2 oder mehr Infanterie Bases Schäden (= Tote Infanteristen) erlitten, so können diese auch ein neues Base bilden (welches vom Typ her einem der zusammengelegten Bases entspricht), die anderen werden als Verluste von der Kampagne entfernt. Hierbei werden Struktur und Panzerungspunkte von einem Base auf das andere übertragen (überschüssige verfallen) und stellen so die verlorenen Panzerungs- oder Strukturpunkte wieder her.

Einheitenreparatur

Jede Einheit bei der mehr als nur Panzerung oder nicht kritische ‚MP hits‘ (z.B. über die ‚Motive System Damage Table‘ bei Fahrzeugen) repariert werden, fällt für das nächste Spiel aus.

Reparaturreihenfolge:

- Struktur vor Panzerung
- Struktur vor nicht kritische ‚MP hits‘
- Struktur vor kritischen Treffern

- Nicht Kritische ‚MP hits‘ vor normalen ‚MP hits‘

Omnimechs müssen vollständig repariert sein, um die Variante zu wechseln

Reparatur	SP Kosten
Panzerungspunkt	1
Strukturpunkt	2
Nicht kritische ‚MP hits‘	1
‚Engine hit‘	2xTMMxSize
‚Fire Control hit‘	4
‚Weapon hit‘	Schadenswerte (S+M+L) / 3
‚MP hit‘	TMM + Size

2. Verwundungen ermitteln

Für jede Einheit, die am Gefecht teilgenommen hat (außer Infanterie und BA die ausgeschaltet wurden) und min. 1 Punkt Schaden erlitten hat, wird ein Wurf auf der Verwundungstabelle durchgeführt (Skill + entsprechende Modifikatoren). Wurde die Zielzahl erreicht passiert dem Pilot/Crew nichts, unterschreitet der Wurf die Zielzahl um bis zu 4 Punkte wurde der Pilot/Crew verletzt, unterschreitet der Wurf die Zielzahl um 5 Punkte zählt der Pilot/Crew als gefallen.

Verwundungstabelle	
Einheitentyp bzw. zusätzliche Konditionen	Modifikator
<i>BattleMech</i>	-2
<i>IndustrialMech</i>	-1
<i>ProtoMech</i>	+2
<i>Combat Vehicle</i>	+0
<i>Support Vehicle</i>	+2
<i>Battle Armor</i>	+3
<i>Conventional Infantry</i>	+5
<i>Aerospace Unit</i>	+1
Einheit wurde zerstört	+2
Panzerungsschaden	+1 pro angefangene 50% verlorene Panzerung
Strukturschaden	+2 pro angefangene 50% verlorene Struktur
Pilot/Crew ist bereits verletzt	+2
Aerospace Einheit die abgestürzt ist	+4
Einheit erlitt einen ‚Crew hit‘	+2 pro ‚Crew hit‘
Einheit erlitt einen ‚Ammo hit‘	+3
Einheit erlitt einen ‚Fuel hit‘	+1

Wurde ein Pilot/Crew verletzt erhält dieser temporär +1 Skill für das nächste Gefecht an dem er teilnimmt. Wird ein bereits verletzter Pilot/Crew erneut verletzt, gilt er als gefallen.

3. Genesung

Ein verletzter Pilot/Crew kann durch einen Wurf auf der Genesungstabelle geheilt werden (auch wenn die Verletzung gerade erst ermittelt wurde). Die Zielzahl ist hier 7 für IS-Fraktionen und 6 für Clan Fraktionen + Modifikatoren aus der Genesungstabelle. Schlägt der Wurf fehl so bleibt der Pilot/Crew verwundet, es kann aber nach dem nächsten Gefecht ein erneuter Genesungswurf durchgeführt werden.

Genesungstabelle		
Einheitentyp und zus. Konditionen	SP Kosten	Modifikator
Mechkrieger / Aerospace Pilot	2	+0
Vehicle Crew	3	+1
Battle Armor Einheit	4	-2
Conventional Infantry	5	-1
Erneuter Genesungswurf	-1 (bis zu einem Minimum von 1)	-1
Mash Vehicle in der Armee	-1 (bis zu einem Minimum von 1)	-1

4. Piloten/ Crew rekrutieren

Manchmal müssen Piloten/ Crew ersetzt werden. Ein neuer Pilot/Crew (z.B. aus den bestehenden Techs rekrutiert) kostet 5 SP und hat Skill 5.

5. Bergung vom Spielfeld

Infanterie und **Battle Armor** sind nicht bergefähig.

Alle **Luftraumjäger** oder **VTOL** die in der Luft sind, wenn sie zerstört/aufgegeben werden, gelten als **nicht** bergefähig.

Komplette Einheit bergen:

Eine Einheit kann komplett (mit allen bisherigen Schäden) geborgen werden, wenn:

- a) Der Pilot/Crew die Einheit aufgegeben hat oder ausgestiegen ist
- b) Die Einheit einen ‚Unit Destroyed‘ oder ‚Crew Killed‘ kritischen Schaden erhalten hat.
- c) Die Einheit genug ‚Engine Hits‘ bekommen hat um als zerstört zu gelten (kann in der laufenden Kampagne nicht eingesetzt werden)

Ein Spieler kann auch davon absehen die komplette Einheit zu bergen sondern kann statt dessen auch nur Ersatzteile bergen. Geborgene Einheiten können im nächsten Spiel eingesetzt werden (außer Einheiten mit genug ‚Engine Hits‘ da ein neuer Reaktor angeschafft werden muss).

Bergen von Ersatzteilen:

Von jeder Einheit deren interne Struktur auf Null reduziert wurde oder die durch einen ‚Ammo Hit‘ kritischen Schaden zerstört wurde, kann der Sieger des Spiels Ersatzteile in Form von SP bergen.

Erhaltene SP =

Einheitengröße

+ (verbliebener) TMM

+ nicht markierte Panzerungspunkte

+ nicht markierte interne Struktur

+ höchster (verbliebener) Schadenswert

+1 wenn die Engine nicht beschädigt wurde

+1 wenn die Einheit keine ‚Fire Control Hits‘ erhalten hat

Wurde die Einheit durch einen ‚Ammo Hit‘ zerstört und hat kein CASE oder CASEII so erhält der Sieger nur die Einheitengröße als SP.

Gewonnene SP können in der Runde in der sie gewonnen wurden nicht verwendet werden.