Warrior`s Guide

Update 2
Beilage zur
Ausgabe 34
Tabellen-Teil
und
Vereins-Infos
Herbst 2004

Herausgeber
NICE DICE e.V.

AG-Ordnung der Battletech-AG des NiceDice e.V.

Dieses Dokument stellt das Reglement des Gesamtgremiums und somit der höchsten Instanz der BattleTech-Arbeitsgemeinschaft (BT-AG) dar. Es wurde in der vorliegenden Fassung im Dezember durch das Gesamtgremium in Goslar überarbeitet und basiert auf dem Grundwerk der AG-Ordnung vom 18. und 19.4.1998 zu Mainz, ferner früheren Änderungen durch das Gesamtgremium. Die AG-Ordnung wird mit Veröffentlichung im Internet durch den NiceDice e.V. 1.4.2004 gültig.

1. Inhalt und Ziel der BattleTech-AG

Die BT-AG des NDV befaßt sich mit dem aus den USA stammenden Spielsystem BattleTech. BattleTech ist ein komplexes Rollen- und Brettspiel, das durch zahlreiche Veröffentlichungen (Quellenbücher, Romane etc.) ausgebaut wurde.
BattleTech fasst strategische, dem Schachspiel ähnliche, sowie würfelglücksabhängige Komponenten zu einem komplexen Brettspiel zusammen. Die Grundregeln sind – trotz des umfangreichen Regelwerks – sehr einfach und schnell zu erlernen. Einer der Hauptgründe für die Beliebtheit des BattleTech ist die Möglichkeit, dass es den Spielern gestattet in ihrer Zusammensetzung ständig wechselnden Teams gegeneinander anzutreten. Somit fördert BattleTech die Zusammen- und Gruppenarbeit der zumeist jugendlichen Spieler.
Die aktive Beteiligung an der AG erfordert ein hohes Maß an Teamfähigkeit, organisatorischem Geschick und Kombinatorik. In der BT-AG können die Mitglieder diese Fähigkeiten im gemeinsamen Spiel entwickeln.

1.1 Allgemeine Bedingungen für Mitglieder der BT-AG

Jedes Mitglied im NDV hat die Möglichkeit, mehrere Geräte auf den im folgenden aufgelisteten Spielschienen anzumelden. Ein Spieler muß sich dabei nicht auf eine Spielschiene beschränken, sondern kann sich auch für mehrere Spielschienen anmelden.

Zur Zeit werden in der BT-AG folgende Spielschienen gepflegt:

- 3025 Inner Sphere
- 3025 Clan Front- und Secondline
- 3060 Inner Sphere
- 3060 Clan Front- und Secondline

Die Spielschienen verteilen sich wie folgt auf drei Zeitschienen:

- 3025-IS 3025 Inner Sphere
- 3025-Clan 3025 Clan Front- und Secondline
- 3060-IS/Clan 3060 Inner Sphere, 3060 Clan Front- und Secondline

Die Zeit-und Spielschienen werden durch das Gesamtgremium verwaltet.

Der Mitgliedsbeitrag wird anteilig monatlich berechnet und ist spätestens am 1.4. jedes Jahres zur Zahlung fällig (siehe Vereinssatzung).

Die monatlich anfallenden Kosten der Geräte werden vom Vorstand in Abstimmung mit dem Gesamtgremium festgelegt und vom Verein veröffentlicht.

Ein Mitglied kann die Basismitgliedschaft durch weitere Anmeldungen erweitern, indem es entweder einzelne Geräte zusätzlich, oder ein Basispaket sowie Zusatzpakete anmeldet. Basis- und Zusatzpakete enthalten jeweils ein Gerät jeder Waffengattung jeder Zeitschiene. Das Anmelden von Zusatzpaketen erfordert eine Anmeldung eines Basispaketes.

Dabei gibt es folgende Einschränkungen: Ein NDV-Mitglied kann pro Zeitschiene in höchstens einem Chapter pro Haus bzw. Clan Mitglied sein.
Einem Mitglied ist es erlaubt, sich für mehr als ein Gerät pro Haus/Clan einer Spielschiene anzumelden. Hierbei kann es sich um verschiedene Waffengattungen handeln. Pakete umfassen automatisch jede Waffengattung und jede Spielschiene.

Einem Mitglied ist es erlaubt mehrere Geräte, gleich welcher Waffengattung, in einem Chapterfight einzusetzen.

Aufgrund des gemeinsamen Spielbetriebes von Clan und Inner Sphere 3060 kann ein Spieler sowohl einem Inner Spere- als auch einem Clan Chapter angehören.

Stellt die Geschäftsstelle des Vereins fest, dass ein Mitglied mit seinen Zahlungen im Rückstand ist, so wird dieses Mitglied bis zur Begleichung seiner Zahlungsrückstände auf allen Zeitschienen vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

1.2. Neue Geräte in der BT-AG

Ein Spieler bekommt in der AG nur dann neue Geräte, wenn einer der folgenden Punkte erfüllt ist:
• Das Gerät des Spielers ist in einem NDV-Chapterfight zerstört oder erbeutet worden (vom Gegner).
• Der Spieler meldet ein Zusatzgerät auf diese Zeitschiene neu an.
• Der Spieler (als Clanspieler) hat einen Positions- oder Bestätigungstest abgelegt.
• Der Spieler meldet sich NEU auf dieser Zeitschiene an.
• Das ganze Chapter wird (z.B. nach Antrag des Chapters) durch das Gesamtgremium neu ausgewürfelt.

Es gibt auch kein Reservieren von „Altgeräten“ für Mitglieder, die kurz abmelden (zum 31.3.) und dann vor Ablauf eines Jahres (also nach dem 1.4. bis zum nächsten 31.3.) wieder anmelden, wegen persönlichen Dingen oder durch sonstige Gegebenheiten.
In Kurzform: Jeder der sich abmeldet bekommt bei Wiederanmeldung neue Geräte, außer er meldet sich ab zum 31.12. und nimmt diese Kündigung zum 31.03. wieder zurück.

Die Vergabeart von Geräten auf den jeweiligen Spielschienen obliegt dem Gesamtgremium.
Wenn die Gerätevergabe z.B. durch Auswürfeln auf Haus - oder Clan – spezifische Gerätelisten (wie derzeit auf IS 3025 und Clan 3025 / 3050) erfolgt, d.h. ein Spieler meldet sich mit Mech und Fahrzeug z.B. bei Haus Marik an, dann werden diese Geräte auf der Marik – Liste eben ausgewürfelt. Tritt er dann einem Chapter bei, das bei Steiner unter Vertrag steht, so werden die neuen Ersatzgeräte auf der Steiner – Liste gewürfelt. Nur wenn dieser Spieler dann ein weiteres Gerät - z.B. ein Fahrzeug - neu anmeldet, muß dieses als Erstgerät auf der Marik –Liste erst gewürfelt werden, der Ersatz erfolgt dann später von der Steiner – Liste.

2 Organe der BT-AG

Der Spielbetrieb der BattleTech-AG wird über folgende Gremien und Personen abgewickelt:

2.1. Chapter:

Die Mitglieder der jeweiligen Spielschiene organisieren sich in Teams, den sogenannten Chaptern. Diese Chapter stellen in der jeweiligen Spielschiene die Regimenter/Einheiten der InnerenSphäre/Clans dar, die für ihr Sternenreich/Clan bzw. als Söldner für ihren Arbeitgeber antreten, um Planeten zu erobern oder Ruhm und Ehre zu erlangen.
Zur Gründung eines Chapters (Clan wie auch IS) sind mindestens 4 angemeldete Mechs notwendig.

Söldnerverträge haben eine Mindestlaufzeit von einem halben Jahr (Stichtage 1.4. und 1.10.). Die laufenden Verträge können dann bei beidseitigem Einverständnis verlängert werden. Sollte während der laufenden Vertragszeit der Vertrag von einer Seite aufgelöst werden, so fallen diese Söldnerchapter unter “arbeitslos” - sie können dann bis zum Abschluß eines neuen Vertrages nicht mehr Invasionskämpfe durchführen, wohl aber Raids. Neu gegründete Söldnerchapter unter dem Jahr können jederzeit einen Vertrag vor einem der beiden Terminen (Stichtage 1.4. und 1.10) bei einem der Häuser abschließen.

Weitere Formalitäten und Bedingungen, die zur Gründung eines BT-AG-Chapters erforderlich sind, sind dem jeweiligen Arbeitspapier der einzelnen Zeitschienen zu entnehmen. Spielergruppierungen außerhalb des NDV sind für den Betrieb der BT-AG des NDV nicht existent, werden aber veröffentlicht.

Nach einem Chapterwechsel darf der Spieler auf der gleichen Spielschiene drei Monate lang nicht erneut das Chapter wechseln.

2.2. Chapterfight:

Die einzelnen Chapter der BattleTech-AG messen ihr Können im gemeinsamen Spiel. Wenn sich zwei oder mehr Chapter zu einem solchen Spiel treffen, so wird die Begegnung ”Chapterfight” oder ”Chapterkampf” genannt. Das detaillierte Reglement für Chapterfights ist dem jeweiligen Arbeitspapier der einzelnen Zeitschienen zu entnehmen. Chapterfights gegen Nicht-NDV-Chapter sind werden nur gewertet, wenn ein Kooperation mit der entsprechenden Vereinigung von der BattleTech-AG vereinbart wurde. Ausnahmeregelungen sind möglich (z.B. auf Cons).

Damit Chapterfights auf beiden Seiten mit etwa gleichstarkem Gerät stattfinden, ist von den Chaptern ein Spielwert zu vereinbaren. Dieser Spielwert kann je nach Vereinbarung in Combat Value (CV), Battle Value(BV) oder auch einfach nach Tonnage gewählt werden. Eine Prozentuale Abrechnung des Spiels nach BV wird nicht empfohlen.

2.3 Chapterprotokoll

Ablauf:

1. Zwei (oder mehr) Chapter spielen einen Chapterfight. Nach diesem Fight füllt JEDES dieser Chapter ein Chapterfightprotokoll aus und sendet das Orginal dem zuständigen HO / SK zu. Eine Kopie ist vom Chapter-CO für den Zeitraum von 12 Monaten zu archivieren.
2. Der zuständige HO / SK prüft die Korrektheit der eingesetzten Gerätetypen – also, ob der Spieler, der einen Marauder eingesetzt hat, auch wirklich einen solchen besitzt. Der HO / SK sendet das von ihm zusätzlich unterzeichnete Chapterfightprotokoll an das NDV-Büro.
3. Das NDV-Büro prüft die Korrektheit der eingesetzten Geräte anhand der aktuellen Mitgliederdaten. Es wird also nachgeprüft, ob 1. alle Spieler eines Chapterfightes auch ordentlich registrierte Mitglieder der BT-AG sind, 2. ob die eingesetzten Geräte auch bei der BT-AG angemeldet sind und 3. ob irgendeiner der Spieler noch Außenstände beim Verein hat. Ist hier alles korrekt, wird der Fight vom Büro an die zuständige Stelle weitergeleitet und fliesst in die Wertung ein. Solange Unstimmigkeiten vorherrschen, wird der Fight nicht registriert, das Gesamtgremium hierüber informiert und der Fight nicht gewertet, sondern lediglich im Büro archiviert, bis die Unstimmigkeiten beseitigt sind. Solange die Unstimmigkeiten vorhanden sind, ist das verursachende Chapter vom Spielbetrieb gesperrt. Weitere Maßnahmen liegen im Ermessen des Gesamtgremiums.

Für Chapter, bei denen keine Unstimmigkeiten aufgetreten sind, geht der Spielbetrieb normal weiter. Bei einem Chapterfight wird die Seite, die ihr Protokoll ordnungsgemäß ausgefüllt hat und keine gesperrten Spieler eingesetzt hat gewertet, auch wenn die gegnerische Seite nicht gewertet wird.

2.4. Rollenspiel:

Die einzelnen Zeitschienen können sich rollenspieltechnisch von der Rahmenhandlung des BattleTech-Universums trennen und sozusagen eigene Kampagnen führen, die von der Leistung und dem Engagement der Chapter abhängig sind. Das Rollenspiel (RPG) ist in jedem Arbeitspapier der einzelnen Zeitschienen definiert und diesem zu entnehmen.

2.5. Hausoffiziere (HO) und saKhane (SK):

(im Sinne der AG-Ordnung)

HO und SK sind die Leiter ihrer jeweiligen Häuser und Clans in den einzelnen Zeitschienen. Sie übernehmen Planetenverwaltungs- Rollenspielleitungs- und Führungsaufgaben innerhalb der Zeitschienen. HO oder SK werden von den betroffenen Spielern direkt gewählt oder – in Ausnahmefällen – vom Gesamtgremium ernannt. Ihre weiteren Kompetenzen sind in den Arbeitspapieren der jeweiligen Zeitschiene festgelegt. Die erwähnten Ausnahmefälle sind später in diesem Dokument festgelegt.

2.6. Gesamtgremium:
Das Gesamtgremium ist die höchste Instanz der BT-AG. Nach demokratischen Grundsätzen behandelt das Gesamtgremium alle Fragen, die die BT-AG betreffen und nicht zum Rollenspiel gehören. Zu seinen Aufgaben gehören u.a. Änderungen AG-relevanter Punkte, Behandlung von Beschwerden gegen Personen der AG.

Das Gesamtgremium besteht aus 5 Spielern der BT-AG. Diese werden alle 2 Jahre während der Jahreshauptversammlung von den Mitgliedern der BT-AG gewählt. Die Wahl findet immer im selben Jahr wie die Vorstandswahlen statt. Das Gesamtgremium bleibt bis zum Tag der Neuwahlen im Amt. Mitglieder des Gesamtgremiums und Kandidaten zur Wahl dürfen nicht Mitglied in einem anderen BattleTech-Verein oder sonstiger BattleTech-Spielervereinigung sein, um die Interessen des NDV zu wahren.

Sollte ein Mitglied des Gesamtgremiums vor Ablauf seiner Amtszeit aus dem Gesamtgremium ausscheiden, ernennen die übrigen Mitglieder einen Ersatz bis zur nächsten Gesamtgremiumswahl.

Das Gesamtgremium ernennt einen Sprecher, der das Gesamtgremium gegenüber dem Vorstand und anderen Organen des NDV vertritt.

Jedes Mitglied des Gesamtgremiums kann den Mitgliedern der BT-AG Neu- und Ersatzgeräte auswürfeln. Es ernennt jedoch 2 Vertreter, die als Ansprechpersonen dienen.

Die Mitglieder des Gesamtgremiums haben freie Wahl aller angemeldeten Geräte.

2.7. BT-AG-Versammlung:
Die BT-AG-Versammlung ist ein Forum für alle Mitglieder der BT-AG. Die Versammlung wird vom Gesamtgremium einberufen und organisiert. Das Treffen wird mindestens 6 Wochen vorher von der Geschäftsstelle den Mitgliedern bekanntgegeben. Die Versammlung tagt mindestens einmal im Jahr, um mit den Mitgliedern AG-relevante Punkte zu diskutieren. Alle Mitglieder der BT-AG sind aufgefordert, sich durch ihre persönliche Anwesenheit und durch eigene Anträge einzubringen.
Die BT-AG-Versammlung ist dem Gesamtgremium gleichgestellt, wenn mindestens 50% der stimmberechtigten Mitglieder der BT-AG persönlich anwesend sind. Stimmberechtigt ist jedes BT-AG-Mitglied, das den vollen Vereinsbeitrag für das laufende Geschäftsjahr gezahlt hat. Es ist nicht möglich, Stimm-Vollmachten zu erteilen.
Neue Punkte auf der Tagesordnung bedürfen bei Beschlußfähigkeit der AG-Versammlung die einfache Mehrheit der Anwesenden. Änderungen bestehender Beschlüsse bedürfen einer 2/3-Mehrheit.
Beschlüsse der BT-AG-Versammlung entsprechen den Beschlüssen einer Sitzung des Gesamtgremiums. Sie werden mit ihrer Veröffentlichung in der online Version der Warriors Guide gültig.
Auf jeder BT-AG-Versammlung wird der Spielervertreter gewählt, der als Vertrauensmann der Mitglieder die Belange aller Spieler auf Konferenzen vorträgt (s. u.).

2.8. Häuser und Clans der BT-AG:
In der BT-AG werden heute die Machtfaktoren der Inneren Sphäre durch folgende Häuser repräsentiert:

- Davion
- Kurita
- Liao
- Marik
- Steiner
- ComStar
- Peripherie
- Rasalhague
- St. Ives
- Wolf Dragoons
- Söldnerkartell

Innerhalb der Häuser werden keine weiteren Unterteilungen getroffen. So sind z. B. alle Peripherie Staaten in dem ”Haus” Peripherie zusammengefaßt. Jeder Verwalter kann aber mittels Rollenspiel die inneren Grenzen seiner Verwaltungsteile neu aufteilen. Z.B. – Steiner hat bereits Skye, Tamar, Donegal, usw. und der HO bildet aus Planeten dieser Regionen einen zusätzlichen Bezirk – ohne daß die Anzahl seiner Planeten mehr oder weniger werden. Die einzelnen Peripheriestaaten bleiben aber in ihrer rollenspieltechnischen Einzigartigkeit erhalten.

Bestehende Häuser/Clan können in ihrer Integrität nicht angetastet werden (Bsp. Loslösen der Skye-Provinz von Haus Steiner).

Clan Spieler können sich für einen der folgenden Clans entscheiden:

- Cloud Cobra
- Coyote
- Diamonds Sharks
- Fire Mandrill
- Ghost Bear
- Hells Horses
- Ice Helions
- Jade Falcon .
- Nova Cat
- Smoke Jaguar
- Snow Raven
- Star Adder
- Steel Viper
- Wolf
- Goliath Scorpion
- Blood Spirit

Sofern mit der Einführung einer neuen Zeitschiene neue Häuser eingeführt werden (z. B. terranische Hegemonie), sind diese mit der Annahme des entsprechenden Konzeptpapiers gegründet.

Auf den einzelnen Zeitschienen können Häuser oder Clans zusammengelegt werden.
Die zusammengelegten Häuser oder Clans werden nach ihrer Zusammenlegung durch einen gemeinsamen HO oder saKhan vertreten. Auch wenn die HO-Aufgaben auf eine Person gebündelt werden, werden die zusammengelegten Häuser oder Clans rollenspieltechnisch weiterhin eigenständig und getrennt behandelt. Ihre rollenspieltechnische Spezifität und Identität wird also bewahrt.

Die Zusammenlegung erfolgt durch das Gesamtgremium, nach Rücksprache bei den beteiligten Chaptern (müssen mehrheitlich dafür sein.
Einmal zusammengelegte Häuser oder Clans können durch das Gesamtgremium wieder getrennt werden. Änderungen der Haus-/Clan-Strukturen werden frühestens zum nächstfolgenden Geschäftsjahr gültig. Bis zu diesem Zeitpunkt übernimmt der HO/SK die kommissarische Verwaltung.

Die Aufnahme weiterer Häuser und/oder Clans bzw. Streichung bereits Existierender bedarf der Zustimmung des Gesamtgremiums.

2.9. Regelgremium

Das Regelgremium der BT-AG befaßt sich ausschließlich mit der Pflege der Spielregeln des in der AG gültigen BattleTech-Regelsystems.

Die vom Regelgremium gefaßten Beschlüsse werden immer zum 01.04. eines Jahres gültig und benötigen keiner weiteren Zustimmung durch eine andere Instanz. Sie werden von der Geschäftsstelle rechtzeitig vorher veröffentlicht.

Das Regelgremium hat keinen Einfluß in Bereiche, die innerhalb des Kompetenzbereiches des liegen (Abgekoppelte Zeitschiene, Rollenspiel, Zulassung neuer Geräte, Reparaturzeiten, Chapterfightreglements etc.).

2.10. Aufgaben und Kompetenzen des Oberschiedsrichters der BT-AG

Wahl des Oberschiedsrichters

Der Oberschiedsrichter wird durch das Gesamtgremium für ein Jahr ernannt. Dieses ernennt jedes Jahr während der NICE DICE Convention den Oberschiedsrichter. Wenn der Oberschiedsrichter vor Ende seiner Amtszeit zurücktritt, ernennt das Gesamtgremium einen kommisarischen Oberschiedsrichter bis zum nächsten regulären Termin. Der Oberschiedsrichter darf gleichzeitig Mitglied des Gesamtgremiums, nicht aber HO/Khan (bzw. stellv. HO/stellv.Khan) oder Mitglied des Vorstandes sein, um seine Neutralität und Unbefangenheit zu wahren.

Regelauslegung

Strittige Fragen, die während eines Chapterfights auftreten werden vom Schiedsrichter für diesen Chapterfight bindend entschieden, sofern er nicht an diesem Chapterfight beteiligt ist. Sollte der Schiedsrichter selbst am Chapterfight beteiligt sein, übernimmt sein Amt ein ernannter Stellvertreter. Die erzielte Lösung gilt nur für diesen einen Chapterfight; entgültige Lösungen s. Abschnitt Regelfindung. Sollte der Schiedsrichter nicht erreichbar sein, hat sein ernannter Stellvertreter die Vollmacht an seiner Stelle Entscheidungen zu treffen.

Regelfindung

Die Regelfindung erfolgt durch ein Regelgremium. Dieses setzt sich aus dem Oberschiedsrichter sowie vier vom diesem benannten Personen zusammen. Diese Personen müssen Mitglied der BT-AG des NDV sein. Eine Mitgliedschaft in diesem Gremium stellt keine Ämterhäufung dar. Das Regelgremium befasst sich ausschließlich mit dem Battletech-Regelsystem, nicht jedoch mit Angelegenheiten, die innerhalb der Zuständigkeit der Zeitschienenkonferenzen oder des Gesamtgremiums liegen. Beschlüsse des Regelgremiums bedürfen nicht der Zustimmung des Gesamtgremiums. Müssen aber vor der Veröffentlichung an das Gesamtgremium zur Ansicht geschickt werden. Der Oberschiedsrichter führt im Regelgremium den Vorsitz. Sollte eine Abstimmung eine Pattsituation ergeben, gibt die Stimme des Oberschiedsrichters den Ausschlag. Ansonsten hat jedes Mitglied des Gremiums eine Stimme. Sämtliche für einen Chapterfight getroffenen Entscheidungen gehen automatisch als Antrag für dieses Gremium ein, als Kopie immer an das Gesamtgremium. Ansonsten kann jedes Mitglied der BT-AG des NDV einen schriftlichen Antrag zur Regeländerung oder -ergänzung beim Gesamtgremium oder Oberschiedsrichter einreichen.
Die Abstimmung kann auch per Briefwahl erfolgen.

Schiedsgericht

Das gemeinsame Spiel der NDV-Chapter ist vom einem harmonischen Miteinander geprägt. Trotzdem kann es während eines Chapterfights zu Unstimmigkeiten kommen, die weder von den beteiligten Chaptern noch den Hausoffizieren / SaKhanen gelöst werden können. In diesem Fall wird einer der zuständigen Hausoffiziere oder SaKhane binnen einer Woche nach dem strittigen Chapterfight die Entscheidung eines Schiedsgerichts schriftlich beantragen (Datum des Poststempels).

Das Schiedsgericht setzt sich wie folgt zusammen:

- Oberschiedsrichter
- 2 Mitglieder des Gesamtgremiums
- 2 nicht betroffene HO´s / SaKhane der jeweiligen Zeitschiene

Den Vorsitz des Schiedsgerichtes führt der Oberschiedsrichter. Sollte das Chapter des Oberschiedsrichters betroffen sein, übernimmt sein Stellvertreter seine Funktion. Alle Teilnehmer sind zur strikten Neutralität aufgefordert. Jede der oben aufgeführten Personen darf nur in einer Funktion am Schiedsgericht teilnehmen. Die Chapterführer beider Seiten werden vom Oberschiedsrichter nach Einberufung des Schiedsgerichtes angeschrieben, und haben daraufhin die Möglichkeit innerhalb einer festgestzten Frist eine schriftliche Stellungnahme abzugeben.

Ein Beschluß wird mit einfacher Mehrheit getroffen, eine Enthaltung ist hierbei nicht möglich. Eine Entscheidung des Schiedsgerichtes ist entgültig, bindend und unantastbar. Eine Berufung ist nicht möglich. Chapterkampfergebnisse können nur durch das Schiedsgericht geändert werden, ebenso erfolgen Strafpunkte (Chapterkampfliste) nur durch dieses. Das Schiedsgericht kann per Briefwahl abstimmen.

Stellvertreter
Der Oberschiedsrichter ernennt einen oder mehrere Stellvertreter. Diese übernehmen im Bedarfsfall dessen Aufgaben und Vollmachten. Die Ernennung obliegt ausschließlich dem Oberschiedsrichter.

Entlohnung
Der Oberschiedsrichter erhält für die Dauer seiner Amtszeit analog zu einem HO Erstgeräte von der Würfelliste seines Hauses nach Wahl. Abrechnung seiner Ausgaben (Briefmarken, Telefon usw.) analog wie bei HO/saKhane. Die für die BT-AG vorgegebenen Spielregeln gelten für alle Zeitschienen. In besonderen Fällen kann das Regelgremium in einem Briefwahl-Verfahren schriftlich abstimmen. In diesem Fall ist der Schiedsrichter verpflichtet, die Meinung aller Mitgliedern des Regelgremiums einzuholen. Diese Standpunkte sind dem Gremium bei einer Briefwahl zusammen mit den Entscheidungsvorschlägen zu übersenden.

2.11. Spielervertreter:
Der Spielervertreter vertritt neben den HO´s und saKhanen die Interessen der Mitglieder gegenüber den Organen der AG und trägt bei den Treffen der Gremien der BT-AG die Anfragen und Wünsche der Spieler vor. Er ist außerdem dafür verantwortlich, die entsprechenden Antworten und Entscheidungen an die betroffenen Einzelspieler oder –Chapter weiterzuleiten. Der Spielervertreter der BT-AG wird von der BT-AG-Versammlung für die Zeit von 2 Jahre gewählt. (Wahljahr immer das Geschäftsjahr, in dem die Vorstandswahlen stattfinden) Er hat automatisch Sitz in sämtlichen Gremien der AG, er ist dort nicht stimmberechtigt.

2.12. Warriors Guide
Die Vereinszeitung ”Warriors Guide” ist das offizielle Organ des NDV und wird regelmäßig als online-Version zum Download im Internet zur Verfügung gestellt. Alle Regeln, Verfahren, Beschlüsse etc, die die BT-AG oder deren Spielbetrieb betreffen, sind mit ihrer Veröffentlichung in der online-Version der Warriors Guide oder in Form einer entsprechend gekennzeichnenden Beilage gültig und bindend.
Alle Mitglieder der BattleTech-AG sind eingeladen, Beiträge zur Warriors Guide einzusenden. Hierzu gehören unter anderem Chapterpräsentationen, Kurzgeschichten, Berichte aus dem Vereinsleben oder Artikel mit Rollenspiel-Bezug. Sämtliche Artikel mit Bezug zur BattleTech-AG werden über den jeweils verantwortlichen Spielleiter der einzelnen Zeitschiene (HO / SK) der Redaktion vorgelegt. Es ist dem HO oder SK gestattet, die Veröffentlichung einzelner Artikel zu verhindern, wenn darin Einzelpersonen oder Chapter angegriffen werden, die Artikel realpolitischen Bezug haben oder das Ansehen von AG oder Verein geschädigt werden. Sollte der HO, SK oder das Gesamtgremium die Veröffentlichung eines Artikels ablehnen, so wird dem entsprechenden Mitglied und der Redaktion eine schriftliche Begründung geliefert.
Die Öffentlichkeitsarbeit der einzelnen Zeitschienen kann in den Arbeitspapieren weiter festgelegt werden.

2.13. Zeitschienen
Die Zeitschienen sind die Plattform für den Spielbetrieb der Mitglieder. Diese Spielgemeinschaften arbeiten unabhängig voneinander gemäß ihrem jeweiligen Arbeitspapier. Die Arbeitspapiere der Zeitschienen beschreiben detailliert die Reglements zum Spiel auf dieser Zeitschiene. Änderungen dieser Arbeitspapiere werden erst mit Veröffentlichung in der nächsten online-Version der Warriors Guide oder einer entsprechend gekennzeichneten Beilage gültig.
Die Gründung einer neuen Zeitschienen ist im Absatz „5.1. Einführung neuer Zeitschienen“ näher erläutert.

3 Hausoffizieren und saKhane

3.1. HO und SK haben folgende Aufgaben, Rechte, Kompetenzen und Pflichten

HO und SK repräsentieren und führen die Mitglieder der BattleTech AG. Dadurch stehen sie im Blickpunkt des Vereinslebens. Sie haben sich ihrer Vorbildfunktion bewußt zu sein.

Die rollenspieltechnische Kontrolle über die Weiterführung der Storyline ihres spezifischen Hauses obliegt den jeweiligen HO und SK. Sie dürfen allerdings keine Stories über Personen oder Regimenter anderer Häuser einbinden, ohne dies zuvor mit dem jeweils zuständigen HO oder SK abgesprochen zu haben. Sie haben also die alleinige Kontrolle über die rollenspieltechnische Steuerung ihrer hausspezifischen Personen und Regimenter.

Ein HO/SK benennt einen Stellvertreter, der Ansprechpartner für Mitglieder, Gesamtgremium und Vorstand ist, wenn er nicht erreichbar ist.

Ein HO/SK legt über die von ihm ausgeübten Tätigkeiten einmal jährlich dem Gesamtgremium (dieser leitet es an den Vorstand weiter) einen Rechenschaftsbericht vor. Dieser Bericht dokumentiert auch die Verwendung der vom Verein zur Verfügung gestellten Gelder. Interessierte Mitglieder können eine Kopie dieses Berichts gegen einen selbstadressierten Freiumschlag erhalten.

Einberufung eines Schiedsgerichts zur Klärung strittiger Chapterfight-Ergebnisse. Ein Schiedsgerichtsverfahren kann nur von den zuständigen HO oder SK angestrengt werden. Lehnt der betreffende HO oder SK die Beschwerde des eigenen Chapters im Vorfeld ab, so findet keine Anrufung des Schiedsgerichtes statt.

HO oder SK können für die Handlungen ihrer Stellvertreter vom Vorstand bzw. vom Gesamtgremium verantwortlich gemacht werden.

Jeder HO oder SK verliert automatisch sein Amt, wenn er vom Verein die Mahnung über seinen Mitgliedsbeitrag zugestellt bekommt. Dies gilt natürlich nicht, wenn die Mahnung fäschlich oder der Zahlungsverzug nicht aufgrund eines Fehlers des HO oder SK bedingt sind.
Das Arbeitspapier einer Zeitschiene kann weitere zeitschienenspezifische Rechte und Pflichten festlegen.

Der HO, SK, Khan, Lehrmeister oder wie auch immer bezeichnet ist kein Verwalter. Seine Aufgabe liegt nicht darin, die Spieler seines Hauses, Clans oder deren Geräte zu verwalten.

Der HO/saKhan muss alle Spieler, welche in seinen Zuständigkeitsbereich spielen, nach der aktuellen 101-Liste kontrollieren. Das bedeutet, dass er jeden einzelnen Spieler nach der NDV-Nummer in der 101-Liste suchen und die gespielten Geräte mit den angemeldeten Geräten vergleichen muss. Wenn ein Spieler mehr Geräte verwendet, als dieser angemeldet hat, dann muss der Verwalter von diesem Spieler eine Zusatzmeldung für diese Geräte (mit dem Vermerk: „2. Anmeldung!“) anfordern. Wenn der betroffene Spieler diese Nachmeldung nicht innerhalb von vier Wochen an den HO/saKhan sendet, ist das Gesamtgremium zu benachrichtigen (Dieses sperret dann das Mitglied auf allen Zeitschienen). Wenn ein Spieler noch keine NDV-Nummer erhalten hat (oder sie nicht weiß), dann muss der Verwalter die Nummer (soweit das Mitglied registriert ist) in der 101-Liste nach dem Namen des Spielers suchen (Excel kann alphabetisch auf oder absteigend sortieren!).

Der HO/saKhan muss von jedem Chapter die Ansprechpartner in einer eigenen Liste aufführen.

Nr.	Chaptername	Name	Straße	PLZ Ort	Telefon	Handy	Fax eMail
8888 A	*Die Spaßmacher*	*Max Mustermann*	*Musterstr. 99A*	*99999 Musterdorf*	*099/99999*	*0171/9999999*	*muster@muster.de*
	1st Spaß Division	*Karin Muster*	*Karinstr. 88B*	*88888 Karindorf*	*0888/88888*	*-*	*0888/88788*

Diese Liste ist bei Veränderungen (An-, Abmeldung, neuer CO/VO, neue Adresse oder Telefonnummer, ...) an der Verwalter der Chapterlisten und das Gesamtgremium innerhalb einer Woche weiterzuleiten. Bei den Clans muss ein Vermerk über Front- oder Secondliner gemacht werden.

3.2. Weitere Kriterien für Hos/saKhane

- Der HO/saKhan muß eine Liste mit den Stationierungsplaneten aller Chapter zu allen Grenzen hin erstellen. Es ist möglich, dass ein Chapter an einer Grenze mehr als einen Stationierungsplaneten hat.
- Der HO/saKhan muß jeden Stellvertreter dem Gesamtgremium schriftlich benennen. Er muß dabei kenntlich machen, wer sein ständiger Stellvertreter ist.
- Wenn ein HO/saKhan an seinen ständigen Stellvertreter alle Rechte und Pflichten abgibt, dann muß er dies auch dem Gesamtgremium in schriftlicher Form melden.
- Wenn zwei oder mehrere Hos/saKhane Planeten tauschen, so ist dies dem Gesamtgremium schriftlich zu melden, erst ab dann gültig.
- Alle Chapterfightprotokolle sind im Original an die Geschäftsstelle innerhalb von einem Monat zu senden, damit die Chapterfights registriert werden können.
- Wenn der HO/saKhan auftretende Probleme und/oder Fragen nicht selbständig (nach der AG-Ordnung) lösen kann, so muss er das Gesamtgremium kontaktieren.
- Der HO/saKhan hat sich an die AG- und Zeitschienenordnung zu halten!
- Alle Spielerdaten des eigenen Verwaltungsbereiches sind vertraulich zu behandeln, vor allem dürfen Adressen an Nicht-AG-Angehörige nicht weitergegeben werden!
- Wenn Spieler aus einem anderen Haus/Clan in den eigenen Haus/Clan wechseln, dann sind die Spielerdaten bei dem früheren Verwalter anzufordern und die Spieler abzumelden.

3.3. Zusätzliche Kriterien für die saKhane der Clans:

- Der saKhan muss eine Liste erstellen, in welcher alle Blutnamensträger aufgelistet sind. Bei jedem Blutnamensträger ist das Datum, an welchem der Blutname errungen wurde, zu vermerken.
- Der Verwalter muss eine Liste erstellen, in welcher alle Positions- und Bestätigungstests aufgeführt sind. In dieser Liste muss stehen, an welchem Tag (Datum) welcher Spieler (mit NDV-Nummer) bei welchem Tester (mit NDV-Nummer) einen Test abgelegt hat. Ferner müssen die Gegner des Prüflings (und wie er sie besieget hat) sowie der neue Rang des Prüflings (und damit das neue Gerät mit den dazugehörigen Configs, gemäss Vergabe durch die Würfelbeauftragten) vermerkt sein.
- Der saKhan eines Keils (Clan 3050) muss die Besitzanteile der einzelnen Clans in diesem Keil registrieren und den Clans in diesem Keil die Stationierungsplaneten zuteilen.

3.4. Rechte des HO/saKhans

Der Verwalter bekommt für seine ehrenamtliche Arbeit auch Rechte (Es handelt sich hierbei nur um den ordentlichen HO/saKhan, nicht um seine Stellvertreter!).

- Der Verwalter darf sich in seinem Verwaltungsbereich (Haus oder Clan) seine persönlichen Erstgeräte frei aussuchen (sofern diese auf der für den Verwaltungsbereich gültigen Würfelliste als produzierbar eingestuft sind). Der Verwalter darf zu Beginn seiner Amtszeit und nach dem Verlust des Gerätes von diesem Recht gebrauch machen. Erstgeräte sind die jeweils ersten gemeldeten Geräte, also der erste Mech, der erste Panzer der jeweiligen Spielschiene bzw. das Basispaket.
- Der HO/saKhan ist für das Rollenspiel in seinem Verwaltungsbereich verantwortlich.

3.5. Daten der Hos/saKhane

Die Daten der Hos/saKhane werden in der online-Version der Warriors Guide veröffentlicht.
Die AG hat eine Homepage, in dieser sollten die Adressen der Verwalter und ihrer Stellvertreter aufgelistet sein.

3.6. Neue Merkblätter
Wenn ein neues Merkblatt für Verwalter durch das Gesamtgremium veröffentlicht wird, dann ist es ausreichend, dass dies dem Verwalter zugesandt wird. Wenn dieser innerhalb von zwei Wochen keinen Widerspruch einlegt, so erkennt er die neuen Kriterien an.

3.7. Versandmodus der Merkblätter
Dieses Merkblatt wird durch das Gesamtgremium NUR an die Hos und saKhane versandt. Diese sind dafür verantwortlich, dieses Merkblatt an ihre Stellvertreter weiterzuleiten. Die Stellvertreter müssen das Merkblatt an das Gesamtgremium unterzeichnet zurücksenden.

3.8. Anerkennung der Merkblätter
Die Anerkennung dieses Merkblattes ist die Voraussetzung für die Ausübung einer Funktion in der BT-AG des NDV.

3.9. Artikel für die Warriors Guide
Artikel, welche für die online-Version der Warriors Guide bestimmt sind, sich an den Chefredakteur und das Gesamtgremium zu senden. Jeder HO/saKhan informiert die von ihm verwalteten Chapter mittels eines Rundbriefes, d.h. nicht mit Hilfe der online-Version der Warriors Guide, über aktuelle Geschehnisse innerhalb des Hauses/Clan bzw. der Spielschiene. Eine Kopie dieses Rundbriefes oder Hauszeitung sowie aller anderen Publikationen (sofern sie die AG betreffen) sind an das Gesamtgremium zu senden.

3.10. Kündigung der Vereinsmitgliedschaft
Wer seine Mitgliedschaft beim Verein gekündigt hat, tritt mit sofortiger Wirkung automatisch von seinem/seinen Posten zurück und übergibt seine Ämter an seinen Stellvertreter bzw. an die dann zuständig werdende Person.
Dies gilt nicht für den Bereich CO oder VO.

Diese 10 Punkte muß der Amtsträger bestätigen (mit Unterschrift, Datum, Ort), daß er den Inhalt dieses Merkblattes zur Kenntnis genommen hat. Diese Erklärung gilt für alle Ämter und Tätigkeiten in der BT-AG des NDV und wird nur durch persönlichen schriftlichen Widerruf ungültig (Also nicht durch Rücktritt von einem Amt oder von einer Tätigkeit!).

3.11. Wahl/Bestimmung von HOs und saKhanen

3.11.1. Besetzung von HO/SK-Posten bei Gründung einer neuen Zeitschiene
Bei Gründung einer Zeitschiene bestimmen die Organisatoren derselben automatisch ihre Verwaltungsstruktur. Das bedeutet, daß sie die für diese Zeitschiene relevanten HO- bzw. SK-Posten ernennen. Diese Ernennungen müssen vom Gesamtgremium der BT-AG sowie vom Vorstand bestätigt werden, um Gültigkeit zu erlangen.

3.11.2 Besetzung von vakanten HO/SK Posten einer bereits existierenden Zeitschiene
Mitglieder der Zeitschiene können sich jederzeit um einen vakanten HO/saKhan-Posten der jeweiligen Zeitschiene bewerben, wenn sie für dieses Haus/Clan als Mitglied gemeldet sind.
Das Gesamtgremium setzt eine HO-Wahl an. Bis zur Wahl übernimmt eine vom Gesamtgremium eingesetzte Person die Betreuung des entsprechenden Hauses/Clans.

3.11.3 HO/SK Wahl in einer Zeitschiene
Sollte der Antrag eine HO-Wahl in einem Haus durchzuführen eingehen, so sollte das Gesamtgremium eine HO-Wahl einleiten. Hierfür werden die CO´s der Chapter des entsprechenden Hauses über die anstehende Wahl informiert.
Die CO´s benennen mögliche Kandidaten.
Die Kandidaten werden vom Gesamtgremium gefragt, ob sie sich zur Wahl stellen wollen. Wenn ja, werden die CO´s über die möglichen Kandidaten informiert. Die Wahl kann dann per e-Mail oder postalisch erfolgen, je nach den Möglichkeiten des CO´s. Wahlberechtigt wären nur solche Chapter welche mindestens 6 Monate dem Haus angehören. Für Söldnerchapter sind mindestens 12 Monate Hauszugehörigkeit nötig. Wahlberechtigt sind im übrigen
nur die in der Chapterliste eingetragenen CO´s.

Der Zeitraum bis die Stimmabgabe beim Gesamtgremium eingegangen sein muß, beträgt zwei Wochen ab Versendedatum des "Stimmzettels". Jeder CO hat eine Stimme, das entspricht eine Stimme je Chapter. Fällt ein CO aus, so hat sein Stellvertreter, der VO, volles Stimmrecht für das Chapter. Sollte es zu einem Stimmengleichstand mehrerer Bewerber kommen so wird eine Stichwahl abgehalten. Bei erneutem Stimmengleichstand bestimmt das Gesamtgremium durch eine zusätzliche Stimme, welcher der beiden Kandidaten HO wird.
Anmerkung: Für die Kontrolle der Chapterdaten bzgl CO / VO Eintrag sind im übrigen sowohl die HO´s, die CO´s als auch die Chapter selbst verantwortlich.
Pro Geschäftsjahr ist maximal eine Wahl pro Haus/Clan und Zeitschiene erlaubt, wenn der HO-Posten bereits besetzt ist. Eine einmal eingeleitete Wahl wird nicht mehr abgebrochen.

3.11.3 Wahl / Bestimmung eines Stellv.HO / Stellv.SK

Jeder HO oder SK ernennt und entläßt einen oder mehrere Stellvertreter nach eigenem Ermessen. Der HO / SK kann einen Teil oder alle Rechte an seinen Stellvertreter delegieren. Die komplette Übertragung aller Rechte (z.B. bei Krankheit, berufliche oder persönlicher Umstände) an einen Stellvertreter ist auf 6 Monate begrenzt.
Sofern alle Rechte des HOs / SK für mehr als 4 Wochen auf einen Stellvertreter übertragen werden, ist der AG-Leiter zu informieren.
Bei widersprüchlichen Entscheidungen gilt das Wort des Hausoffiziers / Khans.

Jeder HO / SK benennt genau einen Stellvertreter, der ihn bei Urlaub, Krankheit o. ä. gegenüber dem Vorstand
und anderen Organen von Verein und AG vertritt.
Stellvertreter sind dem Gesamtgremium immer schriftlich zu benennen. Auch die Übertragung der Rechte und Pflichten an den Stellvertreter sind an das Gesamtgremium schriftlich zu melden.

Wenn ein HO oder SK zurücktritt oder ein stv. HO oder Lehrmeister sechs Monate mit der Verwaltung eines Hauses oder Clans beauftragt war, dann wird der Stellvertreter nur dann HO oder SK, wenn folgende Punkte erfüllt sind:

- Der Stellvertreter muss mindestens sechs Monate lang ununterbrochen 30 % der Verwaltung des Hauses / Clan durchgeführt haben, incl. Der Kontrolle der Chapterkampfprotokolle.
- Das Gesamtgremium muss sich von der Korrektheit (falls dies nicht der Fall sein sollte, muß das Gesamtgremium dies begründen) der Verwaltung des Stellvertreters vergewissert haben und anschließend eine Ernennung zum HO oder saKhan befürworten.
- Zeitschieneninterne Regelungen müssen berücksichtigt werden.

4. Ämterhäufung

Von jedem Leistungsträger der AG wird erwartet, daß er das ihm übertragene Amt nach bestem Wissen und Gewissen erfüllt. Um Interessenkonflikte zu vermeiden, sind folgende Ämterhäufungen nicht zulässig:

- Innerhalb einer Zeitschiene kann man nur entweder HO oder SK eines einzigen Hauses/Clans sein. (Kommissarische Posten ausgenommen)
- Ein HO / SK kann nicht gleichzeitig stellv. HO / SK eines anderen Hauses / Clans der gleichen Zeitschiene sein.
- Kein HO oder SK kann den Posten eines Oberschiedsrichters besetzen.

Erlaubt sind Ämterhäufungen in folgenden Fällen:

- Ein HO/SK einer Zeitschiene kann auch den Posten eines HO / SK auf einer anderen Zeitschiene besetzen.
- Die Mitglieder des Gesamtgremiums können gleichzeitig den Posten des Oberschiedsrichters, eines HO oder eines SK innehaben
- Das Gesamtgremium kann einen kommissarischen HO oder SK ernennen, falls der entsprechende Posten vakant ist.
- Dadurch kann es vorkommen, daß mehrere Häuser resp. Clans von einer Person verwaltet werden.
- Näheres regelt das jeweilige Zeitschienenpapier.

5 Einführung und Schließung von Zeitschienen

Der Spielbetrieb der BT-AG des NDV orientiert sich an den Interessen der Mitglieder. Die Romanvorlagen bilden den Hintergrund des Spielbetriebs, sind jedoch nicht für die Arbeit der BT-AG verbindlich. Meilensteine in der Entwicklung des BattleTech Universums können in der BT-AG durch die Gründung neuer Zeitschienen abgebildet werden.

5.1 Einführung neuer Zeitschienen

Wenn eine Gruppe von Mitgliedern eine neue Zeitschiene einführen möchte, entwickelt sie ein Konzept für deren Spielbetrieb. Dieses Konzept wird vom Gesamtgremium begutachtet und mit den Spielern diskutiert. Das Gesamtgremium entscheidet über die Annahme des Konzepts. Für die endgültige Gründung der Zeitschiene ist außerdem die Zustimmung des Vorstands notwendig.
Mit der Gründung der Zeitschiene wird das eingereichte Konzeptpapier zu ihrem Arbeitspapier. Der Vorstand wird die Anmeldeformulare ändern und alle weiteren Schritte einleiten, um die Zeitschiene in die Organisation und das Rechenwerk des Vereins zu integrieren.
Die Initiatoren der neuen Zeitschiene übernehmen bis auf weiteres die Posten der Zeitschiene, also Hos/saKhane o.ä..

5.2 Schließung bestehender Zeitschienen

Sollte die Mitgliederzahl einer Zeitschiene stark gesunken sein und der dortige Spielbetrieb derart nachgelassen
haben, daß man von einem Zusammenbruch der Zeitschiene sprechen kann, so kann das Gesamtgremium die
Schließung der betreffenden Zeitschiene beantragen. Für diesen Entschluß genügt die einfache Mehrheit. Der
Vorstand des Vereins hat die Möglichkeit, die Schließung der Zeitschiene abzulehnen, wenn dies den Interessen
des Vereins zuwider läuft.
Sollten Vorstand und Gesamtgremium die Schließung der Zeitschiene für richtig erachten, werden in der nächstfolgenden online-Version der Warriors Guide die Mitglieder der betreffenden Zeitschiene aufgefordert, darüber abzustimmen, ob ihre Zeitschiene weiterexistieren soll oder nicht. Für den Fortbestand der ZS ist es notwendig, daß eine einfache Mehrheit der Spieler, mindestens jedoch 20 Mitglieder, gegen die Schließung stimmen. Sollte die Mehrheit der Spieler für eine Schließung der Zeitschiene stimmen, oder nicht genügend Stimmen abgegeben werden, so läuft diese zum Ende des laufenden Geschäftsjahres aus und wird im nächsten Jahr nicht mehr
angeboten.

6 Erstattung von Auslagen

Der Verein zahlt an ein Mitglied des GG eine monatliche Pauschale zur Selbstverwaltung der AG.
Gegen die Vorlage von Rechnungsbelegen erstattet das GG im Rahmen der zur Verfügung stehenden Mittel die Auslagen.
Das GG-Mitglied prüft und archiviert die Rechnungsbelege, die für alle Mitglieder zur Einsicht zur JHV mitgebracht werden.

7. AG-übergreifende Beschlüsse, welche alle Zeitschienen betreffen

7.1. DEFINITION „ZERSTÖRT“, „REPARATURBEDÜRFTIG“UND „TOTALVERLUST“

Definition „Zerstört“
Ein BattleMech ist zerstört, wenn

- die Interne Struktur des Center Torso auf Null reduziert wird
- er 3 oder mehr Engine-Hits erlitten hat
- er 2 oder mehr Gyrotreffer erlitten hat (Der Mech ist erst dann vom Spielfeld zu entfernen, wenn er nicht mehr schiessen kann)

Ein LRJ/conv. Fighter ist zerstört, wenn

- die strukturelle Integrität auf Null reduziert ist
- das Gerät in der Atmosphäre abstürzt, d.h. er in der Higher oder Lower Atmosphere eine oder beideTragflächen verliert oder er in der Lower Atmosphere sein Bewußtsein verliert und der Rettungswurf fehlschlägt, Zufallsbewegung in der Lower Atmosphere.
- der Pilot einen erfolgreichen Rammangriff durchgeführt hat
- bei Kollision mit Mond, Planet oder Meteorit

Fahrzeuge, VTOLs und Artillerie-Geschütze sind zerstört, wenn

- kritische Treffer oder Sonderregeln eine Vernichtung bewirken (z. B. Munitionsexplosion)
- eine Lokation, incl. Rotor, zerstört wird.
- Ein Hovercraft, das auf Wasser bewegungsunfähig wird und dadurch versinkt (Bergung ist nicht möglich)

Infantrie/Elementare sind vernichtet, wenn

- alle Infanteristen bzw. Elementare seiner Kompanie bzw. Stern getötet wurden.
- alle Infanterie, sowie Elementare, als zerstört, wenn alle im Kampf eingesetzten Infanteristen getötet wurden.

Definition „Reparaturbedürftig“

Ein Gerät muss in die „Werkstatt“, wenn bei einem offiziellen Chapterfight einzelne Teile (Kopf, Arme, Beine, Seitentorsen bei Mechs bzw. Nose, Wing, Engine, Fuselage bei LRJ´s und Conv.Fighter, Antrieb oder Turm beschädigt bei Fahrzeugen) abgetrennt oder kritische Zeilen/Slots ausgestrichen wurden. Sonstige Panzerungs- und interne Schäden sind nach einem Chapterfight der BT-AG sofort repariert. Ein beschädigtes Gerät der BT-AG muss durch die Reparatur in den Originalzustand versetzt werden - das Ersetzen von Waffentypen durch andere oder der Umbau zu Varianten ist verboten.

Definition “Totalverlust” bei der Chapterfightabrechnung

Sofern keine anderslautende Definition im Chapterkampfvertrag schriftlich vereinbart wurde, gelten bei der Abrechnung des Chapterfights folgende Geräte CV-Technisch als Totalverlust:

- geflohene Maschinen
- mindestens 2 Gyroskop-Treffer bei Mechs
- mindestens 3 Engine-Treffer bei Mechs
- mindestens 2 defekte Hüftaktivatoren bei Mechs
- Cockpit zerstört
- Pilot/Crew ejected
- Fahrzeug bewegungsunfähig
- Besatzung / Pilot tot
- Notgelandete Maschinen bei LRJ, VTOL, Conventional
- Geräte, die aus eigener Kraft nicht das Spielfeld verlassen können
- abgeschaltete Maschienen
- bewußtlose Geräte

7.2. SÖLDNERSTATUS

Jede Zeitschiene (außer Clan natürlich) kann Söldner zulassen. Söldner können ohne einen Vertrag mit einem Haus der IS keine Invasionen spielen.

Wenn Söldner beschließen, dass sie für ein Haus arbeiten wollen, dann ist die Mindestvertragslaufzeit immer sechs Monate. Söldner können zum 01.04. und 01.10. eines Jahres den Arbeitgeber (das Haus) wechseln. Jeder Söldnervertrag ohne Mindestlaufzeit hat eine Kündigungsfrist von drei Monaten.

Wenn ein Söldnerchapter den Vertrag vorzeitig kündigt, dann wird der Chapterpool des Chapters auf Null gesetzt. Der HO eines Hauses kann einem Söldnerchapter nur dann vorzeitig kündigen, wenn das Chapter gegen den Söldnervertrag verstoßen hat. In diesen Fall wird der Chapterpool des Söldnerchapters auch auf Null gesetzt.

Ein HO kann einem Söldnerchapter verbieten, Invasionen alleine durchzuführen. Wenn ein Söldnerchapter eine Invasion gemeinsam mit einer Hauseinheit (die Hauseinheit muss mindestens 25% des CV stellen) durchführt, dann kann das durch den HO nicht verboten werden.

7.3. INVASIONSCHAPTERKÄMPFE

Bei Invasionen kann die Art der Waffengattungen frei verhandelt werden. LRJ und Conventional Fighters dürfen nur mit max. 40% des max. Spielwertes (incl. eventueller Bomben) zum Einsatz kommen. Ein Chapterfight gilt immer dann als Invasion, wenn die Häuser der beiden Parteien eine gemeinsame Grenze haben, oder ein Bündnis besteht, welches eine Grenze erzeugt.

7.4. WARTEZEITEN FÜR ALLE GERÄTE

Die folgenden Reparatur- und Ersatzzeiten gelten pauschal für alle Geräte

- Ersatz durch Würfeln: 0 Wochen
- Reparaturzeit: 0 Wochen
- Ersatz aus dem Pool: 4 Wochen

7.5. CHAPTERKAMPFVERTRÄGE, CHAPTERKAMPFREGELUNGEN UND CV-WERTE

- Infernobomben und Infernoraketen bedürfen für den Einsatz im Chapterfight der Zustimmung beider Seiten.
- Alter CV von Artillerie wird analog zu Ketten- und Radpanzer halbiert und in der neuen CV – Liste (gültig ab 01.04.2002) eingearbeitet.
- Chapter von Bündnisspartnern können alleine bzw. mit Chaptern des Bündnispartner Raids und Invasionen (Angriff wie auch Verteidigung) spielen. Der betreffende Bündnispartner-Verwalter muß aber bei Invasionen innerhalb von 14 Tagen schriftlich (Kopie des Chapterkampfprotokoll´s) benachrichtigt werden, ebenso der eigene. Ansonsten könnte dies ein Grund zur Bündnisaufkündigung sein.
- Es gelten nur die Gerätenamen, welche in der offiziellen CV-Liste der BT-AG verwendet werden. Diese Namen sind in Chapterfightprotokollen und in der Verwaltung der HO und SaKhane zu verwenden.

7.6. POOL`S

- Jedes Chapter hat einen Chapterpool, welcher maximal 6 Geräte fasst. (Überzählige Geräte werden verschrottet)
- Mit einer Chapterauflösung werden alle Geräte in den Chapterpool´s verschrottet. Bei einer Wiedergründung des Chapters besteht kein Anspruch mehr auf die verschrotteten Geräte
- Es gibt keine Hauspool´s oder anders geartete.
- Es gibt keinen Handel zwischen den Chapterpool´s eines Hauses oder fremder Häuser.
- Beute bei Chapterkämpfen kann nie ein Poolgerät sein.
- Beutemaschinen wandern zunächst in den Chapterpool (6 Geräte!), anschliessend wird Ersatz aus dem Pool genommen.

7.7. REGELWERKE

- Battletech Regelwerk, deutschsprachig, BattleTech Regelbuch (von FANPRO unter Lizenz von FASA) ISDN 3-89064-941-6
- AG-spezifische Regelerweiterungen und -klarstellungen
- AG-spezifische LRJ-/Flieger- und Artillerieregeln
- Die CV-Werte bei den Rad- und Kettenfahrzeuge sowie bei den Artilleriegeräten wurden halbiert (stehen bereits in dieser Form in der AG-CV – Liste)

7.8. Verbote bei Chapterfights

Es ist verboten absichtlich auf eigene oder befreundete Einheiten Angriffe durchzuführen.
Ausnahme: Clanehre

7.9. Con-Reparaturregelung

Das Gesamtgremium kann auf bestimmten Veranstaltungen die sogenannte Con-Reparaturregelung einsetzen. Reparaturzeiten, die auf dem Con entstehen, können hinten angehängt werden, sodass ein Gerät immer voll repariert in CFs eingesetzt werden kann. Die anfallenden Reparaturzeiten werden Addiert und nach dem Con nacheinander wirksam. Reparaturzeiten, die VOR dem Con erspielt wurden, können ebenfalls verschoben werden, sie werden allerdings verdoppelt angehängt.

Regelzusatz des Nice Dice e.V. zum BattleTech Regelwerk

Gültig ab dem 01.04.2002. Diese Publikation ersetzt alle vorhergehenden Regeln aus den Warrior´s Guides. Regeln für Artillerie und Luft- Raumjäger bleiben in Kraft.

Zusätze/Erläuterungen zum Regelwerk:

Seite 11 Strassen:
Sowie eine Einheit ein Strassenhex betritt und dort eine Drehung durchführt zählt sie hierfür als auf der Strasse befindlich.

Seite 17, Mindestbewegung:
Ein Mech, dessen Movement durch Hitze reduziert wurde, kann auch nur die dann noch zur verfügung stehenden Bewegungspunkte ausgeben, also ggf. nicht aufstehen, etc.

Seite 21 Rutschen:
Die für das Rutschen entscheidende Drehung muss auf einem Pflasterfeld/Strasse/Eis erfolgen. Das Gelände des danach zu betretenden Hexfeldes ist irrelevant.

Seite 21 Rutschen:
Ein durch Rutschen gefallener Mech, fällt automatisch auf die 1.

Seite 21 Rutschen:
Luftkissenpanzer können im Spielbetrieb des NDV nicht rutschen.

Seite 24 Position nach Sturz:
Streiche Absatz 1-3 und ersetze durch:
Solange eine andere Regel nichts anderes besagt, fällt ein Mech immer in dem Feld, in dem er auch den Mechpilotenwurf ausführen muss.

Seite 24 LOS-Schußlinie:
Der zuerst Beschossene (derjenige auf den zuerst das Feuer angesagt wird, in der Regel der Initiativgewinner) wählt die Sichtlinie, die dann für beide gilt.

Seite 27 Seitenschussfelder:
Neudefinition VTOL: Die Seitenschussfelder von VTOLs sind die gleichen wie die Flügelschussfelder bei LRJs.

Seite 33 Gezielte Angriffe:
Nahkampfangriffe auf abgeschaltete oder bewusstlose Einheiten können genau wie Schüsse gezielt angesagt werden. Der Mindestwurf errechnet sich genau wie bei gezielten Schüssen. Es können nur Lokationen getroffen werden, die auf der entsprechenden Tabelle aufgeführt sind (also nicht z.B. der rechte Arm auf einen auf gleicher Höhe stehenden BattleMech, wenn der Angreifer von links schlägt). Die anvisierte Lokation wird immer (auch bei „Kopf“) bei einer 6,7 oder 8 auf 2W6 getroffen. Bei einem anderen Ergebnis wird der Schaden normal platziert.

Seite 34 Zerstörung einer Torsozone:
Der Arm bzw. das Vorderbein bei Vierbeinern fällt sofort ab und kann ab sofort keinen Schaden mehr nehmen. Analog dazu gilt die Front- und Rückenpanzerung einer Torsozone nach der Zerstörung der internen Struktur der Zone sofort als zerstört.

Seite 34 Schadensermittlung:
Auch der Schaden, der die innere Struktur einer Lokation zerstört (Ausnahme: Munitionsexplosion), verursacht eine Krit.-Chance (Wurf auf der Tabelle S.35 Kritischer Treffer)
Die 12 auf dieser Tabelle erzeugt jedoch keinen Kritischen Treffer einzelner Bauzeilen in Armen, Beinen oder dem Kopf (keine Munitionsexplosion).

Seite 35 Kritischer Schaden:
Schaden durch Stürze kann eine Critchance erzeugen.

Seite 35 Kritischer Schaden:

- Erzielt ein Spieler bei einem feindlichen Gerät einen kritischen Treffer, so würfelt dieser Spieler, nicht der Getroffene, welcher kritische Treffer erzielt wird.
- Wenn eine Doppel-1 bei der Trefferplazierung gewürfelt wird, erfolgt ein Wurf auf der Tabelle Kritische Treffer (Seite35). Sollte derselbe Treffwer auch in die Interne Struktur durchschlagen, entsteht eine zusätzliche Chance auf einen kritischen Treffer.
- Transfer von kritischen Treffern in die nächste Lokation ist nur dann möglich, wenn die Lokation am Anfang der jeweiligen Phase keine kritischen Zeilen (mehr) enthält.

Seite 36 Bein bzw. Arm abgetrennt:
Sollte eine Extremität durch einen Wurf von 12 auf der Tabelle „Kritische Treffer“ abgetrennt werden, so ist diese Lokation sofort zerstört und kann keinen Schaden mehr nehmen.

Seite 37 Hüftgelenk:
Klarstellung: Bereits 1 Hüfttreffer reicht aus, damit der Mech nicht mehr treten kann.

Klarstellung: Der Wegfall der Modifikatoren für Aktivatortreffer in dem betroffenen Bein bezieht sich sowohl auf die Bewegung als auch auf den Pilotenwurf.

Seite 40 Stösse:
Eine Einheit, die gerammt werden soll, kann, wenn ihr dies nach den Stossregeln möglich ist, die rammende Einheit stoßen, um die Verschiebung evtl. zu verhindern.
Auswirkungen:
- **Stoß gelungen + Rammen gelungen**: Beide Mechs stehen im Ausgangsfeld (rammender also im Feld vor dem zu rammenden.) Der stossende Mech macht einen Pilotenwurf +2 für gerammt werden. Der Rammende macht zwei Pilotenwürfe +2 für Rammen und für gestossen werden.
- **Rammen misslungen + Stoss erfolgreich**: Der Rammende macht einen zusätzlichen Pilotenwurf für gestossen werden und wird gemäss den Regeln für Stoss versetzt (Ausgangsfeld hierfür ist das vor dem zu rammenden), und nicht gemäß den Regeln für einen misslungenen Rammangriff.
- **Rammen gelungen + Stoss misslungen**: Siehe gelungener Rammangriff.

Seite 40 Keulen:
Schaden durch Nahkampfangriffe mit Keulen oder Beilen werden auf der Battlemech-Schlagtrefferzonentabelle ausgewürfelt.

Seite 41 Rammen:
Eine Einheit, die rammen will, muss in der Bewegunsphase die, zum Betreten des gegnerischen Hexfeldes, nötigen Bewegungspunkte ausgeben. Fahrzeuge müssen zu Anfang ihrer Bewegung einen Moralwurf gegen 7+ bestehen wenn sie beabsichtigen eine gegnerische Einheit zu rammen. Misslingt dieser Moralwurf darf das Fahrzeug in dieser Runde nicht rammen. Dieser Moralwurf kann pro Fahrzeug nur einmal pro Runde abgelegt werden. Verliert die Einheit in der Feuerphase Bewegungspunkte, so ist dies irrelevant für den Rammangriff, da die Bewegungspunkte bereits in der Bewegungsphase ausgegeben wurden. Der Rammangriff findet also trotzdem statt. Sinkt die Bewegung jedoch auf null bleibt das rammende Fahrzeug im Feld vor dem Ziel stehen.

Panzer und Artilleriezüge, die einen erfolgreichen Rammangriff durchführen, erleiden einen automatischen Kritischen Treffer, auf der Tabelle „Bodenfahrzeuge Kritischer Schaden „

Seite 41 Fahrzeuge:
Die zufällige Ermittlung erfolgt mit 1W6, genauso wie die Sturzrichtung eines Mechs.

Seite 41 Fahrzeuge:
Fahrzeuge gelten als unbewegliche Ziele (-4 zu treffen), wenn sie eine der folgenden Bedingungen erfüllen:
Das Fahrzeug hat einen kritischen Treffer 1 „Besatzung Bewusstlos“ erlitten.
Das Fahrzeug hat einen kritischen Treffer 3 „Triebwerkstreffer“ erlitten.

Das Fahrzeug gilt nicht als bewegungsunfähig (kein –4 Modifikator), wenn es alle Bewegungspunkte verloren hat, oder wenn es auf die „3“ getroffen wurde.

Seite 44 Versetzen von Einheiten:
Sollte eine Einheit, durch Rammen, Stossen, Todessprung oder Dominoeffekt, um ein oder mehr Level nach unten versetzt werden, dann wird ein Pilotenwurf fällig, um einen Sturz zu vermeiden. Dieser Wurf wird zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um +1 pro Level Höhenunterschied zwischen Ausgangs- und Zielhex erschwert.
Der Levelunterschied zählt auch für die Sturzschadenermittlung. Dies gilt auch für Panzer. Panzer können zwar nicht stürzen, allerdings muß der Panzerfahrer verhindern, daß sich das Fahrzeug überschlägt. Er landet allerdings immer auf den Ketten/Rädern/Luftschürze. Der Schaden, den der Panzer nimmt, errechnet sich analog zum Sturzschaden bei BattleMechs (nach Tonnage). Die Schadensverteilung erfolgt in 5er-Clustern und ein Restcluster. Der Schaden wird auf der Seitentabelle für Fahrzeuge ausgewürfelt. Zur Bestimmung der Seite wird für jeden Cluster 1W6 gewürfelt: 1-3 Rechte Seite, 4-6 Linke Seite. Die Ausrichtung des Fahrzeugs ändert sich nicht.

Seite 45 Dominoeffekt:
Generell: Ersetzte Mechs durch Einheiten

Aus dem Dominoeffekt an sich entsteht kein Schaden. Schaden entsteht nur durch den evtl. Sturz einer Einheit. Siehe hierzu S.44 „Versetzung einer Einheit“ sowie den Regelerweiterungen hierzu.

Beim Dominoeffekt müssen nur so viele Einheiten das Feld verlassen/verschoben werden, bis es der betretenden Einheit, nach Stapelbegrenzung legal möglich ist das Feld zu betreten und dort zu verweilen.

Der Spieler der betretenden Einheit darf sich aussuchen, welche Einheit/Einheiten das Feld verlassen müssen/ verschoben werden. Dies muss vor einem etwaigen Versuch zum Verlassen des Feldes passieren.

Seite 56/57/58 Tabellen Bodenfahrzeuge, Seefahrzeuge, Senkrechtstarter Kritischer Schaden:
Der Treffer 2 „Hauptgeschütz blockiert“ bezieht sich auf die Waffe mit dem höchsten Schadensniveau. Sollten 2 Waffen das gleiche Schadensniveau besitzen, dann die Waffe mit der höheren Reichweite. Sollte auch diese gleich sein, entscheidet der Spieler des Fahrzeugs.

Seite 57 VTOL Trefferzonen; Seite, Hauptgeschütz blockiert:
Dies bedeutet:

1. es wird keine Panzerung gestrichen
2. Als vernichtet gilt die Waffe mit dem größten Schadensniveau
3. Dieser Treffer erzeugt keine Kettenreaktion (z.B. Gaussgeschütz beim Yellowjacket)

Seite 57 Zerstörung des Rotors:
Dies bezieht sich ausschlieslich auf den Fall, das ein Rotor auf die 2 bzw 3 in der Trefferlokationstabelle getroffen wird, und trotzdem noch interne Strukturpunkte im Rotor vorhanden sind.

Seite 61 Elementare:
Wenn ein Strahl Elementare von Infernoraketen getroffen wird, wird für jede treffende Rakete ausgewürfelt welchen Elementar sie trifft. Dieser muss dann Rettungswürfe für die Brenndauer schaffen, oder ist zerstört. Ein Strahl Elementare, der ein brennendes Feld betritt oder durchquert, muß den Rettungswurf für den ganzen Strahl zusammen durchführen.

Seite 79 Tabelle Schusslinien unter Wasser:
Druckfehler: Ersetze in der Spalte ANGREIFER, bei Bodeneinheit die Hochzahl 1 durch die Hochzahl 2

Seite 79 Lecks:
Sollte ein Bein geflutet werden, so kommt es automatisch zum Sturz.

Seite 82 Frachttransporter
Im Spielbetrieb des NDV ist ein solcher Transport nicht erlaubt. Dies bezieht sich nicht auf den Transport von Elementaren durch Mechs.

Seite 83 Indirekter LSR-Beschuss:
Eine Einheit kann auch bei direkter Sicht indirekt Schiessen. Alle Modifikationen sind dann hierfür anzuwenden, als hätte sie keine Sicht.

Seite 88 Umkehrung der Arme:
Geflippte Arme dürfen Nahkampfangriffe (nach hinten) durchführen.

Seite 125 Gauss-Geschütz:
Ein Gaussgeschütz kann analog zum Munitionsabwurf abgeschaltet werden. Eine Abschaltung muß vor der Initiative angesagt werden. In der laufenden Runde kann das Geschütz nicht mehr feuern, löst aber, wenn es kritisch getroffen wird, eine Kettenreaktion aus (Explodiert mit 20 Punkten und verursacht 2 Pilotentreffer). Am Ende der Runde ist die Abschaltung komplett und ein kritischer Treffer löst keine Kettenreaktion mehr aus.

Generelle Regeln für den Spielbetrieb im NDV:

VTOLs bekommen keinen zusätzlichen +1 Bonus auf ihren Bewegungsmodifikator.

VTOLs blockieren ein Hexfeld nur, wenn sie gelandet sind. Das Feld eines fliegenden VTOLs kann von beiden Seiten durch beliebige Bewegungsarten durchquert werden.

Flammer auf BattleMechs und Fahrzeugen, nicht jedoch von Infanterie erzeugen pro Treffer 2 Punkte Hitze und 2 Punkte Schaden. Infanterie kann nur eines von beidem. Der Infanteriespieler muß vor seinem Trefferwurf ankündigen, ob er Hitze oder Schaden verursachen will. Tut er dies nicht, verursacht er automatisch Schaden.

Raven 1X: Der Raven erhält für seine 4 Tonnen ECM-Tonnage folgende Boni: Der +1 Malus für indirektes LSR-Feuer entfällt, das ECM wirkt wie eine 3050 Beagle Active Probe, das ECM wirkt wie ein 3050 Guardian ECM Suite.

Frontschussfeld von Fahrzeugen: Als Frontschussfeld gilt das Turmschussfeld, analog zur Torsodrehung kann das Frontschussfeld also gedreht werden, hier jedoch in alle Richtungen

Clan Ehrenregeln

Im NiceDice e.V. gibt es nur 1 Ehrenlevel (früher Ehrenlevel 1).
Ein Clan-Krieger muss eine oder mehrere gegnerische Einheit(en) seiner Waffengattung zum Duell fordern. Ein Clan-Krieger darf keine Nahkampfangriffe durchführen und pro Runde maximal 1 Ziel beschiessen. Ein Duellgegner eines anderen Clan-Kriegers der selben Seite darf,

solange das Duell besteht, weder gefordert noch angegriffen werden.
Kampf mit anderen Waffengattungen berührt die Clan-Ehre nicht. (Ein Panzer darf beispielsweise getreten werden.)
Clan-Krieger dürfen aus ihrem Gerät aussteigen, sofern sie sich in einem Duell befinden. Wenn ein Clan-Krieger aussteigen will, muss er dies VOR der Bewegungsphase ansagen (anders als normale Regel). Steigt ein Clan-Krieger mutwillig aus, verliert er automatisch seinen Blutnamen. Der Duellgegner eines aussteigenden Clan-Kriegers darf in der darauffolgenden Runde neu zum Duell gefordert werden.

Fordern: Forderungen werden in der Waffendeklarationsphase ausgesprochen. Die Forderungen finden in Reihenfolge der Initiative statt, d.h. der Verlierer fordert, der Gewinner fordert, der Verlierer fordert den 2. Gegner usw. Eine Forderung kann ausgesprochen werden. Hierzu muss eine gültige Sichtlinie bestehen. Genauso kann eine Forderung durch Beschuss erfolgen, indem der Clan-Krieger auf seinen gewünschten Gegner feuert. Hierzu reicht die Ansage, ein Treffer ist nicht notwendig.
Ein Clan-Krieger darf eine Forderung ablehnen, wenn die fordernde Einheit eine andere Gewichtsklasse hat. Auch muss er keine Duelle von Geräten der Inneren Sphaere annehmen. Er muss jedoch einmalig den Beschuss hinnehmen, wenn er durch Beschuss gefordert wird. Er darf ein Duell ablehnen wenn er schon vorher in dem Chapterfight mit der fordernden Einheit im Duell war und dieses Duell für ungültig erklärt wurde.

Währen eines Duells darf kein anderer Clan-Krieger der selben Waffengattung eines der beiden sich duellierenden Geräte angreifen. Wenn sich eine dritte Einheit in ein Duell einmischt, kann der Clan-Krieger diese sich einmischende Einheit angreifen, solange kein anderer Clan-Krieger diesen Störenfried zu einem Duell gefordert hat. Ein Duell endet, wenn einer der beiden Kombattanten zerstört oder ausgeschaltet wurde, oder wenn er sich vom Schlachtfeld zurückzieht.

Ein Duell kann für ungültig erklärt werden. Dazu muss ein Duellgegner Dezgra-Punkte (s.u.) ansammeln, und zwar 3 Punkte für eine IS-Einheit, 5 Punkte für eine Clan-Einheit.
Dezgra-Punkte werden nur von Clan-Spielern vergeben, immer dann, wenn ihr Gegner sich dem Waffenfeuer komplett entzieht, ohne das ein Schuss wenigstens zur 12 möglich wäre, egal von welchem Gegner. Ein Clan-Krieger darf niemals Dezgra-Punkte vergeben, wenn er selbst für die Situation verantwortlich ist.
Dezgra-Punkte gelten immer nur für das Duell, in dem sie ausgesprochen wurden. Beginnt eine Einheit mit 3 (IS) bzw. 5 (Clan) Dezgra-Punkten ein neues Duell, sinkt ihr Konto auf null. Dezgra-Punkte können sonst nicht abgebaut werden.

Duelle werden in der Endphase einer Runde für ungültig erklärt, in der darauffolgenden Runde stehen beide Gegner für neue Duelle zur Verfügung.

Erreicht ein Clan-Krieger 5 Dezgra-Punkte, verliert er seinen Blutnamen. Er darf weiter am Chapterfight teilnehmen. Für die CF-Abrechnung gilt sein Gerät jedoch jedes Mal als einfach zerstört. Dies kann durch das eigene Chapter verhindert werden, indem es das eigene Gerät zerstört. Feuer auf eine eigene Einheit ist in diesem Fall erlaubt. Wird das Gerät tatsächlich durch den Gegner zerstört zählt es erneut als zerstört, wird es vom eigenen Chapter zerstört, zählt es nur einfach zerstört. Ein Gerät kann so beliebig oft als zerstört abgerechnet werden. (Clan-Krieger sollten sich ehrenhaft verhalten!)

Hochexplosiv-, Rauch-, Homing- und Minen-Artillerie gelten nicht als Duellwaffen. Ein Artillerie-Gerät kann natürlich trotzdem einen Duellgegner haben (ein Naga z.B. kann mit den ArrowIV-Systemen am allgemeinen Kampfgeschehen teilnehmen, mit seinen Sekundärwaffen aber gleichzeitig ein Duell bestreiten). Artilleriefeuer gilt im Sinne der Ehrenregeln nicht als zusätzliches Ziel in einer Runde (Sekundärfeuer-Modifikatoren zählen voll). Ein Gerät mit TAG-System kann im Rahmen der Ehrenregeln von einem beliebigen Artillerie-Gerät ArrowIV-Raketen nutzen. Dies gilt nicht als Einmischung.

Zeitschienenpapier 3025

Dieses Dokument beschreibt alle Regeln, die bei offiziellen Anlässen der 3025er-Zeitschiene der Battletech-AG anzuwenden sind. Mit Erscheinen dieses Dokuments werden alle älteren diesbezüglichen Regeln außer Kraft gesetzt.

1. GRUNDSÄTZLICHES

Die Zeitschiene 3025 ist eine Zeitschiene der Battletech-AG (zukünftig BT-AG genannt) des Nice Dice e.V. (zukünftig NDV genannt). Es gelten alle übergeordneten Regelungen (für die BT-AG ist das die AG-Ordnung, für den NDV die Satzung des Vereins), das Zeitschienenpapier 3025 stellt die speziellen Regelungen der Zeitschiene 3025 dar. Im weiteren Dokument, wird nicht näher auf die übergeordneten Regelungen eingegangen.

Aktuelles RPG-Datum: 01.01.2004 entspricht 01.01.3036 für die Innere Sphäre
01.01.2004 entspricht 01.01.3025 für die Clans

Die Zeitschiene 3025 besteht aus zwei Spielschienen:

- 3025 Inner Sphere
- 3025 Clan Frontline und Secondline

1.1. Änderungen des Zeitschienenpapiers 3025

Eine Änderung des Zeitschienenpapiers 3025 ist nur durch Beschluss des Gesamtgremiums oder der BT-AG-Versammlung möglich.

1.2. HO`s und SaKhane

Die HO`s (Hausoffiziere) und SaKhane (Abkürzung SK, der Stellvertreter des SaKhan heißt Lehrmeister) sind die Verwalter der Zeitschiene 3025. Die Zeitschiene 3025 wird durch das Gesamtgremium oder einer von ihm benannten Person geleitet. Jeder HO und SaKhan kann nur einen ständigen Stellvertreter haben , der dem Gesamtgremium schriftlich zu benennen ist.

Der HO verwaltet ein Haus, der SK einen Clan mit Front- und Secondlinern. Sollte ein HO oder SK-Posten unbesetzt sein, so kann vom Gesamtgremium übergangsweise ein kommisarischer HO oder SK eingesetzt werden.

Die Aufgaben und Funktionen von HO und SK sind in der AG-Ordnung festgelegt.

2. WÄHLBARE HÄUSER UND CLANS

Die Mitglieder der Battletech-AG haben die Möglichkeit sich auf der Zeitschiene 3025 in jeder Spielschiene anzumelden. Es stehen ihnen folgende Clans und IS-Staaten wahltechnisch zur Verfügung.

Innere Sphäre
Comstar, Davion, Kurita, Liao, Marik, Peripherie, Rasalhague, Steiner, St.Ives, Wolf´s Dragoner, Söldnerkartell

Clans
Cloud Cobra, Coyote, Diamond Shark, Fire Mandrill, Ghost Bear, Hells Horses, Ice Hellion, Jade Falcon, Nova Cats, Smoke Jaguar, Snow Raven, Star Adder, Steel Viper, Wolf, Goliath Scorpion, Blood Spirit

2.1. Sonderregelung Wolf´s Dragoner

Das Haus Wolf´s Dragoner ist ein Söldnerhaus, welches ausschließlich im Auftrag von anderen Häusern tätig wird. Der Heimatplanet Outreach der Wolf´s Dragoner ist neutrales Territorium und kann nicht angegriffen werden. Alle Wolf´s Dragoner-Chapter sind Söldner. Daher gelten für diese die

Regelungen für Söldner der AG-Ordnung, mit der Einschränkung, daß die Söldnerverträge für die Wolf´s Dragoner-Chapter durch den HO des Hauses Wolf´s Dragoner abgeschlossen werden.

Die Chapter des Hauses Wolf´s Dragoner werden immer durch den HO Wolf´s Dragoner verwaltet. Der Ersatz für Wolf´s Dragoner-Chapter wird auf der Würfelliste Wolf´s Dragoner gewürfelt.

2.2. Sonderregelung Söldnerkartell

Ähnlich wie die Wolf´s Dragoner bildet das Söldnerkartell keinen eigenen Machtblock in der IS. Die Söldner schließen Verträge mit den Häusern der IS ab. Dabei muss ein Arbeitsvertrag zwischen dem jeweiligen Chapter und dem Haus in schriftlicher Form festgehalten werden. Dieser Vertrag ist beim HO Wolf´s Dragoner und dem HO des jeweiligen Hauses zu hinterlegen. Der HO Wolf´s Dragoner steht den Chaptern bei Abschluss eines neuen Vertrages mit Rat und Tat zur Seite.

Ein Söldnerchapter mit laufendem Vertrag wechselt unter die Verwaltung des jeweiligen HO des Hauses. Nach Ablauf des Vertrages bis zum Abschluss eines neuen Vertrages oder wenn bei neuen Chaptern noch kein Vertrag abgeschlossen wurde, liegt die Verwaltung des Söldnerchapters beim HO Wolf´s Dragoner.

Der Ersatz eines Söldnerchapters ohne Vertrag läuft über die Würfelliste Söldnerkartell.
Ein Söldnerchapter unter Vertrag gibt im Arbeitsvertrag an, ob sie weiterhin auf der Liste Söldnerkartell oder auf der Liste des jeweiligen Hauses ihren Ersatz gewürfelt bekommen wollen. Während eines laufenden Kontraktes kann nicht zwischen den beiden Listen gewechselt werden, die Entscheidung im Arbeitsvertrag ist bindend für die gesamte Laufzeit des Vertrages.

2.2.1 RPG Söldnerkartell

Um der immer schlechter werdenden Behandlung von Söldnereinheiten, durch die großen Häuser, entgegen zu wirken gründen die Wolfs Dragoner auf Outreach ein Söldnerkartell. Dieses Kartell soll den Söldnern helfen ihre Ausrüstungssituation zu verbessern und die Rechte sowohl der Einheiten als auch ihrer Arbeitgeber zu waren.
Das wichtigste Organ dieses Kartells ist die Söldner Prüfungs- und Vertragskommission. Um die Neutralität dieser Kommission zu gewährleisten, bieten die Dragoner jedem Haus einen Sitz und eine Stimme bei Urteilen an. Nur ein einziger Platz wird fest an die Dragoner vergeben.
Nahezu alle aktiven Söldnereinheiten der Inneren Sphäre schließen sich diesem Kartell an.
Das Söldnerkartell eröffnet Vertretungen auf den Hauptwelten der Staaten, die das Kartell anerkennen.

3. DAS BT-UNIVERSUM DER 3025ER-ZEITSCHIENE

Die 3025er-Zeitschiene hat sich von der offiziell in den Romanen und Quellenbüchern vorgegebenen Historie getrennt. In der offiziellen Zeitschiene wird durch die Heirat von Melissa Steiner und Hanse Davion ein Bündnis besiegelt, der 4. Nachfolgekrieg ausgelöst und später ein neuer Staat geschaffen. Diese Hochzeit hat in der abgekoppelten Zeitschiene der BT-AG nie stattgefunden. Das lockere Bündnis zwischen Steiner und Davion zerbrach und der 4. Nachfolgekrieg brach trotzdem über die IS herein. Seitdem herrscht Krieg in der IS und Bündnisse kamen und gingen.

Einen Überblick über das bisherige Geschehen in der IS der abgekoppelten Zeitschiene der BT-AG bieten die bisher erschienenen Ausgaben der Warrior´s Guide, der Vereinszeitschrift des NDV.

Die Clans auf der 3025er-Zeitschiene führen ihre Besitztest um Planeten und Ressourcen im Kerensky Cluster und auf den Pentagonwelten durch.

Alle weiteren Ereignisse hängen von den Handlungen der Chapter und den Entscheidungen der HO´s und SK als rollenspieltechnische Leiter ab.

Die Rollenspielgeschichte wird von den Mitgliedern der ZS 3025 weiter entwickelt. So wird z.B. durch den Ausgang von (Invasions-)Chapterfights die Geschichte des Battletech-Universums der 3025er-Zeitschiene weiterentwickelt.

4.BÜNDNISSE

Die einzelnen Machtfaktoren der Inneren Sphäre und der Clans können untereinander Bündnisse eingehen. Dies gilt jedoch nur innerhalb der beiden Machtgruppen IS und Clans, da die beiden Spielschienen an unterschiedlichen Orten im BT-Universum angesiedelt sind. Das Gesamtgremium ist über das Bestehen und den Abschluss von Bündnisverträgen unverzüglich in Kenntnis zu setzen!

5. CHAPTER UND MITGLIEDER

Die Chapter werden in der AG-Ordnung Punkt 2.1 definiert.

5.1. Chaptergründung

Zur korrekten Anmeldung und Registrierung eines Chapters muß das Chapteranmeldeformular an den zuständigen HO / SK gesandt werden. Darin müssen folgende Daten enthalten sein:

- Namen und NDV-Nr. der Chaptermitglieder. Die Minimalgröße eines Chapters beträgt 4 Mechs (bei Clan: entweder Frontliner oder Secondliner). Es ist also möglich, das ein Spieler mit seinem Basispaket und 3 Zusatzpaketen ein Chapter gründet. Ein NDV-Mitglied kann auf der 3025er-Zeitschiene in höchstens einem einzigen Clan -Chapter und einem einzigen IS-Chapter Mitglied sein. Die bei der Anmeldung angekreuzte Haus-/Clanzugehörigkeit gibt den rollenspieltechnischen Abstammungsort an, nicht aber die aktuelle politische Zugehörigkeit des Mitgliedes. Daher kann ein Chapter aus Mitgliedern völlig verschiedener und miteinander verfeindeter Häuser bestehen.

- Von den Chaptermitgliedern ausgewählter Chaptername. Der Chaptername wird abgelehnt, wenn er realpolitische, rassistische oder terroristische Tendenzen aufweist. Auch darf der Chaptername nicht mit Regimentsnamen des BT-Universums identisch sein oder eine Ähnlichkeit mit diesen aufweisen.

- Adresse, Telefonnummer und e-Mail-Adresse des Chapterftührers (CO)

- Adresse, Telefonnummer und e-Mail-Adresse des stellv. Chapterführers (VO)

Nach Erhalt der Anmeldung weist der HO / SK dem Chapter einen Regimentsnamen zu. Dabei versucht er die Wünsche des Chapters zu berücksichtigen.

5.2. Söldnerchapter

Ein neu gegründetes Söldnerchapter meldet sich bei dem Hausoffizier Wolf´s Dragoner.

Die bisherige Bindung von Söldnernamen an bestimmte Häuser (Nortwind Highlanders, Kell Hounds, GDL,...) entfällt.

5.3. Wechsel der Haus- /Clanzugehörigkeit

Jedes Mitglied der BT-AG kann seine Haus-/Clanzugehörigkeit ändern, indem es bis zum 31.12. des laufenden Geschäftsjahres (Poststempel) einen formlosen Antrag an die Geschäftsstelle des Vereins stellt. Der Haus/Clanwechsel erfolgt zum Beginn des nächsten Geschäftsjahres (01.04.).

Die entsprechende Haus-/Clanzugehörigkeit des Einzelmitgliedes stellt jedoch keine Bedingung dar, um Mitglied eines Chapters werden zu können.

Beispiel: Ein Jade Falcon Mitglied kann problemlos Mitglied eines Steel Viper Chapters sein. Sobald der Spieler Mitglied des Steel Viper Chapters ist, erhält er bei Verlust seines Gerätes Ersatz vom Steel Viper SK.

Chapter können jederzeit ihre Haus-/Clanzugehörigkeit wechseln. Wechselt ein Chapter in ein anderes Haus/Clan, so verliert es auf jeden Fall seinen haus-/clanspezifischen Regimentsnamen. Den Chapternamen kann dieses Chapter jedoch weiterhin behalten.

6. CHAPTERFIGHTS

Die Rahmenbedingungen werden in der AG-Ordnung (Punkt 2.2 und 7) geregelt.

Auf Grund der räumlichen und RPG-technischen Trennung der Clan 3025- und IS 3025-Spielschiene ist es nur möglich, daß Clans gegen Clans und IS gegen IS Chapterfights durchführen.

Söldnerchapter ohne Vertrag können keine Invasionen spielen.

6.1. Invasion

Invasionen IS gegen IS

Sobald eine gemeinsame Grenze zwischen zwei Häusern besteht (oder ein entsprechender Bündnispartner eine gemeinsame Grenze besitzt), ist jeder Chapterfight zwischen Chaptern dieser beiden Häuser eine Invasion. Die Planetenvergabe erfolgt im Anschluss an den Chapterfight durch die zuständigen HO´s.

Invasionen Clan gegen Clan

Die Invasionen der Clans betreffen Besitzanteile an den Welten im Kerensky Cluster und den Pentagonwelten. Dabei wechselt nach einer Invasion ein 10%-Anteil eines Planeten den Besitzer. (siehe 6.1.1.) Durch dieses System ist jeder Chapterfight ein Invasionschapterfight. Die Vergabe der Anteile regeln die zuständigen SK im Anschluss an den Chapterfight.

6.1.1. Die Heimatwelten der Clans

Die Fights der Spielschiene Clan 3025 finden im Kerensky Cluster und den Pentagonwelten statt. Die 41 Welten sind unter den Clans aufgeteilt. Dabei kann es vorkommen, das mehrere Clans Besitzanteile an einem Planeten haben. Zur Darstellung werden deshalb die Planeten in 10%-Anteile aufgeteilt.

Das Zentrum der Clangesellschaft, Strana Mechty, wird von allen Clans gehalten. Es ist nicht möglich einen Clan von Strana Mechty zu vertreiben, d.h. auch wenn ein Clan alle Anteile an den Heimatwelten verloren hat bleibt er existent.

6.1.2. Die Innere Sphäre

Das Gebiet der IS teilt sich in die Machtbereiche der einzelnen Häuser auf. Sollte der Machtbereich eines Hauses unter eine bestimmte Grenze fallen (weniger als drei Planeten), so können diese nicht mehr bei einer Invasion verloren gehen. Es ist also nicht möglich ein Haus durch Übernahme seiner Planeten zu vernichten.

6.2. Raid

Sollte es aufgrund der Vorraussetzungen nicht zu einer Invasion kommen, so ist der Chapterfight als Raid zu deklarieren. Ebenso wird ein Manöver unter Waffen zwischen Chaptern des gleichen Hauses/Clans und Verbündeten als Raid gewertet.

6.3. Pilotenwerte in Chaterfights der Zeitschiene 3025

IS / Clan	Pilotenwert / Schützenwert
IS	**5/4**
Clan Frontliner	**4/3**
Clan Secondliner Mechs	**4/4**
Clan Elementare / Infanterie	**4**
Clan LRJ	**5/4**
Clan Secondliner Rest	**5/5**

6.4. Auswirkungen von Chapterfights

Bei Chapterfights können die eingesetzten Geräte zerstört oder vernichtet werden. Außerdem hat der Gewinner einer solchen Begegnung die Möglichkeit, feindliche Geräte zu erbeuten. Zusätzlich kann bei Invasions-chapterfights ein Planet den Besitzer wechseln.

6.4.1. Verlust und Schaden

Ein Gerät, welches im Kampf beschädigt oder zerstört wurde, unterliegt der Reparatur und Ersatzzeiten der BT-AG. Die Definitionen für reparaturbedürftig und zerstört sind in der AG-Ordnung festgelegt.

6.4.2. Beute

Der Gewinner eines Chapterfights kann die Geräte des Gegners als Beute beanspruchen, die nicht mehr aus eigener Kraft die Karte verlassen können und nicht unter den Begriff „Zerstört“ fallen (AG-Ordnung, Punkt 7.1). Die Geräte gehen in den Chapterbeutepool.

7. BLUTNAMEN, POSITIONSTEST, EHRENREGELN

7.1. Blutnamen

7.1.1. Erringen eines Blutnamen

Blutnamen können nur auf dafür ausgeschriebenen Turnieren der BattleTech-AG errungen werden. In der BattleTech-AG werden Blutnamen in den Kategorien Mech, Elementare und Luft/Raum-Jäger in entsprechenden Turnieren ausgespielt. Der errungene Blutname gilt dann für beide Zeitschienen, selbstverständlich nur für die entsprechende Waffengattung.

Es steht jedem Mitglied der BattleTech-AG frei, ein Blutnamensturnier auszurichten, folgendes muss beachtet werden:

- Der Termin und die Regeln für das Blutnamensturnier muss vom Gesamtgremium der BattleTech-AG genehmigt werden
- Es muss in der Kategorie gekämpft werden, in der der Blutname vergeben werden soll (In einem Turnier mit Mechs kann nun mal einfach kein Elementarblutname errungen werden.....)
- Teilnahmeberechtigt sind alle Mitlieder der BattleTech-AG, die mindestens ein entsprechendes Gerät auf der Spielschiene Clan 3025 oder Clan 3060 angemeldet haben
- Die Clanzugehörigkeit ist dabei egal, da nicht um einen bestimmten Blutnamen gerungen wird, sondern der Sieger des Turniers einen Blutnamen seines Clans erhält

7.1.2. Blutnamensträger im Chapterfight

Sollte ein Blutnamensträger an einem Chapterfight mit einem oder mehreren Geräten teilnehmen in deren Kategorie er seinen Blutnamen errungen hat, so muss er eines der Geräte als Blutnamensträger festlegen (bei Elementaren der ganze Strahl) und dem Gegner vorher bekannt geben.

Das als Blutnamensträger gekennzeichnete Gerät erhält folgende Piloten-/Bordschützen-Werte:

- Frontline Mech: 3/3
- Secondline Mech 4/3
- Elementare: 3 (ganzer Strahl)
- LRJ: 4/4

7.1.3. Verlust des Blutnamens

Ein Blutnamensträger verliert seinen Blutnamen, wenn er:

- im Kampf stirbt
  bei Mechs: 6ter Pilotentreffer, Cockpit/Kopf zerstört, Center Torso durch Munitionsexplosion zerstört bei abgeschalteter Rettungsautomatik
  bei Elementaren: Zerstörung des gesamten Strahls
  bei LRJ: 6ter Pilotentreffer, Cockpit zerstört, Zerstörung des LRJ durch Absturz, beim Eintritt in die Atmosphäre oder durch Kollision)
- im Kampf gegen die Ehrenregeln verstößt. Der Pilot kann den Kampf weiterführen, seinen Blutnamen ist er aber los.
- in einem Ehrenduell im Kampf 5 Dezgrapunkte erhält

7.2. Positionstests

Es steht den saKhanen der BattleTech-AG frei eine Regelung für die Positionstests und Bestätigungstests innerhalb ihres Clans festzulegen. Diese Tests haben jedoch keine Auswirkung auf die BattleTech-AG und sind nur RPG-mäßig für die einzelnen Clans relevant.

7.3. Ehrenregeln

Eine Möglichkeit zur Umsetzung der Ehrenregeln im Chapterfight befindet sich in den Regelzusätzen der BattleTech-AG. Es steht den Chaptern frei eigene Auslegungen zum Spielen zu benutzen, diese sind jedoch vor einem Chapterfight festzulegen um Missverständnisse und Ärger zu vermeiden.

Zeitschienenpapier 3060

Dieses Dokument beschreibt alle Regeln, die bei offiziellen Anlässen der 3060er-Zeitschiene der Battletech-AG anzuwenden sind. Mit Erscheinen dieses Dokuments werden alle älteren diesbezüglichen Regeln außer Kraft gesetzt.

1. GRUNDSÄTZLICHES

Die Zeitschiene 3060 ist eine Zeitschiene der Battletech-AG (zukünftig BT-AG genannt) des Nice Dice e.V. (zukünftig NDV genannt). Es gelten alle übergeordneten Regelungen (für die BT-AG ist das die AG-Ordnung, für den NDV die Satzung des Vereins), das Zeitschienenpapier 3060 stellt die speziellen Regelungen der Zeitschiene 3060 dar. Im weiteren Dokument, wird nicht näher auf die übergeordneten Regelungen eingegangen.

Aktuelles RPG-Datum: 01.01. 2004 entspricht 01.01.3060.

Die Zeitschiene 3060 besteht aus drei Spielschienen:

- 3060 Inner Sphere
- 3060 Clan Frontline und Secondline

1.1. Änderungen des Zeitschienenpapiers 3060

Eine Änderung des Zeitschienenpapiers 3060 ist nur durch Beschluss des Gesamtgremiums oder der BT-AG-Versammlung möglich.

1.2. HO`s und SaKhane

Die HO`s (Hausoffiziere) und SaKhane (Abkürzung SK, der Stellvertreter des SaKhan heißt Lehrmeister) sind die Verwalter der Zeitschiene 3060. Die Zeitschiene 3060 wird durch das Gesamtgremium oder einer von ihm benannten Person geleitet. Jeder HO und SaKhan kann nur einen ständigen Stellvertreter haben , der dem Gesamtgremium schriftlich zu benennen ist.

Der HO verwaltet ein Haus, der SK einen Clan mit Front- und Secondlinern. Sollte ein HO oder SK-Posten unbesetzt sein, so kann vom Gesamtgremium übergangsweise ein kommisarischer HO oder SK eingesetzt werden.

Die Aufgaben und Funktionen von HO und SK sind in der AG-Ordnung festgelegt.

2. WÄHLBARE HÄUSER UND CLANS

Die Mitglieder der Battletech-AG haben die Möglichkeit sich auf der Zeitschiene 3060 in jeder Spielschiene anzumelden. Es stehen ihnen folgende Clans und IS-Staaten wahltechnisch zur Verfügung.

Innere Sphäre
Comstar, Davion, Kurita, Liao, Marik, Peripherie, Rasalhague, Steiner, St.Ives, Wolf´s Dragoner, Söldnerkartell

Clans
Cloud Cobra, Coyote, Diamond Shark, Fire Mandrill, Ghost Bear, Hells Horses, Ice Hellion, Jade Falcon, Nova Cats, Smoke Jaguar, Snow Raven, Star Adder, Steel Viper, Wolf, Goliath Scorpion, Blood Spirit

2.1. Sonderregelung Wolf´s Dragoner

Das Haus Wolf´s Dragoner ist ein Söldnerhaus, welches ausschließlich im Auftrag von anderen Häusern tätig wird. Der Heimatplanet Outreach der Wolf´s Dragoner ist neutrales Territorium und kann nicht angegriffen werden. Alle Wolf´s Dragoner-Chapter sind Söldner. Daher gelten für diese die Regelungen für Söldner der AG-Ordnung, mit der Einschränkung, daß die Söldnerverträge für die

Wolf´s Dragoner-Chapter durch den HO des Hauses Wolf´s Dragoner abgeschlossen werden. Ein Arbeitsvertrag mit einem Clan ist nicht möglich.

Die Chapter des Hauses Wolf´s Dragoner werden immer durch den HO Wolf´s Dragoner verwaltet. Der Ersatz für Wolf´s Dragoner-Chapter wird auf der Würfelliste Wolf´s Dragoner gewürfelt.

2.2. Sonderregelung Söldnerkartell

Ähnlich wie die Wolf´s Dragoner bildet das Söldnerkartell keinen eigenen Machtblock in der IS. Die Söldner schließen Verträge mit den Häusern der IS ab. Dabei muss ein Arbeitsvertrag zwischen dem jeweiligen Chapter und dem Haus in schriftlicher Form festgehalten werden. Dieser Vertrag ist beim HO Wolf´s Dragoner und dem HO des jeweiligen Hauses zu hinterlegen. Der HO Wolf´s Dragoner steht den Chaptern bei Abschluss eines neuen Vertrages mit Rat und Tat zur Seite. Ein Arbeitsvertrag mit einem Clan ist nicht möglich.

Ein Söldnerchapter mit laufendem Vertrag wechselt unter die Verwaltung des jeweiligen HO des Hauses. Nach Ablauf des Vertrages bis zum Abschluss eines neuen Vertrages oder wenn bei neuen Chaptern noch kein Vertrag abgeschlossen wurde, liegt die Verwaltung des Söldnerchapters beim HO Wolf´s Dragoner.

Der Ersatz eines Söldnerchapters ohne Vertrag läuft über die Würfelliste Söldnerkartell.
Ein Söldnerchapter unter Vertrag gibt im Arbeitsvertrag an, ob sie weiterhin auf der Liste Söldnerkartell oder auf der Liste des jeweiligen Hauses ihren Ersatz gewürfelt bekommen wollen. Während eines laufenden Kontraktes kann nicht zwischen den beiden Listen gewechselt werden, die Entscheidung im Arbeitsvertrag ist bindend für die gesamte Laufzeit des Vertrages.

2.2.1 RPG Söldnerkartell

Während der Clan Invasion verlor das Söldnerkartell immer mehr an Bedeutung. Die Häuser rückten wieder näher zueinander und die Arbeitsbedingungen für Söldnereinheiten besserten sich zusehends, da jeder verfügbare Soldat an der Clanfront gebraucht wurde.
5 Jahre später hat sich diese Situation nun wieder verändert. Die Häuser der Inneren Sphäre besinnen sich wieder auf ihre internen Streitigkeiten und die Lage der Söldner verschlechtert sich zusehends. Von diesem Zustand beunruhigt entscheidet sich Jaime Wolf erneut dazu ein Söldnerkartell zu gründen.
Das wichtigste Organ dieses Kartells ist die Söldner Prüfungs- und Vertragskommission. Um die Neutralität dieser Kommission zu gewährleisten, bieten die Dragoner jedem Haus einen Sitz und eine Stimme bei Urteilen an. Nur ein einziger Platz wird fest an die Dragoner vergeben.
Nahezu alle aktiven Söldnereinheiten der Inneren Sphäre schließen sich diesem Kartell an.
Das Söldnerkartell eröffnet Vertretungen auf den Hauptwelten der Staaten, die das Kartell anerkennen.

3. DAS BT-UNIVERSUM DER 3060ER-ZEITSCHIENE

Die 3060er-Zeitschiene hat sich von der offiziell in den Romanen und Quellenbüchern vorgegebenen Historie getrennt. In der offiziellen Zeitschiene erkämpfte ComStar auf Tukayyid einen 15jährigen Waffenstillstand mit den Clans, der den Clans verbot innerhalb dieser 15 Jahre weiter als bis zur Linie von Tukayyid vorzustossen. Alle in den Romanen, Haus- und Quellenbüchern beschriebenen Ereignisse bis zu diesem rollenspieltechnisch historischen Datum sind für die abgekoppelte Zeitschiene weiterhin gültig.

Durch die Spaltung der Wölfe und verschiedene politische Manöver gelang es den auf Tukayyid gedemütigten Kreuzrittern das Große Konklave von einer Weiterführung der Invasion zu überzeugen. Um zu verhindern das ein Kreuzritter-Clan Terra erobern könnte und damit ilClan würde sahen sich die restlichen Bewahrer gezwungen ebenfalls den Angriff auf die IS zu unterstützen wie es die Wölfe am Beginn der Invasion vorgemacht hatten.

Völlig überrascht von diesem erneuten Angriff und geschwächt durch die ewigen Zwistigkeiten zwischen ihnen sahen die Häuser der IS keinen anderen Ausweg als den Sternenbund neu zu gründen. Obwohl nur eine Farce, vereinigt dieser Zusammenschluss doch zumindest die Kräfte der IS an der Clanfront und erlaubt es so der IS dem Clanangriff mit den Elitetruppen aller Häuser zu

begegnen. Ungeachtet dessen ringen die Nachfolgefürsten auch weiterhin um die Macht in der IS und durch die Neugründung des Sternenbundes ist ein weitere attraktiver Preis in ihrem Spiel entstanden.

Alle weiteren Ereignisse hängen von den Handlungen der Chapter und den Entscheidungen der HO´s und SK als rollenspieltechnische Leiter ab.

Die Rollenspielgeschichte wird von den Mitgliedern der ZS 3060 weiter entwickelt. So wird z.B. durch den Ausgang von (Invasions-)Chapterfights die Geschichte des Battletech-Universums der 3060er-Zeitschiene weiterentwickelt.

4.BÜNDNISSE

Die einzelnen Machtfaktoren der Inneren Sphäre und der Clans können untereinander Bündnisse eingehen. Dies gilt jedoch nur innerhalb der beiden Machtgruppen IS und Clans. Ein Clan kann also nicht mit einem IS Staat verbündet sein - auch sind gemischte Chapterfights von gemeinsam auf einer Seite kämpfenden IS- und Clan-Einheiten nicht zulässig. Bündnisse zwischen Häusern bzw. Clans ermöglichen Chaptern der Bündnispartner, gemeinsam zu Invasionschapterfights anzutreten. Das Gesamtgremium ist über das Bestehen und den Abschluss von Bündnisverträgen unverzüglich in Kenntnis zu setzen!

5. CHAPTER UND MITGLIEDER

Die Chapter werden in der AG-Ordnung Punkt 2.1 definiert.

5.1. Chaptergründung

Zur korrekten Anmeldung und Registrierung eines Chapters muß das Chapteranmeldeformular an den zuständigen HO / SK gesandt werden. Darin müssen folgende Daten enthalten sein:

- Namen und NDV-Nr. der Chaptermitglieder. Die Minimalgröße eines Chapters beträgt 4 Mechs (bei Clan: entweder Frontliner oder Secondliner, d.h. zwei Pakete reichen nicht!). Es ist also möglich, das ein Spieler mit seinem Basispaket und 3 Zusatzpaketen ein Chapter gründet. Ein NDV-Mitglied kann auf der 3060er-Zeitschiene in höchstens einem einzigen Clan -Chapter und einem einzigen IS-Chapter Mitglied sein. Die bei der Anmeldung angekreuzte Haus-/Clanzugehörigkeit gibt den rollenspieltechnischen Abstammungsort an, nicht aber die aktuelle politische Zugehörigkeit des Mitgliedes. Daher kann ein Chapter aus Mitgliedern völlig verschiedener und miteinander verfeindeter Häuser bestehen.

- Von den Chaptermitgliedern ausgewählter Chaptername. Der Chaptername wird abgelehnt, wenn er realpolitische, rassistische oder terroristische Tendenzen aufweist. Auch darf der Chaptername nicht mit Regimentsnamen des BT-Universums identisch sein oder eine Ähnlichkeit mit diesen aufweisen.

- Adresse, Telefonnummer und e-Mail-Adresse des Chapterftührers (CO)

- Adresse, Telefonnummer und e-Mail-Adresse des stellv. Chapterführers (VO)

Nach Erhalt der Anmeldung weist der HO / SK dem Chapter einen Regimentsnamen zu. Dabei versucht er die Wünsche des Chapters zu berücksichtigen.

5.2. Söldnerchapter

Ein neu gegründetes Söldnerchapter meldet sich bei einem Hausoffizier seiner Wahl. Das Söldnerchapter erhält zunächst keinen Regimentsnamen, sondern operiert unter dem Chapternamen. Sobald das Söldnerchapter bei einem Haus einen Arbeitsvertrag unterzeichnet, kann es vom zuständigen HO den Namen eines Söldnerregiments zugewiesen bekommen.

Wenn ein Söldnerchapter den Vertragspartner wechselt, ist es dem HO überlassen dem Chapter seinen bisherigen Regimentsnamen mitzugeben oder nicht. Dieses Vorgehen soll sicher stellen, daß Söldnereinheiten mit einer starken Hausbindung bei dem entsprechenden Haus bleiben (Kell Hounds bei Steiner, Team Banzai bei Davion, McCarrons Armored bei Liao etc.). Der HO informiert das

Söldnerchapter bei der Gründung, wenn es einen besonderen Namen angeboten bekommt, dies muß schriftlich fixiert werden, dabei ist auch festzulegen, wie mit dem Namen bei einem Wechsel des Hauses zu verfahren ist.

Der HO kann ein Söldnerchapter ablehnen.

5.3. Wechsel der Haus- /Clanzugehörigkeit

Jedes Mitglied der BT-AG kann seine Haus-/Clanzugehörigkeit ändern, indem es bis zum 31.12. des laufenden Geschäftsjahres (Poststempel) einen formlosen Antrag an die Geschäftsstelle des Vereins stellt. Der Haus/Clanwechsel erfolgt zum Beginn des nächsten Geschäftsjahres (01.04.).

Die entsprechende Haus-/Clanzugehörigkeit des Einzelmitgliedes stellt jedoch keine Bedingung dar, um Mitglied eines Chapters werden zu können.

Beispiel: Ein Jade Falcon Mitglied kann problemlos Mitglied eines Steel Viper Chapters sein. Sobald der Spieler Mitglied des Steel Viper Chapters ist, erhält er bei Verlust seines Gerätes Ersatz vom Steel Viper SK.

Chapter können jederzeit ihre Haus-/Clanzugehörigkeit wechseln. Wechselt ein Chapter in ein anderes Haus/Clan, so verliert es auf jeden Fall seinen haus-/clanspezifischen Regimentsnamen. Den Chapternamen kann dieses Chapter jedoch weiterhin behalten.

Wechselt ein Söldnerchapter das Haus, kann es je nach vorheriger Vereinbarung mit dem zuständigen HO den zugeteilten Regimentsnamen behalten.

6. CHAPTERFIGHTS

Die Rahmenbedingungen werden in der AG-Ordnung (Punkt 2.2 und 7) geregelt.

6.1. Invasion

Bei einem Invasionschapterfight kämpfen die beteiligten Chapter um den Besitz eines Planeten. Der Sieger dieses Chapterfights erhält einen Planeten vom Verlierer. Die Planetenvergabe erfolgt im Anschluß an den Chapterfight nach Kontrolle des Protokolls durch die beiden zuständigen HO´s bzw. SK.

Es ist möglich, daß Clans gegen Clans, IS gegen IS und IS gegen Clans Invasionen durchführen.

Invasionen IS gegen IS

Sobald eine gemeinsame Grenze zwischen zwei Häusern besteht (oder ein entsprechender Bündnispartner eine gemeinsame Grenze besitzt), ist jeder Chapterfight zwischen Chaptern dieser beiden Häuser eine Invasion.

Invasionen Clan gegen Clan

Im Gegensatz zur IS ist eine Invasion Clan gegen Clan auch ohne eine gemeinsame Grenze möglich.

Invasionen Clan gegen IS

Sobald eine gemeinsame Grenze zwischen einem Clan (oder einem verbündeten Clan) mit dem Territorium der IS besteht, ist jeder Chapterfight eine Invasion. Das Grenzgebiet der IS zum Invasionskorridor der Clans wird deshalb als ganzes betrachtet. (siehe 6.1.2.) Die Planetenvergabe erfolgt zwischen dem zuständigen SK und einem vom Gesamtgremium beauftragten Verwalter.

6.1.1. Der Invasionskorridors der Clans

Der Invasionskorridor der Clans umfasst die Gebiete aller Clans auf dem Gebiet der ehemaligen IS.

Jeder Clan besitzt einen bestimmten Anteil dieses Korridors und kann ihn durch erfolgreiche Invasionen gegen andere Clans und gegen die IS vergrößern.

Sollte der Einflussbereich eines Clans im Invasionskorridor unter eine bestimmte Grenze fallen (weniger als drei Planeten), so können diese nicht mehr bei einer Invasion verloren gehen. Es ist also nicht möglich ein Clan durch Übernahme seiner Planeten aus dem Invasionskorridor zu vertreiben.

6.1.2. Die Innere Sphäre

Das Gebiet der IS teilt sich in die Machtbereiche der einzelnen Häuser auf. Dabei steht das Gebiet oberhalb der Linie von Tukayyid unter der Verwaltung des Sternenbundes. Dadurch können Truppen jedes Hauses an den Kämpfen gegen die Clans teilnehmen. Ein vom Gesamtgremium beauftragter Verwalter kümmert sich um die Planetenvergabe in diesem Gebiet bei Invasionen zwischen den Clans und den Truppen der IS.

Sollte der Machtbereich eines Hauses unter eine bestimmte Grenze fallen (weniger als drei Planeten), so können diese nicht mehr bei einer Invasion verloren gehen. Es ist also nicht möglich ein Haus durch Übernahme seiner Planeten zu vernichten.

6.2. Raid

Sollte es aufgrund der Vorraussetzungen nicht zu einer Invasion kommen, so ist der Chapterfight als Raid zu deklarieren. Ebenso wird ein Manöver unter Waffen zwischen Chaptern des gleichen Hauses/Clans und Verbündeten als Raid gewertet.

6.3. Pilotenwerte in Chaterfights der Zeitschiene 3060

IS / Clan	Pilotenwert / Schützenwert
IS	**5/4**
Clan Frontliner	**4/3**
Clan Secondliner Mech	**4/4**
Clan Elementare / Infanterie	**4**
Clan LRJ	**5/4**
Clan Secondliner Rest	**5/5**

6.4. Auswirkungen von Chapterfights

Bei Chapterfights können die eingesetzten Geräte zerstört oder vernichtet werden. Außerdem hat der Gewinner einer solchen Begegnung die Möglichkeit, feindliche Geräte zu erbeuten. Zusätzlich kann bei Invasions-chapterfights ein Planet den Besitzer wechseln.

6.4.1. Verlust und Schaden

Ein Gerät, welches im Kampf beschädigt oder zerstört wurde, unterliegt der Reparatur und Ersatzzeiten der BT-AG. Die Definitionen für reparaturbedürftig und zerstört sind in der AG-Ordnung festgelegt.

6.4.2. Beute

Der Gewinner eines Chapterfights IS gegen IS und Clan gegen Clan kann die Geräte des Gegners als Beute beanspruchen, die nicht mehr aus eigener Kraft die Karte verlassen können und nicht unter den Begriff „Zerstört“ fallen (AG-Ordnung, Punkt 7.1). Die Geräte gehen in den Chapterbeutepool.

Bei Chapterfights Clan gegen IS ist keine Beutemitnahme erlaubt. Alle Geräte des Verlierers, die nicht mehr aus eigener Kraft die Karte verlassen können, gelten als zerstört.

7. BLUTNAMEN, POSITIONSTEST, EHRENREGELN

7.1. Blutnamen

7.1.1. Erringen eines Blutnamen

Blutnamen können nur auf dafür ausgeschriebenen Turnieren der BattleTech-AG errungen werden. In der BattleTech-AG werden Blutnamen in den Kategorien Mech, Elementare und Luft/Raum-Jäger in entsprechenden Turnieren ausgespielt. Der errungene Blutname gilt dann für beide Zeitschienen, selbstverständlich nur für die entsprechende Waffengattung.

Es steht jedem Mitglied der BattleTech-AG frei, ein Blutnamensturnier auszurichten, folgendes muss beachtet werden:

- Der Termin und die Regeln für das Blutnamensturnier muss vom Gesamtgremium der BattleTech-AG genehmigt werden
- Es muss in der Kategorie gekämpft werden, in der der Blutname vergeben werden soll (In einem Turnier mit Mechs kann nun mal einfach kein Elementarblutname errungen werden.....)
- Teilnahmeberechtigt sind alle Mitlieder der BattleTech-AG, die mindestens ein entsprechendes Gerät auf der Spielschiene Clan 3025 oder Clan 3060 angemeldet haben
- Die Clanzugehörigkeit ist dabei egal, da nicht um einen bestimmten Blutnamen gerungen wird, sondern der Sieger des Turniers einen Blutnamen seines Clans erhält

7.1.2. Blutnamensträger im Chapterfight

Sollte ein Blutnamensträger an einem Chapterfight mit einem oder mehreren Geräten teilnehmen in deren Kategorie er seinen Blutnamen errungen hat, so muss er eines der Geräte als Blutnamensträger festlegen (bei Elementaren der ganze Strahl) und dem Gegner vorher bekannt geben.

Das als Blutnamensträger gekennzeichnete Gerät erhält folgende Piloten-/Bordschützen-Werte:

- Frontline Mech: 3/3
- Secondline Mech 4/3
- Elementare: 3 (ganzer Strahl)
- LRJ: 4/4

7.1.3. Verlust des Blutnamens

Ein Blutnamensträger verliert seinen Blutnamen, wenn er:

- im Kampf stirbt
  bei Mechs: 6ter Pilotentreffer, Cockpit/Kopf zerstört, Center Torso durch Munitionsexplosion zerstört bei abgeschalteter Rettungsautomatik
  bei Elementaren: Zerstörung des gesamten Strahls
  bei LRJ: 6ter Pilotentreffer, Cockpit zerstört, Zerstörung des LRJ durch Absturz, beim Eintritt in die Atmosphäre oder durch Kollision)
- im Kampf gegen die Ehrenregeln verstößt. Der Pilot kann den Kampf weiterführen, seinen Blutnamen ist er aber los.
- in einem Ehrenduell im Kampf 5 Dezgrapunkte erhält

7.2. Positionstests

Es steht den saKhanen der BattleTech-AG frei eine Regelung für die Positionstests und Bestätigungstests innerhalb ihres Clans festzulegen. Diese Tests haben jedoch keine Auswirkung auf die BattleTech-AG und sind nur RPG-mäßig für die einzelnen Clans relevant.

7.3. Ehrenregeln

Eine Möglichkeit zur Umsetzung der Ehrenregeln im Chapterfight befindet sich in den Regelzusätzen der BattleTech-AG. Es steht den Chaptern frei eigene Auslegungen zum Spielen zu benutzen, diese sind jedoch vor einem Chapterfight festzulegen um Missverständnisse und Ärger zu vermeiden.

Arbeitsvertrag

Vertragspartner sind folgende Parteien :

Das Haus _____ , repräsentiert durch den amtierenden Hausoffizier (Partei A)

und das NDV-Chapter _____ (Partei B).

1. Beginn und Beendigung des Arbeitsverhältnisses :

1.1 Dieser Vertrag hat eine Gültigkeit vom _____ bis zum 31. 3. _____ .

1.2 Sollte der Vertrag nicht einen Monat vor Ablauf der Vertragsdauer von einer der beiden Seiten aufgekündigt werden, so verlängert er sich automatisch um ein weiteres Jahr.

1.3 Wichtige Gründe für eine fristlose Kündigung sind : hausschädigendes Verhalten, (versuchter) Betrug beim Spiel, Mißachtung von Hausoffiziers(HO)-Anweisungen oder Vertragsbedingungen .

1.4 Löst Partei B das Arbeitsverhältnis ohne berechtigten Grund vor Vertragsende oder wird Partei B aus den Gründen aus 1.3 fristlos gekündigt, so kann der Chapterpool von Partei B auf Anforderung vom HO der Partei A genullt werden.

1.5 Berechtigte Gründe für eine fristlose Kündigung von Partei B sind ein Amtswechsels des HO´s von Partei A, eine Chapterauflösung von Partei B, ungebührliches und hausschädigendes Verhalten seitens des HO´s von Partei A.

2. Chapterpools:

2.1 Über den Pool ist von beiden Parteien exakt Buch zu führen. Jede Änderung, d.h. Eingänge bzw. Ausgänge nach Chapterfights oder eine Verschrottung bedingt durch eine Überschreitung der Maximalgröße ist dem HO in schriftlicher Form mitzuteilen.

3. Rückmeldepflichten und Korrektheit der Angaben :

3.1 Partei B verpflichtet sich, stets Partei A mit allen chapterrelevanten Informationen zu versorgen. Dazu zählen Wohnungswechsel, neue Mitglieder, Austritte, neue NDV-Nummern, Ab- / Anmeldungen von Zusatzgeräten u.d.M.

3.2 Sollte sich die Partei B nicht nach wiederholtem Aufruf auf Rückmeldeaufforderungen oder Ermahnungen zurückmelden, so berechtigt dies zur fristlosen Kündigung.

3.3 Partei B versichert, daß alle von ihr ausgehenden Angaben der Wahrheit entsprechen.

3.4. Partei B verpflichtet sich, Chapterfightprotokolle ordnungsgemäß auszufüllen und binnen einer Woche dem HO zuzuschicken. Es wird hier ausdrücklich auf die Wichtigkeit der Protokolle hingewiesen !

4. Repräsentation und Vertretung durch den HO :

4.1 Partei A verpflichtet sich die Partei B zu vertreten, d.h. ihre Interessen auf Konferenzen zu wahren oder bei Streitfällen der Partei B mit Ratschlägen zur Seite zu stehen bzw. sie vor dem Schiedsgericht zu repräsentieren.

5. Spielverhalten und das Spiel in Haus _____ :

5.1 Wird von Partei B erwartet, daß sie sich mit den gültigen Regeln des Nice Dice vertraut macht und auch die grundlegenden Battletechregeln beherrscht. Bei Nachfragen bezüglich Regeln, Chapterverträgen, Vertragsverhandlungen oder ähnlichem steht der HO stets gerne zur Verfügung. Das Chapter sollte hiervon auch bei Unsicherheiten unbedingt Gebrauch machen.

6. Ersatz

6.1 Der Ersatz für Partei B wird auf folgender Würfelliste ausgewürfelt:

O Partei A: _____

O Söldnerkartell

Die Wahl gilt für die gesamte Vertragsdauer und für das gesamte Charter. Ein Wechsel innerhalb der Vertragslaufzeit ist nicht möglich.

7. Sonderbedingungen

_____
_____
_____
_____
_____

_____ _____

Unterschrift **Unterschrift**
stellv. für Partei A **stellv. für Partei B**

Nice Dice e.V.

BattleTech-AG

AUFNAHMEANTRAG

Hiermit beantrage ich die Aufnahme in den Verein NICE DICE e.V. und eine Eingliederung in die BattleTech-AG. In dem Vereinsbeitrag von EUR 12,00/Geschäftsjahr (01.04.-31.03.) und der zusätzlichen BattleTech-AG-Gebühr von EUR 12,00/Geschäftsjahr ist das Basispaket mit allen Geräten auf allen Spielschienen, die Satzung des Vereins NICE DICE e.V., die BattleTech-AG-Sonderregeln sowie der Zugang zu der regelmäßig erscheinenden Online-Vereinszeitschrift „Warrior´s Guide“ enthalten. Die zusätzlichen Angebote der BattleTech-AG (Zusatzpakete) sind unten aufgeführt und können von mir jederzeit zusätzlich beantragt werden. Alternativ kann ich mich auch anstelle des Basispaketes für EUR 6,00/Geschäftsjahr für ein Gerät anmelden. Der Vereinsbeitrag von EUR 12,00/Geschäftsjahr bleibt bestehen. Die Möglichkeit Zusatzpakete zu erwerben entfällt dann aber. Die Aufnahme in den NDV ist nur mit Erteilung einer Einzugsermächtigung (s.u.) möglich.

Meine NDV- und BT-AG Mitgliedschaft sowie meine Haus- bzw. Clanmitgliedschaft gilt bis zum Ende des laufenden Geschäftsjahres (31.03) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Geschäftsjahr, wenn ich diese nicht drei Monate vor Ablauf schriftlich bei der Geschäftsstelle kündige oder eine Änderung beantrage. Die Beitragsabrechnung wird anhand des gewünschten Eintrittsdatums (s.u.) anteilig für die jeweiligen Monate des laufenden Geschäftsjahres berechnet. Ist kein Datum angegeben, gilt bei Neuanträgen das Datum des Posteingangs und bei nachträglichen Zusatzanträgen das NDV-Eintrittsdatum. Die Mitgliedsbeiträge sind jeweils im voraus für das laufende Geschäftsjahr zu zahlen. Es wir eine einmalige Aufnahmegebühr von EUR 6,00 erhoben. Die Verwendung von eingetragenen Warenzeichen im Rahmen des Vereins NICE DICE e.V. stellt keine Verletzung des Copyrights seitens des NICE DICE e.V. dar. Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Herstellern, Autoren und Lizenznehmern.

NICE DICE e.V. Mitgliedschaft	(Voraussetzung für eine BT-AG Mitgliedschaft)	EUR 1,00/Monat
	Einmalige Aufnahmegebühr	EUR 6,00
BattleTech-AG Basispaket:	(alle Geräte auf allen Spielschienen)	EUR 1,00/Monat
BattleTech-AG Zusatzpakete:	(alle Geräte auf allen Spielschienen/Paket)	EUR 1,00/Monat/Paket
BattleTech-AG Sparpaket:	(ein Mech auf einer Spielschiene)	EUR 0,50/Monat

Auswahltabelle siehe unten. Bitte Ankreuzen!

Innere Sphäre / **Spielschiene**	**3025** **A**	**3060** **B**
Davion		
Kurita		
Liao		
Marik		
Steiner		
Comstar		
Peripherie		
Rasalhague		
St. Ives		
Wolf Dragoons		
Söldnerkartell		

Clan	**3025** **C**	**3060** **D**
Cloud Cobra		
Coyote		
Diamond Shark		
Fire Mandrill		
Ghost Bear		
Hells Horses		
Ice Hellion		
Jade Falcon		
Nova Cat		
Smoke Jaguar		
Snow Raven		
Star Adder		
Steel Viper		
Wolf		
Goliath Scorpion		
Blood Spirit		

Gewünschte Pakete:

Basispaket	
Zusatzpaket	
Anzahl der Zusatzpakete	
Sparpaket	

Für das Auswürfeln der jeweiligen Geräte sind nur die Funktionsträger der BattleTech-AG zuständig und nicht die Geschäftsstelle.

Zusatzantrag	
NDV-Nummer	

Leserlich schreiben!
Name, Vorname:_____
Straße:_____
PLZ, Ort:_____
Telefon:_____
Geburtsdatum:_____

Erziehungsberechtigte:
Name, Vorname:_____
Straße: _____
PLZ, Ort: _____
Telefon: _____
gewünschter Eintrittstermin:_____

Bitte unbedingt ausfüllen!
Keine Überweisung möglich
Lastschriftverfahren für u.a. Konto
(bis auf schriftlichen Widerruf)
Bank:_____
BLZ:_____
Kto. Nr.:_____

_____
Datum und Unterschrift
des Mitgliedes

_____
Datum und Unterschrift
des Erziehungsberechtigten (bei Minderjährigen)

_____
Name und Unterschrift des Kontoinhabers
falls abweichend vom Antragsteller

Geschäftsstelle
Postanschrift
NICE DICE e.V.
Postfach 1841
66468 Zweibrücken

Adresse
NICE DICE e.V.
Lerchenstr. 27
66917 Wallhalben
Tel.: 06375-993935
Fax.: 06375-993937

Homepage: http://www.nice-dice-ev.de
eMail: ndv_vorstand@hotmail.com

Bankverbindung
VR Bank Mainz eG
BLZ: 550 604 17
Kto.Nr.: 21334

Vorstand
Vorsitzender: Mathias Hagemann
stellv. Vorsitzender: Carsten Nitschke
Schatzmeister: Stephan Heidenreich
Schriftführer: Thorsten Quack

Öffnungszeiten Geschäftsstelle: Mo+Mi 12:00-19:00, Di 8:00-15:00

Nice Dice e.V.

BattleTech-AG

CHAPTERAUFNAHMEANTRAG

Den Chapteraufnahmeantrag an den zuständigen Hausoffizier/saKhan einsenden. Bitte auf jeden Fall eine gesonderte Mitgliederliste beilegen. Die Mitglieder dieses Chapters dürfen keinem anderen Chapter auf der gleichen Spielschiene angehören.
Nur offiziell angemeldete Chapter dürfen an NDV-Chapterfights teilnehmen.
Die unten eingetragenen Daten werden in der Vereinszeitung „Warrior's Guide" veröffentlicht.
Der Regimentsname wird nur vom Hausoffizier/saKhan vergeben.

Inner Sphere 3025 + 3060

Davion	
Steiner	
Marik	
Kurita	
Liao	
Rasalhaag	
St. Ives	
Peripherie	
ComStar	
Wolf´s Dragoner	
Söldnerkartell	

Clan 3025 + 3060

Cloud Cobra	
Coyote	
Diamond Shark	
Fire Mandrill	
Ghost Bear	
Hells Horses	
Ice Hellion	
Jade Falcon	
Nova Cat	
Smoke Jaguar	
Snow Raven	
Star Adder	
Steel Viper	
Wolf	
Goliath Scorpion	
Blood Spirit	

Spielschiene

A	IS 3025	
B	IS 3060	
C	Clan 3025	
D	Clan 3060	

Ich bin damit einverstanden, daß meine persönlichen Daten zur rein verwaltungstechnischenVerwendung in einer Datenbank des Nice Dice e.V. gespeichert sowie in der "Warrior's Guide" veröffentlicht werden.

Die Verwendung von eingetragenen Warenzeichen im Rahmen des Vereins NICE DICE e.V. und der BattleTech-AG stellt keine Verletzung des Copyrights seitens des NICE DICE e.V. dar. Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Herstellern, Autoren und Lizenznehmern.

Chaptername:

Chaptername (vom Chapter auszufüllen) _____

Regimentsname (**nur** vom HO/saKhan auszufüllen) _____

	Chapterführer	**Verbindungsoffizier**
Name		
Vorname		
Straße		
PLZ/Ort		
Telefon		
Email		
Unterschrift		

Geschäftsstelle
Postanschrift
NICE DICE e.V.
Postfach 1841
66468 Zweibrücken

Adresse
NICE DICE e.V.
Lerchenstr. 27
66917 Wallhalben
Tel.: 06375-993935
Fax.: 06375-993937

Bankverbindung
VR Bank Mainz eG
BLZ: 550 604 17
Kto.Nr.: 21334

Vorstand
Vorsitzender Mathias Hagemann
stellv. Vorsitzender Carsten Nitschke
Schatzmeister Stephan Heidenreich
Schriftführer Thorsten Quack

Homepage: http://www.nice-dice-ev.de eMail: ndv_vorstand@hotmail.com Öffnungszeiten Geschäftsstelle: Mo+Mi 12:00-19:00, Di 8:00-15:00

Nice Dice e.V.

BattleTech-AG

CHAPTERAUFNAHMEANTRAG

Chaptername:

Name, Vorname	NDV-Nummer	Geräte

Combat – Value, Battle – Value, Tonnage Liste Nr. II

Stand: 08.2004

Inhaltverzeichniss:

Inhalt	Seite
Einzel-Combat-Value	1
Inner Sphere 3025	
Mechs	2
Vehicle , VTOL, Artillerie	4
Aerospacefighter, Conventional Fighter	6
Infanterie	7
Inner Sphere 3060	
Mechs	8
Vehicle , VTOL, Artillerie	12
Aerospacefighter, Conventional Fighter	14
Infanterie	15
Clan	
Mechnamesliste Clan	16
Mechs Frontline	17
Mechs Secondline	21
Vehicle, VTOL	23
Aerospacefighter	24
Infanterie	25

Anmerkungen:

- Diese Liste behält ihre Gültigkeit, bis durch die Battletech AG eine neue Liste veröffentlicht wird.
- Korrekturen bitte an die unten Angegebene E-Mailadresse.

Zusammengestellt von Arnold Alisch
Arnold.Alisch@ewetel.net

Einzel-Combat-Value

Arbeitsgemeinschaft Battletech im Nice Dice e.V.

Stand: 08.2004

Allgemeine Bauteile	
Cockpit	Gesamter CV
Sensor Treffer	Tonnage
Life Support Treffer	Tonnage
Schulter Aktivator	Tonnage
Oberarm Aktivator	Tonnage
Unterarm Aktivator	Tonnage
Hand Aktivator	Tonnage
Hüfte	Tonnage
Oberschenkel Aktivator	Tonnage
Unterschenkel Aktivator	Tonnage
Fuß Aktivator	Tonnage
Gyroskop Treffer	Tonnage
Engine Treffer	Tonnage
XL-Engine Treffer	Tonnage*2
Light Engine Treffer	Tonnage*1,5
Heat Sink	Tonnage
Double Heat Sink	Tonnage*2
Sprungdüse	Tonnage
Hatchet / Sword	Tonnage
Targeting Computer	Tonnage
C3 Master	Tonnage*3
C3 Slave	Tonnage*2
C3i Computer	Tonnage*3
MASC	Tonnage
Panzerpunkt	1
Stealth Armor	Kostenlos
Triple Strength Myomer	Kostenlos
Interne Struktur Punkt	1
Endo Steel Punkt	2
Anti-Personal Pod	20
Artemis IV FCS	60
Narc Beacon	50
Improved Narc Beacon	50
Case	20
Anti Missile System	40
Ammo-Slot	Kostenlos
Guardian ECM	60
Light Tag	50
TAG	50
Light Active Probe	50
Beagle Active Probe	50

Waffen Inners Sphere	
Energy-Weapons	
PPC	110
IS ER-PPC	136
IS ER-Laser	
Small	11
Medium	41
Large	108
IS Pulse-Laser	
Small	8
Medium	32
Large	79
Laser	
Small	6
Medium	31
Large	76
Flamer	4
Missle-Weapons	
IS LRM (OS)	
5	29(14)
10	68(29)
15	87(43)
20	117(58)
MRM	
10	27
20	52
30	78
40	105
SRM (OS)	
2	17(5)
4	34(12)
6	51(18)
Streak-SRM	
2	25
4	49
6	74
Rocket Launchers	
10	29
15	43
20	58

Ballistic-Weapon	
MG	2
Gauss Rifle	228
Light Gaus Rifle	140
Heavy Gauss Rifle	316
AC	
2	24
5	51
10	94
20	123
Ultra-AC	
2	74
5	144
10	247
20	329
LBX-AC	
2	42
5	82
10	123
20	164
Rotary Autocannon	
2	96
5	204
Artillery-Weapons	
Arrow IV	250
Long Tom	400
Sniper	200
Thumper	100

Waffen Clan	
Energy-Weapons	
Clan ER-PPC	228
Clan ER-Lasers	
Micro	7
Small	21
Medium	51
Large	166
Clan Pulse-Lasers	
Micro	12
Small	16
Medium	74
Large	177
Clan Heavy Lasers	
Small	12
Medium	62
Large	152
Flamer	4
Missle-Weapons	
Clan LRM	
5	46
10	91
15	137
20	183
Streak-SRM	
2	25
4	49
6	74
ATM	
3	66
6	131
9	184
12	265
Ballistic-Weapon	
MG	2
Light MG	2
Heavy MG	2
Gauss Rifle	228

Ballistic-Weapon	
Ultra-AC	
2	74
5	144
10	247
20	329
LBX-AC	
2	42
5	82
10	123
20	164
Artillery-Weapons	
Arrow IV	250
Long Tom	400
Sniper	200
Thumper	100

Name	CV	BV	Tons
Annihilator ANH-1A	4952	1151	100
Archer ARC-2K	3199	977	70
Archer ARC-2R	3123	1117	70
Archer ARC-2S	3131	997	70
Archer ARC-2W	3081	932	70
Assassin ASN-101	1786	586	40
Assassin ASN-21	1856	596	40
Atlas AS7-D	5371	1557	100
Awesome AWS-8Q	4858	1358	80
Awesome AWS-8R	4778	1283	80
Awesome AWS-8T	4454	1312	80
Awesome AWS-8V	4801	1323	80
Banshee BNC-3E	4447	1223	95
Banshee BNC-3M	4568	1267	95
Banshee BNC-3Q	4029	1151	95
Banshee BNC-3S	5161	1323	95
Battlemaster BLR-1D	4781	1323	85
Battlemaster BLR-1G	4368	1212	85
Battlemaster BLR-1S	4461	1227	85
Black Knight BL-7-KNT	4057	1106	75
Blackjack BJ-1	2003	795	45
Blackjack BJ-1DB	2299	881	45
Blackjack BJ-1DC	1880	718	45
Bombardier BMB-10D	2849	1015	65
Cataphract CTF-1X	3411	1092	70
Cataphract CTF-2X	3311	1035	70
Catapult CPLT-A1	3070	1184	65
Catapult CPLT-C1	3162	1165	65
Catapult CPLT-C4	2785	1104	65
Catapult CPLT-K2	3231	1052	65
Centurion CN9-A	2133	772	50
Centurion CN9-AH	2050	749	50
Centurion CN9-AL	2454	887	50
Chameleon CLN-7V	2405	839	50
Champion CHP-2N	2306	839	60
Charger CGR-1A1	3032	820	80
Charger CGR-1A5	3584	1132	80
Charger CGR-1A9	4529	1315	80
Charger CGR-1L	3068	772	80
Cicada CDA-2A	1439	567	40
Cicada CDA-2B	1429	523	40
Cicada CDA-3C	1525	656	40
Clint CLNT-1-2R	1624	621	40
Clint CLNT-2-3T	1852	672	40
Clint CLNT-2-4T	1578	531	40
Commando COM-2D	1098	432	25
Commando COM-3A	1103	392	25
Crab CRB-20	2416	921	50
Crockett CRK-5300-0	4238	1325	85
Cronus CRS-3M	2882	1070	55
Crusader CRD-3D	3135	1020	65
Crusader CRD-3K	3241	997	65
Crusader CRD-3L	3211	1032	65
Crusader CRD-3R	2913	948	65
Cyclops CP-10-Q	4163	1213	90
Cyclops CP-10-Z	3905	965	90
Dart DRT-4S	1067	560	25
Dervish DV-6M	2513	868	55
Dragon DRG-1C	2484	1021	60
Dragon DRG-1N	2470	952	60
Enforcer ENF-4R	2353	895	50
Exterminator EXT-4A	3121	1067	65
Falcon FLC-4N	1484	523	30
Firefly FFL-4A	1351	649	30
Firestarter FS9-H	1593	500	35
Firestarter FS9-M	1655	671	35
Flashman FLS-7K	4091	1192	75
Flea FLE-15	783	352	20
Flea FLE-4	777	360	20
Goliath GOL-1H	3944	1200	80
Grand Dragon DRG-1G	2680	997	60
Grasshopper GHR-5H	4114	1268	70
Grasshopper GHR-5N	4150	1316	70
Griffin GRF-1N	2721	1021	55
Griffin GRF-1S	2940	1061	55
Guillotine GLT-4L	3910	1222	70
Hatchetman HCT-3F	2180	770	45
Hermes HER-1A	1193	501	30
Hermes II HER-2M	1688	740	40
Hermes II HER-2S	1633	665	40
Hermes III HER-4K	1779	749	40
Highlander HGN-733	4341	1424	90
Hoplite HOP-4B	2503	994	55
Hoplite HOP-4C	2433	836	55
Hornet HNT-151	883	429	20
Hunchback HBK-4G	2334	851	50
Hunchback HBK-4H	2367	850	50
Hunchback HBK-4J	2470	853	50
Hunchback HBK-4N	2382	843	50
Hunchback HBK-4SP	2675	854	50
Hussar HSR-300-D	1201	484	30
Imp IMP-2E	6102	1619	100
JagerMech JM6-A	2531	841	65
JagerMech JM6-S	2427	749	65
Javelin JVN-10F	1561	702	30
Javelin JVN-10N	1447	487	30
Jenner JR7-D	1540	669	35
Jenner JR7-F	1554	792	35
King Crab KGC-0000	4849	1401	100

Name	CV	BV	Tons
Kintaro KTO-18	2436	864	55
Lancelot LNC25-02	2944	968	60
Lineholder KW1-LH2	2544	987	55
Locust LCT-1E	791	484	20
Locust LCT-1M	758	382	20
Locust LCT-1S	766	376	20
Locust LCT-1V	752	356	20
Locust LCT-3V	775	434	20
Longbow LGB-7Q	4369	1376	85
Longbow LGB-OW	3462	1034	85
Marauder II MAD-4A	6314	1769	100
Marauder MAD-3D	3881	1136	75
Marauder MAD-3L	3672	1096	75
Marauder MAD-3M	3788	1105	75
Marauder MAD-3R	3556	1089	75
Mercury MCY-98	871	484	20
Merlin MLN-1A	3174	1039	60
Mongoose MON-67	1105	612	25
Orion ON1-K	3097	1069	75
Orion ON1-V	3084	931	75
Orion ON1-VA	3494	1111	75
Ostroc OSR-2C	2891	951	60
Ostroc OSR-2L	2886	970	60
Ostroc OSR-2M	3095	1036	60
Ostroc OSR-3C	2871	976	60
Ostscout OTT-7J	1596	497	35
Ostsol OTL-4D	2979	1034	60
Ostsol OTL-4F	2923	1023	60
Panther PNT-9R	1776	664	35
Phoenix Hawk PHX-1	2190	838	45
Phoenix Hawk PHX-1D	2276	883	45
Phoenix Hawk PHX-1K	2081	872	45
Quickdraw QKD-4G	3023	1012	60
Quickdraw QKD-4H	3023	1006	60
Quickdraw QKD-5A	3267	1070	60
Raven RVN-1X	1390	674	35
Rifleman RFL-3C	2345	860	60
Rifleman RFL-3N	2395	797	60
Rifleman RFL-4D	2751	869	60
Scorpion SCP-1N	2289	786	55
Sentinel STN-3K	1557	536	40
Shadow Hawk SHD-2D	2649	765	55
Shadow Hawk SHD-2H	2571	918	55
Shadow Hawk SHD-2K	2875	1018	55
Spider SDR-5D	1432	412	30
Spider SDR-5K	1372	433	30
Spider SDR-5V	1459	514	30
Stalker STK-3F	4325	1152	85
Stalker STK-3H	4291	1249	85
Stalker STK-4N	4777	1225	85
Stinger STG-3G	979	438	20
Stinger STG-3R	936	320	20
Striker STC-2C	3708	1154	80
Thorn THE-S	848	445	20
Thug THG-10E	4162	1203	80
Thunderbolt TDR-5S	3189	1015	65
Thunderbolt TDR-5SS	3560	1077	65
Thunderbolt TDR-SE	3529	1180	65
Trebuchet TBT-5J	2591	1034	50
Trebuchet TBT-5N	2170	864	50
Trebuchet TBT-5S	2498	841	50
Trebuchet TBT-7K	2131	792	50
UrbanMech UM-R60	1267	454	30
UrbanMech UM-R60L	1264	443	30
Valkyrie VLK-QA	1436	640	30
Valkyrie VLK-QF	1409	563	30
Victor VTR-9A	3857	971	80
Victor VTR-9A1	3865	1110	80
Victor VTR-9B	3885	1165	80
Victor VTR-9S	3886	1140	80
Vindicator VND-1AA	2348	835	45
Vindicator VND-1R	2375	900	45
Vulcan VL-2T	1768	523	40
Vulcan VL-5T	1949	744	40
Warhammer WHM-6D	3628	1169	70
Warhammer WHM-6K	3622	1022	70
Warhammer WHM-6L	3490	943	70
Warhammer WHM-6R	3486	978	70
Wasp WSP-1A	929	336	20
Wasp WSP-1D	928	327	20
Wasp WSP-1K	922	330	20
Wasp WSP-1L	915	290	20
Wasp WSP-1W	917	276	20
Whitworth WTH-1	1884	771	40
Whitworth WTH-1S	2030	753	40
Wolfhound WLF-1	1567	736	35
Wolverine WVR-6K	2615	970	55
Wolverine WVR-6M	2868	1059	55
Wolverine WVR-6R	2686	957	55
Wyvern WVE-6N	2253	797	45
Zeus ZEU-6S	3782	1148	80
Zeus ZEU-6T	4001	1170	80

Name	CV	BV	Tons
Hover			
APC (Hover)	255	46	10
Bandit Prime	2180	566	50
Bandit A	1961	539	50
Bandit B	2336	389	50
Bandit C	2353	428	50
Bandit D	2238	463	50
Bandit E	2140	476	50
Bandit F	2008	526	50
Bandit G	2049	474	50
Condor	1736	425	50
Condor (Davion Variant)	1425	376	50
Condor (Liao Variant)	2035	473	50
Drillson	2259	710	50
Drillson (SRM Variant)	2469	687	50
Gladius	1086	378	40
Harasser (Laser)	834	245	25
Harasser (LRM)	755	316	25
Harasser	899	337	25
Heavy Hover APC	448	70	20
Heavy APC (LRM)	517	167	20
Heavy APC (MG)	456	110	20
J. Edgar	1109	328	25
J. Edgar (Flamer)	1008	243	25
J. Edgar (Machine Gun)	983	267	25
Maxim	2091	591	50
Pegasus	1447	419	35
Plainsman	1339	413	35
Saladin	1046	483	35
Saracen	1361	439	35
Savannah	204	160	5
Scimitar	1146	323	35

Name	CV	BV	Tons
Tracked			
APC (Tracked)	227	53	10
Badger Prime	591	334	30
Badger A	637	222	30
Badger B	607	216	30
Badger C	572	235	30
Badger D	550	325	30
Badger E	513	226	30
Behemoth	2770	752	100
Behemoth (Flamer)	3248	709	100
Bulldog (AC/2 Variant)	906	275	60
Bulldog (LRM Variant)	1061	499	60
Bulldog Medium Tank	1130	358	60
Demolisher Heavy Tank	1503	609	80
Galleon GAL-100	417	162	30
Galleon GAL-200	391	168	30
Goblin	723	435	45
Goblin (LRM Variant)	721	380	45
Goblin (SRM Variant)	829	371	45
Heavy LRM Carrier	1966	773	80
Heavy Tracked APC	174	77	20
Heavy APC (LRM)	209	147	20
Heavy APC (MG)	178	106	20
Heavy APC (SRM)	191	137	20
Hunter	659	427	35
LRM Carrier	1172	693	60
Manticore Heavy Tank	1428	619	60
Ontos	2479	619	95
Ontos (LRM Variant)	1866	866	95
Partisan	1052	420	80
Partisan (AC/2 Variant)	1050	327	80
Partisan (LRM Variant)	1764	768	80

Name	CV	BV	Tons
Patton Tank	1301	478	65
Pike Support Vehicle	890	334	60
Puma	2943	936	95
Rhino	2133	904	80
Rommel Tank	1424	550	65
Schrek PPC Carrier	2205	662	80
Scorpion	304	163	25
Scorpion (SRM Variant)	417	230	25
SRM Carrier	1911	676	60
SturmFeur Heavy Tank	1573	763	85
Vedette (AC/2 Variant)	607	211	50
Vedette (Liao Variant)	718	248	50
Vedette Medium Tank	562	229	50
Von Luckner	2181	708	75
Zhukov Heavy Tank	1278	532	75
Wheeled			
APC (Wheeled)	257	62	10
Heavy Wheeled APC	194	70	20
Heavy APC (LRM)	229	147	20
Heavy APC (MG)	198	102	20
Heavy APC (SRM)	211	136	20
Hetzer	578	376	40
Light SRM Carrier	974	423	40
Packrat	374	206	20
Skulker	256	155	20
Striker	607	342	35
Striker (LRM Variant)	543	383	35

Name	CV	BV	Tons
VTOL			
Cavalry (SRM)	823	717	25
Cavalry	874	632	25
Ferret (Armor Variant)	95	55	5
Ferret Light Scout VTOL	99	45	5
Karnov UR Transport	546	19	30
Kestrel	443	76	25
Peregrine	1112	521	30
Warrior H-7	517	406	21
Warrior H-7A	449	399	21
Warrior H-7C	617	721	21
Artillerie			
Long Tom	1672	532	80
Marksman	1483	378	65
Padilla	1523	496	75
Short Tom I	1280	253	96
Short Tom II	1466	273	96
Thor	1194	325	55
deklarierte Artillerie - Felder pro Feld			
Schadenswert mal	3	1,5	1

Name	CV	BV	Tons

Name	CV	BV	Tons

Name	CV	BV	Tons
Luftraumjäger			
Cheetah F-10-S	1211	348	25
Cheetah F-10	1239	484	25
Chippewa CHP-W10	5409	1487	90
Chippewa CHP-W5	5278	1154	90
Corsair CSR-V20	2214	986	50
Corsair CSR-V12	2249	1006	50
Cylagar XL-35	2203	1019	50
Lucifer LCF-15RS	3040	1103	65
Lucifer LCF-20R	3115	1441	65
Lucifer LCF-15R	3040	1079	65
Riever F-500a	6479	1381	100
Riever F-500b	6317	1223	100
Riever F-500	6451	1397	100
Samurai SL-25	2517	969	50
Sandhawk CSR-K	2355	1089	50
Seydlitz SYD-Z2	847	616	20
Seydlitz SYD-Z3	802	504	20
Seydlitz SYD-Z1	768	472	20
Shilone SL-17-K	3172	1021	65
Shilone SL-17	3371	1149	65
Sholagar SL-21-K	1606	773	35
Sholagar SL-21	1562	624	35
Slayer SL-15-K	4846	1267	80
Slayer SL-15	4802	1279	80
Sparrowhawk SPR-H8	1192	452	30
Sparrowhawk SPR-K	1211	505	30
Sparrowhawk SPR-H5	1249	634	30
Stingray F-90S	2838	1036	60
Stingray F-90	3068	1105	60
Stuka STU-K10	6988	1565	100
Stuka STU-K15	6786	1403	100
Stuka STU-K5	6798	1537	100
Transgressor TR-14	4510	1185	75
Transgressor TR-13	4706	1309	75
Transit TR-10v	1936	798	50
Transit TR-10	2060	919	50
Trush TR-7	1190	527	25
Conventionals			
Guardian	457	182	20
Guardian-B	497	164	20
Mechbuster KSR 6	1102	484	50
Mechbuster Laser	1441	378	50
Mechbuster AC	1021	434	50
Bomben			
HE Bombe	50	20	1
restlichen Bomben	75	30	2

Name	CV / Platoon	BV / Platoon	Tons / Platoon
Foot (28 Man/Platoon)			
Flamer	126	28	3
Flamer ATM	185	41	3
KSR	189	60	3
KSR ATM	189	60	3
Laser	168	37	3
Laser ATM	272	60	3
MG	147	31	3
MG ATM	223	47	3
Rifle	105	23	3
Rifle ATM	210	46	3

Name	CV / Platoon	BV / Platoon	Tons / Platoon
Jump (21 Man/ Platton)			
Flamer	252	32	4
Flamer ATM	402	51	4
KSR	315	71	4
KSR ATM	315	71	4
Laser	294	41	4
Laser ATM	509	71	4
MG	273	37	4
MG ATM	457	62	4
Rifle	231	29	4
Rifle ATM	366	46	4

Name	CV / Platoon	BV / Platoon	Tons / Platoon
Motorized (28 Man/Platoon)			
Flamer	189	35	6
Flamer ATM	292	54	6
KSR	252	70	6
KSR ATM	252	70	6
Laser	231	42	6
Laser ATM	385	70	6
MG	210	39	6
MG ATM	339	63	6
Rifle	168	28	6
Rifle ATM	252	42	6

Anmerkungen:

° Jeder Spieler erhält pro Paket eine Kompanie (3 Platoons) Infanterie.

° Infanterie wird immer Kompanieweise bewegt auch wenn es sich um verschiedene Typen handelt oder die Platoons von verschiedenen Spielern gestellt werden.

Name	CV	BV	Tons
Akuma AKU-1X	5578	1535	90
Akuma AKU-1XJ	5230	1649	90
Albatross ALB-3U	6033	1296	95
Annihilator ANH-2A	5012	1299	100
Anvil ANV-3M	2910	1244	60
Anvil ANV-3R	3618	1264	60
Anvil ANV-5M	3990	1452	60
Anvil ANV-5Q	3922	1210	60
Anvil ANV-8M	3510	1138	55
Apollo APL-1M	3060	1044	55
Apollo APL-1R	2940	973	55
Apollo APL-2S	3106	1120	55
Apollo APL-3T	3112	1011	55
Archer ARC-4M	4098	1539	70
Archer ARC-5R	4378	1319	70
Archer ARC-5S	4117	1122	70
Archer ARC-5W	4067	1128	70
Arctic Fox AF1	1664	766	30
Arctic Fox AF1A	1730	736	30
Arctic Fox AF1B	1552	634	30
Arctic Fox AF1C	1733	747	30
Arctic Fox AF1D	1754	643	30
Assassin ASN-23	1900	609	40
Atlas AS7-C	6229	1650 (298)	100
Atlas AS7-CM	6153	1725 (250)	100
Atlas AS7-K	5961	1649	100
Atlas AS7-S	6421	1688	100
Avatar AV1-O	4048	1089	70
Avatar AV1-OA	4234	1204	70
Avatar AV1-OB	4291	1179	70
Avatar AV1-OC	4061	1094 (196)	70
Avatar AV1-OD	4275	1170 (210)	70
Awesome AWS-9M	6227	1469	80
Awesome AWS-9Q	5755	1623	80
Axman AXM-1N	4043	1165	65
Axman AXM-2N	4094	1238	65
Bandersnatch BNDR-01A	4299	1216	75
Banshee BNC-5S	6297	1613	95
Barghest BGS-1T	4048	1309	70
Barghest BGS-2T	4308	1340	70
Battle Hawk BH-K305	1961	710	30
BattleMaster BLR-3M	5942	1495	85
BattleMaster BLR-3S	5004	1165	85
Beowulf BEO-12	3061	1147	45
Berserker BRZ-A3	7098	1654	100
Bishamon BSN-4K	2726	932 (65)	45
Black Hawk-KU BHKU-O	4525	1510	60
Black Hawk-KU BHKU-OA	4071	1508	60
Black Hawk-KU BHKU-OB	4062	1165	60
Black Hawk-KU BHKU-OC	4098	1485	60
Black Hawk-KU BHKU-OD	4184	1430	60
Black Hawk-KU BHKU-OE	4931	1710	60
Black Knight BL-6-KNT	4253	1191	75
Black Knight BL-9-KNT	5364	1222	75
Black Watch BKW-7R	5092	1831 (223)	85
Blackjack BJ-2	2147	858	45
Blackjack BJ2-O	3138	1187	50
Blackjack BJ2-OA	3020	1231	50
Blackjack BJ2-OB	3170	1298 (153)	50
Blackjack BJ2-OC	3032	1161	50
Blackjack BJ2-OD	3412	1184	50
Blackjack BJ2-OE	3035	1158	50
Blackjack BJ2-OF	3394	1258	50
Blackjack BJ-3	2632	1099	45
Blitzkrieg BTZ-3F	2911	1092	50
Bombardier BMB-12D	3752	1277	65
Buccaneer BCN-3R	3285	1091	55
Bushwacker BSW-S2	3161	1103	55
Bushwacker BSW-X1	3086	1073	55
Caesar CES-3R	4987	1420	70
Cataphract CTF-3D	4004	1266	70
Cataphract CTF-3L	4800	1302	70
Catapult CPLT-C3	3238	1030	65
Centurion CN10-B	2615	1078	55
Centurion CN9-D	2475	894	50
Centurion CN9-D3	2475	968	50
Cerberus MR-5M	6316	1633	95
Cerberus MR-V2	5720	1791	95
Cestus CTS-6Y	4137	1495	65
Cestus CTS-6Z	4649	1275	65
Chameleon CLN-7W	2948	1101	50
Chameleon CLN-7Z	3311	1283	50
Champion CHP-1N	2410	942	60
Champion CHP-3N	3333	1059	60
Charger CGR-3K	5106	1485	80
Charger CGR-C	5234	1479 (126)	80
Chimera CMA-1S	2529	1005	40
Cicada CDA-3F	2528	1202	40
Cicada CDA-3M	2125	714	40
Clint CLNT-2-3U	2339	943	40
Cobra CBR-02	2526	994	45
Commando COM-5S	1202	504	25
Cossack C-SK1	993	374	20
Crab CRB-27	2433	965	50
Crockett CRK-5003-1	5606	1619	85
Cronus CRS-3M	2882	1070	55
Crusader CRD-4D	3054	1015	65
Crusader CRD-4K	3113	946	65
Crusader CRD-5M	4373	1348	65
Crusader CRD-5S	3538	1149	65
Cyclops CP-11-A	4010	1251	90
Cyclops CP-11-C	4254	1364 (158)	90
Cyclops CP-11-G	5212	1770	90
Cyclops CP-12-K	5372	1511	90
Daikyu DAI-01	4410	1324	70

Die BV-Werte in den Klammern sind, bei Verwendung des C³ Systems, zum Grund-BV zu addieren!

Name	CV	BV	Tons
Daikyu DAI-02	5482	1714 (186)	70
Daimyo DMO-1K	2290	936	40
Daimyo DMO-2K	2422	928	40
Daimyo DMO-4K	2590	1034	40
Dart DRT-3S	998	360	25
Dart DRT-4S	1067	560	25
Dart DRT-6S	1052	548	25
Dervish DV-7D	3233	1328	55
Dervish DV-8D	3653	1415	55
Devastator DVS-2	6648	2093	100
Devastator DVS-3	6769	2182	100
Dragon DRG-5N	2572	1053	60
Dragon Fire DGR-3F	4630	1618	75
Dragon Fire DGR-4F	4662	1565	75
Duan Gung D9-G9	1620	729	25
Eagle EGL-1M	1575	718	25
Eagle EGL-2M	1615	745	25
Emperor EMP-6A	5720	1636	90
Enfield END-6J	3266	1345	50
Enfield END-6Q	3025	1090	50
Enforcer ENF-5D	2651	1039	50
Enforcer III ENF-6M	3442	1427	50
Excalibur EXC-B2	3372	1361	70
Excalibur EXC-C1	4018	1456	70
Exterminator EXT-4D	4010	1149	65
Falcon FLC-4P	1491	561	30
Falcon Hawk FNHK-9K	2236	889	35
Falcon Hawk FNHK-9K1A	2251	900	35
Falconer FLC-8R	4725	1887	75
Fireball ALM-7D	917	289	20
Fireball ALM-8D	956	481	20
Fireball ALM-9D	951	434	20
Firefly FFL-4B	1387	716	30
Firestarter FS9-O	3024	973	45
Firestarter FS9-OA	2943	909	45
Firestarter FS9-OB	3103	921 (83)	45
Firestarter FS9-OC	3026	946 (70)	45
Firestarter FS9-OD	3129	1167 (116)	45
Firestarter FS9-OE	2906	932	45
Firestarter FS9-OF	3213	1225	45
Firestarter FS9-OG	2944	1008	45
Firestarter FS9-S	1743	551	35
Firestarter FS9-S1	1753	613	35
Flashman FLS-8K	4957	1409	75
Flea FLE-17	834	371	20
Gallowglas GAL-1GLS	5174	1497	70
Gallowglas GAL-2GLS	4128	1664	70
Gallowglas WD	4838	2024	70
Garm GRM-01A	1715	662	35
Garm GRM-01B	1893	732	35
Goliath GOL-3M	4330	1310	80
Grand Crusader GRN-D-01	4627	1197	80
Grand Crusader GRN-D-02	4694	1211	80
Grand Dragon DRG-5K	3746	1183	60
Grand Dragon DRG-7K	4264	1280 (165)	60
Grand Dragon DRG-C	3835	1154 (136)	60
Grand Titan T-IT-N10M	6439	1364	100
Grand Titan T-IT-N11M	6905	1688	100
Grasshopper GHR-5J	4120	1201	70
Grasshopper GHR-6K	5309	1484 (162)	70
Griffin GRF-1DS	3814	1202	55
Griffin GRF-3M	3775	1440	55
Grim Reaper GRM-R-PR29	3284	1118	55
Guillotine GLT-3N	4247	1296	70
Guillotine GLT-5M	4279	1295	70
Gunslinger GUN-1ERD	5218	2176	85
Ha Otoko HKO-1C	3763	1082	65
Hammer HMR-3M	1549	616	30
Hammer HMR-3P	1794	736	30
Hammer HMR-3S	1487	528	30
Hatamoto-Chi HTM-27T	4213	1270	80
Hatamoto-Chi HTM-28T	5711	1754 (266)	80
Hatamoto-Hi HTM-27U	4279	1251	80
Hatamoto-Hi HTM-C	4359	1237 (190)	80
Hatamoto-Hi HTM-CM	4375	1238 (157)	80
Hatamoto-Kaze HTM-27V	4169	1302	80
Hatamoto-Ku HTM-27W	4122	1285	80
Hatamoto-Mizo HTM-27Y	4499	1311	80
Hatchetman HCT-5S	2401	826	45
Hauptmann HA1-O	6431	1819	95
Hauptmann HA1-OA	6962	2172	95
Hauptmann HA1-OB	6253	1662	95
Helios HEL-3D	3594	1559	60
Helios HEL-4A	4095	1426	60
Helios HEL-C	3673	1544 (175)	60
Hercules HRC-LS-9000	4246	1336	70
Hermes HER-2S	1278	596	30
Hermes HER-3S	1309	510	30
Hermes HER-3S1	1319	572	30
Hermes HER-3S2	1338	466	30
Hermes HER-4S	1496	787	30
Hermes II HER-5S	2194	740	40
Highlander HGN-732	4424	1838	90
Hitman HM-1	1664	704	30
Hollander BZK-F3	1641	861	35
Hollander BZK-G1	1634	768	35
Hollander II BZK-F5	2117	1084	45
Hoplite HOP-4D	2462	865	55
Hornet HNT-171	929	491	20
Hunchback HBK-5M	3006	932	50
Hunchback HBK-5N	2984	903	50
Hunchback HBK-5P	3872	1162 (164)	50
Huron Warrior HUR-WO-R4L	2594	1139	50
Huron Warrior HUR-WO-R4M	2602	1180	50
Hussar HSR-200-D	1536	498	30

Die BV-Werte in den Klammern sind, bei Verwendung des C³ Systems, zum Grund-BV zu addieren!

Name	CV	BV	Tons
Hussar HSR-400-D	1368	534	30
Hussar HSR-500-D	1867	867 (80)	30
Imp IMP-3E	6524	1411	100
Imp IMP-4E	7426	1820	100
Initiate INI-02	2403	899	40
Jackal JA-KL-1532	1569	678	30
JagerMech III JM6-D3	3928	1225	65
JagerMech JM6-DD	2870	713	65
JagerMech JM7-D	4692	1171	70
Javelin JVN-10P	1446	514	30
Jenner JR7-C	1598	651 (62)	35
Jenner JR7-K	1558	694	35
Jinggau JN-G8A	4651	1915	65
Kabuto KBO-7A	1088	448	20
Katana CRK-5003-2	4629	1312	85
Katana CRK-5003-C	4787	1321 (180)	85
Katana CRK-5003-CM	4821	1331 (159)	85
King Crab KGC-000	4888	1509	100
King Crab KGC-001	4860	1714	100
Kintaro KTO-19	2438	857	55
Kintaro KTO-20	3014	1081	55
Kintaro KTO-C	2543	1069 (117)	55
Komodo KIM-2	3440	1340	45
Komodo KIM-2A	3393	1268	45
Lancelot LNC25-01	3544	1185	60
Lineholder KW1-LH2	2544	987	55
Lineholder KW1-LH3	2516	935	55
Locust LCT-1L	752	364	20
Locust LCT-3D	789	377	20
Locust LCT-3M	855	464	20
Locust LCT-3S	832	431	20
Longbow LGB-12C	5131	1342	85
Longbow LGB-7Q	4711	1376	85
Longbow LGB-7V	5468	1366	85
Lynx LNX-9C	3831	1478	55
Lynx LNX-9Q	3857	1525	55
Lynx LNX-9R	3889	1529	55
Maelstrom MTR-5K	5509	1490	75
Marauder II MAD-5A	6733	1725	100
Marauder MAD-5D	5448	1504	75
Marauder MAD-5M	5313	1391	75
Marauder MAD-5S	5232	1466	75
Marshal MHL-X1	3031	995	55
Mauler MAL-1R	5190	1113	90
Mauler MAL-3R	5253	1698 (202)	90
Mauler MAL-C	5370	1133 (261)	90
Men Shen MS1-O	2608	1199	55
Men Shen MS1-OA	3179	1232	55
Men Shen MS1-OB	3125	1128	55
Men Shen MS1-OC	3222	1151	55
Men Shen MS1-OD	3261	1157	55
Mercury MCY-97	894	380	20
Mercury MCY-99	881	471	20
Merlin MLN-1B	3232	1060	60
Mongoose MON-66	1199	633	25
Mongoose MON-76	1562	724	25
Naginata NG-C3A	6417	1734 (252)	95
Nexus NXS1-A	1444	626	25
Night Hawk NTK-2Q	2066	863	35
Nightsky NGS-4S	3236	1029	50
Nightsky NGS-4T	3311	1107	50
Nightsky NGS-5S	3236	904	50
Nightsky NGS-5T	3293	1175	50
Nightstar NSR-9FC	6063	1600	95
Nightstar NSR-9J	6420	2135	95
No-Daichi NDA-2K	4240	1216	70
No-Daichi NDA-2KO	4721	1303	70
O-Bakemono OBK-M10	4474	1027	80
Orion ON1-M	4364	1192	75
Orion ON2-M	4168	1626	75
Ostroc OSR-2D	2955	942	60
Ostscout OTT-7K	1615	372	35
Ostsol OTL-5M	4169	1102	60
Owens OW-1	1771	695 (57)	35
Owens OW-1A	1852	551 (32)	35
Owens OW-1B	1805	629 (41)	35
Owens OW-1C	1808	729 (79)	35
Owens OW-1D	1754	526 (28)	35
Owens OW-1E	1620	654 (56)	35
Panther PNT-10K	1940	706	35
Panther PNT-C	1950	696 (94)	35
Penetrator PTR-4D	4595	1375	75
Penetrator PTR-4F	4551	1384	75
Penetrator PTR-6M	5265	1459	75
Penetrator PTR-6S	4631	1391	75
Perseus P1	4817	1290	75
Perseus P1A	4941	1409	75
Perseus P1B	5081	1431	75
Perseus P1C	5039	1487	75
Perseus P1D	4777	1358	75
Phoenix Hawk PXH-3D	3200	1148	45
Phoenix Hawk PXH-3K	2108	1204	45
Phoenix Hawk PXH-3M	3042	1057	45
Phoenix Hawk PXH-3S	2898	1019	45
Pillager PLG-3Z	7015	2551	100
Quickdraw QKD-5K	4302	1170	60
Quickdraw QKD-5M	3816	1142	60
Quickdraw QKD-8K	3852	1375	60
Quickdraw QKD-C	4391	1124 (86)	60
Raijin RJN101-A	3016	1132	50
Rakshasa MDG-1A	5180	1412	75
Rakshasa MDG-1B	5116	1439	75
Raptor RTX1-O	1507	655	25
Raptor RTX1-OA	1512	702	25
Raptor RTX1-OB	1501	533	25

Die BV-Werte in den Klammern sind, bei Verwendung des C³ Systems, zum Grund-BV zu addieren!

Name	CV	BV	Tons
Raptor RTX1-OC	1584	797	25
Raptor RTX1-OD	1763	428 (45)	25
Raptor RTX1-OE	1429	517	25
Raptor RTX1-OF	1507	959	25
Raven RVN-3L	1707	592	35
Rifleman RFL-5D	4209	1115	60
Rifleman RFL-5M	3637	1062	60
Salamander PPR-5S	4704	1381	80
Salamander PPR-5T	4533	1352	80
Salamander PPR-6S	5520	1424	80
Salamander PPR-6T	5068	1381	80
Scarabus SCB-9A	1495	732	30
Scarabus SCB-9T	1495	749	30
Scorpion SCP-10	2323	785	55
Sentinel STN-3L	1650	614	40
Sentinel STN-3M	1667	655	40
Sentry SNT-04	2428	961	40
Shadow Hawk SHD-2D2	2587	896	55
Shadow Hawk SHD-5M	3052	1349	55
Shogun SHG-2E	4459	1498	85
Shogun SHG-2F	4485	1490	85
Shootist ST-8A	4073	1277	70
Shugenja SJA-7D	5136	1274 (226)	75
Sirocco SRC-3C	6171	1760	95
Snake SNK-1V	2835	910	45
Spartan SPT-N2	5038	1280	80
Spartan SPT-NF	5028	1280	80
Spector SPR-5F	2399	1141	35
Spider SDR-7M	1510	492	30
Spider SDR-8M	1510	588	30
Spider SDR-C	1569	500 (33)	30
Stalker STK-5M	5537	1316	85
Stalker STK-5S	4666	1018	85
Starslayer STY-3C	3089	1286	50
Starslayer STY-3D	3240	1408	50
Stealth STH-1D	3002	1067	45
Stinger STG-5M	1017	352	20
Strider SR1-O	1932	738	40
Strider SR1-OA	1940	613 (28)	40
Strider SR1-OB	1770	798	40
Strider SR1-OC	1868	759 (75)	40
Strider SR1-OD	2074	713 (61)	40
Strider SR1-OE	1713	864	40
Strider SR1-OF	1812	878	40
Striker STC-2D	3868	1329	80
Sunder SD1-O	5881	1381	90
Sunder SD1-OA	5777	1722	90
Sunder SD1-OB	5881	1362 (161)	90
Sunder SD1-OC	5754	1493 (195)	90
Sunder SD1-OD	5916	1782	90
Tai-sho TSH-7S	5607	1518 (249)	85
Talon TLN-5W	1985	1030	35
Tarantula ZPH-1A	1602	636	25
Tempest TMP-3M	4247	1613	65
Thorn THE-N	906	484	20
Thorn THE-N1	1197	595	20
Thug THG-11E	5733	1450	80
Thunder Hawk TDK-7KMA	6089	1610	100
Thunder Hawk TDK-7X	5067	1967	100
Thunder Hawk TDK-7Y	6007	2037	100
Thunder THR-1L	3951	1227	70
Thunderbolt TDR-7M	4242	1338	65
Thunderbolt TDR-9S	4197	1255	65
Ti Ts'ang TSG-9H	4297	1462	60
Ti Ts'ang TSG-9J	4131	1464	60
Toyama TYM-1A	4929	1352	75
Trebuchet TBT-7K	2779	1097	60
Trebuchet TBT-7M	3243	1206	50
UrbanMech UM-R63	1304	494	30
Valkyrie VLK-QD	1547	690	30
Vanquisher VQR-2A	6570	1858 (291)	100
Venom SDR-9K	1929	634	35
Venom SDR-9KA	1933	677	35
Venom SDR-9KB	1917	638	35
Victor VTR-10D	4052	1723	80
Victor VTR-9K	4250	1634	80
Viking VKG-2F	5012	1749	90
Viking VKG-2G	5530	1878	90
Vindicator VND-3L	3046	1069	45
Vindicator VND-5L	2728	1104	45
Vulcan VT-5M	2371	761	40
Vulcan VT-5S	2098	681	40
War Dog WR-DG-02FC	4325	1553	75
Warhammer WHM-7M	4824	1238	70
Warhammer WHM-7S	4795	1236	70
Wasp WSP-1S	986	336	20
Wasp WSP-3M	980	346	20
Wasp WSP-3W	909	276	20
Watchman WTC-4M	2045	865	40
Whitworth WTH-2	1942	784	40
Whitworth WTH-2A	2566	1037 (118)	40
Wolf Trap WFT-1	2153	1069	45
Wolfhound WLF-2	1949	903	35
Wolverine WVR-7D	3122	1090	55
Wolverine WVR-7K	3742	1165	55
Wolverine WVR-7M	3772	1309	55
Wraith TR1	3502	1089	55
Wyvern WVE-5N	2384	883	45
Wyvern WVE-9N	2749	951	45
Yeoman YMN-6Y	3140	1222	60
Yu Huang Y-H9G	6033	1781	90
Zeus ZEU-9S	5294	1419	80

Die BV-Werte in den Klammern sind, bei Verwendung des C³ Systems, zum Grund-BV zu addieren!

Name	CV	BV	Tons
Hover			
APC (Hover)	255	46	10
Bandit H	2067	366	50
Beagle	718	234	15
Blizzard Hover	692	157	25
Centipede	649	168	20
Condor (Laser Variant)	2860	669	50
Drillson (Streak Variant)	2416	638	50
Fulcrum	2560	819	50
Gabriel	224	175	5
Gladius	1086	378	40
Heavy Hover APC	448	70	20
Heavy APC (LRM)	517	167	20
Heavy APC (MG)	456	110	20
J. Edgar (Kurita Variant)	1110	476	25
J. Edgar (TAG Variant)	1108	360	25
Kanga	2121	679	50
Maultier Hover APC	393	115	15
Maxim	2096	548	50
Maxim (Anti-Personnel)	1852	474	50
Maxim (Fire Support)	1832	624	50
Maxim (Infantry Variant)	2239	525	50
Pegasus (C3 Variant)	1751	569 (75)	35
Pegasus	1900	515	35
Regulator Hovertank	1936	954	45
Saladin (LB-X Variant)	1266	638	35
Saladin (Ultra Variant)	1431	691	35
Saracen (MRM Variant)	1683	435	35
Zephyr	1925	640	40
Tracked			
AC/2 Carrier	1332	263	60
AC/2 Carrier (LB-X)	1071	326 (74)	60
Alacorn Mk VI Heavy Tank	2134	1372	95
APC (Tracked)	227	53	10
Badger F	509	210	30
Behemoth (Kurita)	3201	990	100
Brutus Assault Tank	2195	797	75
Burke	2256	597	75
Challenger X	2369	1176	90
Chaparral	1211	500	50
Demolisher (Arrow IV)	2337	676	80
Demolisher (Gauss)	1716	1090	80
Demolisher (MRM)	2671	830 (176)	80
Demolisher II Heavy Tank	1649	1039	100
Fury	1454	692	80
Galleon	569	393	30
Goblin Medium Tank	927	280	45
Heavy LRM Carrier	1966	773	80
Heavy Tracked APC	174	77	20
Heavy APC (LRM)	209	147	20
Heavy APC (MG)	178	106	20
Heavy APC (SRM)	191	137	20
Hunter	804	480	35
LRM Carrier	1325	666 (228)	60
Magi	1033	395	70
Manticore Heavy Tank	1441	578	60
Myrmidon Medium Tank	823	492	40
Ontos	3019	842	95
Ontos (Light Gauss)	1881	868	95
Partisan	1719	588 (130)	80
Partisan (Company Command)	1775	585 (104)	80
Partisan (Lance Command)	1700	503 (105)	80
Partisan (XL Variant)	1845	712 (143)	80
Patton (Ultra Variant)	1234	742	65
Po Heavy Tank	778	360	60
Puma	2943	936	95
Rhino	2133	904	80
Rommel (Gauss Variant)	1237	771	65
Scorpion (MRM Variant)	508	239	25
SRM Carrier	1794	645	60
Vedette (NETC Variant)	610	297	50
Vedette Medium Tank	618	305	50
Von Luckner K75N	1821	942	75
Zhukov Heavy Tank	1278	532	75
Wheeled			
APC (Wheeled)	257	62	10
Chevalier	789	444	35
Chevalier (Active Probe)	795	431	35
Chevalier (Speed Variant)	636	140	35
Demon	1356	774	60
Heavy Wheeled APC	194	70	20
Heavy APC (LRM)	229	147	20
Heavy APC (MG)	198	102	20
Heavy APC (SRM)	211	136	20
Hetzer (LB-X Variant)	690	526	40
Light SRM Carrier	974	423	40
Pilum (Arrow IV Variant)	1864	585	70
Pilum Heavy Tank	1886	767	70
Rotunda	350	341	20
Schiltron	2794	776 (165)	80
Schiltron A	3156	1088 (241)	80
Schiltron B	2736	1071 (251)	80
Schiltron C	2652	714 (174)	80
Striker	871	449	35
Striker (Narc Variant)	822	356	35
Tokugawa Heavy Tank	1358	586	60
Typhoon	2261	726	70

Die BV-Werte in den Klammern sind, bei Verwendung des C³ Systems, zum Grund-BV zu addieren!

Name	CV	BV	Tons
VTOL			
Cyrano	987	754	30
Hawk Moth	629	735	25
Hawk Moth (Armor)	647	674	25
Karnov UR Transport	553	70	30
Mantis	523	462	15
Nightshade	835	355	25
Pinto Attack VTOL	1216	984	30
Ripper	400	518	10
Sprint (Laser)	383	353	10
Warrior H-8	812	548	20
Yellow Jacket	836	1110	30
Artillerie			
Long Tom	1672	532	80
Marksman	1490	392	65
Padilla (Arrow IV)	1687	621	75
Short Tom I	1280	253	96
Short Tom II	1466	273	96
Thor	1191	325	55
arierte Artillerie - Felder pro Feld			
Schadenswert mal	3	2	1

Name	CV	BV	Tons

Name	CV	BV	Tons

Name	Zinn-model	CV	BV	Tons
Luftraumjäger				
Cheetah F-11		1087	587	25
Cheetah F-11RR		1059	492	25
Cheetah F-14S		1065	458	25
Chippewa CHP-W7		7738	1487	90
Corsair CSR-V14		3113	1283	50
Lucifer LCF-16R		4632	1079	65
Lucifer-II LCF-16K		4907	959	65
Riever F-700		8186	1474	100
Riever F-700a		11193	1768	100
Sai S-4	Sholagar	1653	1075	30
Seydlitz SYD-Z4		831	649	20
Seydlitz SYD-Z4-II		1031	673	20
Seydlitz SYD-Z2a		1078	822	20
Seydlitz SYD-Z3a		805	519	20
Seydlitz SYD-Z3b		1005	533	20
Shilone SL-17-K2		4671	1238	65
Slayer SL-15-B1		4831	1374	80
Slayer SL-15-B2		4696	1618	80
Sparrowhawk SPR-6D		1374	680	30
Sparrowhawk SPR-6DII		1370	813	30
Stingray F-92		4358	1435	60
Stingray F-94		3001	1106	60
Stuka STU-D6		9874	1838	100
Stuka STU-D6II		7991	1906	100
Transgressor TR-13V		6677	1678	75
Transit TR-11		2310	774	50

Name	Zinn-model	CV	BV	Tons
Conventionals				
Guardian		457	182	20
Guardian-B		497	164	20
Mechbuster KSR 6		1102	484	50
Mechbuster Laser		1441	378	50
Mechbuster AC		1021	434	50
Bomben				
HE Bombe		50	20	1
restlichen Bomben		75	30	2

Name	CV / Platoon	BV / Platoon	Tons / Platoon
Foot (28 Men/ Platoon)			
Flamer	126	28	3
Flamer ATM	185	41	3
KSR	189	60	3
KSR ATM	189	60	3
Laser	168	37	3
Laser ATM	272	60	3
MG	147	31	3
MG ATM	223	47	3
Rifle	105	23	3
Rifle ATM	210	46	3
Jump (21 Man/ Platoon)			
Flamer	252	32	4
Flamer ATM	402	51	4
KSR	315	71	4
KSR ATM	315	71	4
Laser	294	41	4
Laser ATM	509	71	4
MG	273	37	4
MG ATM	457	62	4
Rifle	231	29	4
Rifle ATM	366	46	4
Motorized (28 Men/ Platoon)			
Flamer	189	35	6
Flamer ATM	292	54	6
KSR	252	70	6
KSR ATM	252	70	6
Laser	231	42	6
Laser ATM	385	70	6
MG	210	39	6
MG ATM	339	63	6
Rifle	168	28	6
Rifle ATM	252	42	6

Name	CV / Squad	BV / Squad	Tons / Squad
Battlearmor (4 Men/ Squad)			
Achileus			
Flamer	269	88	4
Machine Gun	263	86	4
Small Laser	291	95	4
Cavalier			
Flamer	459	150	4
Laser	431	141	4
MG	542	177	4
SRM	404	132	4
Fenrir			
Medium Pulse Laser	679	222	4
2 Small Pulse Lasers	422	138	4
3 Small Lasers	453	148	4
3 Machine Guns	324	106	4
SRM 4	508	166	4
GD-Light Scout Armor			
Rifle/Flamer	193	63	4
Machine Gun	199	65	4
Laser/SRM	226	74	4
Infiltrator	184	60	4
Infiltrator Mk. II	370	121	4
IS (Standard)			
Flamer	459	150	4
Machine Gun	431	141	4
Small Laser	542	177	4
SRM	404	132	4
Kage Light			
Flamer	242	79	4
Machine Gun	236	77	4
Small Laser	269	88	4
TAG	193	63	4
Kanazuchi	768	251	4

Name	CV / Squad	BV / Squad	Tons / Squad
Longinus			
Flamer	514	168	4
Machine Gun	487	159	4
Small Laser	597	195	4
Raiden			
Flamer	459	150	4
Machine Gun	431	141	4
Small Laser	542	177	4
SRM	404	132	4
Sloth	334	109	4

Anmerkungen:

° Jeder Spieler erhält pro Paket eine Kompanie (3 Platoons) Infanterie und einen Platoon (4 Squads) Battlearmor.

° Infanterie und Battlearmor wird immer Kompanie- bzw. Platoon-weise bewegt auch wenn es sich um verschiedene Typen handelt oder die Platoons/Squads von verschiedenen Spielern gestellt werden.

Mechnamen: Clan - Inners Sphere

Englisch Clan	Englisch IS
Adder	Puma
Bane	Kraken
Black Python	Viper
Conjurer	Hellhound
Dire Wolf	Daishi
Executioner	Gladiator
Fire Moth	Dasher
Gargoyle	Man O'War
Glass Spider	Galahad
Glass Spider	Galahad
Hellbringer	Loki
Howler	Baboon
Ice Ferret	Fenris
Incubus	Vixen
Kit Fox	Uller
Mad Dog	Vulture
Mist Hawk	Goshaw
Mist Lynx	Koshi
Nova	Blackhawk
Owl	Peregrine
Stone Rhino	Behemoth
Stormcrow	Ryoken
Summoner	Thor
Timber Wolf	Mad Cat
Viper	Dragonfly
Warhawk	Masakari

Mechnamen: Inners Sphere - Clan

Englisch IS	Englisch Clan
Puma	Adder
Kraken	Bane
Viper	Black Python
Hellhound	Conjurer
Daishi	Dire Wolf
Gladiator	Executioner
Dasher	Fire Moth
Man O'War	Gargoyle
Galahad	Glass Spider
Galahad	Glass Spider
Loki	Hellbringer
Baboon	Howler
Fenris	Ice Ferret
Vixen	Incubus
Uller	Kit Fox
Vulture	Mad Dog
Goshaw	Mist Hawk
Koshi	Mist Lynx
Blackhawk	Nova
Peregrine	Owl
Behemoth	Stone Rhino
Ryoken	Stormcrow
Thor	Summoner
Mad Cat	Timber Wolf
Dragonfly	Viper
Masakari	Warhawk

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons
Adder Prime	2336	1560	1950	35
Adder A	2313	1304	1630	35
Adder B	2206	1176	1470	35
Adder C	2278	1268	1585	35
Adder D	2205	1130	1413	35
Adder E	2261	1143	1429	35
Adder H	2604	1158	1448	35
Battle Cobra Prime	2365	1236	1545	40
Battle Cobra A	2371	1178	1473	40
Battle Cobra B	2387	1421	1777	40
Battle Cobra C	2341	1319	1649	40
Battle Cobra H	2755	1258	1573	40
Black Hawk Prime	4305	2448	3060	50
Black Hawk A	3703	2298	2873	50
Black Hawk B	3539	1501	1877	50
Black Hawk C	3471	1455	1819	50
Black Hawk D	3458	1392	1740	50
Black Hawk E	3911	2340	2925	50
Black Hawk H	4313	1552	1940	50
Black Hawk S	2300	2063	2579	50
Black Lanner Prime	3281	1657	2072	55
Black Lanner A	3347	1801	2252	55
Black Lanner B	3177	1636	2045	55
Black Lanner C	3521	1900	2375	55
Black Lanner D	3165	1390	1738	55
Black Lanner E	3229	1804	2255	55
Black Lanner H	3611	1616	2020	55
Blood Asp Prime	7078	2295	2869	90
Blood Asp A	8372	2901	3627	90
Blood Asp B	6702	2662	3328	90
Blood Asp C	6206	1969	2462	90
Blood Asp D	6758	1977	2472	90
Blood Asp E	8030	3042	3803	90
Cauldron-Born Prime	4109	1769	2212	65
Cauldron-Born A	4536	1860	2325	65
Cauldron-Born B	4698	2048	2560	65
Cauldron-Born C	4164	1666	2083	65
Cauldron-Born D	4442	1814	2268	65
Cauldron-Born H	4794	1815	2269	65
Cougar Prime	2408	1227	1534	35
Cougar A	2476	1429	1787	35
Cougar B	2749	1564	1955	35
Cougar C	2325	1442	1803	35
Cougar D	2358	1088	1360	35
Cougar E	2522	1351	1689	35
Cougar H	2627	1288	1610	35
Crossbow Prime	3577	1658	2073	65
Crossbow A	3479	1628	2035	65
Crossbow B	3387	1521	1902	65
Crossbow C	3287	1385	1732	65
Crossbow H	3868	1461	1827	65
Daishi Prime	8595	2341	2927	100
Daishi A	8103	2689	3362	100
Daishi B	6900	2127	2659	100
Daishi C	8930	3290	4113	100
Daishi H	7634	2517	3147	100
Daishi S	9138	2875	3594	100
Dasher Prime	1271	982	1228	20
Dasher A	1273	550	688	20
Dasher B	1316	840	1050	20
Dasher C	1216	636	795	20
Dasher D	1363	1446	1808	20
Dasher E	1215	663	829	20
Dasher H	1252	485	607	20
Dire Wolf Prime	8595	2341	2927	100
Dire Wolf A	8103	2689	3362	100
Dire Wolf B	6900	2127	2659	100
Dire Wolf C	8930	3290	4113	100
Dire Wolf H	7634	2517	3147	100
Dire Wolf S	9138	2875	3594	100
Dragonfly Prime	2734	1484	1855	40
Dragonfly A	2874	1845	2307	40
Dragonfly B	2692	1632	2040	40
Dragonfly C	2680	1190	1488	40
Dragonfly D	2751	1727	2159	40
Dragonfly E	2732	1564	1955	40
Dragonfly H	2906	1544	1930	40
Executioner Prime	7523	2586	3233	95
Executioner A	7603	2761	3452	95
Executioner B	7417	2783	3479	95
Executioner C	6982	2531	3164	95
Executioner D	7561	2384	2980	95
Executioner E	7415	2460	3075	95
Executioner H	6901	2500	3125	90
Fenris Prime	2868	1529	1912	45
Fenris A	2728	1210	1513	45
Fenris B	2901	1308	1635	45
Fenris C	2973	1057	1322	45
Fenris D	2970	1541	1927	45
Fenris E	2800	1329	1662	45
Fenris H	3085	1342	1678	45
Fire Falcon Prime	1679	1281	1602	25
Fire Falcon A	1449	742	928	25
Fire Falcon B	1620	1275	1594	25
Fire Falcon C	1534	930	1163	25
Fire Falcon D	1482	745	932	25

In der Spalte "Mod. BV" finden sich die, durch die Pilotenwerte, modifizierten BV-Werte!

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons
Fire Falcon E	1528	1025	1282	25
Fire Falcon H	1709	1003	1254	25
Fire Moth Prime	1271	982	1228	20
Fire Moth A	1273	550	688	20
Fire Moth B	1316	840	1050	20
Fire Moth C	1216	636	795	20
Fire Moth D	1363	1446	1808	20
Fire Moth E	1215	663	829	20
Fire Moth H	1252	485	607	20
Gargoyle Prime	5100	1342	1678	80
Gargoyle A	5752	2166	2708	80
Gargoyle B	5446	1631	2039	80
Gargoyle C	5668	1969	2462	80
Gargoyle D	6428	2248	2810	80
Gargoyle H	5445	1821	2277	80
Gladiator Prime	7523	2586	3233	95
Gladiator A	7603	2761	3452	95
Gladiator B	7417	2783	3479	95
Gladiator C	6982	2531	3164	95
Gladiator D	7561	2384	2980	95
Gladiator E	7415	2460	3075	95
Gladiator H	6901	2500	3125	90
Grendel Prime	3273	2124	2655	45
Grendel A	3048	1972	2465	45
Grendel B	3043	1800	2250	45
Grendel C	2893	1450	1813	45
Grendel D	3099	1991	2489	45
Grendel E	3076	1788	2235	45
Grendel H	3383	1871	2339	45
Hankyu Prime	2157	1313	1642	30
Hankyu A	1967	1148	1435	30
Hankyu B	1910	1094	1368	30
Hankyu C	2205	1627	2034	30
Hankyu D	2025	1100	1375	30
Hankyu H	2297	1148	1435	30
Hellbringer Prime	4464	2178	2723	65
Hellbringer A	4361	1651	2064	65
Hellbringer B	4035	1454	1818	65
Hellbringer C	4322	1698	2123	65
Hellbringer H	4321	1492	1865	65
Hellion Prime	1927	1439	1799	30
Hellion A	1881	1290	1613	30
Hellion B	2419	1043	1304	30
Ice Ferret Prime	2868	1529	1912	45
Ice Ferret A	2728	1210	1513	45
Ice Ferret B	2901	1308	1635	45
Ice Ferret C	2973	1057	1322	45
Ice Ferret D	2970	1541	1927	45
Ice Ferret E	2800	1329	1662	45
Ice Ferret H	3085	1342	1678	45
Kingfisher Prime	9379	2103	2629	90
Kingfisher A	6142	2047	2559	90
Kingfisher B	6354	2043	2554	90
Kingfisher C	7604	2391	2989	90
Kingfisher D	6339	1966	2458	90
Kingfisher E	6413	2191	2739	90
Kingfisher H	7722	2158	2698	90
Kit Fox Prime	1872	1014	1268	30
Kit Fox A	1889	1218	1523	30
Kit Fox B	1929	1016	1270	30
Kit Fox C	2125	1195	1494	30
Kit Fox D	1989	1070	1338	30
Kit Fox E	2174	1520	1900	30
Kit Fox H	1931	1122	1403	30
Kit Fox S	1922	1354	1693	30
Koshi Prime	1697	895	1119	25
Koshi A	1731	631	789	25
Koshi B	1778	1141	1427	25
Koshi C	1870	1338	1673	25
Koshi D	1649	861	1077	25
Koshi E	1268	1046	1308	25
Koshi H	1773	1015	1269	25
Linebacker Prime	4352	2016	2520	65
Linebacker A	4657	1854	2318	65
Linebacker B	4442	1849	2312	65
Linebacker C	4302	1824	2280	65
Linebacker D	4459	1865	2332	65
Linebacker E	4248	1669	2087	65
Linebacker H	4727	1891	2364	65
Loki Prime	4464	2178	2723	65
Loki A	4361	1651	2064	65
Loki B	4035	1454	1818	65
Loki C	4322	1698	2123	65
Loki H	4321	1492	1865	65
Mad Cat Prime	5836	2252	2815	75
Mad Cat A	6031	2047	2559	75
Mad Cat B	5249	2012	2515	75
Mad Cat C	5424	2164	2705	75
Mad Cat D	5281	2351	2939	75
Mad Cat E	5958	2194	2743	75
Mad Cat H	5959	2095	2619	75
Mad Cat S	5857	2229	2787	75
Mad Dog Prime	4130	1871	2339	60
Mad Dog A	3758	1510	1888	60
Mad Dog B	4327	1903	2379	60
Mad Dog C	3598	1707	2134	60

In der Spalte "Mod. BV" finden sich die, durch die Pilotenwerte, modifizierten BV-Werte!

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons
Mad Dog D	4184	1966	2458	60
Mad Dog H	4934	1735	2169	60
Man O' War Prime	5100	1342	1678	80
Man O' War A	5752	2166	2708	80
Man O' War B	5446	1631	2039	80
Man O' War C	5668	1969	2462	80
Man O' War D	6428	2248	2810	80
Man O' War H	5445	1821	2277	80
Masakari Prime	6917	2632	3290	85
Masakari A	6665	2167	2709	85
Masakari B	6553	2063	2579	85
Masakari C	7323	2522	3153	85
Masakari D	6758	2238	2798	85
Masakari H	7363	2185	2732	85
Mist Lynx Prime	1697	895	1119	25
Mist Lynx A	1731	631	789	25
Mist Lynx B	1778	1141	1427	25
Mist Lynx C	1870	1338	1673	25
Mist Lynx D	1649	861	1077	25
Mist Lynx E	1773	1046	1308	25
Mist Lynx H	0	1015	1269	25
Night Gyr Prime	6474	2750	3438	75
Night Gyr A	5825	2522	3153	75
Night Gyr B	4889	2145	2682	75
Night Gyr C	5980	2350	2938	75
Night Gyr D	5572	2708	3385	75
Night Gyr E	6209	2554	3193	75
Night Gyr H	5840	2484	3105	75
Nobori-nin Prime	3522	1870	2338	50
Nobori-nin A	3522	1870	2338	50
Nobori-nin B	3288	1960	2450	50
Nobori-nin C	3374	1927	2409	50
Nobori-nin D	3467	1851	2314	50
Nobori-nin H	4137	2060	2575	50
Nova Prime	4305	2448	3060	50
Nova A	3703	2298	2873	50
Nova B	3539	1501	1877	50
Nova C	3471	1455	1819	50
Nova D	3458	1392	1740	50
Nova E	0	2340	2925	50
Nova H	0	1552	1940	50
Nova S	2300	2063	2579	50
Nova Cat Prime	6564	2165	2707	70
Nova Cat A	6624	2646	3308	70
Nova Cat B	5314	2078	2598	70
Nova Cat C	4674	1705	2132	70
Nova Cat D	5777	1671	2089	70
Nova Cat E	5163	1882	2353	70
Phantom Prime	2577	1029	1287	40
Phantom A	2577	1271	1589	40
Phantom B	2519	966	1208	40
Phantom C	2592	1413	1767	40
Phantom D	2552	1443	1804	40
Phantom E	2511	836	1045	40
Phantom H	2519	967	1209	40
Pouncer Prime	2886	2191	2739	40
Pouncer A	2519	1942	2428	40
Pouncer B	2592	1588	1985	40
Pouncer C	2552	1596	1995	40
Pouncer D	3044	2182	2728	40
Pouncer E	3002	1659	2074	40
Pouncer H	3077	1586	1983	40
Puma Prime	2336	1560	1950	35
Puma A	2313	1304	1630	35
Puma B	2206	1176	1470	35
Puma C	2278	1268	1585	35
Puma D	2205	1130	1413	35
Puma E	0	1143	1429	35
Puma H	0	1158	1448	35
Ryoken Prime	4809	1911	2389	55
Ryoken A	3631	1894	2368	55
Ryoken B	3859	1786	2233	55
Ryoken C	3342	1656	2070	55
Ryoken D	3454	1698	2123	55
Ryoken E	3868	1757	2197	55
Ryoken H	4561	1731	2164	55
Savage Coyote Prime	6436	2145	2682	85
Savage Coyote A	6344	2536	3170	85
Savage Coyote B	6883	1867	2334	85
Savage Coyote C	7101	2771	3464	85
Shadow Cat Prime	2959	2057	2572	45
Shadow Cat A	3305	1972	2465	45
Shadow Cat B	3185	2123	2654	45
Shadow Cat C	3084	1817	2272	45
Shadow Cat H	3489	1980	2475	45
Stooping Hawk Prime	3602	1881	2352	55
Stooping Hawk A	4111	2333	2917	55
Stooping Hawk B	3367	1709	2137	55
Stooping Hawk C	4140	2286	2858	55
Stooping Hawk D	4667	1639	2049	55
Stooping Hawk E	3164	1525	1907	55
Stormcrow Prime	4809	1911	2389	55
Stormcrow A	3631	1894	2368	55
Stormcrow B	3859	1786	2233	55
Stormcrow C	3342	1656	2070	55
Stormcrow D	3454	1698	2123	55

In der Spalte "Mod. BV" finden sich die, durch die Pilotenwerte, modifizierten BV-Werte!

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons
Stormcrow E	4561	1757	2197	55
Stormcrow H	6436	1731	2164	55
Summoner Prime	4767	2306	2883	70
Summoner A	4805	2119	2649	70
Summoner B	4943	2175	2719	70
Summoner C	4939	2168	2710	70
Summoner D	5847	2664	3330	70
Summoner E	4923	2530	3163	70
Summoner H	6215	2394	2993	70
Summoner M	4725	2254	2818	70
Thor Prime	4767	2306	2883	70
Thor A	4805	2119	2649	70
Thor B	4943	2175	2719	70
Thor C	4939	2168	2710	70
Thor D	5847	2664	3330	70
Thor E	4923	2530	3163	70
Thor H	6215	2394	2993	70
Thor M	4725	2254	2818	70
Timber Wolf Prime	5836	2252	2815	75
Timber Wolf A	6031	2047	2559	75
Timber Wolf B	5249	2012	2515	75
Timber Wolf C	5424	2164	2705	75
Timber Wolf D	5281	2351	2939	75
Timber Wolf E	5857	2194	2743	75
Timber Wolf H	4130	2095	2619	75
Timber Wolf S	3598	2229	2787	75
Turkina Prime	7502	2759	3449	95
Turkina A	6670	2812	3515	95
Turkina B	8779	3043	3804	95
Turkina C	7070	2464	3080	95
Turkina D	7430	2864	3580	95
Turkina H	7591	2481	3102	95
Uller Prime	1872	1014	1268	30
Uller A	1889	1218	1523	30
Uller B	1929	1016	1270	30
Uller C	2125	1195	1494	30
Uller D	1989	1070	1338	30
Uller E	1697	1520	1900	30
Uller H	1731	1122	1403	30
Uller S	1922	1354	1693	30
Viper Prime	2734	1484	1855	40
Viper A	2874	1845	2307	40
Viper B	2692	1632	2040	40
Viper C	2680	1190	1488	40
Viper D	2751	1727	2159	40
Viper E	6982	1564	1955	40
Viper H	7561	1544	1930	40
Vulture Prime	4130	1871	2339	60
Vulture A	3758	1510	1888	60
Vulture B	4327	1903	2379	60
Vulture C	3598	1707	2134	60
Vulture D	5668	1966	2458	60
Vulture H	6428	1735	2169	60
Warhawk Prime	6917	2632	3290	85
Warhawk A	6665	2167	2709	85
Warhawk B	6553	2063	2579	85
Warhawk C	7323	2522	3153	85
Warhawk D	1731	2238	2798	85
Warhawk H	1778	2185	2732	85

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons

In der Spalte "Mod. BV" finden sich die, durch die Pilotenwerte, modifizierten BV-Werte!

Clan Mechs Secondline

Pilot 4
Schütze 4

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons
Annihilator C	6492	2005	2106	100
Archer ARC-2R (C)	3375	1384	1454	70
Arctic Wolf	2574	1044	1097	40
Arctic Wolf 2	2581	1207	1268	40
Atlas AS7-D (C)	5706	1858	1951	100
Baboon	1162	587	617	20
Bane	5604	1685	1770	100
Bane 2	5892	2106	2212	100
Bane 3	7804	2616	2747	100
Behemoth	5866	2626	2758	100
Black Knight BL-6-KNT	4253	1191	1251	75
Black Python	5509	2400	2520	75
Black Python 2	4984	2131	2238	75
Blood Kite	7181	2484	2609	85
Bombardier BMB-12D	3752	1277	1341	65
Bowman	4960	1815	1906	70
Bowman 2	5619	2262	2376	70
Canis	6562	2223	2335	80
Champion CHP-1N	2410	942	990	60
Clint IIC	2231	1176	1235	40
Commando IIC	1538	816	857	25
Conjurer	3208	1714	1800	50
Corvis	2623	1366	1435	40
Crab CRB-27	2433	965	1014	50
Crockett CRK-5003-1	5606	1619	1700	85
Exterminator EXT-4D	4010	1149	1207	65
Fire Scorpion	3177	1379	1448	65
Fire Scorpion 2	3328	1341	1409	65
Firefly C	1907	1174	1233	30
Flashman FLS-8K	4957	1409	1480	75
Galahad	3315	1636	1718	60
Galahad 2	3469	1755	1843	60
Glass Spider	3315	1636	1718	60
Glass Spider 2	3469	1755	1843	60
Goshawk	3892	2243	2356	55
Goshawk 2	3768	2016	2117	55
Great Wyrm	2595	1139	1196	45
Griffin IIC	2679	1492	1567	40
Griffin IIC 2	2635	1454	1527	40
Grizzly	4508	2152	2260	70
Guillotine GLT-3N	4247	1296	1361	70
Guillotine IIC	5431	2187	2297	70
Ha Otoko	3330	1466	1540	65
Hellfire	4672	1495	1570	60
Hellhound	3208	1714	1800	50
Hermes HER-1S	1278	596	626	30
Highlander IIC	5887	2827	2969	90
Highlander HGN-732	4424	1838	1930	90
Hoplite C	3134	1455	1528	55
Horned Owl	2322	1409	1480	35
Horned Owl 2	2273	1232	1294	35
Howler	1162	587	617	20
Hunchback IIC	3822	1524	1601	50
Hussar HSR-200-D	1536	498	523	30
Icestorm	1167	619	650	25
Imp C	8745	2680	2814	100
Incubus	1934	1406	1477	30
Incubus 2	1985	1573	1652	30
Incubus 3	1877	1216	1277	30
Jenner IIC	2119	1024	1076	35
Jenner IIC 2	2406	1330	1397	35
Jenner IIC 3	2222	725	762	35
King Crab KGC-000	4888	1509	1585	100
Kintaro KTO-19	2438	857	900	55
Kodiak	8435	2363	2482	100
Kraken	5604	1685	1770	100
Kraken 2	5892	2106	2212	100
Kraken 3	7804	2616	2747	100
Lancelot LNC25-01	3544	1185	1245	60
Locust IIC	1430	975	1024	25
Locust IIC 2	1359	857	900	25
Locust IIC 3	1386	902	948	25
Mandrill	2145	1279	1343	30
Marauder IIC	6922	2217	2328	85
Marauder MAD-3R (C)	3783	1281	1346	75
Matador	3920	1830	1922	60
Mercury MCY-97	894	380	399	20
Mongoose MON-66	1199	633	665	25
Naga 1	4671	1268	1332	80
Naga A	4731	1344	1412	80
Naga B	4752	1379	1448	80
Naga C	4701	1252	1315	80
Naga D	4714	1287	1352	80
Orion IIC	4800	1923	2020	75
Pack Hunter	1954	1384	1454	30
Peregrine	2322	1409	1480	35
Peregrine 2	2273	1232	1294	35
Phoenix Hawk IIC	5184	1996	2096	80
Phoenix Hawk IIC 2	5438	2568	2697	80
Piranha	1037	801	842	20
Predator	3553	1592	1672	60
Rifleman IIC	5228	2123	2230	65
Rifleman IIC 2	3633	1208	1269	65
Rifleman RFL-3N (C)	2597	1032	1084	60
Sentinel STN-3L	1650	614	645	40
Shadow Hawk IIC	2909	1646	1729	45

In der Spalte "Mod. BV" finden sich die, durch die Pilotenwerte, modifizierten BV-Werte!

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons
Shadow Hawk IIC 2	2990	1517	1593	45
Shadow Hawk SHD-2H (C)	2667	1207	1268	55
Shogun C	6342	2818	2959	85
Snow Fox	921	627	659	20
Snow Fox 2	894	484	509	20
Stalking Spider	3339	1884	1979	50
Stalking Spider 2	3138	1735	1822	50
Stone Rhino	5866	2626	2758	100
Supernova	8386	2508	2634	90
Thorn THE-N	906	484	509	20
Thresher	4378	2043	2146	60
Thug THG-11E	5733	1450	1523	80
Thunder Stallion	5666	2099	2204	85
Thunder Stallion 2	6176	2153	2261	85
Thunderbolt TDR-5S (C)	3348	1214	1275	65
UrbanMech IIC	1555	737	774	30
Ursus	3714	1509	1585	50
Vapor Eagle	3892	2243	2356	55
Vapor Eagle 2	3768	2016	2117	55
Victor VTR-9B (C)	4125	1876	1970	80
Viper	5509	2400	2520	75
Viper 2	2874	2131	2238	75
Vixen	1934	1406	1477	30
Vixen 2	1985	1573	1652	30
Vixen 3	1877	1216	1277	30
Warhammer IIC	6391	2159	2267	80
Warhammer IIC 2	6335	2173	2282	80
Warhammer WHM-6R (C)	3713	1303	1369	70
Wyvern IIC	3147	1426	1498	45
Wyvern WVE-5N	2384	883	928	45

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons

In der Spalte "Mod. BV" finden sich die, durch die Pilotenwerte, modifizierten BV-Werte!

Clan Vehicle

Pilot 5
Schütze 5

Name	CV	BV	Mod. BV	Tons
Hover				
Asshur	996	809	729	20
Bandit (Clan 2)	2398	836	753	50
Bandit (Clan)	2446	735	662	50
Beagle	718	234	211	15
Epona A	2940	1741	1567	50
Epona B	2616	1022	920	50
Epona C	2683	1322	1190	50
Epona Prime	2616	1242	1118	50
Gabriel	224	175	158	5
Kanga	2121	679	612	50
Lighting	1490	349	315	35
Maxim (Clan)	2791	899	810	50
Shamash	467	408	368	11
Svantovit	1694	737	664	35
Svantovit (Streak SRM	1812	737	664	35
Zephyr	1925	640	576	40
Wheeled				
Demon	1356	774	697	60
Indra	806	689	621	35
Ishtar	1777	1128	1016	65
Ku	1346	831	748	50
Odin	472	619	558	20
Rotunda	350	341	307	20
Thor	1191	325	293	55
Tracked				
Athena	1769	1453	1308	75
Badger (Clan 2)	520	277	250	30
Badger (Clan)	578	387	349	30
Burke	2256	597	538	75
Chaparral	1211	500	450	50
Demolisher (Clan)	1995	1184	1066	80
Fury	1454	692	623	80
Hachiman	1498	1195	1076	50
Huitzilopochtli	2585	769	693	85
Magi	1033	395	356	70
Mars	3646	1620	1458	100
Mars (XL)	3789	2029	1827	100
Mithras	504	506	456	25
Oro	1464	873	786	60
Pike (Clan)	1312	544	490	60
Puma	2943	936	843	95
Rhino	2133	904	814	80
Zorya	587	415	374	35
VTOL				
Anhur	1199	1224	1102	30
Cyrano	987	754	679	30
Donar	962	1169	1053	21
Nightshade	835	355	320	25
Ripper	400	518	467	10

In der Spalte "Mod. BV" finden sich die, durch die Pilotenwerte, modifizierten BV-Werte!

Name	Zinn-model	CV	BV	Mod. BV	Tons
	Luftraumjäger				
Avar-A	Trush	2375	1990	1990	35
Avar-B	Trush	2310	1794	1794	35
Avar-C	Trush	2261	1464	1464	35
Avar-P	Trush	2316	1832	1832	35
Bashkir-A	Seydlitz	1172	767	767	20
Bashkir-B	Seydlitz	1160	689	689	20
Bashkir-C	Seydlitz	1234	1088	1088	20
Bashkir-P	Seydlitz	1187	1112	1112	20
Batu-A	Sp´hawk	2656	1664	1664	40
Batu-B	Sp´hawk	2703	2240	2240	40
Batu-C	Sp´hawk	2559	2028	2028	40
Batu-P	Sp´hawk	2807	2215	2215	40
Jagatai-A	Shilone	5782	2519	2519	70
Jagatai-B	Shilone	5124	2628	2628	70
Jagatai-C	Shilone	5232	2157	2157	70
Jagatai-P	Shilone	5661	2564	2564	70
Jengiz-A	Slayer	7574	2938	2938	80
Jengiz-B	Slayer	6543	3053	3053	80
Jengiz-C	Slayer	5853	2200	2200	80
Jengiz-P	Slayer	6434	2571	2571	80
Kirghis-A	Stuka	9501	2946	2946	100
Kirghis-B	Stuka	10160	3480	3480	100
Kirghis-C	Stuka	8639	2717	2717	100
Kirghiz-P	Stuka	7890	3086	3086	100
Sabutai-A	Tr´gressor	5684	2076	2076	75
Sabutai-B	Tr´gressor	6012	2555	2555	75
Sabutai-C	Tr´gressor	8988	2972	2972	75
Sabutai-P	Tr´gressor	6698	2834	2834	75
Scytha-A	Chippewa	9717	2892	2892	90
Scytha-B	Chippewa	9002	3113	3113	90
Scytha-C	Chippewa	8920	3379	3379	90
Scytha-P	Chippewa	10201	2859	2859	90
Sulla-A	Sholagar	3372	1917	1917	45
Sulla-B	Sholagar	3339	1811	1811	45
Sulla-C	Sholagar	3383	2247	2247	45
Sulla-P	Sholagar	3413	2081	2081	45
Turk-A	Corsair	3123	1965	1965	50
Turk-B	Corsair	3285	1734	1734	50
Turk-C	Corsair	3301	2037	2037	50
Turk-P	Corsair	3775	2264	2264	50
Vandal-A	Cheetah	2242	875	875	30
Vandal-B	Cheetah	2252	916	916	30
Vandal-C	Cheetah	2279	1350	1350	30
Vandal-P	Cheetah	2218	564	564	30
Visigoth-A	Stingray	4860	2660	2660	60
Visigoth-B	Stingray	4724	2317	2317	60
Visigoth-C	Stingray	4729	2284	2284	60
Visigoth-P	Stingray	4420	2196	2196	60
	Bomben				
HE Bombe		50	20		1
restlichen Bomben		75	30		2

In der Spalte "Mod. BV" finden sich die, durch die Pilotenwerte, modifizierten BV-Werte!

Clan Infanterie

Schütze 4

Name	CV / Point	BV / Point	Mod. BV / Point	Tons / Point
Foot (25 Men/ Point)				
Foot Flamer	126	28	28	3
Foot KSR	189	60	60	3
Foot Laser	168	37	37	3
Foot MG	147	31	31	3
Foot Rifle	105	23	23	3
Jump (25 Men/ Point)				
Jump Flamer	252	32	32	4
Jump KSR	315	71	71	4
Jump Laser	294	41	41	4
Jump MG	273	37	37	4
Jump Rifle	231	29	29	4
Motorized (25 Men/ Point)				
Motorized Flamer	189	35	35	6
Motorized KSR	252	70	70	6
Motorized Laser	231	42	42	6
Motorized MG	210	39	39	6
Motorized Rifle	168	28	28	6

Name	CV / Point	BV / Point	Mod. BV / Point	Tons / Point
Battlearmor (5Men/ Point)				
Clan (Standard)				
Flamer	750	245	245	5
Machine Gun	750	234	234	5
Small Laser	750	279	279	5
Gnome	1102	360	360	5
Salamander	756	247	247	5
Sylph	646	211	211	5
Undine	514	168	168	5

Anmerkungen:

- Jeder Spieler erhält pro Paket einen Star (5 Points) Infanterie und einen Star (5 Points) Battlearmor.
- Infanterie und Battlearmor wird immer Starweise bewegt auch wenn es sich um verschiedene Typen handelt oder die Points von verschiedenen Spielern gestellt werden.

In der Spalte "Mod BV" finden sich die, durch den Schützenwert, modifizierten BV-Werte!