



## Idee dieser Liga

Die Idee dieser Liga ist es, nicht nur die Mechs über die Platte zu schieben, wobei das natürlich das wichtigste ist und bleibt. Aber vor dem Spiel findet ein Rollenspielteil statt und der Gewinner dieses Teils ist der einzige, der Punkte sammeln kann. Beide Spieler bieten um das Recht, Punkte sammeln zu können. Nur der Erfolg zählt, wie es eben bei den Clanern so üblich ist.

## Grundsätzliches

Beide Spieler einigen sich über die Verteidigungseinheit, was die Größe, Herkunft und Punktwert angeht. Dann bieten beide um das Recht, in den Kampf als Angreifer zu gehen. Dabei einigen sich die beiden Spieler, wer beginnt, oder lassen die Würfel entscheiden, wer beginnt. Das erste Startgebot ist immer ein Supernova Trinary, außer beide Spieler legen etwas anderes gemeinsam fest. Die Gewichtsklasse des Supernova Trinary ist dabei beliebig. Dann wird abwechselnd geboten, bis einer aussteigt und nicht mehr weiter bietet. Der Gewinner spielt den Angreifer, mit seiner gebotenen Einheit. Der andere Spieler übernimmt den Verteidiger. Der Verteidiger legt das Gelände fest, auf dem gekämpft wird. Danach wählen beide Seiten ihre Mechs, oder andere beteiligten Einheiten, aus, die an dem Kampf teilnehmen sollen.

## Kampf

Im Kampf hat der Angreifer das Recht, auf das Gebot vor seinem letzten Gebot zurück zu gehen, nachdem er alle zu letzt gebotenen Einheiten auf dem Feld hat. Danach hat er noch die Möglichkeit, auf sein Startgebot zu gehen. Jedes reinziehen von Verstärkung, bedeutet einen Punkteverlust.

Wie mit der Clanehre umgegangen wird, ist beiden Spielern überlassen. Auch auf welchem Ehrenlevel sie kämpfen. Der Ehrenlevel, beider Seiten, sollte vor dem bieten aber bekannt sein.

## Abrechnung

In der Liga wird die Ehre gemessen, die jeder Spieler im Laufe der Liga erwirbt. Jeder beginnt mit 500 Honor Points. Nur der Angreifer kann Honor Points sammeln, oder verlieren. Beim Verteidiger wird nur festgehalten, dass er der Verteidiger war. Die Honor Points sind nicht Additiv.

Ergebnis	Honor Points
Niederlage	-50
Sieg	100
Sieg mit dem letzten Gebot an Einheiten	150
Sieg, mit dem vorletzten Gebot an Einheiten	100
Sieg mit dem Startgebot	0
Sieg mit dem letzten Gebot an Einheiten und weniger Punkte als der Verteidiger	250

## Ergebnisliste

Die Ergebnisliste hat folgendes Format:

Platz	Name	Honor Points	Siege	Häufigkeit Angreifer	Häufigkeit Verteidiger	Clan	Titel

Die Reihenfolge, und damit die Platzierung, ergibt sich wie folgt:

- Honor Points
- Siege
- Häufigkeit Angreifer
- Häufigkeit Verteidiger

Clan wird gefüllt, mit dem vom Spieler gewählten Clan. Der Titel ergibt sich aus den Honor Points, die der Spieler gesammelt hat und lässt sich aus der nebenstehenden Liste entnehmen:

Honor Points	Titel
0 – 499	MechWarrior in einer Secondline Einheit
500 – 999	MechWarrior in einer Frontline Einheit
1000 – 1999	Star Commander
2000 – 3999	Star Colonel
4000 – 7999	Galaxy Commander
8000 – 15999	SaKhan
16000+	Khan

## Ende der Karriere

Die Karriere eines Claners endet, wenn er auf, oder unter, Null Honor Points sinkt. Dann wird er in einer Einheit eingesetzt, die im nächsten Einsatz den Tod findet. Er bekommt nicht mehr die Chance, um Kämpfe zu bieten.

## Punktwerte fürs bieten

Clan Mechs:

Einheitengröße	light	medium	heavy	assault
Point	25	50	70	90
Star	125	250	350	450
Nova	175	300	400	500
Binary	250	500	700	900
Trinary	375	750	1050	1350
Supernova Binary	350	600	800	1000
Supernova Trinary	525	900	1200	1500

Inner Sphere Mechs 2750 und ab 3050:

Einheitengröße	light	medium	heavy	assault
Level I/Mech	20	35	50	70
Lanze	80	140	200	280
Level II	120	210	300	420
Kompanie	240	420	600	840
Level III / Battalion	720	1260	1800	2520

Einheiten in Level sind ComStar Einheiten.

Inner Sphere Mechs 3025 und Fahrzeuge 2750 und ab 3050:

Einheitengröße	light	medium	heavy	assault
Level I/Mech	15	25	35	45
Lanze	10	100	140	180
Level II	90	150	210	270
Kompanie	180	300	420	540
Level III / Battalion	540	900	1260	1620

Inner Sphere Fahrzeuge 3025:

Einheitengröße	light	medium	heavy	assault
Level I/Mech	10	15	20	25
Lanze	40	60	80	100
Level II	60	90	100	150
Kompanie	120	180	200	300
Level III / Battalion	360	540	600	900

Um die Gewichtsklasse einer Einheit zu bestimmen, gibt es eine durchschnittliche Tonnage pro Einheit. Eine medium Einheit hat z.B. eine durchschnittliche Tonnage von 50 Tonnen. Das bedeutet, dass ein medium Star aus fünf Mechs besteht, die eine gesamt Tonnage von 250 Tonnen haben. Dabei ist es egal, ob es fünf Mechs mit jeweils 50 Tonnen sind, oder z.B. ein 20 Tonnen Mech, zwei 35 Tonnen Mech, einen 70 Tonnen Mech und einen 90 Tonnen Mech.

Clan Elementals:

Einheitengröße	Punktwert
Point	10
Star	50
Binary	100
Trinary	150

Artillerie Einheiten:

Einheitengröße	Punktwert
Thumper	20
Sniper	35
Long Tom	50

Inner Sphere Infanterie Einheiten:

Einheitengröße	Punktwert
Level I / Platon	8
Kompanie	24
Level II / 2 Kompanien	48
Battalion	72
Level II / 4 Bataillone	288

Gewichtsklasse	Durchschnittliche Tonnage
light	25
medium	50
heavy	70
assault	90