

Vertragsverhandlungen Söldner

I Feststellen des Auftraggebers

- a) Bei Kämpfen gegen andere Söldner: (1W6)
 - 1 Steiner (Lyrianisches Commonwealth)
 - 2 Kurita (Draconis Kombinat)
 - 3 Davion (Vereinigte Sonnen)
 - 4 Liao (Konföderation Kapella)
 - 5 Marik (Liga Freier Welten)
 - 6 Noch einmal würfeln
- b) Bei Kämpfen gegen Hauschapter oder wenn der Gegner Szenariobedingt fest steht: (1W6)
 - 1 - 3 Haus oberhalb
 - 4 - 6 Haus unterhalb

II Festlegen des Auftrags

- a) Szenariotechnisch vorgegeben
- b) 1W6: 1 - 3 Verteidigung
4 - 6 Angriff

III Festlegen der Auftragslänge:

| Kampfgruppengröße | Vertragslänge |
|-------------------|---------------|
| 1 Kompanie | 1W6 Wochen |
| 2 Kompanien | 2W6 Wochen |
| 1 Bataillon | 3W6 Wochen |
| 2 Bataillone | 6W6 Wochen |
| 1 Regiment | 9W6 Wochen |

- a) Angriff: Würfeln nach Kampfgruppengröße
- b) Verteidigung: Würfeln nach Kampfgruppengröße, Ergebnis x 2

IV Aktive Verhandlungen:

Es können folgende Vertragsgebiete ausgehandelt werden:

- a) Sold: Bezahlung für den Auftrag
- b) Bergerecht: Nach gewonnenem Kampf, % Anteil der abgeschossenen Maschinen
- c) Ersatzteile: % Anteil an den Reparaturkosten für die eigenen, beschädigten Maschinen

Vertragsnehmer (Söldner):

Der Vertragsnehmer erhält 10 Verhandlungspunkte (VHP), die er mit den Ergebnissen seiner letzten drei Gefechte wie folgt modifizieren darf.

Für jeden Sieg: + 1 VHP
Für jedes Unentschieden: +/- 0 VHP
Für jede Niederlage: - 1 VHP

Die so errechneten VHP werden jetzt verdeckt auf die drei Verhandlungsgebiete verteilt.

Vertragsgeber (Haus):

Der Vertragsgeber erhält ebenfalls 10 VHP die er auch verdeckt auf die drei Gebiete verteilt.

Die beiden Listen werden nun aufgedeckt und verglichen. Beide Seiten haben jetzt noch die Möglichkeit die Verträge nachzubessern. Dazu Würfeln beide Parteien mit je 1W6 und können entsprechend der Augenzahl VHP verdeckt nachsetzen. Zuletzt werden in jedem einzelnen Gebiet die VHP des Hauses von den VHP der Söldner subtrahiert und die Ergebnisse aus der folgenden Liste entnommen.

| Ergebnis | Blackjack und Nutzen | Bergerecht | Shit happens |
|----------|----------------------|------------|--------------------|
| + 5 | 0 % | 100% | 3 x Würfeln mit +1 |
| + 4 | 5 % | 90% | 2 x Würfeln mit +1 |
| + 3 | 10 % | 80% | 2 x Würfeln |
| + 2 | 15 % | 70% | 1 x Würfeln mit +1 |
| + 1 | 20 % | 60% | 1 x Würfeln |
| +/- 0 | 25 % | 50% | Nicht würfeln |
| - 1 | 30 % | 40% | 1 x Würfeln mit -1 |
| - 2 | 35 % | 30% | 1 x Würfeln mit -2 |
| - 3 | 40 % | 20% | 1 x Würfeln mit -3 |
| - 4 | 45 % | 10% | 2 x Würfeln mit -2 |
| - 5 | 50 % | 0% | 2 x Würfeln mit -3 |

V Berechnen des Solds

Der endgültige Sold errechnet sich wie folgt:
Grundsold - Grundsold x Blackjack und Nutzen

Der Grundsold beträgt pro

Mechkompanie 12.000.000 C-Bills
Kompaniekampfgruppe 24.000.000 C-Bills
Mechbataillon 40.000.000 C-Bills
Bataillonkampfgruppe 80.000.000 C-Bills

VI Shit Happens

Oder: Die Griffins haben es mal wieder verpeilt und verbockt...

- 12 – **Fehllandung:** 4 zufällige Mechs wurden falsch abgeworfen und kommen mit einer Runde Verspätung an. (zählt für die Initiativreihenfolge so, als hätten die Griffins bereits 4 Maschinen bewegt).
- 11 – **Haltebolzen gerissen:** Ein zufälliger Mech wurde beim Transport im Landungsschiff beschädigt, Tonnage/5 Schadenspunkte (front, full-body, keine Crits, keine Pilos).
- 10 – **Hitzkopf:** ein zufälliger Mech beginnt das Spiel mit 13 Hitze.
- 9 – **Nicht genug Blackjack & Nutten:** The Griffins haben -1 auf Initiative in den ersten drei Runden und für Initiative zum Hereinziehen der Mechs.
- 8 – **Neurohelm dejustiert:** ein zufälliger Mech leidet die ersten 2 Runden an Effekten wie nach Hüfttreffer, danach hat er sich an das kaputte Interface gewöhnt.
- 7 – **Montezumas Rache:** ein Pilot (zufälliger Mech) hat Durchfall und kommt mit einer Runde Verspätung an.
- 6 – **Brummschädel:** ein zufälliger Pilot muß auch nach Schlag (ab 5 Schaden pro Schlag!) einen Pilotenwurf machen.
- 5 – **Gehaltserhöhung:** The Griffins haben +1 auf Initiative in den ersten drei Runden.
- 4 – **Cooler Dude:** ein zufälliger Mech hat vor dem Gefecht mit Kühlmittel geduscht und ignoriert die ersten 5 Überhitzepunkte.
- 3 – **Nicht geduscht und schlammverkrustet:** Ein zufälliger Mech bekommt Tonnage/5 extra- Panzerung (maximal 3 Punkte pro Lokation, symmetrisch verteilt, nicht in Kopf/Rücken, Rest verfällt gegebenenfalls).
- 2 – **Vorhut:** 4 zufällige Mechs werden als erste herein gezogen und dürfen sofort eine normale Bewegung durchführen, bevor die restlichen Maschinen aufgestellt werden. (danach bewegt zieht der Gegner 4 Maschinen herein, dann geht es normal weiter).