



Hausregeln für Battletech Alpha Strike

Hier findet ihr die gängigen optionalen Regeln aus Battletech Alpha Strike Commander's Edition sowie Regelanpassungen der Strategischespielfreunde Bad Emstal e.V. die in unseren Spielen Verwendung finden.

Optionale Regeln aus Battletech Alpha Strike Commander's Edition

- **Multiple Attack Rolls (S.175):** Für jeden Schadenspunkt wird ein separater Wurf mit 2W6 durchgeführt. Bitte das aktuelle Errata beachten.

Der Punkt „Natural 12“ wird weiterhin etwas angepasst: Pro Ziel wird ein Trefferwurf vom Spieler markiert bzw. vorher bestimmt der angibt, ob ein Kritischer Treffer erzielt wurde. Sprich wenn ein Mech 6 Schaden macht werden 6 Trefferwürfe zusammen durchgeführt und z.B. das „rote Würfelpaar“ gibt zusätzlich an ob ein kritischer Treffer erzielt wurde.
- **Forced Withdrawal (S.126/127):** Generell findet in jedem Gefecht Forced Withdrawal Verwendung. Abweichend wird bei der Ermittlung der verbleibenden halben internen Struktur abgerundet. Also ein Vulture Prime mit 3 Punkten interner Struktur muss sich erst zurückziehen, wenn er 2 Punkte der internen Struktur verloren hat und nicht schon beim ersten verlorenen Punkt. Weiterhin werden immobile Einheiten (ausgenommen sind temporäre Effekte wie Heat, Shutdown o.ä. die zur Immobilität führen oder die Einheit von Spielbeginn an immobil ist) von der Besatzung aufgegeben und vom Spielfeld als Verlust entfernt.
- **Szenarien (ab S.126):** zusätzlich zu den hier genannten Szenarien verwenden wir sehr oft die Fan-Made Szenarien von DFA-Wargaming <http://dfawargaming.com/downloads.html#missions>
- **Force Building (ab S.110):** Jeder sollte bestrebt sein seine Einheit nach den Force Building Rules aufzustellen um Synergieeffekte (Spezialfähigkeit) für entsprechende Lanzen zu erhalten.
- **Special Command Abilities (ab S.101):** Weiterhin darf jede Einheit entsprechend ihres durchschnittlichen Skills Special Command Abilities erhalten. **Abweichend** von den normalen Regeln kostet die erste Fähigkeit 0 Punkte, jede weitere aber 5% des Punktbudgets. Zu finden sind die Special Command Abilities in Publikationen wie Combat Manual Kurita Combat Manual Mercenaries, Battle of Tukayyid, ASCE etc. Da die Combat Manual Serie bis auf weiteres eingestellt ist hat einer der Schreiber die ‚Lite‘ Versionen (Clan, Marik, Steiner etc.) auf seinem Blog zumindest von den Regeln her bereitgestellt <https://nckestrel.wordpress.com/combat-manuals-lite/>. Das Combat Manual Davion ist leider eine Ausnahme, da es fertig ist und eigentlich nur noch veröffentlicht werden muss. Deshalb kann kein Entwurf online gestellt werden.

Weiterhin verbrauchen diese SCA 2 Auswahlen (und man muss die 5% der Punkte investieren):
Walking Death, Assault Operations, Esprit de Corps, Camouflage
- **Critical Success and Failure (S. 159):** Eine natürliche 12 ist kein automatischer Erfolg, aber eine natürliche 2 ist immer ein Misserfolg. Bitte beachtet, dass eine natürliche 12 beim Trefferwurf normalerweise auch sofort einen kritischen Schaden verursacht (S.45). Abweichend dazu spielen wir es

so, dass wenn die Zielzahl beim Trefferwurf eine 12 ist bei einer gewürfelten 12 kein kritischer Treffer verursacht wird aber der Treffer ist trotzdem gelungen.

- **Advanced Terrain (Woods (S.136 - 137)):** Vor dem Spiel muss entschieden werden ob es sich um light, heavy oder ultra-heavy Woods handelt. Entsprechend gibt es andere Treffermodifikatoren etc. Z.B. gibt light Wood pro 2 Zoll einen Trefferwurfmodifikator von +1. Ab 6 Zoll light Wood ist die Sichtlinie blockiert.
- **Battlefield Intelligence (ab S.154 - 155):** Einheiten mit der Fähigkeit RCN oder MHQ ermöglichen für den Spieler mit dem höchsten BI Wert es z.B. Einheiten auf dem Spielfeld zu verstecken. Unabhängig davon können Einheiten mit der Fähigkeit RCN oder MHQ einen Initiative-Boni ermöglichen.
- **Aerospace Units on the ground map (S.141-143):** Sind Flieger im Spiel dürfen diese auch landen und starten.
- **Advanced Terrain (Woods (S.136 - 137)):** Vor dem Spiel muss entschieden werden ob es sich um light, heavy oder ultra-heavy Woods handelt. Entsprechend gibt es andere Treffermodifikatoren etc. Z.B. gibt light Wood pro 2 Zoll einen Trefferwurfmodifikator von +1. Ab 6 Zoll light Wood ist die Sichtlinie blockiert.
- **Anmerkung zu Artillerie-Einheiten:** Diese werden ausschließlich on-Board platziert
- **Anmerkung zu Area-Effect Waffen (Bomben, Artillerie etc.):** Diese treffen immer die Front-Panzerung.

Hausregeln:

- **Physical Attacks (ab S.45):** Wird eine Nahkampfattacke durchgeführt und das Ziel ist keine Infanterie so wird nur ein Trefferwurf abgelegt egal wie viel Schaden verursacht wird. Ist das Ziel Infanterie wird normal nach Multiple Attack Rolls pro Schaden ein Trefferwurf abgelegt.
- **Damage to rear (S. 48):** Statt beim Ziel zusätzlich 1 Schaden zu verursachen wird, wenn min. 1 Schaden durch die Attacke erzielt wurde, ein Wurf mit 2W6 durchgeführt. Bei einem Ergebnis von 9+ wird ein kritischer Treffer erzeugt und damit auf der entsprechenden Tabelle gewürfelt.
- **Unequal number of units (S. 32):** Die Anzahl der zu bewegendenden Einheiten wird regulär ermittelt. Sollte eine Seite mehr Einheit als die andere bewegen müssen, so findet dies am ANFANG der Bewegung statt. Wenn also ein Spieler 5 und der andere Spieler 8 Einheiten hat, dann muss der zweite Spieler 3x 2 Einheiten bewegen ansonsten 2x 1. Die 3x 2 Einheiten bewegt er zu Beginn des Zuges. Also Spieler 1 bewegt eine Einheit und Spieler 2 bewegt 2 Einheiten und ab dem vierten Durchlauf bewegen beide Spieler je 1 Einheit.
- **Critical-Resistant CR (S.84)** – Statt -2 auf den Wurf für einen kritischen Treffer anzuwenden, werden die Ergebnisse von 11 u. 12. Ignoriert.
- **Dodge (optionale Regel):** Wird eine Einheit der Größe Size = 1 von einer Flächenwaffe (Artillerie, Bomben) getroffen so erhält diese Einheit einen Schutzwurf mit 1W6 gegen jeden verursachten Schadenspunkt (z.B. 2 Würfe bei 2 Punkten Schaden). Die Zielzahl ist hierbei ein Fester Wert von 7 minus aktuellem Ground-TMM bis zu einem Maximum von 3+ (Modifikatoren durch Jumping, BA oder VTOL zählen nicht zum Ground-TMM). Ein Dasher mit TMM 4 hätte eine Zielzahl von 3+, eine Adder mit TMM 2 von 5+, Battle Armor mit TMM1 von 6+. Gelingt der Wurf wird der Schadenspunkt nicht angewendet.