

## Turnierregeln der DBTM 2024

### Inhalt

<b>Turnierregeln der DBTM 2024</b> .....	1
<b>1. Grundsätzliches</b> .....	2
<b>2. Ergänzungen / Abweichungen zum Regelwerk</b> .....	2
2.1 Aufstellung.....	2
2.2 Initiative.....	2
2.3 Kritische Treffer.....	2
2.4 Fahrzeug Effizienz (siehe auch TacOps S.107).....	2
2.5 Zerstörte Einheit.....	3
2.6 Schwertkampf.....	3
2.7 Sondermunition.....	3
<b>3. Turnierablauf</b> .....	4
3.1 Allgemeines.....	4
3.2 Ablauf einer Runde / eines Matches.....	4
3.3 Würfel und Würfeln.....	4
3.4 Pausen.....	4
3.5 Aufgabe.....	5
3.6 Karten.....	5
3.7 Miniaturen.....	5
3.8 Vorrunde.....	6
3.9 Hauptrunde.....	6
3.10 Edge Punkte.....	7



# BATTLETECH™

## 1. Grundsätzliches

Für dieses Turnier gelten die im englischen Total Warfare (korrigierte achte (oder neuere) Edition) befindlichen Regeln.

## 2. Ergänzungen / Abweichungen zum Regelwerk

### 2.1 Aufstellung

Die Aufstellung der BattleMechs erfolgt am Kartenrand an der Seite des Spielers.

### 2.2 Initiative

Es gilt eine andere Initiativregel. Für jede Runde, die eine Seite aufeinanderfolgend die Initiative verloren hat, erhält sie nach der ersten Runde +1. Dieser Modifikator ist kumulativ. Dementsprechend hat eine Seite, die die Initiative viermal in Folge verloren hat einen positiven Initiativmodifikator von +3, bei fünf verlorenen Initiativen +4 usw.

Wechselt die Initiative auf dieser Art, ist der Modifikator verbraucht und muss erneut durch verlieren der Initiative „angesammelt“ werden.

So ist ein Wechseln der Initiative nach einer gewissen Zeit sichergestellt (spätestens in der dreizehnten Runde des Initiativeverlustes).

### 2.3 Kritische Treffer

Es gilt die Regel für „gleitende kritische Treffer“ (Floating Crit TacOps S.77) bei einem Wurf von Doppel-Eins.

- Es werden erneut zwei Würfel geworfen, um die tatsächlich getroffene Zone zu bestimmen, wird erneut eine 2 geworfen, trifft der Schuss tatsächlich die Torso Mitte / rechter Torso / Linker Torso (abhängig von der Richtung aus der der Schuss kam). Das bedeutet nicht, dass noch ein kritischer Treffer erzielt wird
- Ist das Ergebnis keine 2, dann trifft der Schuss die entsprechende Trefferzone
- Würfle auf der Tabelle kritische Treffer (nachdem Panzerung abgestrichen wurde), um zu bestimmen, ob ein kritischer Treffer erfolgt ist
- Ist keine externe Panzerung mehr vorhanden, kann ein weiterer kritischer Treffer erfolgen
- Wenn das Ziel des Angriffs „Teildeckung“ hat und nach der ersten 2 wird ein Ergebnis gewürfelt, das ansagt, dass die Beine getroffen werden, dann würfle erneut, bis es zu einer anderen Trefferzone außer den Beinen kommt.

### 2.4 Fahrzeug Effizienz (siehe auch TacOps S.107)

Folgende Änderungen sind an den Trefferzontentabellen vorzunehmen und gültig für die Meisterschaft:

Boden(kampf)fahrzeuge

- entferne das kritische Ergebnis bei einem Wurf von 8 auf der Trefferzone „Seite“



# BATTLETECH™

- entferne den potentielle Motive System Schaden bei einem Wurf von 9 auf allen Trefferzonen

Motive System Schadenstabelle:

- entferne alle Modifikatoren für die Angriffsrichtung (Attack Direction Modifiers)
- reduziere alle Fahrzeugtypmodifikatoren um 1 (Minimum von 0)

## 2.5 Zerstörte Einheit

Ein BattleMech gilt als abgeschossen und ist am Ende der Runde vom Spielfeld zu entfernen, wenn

- drei Engine des BattleMechs beschädigt oder verloren sind,
- zwei Gyros des BattleMechs beschädigt sind,
- das Cockpit des BattleMechs zerstört wurde,
- der Pilot des BattleMechs sechs Pilotenschäden hinnehmen musste,
- der Kopf des BattleMechs abgetrennt ist,
- der BattleMech drei Gliedmaßen (Arme/Beine) verloren hat,
- die Turnierleitung ihn für abgeschossen erklärt.

## 2.6 Schwertkampf

Ein Schwertkampf zur Ermittlung eines Siegers wird immer dann durchgeführt, wenn nach Auswertung des Gefechts bzw. der Gefechte Gleichstand zwischen Spielern herrscht.

Beide Spieler würfeln gleichzeitig mit zwei Würfeln (W6). Jede sechs ist ein Treffer und jede eins eine Parade, mit der ein Treffer abgewehrt wird.

Sobald ein Spieler einen Treffer nicht parieren kann und somit einsteckt, erhält er einen Pilotenschaden und muss für den in dieser Runde erlittenen Pilotenschaden einen Bewusstseinswurf mit steigender Schwierigkeit entsprechend der Tabelle für Pilotenschäden machen.

Schafft ein Pilot seinen Bewusstseinswurf nicht, wird er sofort ohnmächtig. Sofern er einen weiteren Bewusstseinswurf durchführen müsste, so kann er diesen nicht mehr ausführen.

Fällt ein Pilot in Ohnmacht, wird er abgestochen, und der Gegner gewinnt.

Fallen beide Spieler gleichzeitig in Ohnmacht, würfeln sie rundenbasiert so lange Bewusstseinswürfe, bis einer aufwacht und seinen noch schlafenden Gegner absticht. Sollten beide Piloten in derselben Runde wieder aufwachen, wird normal weitergekämpft.

Sollten beide Piloten in derselben Runde ihren sechsten Pilotentreffer erhalten, wird das Duell unter denselben Startbedingungen erneut gestartet.

## 2.7 Sondermunition

Die im Total Warfare aufgeführte Sondermunition (wie z.B: Inferno Raketen) dürfen im Turnier genutzt werden. Dies ist vor Beginn des Matches auf dem Record Sheet zu vermerken und dem Gegner mitzuteilen, dass man Sondermunition nutzt. Die exakten Details welche oder wie viel wiederum sind nicht zwingend mitzuteilen (aus Freundlichkeit darf man natürlich).

Cluster Munition für LB-X Autokanonen gilt hierbei ebenso wenig als Sondermunition, wie die unterschiedlichen Munitionsarten für ATMs oder ob MML Werfer LRM oder SRM führen.



# BATTLETECH™

## 3. Turnierablauf

### 3.1 Allgemeines

Der Turnierbogen und die Record-Sheets sind sauber und ordentlich mit Kugelschreiber auszufüllen und am Ende jeder Runde an die Turnierleitung vollständig zurück zu geben. Fehlende bzw. nicht oder schlecht lesbare Turnierbögen/Record-Sheets werden durch die Turnierleitung im eigenen Ermessen gewertet und können zum Verlust eines Gefechts oder sogar zum Ausschluss aus dem Turnier führen.

### 3.2 Ablauf einer Runde / eines Matches

Zu Beginn jeder Runde weist der Turnierleiter jedem Spieler einen Gegner zu. Die Spieler nehmen dann ihre Plätze ein.

Die Spieler geben ihren Gegnern etwa eine Minute Zeit, um ihre Record Sheets einzusehen.

Wenn die letzte Paarung ihre Plätze eingenommen hat, verkündet die Turnierleitung, dass das Match offiziell begonnen hat.

Dies ist der Beginn der ersten Runde.

Der Spieler, der mit dem ersten Wurf die Initiative gewonnen hat, bestimmt seine Heimatkante (nur relevant, sofern keine gespiegelten Karten verwendet werden).

Der Gegner beginnt entsprechend an der gegenüberliegenden Kante.

Das Match läuft entsprechend der oben genannten Regeln und dem Total Warfare ab.

### 3.3 Würfeln und Würfeln

Es sind ausschließlich die durch die Turnierleitung gestellten Würfel zu verwenden. Die Nutzung von anderen Würfeln führt zum Ausschluss vom Turnier (Ausnahme: Anlagewürfel).

Die gestellten Würfel sind vom Spieler sofort an die Turnierleitung zurück zu geben, wenn das Turnier für den Spieler beendet ist.

Es wird **OHNE** Würfelbecher gewürfelt (um Betrug zu vermeiden), sondern aus der Hand sichtbar auf der Platte oder in einem Würfelboard/Kästchen. Der Wurf **MUSS** für den **Gegenspieler gut sichtbar sein**.

Der Wurf erfolgt stets mit der entsprechenden Anzahl an Würfeln. Sind zwei Würfel zu würfeln, geschieht dies simultan. Ein Einzelwurf der Würfel ist nur bei entsprechenden Würfeln (wie zum Beispiel kritische Trefferlokationen gestattet). Gleiches gilt für nicht saubere Würfel, wenn die Würfel auf dem Boden oder einer Seitenkante zu liegen kommen und die Zahl nicht klar erkennbar ist, dieser Wurf ist dann mit beiden Würfeln zu wiederholen.

Es wird nicht gewürfelt, wenn es keinen klaren Grund dafür gibt. Gib zuerst an, wofür du würfelst!

### 3.4 Pausen

Wenn ein Spieler das Spiel unterbrechen muss, muss er dies seinem Gegner mitteilen und, wenn möglich, die laufende Spielrunde beenden. Die Uhrzeit, zu der die Pause beginnt muss aufgeschrieben werden, und der Spieler muss seinem Gegner sagen, wohin er geht (z. B. "auf die Toilette"). Wenn der Spieler zurückkehrt, um das Spiel zu beenden, notieren Sie



# BATTLETECH™

die Zeit, zu der das Spiel wieder aufgenommen wird.

Längere Unterbrechungen sind der Turnierleitung mitzuteilen und abzustimmen. Geschieht dies nicht, kann dies zur automatischen Niederlage des laufenden Matches oder gar zum Ausschluss des Spielers aus dem Turnier führen.

## 3.5 Aufgabe

Ein Spiel aufzugeben gilt als unsportlich (außer im Fall von mildernden Umständen), da es unfair gegenüber anderen Spielern im Turnier ist, die ihre Punkte durch das Durchspielen ihrer Spiele verdienen. Ein Spieler kann das Spiel durch seine eigene Erklärung, durch übermäßige Pausen oder durch Verlassen des Spiels ohne Erklärung gegenüber seinem Gegner aufgeben. In letzterem Fall ist eine einmalige Nachfrist von 5 Minuten zulässig. Wenn der Spieler dies erneut tut und nicht auf dem Turniergelände angetroffen wird, ist die Partie sofort verloren.

Folgendes tritt bei Aufgabe ein:

- Die gesamte Truppe des verlierenden Spielers gilt als zum Rückzug gezwungen, dies greift sofort, auch wenn die Aufgabe mitten in einer Runde geschieht.
- Eine Einheit, die bewegungsunfähig ist, ist vom erzwungenen Rückzug ausgenommen.
- Wenn der aufgebende Spieler nicht verfügbar ist, um das Spiel zu beenden, wird ein Spielleiter oder eine von der Turnierleitung genehmigte Person als Ersatzspieler eingesetzt, um das Spiel zu beenden. Dies geschieht allerdings nur in Absprache mit dem verbleibenden Spieler!

## 3.6 Karten

Die Turnierleitung stellt die Karten. Hierbei wird auf eine ausgewogene Gestaltung geachtet und sogenannte „Campingpositionen“ soweit reduziert, wie möglich.

## 3.7 Miniaturen

Für die Zwecke dieses Turniers gilt:

- "Miniaturen" bezieht sich auf Metall- oder Plastikminiaturen oder Spielfiguren aus Pappe. Nur solche, die von Catalyst Game Labs, Vorgängerfirmen oder offiziellen Lizenznehmern hergestellt wurden, sind erlaubt.
- "Bausatz-Miniaturen" oder veränderte/angepasste Miniaturen, die Canonkunst oder "Fluff"-Variantenbeschreibungen darstellen sollen, sind erlaubt, wenn beide Spieler zustimmen.
- Eine Miniatur muss so auf die Base gesetzt oder gestaltet sein, dass die Vorderseite der Einheit deutlich zu erkennen ist.
- Sofern für eine vorgegebene Einheit noch kein offizielles Modell oder eine spezifische Variante existiert, darf eine Proxyminiatur verwendet werden.
- Für verwendete Proxy Miniaturen gelten die oben erwähnten Regeln zur klaren Erkennung der Vorder- und Rückseite.
- Proxys müssen entsprechend auf dem Datenblatt (Record Sheet) vermerkt und dem Gegner mitgeteilt werden.



# BATTLETECH™

- Der Gegner des Spielers hat das Recht, eine Proxy Miniatur zu vermeiden, indem er oder die Turnierleitung eine entsprechende Miniatur zur Verfügung stellen.

## 3.8 Vorrunde

Jedem Teilnehmer wird eine Spielernummer zugelost, woraus sich die Setzliste für die Vorrunde ergibt.

Jeder Spieler erhält für die Vorrunde entsprechend vorsortierte Mechkombinationen.

In der Vorrunde werden von jedem Teilnehmer vier Gefechte zu 45 Minuten gespielt (angefangene Runden innerhalb der Zeit werden vollständig zu Ende gespielt).

Für jedes Gefecht stehen dem Spieler zwei Battlemechs zur Auswahl. Dabei kann sich der Spieler aussuchen, welchen Battlemech er als Erstes der beiden aufstellt. Der zweite Battlemech wird erst nach Abschuss des ersten Battlemechs am Kartenrand auf der Seite des Spielers von diesem aufgestellt.

### Wertung der Gefechte in der Vorrunde

Die Wertung der Vorrunde erfolgt gemäß der Wertungsregeln, siehe unten.

### Qualifizierung für die Hauptrunde

Die punktbesten acht Spieler der Vorrunde erreichen die Hauptrunde.

Bei Punktgleichheit wird aus den Gefechten der punktgleichen Spieler zuerst die Anzahl aller abgeschossenen Battlemechs, dann das Verhältnis von allen abgeschossenen zu allen verlorenen Battlemechs miteinander verglichen. Sollte hierbei Gleichstand herrschen, wird der Sieger mittels Schwertkampf ermittelt.

Die Setzliste für die Hauptrunde ergibt sich aus der Platzierung der Vorrunde.

## 3.9 Hauptrunde

Die Gefechte in der Hauptrunde dauern 80 Minuten und werden zeitgleich durch die Turnierleitung gestartet. Das Finalgefecht dauert 120 Minuten und wird ebenfalls durch die Turnierleitung gestartet. Angefangene Runden innerhalb der Zeit werden vollständig zu Ende gespielt. Der Sieger des Gefechts erreicht die nächste Runde.

Jeder Spieler erhält die Turniermappe entsprechend der Setzliste. Die Turniermappe enthält den Turnierbogen, das Aufstellungsprotokoll für die gewählten Einheiten sowie die Record-Sheets der zur Verfügung stehenden Einheiten.

Der Turnierbogen und die Record-Sheets sind sauber und ordentlich mit Kugelschreiber auszufüllen und an die Turnierleitung am Ende des Gefechts vollständig zurück zu geben. Fehlende bzw. nicht oder schlecht lesbare Turnierbögen/Record-Sheets werden durch die Turnierleitung im eigenen Ermessen gewertet und können zum Verlust eines Gefechts oder sogar zum Ausschluss aus dem Turnier führen.

Die Mappe darf erst geöffnet werden, wenn die Turnierleitung dies gestattet. Sofern sie vorher geöffnet wird (egal von wem, ausgenommen Turnierleitung) wird der Spieler disqualifiziert.

Auf Signal der Turnierleitung dürfen alle Teilnehmer des Viertelfinals ihre Turniermappen öffnen, sodass alle Spieler zehn Minuten Zeit haben, aus dem vorgegebenen Pool die Einheiten auszuwählen,



# BATTLETECH™

die sie in das Gefecht führen wollen. Die ausgewählten Einheiten sind auf dem Aufstellungsprotokoll mit Kugelschreiber gut lesbar zu vermerken. Dieses ist vor Ablauf der 10-Minuten-Frist bei der Turnierleitung einzureichen.

Diskussionen über Einheiten oder Hilfestellungen bei der Auswahl haben während dieser 10 Minuten von allen Anwesenden zu unterbleiben.

Nach Abgabe der Aufstellungsprotokolle setzen sich die Teilnehmer an den ihnen vorgegebenen Tisch und bereiten sich auf das Gefecht vor (Figuren, Würfel, etc.).

## 3.10 Edge Punkte

Der Zweck des Einsatzes von Edge in Turnieren ist es, den Einfluss des Glücks auf den Ausgang des Spiels zu verringern.

Jeder Spieler erhält einen Edge-Punkte für jede Hauptrunde des gesamten Turnieres. Ein Spieler kann einen solchen Glückspunkt ausgeben, um die Wiederholung eines Würfelergebnisses zu erzwingen/erlauben. Hierbei gilt dies einmalig für einen beliebigen Würfelwurf, unabhängig ob er mit 2W6 oder 1W6 durchgeführt wurde. Sämtliche dafür genutzten Würfel werden neu gewürfelt. Das neue Ergebnis ist zu akzeptieren.

Der Edge-Punkt kann wie folgt ausgegeben werden:

- Ein Spieler kann einen Edge-Punkt ausgeben, um einen erneuten Wurf eines beliebigen Würfelergebnisses zu erzwingen/erlauben, dies gilt für eigene, wie auch gegnerische Würfe.
- Die Verwendung eines Edge-Punktes muss sofort nach dem betreffenden Würfelwurf erklärt werden.
- Sobald ein nachfolgender Würfelwurf gemacht wurde, können alle vorherigen Würfelwürfe nicht mehr mit Edge versehen werden.
- Der Glückspunkt ist Spieler und Turnierrunden bezogen. Jeder teilnehmende Spieler erhält EINEN Glückspunkt pro Turnierrunde, die er spielt. Dieser gilt NUR für diese Turnierrunde und kann nicht gesammelt werden.
- Pro eingesetztem Edge kann nur eines der Ergebnisse beeinflusst werden.

Genauer bedeutet dies (aber nicht ausschließlich):

- Kopftreffer (oder eine andere Trefferzone, die dem Spieler zum Nachteil gereichen würde)
- Floating Crits zur Wiederholung der Doppel-1 die zum Floating geführt hat
- Anzahl kritischer Treffer
- Wiederholung eines kritischen Treffers (z.B: Neu Wurf eines kritischen Cockpittreffers)
- Anzahl der Treffer auf der Streutreffertabelle
- Pilotenwürfe (eigene wie auch einen des Gegners!)
- Vermeidungswürfe für Abschaltung, Munitionsexplosion etc.

## 4. Wertung

Die Wertung basiert auf einem 100 Punkte System für die gesamte Truppe eines Spielers. Somit erhält ein Spieler, der die gesamte gegnerische Streitmacht zerstört, 100 Punkte für die Runde. Jede Einheit dieser Truppe ist einen Teil der 100 Punkte wert, und zwar proportional zum BV der Einheit im Verhältnis zum gesamten BV der Streitmacht.



# BATTLETECH™

- "Zerstört" ist gemäß Total Warfare, S.128. Zusätzlich gilt ein 'Mech als zerstört, wenn alle seine Waffen zerstört sind **UND** er sich nicht mehr bewegen kann. Die Maschine wird dann entsprechend aus dem Spiel genommen.
- Ein Mech gilt auch als zerstört, wenn die folgenden „Crippling Damage“ Regeln (Total Warfare, S. 258) erfüllt sind:
  - der Mech/Einheit verliert beide Sensor-Zeilen
  - der Mech/Einheit, hat vier oder mehr Pilottreffer
  - der Mech/Einheit musste den Verlust aller Waffen des Mechs durch Schaden oder Munitionsmangel hinnehmen
  - der Mech/Einheit zum Ende einer Runde bewusstlos mit 3 oder mehr Pilotentreffern ist
  - der Mech/Einheit abgeschaltet ist und mehr als 24 Hitzepunkte aufweist! Eine abgeschaltete Einheit mit weniger als 24 Hitzepunkten gilt NICHT als zerstört, außer oben genannte Bedingungen greifen.

Wenn ein Spieler nicht die gesamte gegnerische Streitmacht vernichtet, wird sein Punktestand anhand der folgenden Berechnungen ermittelt.

- Jede zerstörte Einheit ist für sich 100 Prozent wert.
- Jede nicht zerstörte Einheit ist einen Prozentsatz ihres Wertes wert, der sich nach der Höhe des Schadens richtet, den die Einheit erlitten hat. Dieser ist auf 75 Prozent begrenzt. Der Prozentsatz wird für jede Bedingung wie unten angegeben vergeben. Alle Werte sind exklusiv, sofern nicht anders angegeben.
- 15% Jeder zerstörte Arm (einschließlich "blown off" kritischer Treffer).
- 20% Jedes zerstörte Bein oder jeder zerstörte Seitentorso (einschließlich kritischer Treffer, die "blown off" wurden).
- 30% Die Einheit kann <5 Punkte Waffenschaden verursachen. ("Mindestschaden"-Regel, TW S. 258.)
- 3% Jeder kritische Treffer und jeder Pilottreffer (ohne solche an zerstörten Zonen).
- 2% Jede Zone mit internem Schaden (nicht zerstört).
- 1% Jede Zone, an dem nur die Panzerung beschädigt wurde (kein interner Schaden). Vorne und hinten zählen separat.

Prozentuale Basispunkte: Der Prozentsatz wird für jede Einheit separat addiert.

Basispunkte-Faktor: Teilt die BV der Einheit durch die BV der gesamten Truppe.

Angepasste Schadenspunkte: Multipliziere die prozentualen Basispunkte mit dem Basispunktfaktor.

Gesamtschadenspunktzahl: Addiere die angepassten Schadenspunkte für jede Einheit und runde die Summe ab.

Nachdem die oben genannten Punkte berechnet wurden, können Bonuspunkte für das Ausführen bestimmter Aktionen oder das Erfüllen bestimmter Bedingungen während des Matches hinzugefügt werden. Diese Bonuspunkte werden auf dem Spielberichtsbogen aufgelistet und definiert oder zusammen mit diesem zur Verfügung gestellt.

Der Einfachheit halber wird die Spielleitung jedem Spieler einen entsprechenden Wertungsbogen beilegen.

