

Regeln für Großgefechte

Hausregeln für Großgefechte von Bernd Jacobitz

Grundsätzliches:

Bei großen Gefechten werden Verbände ab 2 Kompanien bis zu Regimentern eingesetzt. In der Realität bewegen sich diese gemäß ihren Befehlen als Formationen. Im allgemeinen setzen Kommandeure immer Formationen ein, einige Ausnahme bilden hier die Lanzenführer die logischerweise nur einzelne Mechs oder auch ihre gesamte Lanze bewegen, je nach Lage und Auftrag.

Je näher am Gefecht sich eine Formation befindet desto wichtiger wird die Entscheidung der unteren Führungsebenen

Der einzelne Mechkrieger trifft seine Entscheidung zur Bewegung lediglich im Gefecht selbst. Hier jedoch immer unter den Einschränkungen durch Befehle seines Lanzenführers und unter Berücksichtigung der Lanzenkameraden.

Battletechregeln können dies nicht oder nur schlecht darstellen da die Einzelbewegung sehr Zeitraubend ist. Mit einigen kleinen Zusatzregeln sind sie aber dazu in der Lage.

Diese Regeln sollen also

1. Diese Formationsbewegung darstellen.
2. Den Spielfluss bei Großgefechten aufrechterhalten.
3. Das Zusammenspiel der Btl, Kompanien und Lanzen simulieren
4. Die taktische Bewegung mit der Bewegung von Einzeleinheiten kombinieren d.h. Bewegung einzelner Mechkrieger nicht unterdrücken.

Aus diesem Anspruch ergeben sich folgende Regeln:

Es gelten die Regeln zur Bewegung gem. Battletech Regelwerk. Gleiches gilt für die Initiative, sowie für den Ablauf des Wechselns der bewegenden Partei.

Alle Bewegungspunkte etc. bleiben unverändert.

Man gliedert das Gefechtsfeld in 3 Bereiche:

Strategischer Bereich: Dies ist der gesamte Raum in welchem sich eigene Einheiten bewegen ohne auf Feindliche Kräfte zu treffen. Der Abstand zu Feindeinheiten ist mindestens das 3fache der Maximalen Reichweite der Waffen. Meist sind dies 3 Karten oder eben mehr.

Taktischer Bereich: Dies ist der Bereich unmittelbar vor dem Gefecht, also bis zur maximalen Waffenreichweite.

Gefechtsbereich: Hier ist Waffeneinsatz möglich. Die Einheiten befinden sich tatsächlich im Gefecht.

Bewegung:

Im *Gefechtsbereich* können die Einheiten einzeln bewegt werden, allerdings immer im Lanzenrahmen. Soll heißen, die Lanze bewegt sich komplett bevor ein Wechsel durchgeführt wird, allerdings können sich die einzelnen Einheiten unabhängig von einander bewegen.

Im *taktischen Bereich* bewegen sich Lanzen in Formation bevor gewechselt wird. Soll heißen es werden alle Einheiten gleichzeitig und gleichartig bewegt. Also z.B. die ganze Lanze 4 Hex nach vorne. Als Bewegungslimit gilt die Bewegungsrate der langsamsten Einheit. Drehungen werden im Lanzenrahmen gemacht. Erlaubt sind Änderungen der Formation. z.B. Von Keil zu Reihe etc. hier dürfen die Bewegungsraten der Einheiten selbst verwendet werden

Regeln für Großgefechte

Im *strategischen Bereich* bewegen sich Kompanien nach den gleichen Regeln wie Lanzen im taktischen Bereich. Formationsänderungen der Kompanien dürfen durchgeführt werden. Sollten dabei Lanzen ihre Formation ändern müssen so ist dies gem. den Regeln für den taktischen Bereich erlaubt.

ECM: Befindet sich eine Einheit einer Lanze im Wirkungsbereich einer gegnerischen ECM so wird bei dieser Lanze der Wechsel des Bewegenden gem. den normalen Regeln durchgeführt. D.h. Einzelbewegung, Wechsel usw. Die Initiative hat hier der Gegner. Dies simuliert das antrainierte Zusammenspiel der Lanze auch ohne Koordination des Lanzenführers.

Alle Anderen Regeln Bleiben gem. BT Regelwerk.
Bei Gefechten ab 12 Lanzen je Seite empfiehlt sich eine Zeitbegrenzung von einer Minute je Lanze. Diese gilt dann auch und gerade wenn ECM eingesetzt wird.