



11.06.2012

# BATTLETECH



## Batchallregelwerk

Version 4.1

Dieses Regelwerk enthält die grundlegenden Regeln der Batchall Community sowie das Blutnamensregelwerk



Team Trueborn e.V.  
<http://www.trueborn.net>  
Battletech ist ein eingetragenes Markenzeichen von  
The Topps Company  
<http://www.classicbattletech.com>



# INHALT

1	Das Regelwerk .....	5
2	Der ilKhan .....	5
3	Die Führung der Clans .....	5
	<b>3.1 Khane</b> .....	5
	<b>3.2 saKhane</b> .....	6
	<b>3.3 Die Loremaster</b> .....	6
	<b>3.4 Die Oathmaster</b> .....	7
4	Mitspieler .....	7
	<b>4.1 Anmeldung</b> .....	7
	<b>4.1.1 Mehrfachbenutzer</b> .....	7
	<b>4.1.2 Wahl des Clans</b> .....	7
	<b>4.1.3 Clanwechsel</b> .....	7
	<b>4.1.4 Wahl des Alias</b> .....	7
	<b>4.1.5 Anmeldung im Trägerverein</b> .....	7
	<b>4.2 Abmelden</b> .....	8
	<b>4.3 Ausschluss</b> .....	8
	<b>4.3.1 Löschen von inaktiven Accounts</b> .....	8
	<b>4.3.2 Ausschluss durch grobes Fehlverhalten</b> .....	8
	<b>4.4 Rang beim Start</b> .....	8
5	Chapter .....	8
	<b>5.1 Chapterführung</b> .....	8
	<b>5.2 Chapterwechsel</b> .....	8
	<b>5.3 Chaptername</b> .....	9
	<b>5.4 Chapterfights</b> .....	9
	<b>5.4.1 Battletech-Regeln</b> .....	9
	<b>5.4.2 Einheiten, Waffen und Ausrüstung</b> .....	9
	<b>5.4.3 Ehrenregeln</b> .....	10
	<b>5.4.4 Chapterfights mit mehreren Spielern</b> .....	10
	<b>5.4.5 Siegreiches Chapter</b> .....	10
	<b>5.4.6 Unterlegenes Chapter</b> .....	10
	<b>5.4.7 Unentschieden</b> .....	10
	<b>5.5 Clan vs. Innere Sphäre</b> .....	11
6	Auszeichnungen .....	11
	<b>6.1 Ehrungen auswerten</b> .....	12
	<b>6.2 Ränge</b> .....	12
	<b>6.3 Schützen- und Pilotenwerte</b> .....	12
	<b>6.3.1 Kosten für Steigerungen der Piloten- und Gunnery Werte</b> .....	12
	<b>6.3.2 Spielerwerte</b> .....	12

<b>6.4 Unterstützungen</b> .....	13
<b>6.5 Virtueller Tod</b> .....	13
7 Einheiten.....	13
<b>7.1 Zuteilung der Einheiten</b> .....	14
<b>7.2 Gebrauch der Einheiten</b> .....	14
<b>7.2.1 Nutzung der Einheiten</b> .....	14
<b>7.2.2 Einheiten ehemaliger Vereinsmitglieder</b> .....	14
<b>7.3 Reparaturzeiten</b> .....	14
<b>7.4 Kampfunfähige/zerstörte Einheiten</b> .....	14
<b>7.5 Nachschub</b> .....	14
<b>7.6 Isorla</b> .....	15
<b>7.6.1 Verzicht auf Isorla</b> .....	15
<b>7.7 Pools</b> .....	15
8 Blutnamen .....	15
<b>8.1 Verteilung der Blutnamen</b> .....	15
<b>8.1.1 Freie Blutnamen</b> .....	16
<b>8.1.2 Automatische Aberkennung</b> .....	16
<b>8.2 Teilnehmer und Austragungsort</b> .....	16
<b>8.2.1 Wer kann teilnehmen?</b> .....	16
<b>8.2.2 Austragungsorte</b> .....	16
<b>8.3 Turnierregeln</b> .....	16
<b>8.3.1 Zuständigkeit</b> .....	16
<b>8.3.2 Verantwortlichkeit</b> .....	16
<b>8.3.3 Widersprüche</b> .....	16
<b>8.3.4 Vertretungsregelung</b> .....	17
<b>8.3.5 Teilnehmeranzahl</b> .....	17
<b>8.3.6 Duellliste</b> .....	17
<b>8.3.7 Wahl der Gewichtsklasse des BattleMechs</b> .....	17
<b>8.3.8 Pilotenwerte</b> .....	17
<b>8.3.9 Tod eines Charakters</b> .....	17
<b>8.3.10 Karten</b> .....	17
<b>8.3.11 Sieg durch NSC</b> .....	17
<b>8.3.12 Sieg durch einen Spieler</b> .....	17
<b>8.5 Blutnamensmechs</b> .....	19
<b>8.5.1 Chassis</b> .....	20
<b>8.5.2 Umbauten</b> .....	21
<b>8.5.3 Beschränkungen</b> .....	21
<b>8.5.4 Genehmigungsverfahren</b> .....	21
<b>8.5.5 Initialisierung der BN-Mechs</b> .....	21

<b>8.5.6 Piloten</b> .....	21
<b>8.5.7 Isorla</b> .....	21
<b>8.5.8 Ressourcen</b> .....	22
<b>8.6. Aktivität von Blutnamensträger</b> .....	22
9 Trials (Tests).....	22
<b>9.1 Trial of Refusal (Widerspruchstest)</b> .....	22
<b>9.2 Trial of Position (Positionstest)</b> .....	22
<b>9.3 Trial of Bloodright (Blutnamenstest)</b> .....	22
<b>9.4 Trial of Possession (Besitztest)</b> .....	22
10 Homeworlds .....	22
11 Änderungen am Regelwerk .....	23
12 Informationen zum Trägerverein.....	23
13 Battletech.....	23

# 1 Das Regelwerk

Dieses Regelwerk ist bindend für alle Mitspieler der Batchall Community. Es enthält alle Informationen und Regeln im Umgang mit Chapterfights, das Führen der Fraktionen sowie über das Verhalten der Mitspieler innerhalb der Community.

Wichtig für den Gebrauch des Regelwerkes ist, dass jedem Entscheidungsträger, sei es ilKhan, Khan oder saKhan durch die meisten Regeln Entscheidungsspielräume eingeräumt werden, innerhalb derer sie ihre Aufgaben zu erfüllen haben. Es ist beabsichtigt, dass den Entscheidungsträgern ihre Aufgaben nicht wortwörtlich vorgeschrieben sind.

Dieses Regelwerk ersetzt das Batchall Regelwerk 3.2.

## 2 Der ilKhan

Der ilKhan ist der höchste Posten in der Community und Vertreter des Vorstandes bei Batchall. Der ilKhan ist der Ansprechpartner der Khane der einzelnen Clans und dient als Verbindungsglied zwischen Regelwerksteam, Projektleiter Batchall, Vorstand und Webmaster.

Der Vorstand ernennt den ilKhan als seinen Vertreter. Der ilKhan ist dem Vorstand gegenüber Rechenschaft schuldig.

Der ilKhan ist berechtigt jeden Khan oder saKhan zu überstimmen. Der ilKhan darf nach eigenem Ermessen oder auf Bitten eines betroffenen Spielers in alle Belange der Community eingreifen. Dies schließt ausdrücklich die claninterne Verwaltung sowie Schiedssprüche und Spielerverwaltung ein. Eine Amtshandlung ist durch den ilKhan gegenüber den Betroffenen zu begründen. Eine solche Entscheidung, sollte es sich nicht um eine Strafmaßnahme gegen einen Spieler handeln, ist im Forum zu veröffentlichen.

Sollte es sich um eine Strafmaßnahme handeln, so hat der betroffene Spieler das Recht, sich beim Vorstand über diese Maßnahme zu beschweren und eine Überprüfung zu fordern. Die Beschwerde ist an [info@trueborn.org](mailto:info@trueborn.org) zu stellen und wird in der Regel vom Vorsitzenden oder Geschäftsführer bearbeitet. Der ilKhan hat ein generelles Vetorecht in allen administrativen Vorgängen innerhalb der Batchall Community.

Der ilKhan hat außerdem das Vorrecht, das Regelwerk im Falle der Mehrdeutigkeit verbindlich auszulegen. Er kann damit auch eine Person oder Personengruppe seiner Wahl beauftragen.

Der ilKhan hat die Pflicht die Logistik (Geräte und Einkaufslisten) der Community zu überschauen und im Falle der Notwendigkeit einzugreifen.

Der ilKhan wird bei Abwesenheit infolge von Urlaub, Krankheit etc. von den Leitern der Lordprotector Classic und Lordprotector Plus Community vertreten.

## 3 Die Führung der Clans

### 3.1 Khane

Der Khan ist Ansprechpartner und verantwortlich für seinen Clan, also allen angeschlossenen Mitspielern und Chaptern. Der Khan muss Mitglied im Trägerverein Team Trueborn e.V. sein. Dazu reicht eine Fördermitgliedschaft aus. Er fungiert als direkter Kontaktmann zum ilKhan.

Ein Khan hat folgende Pflichten:

- mindestens einmal alle 24 Stunden sollte entweder der Khan oder der saKhan ins Leadertool schauen, um Chapterfights zu werten und Ersatz zu vergeben (außer bei Beurlaubung im Forum).
- Ansprechpartner für Fragen der Spieler zu sein (per Email, Forum, ICQ etc).
- bei Streitigkeiten soweit wie möglich zu vermitteln.
- den Spielern die Teilnahme an der Homeworlds-Kampagne zu ermöglichen.
- seine Spieler über wichtige Neuigkeiten, Informationen oder Änderungen in der Community zu informieren.
- Sich im Forum um den Bereich seines Clans zu kümmern und sich via Forum über Änderungen auf dem Laufenden zu halten.
- Nur der Khan hat das Recht die Keshik des Clans zu führen.

Ein Khan kann durch folgende Faktoren sein Amt verlieren:

- Die Mitspieler des Clans wählen ihn mit 3/4 Mehrheit ab.
- Längere unabgemeldete Abwesenheitszeiten (>1 Monat oder mehrmalige Abwesenheit > 7 Tage). Abzumelden bei Abwesenheit hat der Leader sich bei dem ilKhan, entweder über eine E-Mail oder über das Forum.
- Nach 3 Ermahnungen sonstiger Art durch den ilKhan
- Grobe Verletzung einer Regel des Regelwerkes.
- Er tritt freiwillig zurück.

Nach dem Verlust eines Khans ernennt der ilKhan einen Nachfolger. Dabei soll er – wenn möglich – den bisherigen saKhan berücksichtigen. Ein Khan kann bei fehlendem saKhan nach Rücksprache mit der Community Leitung einen ernennen.

### **3.2 saKhane**

Der saKhan ist der Stellvertreter eines Khans. Er hat dieselben Rechte und Pflichten wie ein Khan und er unterliegt den gleichen Voraussetzungen (Mitgliedschaft im Team Trueborn e.V.). Auch der saKhan verliert durch den virtuellen Tod nicht das Amt aber alle Ehrungen und Erweiterungen.

Die Besetzung des Postens ist keine Pflicht, ein Khan kann, in Absprache mit dem ilKhan, von seiner Besetzung absehen.

### **3.3 Die Loremaster**

Jeder Clan, kann ein verdientes Mitglied aus den eigenen Reihen zum Loremaster (Lehrmeister) ernennen.

Die Aufgabe der Loremaster umfasst die gesamten Abläufe der Blutnamenskämpfe innerhalb seines Clans (Leitung der Blutnamenskämpfe, Verwaltung der Blutnamen, Neubeantragung der Blutnamen); er ist neben dem Khan / saKhan, Ansprechpartner der Mitglieder des Clans; in seinem Clan übernimmt er die Funktion des Anklägers oder Verteidigers innerhalb des claneigenen Konklave.

Der Loremaster kann eine eigene Duellliste für Blutnamenskämpfe benutzen. Diese ist allerdings vorher mit der Communityleitung abzusprechen und im claninternen Forum zu veröffentlichen. Auch die Regeln für einen Blutnamenskampf werden vom Loremaster in Absprache mit den Khanen festgelegt, diese sind ebenfalls zu veröffentlichen.

Während eines Turniers bestimmt der Loremaster die Regeln und trifft Entscheidungen bei Streitigkeiten. Er hat die alleinige Leitung über das Blutnamensturnier und ist auch während des Turniers dem Khan und saKhan vorgesetzt.

Das Amt des Loremasters kann durch einen Positionstest an einen anderen Spieler, der die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt, übertragen werden, vorausgesetzt, der fordernde Spieler ist mit einer Entscheidung des Loremasters während eines Blutnamensturniers nicht einverstanden. Dem Positionstest muss der Khan zustimmen.

Der Loremaster ist mit dem Oathmaster zusammen für die Mitbetreuung neuer Spieler verantwortlich.

Die Voraussetzungen für das Amt des Loremaster ist die Mitgliedschaft im Trägerverein Team Trueborn e.V.

### **3.4 Die Oathmaster**

Jeder Clan verfügt über einen Oathmaster (Eidmeister). Dieser wird vom Khan des jeweiligen Clans ernannt.

Er ist für das jeweilige claninterne Konklave zuständig. Das Aufgabengebiet eines Oathmaster umfasst die Protokollierung und Archivierung der Ergebnisse des jeweiligen Konklaves. Der Oathmaster ist ebenso für Veröffentlichungen im Forum verantwortlich und fungiert als Schiedsman bei Streitigkeiten.

Er ist zusammen mit dem Loremaster für die Betreuung neuer Spieler verantwortlich.

## **4 Mitspieler**

### **4.1 Anmeldung**

Die freiwillige Anmeldung erfolgt ausschließlich über die Community Web-Seite (<http://www.batchall.de>). Wir unterscheiden zwischen zwei Arten von Mitspielern innerhalb der Community: den Mitspielern und den Mitgliedern des Trägervereines Team Trueborn e.V. Die Grundversion der Batchall Community ist für alle Mitspieler kostenlos. Jedem Nutzer von Batchall steht nur ein Account zu!

#### **4.1.1 Mehrfachbenutzer**

Es kommt vor, dass mehrere Mitspieler mit einem einzigen PC ihre Accounts verwalten. Die Mehrfachbenutzung ist bitte unverzüglich dem ilKhan mitzuteilen! Jede Anmeldung wird geprüft. Sollte innerhalb einer angemessenen Frist keine Erklärung eingegangen sein, werden alle betroffenen Accounts gelöscht.

#### **4.1.2 Wahl des Clans**

Die Wahl des Clans findet während der Anmeldung statt.

#### **4.1.3 Clanwechsel**

Wir sind die Clans! Wir wechseln nicht den Clan, außer: durch einen verlorenen Besitztest oder Absorptionstest. (Bedarf der Zustimmung beider Khane und des ilKhan, siehe Trials Punkt 6.5. Der Spieler kann allerdings jederzeit seinen alten Account löschen lassen und einen neuen Account bei dem neuen Clan errichten. Er fängt dort wieder als Star Commander mit einem Stern Mechs an.

#### **4.1.4 Wahl des Alias**

Jeder Spieler verpflichtet sich mit der Anmeldung bei Batchall auf Beleidigungen sowie auf die Verwendung von Namen, Zeichen und Erkennungsmerkmalen von verfassungsfeindlichen Organisationen zu verzichten.

Im Weiteren dürfen Politik, Religion oder ethnische Herkunft nur innerhalb des zum Spiel gehörenden Rollenspiels, also ohne Bezug zur realen Welt, thematisiert werden.

Eine mehrfache Zuwiderhandlung ist als vereinschädlich anzusehen und wird dementsprechend durch den ilKhan oder den Vorstand des Trägervereines geahndet.

#### **4.1.5 Anmeldung im Trägerverein**

Bei der Neuanmeldung im Trägerverein Team Trueborn e.V. werden pro vorhandenem Communityaccount 10 AZ gutgeschrieben.

## **4.2 Abmelden**

Jeder Spieler kann sich jederzeit abmelden. Hierzu reicht die Benachrichtigung des ilKhans.

## **4.3 Ausschluss**

In besonderen Fällen behält sich der ilKhan in Zusammenarbeit mit dem Vorstand vor, ein Mitglied aus der Community auszuschließen.

### **4.3.1 Löschen von inaktiven Accounts**

Spieler, die sich über 60 Tage nicht eingeloggt haben, werden durch das System automatisch gelöscht. Betroffene Spieler können sich nach ihrer Löschung selbstverständlich wieder neu anmelden. Mitglieder im Trägerverein Team Trueborn e.V. und Spieler, die Ihre Accounts auf inaktiv gesetzt haben, bleiben von der Löschroutine verschont.

Der ilKhan kontrolliert die angemeldeten inaktiven Spieler in regelmäßigen Abständen. Sollten hier Accounts vorhanden sein, welche seit mehr als 1 Jahr inaktiv sind, so werden auch diese zur Löschung freigegeben.

### **4.3.2 Ausschluss durch grobes Fehlverhalten**

Bei grobem Fehlverhalten ist die Communityleitung ermächtigt einen Spieler temporär oder permanent vom Spielbetrieb auszuschließen. Die endgültige Entscheidung trifft allerdings der Vorstand.

## **4.4 Rang beim Start**

Der beim Start zugewiesene Rang entspricht dem eines Sternführers. Dieser ist der jeweiligen gewählten Fraktion angepasst. Die Ränge der einzelnen Fraktionen sind auf der Startseite im Unterpunkt Regeln, aktuelle Dienstgrade der Community zu entnehmen.

# **5 Chapter**

Jeder Community-Spieler hat das Recht und wird angehalten, ein Chapter zu gründen und zu führen.

## **5.1 Chapterführung**

Der Führer des Chapters ist Ansprechpartner für seinen Khan. Um einen neuen Chapterführer einzusetzen, reicht eine E-Mail der betroffenen Spieler an den Khan.

## **5.2 Chapterwechsel**

Wenn Spieler einem bestehenden Chapter innerhalb des eigenen Clans beitreten wollen, reicht eine E-Mail an den betroffenen Khan. Dieser ist in der Lage, den Mitspieler zu versetzen. Es ist jedoch nicht möglich, seine Anzahl der gemachten Chapterfights sowie seine Chapterpunkte mit in das neue Chapter zu übernehmen. Diese verbleiben immer beim alten Chapter. Sollte dieses nach dem Wechsel des Spielers leer sein, so werden diese Punkte zusammen mit dem Chapter gelöscht.

Der Spieler darf entscheiden, welchem Chapter er zugehören will und darf nur mit seiner Zustimmung in ein anderes Chapter versetzt werden.

Das Hinzufügen eines Spielers zu einem bestehenden Chapter muss jedoch mit Zustimmung des betroffenen Führers des Chapters erfolgen.



## 5.3 Chaptername

Der Chaptername ist frei wählbar, sofern dieser noch nicht in der Liste der Chapter vertreten ist. Es können auch selbst erfundene Namen eingesetzt werden. Der Spieler wird angehalten, sinnvolle Namen zu wählen. Der Khan kann Namensänderungen im Einvernehmen mit dem Spieler vornehmen. Es gelten die gleichen Einschränkungen und Regeln wie in Punkt 4.1.4

## 5.4 Chapterfights

Die Chapterfights werden von den verschiedenen Chaptern selbst organisiert und durchgeführt. Die Spieler sollten sich über folgende Punkte einig sein:

- Die Art der BT-Regeln (Näheres siehe 5.4.1 & 5.4.2)
- Austragungsort
- geltende Hausregeln
- Ehrenregeln (Näheres siehe 5.4.3)

Auf jeder Seite sind mindestens zwei Einheiten zu stellen. Sollten sich Mechs auf dem Feld befinden, muss einer davon der Führungsmech sein, in dem der Accountpilot sitzt. Sollte sich nur ein einzelner Mech auf dem Feld befinden, wird dieser automatisch zum Führungsmech.

Der Führungsmech muss dem Gegner vor Spielbeginn klar kenntlich gemacht werden. In Gefechten nach Double Blind Regeln (*Tactical Operations*, S. 224), ist der Führungsmech vor Spielbeginn auf dem Record Sheet zu vermerken.

Der Spieler darf entscheiden, ob er den Führungsmech mit seinen derzeitigen Spielerwerten nutzt oder als 3/4 Pilot antritt. (siehe Spielerwerte 6.3.1). Zudem ist es verboten, die Regeln zum virtuellen Tod (Punkt 6.5) durch Hausregeln oder Absprachen außer Kraft zu setzen.

Grundsätzlich sind Chapterfights von Chaptern innerhalb des gleichen Clans möglich, innerhalb der Homeworldskampagne jedoch strikt untersagt.

### 5.4.1 Battletech-Regeln

Grundsätzlich gelten die Regeln aus Total Warfare (TW).

Regeln die nicht in Total Warfare stehen müssen von beiden Seiten genehmigt werden (dies gilt sowohl für Regeln aus offiziellen Battletech Regelwerken als auch für Hausregeln) [*Das Überspringen immobiler Einheiten in der Initiative ist beispielsweise eine Hausregel und bedarf daher beiderseitiger Zustimmung.*]

Die Spieler sind angehalten sich vor Spielbeginn abzusprechen, ob sie vom Turnierregelwerk TW abweichen wollen.

### 5.4.2 Einheiten, Waffen und Ausrüstung

Grundsätzlich ist der Einsatz sämtlicher Mechs, Fahrzeuge (Hubschrauber und Battle Armors aus den Accounts immer gestattet. Der Einsatz von Konventionellen Jägern, Luftraumjägern und Artillerie muss von beiden Seiten genehmigt werden.

Sämtliche Munitionssorten aus Total Warfare sind erlaubt (Inferno steht in Total Warfare!).

Es dürfen ebenfalls Einheitentypen (nicht jedoch Einheiten vorhandener Typen) gestellt werden, die nicht in den Accounts vorkommen, für diese gibt es jedoch keine Auszeichnungen und ihr Einsatz muss zwingend von beiden Seiten genehmigt werden.

- Batchall stellt Einheiten der Regelstufen Introductory, Tournament Legal und Advanced zur Verfügung. (Einzige Ausnahme bilden hierbei die beiden *Pack Hunter II* Varianten 2 und 3)

### **5.4.3 Ehrenregeln**

Vor Spielbeginn sollten sich beide Seiten darüber einigen, ob sie mit oder ohne Ehrenregeln spielen. Wenn mit Ehrenregeln gespielt wird, sollte sich, um Streitigkeiten zu vermeiden, über die Auslegung der Ehrenregeln beraten werden. Im folgenden finden sich einige Richtlinien, die eingehalten werden sollten, wenn keine anderweitige Einigung erzielt werden kann oder man auf komplizierte Regelungen verzichten will.

- Ehrenregeln gelten nur für Mechs, aller anderen Einheitenklassen können sich frei verhalten.
- Es ist gestattet außerhalb der Waffenreichweite des Gegners zu feuern. Man muss nicht aktiv die Reichweite zum Gegner verkürzen, um ihn feuern zu lassen.
- Der Gegner muss nicht die Möglichkeit haben zurückzufeuern, es sollte jedoch darauf verzichtet werden es ihm dauerhaft unmöglich zu machen, um den Spielspaß nicht zu stören.
- Es darf in den Rücken gefeuert werden.
- Abgeschaltete oder bewusstlose Mechs sollten nicht beschossen werden, außer sie erreichten diesen Punkt durch eigene Fehler oder den Versuch die Regeln zu überlisten.
- Nahkämpfe sind untersagt.
- Artillerieeinsatz, auch versehentlicher, gegen Mechs ist untersagt.

### **5.4.4 Chapterfights mit mehreren Spielern**

Es ist möglich, dass Chapterfights mit mehreren Spielern/Chaptern auf einer Seite abgehalten werden. Dabei ist zu beachten, dass ein Chapter nur einmal Chapterpunkte erhalten kann.

Beispiel 1: Sind mehrere Chapter an einem Sieg beteiligt, erhält jedes 5 Punkte.

Beispiel 2: Erkämpfen zwei Spieler eines Chapters einen Sieg, bekommt das Chapter einmal 5 Punkte.

Die Verteilung von Abschüssen und Beute ist Vereinbarungssache. Chapterfightberichte können zusammengefasst werden, hierbei ist die Verteilung von Abschüssen, und Verlusten aber klar kenntlich zu machen. In jedem Fall müssen alle betroffenen Khane einen Bericht erhalten!

### **5.4.5 Siegreiches Chapter**

Das siegreiche Chapter erhält 5 Punkte, wenn nach Ehrenregeln gespielt und 3 Punkte, wenn ein großes Gestampfe gespielt oder ausgelöst wurde.

### **5.4.6 Unterlegenes Chapter**

Das unterlegene Chapter erhält 2 Punkte.

### **5.4.7 Unentschieden**

Sollten sich beide Parteien einig sein, dass das Gefecht abgebrochen werden muss oder es tritt eine Pattsituation ein, so kann dies ein Unentschieden herbeiführen. In diesem Fall bekommen beide Kontrahenten je 1 Chapterfightpunkt gutgeschrieben, da keine der beiden Spieler einen Sieg erringen konnte.

### **5.4.8 Chapterfightbericht**

Nach einem Chapterfight sollte der Chapterleader bzw. ein anderer beteiligter Spieler des Chapters unmittelbar einen Bericht an den Khan verfassen. Dieser sollte folgende Punkte enthalten:

- Name des Chapters
- Mitspielernummern/Alias der beteiligten Spieler
- Sieg, Niederlage oder Unentschieden

- Ein Spielbericht inklusive der aufgestellten Einheiten und dem Hinweis ob mit oder ohne Ehrenregeln gespielt wurde.
- Gegebenenfalls die Duellpaarungen.
- Verluste
- Beute
- Beantragte Ehrungen für die beteiligten Spieler

Das Online-Chapterfightformular soll genutzt werden, um den Khanen die Arbeit zu erleichtern und die Berichte für andere einsehbar zu machen. Im Nachfolgenden hier eine Übersicht über die einzelnen Farbstufen im Online-Chapterfightformular. Dies soll helfen, einen Chapterfightbericht korrekt auszufüllen.

Aus diesem Grund sind die Farbmarkierungen wie folgt zu nutzen:

#### **Sieger:**

**rot** – Einheit wurde zerstört

**grau** – gibt es nicht für den Gewinner

**orange** – Einheit ist kampfunfähig aber nicht zerstört oder hat Hegira gewährt bekommen.

**grün** – Einheit ist kampffähig

#### **Verlierer:**

**rot** - Einheit wurde zerstört

**grau** - Einheit wurde vom Feind erbeutet

**orange** – Einheit hat Hegira gewährt bekommen oder ist geflohen.

**grün** - Einheit ist kampffähig

Bei einem Unentschieden verwenden beide Parteien die Farbeinstellungen des Siegers.

Sollte sich eine Partei durch einen Chapterfightbericht grob benachteiligt fühlen, so kann sie sich an den ilKhan ([ilkhan@batchall.de](mailto:ilkhan@batchall.de)) wenden und um eine Überprüfung bitten. Sollte nach der Prüfung durch den ilKhan eine Benachteiligung festgestellt worden sein, kann dieser entsprechende Maßnahmen gegen die verursachende Partei einleiten.

## **5.5 Clan vs. Innere Sphäre**

Es ist möglich gegen Chapter der Clans anzutreten und dadurch Chapterpunkte zu sammeln. Hierbei gibt es ein paar Punkte zu beachten:

- Die besseren Pilotenwerte der Clanseite werden in das BV des jeweiligen Mechs mit eingerechnet.
- Es können lediglich Clanmechs zurückerbeutet werden.

Ansonsten unterliegt diese Art von Gefecht den herkömmlichen Regeln für Chapterfights.

## **6 Auszeichnungen**

Wege um Ehrungen zu erhalten:

- Für jeden kampfunfähigen, zerstörten oder besiegten Mech im Chapterfight gibt es eine Ehrung.
- Für jeden zerstörten Elementar Point (= 5 Elementare) gibt es eine Ehrung.
- Für jeden zerstörten ProtoMech Point (= pro angefangene 5 ProtoMechs) gibt es eine Ehrung.
- Für jeden zerstörten Tank Point (= pro angefangene 2 Tanks) gibt es eine Ehrung.
- Für jeden zerstörten LR-Jäger Point (= pro angefangene 2 LRJ) gibt es eine Ehrung.

- Sonderehrungen können nur durch den ilKhan vergeben werden.
- Sollte eine Einheit dazu bewert werden Hegira anzunehmen, gibt es für sie eine Ehrung.

Bei Kämpfen gegen die Innere Sphäre gilt folgendes:

- Für jeden kampfunfähigen oder zerstörten Mech im Chapterfight gibt es eine Ehrung.
- Bei IS Supporteinheiten richten sich die Vergabebedingungen nach den Bedingungen der Clan-Tanks.
- Für jede zerstörte Infanteriekompanie gibt es eine Ehrung.

Ehrungen können ausschließlich durch Chapterfights gesammelt werden, dabei ist es egal, ob man auf der Gewinner- oder Verliererseite steht.

## 6.1 Ehrungen auswerten

Als Mitglied des Trägervereins Team Trueborn e.V. hat man die Möglichkeit, Ehrungen gegen Pilotenwerte, weitere Sterne etc. einzutauschen. Dies kann durch den Menüpunkt „Account Update“ geschehen. Die Grenzen werden hier je nach Status des Spielers automatisch vom System festgelegt. Für eine Pilotenwertsteigerung muss jedoch der zuständige Leader angeschrieben werden.

## 6.2 Ränge

Das Rangsystem ist ausgesetzt

## 6.3 Schützen- und Pilotenwerte

Der Startwert der Mitspieler ist 3/4.

Der Spieler kann, als Mitglied des Trägervereins Team Trueborn e.V., seine Werte verbessern, indem er Ehrungen dafür ausgibt.

Für die Einheiten gelten folgende Standard Schützen- und Pilotenwerte:

- Mechs: 3/4
- Luft-Raumjäger: 4/5
- Elementare: 3/(4 Anti-Mech Skill)
- ProtoMechs: 4/-
- Panzer: 5/6

### 6.3.1 Kosten für Steigerungen der Piloten- und Gunnery Werte

1. Wert verbessern 10 Auszeichnungen (=> 3/3)
  2. Wert verbessern 15 Auszeichnungen (=>2/3)
  3. Wert verbessern 20 Auszeichnungen (=>2/2)
  4. Wert verbessern 25 Auszeichnungen (=>1/2)
- ... und so weiter ( in 5er Schritten ).

Die Schützen- und Pilotenwerte werden im Wechsel gesteigert, wobei mit dem Pilotenwert begonnen werden muss.

### 6.3.2 Spielerwerte

Die Werte eines Spielers wirken sich nur auf den von ihm angegebenen Führungsmech aus. (siehe Punkt 5.4 Chapterfights)

## 6.4 Unterstützungen

Im Laufe der Karriere als Mechkrieger in der Community hat der Spieler die Möglichkeit, als Mitglied des Trägervereins Team Trueborn e.V., diverse Unterstützungen zu seinem bestehenden Mechstern zu erwerben. Die Kosten sind im Folgenden einzeln aufgeführt:

### Mechs:

Frontline Mechs:

- Bravo Stern ->20 Auszeichnungen
- Charly Stern ->20 Auszeichnungen

Secondline Mechs:

- Delta Stern -> 15 Auszeichnungen
- Echo Stern -> 15 Auszeichnungen
- Fox Stern -> 15 Auszeichnungen

### Andere:

- ProtoMech Strahl->10 Auszeichnungen, maximal fünf Strahle
- Panzerstrahl -> 15 Auszeichnungen, maximal fünf Strahle
- Luft-/Raumjäger Strahl -> 15 Auszeichnungen, maximal fünf Strahle
- Elementar Stern -> 15 Auszeichnungen, maximal drei Sterne

Die Unterstützungssterne werden jeweils per Zufall vom System zugeteilt.

Einige Kategorien dieser Unterstützungseinheiten stehen nur Mitgliedern des Trägervereins Team Trueborn e.V. zur Verfügung

## 6.5 Virtueller Tod

Erleidet der Führungsmech während eines Chapterfights einen Treffer, der den Piloten töten würde (z.B. Cockpit-Treffer), so kann er seinem Schicksal ausweichen, indem er mit den übrigen Einheiten seiner Seite den Chapterfight gewinnt oder ein Unentschieden erreicht.

Verliert er den Kampf, verfallen alle nicht genutzten Auszeichnungen, seine verbesserten Pilotenwerte werden wieder heraufgesetzt und seine Rangprivilegien entfallen für dieses Gefecht. Sein Chapter und sein Alias (Account) bleiben bestehen, ebenso wie die bisher erkämpften Chapterpunkte, etwaige Zusatzsterne und Unterstützungseinheiten.

Der Spieler muss sich nicht umbenennen.

Der Khan kann entscheiden, ob der Spieler seinen Rang rollenspielerisch – ohne Privilegien – weiterführen darf. Leader und Stellvertreter verlieren durch den virtuellen Tod nicht ihr Amt.

Werden bei einem Gefecht beide Piloten getötet und es lässt sich dann auch kein Sieger-Team ermitteln (weil alle Maschinen schon zerstört sind, die beiden Chapterleader sich gegenseitig mit dem letzten Schusswechsel vernichtet haben und die Spieler sich nicht auf eine gemeinsame Entscheidung einigen können), sind beide Charaktere tot und für beide wird der Kampf als unentschieden.

Dies sollte aber selten vorkommen und es empfiehlt sich in diesem Fall, das Problem gemeinsam mit den jeweiligen Khanen oder dem ilKhan als Vertrauensperson zu lösen.

## 7 Einheiten

Die Zeitlinie der verschiedenen Einheiten bei Batchall entspricht der aktuellen BattleTech-Timeline, die Regelstufe ist Advanced.

Es gibt bei Batchall gepoolte (Mechs, Tanks, LRJ) und ungepoolte Einheiten (Battle Armors und Protomechs). Diese werden vom Khan oder saKhan über das Admin-Tool vergeben. Battle Armors bedürfen keines Ersatzes.

## **7.1 Zuteilung der Einheiten**

Sobald eine Neuanmeldung eingegangen ist, bekommt der neue Mitspieler einen Stern Mechs per Zufallsverfahren aus der Batchalldatenbank zugeteilt. Dieses Verfahren ist automatisiert und lässt keine Manipulation zu.

Die maximale Tonnage der Mechs liegt bei unter 80 Tonnen. Die Leader werden dazu angehalten, auf vernünftige und ausgewogene Aufstellungen zu achten. Auch bei höheren Rängen sollten nur Mechs angeboten werden, welche in die Aufstellung passen.

Ein Anspruch der Spieler auf Zuteilung von erbeuteten Mechs besteht nicht. Weitere Einheiten können durch den Einsatz von Auszeichnungen hinzugenommen werden (siehe Punkt 6.4 Unterstützung).

## **7.2 Gebrauch der Einheiten**

### **7.2.1 Nutzung der Einheiten**

Wurden die Einheiten einmal zugeteilt, kann der Spieler darüber verfügen und mit ihnen Chapterfights durchführen. Es ist nicht erlaubt, die Führung über Einheiten zu übernehmen, die nicht aus dem eigenen Account stammen. Auch nicht, wenn der andere Mitspieler sich in demselben Chapter befindet oder seine eindeutige Zustimmung gibt.

### **7.2.2 Einheiten ehemaliger Vereinsmitglieder**

Bei Austritt aus dem Verein verliert ein Spieler den Zugriff auf seine zusätzlichen Einheiten. Diese sind in den Accounts zu belassen und dürfen von den Leadern weder in den Hauspool noch in sonst einer Weise aus dem Account entfernt werden.

Das Recht des Zugriffs auf diese Einheiten ist der Communityleitung vorbehalten.

## **7.3 Reparaturzeiten**

Gibt es nicht. Einheiten sind sofort nach dem Gefecht wieder einsatzfähig, solange sie nicht zerstört oder vom Gegner erbeutet wurden. In diesem Fall ist auf Nachschub durch den Leader zu warten.

## **7.4 Kampfunfähige/zerstörte Einheiten**

Ein Mech/Panzer gilt dann als kampfunfähig, wenn er nicht mehr in der Lage ist, seinen Gegner zu bekämpfen, selbst wenn dieser direkt vor ihm steht. Ein Mech gilt dann als zerstört, wenn sein Center Torso zerstört ist.

Ein Panzer gilt als zerstört, wenn er in einer Lokation zerstört wurde, ansonsten gilt eine Einheit als zerstört, wenn sie nach den Battletechregeln als endgültig zerstört und nicht mehr bergungsfähig bezeichnet wird.

## **7.5 Nachschub**

Im Kampf verlorene Einheiten werden aus den fraktionseigenen Pools durch den Leader oder seinen Stellvertreter ersetzt, sofern diese einen eigenen Pool besitzen. Hierbei sollte weitestgehend von 1:1 Ersatz abgesehen und mindestens eine andere Variante, vorzugsweise jedoch ein komplett anderes Chassis gewählt werden.

Unterstützungseinheiten, die keinen Pool besitzen und im Chapterfight vernichtet wurden, müssen nach dem Gefecht vom jeweiligen Leader (im Zufallsverfahren) neu initialisiert werden.

## 7.6 Isorla

Bei der Frage ob eine Einheit Isorla ist, oder nicht, sind zunächst die beteiligten Spieler in der Pflicht durch Absprachen, während des Spiels, klarzustellen welche Einheiten erbeutet wurden oder ggf. nicht.

Sind keine Absprachen getroffen worden, gilt folgendes:

- Jede Einheit, die am Ende eines Spieles bewegungsunfähig ist, ist Beute. Bewegungsunfähig ist jede Einheit deren Gyroskop (zwei Treffer) zerstört ist, jede Einheit die 0 BP hat oder durch Eigenverschuldete Überhitze abgeschaltet wurde. Bewusstlose Piloten sind ebenfalls Beute.
- Jede Einheit, die am Ende eines Spieles am Boden liegt und einen erschwerten Pilotenwurf (durch interne Beinschäden, einen Gyroskoptreffer) zum Aufstehen bräuchte, muss diesen Pilotenwurf erfolgreich schaffen um vom entsprechenden Spieler wieder mitgenommen werden zu dürfen. Gelingt dieser Pilotenwurf nicht, ist die Einheit Beute.
- Jede Einheit, die am Ende eines Spieles am Boden liegt und keinerlei Aktivatoren- oder Gyroskopschäden erlitten hat, ist keine Beute. Ein Pilotenwurf ist nicht erforderlich.

### 7.6.1 Verzicht auf Isorla

Ein siegreicher Spieler kann auf isorla verzichten. Allerdings bekommt er für diesen Abschuss dann auch keine Ehrung.

## 7.7 Pools

Es gibt drei Einheitenpools. Die Obergrenze der Einheiten liegt bei 100 Stück pro Pool. Diese Obergrenze wird vom iKhan festgelegt.

Im Mechpool einer Clans sind alle zur Verfügung stehenden Mechs enthalten, die als Ersatz für die einzelnen Spieler dieses Clans vom Khan oder saKhan vergeben werden.

Sinkt der Pool in einer Gewichtsklasse bei Front- oder Secondlinern auf 0, so wird der Pool automatisiert aufgefüllt. Die Auffüllung wird getrennt nach Gewichtsklassen und Front- und SecondlineMechs durchgeführt und beinhaltet jeweils fünf neue Mechs.

Sollte ein Clan Mechpool unausgewogen sein, weil nur schlechte oder gute Mechs vorhanden sind, so hat der Khan/saKhan die Möglichkeit einen korrigierenden Eingriff bei der Communityleitung zu beantragen. Das Vernichten von Mechs außerhalb eines Chapterfights ist nur durch die Communityleitung erlaubt.

Im Tankpool eines Clans sind alle zur Verfügung stehenden Tanks enthalten, die als Ersatz für die einzelnen Spieler dieses Clans vom Khan oder saKhan vergeben werden. Sinkt der Pool auf 0, so wird der Pool automatisiert aufgefüllt.

Im LRJ-Pool eines Clans sind alle zur Verfügung stehenden Luft-/Raumjäger enthalten, die als Ersatz für die einzelnen Spieler dieses Clans vom Khan oder saKhan vergeben werden. Sinkt der Pool auf 0, so wird der Pool automatisiert aufgefüllt.

## 8 Blutnamen

Ein Blutname ist die höchste Ehrung die einem wahrgeborenen Krieger zuteilwerden kann. Hierfür muss er besonderes Geschick und Können im Umgang mit seinem Mech beweisen.

Die einzelnen Blutnamen der Clans sind dem Forum zu entnehmen.

(<http://forum.trueborn.net/showthread.php?1327-Blutnamen-der-Clans&p=11416#post11416>)

### 8.1 Verteilung der Blutnamen

Jeder Clan verfügt über die ihm zustehenden Blutnamen. Andere als diese werden nicht benutzt. Ausnahme ist der Blutname Kerensky. Dieser ist Clanübergreifend und kann von jedem Mitglied des

Trägerverein Team Trueborn e.V. erworben werden. Jeder Clan erhält zu Beginn einen Blutnamen. Weitere Blutnamen werden bei jedem 3ten Vereinsmitglied vergeben (1, 3, 6 usw.).

### **8.1.1 Freie Blutnamen**

Freie Blutnamen können jederzeit beim Ilkhan zum ausspielen vom Khan/Sakhan beantragt werden. Sollte dem Antrag stattgegeben werden, muss die Ausspielung desselben im Forum und per Mail an alle Clanmitglieder bekannt gegeben werden. Zwischen der Bekanntgabe und der Ausspielung muss mindestens 1 Woche liegen.

### **8.1.2 Automatische Aberkennung**

Alle vergebenen Blutnamen werden jeweils zum 30.4. eines Jahres durch dem Iikhan aberkannt. Hierbei spielt es keine Rolle wann der Blutname errungen wurde.

## **8.2 Teilnehmer und Austragungsort**

### **8.2.1 Wer kann teilnehmen?**

Nur Mitglieder des Trägervereins Team Trueborn e.V. können sich um einen Blutnamen bewerben. Der Loremaster gibt im Claninternen Forum die Ausspielung eines Blutnamens bekannt, hier kann sich jeder teilnahmeberechtigte Spieler für das anstehende Blutnamenturnier anmelden.

Sollte ein Spieler während seiner Zeit als Blutnamensträger nicht die nötige Aktivität aufgezeigt haben (Siehe 8.6 Aktivität von Blutnamensträgern), ist es ihm nicht gestattet am nächsten Blutnamenturnier teilzunehmen.

### **8.2.2 Austragungsorte**

Die Austragungsorte werden vom Loremaster, in Absprache mit dem Khan, festgelegt. Das Turnier kann sowohl über MegaMek, als auch an der „Platte“ ausgespielt werden. Der genaue Zeitpunkt des Turniers und die Art der Ausspielung sind mindestens eine Woche vorher im Claninternen Forum bekanntzugeben.

## **8.3 Turnierregeln**

### **8.3.1 Zuständigkeit**

Die Regeln für das Blutnamenturnier werden von den einzelnen Clans selbst festgelegt. Dabei ist das gültige Batchallregelwerk zu beachten. Die Regeln sind im Claninternen Forum öffentlich bekanntzugeben. Sofern der Loremaster für seinen Clan keine Regeln aufstellt gelten die hier aufgelisteten Regeln 8.3.6 bis 8.3.8

### **8.3.2 Verantwortlichkeit**

Das Blutnamenturnier wird vom Loremaster des Clans geleitet. Dieser ist für den einwandfreien Ablauf des Blutnamenturniers verantwortlich. Einmischungen von anderen Clanmitgliedern sind zu unterlassen.

### **8.3.3 Widersprüche**

Sollte jemand mit den Entscheidungen des Loremasters nicht einverstanden sein, kann er nach dem Turnier bei seinen Khanen einen Widerspruchstest gegen den Loremaster beantragen.



### 8.3.4 Vertretungsregelung

Sollte der Loremaster an dem Termin nicht anwesend sein, so bestimmt er einen Vertreter. Für dessen Verhalten während des Turniers, trägt er die Verantwortung.

### 8.3.5 Teilnehmeranzahl

Es muss mindestens ein Anwärter für den Blutnamen anwesend sein. Fehlende Spieler werden durch NSC (Nicht Spieler Charaktere) ersetzt. Die NSC können aus dem eigenen Clan kommen oder auch Clanfremde Spieler sein. Die Teilnehmerzahl sollte immer so gewählt werden, das man 2, 4, 8, 16... Spieler hat.

### 8.3.6 Duellliste

Die Blutnamen-Duelllisten sind vom Loremaster eines jeden Clans zu erstellen. Dabei können vorhandene Duelllisten weiter verwendet werden. Die Duellliste ist vorab an die Communityleitung zuschicken und anschließend im Claninternen Forum öffentlich bekanntzugeben.

### 8.3.7 Wahl der Gewichtsklasse des BattleMechs

Der Loremaster fragt vor jeder Runde, welche Gewichtsklasse sich der Duellant für dieses Gefecht wünscht. Es werden hier keine bestimmten Mechs genannt, sondern lediglich die Gewichtsklasse. Nachdem beide Krieger ihre Wahl abgegeben haben, sucht der Loremaster für die beiden Duellgegner zwei „passende“ Mechs aus der Clan-Duellliste heraus

### 8.3.8 Pilotenwerte

Pilotenwerte bei Blutnamenduellen werden durch die Tonnage modifiziert:

Klasse	Tonnage	Schützen-/Pilotenwert
Light	20-35t	1/2
Medium	40-55t	2/3
Heavy	60-75t	3/4
Assault	80-100t	4/5

### 8.3.9 Tod eines Charakters

Sollte ein Spieler während des Blutnameturniers sein Leben verlieren, so gelten die Communityregelungen über den Virtuellen Tod des Charakters.

### 8.3.10 Karten

Gespielt wird generell auf vier BattleTech Grundkarten, jedoch kann hiervon abgewichen werden.

### 8.3.11 Sieg durch NSC

Sollte ein NSC den entscheidenden Kampf gewinnen, so muss der Trial of Bloodright zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden, der Blutname geht wieder in den Pool des Clans zurück.

### 8.3.12 Sieg durch einen Spieler

Wird einer der Spieler Sieger, so erhält dieser den Blutnamen.

## 8.4 Fähigkeiten eines Blutnamensträgers

Vor Beginn eines jeden Chapterfights, darf ein Blutnamenträger auf die unten angegebene Tabelle würfeln. Der so ausgewürfelte Skill ist nur für diesen Chapterfight gültig und verfällt bei Beendigung des Spieles/Gefechtes.

**Wichtig:** Die Aktion steht dem/den Blutnamenträger/n nur wie in der Tabelle angegeben zur Verfügung, nur dem Piloten im Führungsmech und nur für das jeweilige Spiel!

Außerdem muss der Wurf NACH der Wahl und Bekanntgabe des Führungsmechs erfolgen!  
Der erste W6 zeigt die Spalte an, der zweite W6 die Zeile.

Beispiele:

1. \*\*\*Server: Player A has rolled 2, and 6 for a total of 8, using 2d6  
Spalte 2, Zeile 6 = "Sniper"
2. \*\*\*Server: Player B has rolled 3, and 6 for a total of 9, using 2d6  
Spalte 3, Zeile 6 = "Maneuvering Ace"
3. \*\*\*Server: Player C has rolled 5, and 5 for a total of 10, using 2d6  
Spalte 5, Zeile 5 = "Gunnery"  
\*\*\*Server: Player C has rolled 3 for a total of 3, using 1d6  
Unter "Gunnery" sieht man: 3 = "Gunnery/Laser"

W6	1	2	3	4	5	6
1	Blood Stalker	Blood Stalker	Weapon Specialist	Weapon Specialist	Melee Specialist	Melee Specialist
2	First Strike	First Strike	Dodge	Dodge	Speed Demon	Speed Demon
3	Marksman	Marksman	Hot Dog	Hot Dog	Tactical Genius	Tactical Genius
4	Multi-Tasker	Multi-Tasker	Heavy Lifter	Heavy Lifter	Enhanced Imaging Implants	Enhanced Imaging Implants
5	Oblique Attacker	Oblique Attacker	Jumping Jack	Jumping Jack	Gunnery	Gunnery
6	Sniper	Sniper	Maneuvering Ace	Maneuvering Ace	Pain Resistance	Pain Resistance

- **Blood Stalker:**
  - -1 To-Hit gegen Duellgegner; +2 To Hit gegen andere Ziele
- **Dodge:**
  - Piloting Skill Roll (mit allen Modifikatoren);
  - MoS mit MoS des/der Physical Attacks vergleichen >> Falls höher verfehlt der/die
  - Physical Attacks
- **Enhanced Imaging Implants:**
  - -1 für Piloting Skill Würfe
  - Angriffe durch Wälder, Jungle oder Rauch erhalten einen -1 Gelände Modifikator je Hex. Dieser Modifikator kann den normalen Geländemodifikator nicht unter +1 je Hex reduzieren.  
Die Berechnung der LOS bleibt unverändert.
  - Der Nachtkampfmodifikator gilt nicht für EI ausgerüstete Piloten.
  - Gezielte Schüsse sind gemäß Total Warfare möglich, als ob der Mech mit TarCom ausgerüstet ist, mit folgenden Modifikatoren:

Sollte der Mech mit TarCom ausgerüstet sein wird der gezielte Schuss um -1 erleichtert, falls nicht wird er um +2 erschwert.

- Erleidet ein Mech mit EI Piloten internen Schaden erleidet der Pilot einen Schaden, es sei denn er schafft einen Wurf von 7+
- EI Systeme können in der Endphase ein- und ausgeschaltet werden.
- **Fist Fire:**
  - Bei einem Punch (mit voll funktionsfähigem Arm: Shoulder, Upper Arm, Lower Arm, Hand) kann zusätzlich beim Punch eine (!) Waffe aus dem Arm mitgefeuert werden mit To-Hit-Roll -1; beides trifft die selbe Zone.
- **Gunnery:**
  - Nochmal mit 1W6 würfeln:
  - 1-2 = Gunnery/Ballistic: -1 To-Hit für ballistische Waffen
  - 3-4 = Gunnery/Laser: -1 To-Hit für Energie Waffen
  - 5-6 = Gunnery/Missile: -1 To-Hit für Raketen Waffen
- **Heavy Lifter:**
  - Kann 1,5-faches Gewicht heben als normal
- **Hot Dog:**
  - -1 für Shutdown oder Ammo Explosion Würfe (z.B. bei Hitze 22 statt 8+ nur 7+)
- **Jumping Jack:**
  - Bewegungsmodifikator nur +1 statt +3 beim Springen
- **Maneuvering Ace:**
  - Quad Movement für zweibeinige Mechs;
  - Quads benötigen 1 MP weniger für ein Quad Maneuver;
  - Zwei- und Vierbeinige: -1 für Piloting Rolls aufgrund Skidding"
- **Marksman:**
  - Mech muss stehenbleiben und darf mit einer Waffe gezielt schießen (als ob mit TarCom)
  - Kein weiteres Waffenfeuer oder Nahkampf. Bei Kombination mit TarCom oder EI wird der Wurf um 2 erleichtert."
- **Melee Specialist:**
  - -1 auf Physical Attacks; +1 Damage
- **Multi-Tasker:**
  - Sekundärziele im Frontfeld haben +0 (statt +1) und Sekundärziele in Seite oder Heck +1 (statt +2)
- **Pain Resistance:**
  - Pilotenschaden von Ammo Explosion = 1; Bewußtseinswurf ist um „1“ erleichtert.
- **Oblique Attacker:**
  - -1 Bei indirektem LRM Angriff.
  - Bei erfolgreichem Sensorcheck (+1 je Karte) kann sogar ohne Spotter geschossen werden"
- **Sniper:**
  - Alle Reichweitenmodifikatoren werden halbiert:Mittel: +1 und Weit: +2"
- **Speed Demon:**
  - +1 Running MP & kein Weaponfire oder physical attack
- **Tactical Genius:**
  - Iniwurf darf wiederholt werden
- **Weapon Specialist:**
  - -2 To-Hit für eine Waffenart (z.B. ER Medium Laser, Ultra AC/5)

(Detailliertere Informationen findet ihr im Rollenspielregelwerk *A Time of War* ab Seite 219)

## 8.5 Blutnamensmechs

### 8.5.1 Chassis

Jeder Blutnamenträger hat das Recht sich einen eigenen Blutnamensmech zu bauen. Hierbei würfelt er im Beisein des ilKhan auf der clantypischen Blutnamen Mechliste seinen Mech aus. Der Sieger des Kerensky Gestampfe kann sich das Chassis seines Blutnamen Mechs frei auswählen.

<b>Blood Spirit</b>	<b>Cloud Cobra</b>	<b>Coyote</b>	<b>Diamond Shark</b>
2 Kingfisher	2 Savage Coyotye	2 Savage Coyote	2 Warhawk
3 Adder	3 Kit Fox	3 Fire Moth	3 Hellion
4 Kit Fox	4 Adder	4 Adder	4 Adder
5 Timber Wolf	5 Cauldron Born	5 Summoner	5 Mad Dog
6 Crimson Langur	6 Stormcrow	6 Viper	6 Nova
7 Crossbow	7 Viper	7 Stormcrow	7 Grendel
8 Summoner	8 Mad Dog	8 Timber Wolf	8 Cauldron Born
9 Stooping Hawk	9 Battle Cobra	9 Hellbringer	9 Ice Ferret
10 Mad Dog	10 Timber Wolf	10 Pariah	10 Hellbringer
11 Mist Lynx	11 Fire Moth	11 Mist Lynx	11 Hankyu
12 Blood Asp	12 Blood Asp	12 Dire Wolf	12 Executioner
<b>Fire Mandrill</b>	<b>Ghost Bear</b>	<b>Goliath Scorpion</b>	<b>Hell's Horses</b>
2 Turkina	2 Executioner	2 Warhawk	2 Gargoyle
3 Mist Lynx	3 Adder	3 Adder	3 Hankyu
4 Fire Falcon	4 Fire Moth	4 Fire Moth	4 Kit Fox
5 Summoner	5 Hellbringer	5 Cauldron Born	5 Timber Wolf
6 Huntsman	6 Nova	6 Battle Cobra	6 Pariah
7 Crimson Langur	7 Viper	7 Stormcrow	7 Nova
8 Cauldron Born	8 Karhu	8 Hellbringer	8 Mad Dog
9 Nova	9 Stormcrow	9 Phantom	9 Viper
10 Mad Dog	10 Timber Wolf	10 Night Gyr	10 Balius
11 Kit Fox	11 Kit Fox	11 Fire Falcon	11 Hellion
12 Gargoyle	12 Kingfisher	12 Turkina	12 Executioner
<b>Ice Hellion</b>	<b>Jade Falcon</b>	<b>Snow Raven</b>	<b>Star Adder</b>
2 Gargoyle	2 Warhawk	2 Deimos	2 Blood Asp
3 Hankyu	3 Fire Moth	3 Fire Moth	3 Fire Moth
4 Hellion	4 Kit Fox	4 Kit Fox	4 Adder
5 Summoner	5 Flamberge	5 Timber Wolf	5 Mad Dog
6 Black Lanner	6 Nova	6 Viper	6 Nova
7 Stormcrow	7 Stormcrow	7 Nova	7 Stormcrow
8 Linebacker	8 Summoner	8 Mad Dog	8 Cauldron Born
9 Viper	9 Black Lanner	9 Shadow Cat	9 Viper
10 Nova Cat	10 Mad Dog	10 Summoner	10 Timber Wolf
11 Adder	11 Cougar	11 Adder	11 Kit Fox
12 Warhawk	12 Turkina	12 Kingfisher	12 Warhawk

<b>Steel Viper</b>		<b>Wolf</b>	
2	Gargoyle	2	Dire Wolf
3	Fire Moth	3	Kit Fox
4	Hankyu	4	Adder
5	Summoner	5	Timber Wolf
6	Battle Cobra	6	Pouncer
7	Crossbow	7	Ice Ferret
8	Mad Dog	8	Linebacker
9	Hellbringer	9	Phantom
10	Pariah	10	Summoner
11	Kit Fox	11	Mist Lynx
12	Warhawk	12	Gargoyle

### **8.5.2 Umbauten**

Dieses Chassis darf der Spieler dann umbauen. Es darf nur Modulraum des OmniMechs umkonfiguriert werden (keine festen Bauzeilen entnommen oder verschoben werden, Engine vergrößert/verkleinert werden, MASC nachträglich eingebaut werden, Ferrofibril und Endostahl aus Körperzonen entfernt werden).

### **8.5.3 Beschränkungen**

Die Blutnamenträger werden jedoch angehalten keine "Pulsmonster, PPK oder LRM Träger" in Mechform zu bauen. Es sollten vernünftige, Individuelle Mechs gebaut werden, die auch Schwächen aufweisen.

Erlaubt sind Waffen und Ausrüstung der Clans der Regelstufen Tournament Legal und Advanced.

### **8.5.4 Genehmigungsverfahren**

Jeder Blutnamen Mech ist mit Begründung warum er so gebaut würde, beim ilKhan einzureichen. Dabei sollte der Mech als .hmp Datei (HeavyMetalPro) oder .ssw Datei (Solaris Skunk Werks) vorgelegt werden. Diese entscheiden dann, ob der Mech zugelassen wird oder noch mal angepasst werden muss.

### **8.5.5 Initialisierung der BN-Mechs**

Die erste Initialisierung eines solchen Mechs ist kostenlos. Sollte der Mech erbeutet/zerstört werden, so hat der Blutnamenträger die Möglichkeit für 15 Ehrungen sich vom ilKhan nochmals seinen Blutnamen Mech geben zu lassen. Dieser Betrag an Ehrungen steigt mit jedem Verlust des Mechs um 5 Ehrungen höher (15, 20,25 ,30...).

### **8.5.6 Piloten**

Blutnamen Mechs werden exklusive für den jeweiligen Blutnamenträger umgebaut. Daher kann dieser Blutnamen Mech auch nur von seinem Blutnamenträger geführt werden. Andere Piloten können diesen Blutnamen Mech NICHT führen. Der BN Mech wird mit dem Tode des Blutnamenträgers zerstört und er bekommt dafür einen anderen Mech zugeteilt.

### **8.5.7 Isorla**

Wird der Blutnamen Mech als Isorla von einem anderen Clan genommen, so wird der Blutnamen Mech zerstört. Der Siegreiche Clan erhält dafür vom Unterlegenden Clan ein entsprechendes Chassis des Blutnamen Mechs. Sollte kein entsprechendes Chassis in dessen Pool sein, so wird von der Community Leitung ein entsprechendes Chassis dem Sieger Clan überstellt

### **8.5.8 Ressourcen**

Alle Designs liegen auf dem Downloadserver von TT bereit

### **8.6. Aktivität von Blutnamensträger**

Jeder Blutnamensträger muss aktiv sein. Dazu sollte er drei Chapterfights in zwei Monaten machen. Schafft er dies nicht, ohne vorher Bescheid zu sagen oder eine plausible Begründung anzugeben, wird der Name aberkannt.

Als Pflichtfights für Blutnamensträger, zählen nur Fights in den mindestens ein Mech eingesetzt wurde. **In diesen Mech hat der Blutnamen Träger zu sitzen.**

## **9 Trials (Tests)**

### **9.1 Trial of Refusal (Widerspruchstest)**

Hier gelten die in den Clan Sourcebooks beschriebenen Regeln für einen Widerspruchstest.

### **9.2 Trial of Position (Positionstest)**

Da man in der Community beim Eintritt bereits Star Commander ist, und weitere Ränge durch Mechsets- und Unterstützung erreicht werden können, haben wir derzeit leider keine Anwendung für einen Positionstests.

### **9.3 Trial of Bloodright (Blutnamenstest)**

Die Regeln für Blutnamensgefechte sind unter "8 Blutnamen" ab Seite 15 zu finden.

### **9.4 Trial of Possession (Besitztest)**

Ein Besitztest kann um verschiedene Dinge gemacht werden. (Bravo Sterne ,Krieger, Chapter Die Hauptsache ist, dass die Kontrahenten sich einig sind. Die einzige Bedingung ist, dass beide Seiten gleichermaßen etwas aufs Spiel setzen können. D.h. Wenn ein Mitspieler einen Besitztest um einen Bravo oder Charlie Stern machen will, muss er selbst über einen solchen verfügen, um ihn im Falle eines Verlustes an den Gegner abgeben zu können. Besitztests um Sterne können nur mit Zustimmung des jeweiligen Khans der Spieler durchgeführt werden. Besitztests um Spieler selbst, nur mit der Erlaubnis des jeweiligen Khan und des ilKhan. Wird ein Besitztest um einen Krieger durchgeführt, und der Spieler um den es geht verliert, wechselt der Spieler ohne Account den Clan. Da nur um den Krieger gekämpft wurde, verbleibt die gesamte Einheit im alten Clan. Der Spieler beginnt im neuen Clan als Star Commander mit einem Stern Mechs.

## **10 Homeworlds**

Bei Homeworlds handelt es sich um eine Erweiterung der Batchall Community. Hier wird um Planeten auf einer Sternenkarte gespielt.

Nähere Informationen sind im Homeworlds Regelwerk zu finden.

## 11 Änderungen am Regelwerk

Der Vorstand oder die Communityleitung kann dieses Regelwerk jederzeit ändern oder erweitern, sollte dies nötig sein.

Eine Änderung des Regelwerks tritt eine Woche nach ihrer Bekanntgabe in Kraft, um allen Spielern die Möglichkeit zu geben, sich über die Änderungen zu informieren.

## 12 Informationen zum Trägerverein

Um den kostenlosen Spielbetrieb der Community zu gewähren, wurde im November 2001 der Verein Team Trueborn e.V. gegründet, seit November 2010 ist er im deutschen Vereinsregister eingetragen. Team Trueborn e.V. fungiert als Trägerverein und ist die oberste Instanz der Communities.

Weitere Informationen finden Sie auf der Webseite des Vereins, oder per Email.

<http://www.trueborn.net/>

Email: [info@trueborn.de](mailto:info@trueborn.de)

[ilkhan@batchall.de](mailto:ilkhan@batchall.de) (Leiter Batchall)

## 13 Battletech

Battletech ist ein klassisches Tabletopspiel und wurde 1985 veröffentlicht. Seitdem wurde das System verbessert und modernisiert.

Der aktuelle Lizenznehmer ist InMediaRes Productions mit Catalyst Game Labs als ausführendes Organ. Die deutsche Lizenz liegt bei Ulisses Spiele.

<http://www.classicbattletech.com>

Battletech ist ein eingetragenes Markenzeichen der The Topps Company.

