

BATTLETECH

SCHNELLSTARTREGELN





Haus Kurita nutzt seinen Vorteil gegen eine verteidigende Haus Steiner Streitmacht.

WIR SCHREIBEN DAS 31. JAHRHUNDERT. EINE ZEIT ENDLOSER KRIEGE, DIE AUF ALLEN VON DER MENSCHHEIT BESIEDELTEN PLANETEN TOBEN.

Wo die Sternreiche aufeinanderprallen, werden die Schlachten von **BATTLEMECHS** gewonnen oder verloren; 12 Meter große, humanoide Metalltitanen, strotzend vor Lasern, Autokanonen und dutzender anderer tödlichen Waffen; genug Feuerkraft, um einen ganzen Häuserblock einzuebnen.

Deine Eliteeinheit aus **MECHKRIEGERN** steuert diese Giganten in den Kampf, die Flagge deiner Nation stolz erhoben, um die Macht und den Ruhm Deines Reiches zu vermehren. Unterstützungseinheiten aus gepanzerten Fahrzeugen und Infanterie in Gefechtsrüstungen hören auf ihre Befehle, um ihnen im Kampf beizustehen und zum ultimativen Sieg zu verhelfen.

Werden sie zu Legenden oder zu namenlosen Opfern?

**NUR GESCHICK UND GLÜCK WERDEN ÜBER
IHR SCHICKSAL ENTSCHEIDEN!**

INHALT DER BOX

Die *BattleTech Einsteigerbox* enthält alles, was du zum Spielen benötigst. Zusätzlich bietet sie einen ersten Einblick in das *BattleTech*-Universum. Bevor du dich in die Schnellstartregeln vertiefst, findest du hier einen kurzen Überblick über den Inhalt dieser Box und wie diese Teile ineinandergreifen.

BattleTech Schnellstartregeln

Diese hältst Du gerade in Deiner Hand. Sie zeigen Dir innerhalb weniger Minuten, wie Du BattleMechs bewegst, ihre Waffen abfeuerst und so die `Mechs Deiner Freunde in die Luft jagst.

Datenblätter Heft

Dieses 32-seitige Heft enthält 5 Schnellstart-Datenblätter (in Verbindung mit den Schnellstart-Tabellen auf einer Seite) sowie 24 Seiten mit vollständigen Datenblättern, welche zusammen mit dem *BattleTech Einsteiger-Regelbuch* verwendet werden.

Plastikminiaturen

Die Plastikminiaturen aus dieser Box können sofort verwendet werden. Schau nur auf die Illustrationen auf den Schnellstart-Datenblättern und finde die passende Miniatur!

BattleTech Einsteiger-Regelbuch

Sobald Du mit den Grundlagen der Bewegungs- und Kampfregeln vertraut bist, erklärt Dir das *Einsteiger-Regelbuch* viele weitere Regeln für die Bewegung und Gefechte, welche den Spaß im Spiel vergrößern.

Die Innere Sphäre auf einen Blick

Eindrucksvolle Bilder in Verbindung mit einem kurzen geschichtlichen Überblick, Dossiers über die Reiche der Großen Häuser sowie die Hardwaredaten für die in dieser Box enthaltenen `Mechs verschaffen Dir einen ersten Einblick in das *BattleTech* Universum.

BattleTech Bemalanleitung und Taktiktipps

Der Spielspass wird durch die Benutzung bemalter Plastikminiaturen deutlich erhöht. Die Taktiktipps zeigen Dir, wie Du die Regeln zur erfolgreichen Eroberung der Schlachtfelder einsetzt.

Geländekarten

Die Geländekarten repräsentieren die Schlachtfelder des 31. Jahrhunderts. Auf diesen finden die Gefechte eines *BattleTech*-Spiels statt.

Tabellen-Karten

In Verbindung mit dem *Einsteiger-Regelbuch* (die Tabellen auf den Karten finden sich auch in dem Regelbuch) dienen die zwei identischen Papp-Karten während des Spiels als schnell greifbare Referenz für Dich und Deine Gegner.

Poster der Inneren Sphäre

Zur Veranschaulichung des *Die Innere Sphäre auf einen Blick* zeigt dieses Poster die Welten und die sie beherrschenden Nationen, die dieses dynamische, lebendige Universum bevölkern.

Würfel

Zwei sechsseitige Würfel



SCHNELLSTARTREGELN

Diese Schnellstartregeln wurden extra darauf ausgelegt, Dich innerhalb weniger Minuten auf die Schlachtfelder des 31. Jahrhunderts zu werfen! Lies diese Regeln einmal durch (das dauert nicht lange) und spiele dann sofort das Anfänger-Trainingsszenario. In diesem kannst Du dann direkt das anwenden, was Du gerade gelesen hast.

SPIELFIGUREN

Die *BattleTech Einsteigerbox* enthält 24 Plastik-Mechs. Diese Spielfiguren werden benötigt, um die Position, Ausrichtung und Bewegung Deiner Mechs auf den Geländekarten darzustellen.

Das Anfänger-Trainingsszenario am Ende dieser Regeln zeigt Dir, welche Plastikminiaturen den jeweiligen Datenblättern entsprechen.

Einheiten: Der Begriff „Einheit“ steht in diesen Schnellstartregeln immer für einen Mech

SCHNELLSTART-DATENBLÄTTER

Datenblätter werden dazu genutzt, um die Schäden zu notieren, die ein Mech im Kampf davonträgt. Zusätzlich sind dort die Waffen und die Geschwindigkeit des Mechs aufgeführt.

Die 5 Datenblätter (zusammen mit einer Seite Schnellstart-Tabellen) im vorderen Teil des Datenblatt-Heftes sind die „Schnellstart“-Versionen, welche zu diesen Schnellstartregeln gehören. Von den normalen Datenblättern sind sie einfach dadurch zu unterscheiden, dass sie nur eine halbe Seite einnehmen.

Wie bei den Plastikminiaturen gibt das Anfänger-Trainingsszenario an, welche Datenblätter verwendet werden.

KARTEN

Bei *BattleTech* wird auf ca. 56 mal 44 cm großen Karten gespielt, die in sechsseitige Bereiche unterteilt sind, die Hexe (Kurzform für „Hexagone“) genannte werden und die Bewegung sowie den Kampf zwischen Einheiten regeln. Karten können Flüsse, Berge, Wälder, Seen und mehr enthalten.

WÜRFEL

Bei *BattleTech* werden zwei sechsseitige Würfel (2W6) benutzt. Falls die Situation es erfordert, dass nur einer benutzt wird, dann wird das in den Regeln mit 1W6 angezeigt. Solange es nicht anders erwähnt wird, bedeutet 2W6 immer, dass Du beide Würfel wirfst und ihre Augenzahlen addierst.

Zur Vereinfachung wird an jeder Stelle der Regeln, welche einen Würfelwurf erfordern, an der betreffenden Stelle ein Würfelzeichen dargestellt.

Anmerkung: In diesen Schnellstartregeln müssen die Spieler nie mit 1W6 würfeln.



SPIELABLAUF

BattleTech ist ein rundenbasiertes Spiel. In jeder Runde haben alle Einheiten auf dem Feld die Möglichkeit, sich zu bewegen und ihre Waffen abzufeuern. Jede Runde besteht aus mehreren kleineren Abschnitten, Phasen genannt. In jeder dieser Phasen können Spieler eine bestimmte Art von Aktion ausführen, wie Bewegen oder Schießen.

Jede Runde enthält die folgenden Phasen, die in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden.

- Initiativephase
- Bewegungsphase
- Waffeneinsatzphase
- Endphase

INITIATIVEPHASE

Ein Spieler jeder Seite würfelt mit 2W6 und zählt die erzielten Augenzahlen zusammen, um auf diese Weise die Initiative seiner Seite zu bestimmen. Die Seite mit dem höheren Ergebnis verfügt in dieser Runde über die Initiative. Bei einem gleichen Ergebnis wird erneut gewürfelt.



BEWEGUNGSPHASE

Das Team, welches die Initiative verloren hat, wählt eine Einheit und bewegt diese zuerst.

Danach bewegt das Team, das die Initiative gewonnen hat, eine Einheit.

Die Bewegung wechselt zwischen den Seiten hin und her, bis alle Einheiten bewegt wurden. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Einheit bewegen muss, kann er frei wählen, welche Einheit er bewegt, so lange sie noch nicht zerstört wurde, selbst wenn die einzige Bewegung diejenige ist, dass diese Einheit stehen bleibt.

WAFFENEINSATZPHASE

Das Team, welches die Initiative verloren hat, sucht sich als erstes eine Einheit aus, für die er das Waffenfeuer ankündigt. Der Spieler muss jeden Angriff, den er mit den Waffen seiner Einheit durchführen will, ansagen. Dabei legt er fest, welche Waffen er auf welches Ziel/welche Ziele abfeuert.

Dann sucht sich das Team, welches die Initiative gewonnen hat, eine Einheit aus und kündigt das Waffenfeuer dieser Einheit, wie oben beschrieben, an.

Die Ansagen wechseln zwischen den Teams hin und her, bis sämtliches Waffenfeuer angekündigt wurde. Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich eine seiner Einheiten aussuchen, welche noch nicht zerstört wurde. Selbst, wenn seine einzige Ansage die ist, dass die Einheit nicht feuert.

Waffenfeuer ausführen

Die Spieler führen ihre Angriffe nacheinander aus. Die Reihenfolge, in der jede Einheit angreift, ist dem jeweiligen Spieler überlassen. Dennoch sollte jede Einheit ihr gesamtes Waffenfeuer abgeschlossen haben, bevor zur nächsten Einheit übergegangen wird, da es dadurch einfacher ist, sich zu merken, welche Waffen bereits gefeuert haben.

Abhandlung der Schäden

Die Wirkung des Schadens, der durch das Waffenfeuer verursacht worden ist, tritt ein, nachdem alle Einheiten geschossen haben. Die Spieler tragen die Schäden aber ein, während die Angriffe ausgeführt werden. Der erhaltene Schaden beeinträchtigt jedoch nicht die eigenen Angriffe der getroffenen Einheit in dieser Phase. Das bedeutet, dass eine Einheit ihre angesagten Angriffe durchführen kann, selbst wenn die jeweilige Waffe oder sogar die gesamte Einheit zerstört wurde. Am Ende der Phase tritt die Wirkung des Schadens dann sofort ein.

ENDPHASE

Die Spieler wiederholen die oben aufgeführten Schritte so lange, bis eine Seite seine Siegbedingungen für diese Szenario erreicht hat. Normalerweise gewinnt das Team, das die letzten überlebenden Einheiten auf dem Feld hat. Wenn die letzten Einheiten beider Seiten gleichzeitig zerstört werden, endet das Gefecht unentschieden.

Anmerkung

Beachte, dass die in den zur Veranschaulichung der Regeln verwendeten Diagrammen benutzen Bilder einen generischen 'Mech darstellen. Die Spieler sollten sich durch ein Bild eines speziellen 'Mechs in einem Beispiel nicht irritieren lassen, wenn die Spieldaten nicht zu dem Bild passen.

BEWEGUNG

Die Einheiten in *BattleTech* wechseln ihre Ausrichtung und Position auf der Karte, indem sie eine von mehreren Bewegungsarten ausführen. Während der Bewegungsphase muss ein Spieler für jede Einheit, die er bewegen will, eine Bewegungsart auswählen. Für 'Mechs sind diese *Gehen* oder *Rennen*.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, eine Einheit zu bewegen, dann muss der Spieler ankündigen, welche Bewegungsart verwendet wird oder dass die Einheit stehen bleibt. Innerhalb der von den Regeln gesetzten Grenzen darf der Spieler seine Einheit dann frei bewegen.

GRUNDLAGEN DER BEWEGUNG

Wie auf der Bewegungskostentabelle auf Seite 7 des Datenblätter Heftes gezeigt, kostet das Betreten eines Hexfeldes immer 1 Bewegungspunkt (BP). Die Art des Terrains im jeweiligen Hex kann weitere BP-Kosten hinzuaddieren, wie es aus der Spalte „BP-Kosten pro Hex-/Geländetyp“ der Tabelle zu entnehmen ist. 'Mechs können

zusätzlich zu den in der Tabelle dargestellten BP-Kosten noch eine weitere Bewegung durchführen, die Ausrichtungsänderung.

Der Spieler beginnt mit den Basiskosten von einem BP beim Betreten eines Hexes. Dann schaut er in der Bewegungskostentabelle nach und addiert die BP dazu, die beim Betreten des Geländetyps oder der Bewegung anfallen. Alle anfallen Modifikatoren sind dabei kumulativ. Zum Beispiel verbraucht eine Einheit, die ein offenes Hex betritt, einen BP um ein neues Hex zu betreten. Wenn das Hex dagegen einen dichten Wald beinhaltet, kostet es 3 BP (1 für ein offenes Feld, +2 für den dichten Wald).

Die Wald- und Geländegebiete auf den *BattleTech*-Karten repräsentieren einen Mix aus Gelände, welches auf den bewohnbaren Welten der Inneren Sphäre vorkommt. Die Symbole auf dem Kartenausschnitt zeigen, welche Geländearten es auf den in den *Schnellstartregeln* verwendeten Karten gibt.



Offen

Offenes Terrain stellt Felder, Wiesen und anderes Grasland dar. Der Boden ist stabil und kann leicht wellig sein, aber seine Höhe ändert sich nicht merklich von einem Ende zum anderen.

Wenn ein Feld nicht klar mit einem anderem Geländetyp markiert ist, gehe davon aus, dass es sich um ein offenes Feld handelt.



Lichter Wald

Terrain, das mit einem lichten Wald markiert ist, ist mit einzelnen bis zu zwölf Meter hohen Bäumen bewachsen. Die meisten Einheiten können solches Terrain nicht so einfach wie offenes Gelände passieren. So lange der Wald nicht relativ groß ist (beispielsweise mehrere Felder bedeckt), können Einheiten eine Sichtlinie durch einen lichten Wald haben (siehe *Sichthindernisse* auf Seite 7 unter *Kampf*).

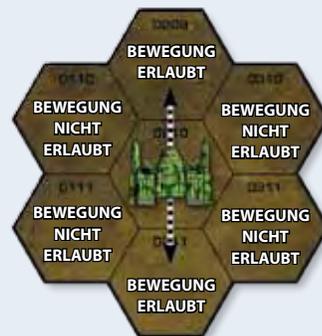


Dichter Wald

Diese Geländeart ist dicht mit zwölf Meter hohen Bäumen bewachsen, welche die Bewegung in diesem Gebiet stark erschweren. An dichte Wälder grenzen oft lichte Wälder. Es ist schwierig durch einen dichten Wald hindurch zu sehen. (siehe *Sichthindernisse* auf Seite 7 unter *Kampf*).

BEWEGUNGSRICHTUNG

Eine Einheit kann das direkt vor oder hinter ihr liegende Hex betreten. Es kann kein anderes Hex betreten werden, ohne vorher die Ausrichtung der Einheit zu ändern (siehe *Ausrichtung*, unten). Das Diagramm weiter oben zeigt die beiden Hexfelder, die eine Einheit betreten kann ohne vorher die Ausrichtung zu ändern.



• BEWEGUNGSRICHTUNGSDIAGRAMM •

Rückwärtsbewegung

Im Verlauf der Bewegung kann eine Einheit sich vorwärts und rückwärts bewegen (das heißt, sie kann beide Bewegungen in derselben Bewegungsphase machen) und kann, wie der Spieler will, die Richtung ändern, sofern sie über die benötigten BP verfügt. Kündigt der Mech aber am Anfang seines Zuges an, sich rennend zu bewegen (siehe Rennen, weiter unten), kann er sich zu keinem Zeitpunkt dieses Zuges rückwärts bewegen.

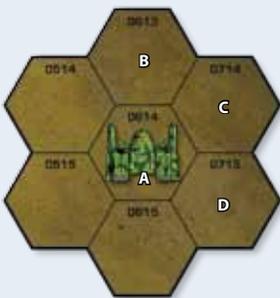
AUSRICHTUNG

Jedes Hex auf der Karte hat sechs Kanten, genannt Hexseiten. In *BattleTech* muss jede Einheit auf eine Hexseite ausgerichtet sein. Ein BattleMech ist auf die Seite ausgerichtet, auf die seine Füße zeigen.

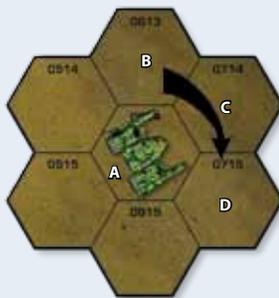
Die Ausrichtung einer Einheit beeinflusst die Bewegung (siehe unten) und den Kampf (siehe Kampf, rechts) und kann nur in der Bewegungsphase freiwillig geändert werden.

RICHTUNGSÄNDERUNG

Die Ausrichtung einer Einheit zu ändern kostet 1 BP je geänderter Hexseite, ungeachtet der Geländeart des Hexfeldes. Eine 180-Grad-Wendung kostet eine Einheit zum Beispiel 3 BP.



• ABBILDUNG 1 •
AUSRICHTUNGSÄNDERUNGSDIAGRAMME



• ABBILDUNG 2 •
AUSRICHTUNGSÄNDERUNGSDIAGRAMME

Im Ausrichtungsänderungsdiagramm (Abbildung 1) möchte ein Spieler seinen BattleMech von Hex A nach Hex B bewegen. Allerdings ist der Mech im Moment auf das Hex C ausgerichtet, und kann so nicht direkt das Hex B betreten. Wenn der Mech, wie in Abbildung 2 gezeigt, seine Ausrichtung ändert, kann er legal Hex B betreten. Diese Richtungsänderung kostet 1BP. Wenn der Spieler seinen BattleMech in das Hex D bewegen wollte (ohne rückwärts zu gehen), müsste der BattleMech seine Ausrichtung um 2 Hexseiten ändern, was 2 BP kosten würde.

BEWEGUNGSARTEN

Bevor der Spieler seine Einheit bewegt, muss er eine der folgenden Bewegungsarten auswählen. Die Bewegungsarten können von einer Einheit nicht innerhalb eines Zuges kombiniert werden.

STEHEN BLEIBEN

Erklärt der Spieler, dass eine Einheit stehen bleibt, verbleibt die Einheit in dem Feld, in dem sie den Zug begonnen hat. Sie kann keine BP ausgeben. Sie bewegt sich nicht, auch nicht um nur die Ausrichtung zu ändern. Stehen bleiben gibt keinen Malus auf eigenes Waffenfeuer und erlaubt Angreifern, ohne Ziel-Bewegungs-Modifikator auf die Einheit zu feuern.

GEHEN

Erklärt der Spieler, dass ein Mech gehen wird, darf der Mech Bewegungspunkte in Höhe seiner Bewegungsrate für Gehen verbrauchen (Gehen BP). Ein gehender Mech erleidet beim Angreifen einen +1 Modifikator auf seine Zielzahl. Als ein sich bewegendes Ziel kann ein gehender Mech aber auch schwerer zu treffen sein. Dieser Effekt wird in der Angriffsmodifikatoren Tabelle auf S. 6 des *Datenblätter Heftes* dargestellt und wird näher im Kapitel *Waffen Abfeuern*, S. 9 erklärt.

RENNEN

Ein Mech kann sich in einem Zug rennend weiter bewegen als im Gehen. Er kann Bewegungspunkte bis zur Höhe seiner Rennend BP ausgeben. Ein rennender Mech erleidet beim Angreifen einen +2 Modifikator auf seine Zielzahl, dafür kann ihn seine Geschwindigkeit zu einem schwieriger zu treffenden Ziel machen. Dieser Effekt wird in der Angriffsmodifikatoren Tabelle auf S. 6 des *Datenblätter Heftes* dargestellt und wird näher im Kapitel *Waffen Abfeuern*, S. 9 erklärt.

Ein rennender Mech kann sich nicht rückwärts bewegen.

BESATZTE FÄLDER

In der Bewegungsphase kann eine Einheit Hexfelder, die von einer befreundeten Einheit besetzt sind, durchqueren. Sie kann allerdings weder Hexfelder durchqueren, in denen feindliche Einheit stehen, noch ihren Zug in einem Feld beenden, das von einer anderen Einheit besetzt ist.



COM-2D Commando, Zweites Allianz-Flugregiment (Außenweltallianz)

KAMPF

Nachdem alle Spieler die Bewegungsphase beendet haben, beginnen die Einheiten, sich zu beschließen. Sie führen Attacken mit ihrer Bewaffnung wie Raketen, Autokanonen oder Lasern durch.

In *BattleTech* verursachen Waffen Schäden an der Panzerung, die jede Einheit schützt. Wenn ein Angriff, oder eine Serie von Angriffen alle Panzerpunkte (die Kreise auf dem Datenblatt) einer Zone zerstört, werden die übrigen Schadenspunkte in die nächst innere Zone weitergeleitet, wie auf dem Schadenstransferdiagramm auf den 'Mech Schnellstart-Datenblättern gezeigt.

Damit eine Einheit eine andere beschließen kann, muss die angreifende Einheit eine gültige Sichtlinie zum Ziel haben und das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite und des Feuerbereiches der Waffen befinden, die der angreifende Spieler einsetzen will. Der angreifende Spieler berechnet die Wahrscheinlichkeit eines Treffers in Abhängigkeit von der Entfernung zum Ziel, der Bewegung des Angreifers und des Ziels, dem dazwischenliegenden Gelände und weiteren Faktoren.

ANGRIFFSERKLÄRUNG

Wie in Spielablauf (siehe S. 4) beschrieben, werden erst alle Angriffe angesagt, bevor der erste ausgeführt wird. In der Waffeneinsatzphase werden nur Angriffe ausgeführt, die vorher in der Angriffserklärungsphase deklariert wurden. Alle deklarierten Angriffe müssen durchgeführt werden, auch wenn das designierte Ziel bereits zerstört wurde (allerdings kann ein Angriff abgebrochen werden, wenn der modifizierte Trefferwurf größer als 12 ist (siehe *modifizierter Trefferwurf*, S. 9). Ebenfalls kann ein Spieler keine Angriffe durchführen, die er vorher nicht angekündigt hat, auch wenn sich im Spiel die Möglichkeit ergeben sollte.

SICHTLINIE

Um einen Angriff zu erklären, muss zwischen dem Angreifer und seinem Ziel eine freie Sichtlinie bestehen. Die Sichtlinie zwischen zwei Einheiten wird durch eine gerade Linie von der Mitte des Hexfelds des Angreifers zur Mitte des Hexfeldes des Verteidigers dargestellt. Jedes Hex, das dabei von der Linie geschnitten wird, liegt in der Sichtlinie, selbst wenn sie nur knapp eine Ecke schneidet.

Verläuft die Sichtlinie genau zwischen zwei Hexfeldern, entscheidet der angegriffene Spieler, welches der beiden Hexfelder in der Sichtlinie liegt. Die gewählte Seite wird für den Rest der Runde für alle Angriffe zwischen diesen beiden Einheiten genutzt.

Die Hexfelder, welche durch angreifende und verteidigende Einheit besetzt sind, beeinflussen die Sichtlinie nicht und sie behindern auch nie die Sichtlinie.

Sichthindernisse

Wenn sich Gelände in der Sichtlinie zwischen Angreifer und Verteidiger befindet, welches tatsächlich von dieser Sichtlinie geschnitten wird (ausgenommen den beiden Hexen mit dem Angreifer und dem Ziel), so spricht man von einem Sichthindernis. Sichthindernisse haben die folgenden Auswirkungen:

Lichte Wälder: Drei oder mehr Hexfelder lichter Wald blockieren die Sichtlinie. Ein Hexfeld lichter Wald kombiniert mit einem Hexfeld dichtem Wald blockiert ebenfalls die Sichtlinie.

Dichte Wälder: Zwei oder mehr Hexfelder dichter Wald blockieren die Sichtlinie. Ein Hexfeld dichter Wald kombiniert mit einem Hexfeld lichtigem Wald blockiert ebenfalls die Sichtlinie.

Andere Einheiten: Andere Einheiten haben keinen Effekt auf die Sichtlinie oder Angriffe.

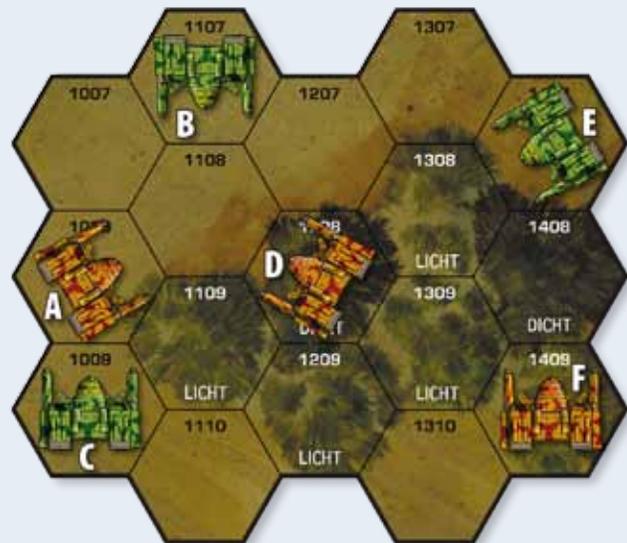
Das Sichtlinien-Diagramm unten auf der Karte „Offenes Gelände #2“ illustriert einige Prinzipien der Sichtlinienbestimmung. Der 'Mech in Hexfeld A möchte in dieser Runde einen Angriff ausführen. Wenn wir die Sichtlinie des 'Mechs in Hexfeld A zu den anderen 'Mechs betrachten, finden wir die folgende Situation vor.

'Mech A hat freie Sichtlinien zu den 'Mechs in den Hexfeldern B und C, da dort kein Gelände im Weg ist.

Die Sichtlinie zu dem 'Mech in Hexfeld D verläuft genau zwischen einem freien Hexfeld und einem lichten Wald. Der verteidigende Spieler wählt den lichten Wald als in der Sichtlinie liegend. Diese Wahl blockiert aber nicht die Sichtlinie, da der dichte Wald in dem Ziel Hexfeld diese nicht beeinflusst.

Die Sichtlinien zu den 'Mechs in den Hexfeldern E und F sind blockiert, da jeweils mindestens ein lichter und ein dichter Wald dazwischen liegen.

Du kannst das Diagramm zum Üben der Sichtlinien-Bestimmung nutzen. Versuche herauszufinden, wie viele Ziele jeder Mech sehen kann, und vergleiche deine Ergebnisse mit den folgenden, korrekten Ergebnissen: Hex B hat vier Ziele, Hex C hat drei Ziele, Hex D hat fünf Ziele, Hex E hat drei Ziele und Hex F hat zwei Ziele.



• SICHTLINIEN-DIAGRAMM •



WAFFENEINSATZ

Während der Waffeneinsatzphase nutzen die Spieler die Bewaffnung ihrer Einheiten für den Versuch, dem Ziel Schaden zu zufügen. Die unten stehende Liste sollte nicht als Patentrezept für die Durchführung von Angriffen verstanden werden, sondern eher als Rahmenwerk, durch das die spezifischen Regeln des Kampfablaufes im Rest dieses Abschnitts der Schnellstartregeln einfacher zu verstehen sind.

Die grobe Reihenfolge solcher Aktionen ist folgendermaßen:

- Eine angreifende Einheit feuert eine Waffe auf eine gegnerische Einheit.
- Trifft die Waffe, verursacht sie eine bestimmte Menge an Schaden.
- Der Angreifer würfelt eine Trefferzone aus.
- Der verteidigende Spieler streicht in dieser Zone eine Anzahl an Panzerungskreisen aus, die gleich dem verursachten Schaden ist.
- Wird eine Zone zerstört, bevor der Schaden vollständig verteilt ist, wird der restliche Schaden zur nächst inneren Zone transferiert.
- Dies wird wiederholt, bis das gesamte Waffenfeuer abgehandelt ist.

Jede Waffe wird einzeln abgefeuert, und es können beliebig viele oder wenig Waffen einer Einheit auf ein Ziel abgefeuert werden, solange die auf den nächsten Seiten beschriebenen Regeln eingehalten werden. Wenn nicht anders beschrieben, kann jede Waffe nur einmal pro Runde abgefeuert werden. Für jede Waffe darf nur ein Angriffswurf je Runde durchgeführt werden.

Wenn der Angriff trifft, würfelt der angreifende Spieler eine Trefferzone, und der verteidigende Spieler markiert den Schaden auf dem Datenblatt der entsprechenden Einheit.

Munitionsverbrauch

Wenn die abgefeuerte Waffe munitionsabhängig ist (auf dem Datenblatt unter „Munition“ vermerkt), muss der Spieler auf dem jeweiligen Datenblatt unter „Mechdaten“ einen Schuss Munition abstreichen. Wenn für eine Waffe keine Munition mehr vorhanden ist, kann sie nicht mehr eingesetzt werden.

Bewaffnung				Trefferwurf modifikatoren			
Anz.	Typ	Zone	Sch	+0	+2	+4	
1	Autokanone	10	RA	10	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	5	10	15	
1	Leichter Laser	LT	3	1	2	3	

Munition	Schüsse
Autokanone 10	10



• SCHUSSFELDER-DIAGRAMM •

SCHUSSFELDER

Hat eine angreifende Einheit eine Sichtlinie zu ihrem beabsichtigten Ziel, überprüft der angreifende Spieler die Schussfelder der Waffen seiner Einheit, um festzustellen, mit welchen Waffen das Ziel getroffen werden kann (siehe Schussfelder-Diagramm). Die Schussfelder einer Einheit reichen jeweils vom Feld der Einheit selbst bis zu den Spielfeldrändern. Die Maximalreichweiten der jeweiligen Waffensysteme sind auf den Datenblättern vermerkt.



FL

DRG-1N Dragon Zweite Schwerter des Lichts (Haus Kurita)



Waffen abfeuern

Nachdem ein Spieler überprüft hat, ob eine Sichtlinie zum Ziel besteht und in welchem Schussfeld seiner Waffen es sich befindet, kann er seine Einheit einen Angriff ausführen lassen. Der angreifende Spieler zählt die Hexfelder von seiner Einheit bis zu ihrem Ziel, um den Entfernungsmodifikator festzulegen. Für jede Waffe wird überprüft, ob der Schuss durch Faktoren wie Gelände, Bewegung, spezielle Waffeneigenschaften usw. erleichtert oder erschwert wird. All diese Faktoren werden zum Basistrefferwurf addiert – das Ergebnis ist der modifizierte Trefferwurf. Je schwieriger der Schuss aufgrund von Deckung durch Gelände oder Bewegung ist, desto höher wird auch der modifizierte Trefferwurf. Der Spieler würfelt mit 2W6, um zu sehen, ob der Angriff trifft. Wenn das Ergebnis gleich oder höher dem modifizierten Trefferwurf ist, hat der Angriff getroffen.

BASISTREFFERWURF

Der Basistrefferwurf für einen Angriff beträgt 4.

Modifizierter Trefferwurf

Der modifizierte Trefferwurf wird aus dem Basistrefferwurf zusätzlich sämtlicher Modifikatoren wie Entfernung, Bewegung, Gelände und andere Modifikatoren berechnet. Diese Modifikatoren sind unter *Treffermodifikatoren* erläutert (siehe unten).

Ist der modifizierte Trefferwurf höher als 12, verfehlt der Angriff sein Ziel automatisch. Wenn ein Spieler bemerkt, dass der Angriff, den er angesagt hat, automatisch verfehlen würde, darf er den Angriff zurücknehmen, um dadurch ggf. Munition zu sparen. Er darf die entsprechende Waffe jedoch nicht auf ein anderes Ziel abfeuern.

Beträgt der modifizierte Trefferwurf 2 oder weniger, ist der Angriff automatisch erfolgreich.

TREFFERMODIFIKATOREN

Der Basistrefferwurf kann durch verschiedene Faktoren modifiziert werden, darunter Entfernung, Gelände und Bewegung. Alle Modifikatoren sind kumulativ.

Entfernungsmodifikator

Je weiter das Ziel von der angreifenden Einheit entfernt ist, umso schwieriger ist es zu treffen. Der Entfernungsmodifikator ergibt sich aus der Entfernung des Angreifers zum Ziel. Um die Entfernung zu bestimmen, muss zunächst der kürzeste Weg zwischen Angreifer und Ziel gefunden werden. Anschließend werden die Hexfelder, angefangen beim Hexfeld neben dem Angreifer bis einschließlich des Hexfeldes des Zieles, entlang der Sichtlinie gezählt. Die Zahl der Hexe entspricht der Entfernung.

Die Reichweiten der einzelnen Waffen sind unter „Bewaffnung“ auf den jeweiligen Datenblättern aufgeführt. In dieser Tabelle wird in der Spalte der betreffenden Waffe festgestellt, ob die Entfernung nah, mittel oder weit ist. Ein Angriff erhält auf nahe Entfernung keinen Modifikator, auf mittlere Entfernung einen Modifikator von +2, und auf weite Entfernung einen Modifikator von +4.

Eine Waffe kann kein Ziel treffen, das sich außerhalb ihrer Maximalreichweite befindet.

Bewegung des Angreifers

Ein sich bewegendes Angreifer muss beim Zielen seine eigene Bewegung ausgleichen. Daher wird die Zielzahl durch die Bewegung des Angreifers modifiziert. Die entsprechenden Modifikatoren stehen in der Tabelle auf Seite 7 des Datenblätter-Heftes. Der Bewegungsmodifikator des Angreifers basiert nur auf der Bewegungsart des Angreifers und wird nicht von den verbrauchten BP oder den zurückgelegten Feldern beeinflusst.

Bewegung des Ziels

Ein sich bewegendes Ziel ist schwieriger zu treffen. Daher wird die Zielzahl auch durch die Bewegung des Ziels modifiziert. Die entsprechenden Modifikatoren stehen in der Tabelle auf Seite 7 des Datenblätter-Heftes. Der Bewegungsmodifikator basiert auf der Anzahl der betretenen Hexfelder und nicht auf der Zahl der tatsächlich verbrauchten Bewegungspunkte. Falls sich eine Einheit innerhalb einer Runde vorwärts und rückwärts bewegt hat (Ausrich-



CDA-2A Cicada, Planetare Miliz Capella (Haus Liao)

tungsänderungen nicht mitgerechnet), zählen nur die Hexfelder ab dem Feld, in dem die letzte Richtungsänderung durchgeführt wurde. Wenn sich das Ziel beispielsweise drei Hexfelder zurück und dann zwei Hexfelder nach vorne bewegt hat, gelten nur die zwei zuletzt zurückgelegten Hexfelder für den Bewegungsmodifikator des Ziels, der in diesem Fall 0 beträgt.

Das Diagramm (unten) veranschaulicht anhand von beispielhaft auf die Karte „Offenes Gelände #1“ gesetzten Einheiten die bisher besprochenen Treffermodifikatoren. Die Cicada hat ihre Gehbewegung von 8 Feldern genutzt, um von Feld A nach Feld B zu gelangen. Obwohl die Cicada dafür 7 BP aufgewendet hat, hat sie sich tatsächlich nur 5 Felder bewegt, wie in der Abbildung dargestellt (sie hat 2 Ausrichtungsänderungen gemacht). Der Hunchback musste laufen, um von Feld C nach Feld D zu gelangen und der Cicada frontal gegenüber zu stehen. Dazu benötigte er 5 BP, hat sich aber tatsächlich nur 2 Felder weit bewegt (3 Ausrichtungsänderungen). Der Enforcer in Feld E hat sich nicht bewegt.

Die Cicada feuert mit zwei mittelschweren Lasern auf den Enforcer. Das Ziel ist 4 Felder entfernt, das entspricht mittlerer Entfernung für die M-Laser und bedeutet einen Entfernungsmodifikator von +2. Die Cicada ist in dieser Runde gegangen, damit beträgt der Bewegungsmodifikator des Angreifers +1. Das Ziel selbst hat sich nicht bewegt. Der Basistrefferwurf beträgt 4, also liegt der modifizierte Trefferwurf bei 7 (4 (Basistrefferwurf) + 2 (mittlere Entfernung) + 1 (Bewegung des Angreifers) + 0 (Bewegung des Ziels) = 7).

Der Hunchback attackiert die Cicada mit seiner AK/20. Das Ziel ist 2 Felder entfernt, was für die AK/20 nahe Entfernung bedeutet. Der Hunchback ist in dieser Runde gerannt und erhält damit einen Bewegungsmodifikator von +2. Die Cicada hat sich 5 Felder bewegt, was einen Modifikator für die Bewegung des Ziels von +2 bedeutet. Der modifizierte Trefferwurf für die AK/20 des Hunch-

back beträgt damit 8 (4 (Basistrefferwurf) + 0 (nahe Entfernung) + 2 (Bewegung des Angreifers) + 2 (Bewegung des Ziels) = 8).

Der Enforcer feuert seinen schweren Laser auf den Hunchback. Die Entfernung zum Ziel beträgt 4 Felder, das bedeutet für den schweren Laser nahe Entfernung. Da sich der Enforcer nicht bewegt hat, erhält er auch keinen Bewegungsmodifikator für eigene Bewegung. Der Hunchback hat zwar 5 BP aufgewendet, sich aber nur 2 Felder bewegt. Deshalb entfällt der Modifikator für die Bewegung des Ziels. Der modifizierte Trefferwurf für den schweren Laser des Enforcer beträgt damit 4 (4 (Basistrefferwurf) + 0 (nahe Entfernung) + 0 (Bewegung des Angreifers) + 0 (Bewegung des Ziels) = 4).

Geländemodifikatoren

Das Gelände kann die Trefferwahrscheinlichkeit eines Schusses beeinflussen, indem es den Angreifer zwingt, etwaige Sichthindernisse zu berücksichtigen. Im Folgenden werden die einzelnen Geländemodifikatoren vorgestellt.

Lichter Wald: Wenn das Ziel sich in einem Feld mit lichtem Wald befindet, wird +1 zum Trefferwurf hinzugezählt. Zusätzlich wird der Trefferwurf für jedes Feld mit lichtem Wald, das sich zwischen Angreifer und Ziel befindet, mit +1 modifiziert (Der Wald muss ein Sichthindernis darstellen, wie unter *Sichtlinien* auf S.7 erläutert).

Dichter Wald: Wenn das Ziel sich in einem Feld mit dichtem Wald befindet, wird +2 zum Trefferwurf hinzugezählt. Zusätzlich wird die Zielzahl für jedes Feld mit dichtem Wald, das sich zwischen Angreifer und Ziel befindet, mit +2 modifiziert (Der Wald muss ein Sichthindernis darstellen, wie unter *Sichtlinien* auf S.7 erläutert). Wenn sich mehr als ein Feld mit dichtem Wald zwischen Angreifer und Ziel befindet, ist die Schusslinie blockiert. Das gleiche gilt, wenn sich ein Hex mit dichtem und ein Hex mit lichtem Wald in der Sichtlinie befinden.



• ZIEL-BEWEGUNGS- DIAGRAMM •

Mehrere Ziele

Eine Einheit kann nicht auf mehr als ein Ziel innerhalb einer Runde feuern.

TREFFERWURF

Sobald ein Spieler alle Modifikatoren für den Angriff bestimmt hat, führt der Spieler einen Trefferwurf durch. Der angreifende Spieler würfelt dabei für jede eingesetzte Waffe separat mit 2W6. Wenn das Ergebnis gleich oder höher dem modifizierten Trefferwurf ist, ist der Angriff erfolgreich.

Die Reihenfolge, in der die angesagten Angriffe einer Einheit ausgeführt werden, wird vom angreifenden Spieler bestimmt.

TREFFERZONE

Für jeden erfolgreichen Angriff muss der angreifende Spieler die genaue Trefferzone des Angriffs bestimmen.

Bestimmung der Trefferzone

Um die Trefferzone zu bestimmen, würfelt der angreifende Spieler mit 2W6 und schlägt das Ergebnis auf der Trefferzontabelle nach, die auf dem Datenblatt jeder Einheit zu finden ist.

SCHADEN

Jeder erfolgreiche Angriff verursacht Schaden. Jede Waffe verursacht einen bestimmten Schaden, den sogenannten Schadenswert. Dieser Schadenswert ist auf jedem Datenblatt unter „Bewaffnung“ zu finden.

FESTHALTEN VON SCHADEN

Die genaue Wirkung der eingetretenen Schäden wird mit Hilfe einer schrittweisen Prozedur bestimmt, die unter *Schadensermittlung* im Folgenden beschrieben ist.

Anmerkung: Wenn eine Trefferzone zerstört ist, sind auch alle Waffen und sonstigen Ausrüstungsgegenstände in dieser Zone zerstört.

Zerstörung einer Torsozone

Wenn alle Panzerungspunkte (Kreise) des rechten oder linken Torsos eines Mechs zerstört sind, so fällt der zugehörige Arm sofort ab und kann somit keinen weiteren Schaden mehr aufnehmen. Das zugehörige Bein ist hiervon nicht betroffen. Wird der Torso-Mitte zerstört, so gilt der gesamte Mech als zerstört (siehe auch unter *Zerstören einer Einheit*, nebenstehend).

Zerstörung eines Beins

Werden ein oder beide Beine eines Mech's zerstört, so kann sich dieser für den Rest des Spiels weder bewegen noch seine Ausrichtung verändern. Der Mech kann jedoch weiterhin so lange seine Waffen abfeuern, bis er komplett zerstört ist (siehe auch unter *Zerstören einer Einheit*, nebenstehend).

SCHADENSERMITTLUNG

Um den Schaden eines Angriffs richtig zu platzieren, beginnt man mit der Anzahl der durch den Angriff verursachten Schadenspunkte sowie der Trefferzone bei Punkt 1. Beantworte jede Frage einfach mit Ja oder Nein und folge dann den jeweiligen Anweisungen.

1. Verfügt die Trefferzone über Panzerung?

Ja: Auf dem Panzerungsdiagramm wird für jeden erlittenen Schadenspunkt ein Panzerpunkt (-kreis) abgestrichen, bis entweder der gesamte Schaden eingetragen wurde oder die gesamte Panzerung in der entsprechenden Trefferzone zerstört ist. Fahre mit Schritt 2 fort.

Nein: Fahre mit Schritt 2 fort.

2. Sind noch Schadenspunkte übrig?

Ja: Die übrig gebliebene Schadenspunkte werden zur Panzerung der nächsten, zentraler gelegenen Trefferzone weitergeleitet (Siehe *Schadenstransferdiagramm* auf jedem Mech Datenblatt). Fahre mit Schritt 1 fort, um den übrig gebliebenen Schaden zuzuordnen.

Nein: Der Angriff ist beendet.

SCHADENSWEITERLEITUNG

BattleMechs können die Zerstörung jeder Trefferzone, mit Ausnahme des Kopfes oder der Torso-Mitte, überstehen. Ist eine Trefferzone zerstört und dieselbe Trefferzone wird nochmals getroffen, oder es sind noch nicht zugeordnete Schadenspunkte von dem Treffer, der die Trefferzone zerstört hat, übrig, so werden diese zur nächsten zentraler gelegenen Trefferzone weitergeleitet.

Dieses Prinzip wird auf dem *Schadenstransferdiagramm* auf jedem Mech Datenblatt dargestellt. Schaden für zerstörte Arme oder zerstörte Beine wird zum Seitentorso der entsprechenden Seite weitergeleitet (Schäden vom linken Arm oder Bein werden zum linken Torso weitergeleitet, Schäden am rechten Arm oder Bein zum rechten Torso). Verbliebener Schaden an einem zerstörten Seitentorso wird zur Torso-Mitte weitergeleitet. Schaden von einem zerstörten Kopf oder einer zerstörten Torso-Mitte werden nicht weitergeleitet.

Der linke Arm eines Hunchback's wird von einer AK/10 (Schadenswert 10), einem Schwere Laser (Schadenswert 8), und einem Leichten Laser (Schadenswert 3) getroffen. Vor dieser Runde hatte der BattleMech noch seinen vollen Panzerwert von 16 Punkten an diesem Arm.

Die AK/10 verringert den Panzerwert um 10 Punkte, also streicht der Spieler 10 Kreise aus. Der Treffer des Schwere Laser verursacht 8 Punkte Schaden, da der Hunchback aber nur noch 6 Punkte Panzerung am linken Arm übrig hat, verbleiben 2 Schadenspunkte, die diese Trefferzone nicht absorbieren kann; der linke Arm ist somit zerstört.

Die beiden übrigen Schadenspunkte des Schwere Lasers werden nun zur nächsten zentraler gelegenen Trefferzone weitergeleitet. Dies ist der linke Torso. Der Spieler streicht 2 Kreise am linken Torso aus. Von den ursprünglichen 20 Panzerpunkten bleiben also noch 18 übrig. Der Treffer des Leichten Lasers verringert den Panzerwert des linken Torsos um weitere 3 Punkte, also werden 3 weitere Kreise ausgestrichen. Der Panzerwert des linken Torsos beträgt somit 15 von ursprünglich 20 Punkten.

Wenn in einer folgenden Runde die AK/10 und der Schwere Laser wiederum den linken Torso treffen, so ist dieser zerstört und 3 Punkte Schaden werden zum Torso-Mitte weitergeleitet.

ZERSTÖREN EINER EINHEIT

Ein Mech gilt als zerstört, wenn sein Kopf oder sein Torso-Mitte zerstört ist.

Zerstörte Einheiten werden am Ende der Phase, in der sie zerstört wurden, von der Karte genommen und haben keine weiteren Auswirkungen auf das Spiel.

ANFÄNGER TRAININGS SZENARIO

Dieses Übungsszenario stellt eines der vielen Simulatorprogramme für „Grünschnäbel“ nach, die in der gesamten Inneren Sphäre für angehende MechKrieger verwendet werden.

SPIELAUFBAU

Lege die Karte „Offenes Gelände #2“ aus.

VERTEIDIGER

Der HBK-4G *Hunchback* unten auf der ersten Seite des Datenblatt Heftes ist der Verteidiger. Die Spieler sollten die Datenblätter vor Benutzung kopieren und dann halbieren. Die Illustration auf dem Datenblatt dient als Hilfe, um die richtige Plastikminiatur für den *Hunchback* zu finden.

Aufstellung

Der Verteidiger stellt zuerst auf und platziert seine Einheit innerhalb von 3 Feldern Entfernung des südlichen Randes (kurze Seite) der Karte.

ANGREIFER

Der ENF-4R *Enforcer* oben auf der ersten Seite des Datenblatt Heftes ist der Angreifer. Die Spieler sollten die Datenblätter vor Benutzung kopieren und dann halbieren. Die Illustration auf dem Datenblatt dient als Hilfe, um die richtige Plastikminiatur für den *Enforcer* zu finden.

Aufstellung

Der Angreifer stellt seine Einheit auf einem beliebigen Hex entlang der Nordkante (kurze Seite) der Karte auf.

SIEGESBEDINGUNGEN

Sieger ist diejenige Seite, die es schafft, die gegnerische Einheit zu zerstören.

SONDERREGELN

Wenn eine Einheit aus irgendeinem Grund die Karte verlässt, so gilt diese Einheit als zerstört. In diesem Fall ist der Gegner automatisch der Sieger, falls dieser nicht in derselben Runde zerstört wurde.

BATTLETECH EINSTEIGER-REGELBUCH

Obwohl die Spieler das Anfänger-Trainingsszenario so häufig spielen könne, wie sie wollen, sind sie schon nach einem Spiel nach den Schnellstartregeln bereit, sich den vollständigeren *Mechregeln* zuzuwenden, wie sie im *BattleTech Einsteiger-Regelbuch* erklärt sind.

