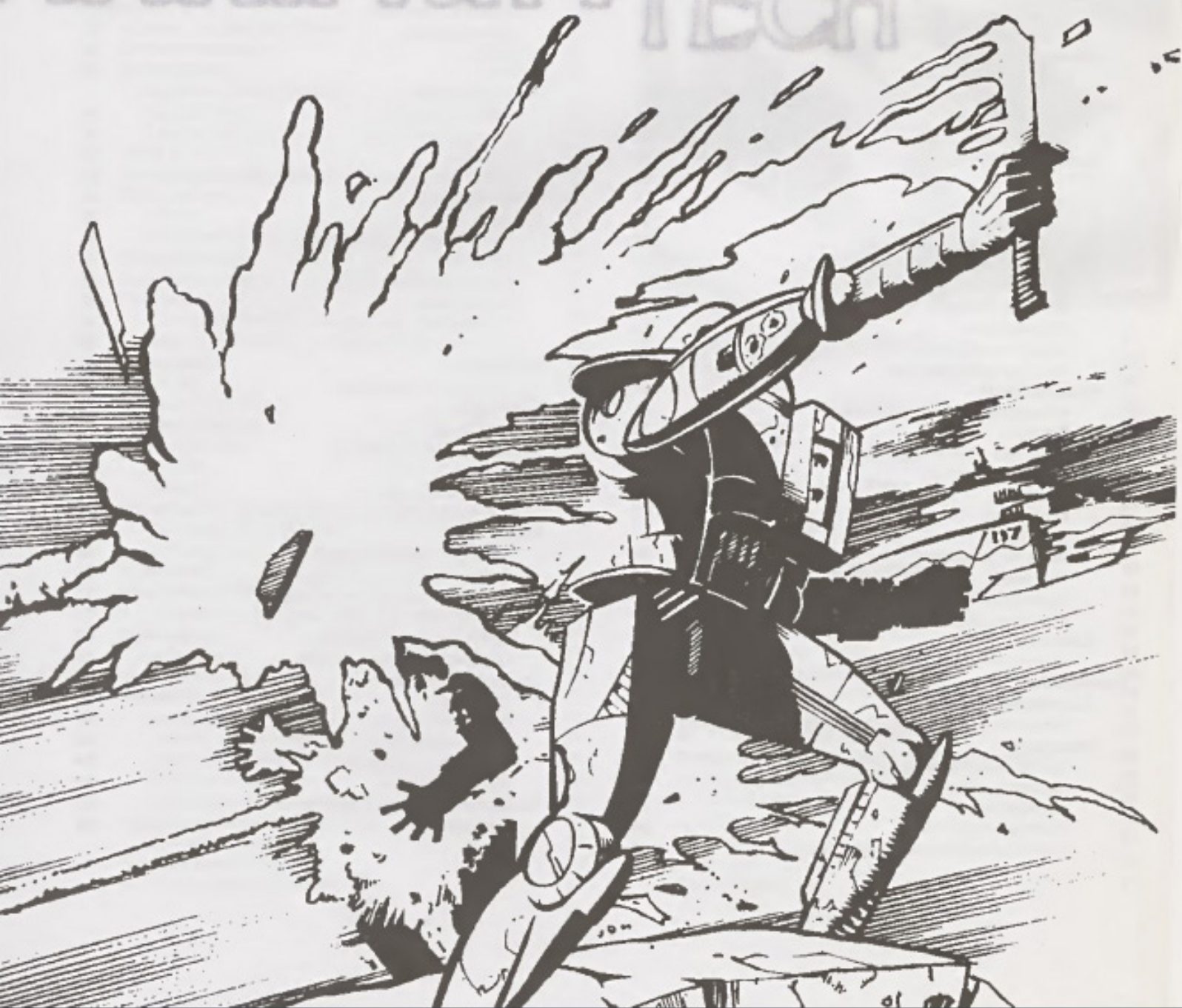


BATTLETECH™

MAXIMUM TECH



MAXIMUM TECH



ULISSES SPIELE

INHALT

EINLEITUNG	5	Kampf	30
Zur Verwendung dieses Buches	6	Schußfelder	30
BattleTech-Regelstufen	6	Bewegungsmodifikatoren	31
GELÄNDE UND BEWEGUNG	7	Trefferzone	31
Regelerweiterungen für Gelände und Wetter	7	Kritischer Schaden	31
Geländearten	9	Schaden durch Brände	33
Neue Geländearten	9	Minenfelder	33
Geländeverhältnisse	10	Zerstörung eines Fahrzeugs	33
Umweltbedingungen	11	Senkrechtstarter im Kampf	33
Steckenbleiben	12	Kritischer Schaden bei Senkrechtstartern	33
Achtsame Bewegung	12	Spezialangriffe mit Senkrechtstartern	34
Hohe/niedrige Schwerkraft	12	INFANTERIE	36
Wärmeskala-Faktoren	12	Regeln	36
Bewegungsarten	13	Aufteilung in Trupps	36
Sprinten	13	Schaden	36
Ausweichen	13	Kampfmoral	37
Rückwärtsbewegung	13	Ausstattung	38
Klettern und konventionelles Springen	14	ECM-Anzüge	38
Rutschen	14	Infanteriegeschütze	38
Rutschende Fahrzeuge	15	Schwere Infanterie	39
Rutschen und Geländemerkmale	15	LSR-Infanterie	39
Pilotenwürfe	15	NARC	40
Erlittener Schaden	15	ZES	40
Tritte und Stöße	16	Spezialeinsätze	
Aufstehversuch	16	Fallschirmjäger	40
Beinschäden	16	Mechabwehrtruppen	40
Bewegungswürfel	16	Pioniere	41
KAMPF	17	Infanterieeinsatz unter Wasser	41
Allgemeine Regeln	17	WEITERE REGELN	42
Erweiterter kritischer Schaden	17	Artillerie	43
Variierende kritische Treffer	19	Reichweiten und Flugzeiten	43
Trefferzonen	19	Schaden	43
Reaktorexlosionen	19	Artilleriemunition	43
Deckung nehmen	20	Feldartillerie	44
Streifschüsse	20	Direkteinsatz von Artillerie	45
Angriffsmodifikatoren für die Bewegung des Ziels	20	Artillerie gegen Artillerie	45
Grob gezielte Schüsse	21	Fähigkeiten	45
Feuergefechte	21	Erweiterte Fähigkeiten	45
Schußlinien und Sichtschatten	21	Duellregeln	47
Schaden	22	Handlungsphase	47
Erweiterte Schußmöglichkeiten	23	Spezifische Duellregeln	47
Teilweise Deckung	24	Bauten	48
Nahkampf	25	Arten von Bauten	48
Pilotenwert	25	Einbau von Waffen und Ausrüstung	49
Clanpiloten	25	Rauch	50
Neue Angriffsarten	25	Lichter und dichter Rauch	50
Rammen	26	Treiben/Auflösung von Rauch	51
Todessprung	26	Zurückhalten von Informationen	51
Unbeabsichtigte Stürze	27	Datenblätter und Aufstellung	51
Abwärme	27	Verfügbare Informationen	51
Verhindern einer Stilllegung	27	Genauere Untersuchungen	51
FAHRZEUGE	28	Doppelblind-Regeln	52
Fahrzeugbesatzungen	28	Spielablauf	52
Anzahl und Fähigkeiten von Besatzungsmitgliedern	28	Bewegungsphase	52
Bewegung	28	Aufklärungsphase	53
Lanzenweise Bewegung	28	Waffeneinsatzphase	54
Geschwindigkeit	28	Nahkampfphase	55
Wendemodus	29	Ausschlachtung und Reparatur	55
Fahrzeugmanöver	29	Flickwerk	55
Ins Rutschen geratende Fahrzeuge	30		

KONSTRUKTION

Allgemeine Regeln

Technologiestufe	57
Erhalt von Kommazahlen	57
Reaktoren	57
Neue Zielerfassungssysteme	58
Erweiterte Satellitenverbindungen	59

Erschaffung von BattleMechs

Cockpitsysteme	59
Gyroskope	62
Optionen für die strukturelle Bauart	62
Geschütztürme	63
Obergrenze für Bauteilzeilen	63
Ultraleichte Mechs	64
Low-Tech- und NutzMechs	64

Erschaffung von Fahrzeugen

Superschwere Panzer	65
Große Seefahrzeuge	65
Geschütztürme	65
Optionen für Senkrechtstarter	66
Sonderausstattung für Fahrzeuge	67
Drohnen	70

AUSSTATTUNG

Artemis V-F Feuerleitsystem

Artilleriehaubitzen

Autokanonen

Optionale Beschußarten	72
Spezialmunition	74
Leichte Autokanonen	74

CASE II

Donnerschlag-Werfer

ECM-Systeme

ECCM	75
Schutzengel-ECM	75

ER-Impuls laser

Feuerleitcomputer

Flammer

Schwere Flammer	76
Inferno-Brennstoff	76

Granatwerfer

Einsatz	76
Munitionsarten	76

Handfeuerwaffen

Konstruktion	77
Angriffe	77
Schaden	77

Impuls laser

Optionaler Feuermodus	77
X-Puls laser	77

Kühlmodul

Maschinengewehre

Schnellfeuermodus	78
-------------------	----

NARC-Boje

Bola-Bojen	78
------------	----

Nullsignatur-System

Panzerung

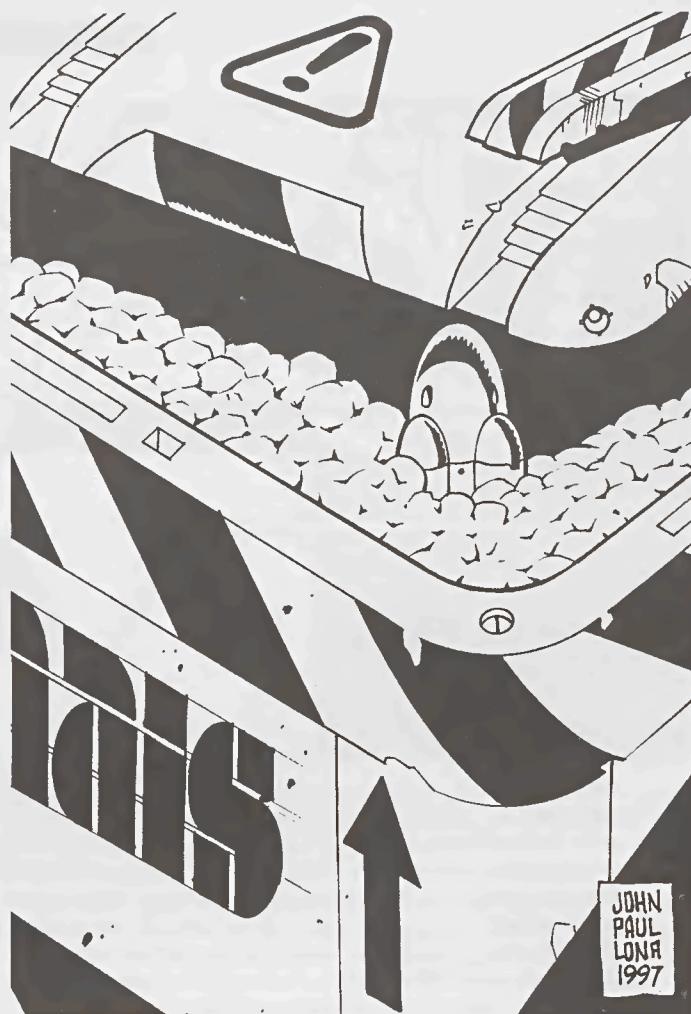
Gehärtete Panzerung	79
Verbesserte Ferrofibrilpanzerung	79
Laserreflektierende Panzerung	79
Reaktivpanzerung	80
Kombipanzerung	80

Partikelprojektor kanone (PPK)

PPK-Kondensator	81
-----------------	----

Raketenabwehrsysteme

Laser-Raketenabwehrsystem	81
---------------------------	----



Verwendung als Angriffswaffe

81

Raketenmunition

82

Heißbladen

82

Wärmesuchende Raketen

82

Rauchraketen

82

Raketenwerfer

82

Verbesserte Wegwerflafette

82

Blitz-Langstreckenraketen

82

Sonden

83

Spürhund-Sonde

83

Sprungdüsen

83

BattleMech-Sprungtornister

83

Verbesserte Sprungdüsen

83

Mechanische Sprungvorrichtungen

83

Turbolader

84

Wärmetauscher

84

Kompaktwärmetauscher

84

Laser-Wärmetauscher

84

KOSTEN

87

REGELSTUFE 3-GEFECHTSSTÄRKE

90

Gefechtsstärke von Waffen und Ausrüstung

900

Allgemeingültige Regeln

90

BattleMechs

91

Fahrzeuge

92

Infanterie

92

Bauten

93

TABELLENANHANG

94

CREDITS**PRODUKTION FASA****Autor**

Bryan Nystul

Entwicklung

Bryan Nystul
Randall N. Bills

Lektorat

Rob Cruz
Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman

BattleTech-Entwicklungsleiter

Bryan Nystul

Redaktion FASA

Donna Ippolito
Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman
Rob Cruz

Produktion FASA**Art Director**

Jim Nelson

Projektleiter

John Bridegroom

Coverillustration

Mike Jackson

Covergestaltung

Jim Nelson

Illustrationen

John Paul Lona

Kevin Long

Brad McDevitt

Layout

John "The Plague Lord" Bridegroom

PRODUKTION FANPRO**Übersetzung aus dem Amerikanischen**

Hartwig Nieder-Gassel

Redaktion Deutschland

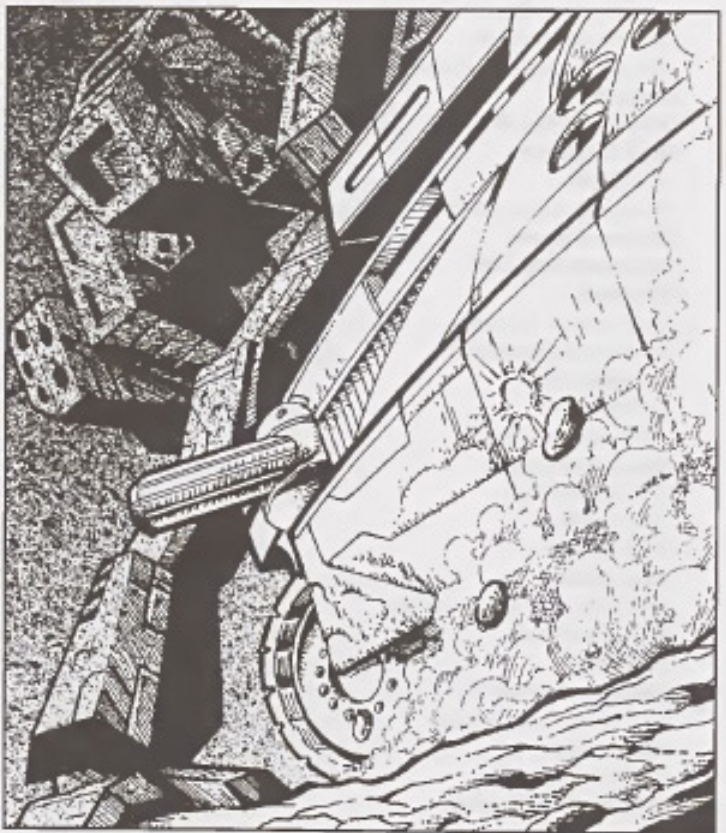
Frank Werschke
Hartwig Nieder-Gassel

Satz, Layout, Covergestaltung

Frank Werschke

Lektorat

Doris Heinzmann
Hartwig Nieder-Gassel
Frank Werschke



© 2015 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech, Total Warfare, TechManual, Tactical Operations, Strategic Operations, Interstellar Operations, A Time of War: The BattleTech RPG, MechWarrior, Mech, BattleMech und BattleForce sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern. Kein Teil dieser Arbeit darf repliziert, in einem Informationssystem gespeichert oder in jeglicher Form übertragen werden oder in einer anderen Form als in der hier publizierten weitergegeben werden ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Copyright-Eigentumers. Herausgegeben durch Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediasRes Productions, LLC. PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258. © 2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

EINLEITUNG



Schon seit der Bergung des Sternenbund-Kernspeichers auf Helm ist man in der breiten Öffentlichkeit der Überzeugung, daß die Innere Sphäre schon bald erneut in ein goldenes Zeitalter der Technologie eintreten wird. In den letzten Jahren scheinen die Invasion der Clans und die daraus resultierende Akquisition erbeuteter Clanwaffen Erwartungen der Art noch weiter genährt zu haben, daß die Streitkräfte der Großen Häuser auf dem Gebiet der Technologie schon bald mit unseren neuen Feinden gleichziehen werden.

Natürlich haben wir von der wissenschaftlichen Gemeinde uns niemals solchen Selbsttäuschungen hingegeben, denn jeder Forscher weiß, daß der simple Besitz aller Teile eines Puzzles noch lange keine Garantie dafür ist, daß man es auch zusammensetzen kann. Und soweit es das Puzzle der wiederentdeckten Technologien betrifft, haben wir noch nicht einmal sämtliche Einzelteile beisammen. In ein paar wenigen Fällen, wie zum Beispiel bei den jetzt weit verbreiteten extraleichten Reaktoren und der Endostahl-Konstruktionsweise, war es uns möglich, das Puzzle relativ schnell zusammenzufügen. Unseren Armeen war es gelungen, nahezu unbeschädigte Exemplare mit dieser Technologie zu erbeuten, die uns dabei halfen, binnen kürzester Frist funktionierende Einsatzmodelle der extraleichten Reaktoren und Endostahl-Rahmenkonstruktionen zu entwickeln. Unsere Versuche, andere Waffen und Geräte der Clans zu replizieren, sind hingegen sehr viel langsamer vorangekommen.

Der mühsame Fortschritt bei diesen Anstrengungen ist in erster Linie dem Mangel an erbeuteter Clantechnologie und anderen Daten zuzuschreiben, die wir für unsere Versuchsmodelle benötigen. Wir vom New Avalon-Institut der Wissenschaften (NAIW) kommen in den Genuß eines beinahe direkten Zugriffs auf die Kriegsbeute, die in den Kämpfen des Commonwealth gegen die Clans gemacht werden kann. Doch selbst wir erhalten nur geringe Mengen an geborgenen Waffen, und diese Waffen befinden sich normalerweise in einem extrem schlechten Zustand. (Zweifelloos führt die Übermacht der Kriegsmaschinerie der Clans und die begrenzte Effektivität unserer eigenen Truppen dazu, daß sich nur in begrenztem Umfang Gelegenheiten zur Bergung moderner Clanwaffen ergeben.) Und andernorts in der Inneren Sphäre müssen die Forscher mit noch viel weniger arbeiten.

Trotz dieser Gegebenheiten haben die BattleMech- und Waffenkonstrukteure der Inneren Sphäre inzwischen einige bemerkenswerte Fortschritte bei ihren Bemühungen erzielt, die Militärtechnik der Clans zu replizieren. Hier am NAIW haben Entwicklungsteams zum Bei-

spiel gerade ihre Arbeiten an Prototypen von verbesserten Autokanonen abgeschlossen, die nach dem Vorbild von erbeuteten Geschützen aus Clanproduktion gebaut wurden. Auf Luthien ist es Rüstungsproduzenten gelungen, die Blitz-Raketentechnologie zu perfektionieren, so daß sie sich nun der Herstellung größerer Wurfesysteme für die Mechs der VSDK zuwenden können. Und in der Liga Freier Welten werden genau in diesem Augenblick neu entwickelte Extremreichweitenlaser an MLFW-Einheiten ausgeliefert.

Unglücklicherweise legen die begrenzten Vorräte an Fertigungsmaterialien, die hohen Kosten bei der Entwicklung verbesserter Komponenten und der schlichte Mangel an adäquatem Datenmaterial unseren ambitionierteren Projekten Fußfesseln an. So haben wir am NAIW beispielsweise Prototypen für neue Waffen- und Panzerungsmodelle entwickelt, aber auch eine verbesserte BattleMech-Rumpfkonstruktion, und diese am Computer erstellten Modelle besagen, daß diese Konstruktionen eigentlich funktionieren sollten. Dennoch versagen sie immer wieder bei den entscheidenden Erprobungen. In anderen Fällen können wir zwar Clanwaffen nachbauen, verfügen zugleich aber nicht über das notwendige Wissen und die Erfahrung, um sie in Massen produzieren zu können – ein Faktor, der von den einfachen Soldaten und Holovidreportern allzuoft außen vor gelassen wird. Sicher – die Laserwaffen-Leute können eine perfekte Kopie des schweren ClanTech-Extremreichweitenlasers herstellen, aber jeder dieser Laser muß von Hand und mit Materialien gebaut werden, die selbst auf New Avalon kaum zu bekommen sind. In der Konsequenz würde ein solcher Laser soviel kosten wie eine ganze Lanze BattleMechs.

Doch natürlich können Sie versichert sein, daß wir am NAIW die Grenzen des technologisch Machbaren auch weiterhin ausdehnen werden, genauso wie unsere Kollegen in den Forschungslabors der gesamten Inneren Sphäre. Dieser Bericht soll die Fortschritte beschreiben, die wir bei diesem Unterfangen bislang erreicht haben, und die wahrscheinliche Richtung, die unsere Arbeiten in Zukunft einschlagen werden. Eines Tages könnten die verbesserten Komponenten, die hier vorgestellt werden, unsere Jungs da draußen erreichen. Bis dahin werden sie sich mit dem begnügen müssen, was sie bereits haben – und mit der Aussicht auf eine besseren Zukunft.

– Auszug aus einer Grußadresse von Dr. Gerhardt Marks, NAIW-Forschungskordinator, an das Interstellare Symposium für Militärtechnologie, New Avalon, 4. März 3059

Die meisten Leute, die sich mit Spielen beschäftigen, beginnen früher oder später damit, den Regeln, nach denen sie spielen, eigene Änderungen und Kniffe hinzuzufügen. *BattleTech*-Spieler stellen bereits seit Jahren eigene "Hausregeln" auf, mit denen zumeist Situationen abgedeckt werden, die von den Vorgaben im *BattleTech Regelwerk* nicht berücksichtigt werden. Nachdem wir schon so viele Jahre damit zugebracht haben, die bestehenden *BattleTech*-Regeln zu definieren und zu erweitern, haben wir von FASA uns dazu entschlossen, uns einmal an ein paar eigenen Hausregeln zu versuchen.

Maximum Tech ist das Ergebnis dieser Bemühungen. *Maximum Tech* ist eine Erweiterung zum Regelwerk, die eine wahre Fundgrube an neuen Regeloptionen für all diejenigen Spieler sein kann, die mehr von *BattleTech* wollen: mehr Realismus, mehr Waffen, mehr Details, und – als wichtigstes – mehr Spaß!

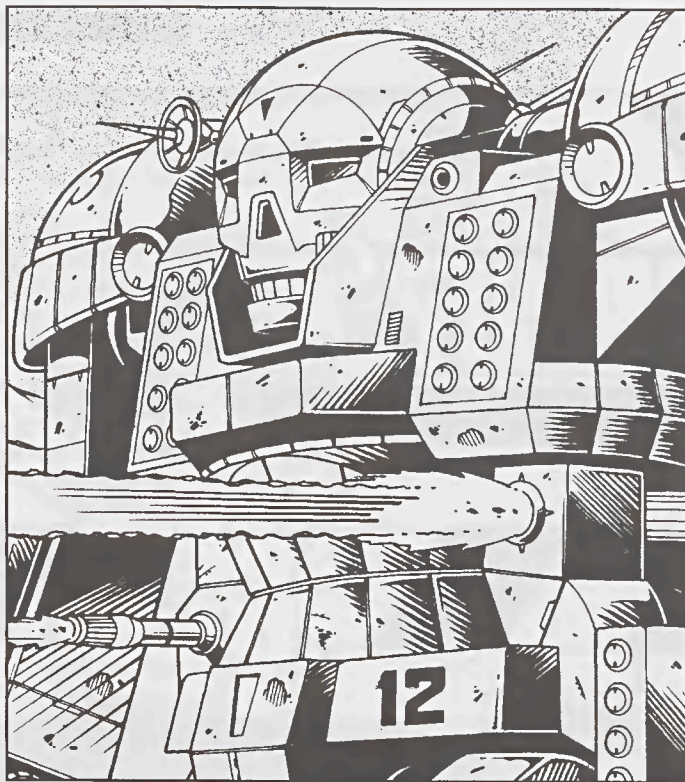
Vieles von dem in *Maximum Tech* enthaltenen Material ist Zuschriften zu verdanken, die wir von unseren Spielern erhalten haben. Ihr habt nach erweiterten Geländeregeln gefragt – hier sind sie. Ihr habt um mehr Fahrzeug- und Infanterieregeln gebeten – bitte sehr. Es war uns nicht möglich, alle Anregungen zu verwerten, allerdings sind wir uns sicher, daß *Maximum Tech* all das enthält, was sich die Mehrzahl der Schreiber als Bestandteil einer Regel-erweiterung gewünscht hat.

Ihr habt es gewollt, also bekommt ihr es auch. Viel Spaß!

ZUR VERWENDUNG DIESES BUCHES

Sämtliche Regeln in *Maximum Tech* sind optionaler Natur. Dies bedeutet, daß man so viele oder so wenige Regeln aus diesem Buch verwenden kann, wie man mag. (Tatsächlich ist es sogar so, daß dieser Band solche Unmengen an neuen Regeln enthält, daß wir die Empfehlung aussprechen möchten, immer nur ein paar wenige zu verwenden, anstatt den Versuch zu wagen, sie alle auf einmal einzusetzen.) Hinzu kommt noch, daß die meisten dieser neuen Regeln und Ausrüstungsstücke einzeln für sich in ein Standardspiel integriert werden können. Auf diese Weise können Regeln und Ausrüstung Stück für Stück im Spiel erprobt werden – die meisten der neuen Vorgaben sind nicht an andere Regeln dieses Bandes gebunden, so daß sie problemlos in normale *BattleTech*-Spiele eingebunden werden können. Indem man nur diejenigen Regeln zum Einsatz bringt, von denen man meint, daß sie das Spiel interessanter gestalten, kann man seine *BattleTech*-Spiele nun ganz dem eigenen Geschmack entsprechend gestalten. Man benutzt einfach diejenigen neuen Regeln und Ausrüstungsstücke, die einem zusagen, und ignoriert den Rest. Es kann nicht schaden, es an dieser Stelle noch einmal zu wiederholen: Sämtliche Regeln in *Maximum Tech* sind optional.

Die Regeln und neuen Ausrüstungsgegenstände in *Maximum Tech* sind in die gleichen Hauptkategorien eingeteilt und werden auch in der gleichen Reihenfolge vorgestellt wie die Regeln und Ausrüstung im *BattleTech Regelwerk*. Das Kapitel *Gelände und Bewegung* bietet neue Geländearten und erweiterte Bewegungsregeln an. Unter *Kampf* wird eine Vielzahl neuer Möglichkeiten für Nahkampfangriffe und Feuergefechte vorgestellt. In den Kapiteln *Fahrzeuge* und *Infanterie* werden die Standardregeln für Fahrzeuge und Infanterie erweitert, um diese beide Arten von *BattleTech*-Einheiten wirksamer und realistischer zu gestalten. *Weitere Regeln* enthält zusätzliche Vorgaben für Gebäude, Geschützstellungen und Artillerie sowie eine Vielzahl von anderen neuen Regeln. Unter *Konstruktion* und *Ausstattung* findet man umfangreiche Listen mit neuen Waffen und Komponenten für BattleMechs und Fahrzeuge, gefolgt von einer C-Noten-Kostentabelle. Das letzte Kapitel, *Regelstufe 3-Gefechtsstärke*, enthält alle notwendigen Werte, um die neuen Waffen und Ausrüstungsgegenstände aus *Maximum Tech* in das Gefechtsstärke-System einbinden zu können. Die Tabellen im hinteren Teil des Buches listen die Gefechtsstärken aller bislang veröffentlichten Mechs, Fahr-



zeuge und Gefechtsrüstungen auf, hinzu kommen noch Tabellenblätter und neue Datenbögen für die neuen Waffen und Regeln.

Wichtig wäre dann noch die Anmerkung, daß *Maximum Tech* neben einer großen Auswahl an gänzlich neuen Regeln und Ausrüstungsstücken auch weite Teile des Materials enthält, das erstmals im mittlerweile nicht mehr erhältlichen *Taktik-Handbuch* abgedruckt wurde, obwohl diese Bestandteile hier grundlegend überarbeitet wurden, um die Spielbarkeit und Ausgewogenheit zu verbessern. Bestimmte Teile des *Handbuchs* – hier insbesondere die Regeln für FlugMechs (FLUMs) und das Einsatzspiel – wurden dabei aus den verschiedensten Gründen nicht von *Maximum Tech* übernommen. Bei Bedarf werden wir dieses Material im Rahmen zukünftiger *BattleTech*-Produkte überarbeiten und neu herausgeben. Spieler, die den Regeln und Ausrüstungsgegenständen aus dem *Taktik-Handbuch* trotzdem den Vorzug geben, sollten sich keinerlei Zwänge auferlegen und diese Regeln wie gehabt weiterbenutzen.

BATTLETECH-REGELSTUFEN

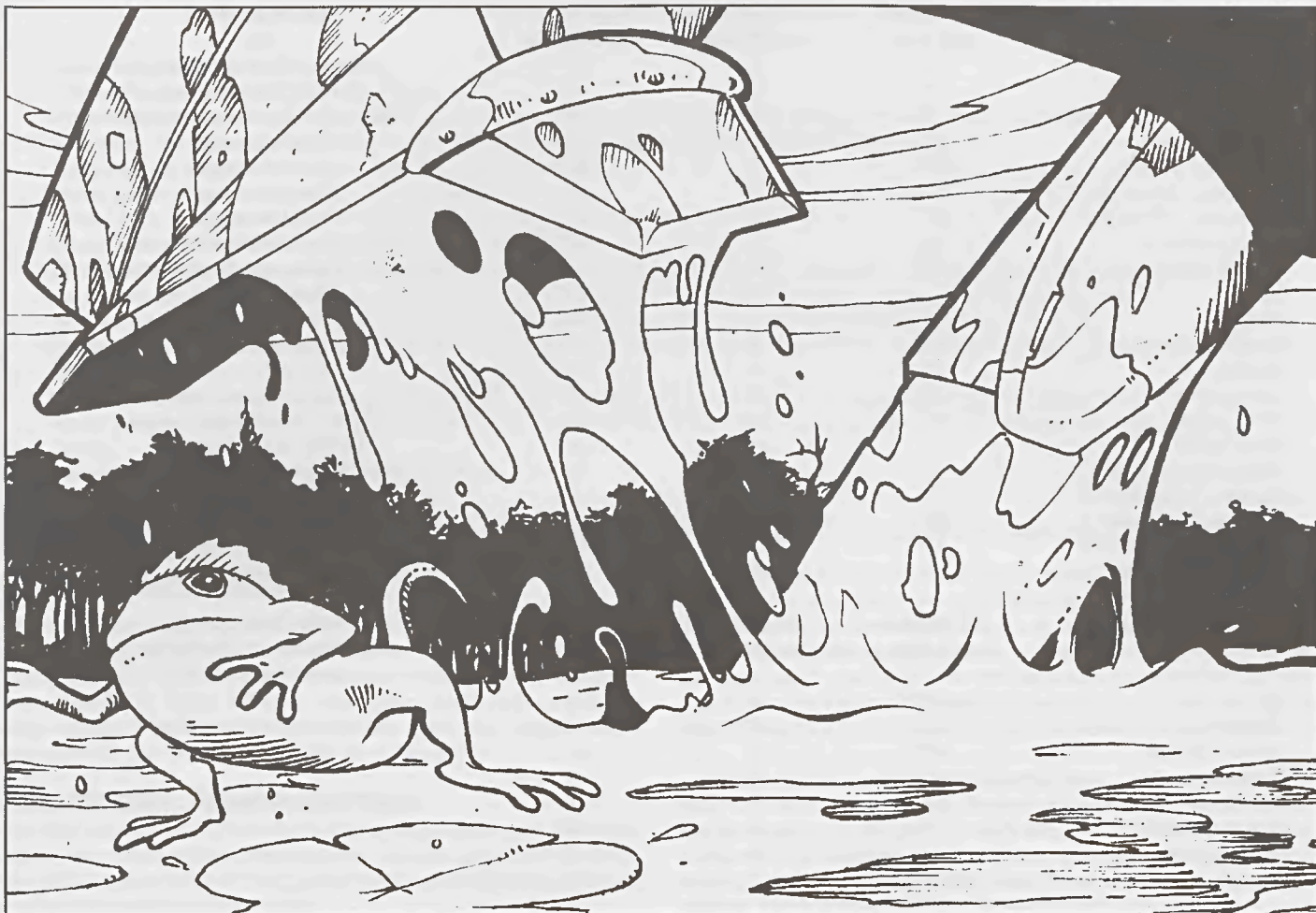
Alle *BattleTech*-Regeln sind nun mit Stufe 1, Stufe 2 oder Stufe 3 gekennzeichnet. Unter Stufe 1-BattleTech versteht man die Grundregeln aus *BattleTech, 4. Edition* unter Verwendung der Technologie des Jahres 3025, womit auch alle Mechs und Waffensysteme aus dem *Hardware Handbuch 3025* gemeint sind.

Stufe 2-BattleTech baut auf der Regelstufe 1 auf und erweitert sie um die moderne Technologie der Clans, Regeln für Infanterie und Fahrzeuge und so weiter. Dieser Regelsatz wird normalerweise bei *BattleTech*-Turnieren verwendet. Stufe 2-BattleTech besteht aus sämtlichen im *BattleTech Regelwerk (BRW)* enthaltenen Regeln und all solchen, die zukünftig in anderen *BattleTech*-Produkten veröffentlicht und als Stufe 2 gekennzeichnet werden.

Stufe 3-BattleTech verwendet zusätzlich noch alle Hausregeln, die in verschiedenen *BattleTech*-Produkten veröffentlicht wurden. Regeln dieser Art sind stets entsprechend gekennzeichnet und werden nur bei Bedarf angewendet. Auf Turnieren kommt die Regelstufe 3 normalerweise nicht zum Einsatz.

Sämtliche Regeln, Waffen und Ausrüstungsstücke in *Maximum Tech* gehören, falls nicht anders vermerkt, der Stufe 3 an.

GELÄNDE UND BEWEGUNG



Die Manöver, mit denen sich BattleMechs und Fahrzeuge über das Schlachtfeld bewegen, stellen vielleicht das wichtigste taktische Kalkül bei *BattleTech* dar. In vielen *BattleTech*-Spielen ist das kunstfertige Manövrieren, genau wie in der Geschichte der Kriegführung selbst, oftmals der Schlüssel zum Sieg. Bei *BattleTech* werden solche Manöver durch die Bewegungsregeln abgedeckt, mit denen die Auswirkungen von Gelände und Wetterbedingungen genauso simuliert werden wie die Eigenschaften und der Zustand der einzelnen Mechs und Fahrzeuge sowie weitere Faktoren, die sich auf die Bewegungsmöglichkeiten einer Einheit im Kampf auswirken.

In diesem Kapitel werden optionale Regeln für Gelände und Bewegung vorgestellt, die dem *BattleTech*-Spiel eine größere Vielfalt verleihen. Das Kapitel ist dabei in vier Hauptabschnitte unterteilt: die *Regelerweiterungen für Gelände und Wetter* enthalten Vorgaben für die Austragung von Kämpfen unter einer ganzen Anzahl von neuen Gelände- und Umweltbedingungen; *Bewegungsarten* stellt zwei neue Bewegungsmodi für das *BattleTech*-Spiel vor; *Rutschen* erweitert die Grundregeln für das Rutschen, und unter *Pilotenwürfe* werden neue Anwendungsmöglichkeiten für Pilotenwürfe angeboten.

REGELERWEITERUNGEN FÜR GELÄNDE UND WETTER

Die *BattleTech*-Standardregeln für Gelände decken eine kleine Auswahl verschiedenartiger Terrains ab, mit denen sich die meisten Gegebenheiten auf einem Schlachtfeld simulieren lassen. Die folgenden Vorgaben, bei denen es sich um eine Erweiterung der im

BRW vorgestellten Geländeregeln handelt, dienen dem Zweck, außergewöhnliche Geländeformen und Umweltbedingungen, die von den Standardregeln nicht berücksichtigt werden, exakt wiederzugeben.

Die in der Folge vorgestellte Tabelle "Erweiterte Bewegungskosten und Geländearten" faßt die Bewegungskosten, Pilotenwert-Modifikatoren und Angriffsmodifikatoren aller neu vorgestellten Geländearten und Wetterbedingungen gemeinsam mit den bereits von den Standardregeln her bekannten Geländeformen und Umweltinflüssen zusammen.

In der Spalte "Geländeverbot" werden dabei jeweils die Einheitenarten genannt, denen ein Betreten dieses speziellen Geländes unmöglich ist. Falls dabei von "Bodenfahrzeugen" die Rede ist, so sind damit Rad- und Kettenfahrzeuge sowie Hovercrafts gemeint – nicht jedoch Tragflügelboote, die zu den Seefahrzeugen gerechnet werden.

Die in der Tabelle aufgelisteten Pilotenwert-Modifikatoren gelten für alle Pilotenwürfe, die von einem Spieler ausgeführt werden müssen, der sich gerade in dem entsprechenden Gelände oder unter den genannten Witterungsbedingungen bewegt. Die erläuternden Regeln zu den Geländebeziehungen im Anschluß an die Tabelle erklären die Pilotenwürfe, die für jede neue Geländeart und jede Wetterbedingung erforderlich werden, dann noch einmal im Detail. Gehen Sie dabei nicht automatisch davon aus, daß bei jedem Betreten einer speziellen Geländeart ein Pilotenwurf fällig wird, nur weil dieses Terrain in der Tabelle mit einem Pilotenwert-Modifikator versehen wurde.

ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN UND GELÄNDEARTEN

Geländearten	BP-Kosten pro Hex	Angriffs- modifikator	Pilotenwert- Modifikator	Geländeverbot für
Dschungel, lichter	3	+1	+1	Boden-/Seefahrzeuge
Dschungel, dichter	4	+2	+2	Boden-/Seefahrzeuge
Dschungel, extrem dichter	5	+3**	+3	Mechs, Boden-/Seefahrzeuge
Gebäude, leichtes	2 ^A	0	0	Seefahrzeuge
Gebäude, mittleres	3 ^A	0	0	Seefahrzeuge
Gebäude, schweres	4 ^A	0	0	Seefahrzeuge
Gebäude, befestigtes	5 ^A	0	0	Seefahrzeuge
Magma, Kruste	1 ^{**}	0	+1 ^{**}	Infanterie, Rad-/Seefahrzeuge
Magma, flüssiges	2 ^{**B}	0	+4 ^{**}	alle außer Mechs und Senkrechtstartern
Offen	1	0	0	Seefahrzeuge
Pflaster	1 ^C	0	0	Seefahrzeuge
Sand	1/2 ^{**}	0	+1	Seefahrzeuge
Tundra	1 ^B	0	+1	Seefahrzeuge
Unwegsam	2	0	0	Rad-/Seefahrzeuge
Wald, lichter	2	+1	0	Hover-, Rad-/Seefahrzeuge
Wald, dichter	3	+2	0	Boden-/Seefahrzeuge
Wald, extrem dichter	4	+3 ^{**}	0	Mechs, Boden-/Seefahrzeuge
Wasser, Tiefenlevel 0	1 [*]	0	0	Seefahrzeuge
Wasser, Tiefenlevel 1	2 ^{*D}	0 [*]	0 [*]	Infanterie, Bodenfahrzeuge ^E
Wasser, Tiefenlevel 2	4 ^{*D}	0	0 [*]	Infanterie, Bodenfahrzeuge ^E
Wasser, Tiefenlevel 3+	4 ^{*D}	0	0 [*]	Infanterie, Bodenfahrzeuge ^E
Geländebeziehungen	BP-Kosten pro Hex	Angriffs- modifikator	Pilotenwert- Modifikator	Geländeverbot für (zusätzlich zu Verboten durch Geländeart)
Eis	+1 ^{*CFG}	0	+4 [*]	— [*]
Geysir	+1 ^{**}	+2 ^{**}	+1 ^{**}	Infanterie, Radfahrzeuge ^{**}
Hoher Schnee	+1 ^{BF}	0	+1	Radfahrzeuge
Schlamm	+1 ^{BF}	0	+1	—
Schutt	+1 ^C	0	0	Radfahrzeuge
Straße/Brücke [*]	1 ^{HC}	0	0	—
Stromschnellen ^F	+1	0	+2	—
Sumpf	+1 ^{*BF}	0	0	—
Umweltbedingungen	BP-Kosten pro Hex	Angriffs- modifikator	Pilotenwert- Modifikator	
Brände ^K	0 ^K	0	0	
Dämmerung	0	+1	0	
Erdbeben	0	**	**	
Nacht	0	+2	0	
Nebel	+2 ^G	+1 für Energiewaffen ^L	— ^J	
Rauch ^K	0	+2	0	
Regenfälle, leichte	0	+1	0	
Regenfälle, schwere	0	+1	+1	
Sandsturm	0	+1 für Projektilwaffen ^I , +2 für andere Waffen	0	
Schneesturm	0	+2 für Projektilwaffen ^I , +1 für andere Waffen	+1 ^{**J}	
Schneetreiben	0	+1	+1	
Schwerkraft	*	*	*	
Wind, mäßiger	0	+1 für Projektilwaffen ^{**I}	0 ^{**}	
Wind, starker	0	+2 für Projektilwaffen ^{**I}	+2 ^{**}	

ANMERKUNGEN ZUR TABELLE "ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN UND GELÄNDEARTEN"

* Siehe Regelerläuterungen im *BRW*.

** Siehe Regelerläuterungen in der Folge.

^A Pilotenwurf erforderlich, um Schaden zu vermeiden; Infanterie entrichtet unabhängig von der Gebäudeart immer nur 1 BP.

^B Einheiten, die diese Geländeart betreten, können steckenbleiben (siehe *Steckenbleiben*, Seite 12).

^C Es gelten die Regeln für *Rutschen* (siehe Seite 21, *BRW*).

^D Pilotenwurf erforderlich, um Sturz zu vermeiden.

^E Hovercrafts dürfen sich auf der Oberfläche sämtlicher Wasserhexe bewegen.

^F Diese Geländemodifikatoren gelten nicht für Hovercrafts.

^G Gilt nicht für Infanterieeinheiten. Sonstige Einheiten dürfen die zusätzlichen BP-Kosten für das Betreten dieser Geländeart ignorieren, laufen dabei jedoch Gefahr, zu stürzen oder einen Zusammenstoß zu erleiden (siehe *Achtsame Bewegung*, Seite 12).

^H Nur bei Bewegung auf der Straße, ansonsten gelten die Kosten des anderweitigen Geländes im Hex.

^I Hierzu zählen sämtliche Artilleriegeschütze, Autokanonen, Flammer, Gaussgeschütze, Maschinengewehre, Raketenwerfer und NARC-Bojen.

^J Schlechte Sicht. Einheiten, die in ein Waldhex hineinspringen, müssen einen Pilotenwurf ausführen. Es gilt ein Modifikator von +1, wenn es sich dabei um ein Hex mit dichtem Wald handelt. Mißlingen führt zu einem Sturz in das Zielhex aus einer Höhe von 1 Level.

^K Siehe auch unter *Brände* (Seiten 77–78, *BRW*).

^L Hierzu zählen sämtliche Laser und PPKs.

GELÄNDEARTEN

Jedes Schlachtfeld kann aus unterschiedlichen Geländearten bestehen, die gemeinsam das grundlegende Terrain bilden. Auf den Spielplänen enthält jedes Hex eine der folgenden Standard-Geländearten: Gebäude, Offen, Pflaster, Unwegsam, Wald (licht oder dicht) oder Wasser. Die für diese Geländearten geltenden Regeln befinden sich auf den Seiten 10–12 und 25–27 im *BRW*.

NEUE GELÄNDEARTEN

Bei den in der Tabelle "Erweiterte Bewegungskosten und Geländearten" neu vorgestellten Geländearten handelt es sich um Dschungel (licht, dicht und extrem dicht), Magma (Kruste oder flüssig), Sand, Tundra und extrem dichten Wald.

Dschungel

Dschungelterrain besteht aus großen Bäumen und Sträuchern, herabhängenden Lianen und dichtem Unterholz, die jede Fortbewegung extrem verlangsamen und erschweren.

Während der Bewegung durch Dschungelhexe gelten die in der Tabelle "Erweiterte Bewegungskosten und Geländearten" gezeigten Modifikatoren. Dschungelhexe besitzen die gleichen Auswirkungen auf Schußlinien und Feuergefechte wie Waldhexe (siehe S. 11, 26, *BRW*).

Außerdem können Dschungelhexe auch gerodet werden. Zu diesem Zweck verwendet man die Regeln für die *Rodung von Wäldern* (S. 87, *BRW*) mit den folgenden Abänderungen: ein erfolgreicher Rodungsangriff verwandelt extrem dichten Dschungel in dichten Dschungel, und ein erfolgreicher zweiter Angriff verwandelt diesen wiederum in lichten Dschungel. Die Rodung von lichten Dschungel verwandelt das Terrain in diesem Hex in unwegsames Gelände.

Magma

Durch vulkanische Aktivitäten kann es auf der Oberfläche eines Planeten zur Entstehung von rasch fließenden Strömen und Seen aus geschmolzenem Gestein, Magma genannt, kommen. Sobald sich das Magma abkühlt, kommt es an seiner Oberfläche zur Bildung einer harten Kruste, die durchaus das Gewicht eines BattleMechs tragen kann. Durch die immens hohe Temperatur einer Magmakruste werden Infanterieeinheiten und Radfahrzeuge allerdings am Betreten dieser Geländeart gehindert.

Die Dicke einer Magmakruste läßt sich nur schwer abschätzen, aus diesem Grund muß man jedes Mal, wenn eine Einheit ein Hex mit einer Magmakruste betritt, einen 1W6-Wurf für sie ausführen. Bei einem Ergebnis von 6 gibt die Kruste nach und die Einheit bricht

ein. Sämtliche Einheiten außer BattleMechs, die auf diese Weise in flüssiges Magma fallen, werden hierdurch automatisch vernichtet. (Funktionsfähige Senkrechtstarter und Hovercrafts sind allerdings von diesem Risiko ausgenommen.) Abgesehen davon muß für jeden BattleMech, der in ein Hex mit Magmakruste hineinspringt oder -stürzt, ein Pilotenwurf durchgeführt werden, um festzustellen, ob diese Einheit in dem Hex steckenbleibt (siehe *Steckenbleiben*, S. 12).

BattleMechs, die ihre Bewegungsphase in flüssigem Magma beginnen oder während der Bewegungsphase welches betreten, erleiden durch den Kontakt mit dem Magma 2W6 Schadenspunkte in jeder hiervon betroffenen Zone. Wenn sich der Mech ganz normal bewegt, zählen dabei lediglich seine Beine als betroffene Zonen; falls der Mech hingegen stürzt, gelten danach alle seine Zonen als betroffen. Für jede betroffene Zone wird ein gesonderter Wurf durchgeführt. Eine Einheit, die ihre Bewegungsphase in flüssigem Magma sowohl beginnt als auch beendet, muß in jeder ihrer betroffenen Zonen zusätzliche 2W6 Schadenspunkte hinnehmen.

Magmahexe führen bei BattleMechs, von denen sie betreten oder durchquert werden, zudem eine Erhöhung der Innentemperatur herbei. Ein Mech, der sich in einem Magmakrustenhex aufhält, entwickelt hierdurch 5 zusätzliche Wärmepunkte pro Runde; ein Mech, der in einem Hex mit flüssigem Magma verweilt, erzeugt 10 zusätzliche Wärmepunkte pro Runde. Das Verlassen eines Magmakrustenhexes erzeugt 2 Wärmepunkte; das Verlassen eines Hexes mit flüssigem Magma erzeugt 5 Wärmepunkte (siehe *Wärmeskala-Faktoren*, S. 12). Sämtliche durch Magma hervorgerufenen Temperaturerhöhungen werden in der Endphase einer Runde wirksam.

Sand

Sandiges Terrain simuliert den tiefen, lockeren Sand, der in den Wüsten und an den Stränden des gesamten bekannten Universums vorkommt. Es fällt schwer, auf Sand einen festen Stand zu bewahren, und aus diesem Grund gilt für sämtliche Pilotenwürfe, die auf dieser Geländeart ausgeführt werden müssen, ein zusätzlicher Modifikator von +1.

Die Tabelle "Erweiterte Bewegungskosten und Geländearten" verzeichnet zwei unterschiedlich hohe BP-Kosten für Sand. Die 1 BP-Kosten gelten für alle Einheiten außer Radfahrzeugen und Infanterie, während die 2 BP-Kosten ausschließlich von Radfahrzeugen und Infanterie entrichtet werden müssen. Sprungtruppen können diese erhöhten BP-Kosten allerdings vermeiden, indem sie Gebrauch von ihrer Sprunghöhe machen, während Radfahrzeuge entsprechend modifiziert werden können, um auch auf Sand ihre übliche Bewegungsrate verwenden zu dürfen (siehe *Strandbuggies*, S. 70).



Tundra

Tundra besteht aus einer Schicht schwarzer, lehmiger Erde auf Dauerfrostboden. Die widerstandsfähigen Gräser und Flechten, die üppig in der Tundra gedeihen, verleihen ihr das Aussehen einer grasbewachsenen Lichtung, können Tundrahexe zugleich jedoch auch trügerisch und schlüpfrig machen. Aus diesem Grund laufen Einheiten, die ein Tundrahex betreten, Gefahr, dort steckenzubleiben (siehe *Steckenbleiben*, S. 12).

Die in der Tabelle oben gezeigten Modifikatoren können genauso auch für die Bewegung in Mooren, Morast und Treibsand verwendet werden.

Extrem dichter Wald

Extrem dichter Wald besteht aus riesigen, nahe beieinander wachsenden Bäumen und gleicht den weitläufigen Urwäldern, wie man sie im vorindustriellen Zeitalter noch auf Terra vorfinden konnte. In Spielbegriffen ausgedrückt, handelt es sich bei extrem dichtem Wald um eine neue Geländeart, die den dichten Wald sogar noch übertrifft.

Extrem dichter Wald ist für die meisten Einheiten, und hierzu zählen auch BattleMechs, unpassierbar. Die Tabelle "Erweiterte Bewegungskosten und Geländearten" zeigt die BP-Kosten und Modifikatoren, die für extrem dichten Wald gelten. Für die Schußlinienbestimmung gilt, daß extrem dichter Wald sich 3 Höhenstufen über das Bodenlevel seines Hexes erhebt. Ein einzelnes Hex mit extrem dichtem Wald zwischen einem Angreifer und seinem gewünschten Ziel blockiert die Schußlinie zwischen diesen beiden bereits vollständig. Angriffe gegen ein Ziel, das sich in einem Hex mit extrem dichtem Wald befindet, unterliegen einem Geländemodifikator von +3.

Wenn man von der Zusatzregel für die *Rodung von Wäldern* Gebrauch macht (S. 87, *BRW*), so reicht ein einziger erfolgreicher Rodungsangriff aus, um extrem dichten Wald in normalen, dichten Wald zu verwandeln, wobei zugleich auch die Baumwipfelhöhe um 1 Level auf 2 Höhenstufen über dem Bodenlevel des Hexes reduziert wird.

Für Pilotenwürfe, die zum Zweck einer Rettung per Schleudersitz in Hexen mit extrem dichtem Wald ausgeführt werden, gilt ein Schleudersitz-Modifikator von +4 (S. 87–88, *BRW*).

GELÄNDEVERHÄLTNISSE

Geländebeziehungen spiegeln Veränderungen der ursprünglich in einem Hex vorhandenen Geländeart wider, die durch Wettereinflüsse, bestimmte geologische Gegebenheiten oder das Einwirken des Menschen herbeigeführt wurden.

Die durch Geländebeziehungen verursachten Modifikatoren und Geländeverbote gelten jeweils zusätzlich zu den Vorgaben der grundlegenden Geländeart. So würde beispielsweise das Betreten eines Hexes mit dichtem Wald, das zudem auch noch schlammig ist, insgesamt 4 BP kosten (3 für den dichten Wald + 1 für Schlamm). Schußwaffenangriffe, die in oder durch ein solches Hex gehen, unterliegen einem Geländemodifikator von +2 (dem üblichen Geländemodifikator für dichten Wald), während Pilotenwürfe mit einem Modifikator von +1 auf den Pilotenwert durchgeführt werden müßten (dem üblichen Pilotenwert-Modifikator für Schlammverhältnisse). Schließlich würden alle Einheiten, die dieses Hex betreten, Gefahr laufen, darin steckenzubleiben, und Boden- und Seefahrzeugen wäre ein Betreten des Feldes sogar vollkommen unmöglich.

Falls für ein bestimmtes Hex keine grundlegende Geländeart festgelegt wurde, wird in dieser Hinsicht automatisch von offenem Gelände ausgegangen.

Straßen/Brücken, Schutt und Sumpf zählen zu den bereits bekannten Geländebeziehungen und wurden bereits im *BRW* mit entsprechenden Regeln erfaßt (siehe dort die Seiten 11–12 zu Straßen/Brücken und Seiten 81–82 zu Sumpf). Die folgenden Abschnitte enthalten die Regeln für neue Geländebeziehungen:

Eis

Die Standardregeln für Eis befinden sich auf Seite 80 im *BRW*. Um die Herausforderung eines Kampfes auf eisigem Untergrund zu erhöhen, kann zudem auch noch die folgende Regeloption verwendet werden: Bei dieser Option wird der Pilotenwert bei jedem Pilotenwurf, der auf Eis ausgeführt wird, zusätzlich mit +4 modifiziert; zudem müssen Einheiten beim Betreten von Eishexen zusätzliche BP-Kosten aufwenden, um der Gefahr eines Sturzes zu entgehen (siehe *Achtsame Bewegung*, S. 12).

Geysir

Auf einigen Planeten kommt es durch geologische Aktivitäten zur Entstehung von Geysiren und Schlammquellen, die ohne Vorwarnung eruptieren können. Oftmals sind kleine Löcher und Spalten im Boden die einzigen Hinweise auf das Vorhandensein eines Geysirs – Hinweise, die von im Kampf stehenden Truppen nur allzu schnell übersehen werden können. Wenn ein Geysir ausbricht, werden dabei Dampf und Wasser in die Luft geschleudert, so daß Schußlinien verdeckt und Bewegungen durch dieses Gebiet erschwert werden.

Geysire können vor Spielbeginn an im voraus bestimmten Plätzen auf der Karte verteilt werden; falls das Szenario unter der Obhut eines Spielleiters steht, kann dieser die Geysir-Positionen auch insgeheim festlegen, so daß den Spielern deren Standorte nicht bekannt sind. Auf jeden Fall gilt dabei, daß ein Geysir bis zum Zeitpunkt seines Ausbruchs keinerlei Auswirkungen auf das zugrundeliegende Gelände besitzt.

Um die unberechenbare Natur von Geysiren widerzuspiegeln, können Spielleiter oder Spieler nach dem Zufallsprinzip über den Zeitpunkt ihres Ausbruchs bestimmen, indem sie in der Endphase jeder Runde mit 1W6 für jeden Geysir würfeln. Bei einem Ergebnis von 1 bricht der Geysir aus und erzeugt die in der Tabelle "Erweiterte Bewegungskosten und Geländearten" angezeigte Wirkung.

Zur Schußlinienbestimmung in oder durch ein betroffenes Hex wird ein ausgebrochener Geysir wie dichter Wald behandelt.

Um festzulegen, für wieviel Runden ein ausgebrochener Geysir aktiv bleibt, wird erneut mit 1W6 gewürfelt. Indem er das Ergebnis, und somit die Dauer des Ausbruchs, vor ihnen geheimhält, kann ein Spielleiter die Spieler daran hindern, das Ende seiner Auswirkungen zuverlässig vorherzubestimmen.

Die Regeln für Geysire können außerdem benutzt werden, um die Wirkung kleinerer Lavaeruptionen auf Planeten mit vulkanischer Aktivität zu simulieren. In solch einem Fall wird eine Einheit, die sich in einem Hex mit einer Lavaeruption befindet oder ein solches betritt, genauso behandelt, als wäre sie in flüssiges Magma gefallen (siehe *Magma*, S. 9). Nach dem Ende der Eruption wird das betroffene Hex bis zum Spielende wie flüssiges Magma behandelt.

Hoher Schnee

Diese Regeln gelten für Gebiete, die über einen Meter hoch mit lokalerem Schnee bedeckt sind. Geringere Schneehöhen besitzen keinerlei Einfluß auf Kampfeinheiten. Hoher Schnee bewirkt einen Anstieg der Bewegungskosten um +1 pro Hex und bedingt für sämtliche Pilotenwürfe eine Modifikation des Pilotenwertes um +1; abgesehen davon können Einheiten, die ein Hex mit hohem Schnee betreten, auch darin stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben*, S. 12).

Im Gegensatz dazu kann der Spielleiter festgebackenen Schnee wie Eis oder offenes Gelände behandeln, sofern in einem Szenario kein anderweitiges zugrundeliegendes Gelände festgelegt wurde.

Schlamm

Schlüpfriger, klebriger Schlamm kann jede Geländeart zu einer Gefahr machen. Die optionalen Regeln für Schlamm in diesem Abschnitt gelten nur für Schlammsschichten von weniger als einem Meter Dicke; bei tieferem Schlamm werden die *BattleTech*-Standardregeln für Sumpf verwendet.

Beim Einsatz der optionalen Regeln für Schlamm muß jede Einheit, die ein Schlammhex betritt oder durchquert, zusätzliche BP-Kosten in Höhe von +1 pro Hex entrichten. Außerdem gilt für sämtliche Pilotenwürfe, die in Schlammhexen ausgeführt werden, ein zusätzlicher Modifikator des Pilotenwertes von +1. Nach Maßgabe des Spielleiters können Hexe, die besonders tiefen Schlamm enthalten, auch zum Steckenbleiben einer Einheit führen (siehe *Steckenbleiben*, S. 12).

Stromschnellen

Durch reißende Strömungen gestaltet sich die Durchquerung von Wasser noch beschwerlicher und gefährvoller als ohnehin schon. Um dies widerzuspiegeln, verursachen Stromschnellen eine Erhöhung der BP-Kosten um +1 und eine zusätzliche Modifikation des Pilotenwertes um +2 für alle Pilotenwürfe in solch einem Hex.

UMWELTBEDINGUNGEN

Mit Umweltbedingungen sind Wetterphänomene und sonstige Umwelteinflüsse wie Lichtverhältnisse und Rauch gemeint. Umweltbedingungen können sich über die gesamte Karte erstrecken oder auch nur bestimmte Hexe betreffen.

Brände, hohe oder niedrige Schwerkraft und Nacht sind Beispiele für Umweltbedingungen, die bereits von den Standardregeln für *BattleTech* abgedeckt werden. (Die Regeln für diese Umweltbedingungen befinden sich im *BRW*. Die Schwerkraftregeln findet man dort auf Seite 81, die Regeln für Brände auf den Seiten 77–78 und die Nachtkampfregeln auf Seite 87.) Die Tabelle "Erweiterte Bewegungskosten und Geländearten" enthält einige Änderungen dieser Standardregeln; ansonsten behalten die Standardregeln auch weiterhin ihre Gültigkeit. Die folgenden Einträge stellen die optionalen Regeln für neue Umweltbedingungen vor.

Dämmerung

Im Zwielicht von Morgen- und Abenddämmerung erleiden alle Einheiten einen zusätzlichen Angriffsmodifikator von +1. Man beachte, daß diese Wirkung nicht durch den Einsatz von Suchscheinwerfern aufgehoben werden kann.

Erdbeben

Viele Planeten des *BattleTech*-Universums werden von häufigen Erdbeben erschüttert, die sich hinderlich auf die Beweglichkeit von BattleMechs auswirken und sämtlichen Einheiten Probleme bei der Zielerfassung bereiten.

Wenn man die optionalen Regeln für Erdbeben benutzt, muß man dem Beben eine Stärke zwischen +1 (leicht) und +5 (schwer) zuweisen. Dieser Wert wird dann jedem Schußwaffeneinsatz, der in der Runde des Bebens durchgeführt wird, als Angriffsmodifikator hinzugefügt. Abgesehen davon muß für jeden BattleMech, der zu Beginn der Bewegungsphase einer solchen Runde aufrecht steht, ein Pilotenwurf durchgeführt werden. Für diesen gilt dann jeweils ein zusätzlicher Pilotenwert-Modifikator in Höhe der Stärke des Erd-

bebens. Falls dieser Pilotenwurf mißlingt, stürzt der BattleMech, wobei er den laut Standardregeln hierfür üblichen Schaden erleidet. Falls bei dem Pilotenwurf ein Ergebnis von 2 erzielt wurde, kann es zur Entstehung einer Erdspalte unter dem BattleMech kommen. In diesem Fall wird ein zweiter Wurf fällig, der auf der Tabelle "Keller" (S. 52, *BRW*) ausgeführt wird, um zu bestimmen, ob es tatsächlich zur Entstehung einer solchen Spalte kommt und wie tief diese ist. Falls dies der Fall ist, stürzt der Mech auf die gleiche Weise in die Spalte, wie er in einen Keller fallen würde. Für den Rest des Szenarios gilt eine solche Erdspalte dann als dauerhaft bestehendes Geländemerkmale.

Bei vierbeinigen BattleMechs beläuft sich der Pilotenwert-Modifikator lediglich auf die Hälfte (Kommazahlen aufrunden) der Stärke des Bebens (die zusätzlichen Beine erhöhen die Standfestigkeit). Zudem gilt auch hier der übliche Modifikator von –2 für Vierbeiner (S. 88–89, *BRW*).

Nebel

Dichter Nebel verursacht eine starke Behinderung der Sicht auf dem Schlachtfeld und zwingt die Einheiten dazu, sich mit großer Vorsicht zu bewegen, um Zusammenstöße zu vermeiden. Aus diesem Grund verursacht Nebel zusätzliche Bewegungskosten in Höhe von +2 BP pro Hex und einen Angriffsmodifikator von +1 für alle Schüsse aus Energiewaffen. Weitere den Nebel betreffende Regeln befinden sich im Abschnitt *Achtsame Bewegung* auf Seite 12.

Regenfälle

Weil Regenfälle die Sicht behindern, gilt ein zusätzlicher Angriffsmodifikator von +1 für alle Schußwaffeneinsätze, die bei Regen durchgeführt werden. Außerdem wird der Untergrund durch schwere Regenfälle naß und schlüpfrig, so daß sämtliche Pilotenwürfe einem Pilotenwert-Modifikator von +1 unterliegen. Allerdings können Regenfälle auch die Wärmeentwicklung eines BattleMechs vermindern, wie man aus der Tabelle "Wärmepunkte (Erweitert)" auf Seite 13 ersehen kann.

Sandsturm

Bei starkem Wind kann aufgewirbelter Sand oder Staub die Sicht behindern und einen zielgenauen Waffeneinsatz erschweren. Außerdem führen Sand- und Staubpartikel bei Energiewaffen zu einem Streueffekt, so daß diese Waffensysteme an Wirkung verlieren. Um diesen Effekt wiederzugeben, gilt ein Angriffsmodifikator von +1 für alle Projektil- und Raketenwaffen und ein Modifikator von +2 für alle Angriffe mit anderen Waffen.

Schneesturm

In Kombination mit heftigem Schneefall kann es bei starkem Wind zur Entstehung eines Schneesturms kommen, der ein zielgenaues Schießen extrem erschwert. Um diese Wirkung zu simulieren, gilt bei Schneesturm ein Angriffsmodifikator von +2 für Projektilwaffen und ein Modifikator von +1 für alle Angriffe mit anderen Waffen. Außerdem unterliegen sämtliche Pilotenwürfe einem Pilotenwert-Modifikator von +1.

Abgesehen davon werden Würfe auf der Tabelle "Raketentreffer" auf die gleiche Art und Weise von einem Schneesturm beeinflusst, wie dies auch bei starken Winden der Fall ist (siehe *Wind* auf Seite 12). Während eines Schneesturms unterliegen Hovercrafts auf sämtlichen Geländearten den Regeln für Rutschen.

Schneetreiben

Normalerweise besitzt Schneefall kaum eine Auswirkung auf *BattleTech*-Kämpfe. Dichtes Schneetreiben führt jedoch zu einem Angriffsmodifikator von +1 für alle Schußwaffeneinsätze und einem Pilotenwert-Modifikator von +1 für sämtliche Pilotenwürfe. Schneetreiben verursacht außerdem eine Verringerung der Wärmeentwicklung, wie man anhand der Tabelle "Wärmepunkte (Erweitert)" sehen kann. In Verbindung mit starken Winden kann aus einem Schneetreiben ein regelrechter Schneesturm werden (siehe *Schneesturm*).

Wind

Wind kann die Wirksamkeit von Projektilwaffen und Raketenangriffen beeinträchtigen. Mäßige Winde verursachen auf diese Weise einen Angriffsmodifikator von +1 beim Einsatz von Projektilwaffen. Starke Winde führen zu einem entsprechenden Angriffsmodifikator von +2 und rufen zudem einen Pilotenwert-Modifikator von +2 für alle Pilotenwürfe hervor. Bei Würfeln auf der Tabelle "Raketentreffer" muß bei mäßigem Wind 2 vom Würfelergebnis abgezogen werden, bei starkem Wind muß 4 abgezogen werden. Falls das modifizierte Ergebnis eines solchen Wurfes auf der Tabelle "Raketentreffer" dabei einen Wert von unter 2 erreicht, hat der Raketenangriff sein Ziel komplett verfehlt.

Bei starkem Wind unterliegen Hovercrafts auf sämtlichen Geländearten den Regeln für Rutschen (siehe *Rutschen* auf den Seiten 21–22, *BRW*).

STECKENBLEIBEN

Einige Geländearten hindern Einheiten an der Fortbewegung oder können sogar dazu führen, daß diese steckenbleiben. Um diese Wirkung zu simulieren, verwendet man die Standardregeln für Sumpfgelände (S. 81–82, *BRW*) mit den folgenden Abänderungen.

Bei flüssigem Magma werden die Standardregeln für Sumpf verwendet, soweit es das Steckenbleiben betrifft.

Für Hexe mit Tundra, Magmakruste, hohem Schnee und Schlamm gilt ein Pilotenwert-Modifikator von –1 für alle Pilotenwürfe, mit denen ein Steckenbleiben von Einheiten verhindert werden soll, die sich auf solches Gelände begeben haben. Der gleiche Pilotenwert-Modifikator von –1 gilt dann auch für alle Pilotenwürfe, mit denen sich eine feststeckende Einheit wieder befreien möchte. Zum Beispiel müßte bei einem Pilotenwurf für einen unbeschädigten BattleMech mit einem normalen Piloten an Bord ein Ergebnis von 4 oder mehr erzielt werden, um ein Steckenbleiben zu verhindern.

Sprungfähige Einheiten, die Tundra, Magmakruste, hohen Schnee oder Schlamm mittels der Bewegungsarten Gehen oder Laufen betreten, können ebenfalls steckenbleiben, allerdings können sich solche Einheiten in einer darauffolgenden Bewegungsphase problemlos wieder befreien, indem sie einfach aus solchen Hexen hinausspringen.

ACHTSAME BEWEGUNG

Die erhöhten Bewegungskosten für das Betreten von Hexen, die in dichten Nebel gehüllt oder eisbedeckt sind, spiegeln die besondere Achtsamkeit wider, die notwendig ist, um ein Stolpern, Stürze oder Zusammenstöße unter diesen Bedingungen zu verhindern. Durch das Entrichten der zusätzlichen Bewegungspunkte können Einheiten solch risikovolles Gelände gefahrlos durchqueren.

Falls man andererseits nicht dazu bereit ist, die zusätzlichen Bewegungskosten zu entrichten, kann man vor Beginn der Bewegung einer Einheit ankündigen, daß sie das Terrain mit unverminderter Geschwindigkeit durchqueren möchte. Nachdem sich eine solche Einheit 1 Hex weit bewegt hat, muß ein Pilotenwurf für sie ausgeführt werden.

Falls es sich bei der Einheit um einen BattleMech handelt und der Pilotenwurf mißlingt, stürzt der Mech augenblicklich und muß danach unter Verwendung der Standardregeln zuerst wieder aufstehen, bevor er seine Bewegung fortsetzen kann. Falls der Wurf gelungen ist, bleibt der Mech auf den Beinen, und die Einheit kann sich nach den Standardregeln weiterbewegen. Allerdings muß der Spieler danach auf alle Fälle bei jedem Betreten eines nicht offenen Hexes und bei jedem Levelwechsel erneut einen Pilotenwurf für diese Einheit ausführen.

Falls es sich bei der Einheit um ein Fahrzeug handelt und der Fahrerwurf mißlingt, hängen die Folgen allein von den speziellen Gelände- und sonstigen Bedingungen ab. Auf vereistem Terrain gerät das Fahrzeug ins Rutschen (siehe *Rutschen*, S. 14). Falls Nebel herrscht und es sich augenblicklich nicht in offenem Gelände befindet, erleidet das Fahrzeug einen Zusammenstoß mit einem größeren Hindernis. In offenem Gelände gerät das Fahrzeug statt dessen in ein Schlagloch oder an ein ähnlich geartetes kleineres Hindernis, das die Einheit 1 zusätzlichen Bewegungspunkt kostet. Auf allen

anderen Geländearten wird die Bewegung des Fahrzeugs durch den Zusammenstoß mit einem größeren Hindernis beendet, und es erleidet Schaden an seiner Front, als ob es einen erfolgreichen Rammangriff durchgeführt hätte.

Falls sowohl Eis als auch Nebel vorhanden sind, beläuft sich der Anstieg der BP-Kosten auf insgesamt +2 pro Hex, weil davon ausgegangen wird, daß der Nebel die größere Behinderung für eine sichere Bewegung darstellt. Unabhängig von der Art der Einheit gelten dann jedoch auch weiterhin alle anderen Vorgaben für Eis (siehe S. 80, *BRW*).

HOHE/NIEDRIGE SCHWERKRAFT

Für gewöhnlich geht man davon aus, daß die meisten *BattleTech*-Szenarien unter Schwerkraftbedingungen stattfinden, die denen auf der Erde entsprechen. Mit Hilfe der Regeln für hohe und niedrige Schwerkraft (S. 81, *BRW*) ist es allerdings möglich, die speziellen Herausforderungen zu simulieren, mit denen Bewegungen und Kämpfe unter ungewohnten Schwerkraftbedingungen verbunden sind. Die erwähnten Regeln beschäftigen sich in erster Linie mit den speziellen Auswirkungen solcher Verhältnisse auf die Bewegung. Die optionalen Regeln für Waffenkalibrierung beschreiben nun die besonderen Einflüsse, denen Waffensysteme beim Kampf in hoher und niedriger Schwerkraft ausgesetzt sind.

Waffenkalibrierung

Neben ihrem Einfluß auf die Bewegung von Mechs und Fahrzeugen übt die Schwerkraft noch eine besondere Wirkung auf die Bewegung der Geschosse von ballistischen Waffen aus. Bei hoher Schwerkraft verkürzen sich die Flugbahnen von Granaten und Raketen. Bei niedriger Schwerkraft fliegen dieselben Projektile weiter als gewöhnlich. Normalerweise sorgen Techniker vor einem Kampfeinsatz dafür, daß die Zielerfassungssysteme der Mechs solche Unterschiede in der Gravitation ausgleichen, so daß sich der MechKrieger keine Gedanken mehr um solche Gegebenheiten machen muß.

Manchmal kommt es aber auch vor, daß die Waffen vorher nicht entsprechend kalibriert oder gar falsch eingestellt wurden. Jeder MechKrieger mit einem überdurchschnittlichen Schützenwert ist zwar in der Lage, ein solches Problem zu kompensieren, allerdings unterliegt jeder Angriff mit einer falsch kalibrierten Waffe einem zusätzlichen Modifikator von +2.

Falls Waffenkalibrierungen in den Vorgaben des gespielten Szenarios keine Erwähnung finden, ist es die Aufgabe des Spielleiters, entsprechende Regelungen festzulegen. Dabei gilt es allerdings zu berücksichtigen, daß sämtliche Waffen, unabhängig von ihrer Kalibrierung, unter 0-g-Bedingungen stets zielgenau schießen. Abgesehen davon unterliegt das Feuer aus Energiewaffen nicht den Einflüssen der Schwerkraft; aus diesem Grund müssen sie auch nicht kalibriert werden.

WÄRMESKALA-FAKTOREN

Verschiedene Gelände- und Umweltbedingungen können auch Einfluß darauf ausüben, wie rasch die Innentemperatur eines BattleMechs ansteigt. Die Tabelle "Wärmepunkte (Erweitert)" listet die Wärmepunkte, die je nach Geländebedingungen und Wettereinflüssen erzeugt oder abgebaut werden, zusammen mit denen auf, die durch verschiedene Handlungen oder Schäden bedingt werden. (Eine vollständige Beschreibung der Abwärmeregeln für *BattleTech* befindet sich auf den Seiten 46–48 des *BRW*.)

BEWEGUNGSARTEN

Dieser Abschnitt enthält die Regeln für zwei neue Bewegungsarten, Sprinten und Ausweichen, sowie optionale Regeln für Rückwärtsbewegungen, Klettern und konventionelles Springen.

SPRINTEN

Für einen Mech beläuft sich die Bewegungsrate für Sprinten auf das Doppelte seiner momentanen Bewegungsrate für Gehen/Einsatzgeschwindigkeit. Sprinten erzeugt 3 Wärmepunkte pro Runde.

WÄRMEPUNKTE (ERWEITERT)

Handlung/Bedingung	Wärmepunkte
Gehen	+1 pro Runde
Laufen/Ausweichen	+2 pro Runde
Sprinten	+3 pro Runde
Springen	+1 pro Hex (mindestens 3 pro Runde)
Aufstehen	+1 pro Versuch
Waffeneinsatz	siehe Tabelle "Waffen und Ausrüstung" (S. 115–117, BRW)
Wärmetauscher	–1 pro funktionsfähigen Wärmetauscher –1 zusätzlich pro Wärmetauscher unter Wasser (maximal 6 Punkte)
Doppelte Wärmetauscher	–2 pro funktionsfähigen doppelten Wärmetauscher –2 zusätzlich pro doppelten Wärmetauscher unter Wasser (maximal 6 Punkte)
1. Reaktortreffer	+5 pro Runde
2. Reaktortreffer	+10 pro Runde (insgesamt)
Niedrige Außentemperatur	–1 pro Runde pro 10° Celsius unter –30° Celsius
Hohe Außentemperatur	+1 pro Runde pro 10° Celsius über 50° Celsius
Schneetreiben/leichte Regenfälle	–1 pro Runde
Schneesturm/schwere Regenfälle	–2 pro Runde
Hoher Schnee	–1 pro Runde, sofern der Mech in seinen Beinen über mindestens 1 funktionsfähigen Wärmetauscher verfügt
Brände/Magmakruste	
Durchquerung	+2 pro Hex
Aufenthalt	+5 pro Runde
Flüssiges Magma	
Durchquerung	+5 pro Hex
Aufenthalt	+10 pro Runde

Weil die sichere Handhabung eines Mechs bei einer solch hohen Geschwindigkeit die gesamte Konzentration eines MechKriegers erfordert, kann ein Mech, der in der Bewegungsphase sprintet, danach keine Angriffe mehr in derselben Runde durchführen. Außerdem kann der Mech dann auch nicht mehr als Vorwärtsbeobachter für einen indirekten LSR-Beschuß fungieren oder irgendeine andere Handlung vornehmen, die er normalerweise anstelle eines Angriffs vollführen könnte. Eine sprintende Einheit kann sich nicht rückwärts bewegen oder Wasserhexe mit einem Tiefenlevel von 1 oder mehr betreten. Schließlich unterliegen alle Pilotenwürfe einer sprintenden Einheit einem Pilotenwert-Modifikator von +2.

Der MechKrieger an Bord einer sprintenden Einheit kann dem Ausweichen vor gegnerischen Angriffen nur sehr wenig Aufmerksamkeit schenken, deshalb kommen sämtliche Angriffe auf eine sprintende Einheit in den Genuß eines zusätzlichen Angriffsmodifikators von –1. Der normale Modifikator für die Bewegung des Ziels behält jedoch auch jetzt noch seine volle Gültigkeit (siehe S. 29–31, BRW).

Mechs, die mit MASC oder einem Turbolader (siehe S. 84) ausgestattet sind, können innerhalb einer Runde sowohl sprinten als auch eines dieser beiden Systeme zum Einsatz bringen. Falls dies geschieht, stehen dem Mech BP in Höhe des Zweieinhalbfachen seiner Bewegungsrate für Gehen/Einsatzgeschwindigkeit zur Verfügung. Allerdings muß jede Einheit, die den Versuch unternimmt, gleichzeitig zu sprinten und MASC einzusetzen, zuvor noch einen Pilotenwurf bestehen (mit dem Pilotenwert-Modifikator von +2 für Sprinten), um einen Sturz zu vermeiden. Falls dieser Wurf mißlingt, stürzt der Mech, ohne sich bewegt zu haben.

Ein Mech, der sowohl mit MASC als auch einem Turbolader ausgestattet ist, kann auch beide dieser Systeme aktivieren und zugleich in derselben Runde sprinten. Falls dies geschieht, verfügt der BattleMech in dieser Runde über das Dreifache seiner Bewegungsrate für Gehen/Einsatzgeschwindigkeit, allerdings ist eine solche Vorgehensweise ziemlich riskant. Auch hierbei muß die Einheit einen Pilotenwurf wie oben beschrieben ausführen, wobei sich die Gefahr, daß beide Systeme ausfallen, erhöht (siehe S. 84).

AUSWEICHEN

Ausweichmanöver gestatten es einer Einheit, gegnerischen Angriffen zu entgehen.

Die Bewegungsrate für Ausweichen entspricht der Rate für Laufen/Höchstgeschwindigkeit der Einheit, und sämtliche Angriffe auf eine ausweichende Einheit unterliegen einem zusätzlichen Angriffsmodifikator von +1. Eine ausweichende Einheit erzeugt 2 Wärmepunkte pro Runde und darf in derselben Runde, in der sie Ausweichmanöver vollführt, keine eigenen Angriffe jedweder Art durchführen.

Um Ausweichmanöver durchführen zu können, muß ein BattleMech über zwei unbeschädigte Hüftgelenke verfügen. Hinzu kommt, daß ein liegender BattleMech keinen Nutzen aus seinen Ausweichmanövern ziehen kann – selbst dann nicht, wenn er die Bewegungsphase mit Ausweichmanövern begonnen hat. Falls einem ausweichenden Mech beispielsweise in der Bewegungsphase ein Pilotenwurf mißlingt, so kommt er in der Waffeneinsatz- und Nahkampfphase dieser Runde nicht in den Genuß des Angriffsmodifikators von +1 für alle Attacken gegen ihn.

Geschicktes Ausweichen

Unter der Option für geschicktes Ausweichen orientiert sich der durch Ausweichmanöver erzielte Angriffsmodifikator allein an dem Pilotenwert des MechKriegers, wie man aus der Tabelle "Geschicktes Ausweichen" ersehen kann.

GESCHICKTES AUSWEICHEN

Pilotenwert	Angriffsmodifikator durch Ausweichen
6 oder höher	+1
4–5	+2
2–3	+3
0–1	+4

RÜCKWÄRTSBEWEGUNG

Mit Hilfe der Regel für Rückwärtsbewegungen kann eine Einheit Levelwechsel im Rückwärtsgang vollziehen.

Bei dieser Option kann eine Einheit, die sich rückwärts bewegt, Levelwechsel von 1 Höhenstufe pro Hex durchführen. Zu diesem Zweck muß jedes Mal, wenn die Einheit eine Levelgrenze überquert, ein Pilotenwurf für sie ausgeführt werden.

Mechs können, während sie sich rückwärts bewegen, immer nur 1 Level pro Hex überwinden.

Falls der Pilotenwurf für einen BattleMech mißlingt, so stürzt er in das tiefer gelegene der beiden in Frage kommenden Hexe.

Falls der Fahrerwurf für ein Fahrzeug mißlingt, konnte das Fahrzeug den Höhenunterschied nicht bewältigen. Es verbleibt in dem Hex, das es verlassen wollte, und muß 1 zusätzlichen BP aufwenden. Man darf danach weitere Fahrerwürfe für dieses Fahrzeug aus-

führen, um den Levelwechsel doch noch zu bewerkstelligen, allerdings kostet jedes Mißlingen einen weiteren BP.

KLETTERN UND KONVENTIONELLES SPRINGEN

Nach den üblichen Bewegungsregeln müssen Mechs Sprungdüsen benutzen, wenn sie Höhenunterschiede von mehr als 2 Leveln überwinden wollen. Die optionalen Regeln für Klettern und konventionelles Springen ermöglichen es nun auch BattleMechs ohne Sprungdüsen, mehrere Level zugleich durch Klettern, Herunterspringen oder einfaches Sichfallenlassen zu überwinden.

Klettern

Die Kletterregeln erlauben es einem BattleMech, Hexe zu erreichen, die sich 3 oder mehr Level über oder unter ihm befinden.

Um einen Kletterversuch unternehmen zu können, muß ein Mech über mindestens einen unbeschädigten Handaktivator verfügen, und diese Hand muß zudem "frei" sein (darf also nicht durch ein Kampfbeil, eine Handfeuerwaffe oder ein anderes Objekt belegt sein).

Zum Klettern kann ausschließlich die Bewegungsrate für Gehen eingesetzt werden – Einheiten, die laufen, können nicht klettern. Für jede Höhenstufe, die mittels Klettern überwunden wird, müssen dann 2 BP bei zwei unbeschädigten Händen entrichtet werden, oder 3 BP, falls der Mech nur eine Hand benutzen kann.

Für jedes erklommene Level muß ein Pilotenwurf für den Mech durchgeführt werden. Falls der Mech nur über eine unbeschädigte Hand verfügt, gilt hierfür ein Pilotenwert-Modifikator von +2. Wenn der Wurf mißlingt, stürzt der Mech aus einer Höhe herab, die sich anhand des letzten Levels bemißt, das er erfolgreich erreichen konnte.

In bestimmten Situationen kann es vorkommen, daß eine Einheit auf diese Weise eine Klippe erklettern möchte, die dermaßen hoch ist, daß ein Erklettern mehrere Runden in Anspruch nimmt. In solch einem Fall stellt man den Mech am Ende jeder Runde in das tiefer gelegene der beiden Hexe, wobei er mit seiner Front zu dem höheren Hex hin ausgerichtet wird, und notiert sich die momentan von ihm erreichte Höhenstufe. Die Einheit kann dann in den darauffolgenden Runden weiterklettern oder in der Steilwand verharren.

Während er noch klettert, kann ein Mech lediglich nach hinten ausgerichtete Torso- und Kopfwaffen abfeuern; die Einheit kann keine Nahkampfangriffe ausführen. Während die Einheit klettert, unterliegen alle ihre Pilotenwürfe einem Pilotenwert-Modifikator von +1. Falls die Einheit lediglich über einen unbeschädigten Handaktivator verfügt, erhöht sich dieser Modifikator sogar auf +2. (Diese Modifikatoren gelten zusätzlich zu allen sonstigen anwendbaren Modifikatoren.)

Um die Schußlinie für eine kletternde Einheit zu bestimmen, legt man nicht etwa das Bodenlevel des Hexes zugrunde, in dem der Mech sich momentan befindet, sondern man behandelt ihn so, als würde er darin auf einer Höhenstufe stehen, die seiner augenblicklichen Kletterhöhe entspricht. Kletternde Mechs geben leicht zu treffende Ziele ab, aus diesem Grund kommen alle Angriffe auf solche Einheiten in den Genuß eines zusätzlichen Angriffsmodifikators von -2.

Konventionelles Springen

Mit Hilfe dieser Regel kann ein Mech mehr als 2 Höhenstufen mittels eines einfachen Sprunges nach unten überwinden, obwohl er dabei Gefahr läuft, zu stürzen oder seine Beine zu beschädigen.

Jeder Sprung nach unten über mehr als 2 Level hinweg kostet 4 BP, wobei die Anzahl der überwundenen Höhenstufen und das Gelände im Landehex ohne Bedeutung sind. Jeder Mech, der einen solchen konventionellen Sprung durchführt, muß zudem zwei Pilotenwürfe ausführen: den ersten, um eine Beschädigung seiner Beine zu vermeiden, und einen zweiten, um nicht zu stürzen. Falls beide Würfe gelingen, kann der Mech danach ungehindert seinen Weg fortsetzen.

Für den ersten Wurf wird die Zielzahl um einen Wert modifiziert, der dem Doppelten der Anzahl der überwundenen Level entspricht.

Falls dieser Pilotenwurf mißlingt, erleidet jedes Bein des BattleMechs Schadenspunkte in Höhe der überwundenen Level. Zudem muß für jedes beschädigte Bein ein Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" (S. 35, BRW) ausgeführt werden. Falls die interne Struktur eines Beines durch den normalen durch den Sprung verursachten Schaden in Mitleidenschaft gezogen wurde, muß dementsprechend natürlich ein zweiter Wurf hierfür ausgeführt werden.

Die Zielzahl des zweiten Pilotenwurfes unterliegt einem Modifikator in Höhe der überwundenen Level. Falls dieser Wurf mißlingt, stürzt der Mech um eine Anzahl von Höhenstufen, die der Höhe seines geplanten Sprunges entspricht, wonach er in dem tiefer gelegenen Hex zum Liegen kommt. Der dabei entstehende Sturzschaden wird anhand der Standardregeln bestimmt.

Man beachte, daß ein Mech sowohl eine Beschädigung seiner Beine als auch Sturzschaden hinnehmen muß, falls beide Würfe mißlingen.

Herabhängen und sich fallen lassen

Die Methode "Herabhängen und sich fallen lassen" stellt einen ungefährlicheren, aber auch zeitraubenderen Weg dar, mehrere Level weit hinabzuspringen.

Um diese Prozedur anwenden zu können, muß ein Mech über zwei unbeschädigte Handaktivatoren verfügen können. Der Mech verbringt dann zuerst eine ganze Bewegungsphase damit, sich langsam an der Klippe herunterzulassen, bis er sich nur noch mit seinen Händen an ihrer oberen Kante festhält. (Somit befinden sich seine Füße 2 Höhenstufen näher am Boden, als dies bei einem konventionellen Sprung der Fall wäre.) Der Mech wird nun in das tiefer gelegene Hex gestellt und mit seiner Front zum höher gelegenen Feld hin ausgerichtet. Dabei nimmt er nun ein Level ein, das sich errechnen läßt, indem man 2 Höhenstufen vom Bodenlevel des höher gelegenen Hexes abzieht. Für den Rest der Spielrunde wird der Mech nun behandelt, als befände er sich im Prozeß des Erkletterns (siehe *Klettern*).

In der darauffolgenden Bewegungsphase kann der Mech sich nun weiterhin herabhängen lassen oder aber 4 BP entrichten und hinabspringen. Genau wie beim konventionellen Springen müssen dabei zwei Pilotenwürfe ausgeführt werden, um eine Beschädigung der Beine und einen Sturz zu verhindern. Bei dem Errechnen der Pilotenwert-Modifikatoren und eventueller Beschädigungen anhand der Sprunghöhe werden dabei allerdings 2 Level von der eigentlichen Sprunghöhe abgezogen.

RUTSCHEN

Bei den folgenden Vorgaben handelt es sich um eine Abänderung der Regeln für das Rutschen, die sich auf den Seiten 21–22 im BRW befinden. Diese optionalen Änderungen gestalten das Spiel realistischer, sind aber auch etwas komplizierter. Bis auf die in der Folge vorgeschlagenen Modifikationen gelten dabei auch weiterhin die Standardregeln für Rutschen.

Grundsätzlich darf ein Mech, der auf einer Straße oder auf Pflaster läuft, am Ende seiner Bewegung eine einzelne Ausrichtungsänderung durchführen, ohne dabei Gefahr zu laufen, ins Rutschen zu kommen. Falls sich eine Einheit allerdings nach einer Ausrichtungsänderung noch weiterbewegt beziehungsweise zwei oder mehr Ausrichtungsänderungen nacheinander vollzieht, läuft sie Gefahr, auszurutschen.

Um festzustellen, ob eine Einheit ins Rutschen kommt, wird zuerst die Gesamtstrecke festgelegt, die von der Einheit zurückgelegt werden soll, wobei in jedes Hex, in dem sie ausrutschen könnte, ein Würfel oder eine andere Markierung gelegt wird. Dann zählt man die Felder, die von der Einheit während ihrer gesamten Bewegung zurückgelegt werden sollen, und legt anhand dieser Zahl den Pilotenwert-Modifikator fest, der für die Pilotenwürfe gilt, mit denen ein Ausrutschen vermieden werden kann (siehe Tabelle "Rutschgefahr", S. 21, BRW). Der so festgelegte Pilotenwert-Modifikator gilt dann für alle diese Würfe. (Man beachte, daß es sich hier um eine Abänderung der Standardregeln für Rutschen handelt, bei denen für jeden Pilotenwurf ein eigener Modifikator

errechnet wird, der anhand der Anzahl der Hexe bestimmt wird, die von der Einheit vor der Ausrichtungsänderung zurückgelegt wurden.)

Als nächstes führt die Einheit nacheinander für jedes einzelne Hex, in dem sie ins Rutschen geraten könnte, einen Pilotenwurf mit dem vorher festgelegten Modifikator für die Rutschgefahr durch, wobei mit dem ersten Feld der Gesamtstrecke begonnen wird, in dem diese Gefahr besteht. Falls sämtliche Pilotenwürfe gelingen, wird der Mech in das letzte Hex seiner geplanten Bewegung gestellt.

Wenn einer seiner Pilotenwürfe hingegen mißlingt, stürzt der Mech, wobei er ins Rutschen kommt. Der Mech wird dabei zuerst mit der entsprechenden Ausrichtung in das Hex gestellt, in dem es zu dem mißlungenen Pilotenwurf gekommen ist, allerdings wird er von dort aus nicht weiterbewegt und auch nicht in die Richtung seiner geplanten weiteren Bewegung gedreht. Als nächstes wird die Länge des Rutschweges festgelegt, die der Hälfte der Distanz in Hexen entspricht, die der Mech an diesem Punkt noch vor sich gehabt hätte (Kommazahlen abrunden). Falls sich dabei ein Resultat von 0 Hexen ergibt, stürzt die Einheit einfach in dem Hex, in dem sie sich augenblicklich befindet, wobei sie normalen Sturzschaden erleidet.

Falls sich ein Resultat von 1 oder mehr Hexen ergibt, stürzt die Einheit, um daraufhin in dieselbe Richtung weiterzurutschen, die sie vor der geplanten Ausrichtungsänderung, die zu ihrem Sturz geführt hat, verfolgt hatte. Pro gerutschtes Hex erleidet der Mech dabei Schaden in Höhe der Hälfte seines normalen Sturzschadens (Kommazahlen aufrunden).

Unabhängig von den unmittelbaren Folgen des Sturzes oder der Rutschpartie ist die Bewegung der Einheit danach beendet, und sie darf in dieser Bewegungsphase keine BP mehr ausgeben.

RUTSCHENDE FAHRZEUGE

Wenn ein Fahrzeug ins Rutschen kommt, behält es seine Ausrichtung bei (falls von der Tabelle "Mißglücktes Manöver" auf Seite 30 nicht anders vorgegeben). Die Länge und Richtung des Rutschweges werden nach den Standardregeln für Rutschen festgelegt. Pro gerutschtes Hex wird dabei ein Wurf auf der Tabelle "Antriebsschaden" (S. 32) durchgeführt, für den ein Modifikator von +1 gilt, sofern die Einheit durch unwegsames Gelände oder Schutt rutscht. Falls die Länge des Rutschweges 0 Hexe beträgt, wird nur einmal auf der Tabelle "Antriebsschaden" gewürfelt.

Wenn das Fahrzeug in ein Gebäude rutscht, wird die entsprechende Schadensermittlung vorgenommen, als ob das Fahrzeug einen Rammangriff auf das Gebäude durchgeführt hätte (siehe S. 41, BRW). Falls das Gebäude dabei zerstört wird, setzt man die Rutschpartie danach per Standardregeln fort.

Senkrechtstarter erleiden keinen Schaden, wenn sie ins Rutschen (Driften) kommen; es sei denn, sie kollidieren dabei mit irgendeinem Objekt.

Der Abschnitt *Fahrzeugmanöver* auf Seite 29 enthält noch weitere Regeln für ins Rutschen geratene Fahrzeuge.

Überschläge

Falls sich ein Fahrzeug laut einem entsprechenden Ergebnis auf der Tabelle "Mißglücktes Manöver" (S. 30) überschlägt, werden die Richtung und Distanz des Rutschweges zuerst wie in den vorausgegangenen Abschnitten beschrieben ermittelt. Um die Distanz für einen solchen "Rutsch mit Überschlagen" endgültig festzulegen, wird von der so ermittelten Strecke noch 1 Hex abgezogen.

Pro Hex, das durch Rutschen mit Überschlagen zurückgelegt wird, erleidet das Fahrzeug Schaden in Höhe eines Zehntels seiner Gesamttonnage (Kommazahlen aufrunden). Dieser Schaden trifft das Fahrzeug in jedem Hex, in dem es sich überschlägt, an einer anderen Seite.

Im ersten Hex des Überschlagens wird die Panzerung an der Seite des Fahrzeugs beschädigt, die in die Richtung des Rutsches weist. Im zweiten Hex des Überschlagens wird die Panzerung des Geschützturms beschädigt, sofern das Fahrzeug über einen Turm

verfügt (falls das Fahrzeug zwei Geschütztürme hat, erleiden beide Türme den vollen Schaden); sollte das Fahrzeug gar keinen Turm besitzen, erleidet es hier den gleichen Schaden wie im dritten Hex. Im dritten Hex des Überschlagens wird die Fahrzeugseite beschädigt, die genau entgegengesetzt zur Rutschrichtung liegt. Im vierten Hex des Rutsches wird ein Wurf auf der Tabelle "Antriebsschaden" ausgeführt, wobei dem Ergebnis noch 1 hinzugezählt wird. Falls das Überschlagen noch über das vierte Hex hinausgeht, wiederholt man die gleiche Prozedur noch einmal, indem man erneut mit der Fahrzeugseite beginnt, die anfänglich der Rutschrichtung zugewandt war.

Abgesehen von den Schäden an der Außenpanzerung wird für jede betroffene Seite ein einzelner Wurf auf der Tabelle für kritische Fahrzeugschäden ausgeführt (siehe Tabelle "Bodenfahrzeug Kritischer Schaden (Erweitert)", S. 32). Falls die Außenpanzerung durchschlagen wurde, werden für die entsprechende Seite zwei solche Würfe ausgeführt.

Schließlich erleidet jedes Fahrzeug, das sich überschlägt, automatisch einen kritischen Schaden des Typs "Besatzung bewußtlos", der für den Rest dieser und die gesamte nächste Runde für das Fahrzeug gilt.

RUTSCHEN UND GELÄNDEMERKMALE

Eine ins Rutschen gekommene Einheit kommt zu Stillstand, wenn sie mit einem Hügel kollidiert, dessen Höhenstufe größer ist als das Bodenlevel, auf dem der Rutsch stattfindet.

Waldhexe verkürzen die gerutschte Distanz, fügen der rutschenden Einheit jedoch gleichzeitig zusätzlichen Schaden zu. Bei der Bestimmung der Länge eines Rutschweges gilt dabei, daß jedes Hex mit lichtem Wald als 2 gerutschte Hexe zählt und jedes Hex mit dichtem Wald als 3 gerutschte Hexe. Jedes Waldhex, in das eine rutschende Einheit gerät, fügt dieser anstatt des halbierten den vollen Sturzschaden zu.

Nachdem er sich acht Hexe weit bewegt hat, verliert Joes Grand Dragon den Boden unter den Füßen und gleitet aus. Normalerweise würde der Mech jetzt vier Hexe weit rutschen. Allerdings führt der Rutschweg des Grand Dragon direkt durch ein Gebiet mit lichtem Wald. Jedes Hex mit lichtem Wald zählt als zwei gerutschte Hexe, und so kommt der Mech bereits zum Stillstand, nachdem er zwei Hexe zurückgelegt hat. Neben dem anfänglichen Sturzschaden erleidet die Einheit durch das Rutschen noch einmal das Doppelte ihres normalen Sturzschadens.

Falls ein Mech in ein Gebäude hineinrutscht, wird der Schaden ermittelt, als hätte die Einheit einen Rammangriff auf dieses Gebäude durchgeführt (siehe S. 41–42, BRW). Bei dem Errechnen der Schadenshöhe gilt die bis dahin gerutschte Strecke als Grundlage für die "in der Bewegungsphase zurückgelegten Hexe", wobei die bis zum Beginn der Rutschpartie bewältigte Distanz unberücksichtigt bleibt. Falls der rutschende Mech dabei genug Schaden anrichtet, um das Gebäude zu zerstören, rutscht er danach weiter. Hierbei werden zuerst 10 Prozent des KF des Gebäudes (Kommazahlen aufrunden) vom Rutschweg abgezogen. Falls das Ergebnis danach noch größer als 0 ist, setzt sich die Rutschpartie in das Gebäudehex hinein und darüber hinaus fort. Auf Wunsch kann dabei auch das Vorhandensein eines Kellers überprüft werden (siehe S. 52–53, BRW).

Falls eine Einheit in Wasser mit Tiefenlevel 1 oder mehr hineinrutscht, kommt sie dort augenblicklich zum Stillstand. Der durch Rutschen in solch ein Wasserhex erlittene Schaden wird dabei noch einmal halbiert.

PILOTENWÜRFE

Erfahrene Spieler können die folgenden Änderungen der Standardregeln für Pilotenwert-Modifikatoren einsetzen, um das Spiel realistischer zu gestalten. Hierbei gilt es zu beachten, daß diese Regeloptionen ausschließlich für BattleMechs gelten.

ERLITTENER SCHADEN

Jedes Mal, wenn ein Mech 20 oder mehr Schadenspunkte in einer einzigen Phase erlitten hat, muß ein Pilotenwurf für ihn ausgeführt werden, um einen Sturz des BattleMechs zu verhindern. Die Zielzahl dieses Wurfes wird dabei noch durch die genaue Anzahl der in dieser Phase erlittenen Schadenspunkte und die Gewichtsklasse des BattleMechs modifiziert. Pro 20 Schadenspunkte, die von der Einheit erlitten wurden, ergibt sich dabei ein Modifikator von +1. So würde eine Einheit, die zwischen 20 und 59 Schadenspunkte hinnehmen mußte, beispielsweise einen Pilotenwert-Modifikator von +2 erleiden, eine Einheit mit 60 bis 79 Schadenspunkten einen Modifikator von +3 und so weiter. Die durch die Gewichtsklasse des betroffenen BattleMechs bestimmten Modifikatoren entnimmt man der Tabelle "Pilotenwert-Modifikatoren nach Gewichtsklasse" (siehe unten).

PILOTENWERT-MODIFIKATOREN NACH GEWICHTSKLASSE

Gewichtsklasse Modifikator

Leicht (35 Tonnen und darunter)	+1
Mittelschwer (40–55 Tonnen)	+0
Schwer (60–75 Tonnen)	–1
Überschwer (80–100 Tonnen)	–2

TRITTE UND STÖSSE

Auch bei der Durchführung von Nahkampfangriffen können Pilotenwürfe erforderlich werden. In solch einem Fall führt das Ziel des Angriffs einen Wurf aus, um auf den Beinen zu bleiben.

Hierbei werden Modifikatoren angewendet, die sich an dem Verhältnis zwischen den Gewichtsklassen der beiden Kontrahenten orientieren, wie man aus der Tabelle "Tritt- und Stoßmodifikatoren" ersehen kann. Wenn ein leichter Mech beispielsweise einen schweren tritt, würde der schwere Mech danach einen Pilotenwurf ausführen, der einem Modifikator von –2 unterliegt. Falls es dem schweren Mech gelingt, den Tritt erfolgreich zu erwidern, müßte der leichte Mech die Zielzahl seines eigenen Pilotenwurfes um +2 modifizieren.

AUFSTEHVERSUCH

Wenn ein BattleMech aufzustehen versucht, benutzt er seine Arme und Beine, um sich aufzurichten. Aus diesem Grund wird das Aufstehen durch fehlende oder beschädigte Armaktivatoren erschwert.

Man kann diesen Umstand simulieren, indem man der Zielzahl des Pilotenwurfes, der für das erfolgreiche Aufstehen eines Mechs ausgeführt werden muß, weitere Modifikatoren zuweist. Hierbei verursacht jeder fehlende oder beschädigte Armaktivator einen Modifikator von +1. Pro zerstörten oder gänzlich fehlenden Arm gilt ein Modifikator von +2. Natürlich gelten dabei auch weiterhin alle anderen anwendbaren Pilotenwert-Modifikatoren.

Dabei gilt es noch zu beachten, daß mehrere beschädigte oder fehlende Aktivatoren in ein und demselben Arm sich nur bedingt kumulativ auswirken. Aus diesem Grund kann der größtmögliche Modifikator, der von einem beschädigten oder zerstörten Arm hervorgerufen wird, maximal +2 betragen.

TRITT- UND STOßMODIFIKATOREN

Verhältnis	Pilotenwert-Modifikator
Angreifer ist 1 Gewichtsklasse schwerer als Ziel	+1
Angreifer ist 2 Gewichtsklassen schwerer als Ziel	+2
Angreifer ist 3 Gewichtsklassen schwerer als Ziel	+3
Ziel ist 1 Gewichtsklasse schwerer als Angreifer	–1
Ziel ist 2 Gewichtsklassen schwerer als Angreifer	–2
Ziel ist 3 Gewichtsklassen schwerer als Angreifer	–3
Angreifer und Ziel besitzen gleiche Gewichtsklasse	Kein Modifikator

Vorsichtiges Aufstehen

Wenn sich ein Mech beim Aufstehen Zeit läßt, kann er hierdurch seine Erfolgchancen verbessern. Anstatt einfach nur 2 BP aufzuwenden, kann ein Mech auch seine gesamte Bewegungsphase verwenden, um sich zu erheben. In diesem Fall wird die Einheit so behandelt, als wäre sie gegangen. Falls dem Mech hierfür eine Bewegungsrate für Gehen von mehr als 2 BP zur Verfügung steht, wird die Zielzahl des Pilotenwurfes um –2 modifiziert. Dieser Modifikator steht allerdings nicht zur Verfügung, wenn die Bewegungsrate für Gehen sich bei dieser Einheit lediglich auf 1 oder 2 BP beläuft.

BEINSCHÄDEN

Laut Standardregeln führt kritischer Schaden an einem Hüftgelenk bei einem Mech zum Erstarren des betroffenen Beins, wodurch sich ein zusätzlicher Pilotenwert-Modifikator von +2 ergibt und die Bewegungsrate des Mechs halbiert wird, wobei die sonstigen kritischen Schäden im Bein des Mechs unberücksichtigt bleiben. Mit dieser Regelung soll verhindert werden, daß schadensbedingte Modifikatoren dermaßen überhandnehmen, daß sie bei umfassenden Beinschäden zur einer völligen Lahmlegung des Mechs führen.

Optional kann man aber auch die "In-die-Mangel-genommen"-Regel für Beine anwenden. Nach der In-die-Mangel-genommen-Regel verursacht jedes kritisch beschädigte Hüftgelenk einen Pilotenwert-Modifikator von +2 und eine Verringerung der Bewegungsrate des Mechs um 2 BP. Diese Auswirkungen verhalten sich nun allerdings kumulativ – sie werden den sonstigen Modifikatoren, die durch vorausgegangene oder zukünftige Beschädigungen des Beins hervorgerufen werden, einfach hinzugefügt.

BEWEGUNGSWÜRFEL

"Bewegungswürfel" können zur Beschleunigung und Vereinfachung des Spielablaufs dienen – besonders dann, wenn sich eine große Anzahl von Einheiten auf dem Spielfeld befindet. Viele *BattleTech*-Spieler machen bereits Gebrauch von Bewegungswürfeln, hierbei gilt es allerdings zu berücksichtigen, daß Bewegungswürfel kein offizieller Bestandteil der Spielmechanik oder -regeln sind. Sie bilden einfach nur eine Möglichkeit, das Spiel flüssiger zu gestalten.

Bei Bewegungswürfeln handelt es sich einfach nur um sechsseitige Würfel, die verwendet werden, um sich die von einer Einheit ausgeführte Bewegung zu merken. Nachdem sich eine Einheit bewegt hat, legt man einfach einen Würfel direkt vor sie hin, der so platziert wird, daß seine Oberseite den korrekten Angriffsmodifikator für die Bewegung des Ziels zeigt. Falls dieser Bewegungsmodifikator 0 beträgt, wird der Würfel so hingelegt, daß er die "6" zeigt – keine Bewegung kann einen Modifikator erzeugen, der über 5 hinausgeht (es sei denn, man benutzt die erweiterten Regeln für Angriffsmodifikatoren für die Bewegung des Ziels auf Seite 20; in diesem Fall sollte man acht- oder zehnsseitige Bewegungswürfel verwenden).

Auf Wunsch kann man auch verschiedenfarbige Würfel einsetzen, um anzuzeigen, ob die Einheit gegangen, gelaufen oder gesprungen ist, was ein weiteres Hilfsmittel darstellt, mit dem der Modifikator für die Bewegung des Angreifers angezeigt werden kann.

Mit Hilfe von Bewegungswürfeln können alle Spieler jederzeit feststellen, welche Einheiten sich in einer Runde bereits bewegt haben und wie ihre Bewegungsmodifikatoren ausfallen. (Somit muß man seinen Gegner auch nicht länger mit Fragen wie "Wie weit hat sich der *Spider* in dieser Runde bewegt?" belästigen.)

Außerdem können Bewegungswürfel auch noch dazu verwendet werden, um Torso- und Geschützturmdrehungen anzuzeigen. Nachdem eine Einheit ihren Torso oder Geschützturm im Rahmen der Angriffserklärung gedreht hat, verschiebt man ihren Bewegungswürfel einfach von der Frontseite zu der Hexseite, auf die der Torso oder Turm der Einheit jetzt weist.

In der Endphase werden dann sämtliche Bewegungswürfel wieder vom Spielfeld entfernt.

KAMPF

Der Kampf ist das Herzstück von *BattleTech*. Erst wenn Mechs sich gegenseitig mit einem Hagel aus Laserstrahlen und Autokanonengranaten eindecken, geht der Spaß so richtig los. Dieses Kapitel erweitert die Optionen der Spieler für Kämpfe in *BattleTech*, wobei es in der Hauptsache um BattleMechs geht. Erweiterungen für Fahrzeug- und Infanteriekämpfe befinden sich in den Kapiteln *Fahrzeuge* und *Infanterie*.

Wie bei allen anderen optionalen Regeln auch müssen sich alle Mitspieler mit dem Einsatz einer bestimmten Regel im Spiel einverstanden erklären. Wir empfehlen daher, daß sich die Spieler zuerst sämtliche in diesem Kapitel vorgestellten Regeln anschauen, bevor sie sich die optionalen Regeln aussuchen, die sie bei ihrem nächsten Spiel einsetzen möchten.

ALLGEMEINE REGELN

Die in der Folge vorgestellten Regeln gelten sowohl für Feuergefechte als auch für den Nahkampf.

ERWEITERTER KRITISCHER SCHADEN

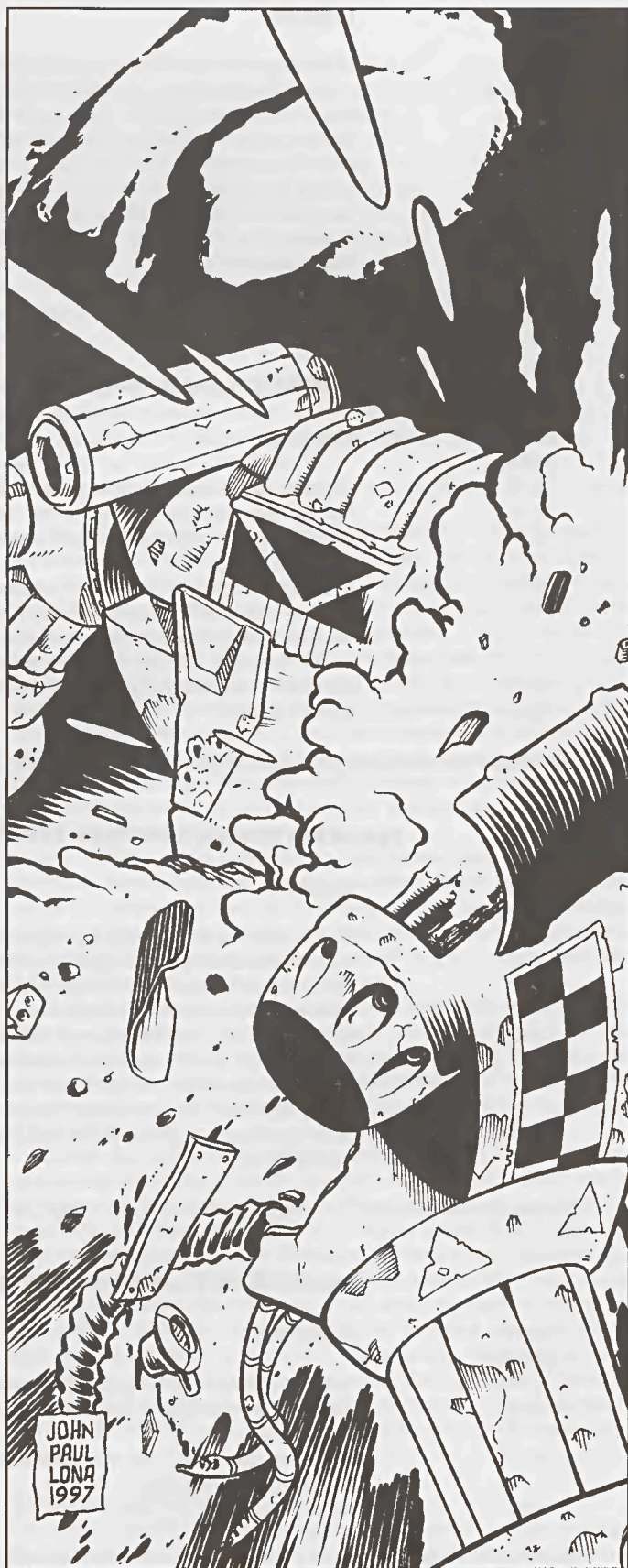
Bei *BattleTech* nach Regelstufe 2 können die Reaktoren, Gyroskope und Sensoren der Mechs mehrere kritische Treffer verkraften, bevor sie als zerstört gelten. Waffen und andere Ausrüstungskomponenten fallen hingegen schon nach dem ersten kritischen Treffer aus, den eine ihrer Zeilen erleidet. Die folgende optionale Regel bewirkt, daß Bauteile, die mehr als eine Zeile belegen, nicht immer bereits von dem ersten kritischen Treffer zerstört werden, den eine ihrer Zeilen erhält. Diese Regel gilt ausschließlich für BattleMechs, dabei allerdings nicht für deren Reaktoren, Gyroskope, Sensoren oder doppelten Wärmetauscher.

Die Regelerweiterung für kritische Beschädigungen funktioniert wie folgt: Jedes Mal, wenn ein Ausstattungsteil einen kritischen Treffer erhält, kann es von diesem entweder nur beschädigt oder aber wie gehabt zerstört werden. Wenn mehr als die Hälfte aller Zeilen, die von dem Bauteil belegt werden, kritisch getroffen wurden, gilt es als zerstört. Im anderen Falle ist es zwar beschädigt, aber eventuell noch funktionsfähig.

Am Ende jeder Phase, in der ein Bauteil beschädigt wurde, wird ein 2W6-Wurf auf der entsprechenden Tabelle für kritische Beschädigungen einer Komponente ausgeführt, um den Zustand zu bestimmen, in dem sich das Bauteil jetzt befindet. Die Gesamtanzahl der kritisch getroffenen Zeilen des Bauteils wird dem Würfelergebnis dabei als Modifikator hinzugefügt. Für jedes beschädigte Bauteil kann nur ein einziges Mal in der Phase, in der es kritischen Schaden erlitten hat, gewürfelt werden – unabhängig davon, wie oft die Komponente in dieser Phase kritische Treffer hinnehmen mußte. Die festgestellte Beschädigung wird dann am Ende der entsprechenden Phase wirksam.

Die Auswirkungen mehrerer kritischer Beschädigungen verhalten sich kumulativ. Zum Beispiel würden zwei "Fokus verschoben"-Ergebnisse bei einer Energiewaffe dazu führen, daß sie insgesamt 2 Schadenspunkte weniger verursacht und auf mittlere und weite Entfernungen mit einem zusätzlichen Angriffsmodifikator von +2 schießen muß. Bei kritischen Beschädigungen, die vom Erreichen eines bestimmten Ergebnisses abhängig sind (wie zum Beispiel einem Angriffswurf von 2 oder einem Ergebnis von 7+, damit das Bauteil funktioniert), erhöht sich die Zielzahl nach jeder zusätzlichen Beschädigung derselben Art um +1. Zum Beispiel würde es bei einer Autokanone, die insgesamt drei kritische Beschädigungen ihrer Munitionszuführung erlitten hat, bereits bei einem Angriffswurf-ergebnis von 4 oder weniger zu einer Munitionsexplosion kommen (anstatt nach dem für eine einmalige Beschädigung der Munitionszuführung üblichen Wert von 2).

Eine Projektilwaffe (hierzu zählen auch Artilleriegeschütze) mit Ladehemmung kann nicht abgefeuert werden. Die Ladehemmung kann von dem betroffenen Mech selbst behoben werden, sofern er



über einen funktionsfähigen Handaktivator verfügt und eine ganze Runde einzig und allein damit zubringt, die Ladehemmung zu beseitigen, anstatt sich zu bewegen oder anzugreifen.

ENERGIEWAFFEN KRITISCHE BESCHÄDIGUNG

Wurf* (2W6)	Ergebnis
2-3	Unbedeutende Beschädigung; keinerlei Auswirkungen
4-5	Leichte Beschädigung; Angriffe mit der Waffe unterliegen einem zusätzlichen Modifikator von +1
6-7	Fokus verschoben; Waffe verursacht 1 Schadenspunkt weniger; Angriffe auf mittlere oder weite Entfernungen unterliegen einem zusätzlichen Modifikator von +1
8-9	Kristall beschädigt; Waffe erzeugt 1 zusätzlichen Wärmepunkt. Angriffswürfe dieser Waffe mit einem Ergebnis von 2 führen zu einer Überladung nach Art einer Munitionsexplosion, der dabei verursachte Schaden entspricht dem Schadenswert der Waffe.
10-11	Schwere Beschädigung; Waffe kann nicht mehr abgefeuert werden
12+	Waffe zerstört

* Die Anzahl der beschädigten Bauteilzeilen wird dem Ergebnis hinzugefügt

PROJEKTILWAFFEN KRITISCHE BESCHÄDIGUNG

Wurf* (2W6)	Ergebnis
2-3	Unbedeutende Beschädigung; keinerlei Auswirkungen
4-5	Leichte Beschädigung; Angriffe mit dieser Waffe unterliegen einem zusätzlichen Modifikator von +1
6-7	Beschädigung des Laufs; Angriffswurfergebnisse von 2 mit dieser Waffe führen zu einer Ladehemmung
8-9	Munitionszuführung beschädigt; Waffen, die unterschiedliche Munitionsarten verschießen dürfen, können nicht mehr zwischen diesen wechseln und müssen den zuletzt gewählten Munitionstyp benutzen. Angriffswurfergebnisse von 2 mit dieser Waffe verursachen eine Munitionsexplosion in der Kammer, aus der dieser Schuß stammte.
10-11	Schwere Beschädigung; Waffe kann nicht mehr abgefeuert werden
12+	Waffe zerstört

* Die Anzahl der beschädigten Bauteilzeilen wird dem Ergebnis hinzugefügt

RAKETENWERFER KRITISCHE BESCHÄDIGUNG

Wurf* (2W6)	Ergebnis
2-3	Unbedeutende Beschädigung; keinerlei Auswirkungen
4-5	Leichte Beschädigung; Angriffe mit dieser Waffe unterliegen einem zusätzlichen Modifikator von +1
6-7	Beschädigung des Entfernungsmessers; Angriffe auf mittlere oder weite Entfernungen unterliegen einem zusätzlichen Modifikator von +1
8-9	Munitionszuführung beschädigt; Waffen, die unterschiedliche Munitionsarten verschießen dürfen, können nicht mehr zwischen diesen wechseln und müssen den zuletzt gewählten Munitionstyp benutzen. Angriffswurfergebnisse von 2 mit dieser Waffe verursachen eine Munitionsexplosion in der Kammer, aus der dieser Schuß stammte.
10-11	Schwere Beschädigung; Waffe kann nicht mehr abgefeuert werden
12+	Waffe zerstört

* Die Anzahl der beschädigten Bauteilzeilen wird dem Ergebnis hinzugefügt

AUSRÜSTUNG KRITISCHE BESCHÄDIGUNG

Wurf* (2W6)	Ergebnis
2-7	Unbedeutende Beschädigung; keinerlei Auswirkungen
8-9	Leichte Beschädigung; vor jeder Benutzung muß ein Wurf von 7+ gelingen, damit die Ausrüstung funktioniert
10-11	Schwere Beschädigung; vor jeder Benutzung muß ein Wurf von 10+ gelingen, damit die Ausrüstung funktioniert
12+	Bauteil zerstört

* Die Anzahl der beschädigten Bauteilzeilen wird dem Ergebnis hinzugefügt

Geheimhalten von Beschädigungen

Bei Turnierspielen mit einem Schiedsrichter oder *MechKrieger*-Szenarios mit einem Spielleiter macht es sogar noch mehr Spaß, wenn man die eben beschriebenen Ergebnisse vor den Spielern geheimhält. Falls zum Beispiel die AK/10 eines Spielers eine Beschädigung ihrer Munitionszuführung erlitten hat, sollte der Spielleiter ihm lediglich mitteilen, daß seine Waffe "irgendwie komisch" klingt, wenn sie abgefeuert wird. Wenn der Spieler dann eine 2 bei einem Angriffswurf erzielt, wird er von der plötzlichen Explosion seiner Waffe vollkommen überrascht werden.

VARIIERENDE

KRITISCHE TREFFER

Laut Standardregeln ergibt sich bei einem Würfelerggebnis von 2 auf der Tabelle "BattleMech Trefferzonen" die Möglichkeit für einen oder mehrere kritischen Treffer, die dann automatisch die zuvor erwürfelte Torsozone betreffen (je nach Angriffsrichtung die Mitte, die linke oder die rechte Torsoseite). Diese Chance, einen kritischen Schaden zu verursachen, spiegelt die Möglichkeit eines Glückstreffers wider, der durch eine Lücke in der Panzerung des Mechs dringen und dann einen wichtigen Bestandteil seines Innenlebens beschädigen. Nachdem es eigentlich nur logisch ist, daß solche Glückstreffer auch andere Teile eines Mechs als nur den Torso beschädigen können, wird es mit der in der Folge beschriebenen Regel möglich, daß eine beliebige Zone des BattleMechs von einem kritischen Schaden betroffen wird. Die Regel gilt ausschließlich für die Trefferzonen eines BattleMechs.

Nachdem man ein Ergebnis von 2 auf der Trefferzonentabelle erzielt hat, wird dieser Torsozonentreffer ignoriert. Statt dessen würfelt man sofort noch einmal, um zu bestimmen, wo der Schuß in Wirklichkeit gelandet ist. Falls dabei erneut eine 2 erzielt wird, bedeutet dies, daß der Schuß letzten Endes doch die entsprechende Torsozone getroffen hat – allerdings wurde dabei keine zusätzliche Gelegenheit für einen kritischen Treffer erzielt. Falls das Ergebnis nicht 2 beträgt, trifft der Schuß die so ermittelte Trefferzone. Auf jeden Fall werden in dieser Zone nun die entsprechenden Panzerpunkte gestrichen und ein Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" ausgeführt, um festzustellen, ob es dort außerdem auch noch zu einem kritischen Schaden gekommen ist.

Durch diese Option erhöht sich die Tödlichkeit innerhalb des Spiels, da sie zu einer erhöhten Chance für kritische Kopftreffer führt, die das Leben eines BattleMechs beträchtlich verkürzen können. Sämtliche Spieler sollten sich über die potentiell tödlichen Auswirkungen dieser Regel im klaren sein, bevor sie ihrer Verwendung zustimmen.

TREFFERZONEN

Man kann die Tabelle "Vierbeiniger/Liegender BattleMech Trefferzonen" verwenden, um die Treffer bei vierbeinigen oder liegenden BattleMechs auf realistischere Weise zu bestimmen. Beim Spielen nach der Regelstufe 3 wird die Angriffsrichtung bei Vierbeinern auf dieselbe Weise bestimmt wie bei Fahrzeugen (siehe S. 56, *BRW*).

Die Spalten für die linke und rechte Seite stimmen bei der Tabelle "Vierbeiniger/Liegender BattleMech Trefferzonen" mit denen der sonst üblichen Trefferzonentabelle überein, werden an dieser Stelle aber der Vollständigkeit halber noch einmal mit abgedruckt.

REAKTOREXPLOSIONEN

Obwohl die wissenschaftlichen Prinzipien, nach denen ein Fusionsreaktor funktioniert, eine Explosion eigentlich ausschließen, übt der riesige Feuerball, in den sich ein solch kostbares technologisches Kleinod bei einer Detonation verwandelt, eine dermaßen große Anziehungskraft auf die Mehrzahl der *BattleTech*-Spieler aus, daß diese Regel erdacht wurde, um das allgemeine Bedürfnis nach einer tollen Explosion zu befriedigen.

VIERBEINIGER/LIEGENDER BATTLEMECH TREFFERZONEN

Wurf (2W6)	Linke Seite	Front	Rücken	Rechte Seite
2*	Linker Torso (kritisch)	Torso Mitte (kritisch)	Torso Mitte (R) (kritisch)	Rechter Torso (kritisch)
3	Linkes Bein	Rechtes Bein	Rechter Arm	Rechtes Bein
4	Linker Arm	Rechter Arm	Rechtes Bein	Rechter Arm
5	Linker Arm	Rechter Arm	Rechtes Bein	Rechter Arm
6	Linkes Bein	Rechter Torso	Rechter Torso (R)	Rechtes Bein
7	Linker Torso	Torso Mitte	Torso Mitte (R)	Rechter Torso
8	Torso Mitte	Linker Torso	Linker Torso (R)	Torso Mitte
9	Rechter Torso	Linker Arm	Linkes Bein	Linker Torso
10	Rechter Arm	Linker Arm	Linkes Bein	Linker Arm
11	Rechtes Bein	Linkes Bein	Linker Arm	Linkes Bein
12	Kopf	Kopf	Kopf	Kopf

*Ein Ergebnis von 2 kann einen kritischen Treffer verursachen. Die getroffene Zone nimmt ganz normalen Schaden, der Angreifer darf dann jedoch auch noch einen Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" ausführen.

Die Fusionsreaktoren, mit denen die BattleMechs und bestimmte Fahrzeuge angetrieben werden, sind sehr gut vor Beschädigungen geschützt. Nachdem sie speziell für einen Einsatz bei schweren Kampfhandlungen entwickelt wurden, können sie selbst einem Direkttreffer durch feindlichen Beschuß widerstehen. Sicherheitsmechanismen, die in allen Fusionsreaktoren installiert sind, verhindern eine Explosion im Falle der Beschädigung, indem sie unmittelbar nach dem Eintritt des Schadens den Reaktor herunterfahren. Doch selbst Sicherheitsmechanismen sind nicht idiotensicher. Ein Treffer an der richtigen Stelle der Reaktorabschirmung kann durchaus zu einem Zusammenbruch des Magnetbehälters führen, noch bevor der Reaktor heruntergefahren werden konnte, wodurch es zu einer heftigen Explosion kommt.

Der Reaktor eines BattleMechs läuft immer dann Gefahr, zu explodieren, sobald innerhalb ein und derselben Phase zwei oder mehr seiner Bauteilzeilen kritischen Schaden erleiden, wozu es normalerweise nur dann kommt, wenn der Mech eine komplette Torsozone mit Reaktor-Bauteilzeilen verliert (wodurch zugleich auch sämtliche in ihr enthaltene Ausstattung zerstört wird).

Sobald der Reaktor eines BattleMechs zwei oder mehr kritische Treffer in derselben Phase erlitten hat, würfelt man mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 12 kommt es zur Explosion des Reaktors. Bei konventionellen Fahrzeugen mit Fusionsantrieb explodiert der Reaktor bei einem 2W6-Ergebnis von 12 nach einem kritischen Treffer in den Treibstofftank.

Durch die Explosion werden die betroffenen Einheit selbst und alle anderen Einheiten zerstört, die sich zu diesem Zeitpunkt mit ihr im selben Hex befinden, wodurch das Hex zudem auch noch in Brand gerät. Alle Einheiten, die sich in den Hexen unmittelbar neben diesem Hex befinden, erleiden Schaden in Höhe eines Zehntels des Reaktorwertes (zur nächsten ganzen Zahl runden; ab ,5 wird abgerundet). Einheiten, die sich zwei Hexe weit von dem betreffenden Hex entfernt befinden, erleiden Schaden in Höhe eines Zwanzigstels des Reaktorwertes. Einheiten, die sich drei Hexe weit entfernt befinden, erleiden Schaden in Höhe eines Vierzigstels des Reaktorwertes. Der Schaden wird dabei jeweils in Fünfergruppen aufgeteilt und auf die gleiche Art und Weise wie LSR- oder Artillerieschaden verteilt.

Selbsterstörungssequenz

Ein verzweifelter Pilot könnte den Entschluß fassen, seinen eigenen BattleMech lieber zu zerstören, als ihn in die Hände des Gegners fallen zu lassen. Andere Piloten benutzen diese Taktik wiederum als allerletzte Möglichkeit, noch ein paar feindliche Mechs mit ins Grab zu nehmen. Welcher Grund auch immer vorliegen mag – der große Radius einer BattleMech-Explosion führt zugleich auch fast immer

den Tod seines Piloten herbei, selbst wenn dieser sich zuvor noch mit dem Schleudersitz zu retten versucht.

Um die Selbstzerstörungssequenz einzuleiten, muß ein Spieler seinem Gegner zunächst ankündigen, daß sich eine seiner Einheiten in der nächsten Runde selbst zerstören wird, wobei er allerdings nicht verraten muß, welche genau dies sein wird. Während der Endphase dieser Runde muß er dann allerdings mittels einer schriftlichen Notiz genau festlegen, welche seiner Einheiten für eine Selbstzerstörung vorgesehen ist. Falls der Pilot sich zuvor noch mit dem Schleudersitz retten will, so tut er dies in der Bewegungsphase der nächsten Runde, anstatt sich mit der Einheit zu bewegen.

Zu Beginn der unmittelbar darauffolgenden Waffeneinsatzphase erfahren dann alle Spieler, welche Einheit genau für eine Selbstzerstörung vorgemerkt wurde. Diese Einheit explodiert dann allerdings nicht automatisch. Um die Sicherheitsvorkehrungen des Mechs auf die korrekte Weise zu umgehen und den Zündvorgang einzuleiten, ist vielmehr zuerst noch ein unmodifizierter Pilotenwurf erforderlich. Wenn dieser Wurf bestanden wird, explodiert die Einheit. Falls der Wurf mißlingt, bleibt die Explosion aus, die Einheit kann sich dann aber auch nicht mehr bewegen und auch keine Waffen mehr abfeuern oder Nahkampfangriffe durchführen. Der betreffende Spieler kann danach in jeder nachfolgenden Waffeneinsatzphase erneut einen entsprechenden Wurf ausführen, solange sich der Pilot noch in seiner Maschine befindet. Falls der Pilot sich allerdings mit dem Schleudersitz gerettet hat und der erste Pilotenwurf zur Einleitung der Selbstzerstörung seines Mechs gescheitert ist, wird diese Einheit auch zu keinem späteren Zeitpunkt mehr explodieren, so daß dem Feind gerade eine hübsche Beute in den Schoß gefallen ist.

DECKUNG NEHMEN

Jeder vierbeinige BattleMech verfügt über die Möglichkeit, Deckung zu nehmen, indem er hinter einem Sichthindernis "in die Hocke geht", so daß ein Gegner nur noch seine Waffen zu Gesicht bekommt. Obwohl sich solche Mechs grundsätzlich in jedem Hex hinhocken können, nutzt ihnen dieses Manöver nur etwas bei Gegnern, aus deren Sicht sie sich bereits ohnehin in teilweiser Deckung befinden.

Das Nehmen oder Aufgeben von Deckung kostet jeweils 2 BP. Angriffe gegen einen hockenden Vierbeiner werden ganz normal ausgeführt – es sei denn, dieser befindet sich in teilweiser Deckung. Falls aus Sicht des Angreifers eine teilweise Deckung für den Vierbeiner vorliegt, wird der Angriff neben dem üblichen Modifikator für teilweise Deckung noch um zusätzliche +2 modifiziert.

Deckungnehmende Fahrzeuge

Fahrzeuge sind zu niedrig, als daß sie in den Genuß einer regulären teilweisen Deckung kommen könnten. Allerdings könnte es entsprechend niedrigere Sichthindernisse geben, die auf den normalen Spielplänen zwar nicht extra verzeichnet sind, dem Fahrzeug aber trotzdem eine Deckungsmöglichkeit gewähren. Solche Geländemerkmale können entweder in den Vorgaben für die Aufstellung eines Szenarios erwähnt sein oder aber, wie auf Seite 42 beschrieben, durch Pionierinfanterie geschaffen werden. Pioniereinheiten sind in der Lage, Hexe zu "befestigen" so daß sie sowohl Infanterie Schutz gewähren als auch Fahrzeugen das Deckungnehmen erlauben.

Falls sich ein Fahrzeug in solch einem Hex befindet, kann es unter Aufwendung von 2 BP dort Deckung nehmen. Alle Angriffe, die sich danach gegen die Frontseite des Fahrzeugs richten, unterliegen einem zusätzlichen Modifikator von +2. Der durch solch einen Angriff verursachte Schaden betrifft automatisch den Geschützturm des Fahrzeugs, sofern es über einen verfügt, oder die Frontpanzerung, falls es keinen besitzt. Angriffe aus anderen Richtungen werden auf die übliche Weise abgehandelt.

Während ein Fahrzeug sich in Deckung befindet, kann es keine seiner in der Front eingebauten Waffen abfeuern, obwohl sein Turm natürlich auch weiterhin den Frontbereich abdecken kann.

STREIFSCHÜSSE

Einige Angriffe streifen ihr Ziel lediglich, anstatt es voll zu treffen, wodurch sich der verursachte Schaden verringert. Mit der folgenden Regel kann man das Schadenspotential verschiedener Angriffsarten

variieren, indem man einen kleinen Teil der Treffer in Streifschüsse umwandelt.

Jedesmal, wenn mit einem Angriffswurf für Waffeneinsatz oder Nahkampf exakt das Ergebnis erzielt wird, das für das Erlangen eines Treffers beim Ziel erforderlich ist, gilt dieser Treffer als Streifschuß. Wenn man bei einem Angriff beispielsweise ein Würfelergebnis von 9 oder mehr erreichen muß, um das Ziel zu treffen, würde ein Würfelergebnis von 9 zu einem Streifschuß führen. Ein Ergebnis von 10 oder mehr würde hingegen auch weiterhin als ganz normaler Treffer gewertet.

Ein Streifschuß verursacht lediglich die Hälfte des normalen Schadens (Kommazahlen abrunden) beim Ziel. Bei einem Raketenangriff wird zu diesem Zweck der entsprechende Wurf auf der Tabelle "Raketentreffer" mit -4 modifiziert. Falls das modifizierte Würfelergebnis aus diesem Grund einen Wert von unter 2 erreichen sollte, hat nur eine einzige Rakete das Ziel getroffen. Jede Rakete, die trifft, verursacht ihren vollen Schaden.

Streifschüsse führen zudem weniger häufig zu einem kritischen Schaden. Um dies widerzuspiegeln, werden alle Würfe auf der Tabelle "Kritische Treffer", die durch einen Streifschuß bedingt wurden, um -2 modifiziert.

Die Regel für Streifschüsse gilt nicht für Schäden, die ohne einen Angriffswurf eintreten, wie dies beispielsweise bei einem Sturz der Fall ist. Sie wird auch nicht bei Angriffswürfen angewendet, die gar keinen Schaden verursachen, zum Beispiel beim Einsatz eines ZES. Alles-oder-nichts-Angriffe, wie die von Blitz-Raketenwerfern, unterliegen ebenfalls nicht den Regeln für Streifschüsse. Falls die Regeln für gekoppelte Waffen verwendet werden (S. 23), so betrifft ein Streifschuß stets die gesamte Gruppe der aneinandergeschlossenen Waffensysteme.

ANGRIFFSMODIFIKATOREN FÜR DIE BEWEGUNG DES ZIELS

Mit der Einführung von XL-Reaktoren und anderen technischen Erregenschaften werden die Kampfeinheiten zunehmend schneller. Extrem schnelle Einheiten können von der folgenden optionalen Regel profitieren, mit der nun auch Angriffsmodifikatoren für die Bewegung von Zielen eingeführt werden, die sich pro Runde mehr als zehn Hexe weit bewegen können.

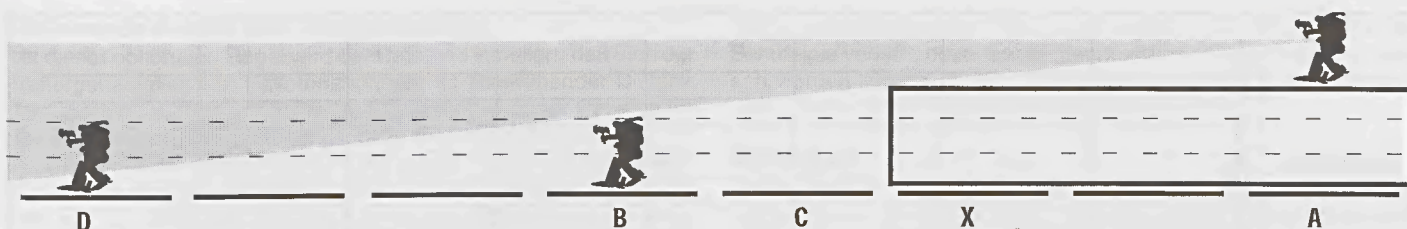
Die Regel erlaubt die Verwendung der in der Tabelle "Angriffsmodifikatoren für die Bewegung des Ziels (Erweitert)" angegebenen Bewegungsmodifikatoren. Man beachte, daß diese Modifikatoren sich nach der Anzahl der zurückgelegten Hexe richten und nicht nach den aufgewendeten BPs. Somit wird es noch schwieriger, sehr schnelle Einheiten zu treffen, wodurch ihre Bedeutung im Spiel beträchtlich zunimmt.

ANGRIFFSMODIFIKATOREN FÜR DIE BEWEGUNG DES ZIELS (ERWEITERT)

Bewegung (in Hexen)	Modifikator
0-2	0
3-4	+1
5-6	+2
7-9	+3
10-13	+4
14-18	+5
19-24	+6
25+	+7
Gesprungen	+1 zusätzlich

GROB GEZIELTE SCHÜSSE

Grob gezielte Schüsse gleichen den bereits von den Standardregeln her bekannten gezielten Schüssen, sind allerdings weniger zielgenau. Bei einem normalen gezielten Schuß handelt es sich um den Angriff



auf eine bestimmte Trefferzone, der nur gegen unbewegliche Ziele ausgeführt werden kann. Ein Angriff, bei dem ein Pilot seine Fähigkeiten einsetzt, um in die "ungefähre" Richtung eines bestimmten Teilbereichs seines Ziels zu halten, wird als grob gezielter Schuß bezeichnet. Grob gezielte Schüsse können auch gegen aktive, mobile Ziele eingesetzt werden.

Jeder Angriff kann auch als grob gezielter Schuß durchgeführt werden. Als Spieler muß man die gewünschte Art eines grob gezielten Schusses – oben, unten, rechts oder links – als Teil der Angriffs-erklärung angeben. Sämtliche grob gezielten Schüsse unterliegen einem Angriffsmodifikator von +4. Falls der Angriff dann trifft, wird der Schaden auf einer anderen Tabelle als der sonst üblichen ermittelt. Nach einem erfolgreichen grob nach oben gezielten Schuß kommt der Abschnitt "Schuß von oben" der Tabelle "Spezialtrefferzonen" (S. 52, BRW) zum Einsatz. Ein grob nach unten gezielter Schuß verwendet dementsprechend den Abschnitt "Schuß von unten" dieser Tabelle. Gegen Ziele in teilweiser Deckung oder Fahrzeuge können keinen grob nach unten gezielten Schüsse ausgeführt werden.

Für grob nach rechts oder links gezielte Schüsse gilt, daß ein erfolgreicher Angriff das Ziel aus einer Richtung trifft, die eine Hexseite weiter links oder rechts liegt, als es der tatsächlichen Angriffsrichtung laut Schußlinie entspricht. Grob links gezielte Schüsse kommen durch die nächste im Uhrzeigersinn gelegene Hexseite, während grob rechts gezielte Schüsse durch die nächste gegen den Uhrzeigersinn gelegene Hexseite gehen. Ein Beispiel: Ein Angriff, der sein Ziel normalerweise an der rechten Seite getroffen hätte, würde bei einem grob nach rechts gezielten Schuß statt dessen die Front treffen (eine Hexseite weiter rechts) und bei einem grob links gezielten Schuß den Rücken (eine Hexseite weiter links). Somit würde ein grob nach links oder rechts gezielter Schuß keinen Sinn machen, wenn die Schußlinie direkt durch die mittlere der drei Front-Hexseiten eines BattleMechs verläuft, weil eine Verschiebung der Angriffsrichtung um eine Hexseite in diesem Fall keinen Unterschied machen würde.

Nahkampfangriffe

Auch Schläge oder Angriffe mit Handwaffen wie Kampfbeilen, Schwertern oder Keulen können als grob gezielte "Schüsse" durchgeführt werden. Falls Angreifer und Ziel sich dabei allerdings auf unterschiedlichen Höhenstufen befinden, kann kein grob gezielter Schuß ausgeführt werden.

Nach einem erfolgreichen, grob nach unten gezielten Schlag wird anstelle der üblichen Tabelle "Schlagtrefferzonen" die normale Tabelle "BattleMech Trefferzonen" verwendet. Schläge können nicht grob nach oben gezielt werden.

FEUERGEFECHTE

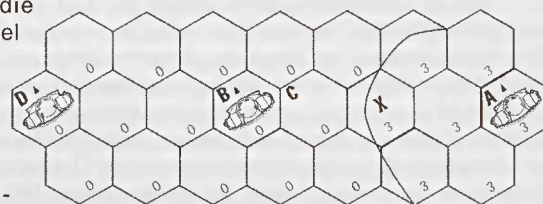
Die in der Folge vorgestellten Regeln können nur für Angriffe mit Schußwaffen verwendet werden.

SCHUSSLINIEN UND SICHTSCHATTEN

Die Standardregeln zur Schußlinienbestimmung decken normalerweise alle anstehenden Situationen zufriedenstellend ab, außer die-
 1. wenn die Sicht zwischen zwei gegnerischen Einheiten weder durch Gelände blockiert wird, das zwischen ihnen liegt und höher ist als beide, noch durch Gelände unmittelbar neben ihnen, das höher ist als eine von beiden Einheiten, es aber trotzdem unlogisch erscheint, daß eine ungehinderte Schußlinie zwischen diesen beiden Einheiten besteht. Das nachstehende Beispiel beschreibt eine solche unlogische Situation.

Der BattleMech in Hex A steht auf Level 3. Er möchte auf den Mech in Hex B schießen, das ein Bodenlevel von 0 aufweist. Wie man anhand der Schnittdarstellung sehen kann, sollte wegen des Level 3-Hügels in Feld X aber eigentlich keine Schußlinie zwischen diesen beiden Einheiten bestehen dürfen. Laut Standardregeln müßte der Mech in Hex B allerdings unmittelbar neben Hex X stehen, um sich im "Sichtschatten" des Hügels zu befinden. Laut offizieller Regelung verfügt der Mech in Hex A also über eine Schußlinie zu dem in Hex B und kann dementsprechend auch auf ihn schießen.

Durch die Stufe 3-Regel für tote Winkel gestaltet sich die Bestimmung von Schußlinien zwischen Einheiten



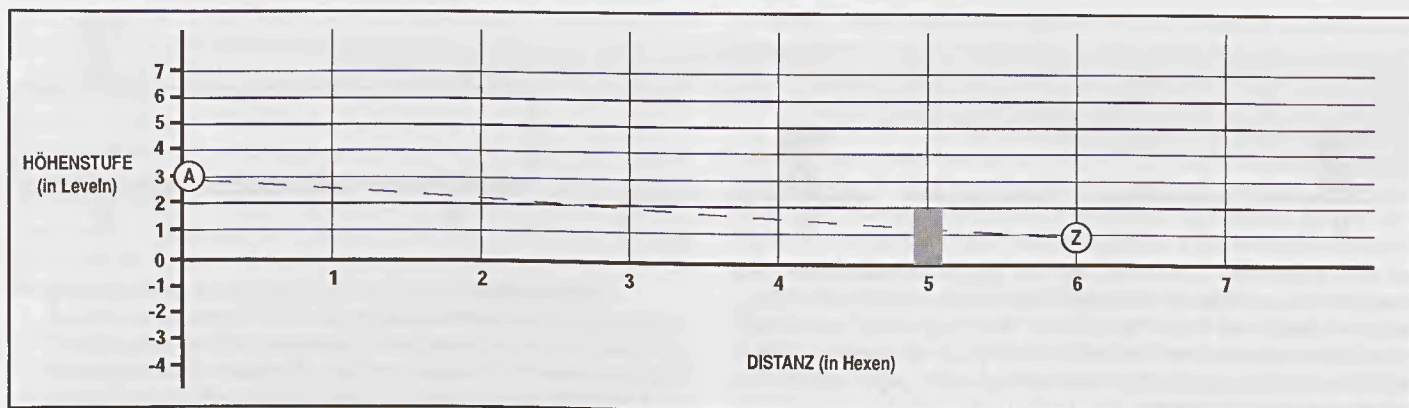
ein Stück weit komplexer, andererseits werden Sichtschatten auf diese Weise aber auch sehr viel genauer erfaßt. Diese Regel kann sich insbesondere für bergiges Gelände, Senken und Schluchten als sinnvoll erweisen, wo es oft zu beträchtlichen Höhenunterschieden zwischen den einzelnen Einheiten kommt.

Die Regel für Sichtschatten ersetzt den in der Folge zitierten Abschnitt aus den Standardregeln für Schußlinien: "Gelände in der Schußlinie zwischen zwei Einheiten wirkt sich immer dann als Sichthindernis aus, wenn das Bodenlevel oder Geländemerkmal sich neben dem Angreifer befindet und höher ist als dieser oder das Bodenlevel oder Geländemerkmal sich neben dem Ziel befindet und höher ist als dieses." Alle anderen Schußlinienbestimmungen behalten ihre Gültigkeit. Weil die Standardregeln zur Schußlinienbestimmung in den meisten Fällen zufriedenstellende Ergebnisse hervorbringen, sollten die erweiterten Schußlinienbestimmungen nur dann zum Einsatz kommen, wenn Spieler der Überzeugung sind, daß ein ernsthaftes Problem bei einer Schußlinie vorliegt. Man sollte diese Regel wirklich nur dann anwenden, wenn es absolut notwendig ist, weil sie den Spielfluß deutlich verlangsamt.

Sichtschatten-Regel

Falls sich zwischen einem Angreifer und seinem Ziel kein Gelände befindet, das höher ist als beide, muß das Vorhandensein von Sichtschatten überprüft werden, sofern trotzdem Zweifel an der Existenz einer Schußlinie bestehen. Zuerst wird vermerkt, welche der beiden Einheiten die höhere Position innehat und welche die niedrigere. Dann wird das Hex mit dem größten Höhenlevel zwischen den beiden Einheiten bestimmt, in der Folge "Feld X" genannt. Falls dabei mehrere Hexe mit gleich großem Höhenlevel in Betracht kommen, wird dasjenige genommen, das der niedrigeren Einheit am nächsten ist. Die Höhenstufe von Feld X kann nun eventuell einen Sichtschatten erzeugen. Ob dies tatsächlich der Fall ist, wird anhand der folgenden Prozedur ermittelt.

1. Die Höhenstufe der niedriger stehenden Einheit wird vom Level des Feldes X abgezogen. Dies ergibt den Wert "A".
2. Die Höhenstufe von Feld X wird vom Level der höher stehenden Einheit abgezogen. Dies ergibt den Wert "B".
3. B wird von A abgezogen und mit 2 multipliziert. Man erhält so den Wert "C".



4. Als nächstes wird die Entfernung beider Einheiten zum Feld X abgezählt. Die Entfernung der niedrigeren Einheit wird von der Entfernung der höher stehenden Einheit abgezogen. Falls die höhere Einheit Feld X näher ist als die niedriger stehende, wird die sich ergebende Zahl negativ sein. Diese Zahl wird nun zum Wert C addiert.

Falls das Endergebnis dann größer als 0 ist, befindet sich die niedriger stehende Einheit im Sichtschatten von Feld X, so daß die Schußlinie blockiert ist. Wenn das Ergebnis hingegen kleiner oder gleich 0 ist, besteht eine Schußlinie zwischen den beiden Einheiten.

Anhand des eingangs geschilderten Beispiels würde die Sichtschatten-Regel wie folgt funktionieren. BattleMechs erheben sich zum Zweck der Schußlinienbestimmung stets 1 Höhenstufe über das Bodenlevel des Hexes, in dem sie stehen, und so befindet sich der Mech in Hex B auf Level 1. Feld X ist 3 Level hoch. $3 - 1 = 2$; womit sich für "A" ein Wert von 2 ergibt. Der Mech in Hex A nimmt Level 4 ein; $4 - 3 = 1$, womit sich für "B" ein Wert von 1 ergibt. $2 - 1 = 1$ und $1 \times 2 = 2$, womit sich für "C" ein Wert von 2 ergibt. Beide Einheiten befinden sich 2 Hexe weit von Feld X entfernt, und $2 - 2 = 0$. Das Endergebnis lautet dementsprechend $2 (2 + 0 = 2)$. Weil 2 größer als 0 ist, existiert also keine Schußlinie zwischen den Einheiten.

Als nächstes betrachten wir den Mech in Hex D auf dem Diagramm von Seite 21. Um zu bestimmen, ob er über eine Schußlinie zu dem Mech in Hex A verfügt, wird seine Höhenstufe (Level 1) von 3 abgezogen ($3 - 1 = 2$; $A = 2$). Danach wird die Höhenstufe von Feld X (Level 3) von derjenigen der höherstehenden Einheit abgezogen ($4 - 3 = 1$; $B = 1$). Danach wird B von A abgezogen ($2 - 1 = 1$) und mit 2 multipliziert ($1 \times 2 = 2$; $C = 2$). Die Entfernung von Feld X zur niedriger stehenden Einheit beläuft sich auf 5 und die Entfernung zur höher stehenden auf 2 ($2 - 5 = -3$). Dieser Wert wird zu C hinzugezählt ($2 + -3 = -1$). Das Endergebnis lautet -1 und ist somit kleiner als 0; es besteht demzufolge eine Schußlinie zwischen den beiden Mechs.

Die Sichtschatten-Regel ändert nichts an der Art und Weise, mit der eine teilweise Deckung bestimmt wird. Weitere Angaben zu teilweiser Deckung befinden sich auf Seite 24.

Schußlinie per Diagramm

Einige Spieler könnten die Überprüfung der Schußlinie zwischen zwei Einheiten anhand eines Diagramms bequemer finden als die Benutzung der Formel, die von der Sichtschatten-Regel verwendet wird.

Wenn man das Schußliniendiagramm benutzen möchte, bestimmt man zuerst die Höhenstufe des Angreifers. Die Höhenstufe eines angreifenden Mechs ergibt sich aus dem Bodenlevel seines Hexes plus 1 für seine Eigenhöhe, sofern er steht. Danach wird das so bestimmte Level des Angreifers auf der Höhenstufe-Achse links auf dem Diagramm eingetragen. (Auf dem Beispieldiagramm ist die Position des Angreifers mit einem "A" markiert.) Dann wird die Entfernung zum Ziel zusammen mit dessen Level auf dem Diagramm markiert. (Auf dem Beispieldiagramm ist das Ziel als "Z" bezeichnet, wobei es sich um einen Mech handelt, der sechs Felder vom Angreifer entfernt in einem Hex mit Bodenlevel 0 steht.)

Dann werden noch alle in Frage kommenden Sichthindernisse zwischen diesen beiden Einheiten eingetragen. (Das Beispieldiagramm zeigt ein Level 2-Gebäude, das sich fünf Hexe weit vom Angreifer entfernt befindet.)

Zum Schluß zieht man auf dem Diagramm mit Hilfe eines Lineals eine gerade Linie vom Angreifer zum Ziel, um auf diese Weise zu bestimmen, ob die Schußlinie blockiert ist oder nicht. (Auf dem Beispieldiagramm wird diese Linie von dem Gebäude blockiert, so daß keine Schußlinie existiert.)

SCHADEN

Mit den folgenden Regeln wird die Wirkungsweise von Waffenschäden erweitert, so daß sich neue Möglichkeiten zu Lasten der einfacheren Handhabung ergeben.

Variierender Schaden aus Energiewaffen

Mit zunehmender Schußdistanz können Energiewaffen einen Teil ihrer Wirkung einbüßen, da der Energiegehalt ihrer Ladung auf seinem Weg zum Ziel abnimmt. In einer planetaren Atmosphäre wird dabei ein Teil der Waffenenergie absorbiert oder gestreut, so daß weit entfernte Ziele nicht so viel Schaden erleiden wie solche in der Nähe.

Mit der Regel für variierenden Schaden aus Energiewaffen vergrößert oder verkleinert sich der von Lasern, Flammern und PPKs verursachte Schaden je nach der Distanz zwischen Angreifer und Ziel. Auf weite Entfernung verringert sich der angerichtete Schaden dabei um 1 Punkt, während er sich bei extremer Entfernung sogar halbiert (Kommazahlen aufrunden). Bei Angriffen auf Ziele in aller nächster Nähe (die etwas wirksamer sind) erhöht sich der verursachte Schaden bei allen Zielen, die sich mit dem Angreifer im selben Feld oder aber in einem unmittelbar benachbarten Hex befinden, um 1 Punkt.

Wald als Deckung

Weil Schüsse in einen Wald oftmals von Bäumen und Unterholz abgefangen werden, anstatt ihr eigentliches Ziel zu treffen, kann Wald auf die gleiche Art und Weise einen gewissen Schutz vor Angriffen bieten, wie Gebäude dies tun.

Wenn man die Regeln für Deckung durch Wald benutzt, gewährt die Anwesenheit von Wald im Zielhex nicht den sonst üblichen Geländemodifikator für einen Angriff. Statt dessen absorbiert das Waldhex einen gewissen Anteil des durch einen erfolgreichen Angriff verursachten Schadens. Ein Hex mit lichtem Wald fängt auf diese Weise 2 Schadenspunkte eines Treffers ab, während ein Hex mit dichtem Wald sogar 4 Punkte der Schadenswirkung absorbiert. Wald kann auf diese Weise bei jedem einzelnen Angriff stets die gleiche Schadensmenge auffangen, genau wie dies auch bei Gebäuden der Fall ist.

Jedes Mal, wenn ein Waldhex auf diese Weise Schaden absorbiert, muß der Angreifer einen einzelnen zusätzlichen Angriffswurf ausführen, mit dem festgestellt wird, ob das Waldhex bei dieser Gelegenheit gerodet wurde (siehe S. 87, BRW). Waldhexe, die lediglich ein Sichthindernis in der Schußlinie bilden, werden ganz normal gehandhabt; solche Hexe modifizieren auch weiterhin den Angriffswurf und können keinen Schaden absorbieren.

Variierende Anzahl von Raketentreffern

Mit dieser optionalen Regel wird der Umstand simuliert, daß sich die Treffergenauigkeit von Raketenangriffen mit zunehmender Distanz verringert, so daß bei wachsender Entfernung weniger Raketen im Ziel einschlagen. Diese Regel gilt nicht für Blitz-Raketenwerfer.

Bei Zielen in mittlerer Entfernung gilt für Würfe auf der Tabelle "Raketentreffer" ein Modifikator von -1. Dieser Modifikator erhöht sich auf -2, wenn das Ziel weit entfernt ist. Bei Würfeln, die Ziele betreffen, die sich mit dem Angreifer im selben Hex oder in einem benachbarten Feld befinden, gilt hingegen ein Modifikator von +1. Falls das Würfelergebnis auf diese Weise einen Wert von unter 2 erreicht, hat nur eine einzige Rakete das Ziel getroffen. Falls das modifizierte Würfelergebnis größer als 12 ist, sind sämtliche Raketen der Salve im Ziel eingeschlagen.

ERWEITERTE SCHUSSMÖGLICHKEITEN

Mit den folgenden Regeln werden spezielle Vorgehensweisen bei Schußwaffenangriffen erläutert.

Schüsse aus dem Liegen

Nach den Vorgaben der Regelstufe 2 darf ein Mech nur dann aus dem Liegen feuern, wenn keiner seiner beiden Arme zerstört ist. Die Regelstufe 3 erlaubt einem liegenden Mech, der einen seiner Arme verloren hat, sich mit Hilfe des dann noch verbliebenen Arms aufzurichten und zu schießen. Sämtliche Schußwaffenangriffe aus dem Liegen werden bei einem solchen Mech um +1 modifiziert, womit die geringe Stabilität der beschädigten Maschine zur Geltung gebracht wird.

Extremreichweite

Schußwaffen können auch gegen Ziele eingesetzt werden, die sich jenseits des weiten Entfernungsbereichs befinden, allerdings bereitet das Treffen dabei erhebliche Schwierigkeiten.

Nach der Regel für Extremreichweiten verfügt jede Schußwaffe noch über einen zusätzlichen Entfernungsbereich, der 1 Hex jenseits ihres weiten Entfernungsbereichs beginnt und sich bis zu einer Distanz erstreckt, die dem doppelten Maximum des mittleren Entfernungsbereichs dieser Waffe entspricht. Zum Beispiel würde der extreme Entfernungsbereich für einen mittleren Laser 10–12 Hexe betragen: der weite Entfernungsbereich geht bis 9 ($9 + 1 = 10$), und das Maximum seines mittleren Entfernungsbereichs beträgt 6 ($6 \times 2 = 12$). Schüsse auf Ziele in extremer Entfernung werden jeweils um +8 modifiziert.

Bei Spezialregeln, die Entfernungen als Bemessungsgrundlage verwenden, werden Angriffe über extreme Distanzen gemäß den Vorgaben für weite Entfernungen abgehandelt. Zum Beispiel erhöht ein Null-Signatur-System (*Ausstattung*, S. 78) den Entfernungsmodifikator für Angriffe über weite Entfernungen auf +6. Weil dieser Wert um 2 höher ist als der übliche Modifikator für diese Distanz, würde dementsprechend auch der Entfernungsmodifikator für extreme Distanzen um 2 auf +10 erhöht. Falls die Regel für eine variierende Anzahl von Raketentreffern (Siehe oben) zum Einsatz gelangt, würden bei extremen Entfernungen in diesem Rahmen die Vorgaben für weite Entfernungen gelten. Letztendlich ist es aber beinahe unmöglich, angesichts der Begrenztheit des hier zur Verfügung stehenden Platzes jeden einzelnen Sonderfall zu berücksichtigen, aus diesem Grund ist von Fall zu Fall die Urteilskraft der Spieler gefordert.

Anvisieren

Anstatt ihre Waffen abzufeuern, kann eine Einheit die Waffeneinsatzphase auch damit zubringen, ein Einzelziel, zu dem sie über eine Schußlinie verfügt, sorgfältig ins Visier zu nehmen. Während sie ihr Ziel anvisiert, darf die Einheit weder Schußwaffen- oder Nahkampfangriffe ausführen, noch darf sie sich bewegen.

Für jede unmittelbar vorausgegangene Waffeneinsatzphase, die von einer Einheit mit Anvisieren verbracht worden ist, gilt für ihre Schüsse auf das ausgewählte Ziel ein zusätzlicher Modifikator von -1 (bis zu einem Maximum von -3). Sobald die Einheit einen solchen Angriff ausführt, ist ihr angesammelter Bonus somit aufgebraucht. Falls eine anvisierende Einheit sich bewegt, ihr Ziel wech-

selt, einen mißlingenden Pilotenwurf ausführt oder falls das Ziel die Schußlinie verläßt, bevor es von der anvisierenden Einheit beschossen werden konnte, gilt der Vorgang des Anvisierens als unterbrochen, und jeglicher angesammelter Bonus verfällt.

Aufstützen

Ein Mech kann zielgenauer schießen, wenn er sich beim Abfeuern seiner Waffen auf einem Hügel oder Gebäude aufstützen kann, als wäre er ein zwölf Meter großer Scharfschütze. Um die Treffsicherheit seiner Schüsse noch weiter zu erhöhen, kann ein Mech sein Ziel auch anvisieren (siehe oben), während er sich zugleich aufstützt.

Dabei kann sich der Mech mit einem seiner Arme lediglich auf Hexe aufstützen, die sich unmittelbar vor ihm befinden, und zudem muß die Höhenstufe dieser Felder um 1 Level höher sein als das Bodenlevel des Hexes, in dem der Mech steht. Aufstützen wird als Bewegungshandlung innerhalb der Bewegungsphase durchgeführt und kostet 1 BP.

Während sich ein Mech aufstützt, gilt er als unbewegliches Ziel; er kann sich dabei nicht weiterbewegen und darf auch keine Nahkampfangriffe durchführen. Ein sich aufstützender Mech kann keine seiner nach vorn ausgerichteten Waffen in seinen Beinen oder Torsozonen abfeuern und auch keine Waffen, die in seinem Stützarm untergebracht sind. Der Mech kann außerdem keine Torso-drehungen mehr durchführen, und die Waffen in seinem gestützten Arm dürfen nur gegen Ziele in seinem frontalen Schußfeld eingesetzt werden. Alle Angriffe, die mit Waffen im abgestützten Arm ausgeführt werden, kommen dann in den Genuß eines Modifikators von -2.

Ein sich aufstützender Mech gilt als hinter dem Hex verschanzt, auf das er sich stützt (siehe *Verschanzen*, S. 25). Vierbeinige Battle-Mechs können sich nicht aufstützen, weil sie keine Arme besitzen. Ein sich aufstützender Mech kann diesen Zustand jederzeit in einer nachfolgenden Bewegungsphase beenden, indem er sich einfach anderweitig zu bewegen beginnt. Das Beenden des Aufstützens kostet keine BP.

Gekoppelte Waffen

Vor Spielbeginn und später dann in der Endphase jeder Runde kann ein Spieler bestimmte Waffen in seinem BattleMech oder Fahrzeug zusammen- bzw. auseinanderkoppeln. Man darf beliebig viele Waffen einer einzelnen Einheit zusammenkoppeln, allerdings müssen diese allesamt über dasselbe Schußfeld verfügen. Dabei kann eine Einheit durchaus auch über mehr als nur eine zusammengekoppelte Waffengruppe verfügen. So könnte ein *Black Hawk PRIME* beispielsweise die sechs mittelschweren Laser seines einen Arms zu einer Waffengruppe zusammenkoppeln und die sechs mittelschweren Laser seines anderen Arms zu einer zweiten Gruppe. Aneinandergekoppelte Waffen müssen auf dem Datenblatt der Einheit deutlich gekennzeichnet sein.

Gekoppelte Waffen müssen stets auf ein gemeinsames Ziel abgefeuert werden, obwohl nicht alle Waffen, die zu einer Gruppe aus gekoppelten Systemen gehören, jedes Mal mitschießen müssen. Für jede Gruppe aus gekoppelten Waffen wird dann nur ein einziger Angriffswurf ausgeführt. Die Zielzahl für diese Gruppe orientiert sich dabei an den nachteiligsten Entfernungs- und sonstigen Modifikatoren, die sich innerhalb dieser Gruppe ergeben. Falls der Angriffswurf mißlingt, haben alle aneinandergekoppelten Waffen das Ziel verfehlt. Falls er erfolgreich ist, haben sämtliche gekoppelten Waffen getroffen. Die Trefferzonen werden dann wieder für jede einzelne Waffe der Gruppe separat bestimmt.

Gelegenheitsfeuer

Anstatt in der Waffeneinsatzphase einer Runde zu schießen, kann sich eine Einheit auch dazu entschließen, erst einmal abzuwarten, bis eine gegnerische Einheit näher heran oder überhaupt erst in Sicht kommt, um sie dann sofort anzugreifen. Solche Angriffe werden als Gelegenheitsfeuer bezeichnet. Als Spieler sollte man beachten, daß sich ein Spiel durch den Einsatz von Gelegenheitsfeuer plötzlich sehr viel komplizierter gestalten kann, weil es auch Angriffe außerhalb der normalerweise hierfür vorgesehenen Phasen erlaubt.

Man sollte sich also schon im Vorhinein sehr gut überlegen, welche Auswirkungen diese optionale Regel haben könnte, bevor man sie in das Spiel übernimmt.

Sobald man in einer Waffeneinsatzphase für eine seiner Einheiten ankündigt, daß sie lieber abwartet, anstatt schon jetzt einen Schußwaffenangriff durchzuführen, beginnt diese auf eine günstige Gelegenheit zum Schuß zu warten. Während sie wartet, darf sie sich weder bewegen noch Angriffe ausführen, bis der Spieler, dem sie gehört, ihr Gelegenheitsfeuer ausführt.

Gelegenheitsfeuer kann während einer Bewegungsphase von allen Einheiten durchgeführt werden, für die zuvor ein solches "Abwarten" angekündigt worden ist. Mittels Gelegenheitsfeuers kann ein Ziel sogar mitten in seiner Bewegung unterbrochen werden; zum Beispiel, wenn eine Einheit angegriffen wird, die gerade von Deckung zu Deckung läuft. Mit Gelegenheitsfeuer können ausschließlich Ziele, die sich im frontalen Schußfeld des Angreifers befinden, beschossen werden, außerdem darf der Angreifer vorher keine Torsio- oder Turmdrehung ausführen.

Gelegenheitsfeuer wird sofort und noch innerhalb derselben Bewegungsphase ausgeführt, in dem es angekündigt wurde. Falls zwei oder mehr Einheiten gleichzeitig Gelegenheitsfeuer ankündigen, werden diese Angriffe in der Reihenfolge ihrer Ankündigung ausgeführt. Falls man sich nicht darauf einigen kann, welches Gelegenheitsfeuer zuerst angekündigt wurde, entscheidet ein Würfelwurf darüber, wer zuerst darf. Bei einem Ergebnis von 1–3 darf Spieler A zuerst, bei einem Ergebnis von 4–6 ist Spieler B zuerst dran.

Gelegenheitsfeuer wird wie ein ganz normaler Angriff ausgeführt, allerdings gilt ein zusätzlicher Angriffsmodifikator von +2, der die Plötzlichkeit widerspiegelt, mit dem solche Schüsse durchgeführt werden müssen. Der Angriffsmodifikator für die Bewegung des Ziels richtet sich dabei nach der Strecke, die das Ziel bis zum Zeitpunkt des Gelegenheitsfeuers zurückgelegt hat. Wenn eine Einheit Gelegenheitsfeuer angekündigt hat, darf sie hierfür alle ihre in Frage kommenden Waffen einsetzen, die dann aber auch gleichzeitig abgeschossen werden müssen. Danach darf sich der Angreifer nicht mehr bewegen und kann für den Rest der Runde auch keine weiteren Schußwaffen- oder Nahkampfangriffe durchführen.

Auch Nahkampfangriffe lassen sich in Form von Gelegenheitsfeuer ausführen, man muß sich allerdings stets für eine Angriffsform entscheiden, und in jedem Fall ist der Zustand des Abwartens mit der Durchführung des Angriffs beendet.

Die durch Gelegenheitsfeuer verursachten Schäden werden sofort wirksam. Falls eine Einheit durch solch einen Angriff zu einem Pilotenwurf gezwungen wird, muß dieser sofort danach ausgeführt werden. Nach dem erfolgten Angriff kann das Ziel (falls dann noch möglich) seine Bewegung abschließen, und die Bewegungsphase nimmt ihren üblichen Fortgang.

Anstatt ihr Gelegenheitsfeuer anzukündigen, kann sich eine abwartende Einheit aber auch ganz normal in der Bewegungsphase bewegen (es sei denn, sie soll noch weiter abwarten). Ein Mech, der sich bewegt, kann damit aber automatisch nicht länger auf eine Chance zum Gelegenheitsfeuer warten.

TEILWEISE DECKUNG

Mit den folgenden Regeln wird die teilweise Deckung erweitert. Wie viele andere Regeln der Stufe 3 bieten sie mehr Realismus zu Lasten der Einfachheit.

Erweiterte teilweise Deckung

Mit der Erweiterung der teilweisen Deckung kann sich eine Einheit nun auch zu einem Viertel oder drei Vierteln in Deckung befinden sowie neben der horizontalen Deckung aus den Standardregeln auch in den Genuß einer vertikalen Deckung gelangen.

Falls eine Schußlinie zwischen Angreifer und Ziel exakt entlang einer Hexseite verläuft, durfte bisher das Ziel darüber entscheiden, durch welches der beiden in Frage kommenden Hexe die Schußlinie verläuft. Nach den erweiterten Regeln für teilweise Deckung verläuft die Schußlinie nun exakt durch den Eckpunkt zwischen zwei Seiten des Zielhexes, wobei beide benachbarten Hexe dem Ziel durch ihre Höhenstufen eine teilweise Deckung gewähren können. Wenn

die beiden Hexe, die sich links und rechts neben einer solchen Schußlinie befinden und zugleich unmittelbar an das Hex mit dem Ziel darin grenzen, die gleiche Höhenstufe wie das Ziel selbst aufweisen, bietet ihr Gelände den Schutz einer teilweisen Deckung. Zwar beträgt der Geländemodifikator für teilweise Deckung dabei nur noch +1, allerdings werden die Trefferzonen dann wie nach einem ganz normalen Treffer mittels der Tabelle "BattleMech Trefferzonen" bestimmt. Falls das Würfelergebnis dort auf die Beschädigung eines Beines hinauslaufen würde, hat der Schuß den Mech verfehlt und statt dessen das dazwischenliegende Deckungsgelände getroffen. Unter den Bedingungen der Regelstufe 3 werden auch Treffer bei der üblichen, von den Standardregeln her bekannten teilweisen Deckung nun auf diese Weise gehandhabt.

Falls eines der beiden Hexe niedriger ist als das Ziel, während sich das andere mit diesem auf gleicher Höhe befindet, so ist das Ziel zu einem Viertel in teilweiser Deckung. Für Angriffe auf solch ein Ziel gilt kein Geländemodifikator aufgrund teilweiser Deckung. Falls sich bei der Bestimmung der Trefferzone eine Beschädigung des Beines ergeben würde, das sich auf der gedeckten Seite befindet, trifft der Schuß anstelle des Beins allerdings das Deckungsgelände.

Falls eines der beiden Hexe höher als das Ziel ist und das andere niedriger, so befindet sich das Ziel in vertikaler Deckung. Der Geländemodifikator für teilweise Deckung beträgt in diesem Fall +1, und alle Treffer, die eine Zone der gedeckten Seite in Mitleidenschaft ziehen würden, treffen statt dessen das Deckungsgelände.

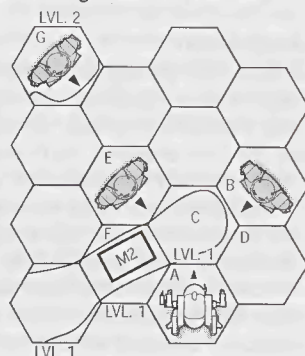
Wenn das eine Hex höher als das Ziel ist und das andere sich mit diesem auf gleichem Level befindet, ist das Ziel zu drei Vierteln gedeckt. Der Geländemodifikator für teilweise Deckung beläuft sich auch in diesem Fall auf +1, und alle Schäden, die normalerweise das verdeckte Bein oder eine andere gedeckte Zone treffen würden, werden statt dessen vom Deckungsgelände abgefangen.

Falls sich der Angreifer auf einem höheren Level befindet als das Ziel, verlieren die Einviertel- und die horizontale Deckung ihre Wirkung, soweit das Ziel sich nicht gerade verschanzt hat (siehe *Verschanzen*, S. 25). Das Ziel kann allerdings auch weiterhin in den Genuß von vertikaler Deckung kommen, solange der Angreifer nicht höher ist als das deckunggebende Gelände. Falls der Angreifer lediglich höher als das Ziel ist, wird eine Dreivierteldeckung wie horizontale Deckung behandelt; falls der Angreifer hingegen sogar höher als das Gelände ist, das normalerweise eine Dreivierteldeckung gewähren würde, so geht die Deckungswirkung vollständig verloren.

Der Mech in Hex A wird von drei anderen Mechs angegriffen. Der Mech in Hex B führt seinen Angriff gegen eine Einvierteldeckung aus, weil Hex C 1 Level hoch ist und Hex D 0 Level. Alle Schüsse des Mechs in Hex B, die das linke Bein des Zielmechs treffen würden, verfehlen dieses und schlagen statt dessen in dem deckungsgewährenden Hügel ein.

Der Mech in Hex E greift gegen eine Dreivierteldeckung an, weil Hex F höher als der Mech in Hex A ist, während Hex C sich mit ihm auf gleicher Höhe befindet. Alle Angriffe von dem Mech in Hex E, die ein Bein treffen würden, schlagen statt dessen in dem Hügel ein; Beschädigungen des linken Arms oder linken Torsos würden anstelle des Ziels das Gebäude in Hex F treffen.

Der Mech in Hex G steht auf einem Level 2-Hügel, womit er selbst Level 3 einnimmt. Weil er nicht größer als das Gebäude in Hex F ist, muß er gegen eine vertikale Deckung vor der linken Seite des Ziels angreifen. Somit bleibt die rechte Seite des Zielmechs allerdings ungeschützt, weil der Mech in Hex G hoch genug steht, um über den Level 1-Hügel in Hex C hinwegschießen zu können. Wäre Hex G 3 oder mehr Level hoch, dürfte der Mech darin sogar die gesamte Deckung seines Ziels ignorieren.



Verschanzen

BattleMechs können sich an den Rand des Hexes begeben, in dem sie sich gegenwärtig aufhalten, um sich dort zu "verschanzen", wobei ihnen eine einzelne Hexseite unabhängig von der Höhenstufe des Angreifers teilweise Deckung verleiht. Natürlich muß das Hex, hinter dem sich ein Ziel auf diese Weise verschanzen kann, die gleiche Höhenstufe aufweisen wie der Mech – oder, mit anderen Worten: das Feld muß 1 Level höher sein als das Bodenlevel des Hexes, in dem der Mech steht. Die Hexseite muß zu Beginn der Waffeneinsatzphase ausgewählt werden, und eine Einheit, die sich auf diese Weise verschanzt, kann keine Torsodrehungen ausführen.

NAHKAMPF

Die folgenden optionalen Regeln beziehen sich auf Nahkampfangriffe.

PILOTENWERT

Um den Fähigkeiten der einzelnen Piloten mehr Gewicht zu verleihen, werden die von den Standardregeln vorgegebenen Basiszielzahlen für Nahkampfangriffe durch den jeweiligen Pilotenwert des Angreifers ersetzt. Für die entsprechende Zielzahl gelten dann die auch sonst üblichen Modifikatoren. Zusätzlich existiert für jede Art von Nahkampfangriff auch noch ein eigener Basismodifikator, der aus der nachfolgenden Tabelle ersehen werden kann.

Man sollte sich darüber im klaren sein, daß die Verwendung dieser Regel bei Streitkräften, die über Veteranen- und Elitepiloten verfügen, zu einer Häufung von erfolgreichen Nahkampfangriffen führen kann.

BASISMODIFIKATOREN FÜR NAHKAMPFANGRIFFE

Angriffsart	Modifikator
Keulenhieb	-1
Rammen	0
Ring	0
Schlag	-1
Schnappen	+1
Sprungdüsen	+2
Stoß	-1
Todessprung	0
Tritt	-2
Zu Fall bringen	-1

CLANPILOTEN

Obwohl Clanpiloten ansonsten über ausgezeichnete Fähigkeiten verfügen, wurde der Einsatz von Nahkampfangriffen bei ihrer Ausbildung ausgeklammert, weil diese als unehrenhaft gelten. Aus diesem Grund gilt für alle Nahkampfangriffe, die von Clanpiloten durchgeführt werden, ein zusätzlicher Modifikator von +1.

NEUE ANGRIFFSARTEN

Mit den folgenden Regeln werden einige neue Arten von Nahkampfangriffen vorgestellt. Falls hier nicht anders vorgegeben, gelten dabei die üblichen Regeln für Nahkampfangriffe (siehe S. 39, BRW).

Schnappen

Ausschließlich BattleMechs, die über mindestens einen funktionsfähigen Handaktivator verfügen, dürfen einen Schnappangriff versuchen. Anstatt Schaden zu verursachen, dient diese Angriffsart dazu, ein Objekt zu ergreifen, das sich im Besitz des Zieles befindet, wie zum Beispiel eine Handfeuerwaffe (siehe S. 77), ungeschützte Fracht oder bestimmte Objekte, die im Rahmen von "Rettungsaktion"-Szenarios geborgen werden müssen. Diese Angriffsart kann hingegen nicht auf Gegenstände angewendet werden, die zwar dem äußeren Anschein nach in der Hand gehalten werden, in Wirklichkeit jedoch fester Bestandteil des Mechs sind, wie dies zum Beispiel bei Kampfbeilen und gewissen an den Arm montierten Waffen der Fall

ist. Wenn ein Gegenstand Zeilen auf der Bauteiltabelle belegt, kann er nicht geschnappt werden.

Der Angreifer muß im Rahmen seiner Angriffserklärung angeben, was genau er sich zu schnappen versucht, und darf dann in dieser Runde mit dem zuschnappenden Arm keine anderweitigen Waffeneinsätze ausführen. Der Schnappversuch hat eine Basiszielzahl von 6, die auf die gleiche Weise wie ein Schlag noch durch fehlende oder beschädigte Aktivatoren modifiziert wird (S. 39, BRW). Falls der Angriffswurf gelingt, hat sich der angreifende Mech das gewünschte Objekt schnappen können, wobei allerdings vorausgesetzt wird, daß der Mech auch stark genug ist, um die zusätzliche Last tragen zu können (siehe *Traglastkapazität der BattleMechs*, S. 72, BRW). Falls der angreifende Mech nicht stark genug ist, um den Gegenstand tragen zu können, wird das Objekt durch den Angriff aus der Hand des Ziels geschlagen, so daß es im Hex des Angreifers zu Boden fällt.

Ring

Mit dieser gefährlichen Angriffsart wird der Versuch unternommen, eine feindliche Einheit mit roher Gewalt festzuhalten. Sie steht ausschließlich BattleMechs zur Verfügung und darf auch nur gegen andere BattleMechs eingesetzt werden.

In der Runde, in der eine Einheit einen Ringerangriff versucht, darf sie keine anderen Angriffe ausführen. Die Basiszielzahl für Ringen ist 5 und unterliegt einem speziellen Modifikator, dessen Höhe vom Gewichtsklassenunterschied zwischen Angreifer und Ziel abhängig ist. Für jede Gewichtsklasse, um die der Angreifer schwerer ist als das Ziel, gilt ein Modifikator von -1. Für jede Gewichtsklasse, um die der Angreifer leichter ist als das Ziel, gilt ein Modifikator von +1. So würde der Versuch eines überschweren Mechs, einen mittleren Mech niederzuringen, um -2 modifiziert werden, weil der Angreifer zwei Gewichtsklassen schwerer ist als das Ziel. Abgesehen davon muß die Zielzahl noch auf die gleiche Weise wie ein Schlag für fehlende oder beschädigte Aktivatoren modifiziert werden (S. 39, BRW). Hierbei müssen die fehlenden oder beschädigten Aktivatoren beider Arme berücksichtigt werden, weil Ringerangriffe grundsätzlich mit beiden Armen durchgeführt werden. Sämtliche Modifikatoren sind kumulativ.

Wenn der Angriff erfolgreich war, befindet sich das Ziel in einem Haltegriff. Der angreifende Mech wird daraufhin in das Hex mit dem Ziel darin versetzt. In darauffolgenden Nahkampfphasen kann das Ziel nun versuchen, sich wieder aus dem Haltegriff zu befreien, indem es einen eigenen Angriffswurf unter Beachtung der oben beschriebenen Modifikatoren durchführt. So würde zum Beispiel ein mittelschwerer Mech, der sich aus dem Haltegriff eines überschweren BattleMechs zu befreien versucht, einen Modifikator von +2 anwenden müssen, weil der mittelschwere Mech (der in diesem Moment als Angreifer fungiert) zwei Gewichtsklassen leichter ist als das Ziel (der überschwere Mech).

Während sie auf diese Weise miteinander ringen, darf sich keine der beiden Einheiten bewegen oder anderweitige Nahkampfangriffe ausführen. Ein ringender Mech kann währenddessen lediglich solche Schußwaffen abfeuern, die sich in seinem Kopf oder seiner Torsofront befinden, und auch dann nur auf seinen mit ihm ringenden Nahkampfgegner. Solche Schußwaffenangriffe kommen in den Genuß des Bewegungsmodifikators von -4 für ein unbewegliches Ziel, allerdings kann keine der beiden miteinander ringenden Einheiten dabei einen gezielten Schuß abgeben.

Falls andere Einheiten den Versuch unternehmen, eine ringende Einheit anzugreifen, so laufen sie dabei Gefahr, die Einheit zu treffen, die zu ihrer eigenen Seite gehört. Man führt dabei zuerst einen Angriffswurf gegen den feindlichen Mech aus, wobei die Zielzahl einem zusätzlichen Modifikator von +1 unterliegt. Falls dieser erste Angriff fehlschlägt, wird sofort ein zweiter Angriffswurf durchgeführt, dieses Mal ohne den Modifikator von +1. Falls der zweite Angriff gelingt, trifft er aus Versehen den Mech der eigenen Partei.

Falls sich ein Mech aus dem Haltegriff befreien kann, wird die Einheit, die den Angriff ursprünglich ausgeführt hat, in ein benachbartes Hex versetzt, das vom ZielMech ausgewählt werden darf. Die Angreifereinheit wird dabei mit ihrer Vorderfront zur Zieleinheit



hin ausgerichtet. Eine solche Versetzung kann durchaus dazu führen, daß der Angreifer von einer Erhöhung stürzt oder ins Wasser fällt. Falls eine der beiden Einheiten noch während des Ringens zerstört wird, gilt der Haltegriff automatisch als gelöst und die überlebende Einheit bleibt in dem Hex stehen.

Die angreifende Einheit kann sich auch freiwillig dazu entschließen, ihren Haltegriff in einer nachfolgenden Nahkampfphase zu lösen. Eine solche Handlung zählt dann als der eine in dieser Phase gestattete Nahkampfangriff. Falls der Angreifer seinen Haltegriff auf diese Weise löst, darf das Ziel sofort einen eigenen Angriffswurf ausführen, um nun seinerseits einen solchen Griff zu versuchen, wobei die normalen Regeln für das Ringen gelten. Falls dieser Angriff erfolgreich verläuft, befindet sich erneut eine Einheit im Haltegriff der anderen, wobei von nun an allerdings das ehemalige Ziel als Angreifer betrachtet wird. Falls der Gegenangriff mißlingt oder das Ziel ohnehin darauf verzichtet, darf sich der ursprüngliche Angreifer in ein beliebiges Hex unmittelbar neben dem Ziel stellen, wobei er zum ZielMech hin ausgerichtet sein muß.

Sprungdüsenangriff

Zur Not kann ein Mech die Auslaßöffnungen seiner Sprungdüsen auch wie eine Waffe mit extrem kurzer Reichweite einsetzen. Diese Angriffsart, die gemeinhin als das "Ich-bin-Jadefalke-Manöver" bekannt ist, kann von einem Angreifer nur gegen Ziele in einem benachbarten Hex eingesetzt werden und unterliegt aus diesem Grund den Regeln für Nahkampfangriffe.

Ausschließlich BattleMechs, die über unbeschädigte Sprungdüsen in ihren Beinen verfügen, dürfen einen Sprungdüsenangriff durchführen, wobei sie sich allerdings entweder in liegender Position befinden oder aber 1 Level höher als das Ziel stehen müssen. Außerdem darf der angreifende Mech in derselben Runde noch keinen Sprung durchgeführt haben. Falls der angreifende Mech steht, kann er nur Ziele angreifen, die sich direkt vor ihm und zugleich ein Level tiefer befinden. Er darf dann nur mit den Sprungdüsen eines seiner Beine angreifen, wobei er in derselben Runde keine Waffen betätigt haben darf, die in diesem Bein eingebaut sind. Liegende BattleMechs können mit dieser Methode ausschließlich Ziele angreifen, die sich in dem Hex direkt hinter ihnen befinden. Der Angreifer darf zu diesem Zweck die Düsen eines oder beider Beine unter der Voraussetzung einsetzen, daß Schußwaffen, die in einem benutzten Bein eingebaut sind, in dieser Runde nicht eingesetzt wurden. Die Basiszielzahl für diese Angriffsart ist 5, wobei die üblichen Nahkampfmodifikatoren, einschließlich des Modifikators für Angriffe aus liegender Position, gelten (falls der Angreifer liegt). Falls der Angriff trifft, verursacht er Schaden in Höhe der mit 3 multiplizierten Anzahl der eingesetzten Beinsprungdüsen. Falls beide Beine zum

Einsatz gekommen sind, wird die Trefferzone für jedes Bein einzeln bestimmt. Der von den Sprungdüsen eines Beins verursachte Schaden kann immer nur eine Trefferzone in Mitleidenschaft ziehen, die anhand der entsprechenden Spalte auf der BattleMech- oder Fahrzeugtrefferzonentabelle bestimmt wird.

Durch den Angriff wird die normale, durch einen Sprung verursachte Zahl von Wärmepunkten erzeugt, die sich hier nach der Anzahl der zu diesem Zweck eingesetzten Sprungdüsen richtet. Mechanische Sprungvorrichtungen eignen sich nicht für einen Sprungdüsenangriff.

Ausschlagen

Ein vierbeiniger Mech kann Einheiten, die sich in einem der drei Hexe unmittelbar hinter ihm befinden, mit einer speziellen Art von Tritt angreifen, der dem Ausschlagen eines Pferdes gleicht. Ein solcher Tritt wird grundsätzlich wie ein ganz normaler Nahkampfangriff dieser Art behandelt, allerdings gilt ein zusätzlicher Modifikator von +1 für die Zielzahl. Ein Vierbeiner darf nicht nach hinten ausschlagen, wenn er in derselben Runde eine in seinen Beinen eingebaute Waffe abgefeuert hat.

Zu Fall bringen

Dieser Angriff entspricht einem Tritt in die Kniekehlen oder auch "Beinchenstellen" und verfolgt das Ziel, einen Gegner zu Fall zu bringen. Ausschließlich BattleMechs können Gebrauch von dieser Angriffsart machen, die dann auch nur gegen andere BattleMechs eingesetzt werden kann.

Die Basiszielzahl für diese Angriffsart ist 4. Falls der Angriff Erfolg hat, muß die Zieleinheit am Ende der Nahkampfphase einen erfolgreichen Pilotenwurf ausführen, um einen Sturz zu vermeiden. Anders als bei einem Tritt ist der Angreifer nach einem mißlungenen Angriffswurf nicht gezwungen, seinerseits einen Pilotenwurf zu absolvieren.

RAMMEN

Bei einem normalen Rammangriff trägt der Angreifer im Vergleich zu seinem Ziel nur relativ geringe Schäden davon. Diese Standardregel wurde mit voller Absicht auf diese Weise gestaltet, um solche gewagten Sturmangriffe wie den eines *Hermes* auf einen *Atlas*, die ansonsten reiner Selbstmord wären, überhaupt erst möglich zu machen. Mit der folgenden optionalen Regel gestaltet sich die Bemessung des Schadens für den Angreifer ein Stück weit realistischer, allerdings werden leichtere Einheiten dann lieber davon absehen, schwerere auf diese Art anzugreifen.

Grundsätzlich behalten die Regeln für das Rammen (S. 41–42, BRW) auch weiterhin ihre Gültigkeit, allerdings verändert sich der Schaden für den Angreifer wie folgt: Der Angreifer erleidet 1 Schadenspunkt pro 20 Tonnen Gewicht des Ziels, multipliziert mit der Anzahl der Hexe, die der Angreifer zuvor in der Bewegungsphase zurückgelegt hat. Kommazahlen werden nach der Multiplikation aufgerundet. Der so errechnete Schaden wird in Fünfergruppen aufgeteilt und anhand der Front-Spalte auf der Tabelle "BattleMech Trefferzonen" verteilt.

TODESSPRUNG

Die beste Methode, einen drohenden Todessprung zu vereiteln, besteht darin, den Mech schon während seines Sprungs auf das Ziel zu zerstören. Diese optionale Regel bewirkt, daß das Wrack des zerstörten Angreifers weiter auf das Ziel zufliegt und dort sogar Schäden anrichten kann.

Wenn der angreifende Mech zerstört wird, sollte er noch einen Pilotenwurf absolvieren, für dessen Zielzahl ein zusätzlicher Modifikator von +1 gilt. Falls dieser Wurf dann gelingt, wird der Todessprung noch zu Ende geführt, als wäre der Angreifer nicht zerstört worden. Die einzigen Änderungen zum üblichen Ablauf bestehen dabei in einem zusätzlichen Modifikator von +1 für den Angriff und einer abgeänderten Prozedur zur Schadensermittlung.

Falls der Angreifer auf eine Weise zerstört wurde, die zum Verlust sämtlicher internen Strukturkreise seines mittleren Torsos geführt hat, trifft er das Ziel in Form von einzelnen Wrackteilen. In diesem Fall wird der verursachte Schaden zuerst halbiert (Kommazahlen aufrunden) und dann in Fünfergruppen unterteilt, die anhand der entsprechenden Spalte auf der normalen Trefferzonentabelle (und nicht auf der Tabelle "Schlagtrefferzonen") verteilt werden. Falls der Angreifer auf andere Weise ausgeschaltet wurde, trifft er sein Ziel in einem Stück. Auch in diesem Fall wird der Schaden, der normalerweise durch den Todessprung verursacht worden wäre, halbiert (Kommazahlen aufrunden), trifft dann jedoch lediglich eine einzige Trefferzone, die anhand der normalen Tabelle "BattleMech Trefferzonen" bestimmt wird. Wie von den Standardregeln vorgegeben, muß das Ziel daraufhin einen Pilotenwurf ausführen, um einen Sturz zu vermeiden.

Der angreifende Mech erleidet dabei Schaden, als wäre sein Angriff fehlgeschlagen, was aber nur dann von Bedeutung ist, wenn man ermitteln möchte, wieviel von ihm zwecks einer Ausschlacht nach dem Gefecht noch übriggeblieben ist.

UNBEABSICHTIGTE STÜRZE

Die Standardregeln verbieten es einer Einheit, sich einfach von einem Hügel fallen zu lassen, um auf diese Weise "unbeabsichtigt" ein Ziel in einem tiefer gelegenen benachbarten Hex treffen zu können. Die Regeln der Stufe 3 erlauben nun eine solche (zugegebenermaßen blödsinnige) Vorgehensweise.

Laut Regelstufe 3 kann sich eine Einheit freiwillig von jeder beliebigen Erhebung stürzen, indem sie 1 BP ausgibt – vorausgesetzt, der Pilot kann den dazu notwendigen Mut aufbringen. Um dies im

Rahmen von *BattleTech* festzustellen, führt man einen 2W6-Wurf für ihn aus. Falls das Ergebnis größer als 9 ist, besitzt der Pilot genug Entschlossenheit, um den Sprung zu riskieren. Andernfalls ist die Bewegung der Einheit auf der Stelle beendet. Wenn man einen *MechKrieger*-Charakter spielt, sollte man für solch eine Tat einen dramatisch passenden Moment abwarten, weil die handelnden Personen dort nur in Ausnahmefällen zu Selbstmordhandlungen dieser Art neigen. Der Spielleiter kann dem entsprechenden Spieler in solch einer Situation zuvor einen Rettungswurf gegen seinen Charakteristikumswert für Interaktion abverlangen.

Falls es der Einheit dann gelingt, von dem Hügel zu springen, wird sie in das gewählte Hex versetzt, wo der Sturz augenblicklich abgehandelt wird. Die Bewegung der Einheit ist somit beendet. Falls sich in dem Hex, in das die Einheit nach ihrem Sturz hineinfällt, noch eine andere Einheit befindet, werden die Folgen anhand der Regeln für unbeabsichtigte Stürze bestimmt (S. 45, *BRW*). Um die Absicht widerzuspiegeln, die hinter dieser Art von Angriff steckt, unterliegt die Basiszielzahl dabei einem zusätzlichen Modifikator von +1.

ABWÄRME

Laut Standardregeln kann die Wärmeskala eines BattleMechs zwar Werte von über 30 erreichen, allerdings hat der Mech abgesehen von der automatischen Reaktorstilllegung bei Erreichen von 30 Wärmepunkten keine weiteren Konsequenzen zu befürchten, und das Übermaß an Überhitzung kann höchstens zu einer Verzögerung beim Neustart des Mechs führen. Die folgenden Regeln führen nun zusätzliche Auswirkungen ein, die bei Wärmeskalawerten von über 30 eintreten können. Dies kann aus dem Grund wichtig werden, daß viele moderne Konstruktionen und vor allem solche der Regelstufe 3 weit mehr als 30 Wärmepunkte erzeugen können. Bei Verwendung dieser optionalen Regel können solche extremen Überhitzungen gravierende Konsequenzen nach sich ziehen.

Die Erweiterung der Wärmeskala wird zusätzlich zu der normalen, auf den Datenblättern abgedruckten Wärmeskala benutzt (siehe auch das leere Datenblatt im Anhang dieses Bandes, das die erweiterte Wärmeskala bereits von vornherein berücksichtigt).

VERHINDERN EINER STILLEGUNG

Die Erweiterung der Wärmeskala zeigt einige Stopzahlen gegen Stilllegungen, die größer als 12 sind. Die folgende optionale Regel ist zwar für eine Verwendung im Zusammenhang mit der neuen Wärmeskala vorgesehen, kann aber auch unter normalen Bedingungen eingesetzt werden.

Falls Sie die Regeln des *MechKrieger*-Rollenspiels verwenden, können die Charaktere ihren Fertigkeitswert für "Computer" einsetzen, um solch hohe Stopzahlen zu erreichen. Die Zielzahl des Fertigkeitswurfes wird dabei um einen Wert modifiziert, der der auf der Skala gezeigten Stopzahl – 8 entspricht. So würde sich aus einem Wärmeskalawert von 30, der eine Stopzahl von 12+ bedingt, ein Modifikator von +4 ergeben (12 – 8 = 4).

Falls Sie nicht nach *MechKrieger*-Regeln spielen, kann man auch den Pilotenwert als Grundlage für die Verhinderung einer Stilllegung verwenden, da fähige Piloten unter Umständen wissen, wie man eine solche umgeht. Man benutzt den unmodifizierten Pilotenwert dabei als Basisstopzahl, die dann noch auf die obige, für die Benutzung der Computerfertigkeit aus *MechKrieger* beschriebene Weise modifiziert wird. Bei einem Wärmeskalawert von 34 würde dieser Stilllegungsmodifikator zum Beispiel +6 betragen (14 – 8 = 6). Ein Pilotenveteran mit Pilotenwert 4 würde einer Stilllegung demzufolge mit einem Würfelergebnis von 10+ entgehen können (4 + 6 = 10).

ERWEITERUNG DER WÄRMESKALA

Wärmepunkte	Auswirkung
50	Stilllegung
49	–9 Bewegungspunkte
48	Waffen +7
47	*Verwundung, Stopzahl 12
46	Stilllegung, Stopzahl 20+
45	Munitionsexplosion
44	**Systemversagen, Stopzahl 10+
43	–8 Bewegungspunkte
42	Stilllegung, Stopzahl 18+
41	Waffen +6
40	Munitionsexplosion, Stopzahl 12
39	*Verwundung, Stopzahl 10+
38	Stilllegung, Stopzahl 16+
37	–7 Bewegungspunkte
36	**Systemversagen, Stopzahl 8+
35	Munitionsexplosion, Stopzahl 10+
34	Stilllegung, Stopzahl 14+
33	Waffen +5
32	*Verwundung, Stopzahl 8+
31	–6 Bewegungspunkte
30	Stilllegung, Stopzahl 12+

* Falls die Stopzahl nicht erreicht oder übertroffen wird, erleidet der Pilot eine Verwundung (1 Treffer). Falls das Lebenserhaltungssystem des Mechs bereits kritisch getroffen wurde, kann dieser Schaden nicht vermieden werden und wird den hierdurch erlittenen Verwundungspunkten automatisch hinzugefügt (siehe S. 37, *BRW*).

** Extrem hohe Temperaturwerte können zu kritischen Schäden am Mech führen. Falls die Stopzahl nicht erreicht oder übertroffen wird, bestimmt man eine Trefferzone anhand der Front-Spalte der Tabelle "BattleMech Trefferzonen", die dann einen einzelnen kritischen Schaden erleidet. Die betroffene Zeile wird dabei auf die übliche Weise bestimmt.

FAHRZEUGE

Das *BattleTech*-Spiel handelt in erster Linie von BattleMechs, den sogenannten Königen des Schlachtfeldes im 31. Jahrhundert. Andere Truppengattungen können aber durchaus ebenfalls ins Gewicht fallen. Tatsächlich stellen BattleMechs sogar nur einen kleinen Anteil des gesamten Militärs, wenn man sie mit der riesigen Anzahl von konventionellen Fahrzeugen vergleicht, die von den Armeen der Inneren Sphäre und der Peripherie zum Einsatz gebracht werden.

Die Regelstufe 2 von *BattleTech* spielt die Fähigkeiten von Panzern und anderen Fahrzeugen mit voller Absicht herunter, um die Aufmerksamkeit dorthin zu lenken, wohin sie gehört: auf die BattleMechs. Wer sich eine realistischere Behandlung von Fahrzeugen wünscht, kann die in diesem Kapitel enthaltenen Regeln verwenden, um die Wirksamkeit und Lebenserwartung von Fahrzeugen zu erhöhen.

Wir möchten dabei die Empfehlung aussprechen, daß Spieler, die Vorgaben aus diesem Abschnitt des Regelbuches mit ins Spiel aufnehmen möchten, möglichst sämtliche Regeln aus diesem Kapitel verwenden, anstatt nur ein paar wenige ausgewählte. Die an dieser Stelle vorgestellten neuen Vor- und Nachteile für Fahrzeuge balancieren sich nämlich in ihrer Gesamtheit aus. Falls man ausschließlich die Vorteile zur Geltung bringt, könnte es leicht geschehen, daß BattleMechs im Spiel von den Fahrzeugen in den Schatten gestellt werden. Wer dies ohnehin will, mag gerne so verfahren, falls dies jedoch nicht unbedingt gewünscht wird, sollte man die hier vorgestellten Regeln nur als Gesamtpaket einsetzen, so daß BattleMechs und Fahrzeuge einander auf einer halbwegs ausgeglichenen Ebene begegnen können.

FAHRZEUGBESATZUNGEN

In Gegensatz zu BattleMechs, die jeweils nur von einem MechKrieger gesteuert werden, befindet sich an Bord von Fahrzeugen normalerweise eine ganze Besatzung, die – abgesehen von den leichtesten Fahrzeugen – stets aus zwei oder mehr Personen besteht. Wieviel Besatzungsmitglieder genau ein Fahrzeug erfordert, hängt dabei von vielen Faktoren ab, von denen der wichtigste die Anzahl der Waffensysteme ist, mit denen das Fahrzeug ausgestattet ist. Soweit es ihren Einsatz im Spiel betrifft, richtet sich die Stärke einer Besatzung allerdings allein nach der Fahrzeugtonnage.

Um die Anzahl seiner Besatzungsmitglieder zu bestimmen, teilt man die Tonnage des Fahrzeugs durch 15, wobei Kommazahlen aufgerundet werden. Die Größe einer Fahrzeugbesatzung spielt im Rahmen eines Einzelszenarios eigentlich kaum eine Rolle, bei Kampagnen, in denen jedes einzelne Besatzungsmitglied über mehrere Szenarios hinweg besoldet und versorgt werden muß, kann sie allerdings von Bedeutung sein.

ANZAHL UND FÄHIGKEITEN VON BESATZUNGSMITGLIEDERN

Wie in der Folge näher erläutert wird, können bestimmte Vor- oder Nachteile für ein Fahrzeug gelten, die abhängig von der Anzahl seiner Besatzungsmitglieder sind.

Ein-Mann-Besatzung

Bei kleinen Fahrzeugen (15 Tonnen und darunter) besteht die Besatzung lediglich aus einer Person, die als Fahrer, Bordschütze und Kommandant zugleich fungiert. Für ein solches Fahrzeug gelten die folgenden Nachteile. Es darf niemals mehr als nur ein Ziel pro Runde angreifen; es sei denn, es verfügt über ein verbessertes Zielerfassungssystem, das so etwas zulassen würde (siehe S. 58). Des weiteren darf das Fahrzeug sich weder bewegen noch schießen, während es einen Klemmer bei einer seiner Waffen oder seinem Geschützturm behebt (siehe *Kritischer Schaden*, S. 31).

Zwei-Mann-Besatzung

Fahrzeuge mit zwei Besatzungsmitgliedern (16–30 Tonnen) besitzen normalerweise einen Fahrer und einen Kommandanten/Bordschützen. Solche Fahrzeuge funktionieren nach den üblichen Regeln.

Mehrköpfige Besatzung

Große Fahrzeuge (31 Tonnen und darüber) sind mit drei oder mehr Besatzungsmitgliedern bemannt, von denen einige als Lader oder zusätzliche Bordschützen dienen, so daß es einfacher ist, mehrere Ziele zugleich mit dem Fahrzeug anzugreifen. Für jedes Besatzungsmitglied über zwei hinaus darf das Fahrzeug ein zusätzliches Ziel angreifen, ohne hierfür den Sekundärziel-Modifikator anwenden zu müssen. Diese zusätzlichen Ziele dürfen sich dabei auch außerhalb des frontalen Schußfeldes befinden.

So würde ein 50 Tonnen schwerer *Maxim*-Luftkissentransporter zum Beispiel über vier Besatzungsmitglieder verfügen (50 / 15 = 3,33, aufgerundet zu 4). Wegen der beiden zusätzlichen Besatzungsmitglieder kann er nun innerhalb einer Waffeneinsatzphase ohne zusätzlichen Modifikator auf insgesamt drei Ziele schießen. Für alle weiteren Ziele würde dann allerdings der Sekundärziel-Modifikator gelten.

BEWEGUNG

Fahrzeuge müssen sich im Gegensatz zu BattleMechs ohne die Unterstützung von Neurohelmen oder hochentwickelten Gyroskopen über das Schlachtfeld bewegen. Bei den meisten Fahrzeugen kann der Fahrer ausschließlich mit den Steuerungskontrollen beschleunigen, abbremsen und lenken. Auf diese Weise kann die gekonnte Durchquerung von unwegsamem Gelände eine wahre Herausforderung werden.

Durch die komplexeren Vorgaben der Regelstufe 3 unterliegt die Bewegung von Fahrzeugen größeren Beschränkungen, als dies nach den Standardregeln der Stufe 2 der Fall ist, doch andererseits geben sie dem Fahrzeugführer auch ein paar spezielle Manöver und andere Vorteile an die Hand, die diese eingeschränkte Mobilität wieder wettmachen.

LANZENWEISE BEWEGUNG

Üblicherweise operieren BattleMechs auf dem Schlachtfeld relativ unabhängig voneinander. Konventionelle Fahrzeuge werden hingegen zu Lanzen zusammengefaßt, in denen die einzelnen Einheiten eng zusammenarbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

Unter den Bedingungen der Regelstufe 3 müssen alle Fahrzeuge zu Lanzen aus jeweils vier Fahrzeugen zusammengefaßt werden. Zur Not können überzählige Fahrzeuge dabei eine einzelne, "verkürzte" Lanze aus einem, zwei oder drei Fahrzeugen bilden. In der Bewegungsphase einer Runde bewegen die Spieler ihre Einheiten abwechselnd anhand der Standardregeln, wobei jede Fahrzeuglanze allerdings nur als eine einzige Einheit zählt. Sämtliche Fahrzeuge, die zu ein und derselben Lanze gehören, bewegen sich innerhalb einer Runde gleichzeitig, wobei vorher erlittene Verluste keine Rolle spielen. Falls eine Lanze das Spiel also beispielsweise mit vier *Bulldog*-Panzern begonnen hat und drei davon verliert, zählt die Bewegung des übriggebliebenen Panzers als Bewegung der gesamten Lanze.

Unübliche Formationen

Einige Armeen verwenden andere Formationsarten als die Einteilung von vier Fahrzeugen in eine Lanze. So bestehen Clanformationen zum Beispiel aus jeweils fünf Einheiten, die zusammen einen sogenannten Stern bilden. Die ComGuards verwenden Level II-Verbände aus jeweils sechs Fahrzeugen. Ein Spieler muß seine Fahrzeuge stets in Formationen organisieren, die zu den von ihm gespielten Streitkräften passen, die entweder den Clans, ComStar oder der Inneren Sphäre angehören. In den von FANPRO veröffentlichten Szenarios sind die Fahrzeuge bereits fertig in Formationen der entsprechenden Größe eingeteilt.

GESCHWINDIGKEIT

Aufgrund seiner humanoiden Bauweise verfügt ein BattleMech über ausgezeichnete Beschleunigungs- und Verzögerungseigenschaften. Fahrzeuge müssen sich aufgrund ihrer Konstruktionsmerkmale hingegen an bestimmte Geschwindigkeitsbeschränkungen halten.

Beschleunigung und Verzögerung

Im Gegensatz zu Mechs sind Fahrzeuge nicht in der Lage, innerhalb von 10 Sekunden ihre Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Statt dessen können Fahrzeuge in jeder Runde nur um einen Geschwindigkeitsbereich beschleunigen. Falls ein Fahrzeug beispielsweise in einer Runde stehengeblieben ist, kann es sich in der darauffolgenden Runde höchstens mit Einsatzgeschwindigkeit bewegen. Erst in der Runde danach kann es seine Höchstgeschwindigkeit erreichen. Für jede Runde muß deshalb auf dem Datenblatt der Einheit notiert werden, welchen Geschwindigkeitsbereich das Fahrzeug benutzt (Stehen, Einsatzgeschwindigkeit oder Höchstgeschwindigkeit).

Alle Einheiten können hingegen in jeder Runde auf eine frei wählbare Geschwindigkeit abbremßen.

Ansagen der Geschwindigkeit

Bevor er ein Fahrzeug bewegt, muß der Spieler, dem diese Einheit gehört, ankündigen, wie viele BP sein Fahrzeug dabei verbrauchen wird. Das Fahrzeug ist dann gezwungen, genau diese Zahl von Bewegungspunkten in der Bewegungsphase zu verbrauchen, selbst wenn es auf diese Weise zum Zusammenstoß mit einem Hindernis oder in eine gefährlich enge Kurve gezwungen wird.

In einem freundschaftlich ausgetragenen Spiel können die Spieler dabei zuvor noch die Hexe abzählen, um auf diese Weise die Bewegung des Fahrzeugs sorgfältig zu planen. Bei einem Spiel nach realistischen Bedingungen sollte der Spieler die BP-Ausgabe ankündigen, ohne zuvor einen allzu genauen Blick auf die Karte geworfen zu haben. Schließlich ist ein Fahrzeugführer ja auch gezwungen, in Augenblicksschnelle Gaspedal und Bremse zu betätigen oder mit auftauchenden Hindernissen fertig zu werden.

Rückwärtsgang

Mit Ausnahme von Senkrechtstartern dürfen Fahrzeuge Vor- und Rückwärtsbewegung nicht innerhalb ein und derselben Runde miteinander kombinieren.

WENDEMODUS

Fahrzeuge sind nicht einmal annähernd so Wendig wie BattleMechs. Jeder Autofahrer weiß, daß die Enge eines gefahrenen Bogens von der augenblicklichen Geschwindigkeit des Fahrzeugs abhängig ist: je schneller man fährt, desto weiter muß man den Bogen nehmen, um nicht ins Rutschen oder Schleudern zu geraten oder sich gar zu überschlagen.

Diese Realität wird bei *BattleTech* durch den sogenannten Wendemodus geregelt: die Anzahl der Hexe, die man sich vorwärts (oder auch rückwärts, falls man den Rückwärtsgang eingelegt hat) geradeaus bewegen muß, bevor man gefahrlos eine Ausrichtungsänderung um eine Hexseite vornehmen kann. Wie man in der Tabelle "Wendemodus" sehen kann, vergrößert sich dieser Wendemodus bei rutschigem Untergrund.

WENDEMODUS

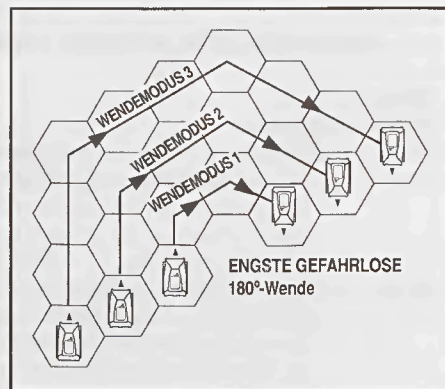
BP-Ausgabe	Wendemodus
1-4	0
5-9	1
10-14	2
15-19	3
Pro 5 über 19	+1
Eis, Schlamm oder schwere Regenfälle	+1*

*Gilt nicht für Hovercrafts und Senkrechtstarter

Ein Fahrzeug kann auch versuchen, die gewünschte Ausrichtungsänderung vorzunehmen, ohne sich zuvor um die erforderliche Distanz geradeaus bewegt zu haben. In solch einem Fall muß von seinem Spieler ein Fahrerwurf ausgeführt werden, dessen Zielzahl zuvor noch um einen Wert modifiziert wird, der dem erforderlichen Wendemodus minus der Anzahl der Hexe entspricht, die zuvor tatsächlich noch per Geradeausbewegung zurückgelegt wurden. So würde zum Beispiel ein Hovercraft, das sich mit 15 BP bewegt und

nach nur einem Hex Geradeausbewegung bereits eine Kurve zu fahren versucht, die Zielzahl des daraufhin erforderlich werden Fahrerwurfes um +2 modifizieren müssen, weil der Wendemodus des Fahrzeugs in diesem Fall 3 beträgt ($3 - 1 = 2$). Falls der Fahrerwurf mißlingt, muß das Fahrzeug die entsprechenden Konsequenzen tragen, die dann anhand der Tabelle "Mißglücktes Manöver" bestimmt werden. Zu diesem Zweck würfelt man mit 2W6, wobei von diesem Ergebnis noch die Fehlschlagsspanne des mißglückten Fahrerwurfes abgezogen wird. Danach zählt man noch den in der Tabelle mit angegebenen Modifikator nach Fahrzeugart hinzu, bevor man das Endergebnis abliest, das über das weitere Schicksal des Fahrzeugs entscheidet.

Hexe, die man vor einem mißlungenen Pilotenwurf für zu eng genommene Kurven oder anderem Manöver geradeaus zurückgelegt hat, können danach nicht mehr für die Berechnung des Wendemodus-Modifikators benutzt werden. Zum Beispiel besitzt eine Einheit, die insgesamt 10 BP verbraucht, einen Wendemodus von 2. Nachdem sie sich 1 Hex weit geradeaus bewegt hat, versucht sie in die Kurve zu gehen, wobei der hierfür erforderliche Fahrerwurf allerdings mißlingt. Danach muß sie sich weitere 2 Hexe geradeaus bewegen – und nicht etwa nur 1 –, um eine gefahrlose Ausrichtungsänderung vornehmen zu können; das eine Hex, um das sie sich vor dem mißglückten Fahrerwurf geradeaus bewegt hat, darf bei diesem 2-Hex-Wendemodus nicht mehr mit angerechnet werden.



FAHRZEUGMANÖVER

Soweit es ihre Manövrierfähigkeit betrifft, genießen Fahrzeuge gegenüber BattleMechs ein paar Vorteile. Seine Eignung zum Seitenschwenk und "Bootlegger" kann einem Fahrzeug zur schnellen Flucht verhelfen oder ihm eine rasche Neuausrichtung seiner Waffen erlauben.

Seitenschwenk

Senkrechtstarter und Hovercrafts können ein spezielles Manöver vollführen, das als "Seitenschwenk" bezeichnet wird und einer freiwilligen Rutschpartie ähnelt. Ein Seitenschwenk wird genau wie der Seitenschritt eines vierbeinigen BattleMechs ausgeführt (siehe S. 88-89, BRW). Allerdings muß für das Fahrzeug jedes Mal, wenn es einen Seitenschwenk vollführt, ein Fahrerwurf ausgeführt werden, für dessen Zielzahl ein zusätzlicher Modifikator von -1 gilt. Falls der Wurf mißlingt, gerät das Fahrzeug zu sehr aus der Bahn, so daß es sich um ein zusätzliches Hex in die Richtung des Seitenschwenks bewegen muß. Falls das Fahrzeug zu diesem Zeitpunkt noch über BP verfügt, müssen die normalen Kosten für das Betreten dieses zusätzlichen Hexes entrichtet werden. Allerdings vollzieht das Fahrzeug diese Bewegung um ein zusätzliches Hex auch dann, wenn es über keine BP mehr verfügt; in diesem Fall ist die Bewegung des Fahrzeugs danach beendet.

Ein Seitenschwenk ist nicht mit einer Ausrichtungsänderung verbunden, aus diesem Grund kann er auch unabhängig vom Wendemodus ausgeführt werden. Abgesehen davon wird ein Seitenschwenk als Geradeausbewegung um ein Hex betrachtet, soweit es die Bedingungen für den Wendemodus betrifft.

Bootlegger

Abgesehen von Ketten- und Seefahrzeugen sind sämtliche Fahrzeuge dazu in der Lage, eine rasche 180-Grad-Wende zu vollführen, die als Bootlegger bezeichnet wird. Bei Erfolg führt das Fahrzeug auf diese Weise eine Ausrichtungsänderung um drei Hexseiten herbei und kommt danach zum vollständigen Stillstand. Weil das Fahrzeug bei diesem Manöver sein Hex nicht verläßt, müssen dabei auch keine Vorgaben für seinen Wendemodus erfüllt werden.

MISSGLÜCKTES MANÖVER

Wurf

(2W6)

Ergebnis

- 2-7 Fahrzeug gerät leicht ins Schleudern. Die Ausrichtungsänderung ist mißlungen, wobei die für den Versuch eingesetzten BP als verbraucht gelten. Das Fahrzeug kann seine Bewegung normal fortsetzen.
- 8-9 Fahrzeug gerät mäßig ins Schleudern. Es wird sofort eine zusätzliche Ausrichtungsänderung (ohne zusätzliche BP-Kosten) um 1 Hexseite in dieselbe Richtung vorgenommen, in die sich das Fahrzeug zuvor gedreht hat. Bodenfahrzeuge müssen zudem einen Wurf auf der Tabelle "Antriebschaden" ausführen, dessen Ergebnis um -1 modifiziert wird.
- 10-11 Fahrzeug gerät ernsthaft ins Schleudern. Es wird sofort eine zusätzliche Ausrichtungsänderung (ohne zusätzliche BP-Kosten) um 1 Hexseite in dieselbe Richtung vorgenommen, in die sich das Fahrzeug zuvor gedreht hat. Bodenfahrzeuge müssen zudem einen Wurf auf der Tabelle "Antriebschaden" ausführen. Die Bewegung des Fahrzeugs ist somit beendet.
- 12-13 Fahrzeug gerät ins Rutschen. Die Ausrichtungsänderung mißlingt gänzlich, und die Bewegung des Fahrzeugs ist somit beendet. Zuvor werden allerdings noch die weiteren Folgen anhand der Regeln fürs Rutschen bestimmt (siehe unter *Rutschen* auf Seite 15).
- 14+ Fahrzeug gerät ernsthaft ins Rutschen. Der Fahrer verliert die Kontrolle über das Fahrzeug. Radfahrzeuge beginnen sich zu überschlagen, wobei sie Schaden an ihrer Seiten- und Turmpanzerung erleiden. Siehe unter *Rutschen*. Kettenfahrzeuge, Senkrechtstarter und Hovercrafts überschlagen sich nicht, für sie gelten die Regeln für normales Rutschen. Seefahrzeuge und Tragflügelboote kentern und versinken, so daß sie im Endeffekt als zerstört betrachtet werden.

Modifikatoren nach Fahrzeugart

Ketten- oder Seefahrzeug	+0
Radfahrzeug, Senkrechtstarter	+2
Hovercraft, Tragflügelboot	+4

Um genug Schwung für einen Bootlegger zu erhalten, muß sich das Fahrzeug seit der letzten Ausrichtungsänderung drei Hexe weit geradeaus bewegt haben. Sodann kündigt der entsprechende Spieler den Bootlegger für sein Fahrzeug an und entrichtet 2 BP hierfür. Danach wird ein Fahrerwurf durchgeführt, dessen Zielzahl um einen Wert modifiziert wird, der dem gegenwärtigen Wendemodus plus 2 entspricht. Falls der Wurf gelingt, wird das Fahrzeug so gedreht, daß seine Front nun in die entgegengesetzte Richtung weist, womit seine Bewegung beendet ist. Falls der Wurf mißlingt, muß danach ein Wurf auf der Tabelle "Mißglücktes Manöver" ausgeführt werden, als ob das Fahrzeug gerade eine Ausrichtungsänderung um 1 Hexseite vollführt hätte. Das Würfelergebnis auf dieser Tabelle wird noch um +2 modifiziert.

Bootlegger können auch ausgeführt werden, während das Fahrzeug sich rückwärts bewegt.

INS RUTSCHEN GERATENDE FAHRZEUGE

Hovercrafts, die sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen, können auf jeder Geländeart ins Rutschen geraten, nicht nur auf Pflaster. Tragflügelboote können jederzeit ins Rutschen geraten, als würden

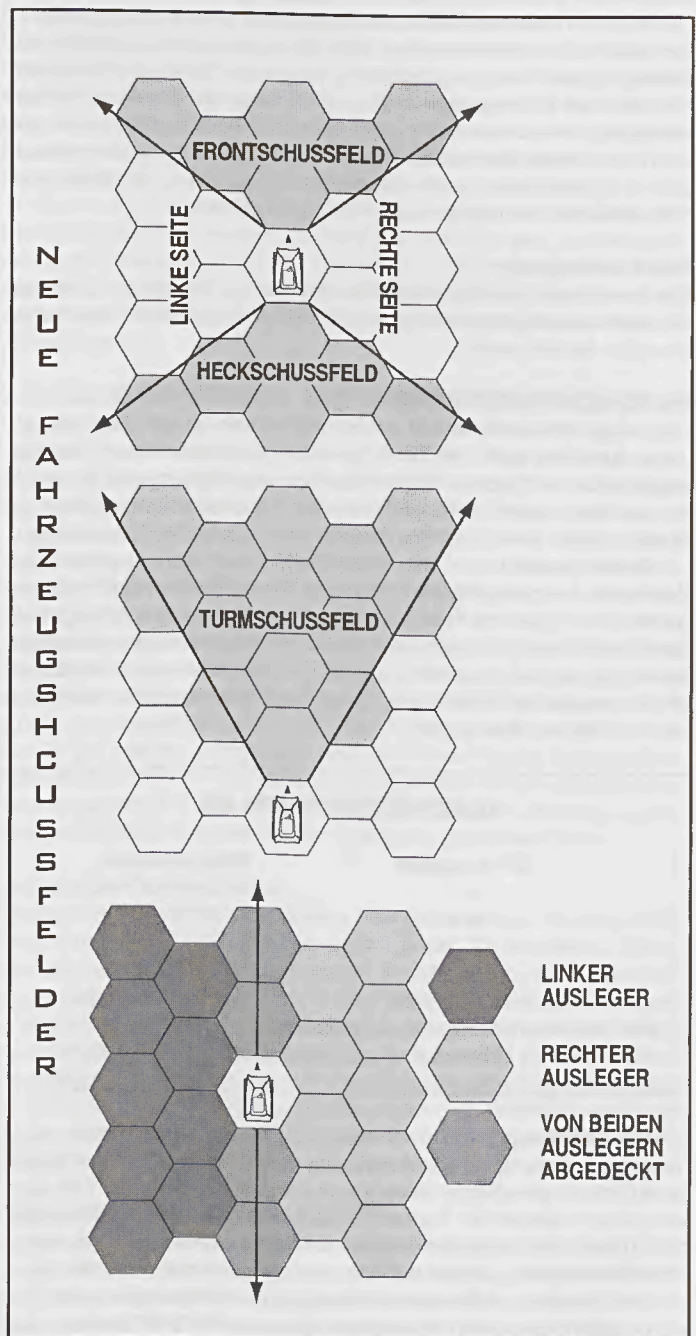
sie sich auf Pflaster bewegen. Die erweiterte Regelversion finden Sie unter *Rutschen* auf Seite 15.

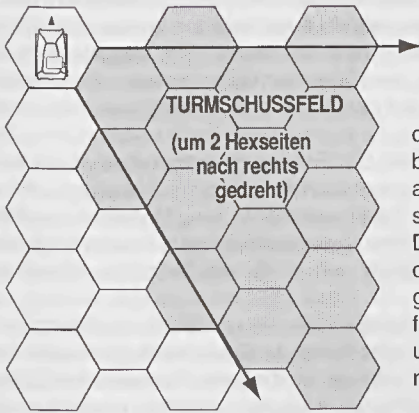
KAMPF

Mit der Regelstufe 3 werden die Kampfmöglichkeiten für Fahrzeuge beträchtlich erweitert. Die folgenden Regeln behandeln neue Fähigkeiten und Beschränkungen für konventionelle Fahrzeuge. Falls nicht anders angegeben, gelten diese Regeln für sämtliche Fahrzeugarten. Siehe außerdem *Senkrechtstarter im Kampf*, wenn Sie Regelerweiterungen zu dieser Fahrzeugart suchen.

SCHUSSFELDER

Die in der Abbildung gezeigten Schussfelder gelten speziell für Fahrzeuge und sollten anstelle der üblichen BattleMech-Schussfelder, die auf Seite 28 im *BRW* vorgestellt wurden, für Fahrzeuge benutzt werden. Die hier gezeigten Schussfelder eignen sich für sämtliche Fahrzeugarten, einschließlich Seefahrzeugen und Senkrechtstartern. Die Regeln für Waffenausleger befinden sich auf Seite 66 in diesem Regelbuch.





Turmdrehung

Wie schon in den Standardregeln der Stufe 2 beschrieben, kann ein Geschützturm in der Waffeneinsatzphase bei der Angriffserklärung auf eine beliebige Hexseite ausgerichtet werden. Die Abbildung zeigt eine der möglichen Ausrichtungen eines Turmschussfeldes, das in diesem Fall um zwei Hexseiten nach rechts gedreht wurde.

Die Regeln für die Ausstattung eines Fahrzeugs

mit zwei Geschütztürmen befinden sich auf Seite 66. Falls ein Fahrzeug über zwei Geschütztürme verfügt, kann der Heckturm jeweils eine beliebige Ausrichtung besitzen; der Frontturm kann ebenfalls in alle Richtungen feuern – außer nach hinten, da er sonst den Heckturm treffen würde. Der Frontturm muß stets tiefer liegen als der Heckturm, damit dieser über ein komplettes 360-Grad-Schussfeld verfügen kann.

BEWEGUNGSMODIFIKATOREN

Sowohl die Besatzung als auch fest integrierte Stabilisatoren können beim Schießen die Bewegungen des Angreifers ausgleichen, so daß der entsprechende Modifikator nicht zur Geltung kommt. Abgesehen vom Fahrer kann jedes Besatzungsmitglied eines Fahrzeugs eine einzelne Waffe abfeuern, deren Zielzahl dann keinem Modifikator für die Bewegung des Angreifers unterliegt. So kann ein Fahrzeug mit fünf Besatzungsmitgliedern zum Beispiel vier Waffen ohne Modifikator für die Bewegung des Angreifers abfeuern. Alle

Schußwaffeneinsätze, die über diese Zahl hinausgehen, werden wie üblich modifiziert. Ganz ähnlich kann ein Fahrzeug auch keine Waffen, die sich in einer Trefferzone befinden, die einen kritischen Stabilisatorschaden erlitten hat (siehe S. 32), für einen solchen unmodifizierten Angriff einsetzen. Statt dessen müssen diese nach Standardregeln abgefeuert werden, wobei zusätzlich auch noch die Nachteile berücksichtigt werden müssen, die diese Art von kritischem Schaden mit sich bringt.

TREFFERZONE

Die erweiterten Regeln der Stufe 3 für Trefferzonen bieten eine größere Vielfalt an Schadensergebnissen für Fahrzeuge, erhöhen zugleich aber auch deren Überlebenschancen bei einem Treffer.

Angriffsrichtung

Superschwere Panzer und Seefahrzeuge mit einem Gewicht von mehr als 300 Tonnen können erlittenen Schaden über mehr gepanzerte Seiten verteilen, als dies bei normalen Fahrzeugen der Fall ist. Zur Bestimmung der Angriffsrichtung wird für solche Fahrzeuge die nebenstehende Abbildung verwendet.



Ermittlung der Trefferzone

Bei Spielen nach der Regelstufe 3 wird anstelle der üblichen Tabelle aus dem *BRW* die Tabelle "Bodenfahrzeug Trefferzonen (Erweitert)" benutzt.

KRITISCHER SCHADEN

Zur Ermittlung kritischer Schäden wird nach einem entsprechenden Ergebnis auf der Trefferzonentabelle, aber auch nach jeder Beschädigung der internen Struktur eines Fahrzeugs ein Wurf auf der Tabelle "Bodenfahrzeug kritischer Schaden (Erweitert)" ausgeführt.

BODENFAHRZEUG TREFFERZONEN (ERWEITERT)

Angriffsrichtung

Wurf (2W6)	Front	Heck	Seite ⁴	Übergroße Fahrzeuge Seite vorne	Seite hinten
2 ¹	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)	Seite (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front ³	Heck ³	Seite ³	Seite ³	Seite ³
4	Front	Heck	Seite	Seite	Seite
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front	Front	Heck
6	Front	Heck	Seite	Seite	Seite
7	Front	Heck	Seite	Seite	Seite
8	Front	Heck	Seite	Seite	Seite
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck	Seite hinten	Seite vorne
10	Geschützturm	Geschützturm ²	Geschützturm ²	Geschützturm	Geschützturm ²
11	Geschützturm	Geschützturm ²	Geschützturm	Geschützturm ²	Geschützturm
12 ¹	Geschützturm ² (kritisch)	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm ² (kritisch)

¹ Ein Ergebnis von 2 oder 12 kann zu kritischem Schaden am Fahrzeug führen. Die Schadenspunkte werden ganz normal von der Panzerung der getroffenen Seite abgezogen, danach darf der Angreifer jedoch auch noch einen Wurf auf der Tabelle "Bodenfahrzeug kritischer Schaden (Erweitert)" auf Seite 32 ausführen. Ein Ergebnis von 12 kann einen kritischen Schaden am Geschützturm herbeiführen; falls das Fahrzeug gar keinen Turm besitzt, weist die 12 auf einen kritischen Schaden an der entsprechenden Fahrzeugseite hin.

² Falls das Fahrzeug über zwei Geschütztürme verfügt, so wurde der Heckturm getroffen. Alle anderen Turmtreffer gelten dem Frontturm. Falls das Fahrzeug über keinen Geschützturm verfügt, wird statt dessen die der Angriffsrichtung entsprechende Seite getroffen.

³ Das Fahrzeug könnte einen Antriebsschaden erlitten haben, selbst wenn seine Außenpanzerung nicht durchschlagen wurde. Die Schadenspunkte werden ganz normal von der Panzerung der getroffenen Seite abgezogen, danach darf der Angreifer jedoch auch noch einen Wurf auf der Tabelle "Antriebsschaden", S. 32, ausführen.

⁴ Die getroffene Seite ergibt sich aus der Angriffsrichtung. Falls der Angriff beispielsweise über die rechte Seite erfolgte, wurde bei einem Ergebnis von "Seite" die rechte Seite des Fahrzeugs getroffen. Falls ein Angriff einen superschweren Panzer vorne rechts trifft, so würde bei einem Ergebnis von "Seite" die vordere rechte Seite getroffen, während bei einem Ergebnis von "Seite hinten" die hintere rechte Seite betroffen sein würde.

ANTRIEBSSCHADEN

Wurf (2W6)	Ergebnis
2-7	Keine Wirkung
8-9	Leichter Schaden; Fahrerwert-Modifikator von +1 für alle Fahrerwürfe
10-11	Mäßiger Schaden; -1 BP Einsatzgeschwindigkeit, Fahrerwert-Modifikator von +2 für alle Fahrerwürfe
12+	Schwerer Schaden; das Fahrzeug ist für den Rest des Spiels unbeweglich

Modifikatoren nach Fahrzeugart

Ketten- oder Seefahrzeug	+0
Radfahrzeug	+2
Hovercraft, Tragflügelboot	+4

Auswirkungen kritischer Treffer bei Fahrzeugen

Kritische Treffer können ausschließlich Bauteile betreffen, die sich auch in der getroffenen Zone befinden. Falls sich kein Bauteil der auf der Tabelle "Bodenfahrzeug kritischer Schaden (Erweitert)" ermittelten Art in der getroffenen Zone befindet, wird statt dessen ein gleichartiges Bauteil in einer per Zufall ermittelten anderen Zone getroffen. Falls ein Angriff auf die rechte Seite beispielsweise zu einem kritischen Schaden des Typs "Waffe zerstört" führt, so wird eine der in der rechten Seite des Fahrzeugs eingebauten Waffen zerstört. Falls das Fahrzeug auf seiner rechten Seite allerdings über gar keine Waffen verfügt, würde statt dessen eine andere Waffe in einer dann per Zufall ermittelten Zone zerstört. Falls möglich, besitzen wiederholte Treffer in dasselbe Bauteil einen kumulativen Effekt.

Besatzung außer Gefecht: Die Aufschlagwucht des kritischen Treffers erschüttert die Fahrgastkabine und führt bei den Besatzungsmitgliedern zur Desorientierung. In der darauffolgenden Runde darf sich das Fahrzeug höchstens mit Einsatzgeschwindigkeit bewegen und kann keine anderen Handlungen (z. B. Abfeuern von Waffen) vornehmen. Danach verfügt das Fahrzeug wieder über seine normale Handlungsfreiheit. Mehrfache Ergebnisse des Typs "Besatzung außer Gefecht" führen zu einer Verlängerung dieser Auswirkungen um die entsprechende Anzahl von Runden.

Besatzung getötet: Der kritische Treffer schlägt in der Fahrgastkabine ein und verursacht Querschläger, die bei mehreren Besatzungsmitgliedern zum Tod oder zu schweren Verletzungen führen. Das Fahrzeug bleibt zwar nach außen hin intakt, gilt in Bezug auf die Siegesbedingungen jedoch als zerstört. Ohne Besatzung kann es für den Rest des Spiels weder Bewegungen noch Angriffe oder irgendwelche anderen Handlungen ausführen.

Fahrer getroffen: Der Fahrer des Fahrzeugs wurde verletzt. Für den Rest des Spiels gilt ein Fahrerwert-Modifikator von +2 für all seine Fahrerwürfe.

Fracht/Infanterie getroffen: Die an Bord des Fahrzeugs befindliche Fracht und/oder Infanterie wurde getroffen. Infanterie erleidet dabei Schaden, als ob die Waffe, die den kritischen Treffer verursacht hat, statt dessen die Infanterieeinheit direkt getroffen hätte. Falls der Infanterietreffer zum Beispiel von einer KSR-Rakete ausgegangen wäre, würde

die Infanterieeinheit zwei Schadenspunkte erleiden. Fracht wird ganz einfach nur beschädigt; die exakten Auswirkungen werden dabei von den Spielern des Szenarios bzw. der Kampagne festgelegt. Falls das Fahrzeug mehr als eine Frachtart oder mehrere Infanterieeinheiten transportiert, wird per Zufall entschieden, wer oder was genau getroffen wurde.

Kommandant getroffen: Der Fahrzeugkommandant wurde verletzt, wodurch die Fahrzeugcrew auf eine Art und Weise in Unruhe versetzt wird, die einem Tabellenergebnis von "Besatzung außer Gefecht" entspricht. Außerdem leidet das Fahrzeug für den Rest des Spiels unter einem Modifikator von +1 für die Zielzahlen all seiner Angriffs- und Fahrerwürfe.

Munition: Sämtliche Munition, die sich an Bord des Fahrzeugs befindet, explodiert. Dabei wird zuerst der Gesamtschadenswert der Munition auf genau dieselbe Weise wie für BattleMechs ermittelt (siehe S. 37, BRW). Dieser Schaden wird dann direkt von der internen Struktur der getroffenen Fahrzeugseite abgezogen. Falls das Fahrzeug mit CASE ausgestattet ist, trifft der Schaden statt dessen automatisch die Heckpanzerung des Fahrzeugs, außerdem erleidet es in diesem Fall noch je einen zusätzlichen kritischen Schaden des Typs "Fahrer getroffen", "Kommandant getroffen" und "Besatzung außer Gefecht".

Sensoren: Jeder kritische Treffer in die Sensoren eines Fahrzeugs verursacht einen zusätzlichen Modifikator von +1 für alle seine Angriffe.

Stabilisator: Die Waffenstabilisatoren sorgen an Bord eines Fahrzeugs dafür, daß es selbst aus der Bewegung heraus noch exakt schießen kann. Wenn dieses System einen kritischen Treffer erleidet, verdoppelt sich danach der Modifikator für die Bewegung des Ziels bei allen Waffen, die sich in der Zone des zerstörten Stabilisators befinden. Waffen, die in anderen Zonen des Fahrzeugs untergebracht sind, werden dabei nicht in Mitleidenschaft gezogen. Falls das Fahrzeug in der getroffenen Zone bauartbedingt über keinerlei Waffen verfügt, bleibt der kritische Treffer folgenlos. Ein zweiter oder weiterer kritischer Stabilisatortreffer in derselben Zone zieht keine weiteren Auswirkungen nach sich.

Treibstofftank: Der Treffer ging genau in den Treibstofftank, was zur spektakulären Explosion des Fahrzeugs führt. Dieser kritische Schaden kann nur Fahrzeuge mit Verbrennungsmotor treffen; falls es hingegen einen Fusionsreaktor besitzt, gilt statt dessen das Ergebnis "Triebwerk getroffen".

Triebwerk getroffen: Das Triebwerk des Fahrzeugs wurde schwer beschädigt. Das Fahrzeug kann für den Rest des Spiels keine Bewegungen oder Ausrichtungsänderungen mehr durchführen und gilt als unbewegliches Ziel.

Turm abgesprengt: Der Geschützturm des Fahrzeugs wurde komplett weggesprengt. Alle Waffen und Ausrüstungsteile, die sich in diesem Turm befanden, sind somit verlorengegangen, obwohl sie nach der Ausschachtung noch als Ersatzteile benutzt werden können. Falls das Fahrzeug über zwei Türme verfügt, so verliert es lediglich den getroffenen Turm.

BODENFAHRZEUG KRITISCHER SCHADEN (ERWEITERT)

Getroffene Zone

Wurf (2W6)	Front	Seite	Heck	Geschützturm
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Fracht/Infanterie getroffen	Waffe klemmt	Stabilisator
7	Waffe klemmt	Waffe klemmt	Fracht/Infanterie getroffen	Turm klemmt
8	Stabilisator	Besatzung außer Gefecht	Stabilisator	Waffe klemmt
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Triebwerk getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Triebwerk getroffen	Munition**	Turm abgesprengt
12	Besatzung getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Munition**

*Nur bei Fahrzeugen mit Verbrennungsmotor. Falls das Fahrzeug einen Fusionsreaktor besitzt, wurde statt dessen das Triebwerk getroffen.

**Falls das Fahrzeug bauartbedingt über keinerlei Munition verfügt, wurde statt dessen eine Waffe zerstört.

Turm klemmt: Der Schwenkmechanismus des Geschützturms versagt zeitweilig, so daß der Turm seine augenblickliche Ausrichtung beibehalten muß, bis die Besatzung eine ganze Waffeneinsatzphase damit verbracht hat, den Fehler zu beheben. Während der Klemmer beseitigt wird, darf das Fahrzeug keine seiner Waffen abfeuern. Ein zweites und jedes weitere Ergebnis dieser Art führt dazu, daß der betroffene Turm blockiert.

Turm blockiert: Der Schwenkmechanismus des Geschützturms ist dermaßen schwer beschädigt worden, daß der Turm für den Rest des Spiels seine augenblickliche Ausrichtung beibehalten muß. Zusätzliche kritische Treffer dieser Art ziehen keine weiteren Folgen für den betroffenen Turm nach sich.

Waffe klemmt: Der kritische Treffer führt in der betroffenen Zone zum zeitweiligen Ausfall eines Waffensystems. Falls das Fahrzeug in dieser Zone über mehrere Waffen verfügt, wird per Zufall bestimmt, welche davon getroffen wurden. Die Waffe kann daraufhin so lange nicht mehr abgefeuert werden, bis der Schaden behoben wurde. Die Fahrzeugbesatzung muß eine gesamte Waffeneinsatzphase damit zubringen, den Klemmer zu beseitigen; in dieser Zeit darf das Fahrzeug keine seiner Waffen einsetzen. Falls das Fahrzeug in der betroffenen Zone bauartbedingt über keinerlei Waffen verfügt, bleibt der kritische Treffer folgenlos.

Waffe zerstört: In der betroffenen Zone wurde eine Waffe zerstört. Falls das Fahrzeug in dieser Zone über mehrere Waffensysteme verfügt, wird per Zufall bestimmt, welches davon getroffen wurde. Die getroffene Waffe darf dann für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden. In bezug auf Ausschachtung und Reparatur wird angenommen, daß die Waffe eine Anzahl von kritischen Treffern erlitten hat, die der Hälfte der normalerweise von ihr beanspruchten Bauteilzeilen entspricht (Kommazahlen abrunden).

SCHADEN DURCH BRÄNDE

Nach den Regeln der Stufe 3 führen Brände nicht mehr so leicht zur Zerstörung eines Fahrzeugs. Statt dessen wird angenommen, daß ein Fahrzeug nicht unbedingt Schaden erleiden muß, wenn es ein brennendes Hex durchquert. Zu diesem Zweck wird jedes Mal, wenn ein Fahrzeug in ein brennendes Hex kommt, ein Wurf auf der Tabelle "Brandschaden für Fahrzeuge" ausgeführt. Wenn sich das Fahrzeug in der Wärmephase einer Runde noch immer in einem brennenden Hex befindet, wird ein zweites Mal auf dieser Tabelle gewürfelt. Ein erfolgreicher Treffer mit Inferno-Raketen setzt ein Fahrzeug in Brand, als ob es ein brennendes Hex durchquert und in der Folge ein Ergebnis von 12 auf der Tabelle "Brandschaden für Fahrzeuge" erzielt hätte.

BRANDSCHADEN FÜR FAHRZEUGE

Wurf (2W6)	Ergebnis
2-7	Keine Wirkung
8-9	Senkrechtstarter sind einem plötzlichen Aufwind ausgesetzt, der zu einer Vergrößerung der Flughöhe um 1 Level führt, was allerdings durch einen gelungenen Pilotenwurf verhindert werden kann. Andere Fahrzeugarten müssen einen Wurf auf der Tabelle "Antriebschaden" ausführen, wobei das Würfelerggebnis um -1 modifiziert wird.
10-11	Das Fahrzeug erleidet in jeder Trefferzone 1W6 Schadenspunkte.
12+	Das Fahrzeug erleidet in jeder Trefferzone 1W6 Schadenspunkte und gerät in Brand.

Modifikatoren nach Fahrzeugart

Ketten- oder Seefahrzeug, Tragflügelboot	+0
Radfahrzeug, Senkrechtstarter	+2
Hovercraft	+4

Senkrechtstarter können nur dann von Bränden in Mitleidenschaft gezogen werden, wenn sie in einem brennenden Hex gelandet sind oder lediglich 1 Level hoch über einem Brand fliegen. Der Rotor eines Senkrechtstarters kann nicht durch Brände beschädigt werden.

Brennende Fahrzeuge

Wenn ein Fahrzeug in Brand geraten ist, so dauert dieser so lange an, bis das Feuer erloschen oder das Fahrzeug zerstört ist. Ein brennendes Fahrzeug erleidet in jeder Wärmephase Schaden. Dieser beläuft sich für jede einzelne Trefferzone des Fahrzeugs auf 1W6 Schadenspunkte. Bei einem Ergebnis von 1 erleidet die Trefferzone einen einzigen Schadenspunkt, wonach das Feuer in dieser Zone erlischt. Die anderen Trefferzonen brennen allerdings weiter.

Bestimmte Infanterie- und Fahrzeugtypen können den Versuch unternehmen, ein brennendes Fahrzeug zu löschen. Näheres unter *Pioniere* (S. 41) und *Kühlsysteme* (S. 69).

MINENFELDER

Jedes Mal, wenn ein Bodenfahrzeug durch ein Minenfeld beschädigt wird, muß zugleich auch ein Wurf auf der Tabelle "Antriebschaden" (S. 32) ausgeführt werden.

Aufgrund ihres einzigartigen Antriebssystems lösen Hovercrafts nur selten Minen beim Überfahren aus. Wenn ein Hovercraft in ein Hex kommt, das ein konventionelles Minenfeld enthält, so wird es diese Minen erst mit einem Würfelerggebnis von 12 zur Explosion bringen (anstatt mit dem für andere Arten von Bodenfahrzeugen üblichen Ergebnis von 7+).

ZERSTÖRUNG EINES FAHRZEUGS

Ein Fahrzeug gilt als zerstört, wenn alle internen Strukturkreise in einer seiner Zonen abgestrichen wurden, wobei Geschütztürme und Rotoren allerdings ausgenommen sind. Falls ein Geschützturm oder Rotor zerstört wurden trifft der durch zusätzliche Treffer in diese Geschützturm- oder Rotorzone angerichtete Schaden statt dessen die entsprechende Fahrzeugseite.

SENKRECHTSTARTER IM KAMPF

Die Bestimmung von getroffenen Zonen wird bei Senkrechtstartern anhand der Tabelle "Senkrechtstarter Trefferzonen (Erweitert)" vorgenommen.

Rotortreffer

Die Rotoren eines Senkrechtstarters stellen zwar ein großes und leicht verletzliches Ziel dar, aufgrund ihrer überaus schnellen Rotationsbewegung können jedoch auch schwerste Waffen dort lediglich Streifschüsse erzielen. Um diesen Umstand in das Spiel zu übersetzen, verursacht jeder Schuß, der den Rotor eines Senkrechtstarters trifft, grundsätzlich nur 1 Schadenspunkt, wobei es keine Rolle spielt, wie groß der Schadenswert der Waffe tatsächlich ist.

Erfolgreiche Nahkampfangriffe verursachen hingegen vollen Schaden. Diese Vorgabe der Regelstufe 3 ersetzt die entsprechende Standardregel der Stufe 2, nach der ein erfolgreicher Nahkampfangriff gegen einen Senkrechtstarter automatisch zur Zerstörung des Rotors führt.

KRITISCHER SCHADEN BEI SENKRECHTSTARTERN

Die Bestimmung von kritischen Treffern wird bei Senkrechtstartern anhand der Tabelle "Senkrechtstarter kritischer Schaden (Erweitert)" vorgenommen.

SENKRECHTSTARTER TREFFERZONEN (ERWEITERT)

Wurf (2W6)	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front	Geschützturm**	Geschützturm**
4	Geschützturm**	Heck	Seite
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor	Rotor	Rotor
11	Rotor	Rotor	Rotor
12*	Rotor (kritisch)	Rotor (kritisch)	Rotor (kritisch)

* Ergebnisse von 2 oder 12 können zu kritischem Schaden am Senkrechtstarter führen. Die Schadenspunkte werden ganz normal von der Panzerung der getroffenen Seite abgezogen, danach darf der Angreifer aber auch noch einen Wurf auf der Tabelle "Senkrechtstarter kritischer Schaden (Erweitert)" ausführen.

** Falls der Senkrechtstarter über keinen Geschützturm verfügt, wird statt dessen die der Angriffsrichtung entsprechende Seite getroffen.

Auswirkungen kritischer Treffer bei Senkrechtstartern

Falls nicht anders in diesem Abschnitt angegeben, besitzen kritische Schäden bei Senkrechtstartern die gleichen Auswirkungen wie bei Bodenfahrzeugen (siehe Seite 32).

Heckrotor getroffen: Der für die Flugstabilität verantwortliche Heckrotor des Senkrechtstarters wurde getroffen, so daß es nun schwierig wird, die Maschine ruhig zu halten oder geradeaus zu fliegen. Der Senkrechtstarter kann sich für den Rest des Spiels nur noch mit seiner Einsatzgeschwindigkeit fortbewegen. Außerdem kann der Hubschrauber keine Ausrichtungsänderungen mehr vornehmen, ohne zuvor die Bedingungen des für ihn geltenden Wendemodus erfüllt zu haben (siehe *Wendemodus*, S. 29). Weitere kritische Schäden derselben Art ziehen keine weiteren Auswirkungen nach sich.

Kopilot getroffen: Der Kopilot oder Bordschütze des Senkrechtstarters wurde verletzt. Für den Rest des Spiels gilt für alle Angriffe des Senkrechtstarters ein Modifikator von +1.

Pilot getroffen: Der Pilot des Senkrechtstarters wurde verwundet. Für den Rest des Spiels gilt für all seine Pilotenwürfe ein Pilotenwert-Modifikator von +2. Außerdem muß ein erfolgreicher Pilotenwurf für den Senkrechtstarter ausgeführt werden, um ein sofortiges Absacken um 1 Höhenstufe zu verhindern. Dieser Verlust an Flughöhe kann zum Absturz des Senkrechtstarters führen.

Rotor beschädigt: Eine Beschädigung des Rotors führt zu einem abrupten Geschwindigkeitsverlust beim Senkrechtstarter. Jeder kritische Schaden dieser Art verringert die Einsatzgeschwindigkeit des Senkrechtstarters permanent um 1 BP (womit auch seine Höchstgeschwindigkeit neu errechnet werden muß).

Rotor zerstört: Eine fatale Beschädigung des Rotorkopfes oder -schaftes führt zum Abriß des Rotors vom Senkrechtstarter. Siehe unter *Zerstörung des Rotors*, S. 57, BRW.

Treibstofftank: Ein Treffer in den Treibstofftank führt zur Explosion des Senkrechtstarters; siehe unter *Explosion eines Senkrechtstarters*, S. 57, BRW.

Triebwerk getroffen: Dieser kritische Schaden besitzt dieselben Auswirkungen wie der auf Seite 57 im BRW beschriebene *Triebwerkstreffer*.

SPEZIALANGRIFFE MIT SENKRECHTSTARTERN

Mit der Regelstufe 3 können Senkrechtstarter Tiefflugangriffe und Bombardierungen ausführen, wie man sie von den Raumjägern her kennt. Hierfür gelten die auf den Seiten 84–87 des *BattleSpace Regelbuchs* vorgestellten Regeln mit den folgenden Abänderungen.

Tiefflugangriff

Senkrechtstarter können ganz ähnlich wie Raumjäger Tiefflugangriffe durchführen. Der betreffende Spieler gibt seine Angriffserklärung hierfür bereits während der Bewegungsphase ab, die eigentlichen Auswirkungen werden allerdings erst in der Waffeneinsatzphase bestimmt. Dies bedeutet, daß eine Einheit, die sich in der angekündigten Angriffsschneise befindet und sich bislang noch nicht bewegt hat, diese Schneise noch rechtzeitig verlassen kann, um einem Tiefflugangriff zu entgehen.

Ein Senkrechtstarter, der einen Tiefflugangriff ausführt, darf in derselben Runde keine anderen Angriffe machen. Der Tiefflugangriff ist Teil der Bewegung des Senkrechtstarters, allerdings muß er sich dabei auch direkt in jedes einzelne Hex hineinbegeben, das er per Tiefflug angreift. Während des Tiefflugangriffs muß der Senkrechtstarter eine gleichbleibende Flughöhe beibehalten und darf auch keine Ausrichtungsänderung vornehmen. Vor und nach dem Tiefflugangriff darf sich der Hubschrauber hingegen ganz normal bewegen.

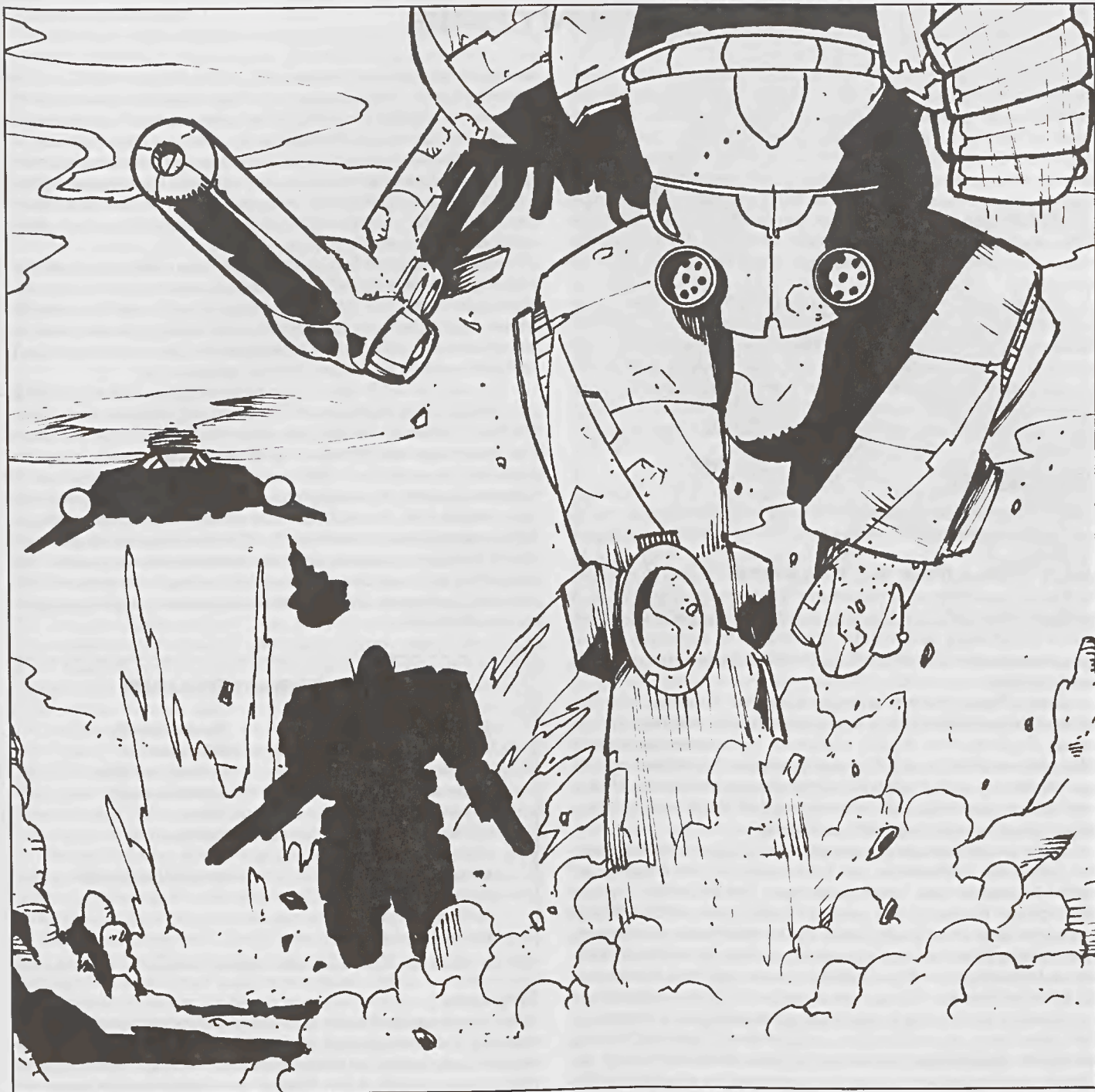
Ein Senkrechtstarter kann sämtliche in seinem Geschützturm und seiner Front eingebauten Energiewaffen für einen Tiefflugangriff einsetzen. Für jede dabei zum Einsatz gelangende Waffe wird dabei pro in den angegriffenen Hexen vorhandenes Ziel ein eigener Angriffswurf durchgeführt. Die Basiszielzahl für den Tiefflugangriff eines Senkrechtstarters ist 6 und wird sowohl durch die Bewegungen von Angreifer und Ziel als auch durch das Gelände modifiziert, in dem sich das Ziel gerade befindet.

SENKRECHTSTARTER KRITISCHER SCHADEN (ERWEITERT)

Wurf (2W6)	Front	Seite	Getroffene Zone	Heck	Rotor
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer		Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffe klemmt		Fracht/Infanterie getroffen	Rotor beschädigt
7	Waffe klemmt	Fracht/Infanterie getroffen		Waffe klemmt	Rotor beschädigt
8	Stabilisator	Stabilisator		Stabilisator	Rotor beschädigt
9	Sensoren	Waffe zerstört		Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Triebwerk getroffen		Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**		Triebwerk getroffen	Rotor zerstört
12	Besatzung getötet	Treibstofftank*		Treibstofftank*	Rotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Falls der Senkrechtstarter einen Fusionsreaktor besitzt, wurde statt dessen das Triebwerk getroffen.

**Falls der Senkrechtstarter bauartbedingt über keinerlei Munition verfügt, wurde statt dessen eine Waffe zerstört.



Bombenangriff

Genau wie Raumjäger können auch Senkrechtstarter Bomben an extern angebrachten Aufhängungen mitführen. Die Bomben werden dann anstelle von Fracht oder Infanterie befördert, wobei jede Bombe als 1 Tonne Fracht zählt. Im Gegensatz zu Jägern können Senkrechtstarter allerdings keine Arrow IV-Raketen als Bombenlast wählen. Ein Senkrechtstarter kann mehr Bomben mitführen, als seine Fracht- bzw. Infanteriekapazität eigentlich zuließe, allerdings verringert sich durch die zusätzliche Bombenlast seine Geschwindigkeit. Jede Bombe, die zusätzlich zur normalen Frachtkapazität mitgeführt wird, verringert die maximal zulässige Einsatzgeschwindigkeit um 1 BP (somit muß auch die Höchstgeschwindigkeit neu berechnet werden). Unabhängig von der Geschwindigkeit und Frachtkapazität sind der mitgeführten Bombenlast aber auch durch die Größe des Senkrechtstarters Grenzen gesetzt. Genau wie Jäger können Senkrechtstarter nur eine Bombe pro 5 Tonnen Eigengewicht (oder einen Bruchteil davon) tragen.

Große Bombenzuladungen wirken sich zudem negativ auf die Manövrierfähigkeit eines Senkrechtstarters aus. Pro 5 Bomben Zuladung (oder einen Bruchteil davon) gilt für alle Pilotenwürfe ein Pilotenwert-Modifikator von +1. Nachdem die Bomben abgeworfen wurden, verliert dieser Modifikator seine Gültigkeit.

Jeder Senkrechtstarter darf pro Runde nur einen Bombenangriff ausführen, wobei keine zusätzlichen Schußwaffen- oder Tiefflugangriffe gemacht werden können. Genau wie bei einem Tiefflugangriff gibt der entsprechende Spieler die Angriffserklärung während der Bewegungsphase ab. Dabei muß er das angezielte Hex bestimmen, das im übrigen in dieser Bewegungsphase von dem Senkrechtstarter überflogen worden sein muß. Obwohl ein Senkrechtstarter jeweils nur ein einziges Hex pro Runde auf diese Weise angreifen darf, steht es ihm frei, beliebig viele seiner Bomben darüber abzuladen. Der Angriff wird in der Waffeneinsatzphase abgehandelt, wobei dieselben Regeln wie für ein Sturzkampfbombardement durch einen Raumjäger gelten.

INFANTERIE

Trotz der überwältigenden Feuerkraft und Präsenz, die von BattleMechs als Werkzeugen der Kriegführung zur Verfügung gestellt werden, dient der gemeine Infanterist nach wie vor als das Rückgrat jeder militärischen Streitmacht des 31. Jahrhunderts. Die Hauptursache hierfür ist ökonomischer Natur: obwohl eine leistungsfähige Infanterietruppe sorgfältige Ausbildung und gute Ausrüstung erfordert, liegen die Kosten für ihre Anwerbung und ihren Unterhalt noch immer weitaus niedriger als die für den Betrieb eines BattleMech-Verbandes gleicher Größe. Tatsächlich verlassen sich viele der ärmeren Planeten zu ihrer Verteidigung sogar einzig und allein auf Infanterie.

Die *BattleTech*-Regelstufe 2 handelt Infanterie in weiten Teilen recht abstrakt ab, um ihr Hauptaugenmerk weiterhin auf die BattleMechs gerichtet zu halten. Die in der Folge vorgestellten Regeln verleihen Infanterieverbänden eine größere Flexibilität und bessere Überlebenschancen, ohne dabei ihre Spielbarkeit übermäßig zu belasten. Falls an dieser Stelle nicht anders vorgegeben, gelten auch weiterhin die Standardregeln für Infanterie (*BRW*, Seiten 59 – 66).

REGELN

Falls nicht anders angegeben, gelten die folgenden Regeln nur für ungepanzerter Standardinfanterie und nicht für Gefechtsrüstungen.

AUFTEILUNG IN TRUPPS

Im Einsatz agiert Infanterie nur selten in geschlossener Zugformation; normalerweise teilt sich jeder Zug in mehrere Trupps auf, die dann relativ unabhängig voneinander operieren. Die folgenden Regeln gestatten nun den Einsatz von Standardinfanterie in Form von Trupps anstatt Zügen.

Jeder Trupp besteht dabei aus sieben Soldaten. Sprunginfanteriezüge bestehen aus drei solcher Trupps, während alle anderen Zugarten vier Trupps enthalten. Normalerweise werden Infanterieverbände einem Szenario jeweils in Zugstärke zugeteilt, wo sie dann in einzelne Trupps aufgeteilt werden können. Manchmal kann es allerdings auch vorkommen, daß lediglich ein paar einzelne Trupps an einem Gefecht teilnehmen.

Jeder Infanterietrupp wird wie ein kleiner Zug aus sieben Soldaten behandelt. BattleMechs und Fahrzeuge sind bei Angriffen auf solche Infanterietrupps jedoch gezwungen, ihre Zielzahlen aufgrund der lockeren Formation und geringen Größe einer solchen Einheit um zusätzliche +1 zu modifizieren. Dieser Modifikator gilt allerdings nicht für Angriffe auf normale Infanteriezüge, die durch erlittenen Schaden auf sieben oder weniger Soldaten geschrumpft sind, sondern nur für Standardinfanterie, die sich von Anfang an in Trupps aufgeteilt hat.

Solange sie nicht mit anderen Trupps ihres Zugs zusammentreffen, unterliegen Infanterietrupps der üblichen Stapelbegrenzung. Bezüglich dieser Regel für besetzte Felder zählen allerdings alle Trupps, die zum selben Infanteriezug gehören, als eine einzige Einheit, solange sie sich miteinander im selben Hex befinden. Außerdem dürfen sich Trupps, die ein und demselben Zug angehören und sich momentan gemeinsam in einem Hex befinden, in der Endphase einer Runde zu einer größeren Einheit zusammenschließen. Von da an gilt eine solche Einheit als Standardinfanteriezug, der von den überlebenden Soldaten der einzelnen Trupps gebildet wurde.

Standardinfanteriezüge der Clans – Infanteriesterne genannt – bestehen aus fünf Strahlen zu jeweils fünf Soldaten. Dementsprechend wird ein einzelner Standardinfanteriestrahl der Clans wie ein aus fünf Soldaten bestehender Trupp behandelt. Ansonsten gelten alle oben aufgeführten Regeln.

SCHADEN

Beim Spielen nach Standardregeln erfolgt die Schadenszuweisung für ungepanzerter Infanterie auf ziemlich direktem Wege: jeder Schadenspunkt, der von einem Angriff erzeugt wird, tötet dabei einen Soldaten. Es wäre nun allerdings viel logischer, wenn einige Waffensysteme grundsätzlich geringere Verluste bei der Infanterie

verursachen würden als andere. Ein gutes Beispiel hierfür ist das Gaussgeschütz, das ja lediglich ein einziges Hochgeschwindigkeitsprojektil verschießt. Diese Kugel ist allein für das Durchschlagen von Panzerung vorgesehen und sollte sich aus diesem Grund eigentlich als weniger wirksam gegen Standardinfanterie mit ihrer aufgelockerten Formation erweisen. Die folgende Regel kommt dieser Realität im Kampfgeschehen entgegen, indem sie den verschiedenen Waffentypen unterschiedliche Schadensauswirkungen gegen ungepanzerter Infanterie zuweist.

Alle Angriffe gegen Standardinfanterie (also nicht gegen Gefechtsrüstungen) fallen dabei in die Kategorien Punktwirkung oder Mehrfachwirkung. Die Tabelle "Angriffswirkung" ordnet die verschiedenen Angriffsarten der BattleMechs und Fahrzeuge in diese beiden Kategorien ein. Angriffe mit Mehrfachwirkung werden dann auch weiterhin anhand der Standardregeln abgehandelt.

Für Angriffe mit Punktwirkung gelten hingegen die in der Folge vorgestellten Regeln. Waffen mit Punktwirkung entfalten einen Großteil ihres Schadens bei lediglich einem Soldaten, wobei die Wucht des Einschlags allerdings auch groß genug sein kann, um weitere Personen zu gefährden. Falls ein solcher Angriff weniger als 10 Schadenspunkte verursacht, tötet er lediglich einen einzigen Soldaten – selbst dann, wenn dieser über einen Körperpanzer verfügen sollte (siehe *Schwere Infanterie*, S. 39). Falls ein solcher Angriff mehr als 10 Schadenspunkte verursacht, wird außerdem ein zweiter Soldat getötet. In Abweichung von den Standardregeln wird dieser Schaden nicht verdoppelt, wenn er Einheiten in offenem oder gepflastertem Gelände trifft.

ANGRIFFSWIRKUNG

Mehrfachwirkung

Artillerie
Autokanonen
Flammer
Impuls laser
KSRs
LSRs
Maschinengewehre
Blitz-Raketen
Todessprünge
Dreschflegelangriffe

Punktwirkung

ER-Laser
Gaussgeschütze
Laserkanonen
Tritte
Schläge
PPKs
Keulen/Kampfbeile

Eingraben

Eine Infanterieeinheit kann sich vor Angriffen schützen, indem sie sich eingräbt – also Schutz hinter Büschen und anderen Geländehindernissen sucht, zu Boden geht und sonstige Verteidigungsmaßnahmen ergreift. Außer Straßen und gepflastertem Untergrund eignet sich jede Geländeart zum Eingraben. Der Vorgang nimmt eine ganze Spielrunde in Anspruch, in der die Infanterieeinheit sich nicht bewegen und auch keine Angriffe durchführen darf. Falls sie selbst in dieser Runde das Opfer eines Angriffs wird, gilt sie noch nicht als eingegraben und kommt deshalb auch nicht in den Genuß der entsprechenden Modifikatoren.

Mit Ausnahme von Flammern und Artillerie unterliegen sämtliche Angriffe (auch solche von zielsuchenden Raketen) gegen eingegrabene Standardinfanterie einem Modifikator von +2. Außerdem wird der Schaden gegen ungepanzerter Infanterieeinheiten, die sich in offenem Gelände eingegraben haben, nicht verdoppelt.

Eine Infanterieeinheit, die sich eingegraben hat, muß dabei ihre Ausrichtung angeben, und die Soldaten dürfen ihre Waffen dann auch nur in die angegebene Richtung abfeuern. Um zu bestimmen, welche Ziele von solch einer Einheit angegriffen werden können, verwendet man das übliche frontale Schußfeld. Eine Einheit bleibt so lange eingegraben, bis sie sich bewegt; nachdem sie sich bewegt hat, muß sie erneut eine ganze Runde damit verbringen, sich einzugraben.

Gefechtsrüstungen

Infanteristen in Gefechtsrüstungen sind mit voller Absicht dermaßen widerstandsfähig gestaltet worden; für den Geschmack einiger Spieler sogar zu widerstandsfähig. Die in der Folge vorgestellte optionale Regel sorgt nun dafür, daß Infanterie in Gefechtsrüstungen zufällig erzielten kritischen Treffern zum Opfer fallen kann.

Es wird auch weiterhin der normale Würfelwurf ausgeführt, der darüber bestimmt, welcher Soldat der Einheit von einem Angriff getroffen wurde. Falls dabei ein Ergebnis von 6 erzielt wird, handelt es sich um einen kritischen Treffer. Man würfelt dann erneut mit 1W6. Falls das zweite Ergebnis auf einen überlebenden Soldaten dieser Einheit hinweist, gilt dieser Infanterist automatisch als zerstört – unabhängig davon, wie hoch der von diesem Angriff verursachte Schaden normalerweise gewesen wäre. Falls das Ergebnis des zweiten Wurfs erneut 6 lautet (bzw. 5 oder 6 bei IS-Gefechtsrüstungen) oder auf einen Soldaten verweist, der bereits vorher zerstört worden ist, erleidet die Einheit überhaupt keinen Schaden durch den Angriff.

Mobile Gefechtsrüstungen

Folgt man den Vorgaben der Standardregeln für Schäden, die Gefechtsrüstungen während ihres Transports auf einem OmniMech erleiden können, so kann man leicht den Eindruck gewinnen, daß solche Gefechtsrüstungen wie eine Art Zusatzpanzerung für den Mech wirken. Die folgende optionale Regel ändert dies ab, erfordert zugleich aber auch ein etwas größeres Ausmaß an Buchführung.

Während sie auf einem OmniMech "reiten", nehmen die Mitglieder einer gefechtsgerüsteten Einheit Positionen in bestimmten Trefferzonen ein, die sie auch dann nicht aufgeben, wenn der Mech Schaden erleidet. Auf dem Datenblatt für Gefechtsrüstungen sind die einzelnen Soldaten von 1 bis 5 durchnummeriert. Während sie sich von einem OmniMech transportieren lassen, geben diese Nummern zugleich auch an, welche Trefferzone des Mechs der jeweilige Soldat dabei einnimmt. Die Infanteristen werden ihre zugewiesenen Plätze dabei nicht verlassen und nehmen auch selbst dann wieder die gleichen Positionen ein, wenn sie zwischendurch absteigen und ihre Reise erst zu einem späteren Zeitpunkt des Szenarios fortsetzen. Die einzelnen Zonen sind weiter unten in der Tabelle "Gefechtsrüstungen Transportpositionen" aufgeführt, man kann sich die entsprechenden Trefferzonen allerdings auch direkt auf dem Datenblatt notieren, um sie bei einer Trefferbestimmung gleich parat zu haben.

Bei gepanzerten Infanterietrupps aus der Inneren Sphäre, die ja aus jeweils vier Soldaten bestehen, wird die Position von Soldat Nr. 5 einfach ignoriert. In solch einem Fall bleibt die Rückseite des mittleren Torsos eines OmniMechs also unbesetzt.

Wenn ein OmniMech, der gerade Gefechtsrüstungen transportiert, nun in einer Zone getroffen wird, die gerade von einem einsatzbereiten Soldaten belegt wird, nimmt dieser Soldat wie üblich noch vor dem Mech Schaden. Falls dort nach der Zerstörung der Gefechtsrüstung noch Schaden übriggeblieben ist, trifft dieser die vorher ermittelte Trefferzone des Mechs. Falls eine Zone komplett zerstört wird, werden sämtliche Soldaten, die sich gerade dort befinden, mit ihr zusammen zerstört.

GEFECHTSRÜSTUNGEN TRANSPORTPOSITIONEN

Soldat Nummer	Trefferzone
1	Rechter Torso
2	Linker Torso
3	Rechter Torso (Rücken)
4	Linker Torso (Rücken)
5	Torso Mitte (Rücken)

KAMPFMORAL

Es ist allgemein bekannt, daß es einfacher ist, der Kampfmoral von Soldaten Schaden zuzufügen, als ihren Körpern. Bei Standard-BattleTech spielt die Kampfmoral keine Rolle. Die Standardregeln gehen davon aus, daß jeder Soldat auf Wunsch des Spielers bis zum



Tod kämpfen wird. Die in der Folge vorgestellten optionalen Regeln erweitern BattleTech um die zusätzliche Dimension der Kampfmoral, indem sie es möglich machen, daß die Truppen eines Spielers tatsächlich die Flucht antreten, obwohl ihnen befohlen wurde, die Stellung zu halten.

Die Regeln für Kampfmoral gelten ausschließlich für Infanterieeinheiten; der rein physische Schutz, den gepanzerte Fahrzeuge und BattleMechs bieten können, macht deren Besatzungen im Rahmen des Spiels immun gegen Auswirkungen dieser Art. Die Regeln gelten dann sowohl für Standardinfanterie als auch für Gefechtsrüstungen.

Moralwürfe

Eine Infanterieeinheit muß am Ende jeder Phase einen Moralwurf absolvieren, in der sie die Hälfte oder mehr der Mitglieder verloren hat, über die sie zu Beginn der Phase noch verfügt hat. So würde zum Beispiel ein Zug Fußinfanterie, der die Phase in Sollstärke begonnen hat, einen Moralwurf machen müssen, wenn er im Verlauf dieser Phase 14 oder mehr Soldaten verloren hat.

Ein Moralwurf wird ausgeführt, indem man mit 2W6 für die betroffene Einheit würfelt und das Ergebnis dann anhand der Tabelle "Kampfmoral" auswertet. Das Ergebnis muß dabei gleich oder größer als die dort vorgegebene Zielzahl sein, um einen Zusammenbruch der Einheit zu verhindern. Zu diesem Zweck wird die Zielzahl zuvor noch durch die entsprechenden Werte für Artillerie, Brände und Angriffe durch BattleMechs, zu denen eine Schußlinie besteht, modifiziert – dabei handelt es sich durchweg um Angriffsformen, die sich besonders verheerend auf die Kampfmoral auswirken. Dabei kommt allerdings lediglich der größte gültige Modifikator zur Anwendung, der zudem auch nur ein einziges Mal auf die Zielzahl aufgeschlagen werden muß. Falls eine Einheit beispielsweise von drei BattleMechs angegriffen wurde, beläuft sich der Modifikator auch dann noch lediglich auf +1. Ein Angriff durch einen BattleMech, der zu diesem Zweck einen Flammer einsetzte, ergibt einen Modifikator von +3, weil in diesem Fall nur der Flammer-Angriff gezählt wird.

Negative Modifikatoren kommen immer dann zur Anwendung, wenn die betroffene Infanterieeinheit mit Gefechtsrüstungen ausgestattet ist oder sich in einem Gebäude aufhält. Negative Modifikatoren sind kumulativ; sie dürfen also zusammengezählt werden.

KAMPFMORAL

Erfahrungsstufe	Zielzahl Moralwurf
Unerfahren	9
Normal	6
Veteranen	4
Elite	2
Art des Angriffs	Modifikator
Schußlinie zu BattleMech	+1
Artillerie	+2
Flammer oder Brand	+3
Zusätzliche Modifikatoren	Modifikator
Kampfmoral zusammengebrochen	+1
<i>Kumulative Modifikatoren</i>	-
Einheit in Gefechtsrüstungen	-1
Einheit im Gebäude	-2

Zusammenbruch der Kampfmoral

Falls der Moralwurf scheitert, bricht die Kampfmoral der Einheit zusammen. (Falls Infanterie-Spielsteine verwendet werden, wird der betroffene Spielstein nun umgedreht, um den Zusammenbruch der Einheit zu markieren.) In den Bewegungsphasen der darauffolgenden Spielrunden muß sich diese Einheit nun mit größtmöglicher Geschwindigkeit vom Gegner zurückziehen. Dabei muß sie sich in Deckung begeben (immer vorausgesetzt, das Spielfeld enthält Deckungsmöglichkeiten), so daß zwischen ihr und gegnerischen Einheiten keine Schußlinien mehr bestehen. Falls keine geeigneten Hügel oder Wälder nahe genug sind, um sie in einer einzigen Runde zu erreichen, muß die betroffene Infanterieeinheit statt dessen in Richtung ihrer Heimatseite fliehen (also zu dem Kartenrand, über den sie auf das Spielfeld gelangt ist bzw. über den sie sich zurückziehen darf). Falls für das gespielte Szenario keine spezielle Heimatseite bestimmt wurde, entfernt sich die Infanterieeinheit einfach nur von allen sichtbaren gegnerischen Einheiten.

Eine zusammengebrochene Infanterieeinheit kann auch weiterhin Angriffe durchführen, allerdings nur mit ihrer Standardbewaffnung. Sie darf nicht als Vorwärtsbeobachter für Artillerie oder indirekten LSR-Beschuß dienen und kann auch keine Spezialbewaffnung wie ZES, NARC-Bojen oder Infanteriegeschütze mehr einsetzen.

Eine zusammengebrochene Einheit kann zur Ausführung weiterer Moralwürfe gezwungen werden, wenn sie noch mehr Verluste der beschriebenen Art erleidet, wobei dann noch ein zusätzlicher Modifikator von +1 zur Zielzahl addiert wird. Falls der Moralwurf einer bereits zusammengebrochenen Einheit scheitert, gilt sie als in die Flucht geschlagen. Eine in die Flucht geschlagene Einheit wird durch aufkommende Panik endgültig demoralisiert und muß sich so rasch und direkt wie möglich von allen gegnerischen Einheiten entfernen. Falls das Szenario einen bestimmten Kartenrand zum Rückzug oder als Heimatseite vorgibt, wird sich eine in die Flucht geschlagene Einheit auf dem schnellsten Wege dorthin begeben. Eine in die Flucht geschlagene Einheit darf keine Angriffe mehr ausführen oder andere Handlungen außer der schnellstmöglichen Flucht vor dem Feind ausführen.

Neuen Mut fassen

Eine zusammengebrochene Einheit kann in der Endphase jeder Runde nach derjenigen, in der sie ihren Zusammenbruch erlitten hat, neuen Mut zu fassen versuchen. Somit muß eine solche Einheit auf jeden Fall eine komplette Runde in zusammengebrochenem Zustand verbringen, bevor sie eine Chance erhält, sich zu sammeln. Um neuen Mut zu fassen, muß eine zusammengebrochene Einheit einfach nur einen Moralwurf gegen die für sie geltende Zielzahl bestehen, Modifikatoren kommen dabei nicht zum Einsatz. Falls der Wurf gelingt, konnte die Einheit neuen Mut fassen und funktioniert daraufhin wieder ganz normal. Falls dieser Wurf scheitert, gilt die Einheit von da an als in die Flucht geschlagen.

Eine in die Flucht geschlagene Einheit ist zu erschüttert, als daß sie neuen Mut fassen könnte. Sie wird so lange vor dem Gegner fliehen, bis sie entweder die Karte verlassen kann oder zerstört wird.

AUSSTATTUNG

Die folgende Spezialausrüstung stellt neue Arten von Bewaffnung und Verteidigungsmaßnahmen vor, mit denen sich die Erfolgsaussichten von Infanterie im Gefecht verbessern. Falls nicht anders angegeben, steht diese Ausstattung ausschließlich für Standardinfanterie zur Verfügung und nicht für Gefechtsrüstungen.

ECM-ANZÜGE

Bestimmte Eliteeinheiten der Infanterie werden mit einer modernen Tarnausrüstung ausgestattet, mit deren Hilfe sie sich sogar noch besser verstecken können als Standardinfanterie. Ausstattung dieser Art ist teuer in der Anschaffung und schwierig in der Wartung, doch manchmal wiegen die Vorteile dieser Tarntechnologie schwerer als deren hohen Kosten.

Standardinfanterie ist ohnehin schon mit einer einfachen Ausführung des Tarnanzugs ausgestattet. ECM-Anzüge gewähren nun noch einen zusätzlichen Schutz, indem sie dafür sorgen, daß versteckte Einheiten, die damit ausgerüstet sind, überhaupt nicht mehr entdeckt werden können – nicht einmal durch eine Spürhund-Sonde.

Durch den Einsatz dieses Anzugtyps verdoppeln sich die Anschaffungskosten der damit ausgestatteten Infanterie (nach Anwendung aller anderen Kosten-Modifikatoren, wie zum Beispiel desjenigen für schwere Infanterie).

INFANTERIEGESCHÜTZE

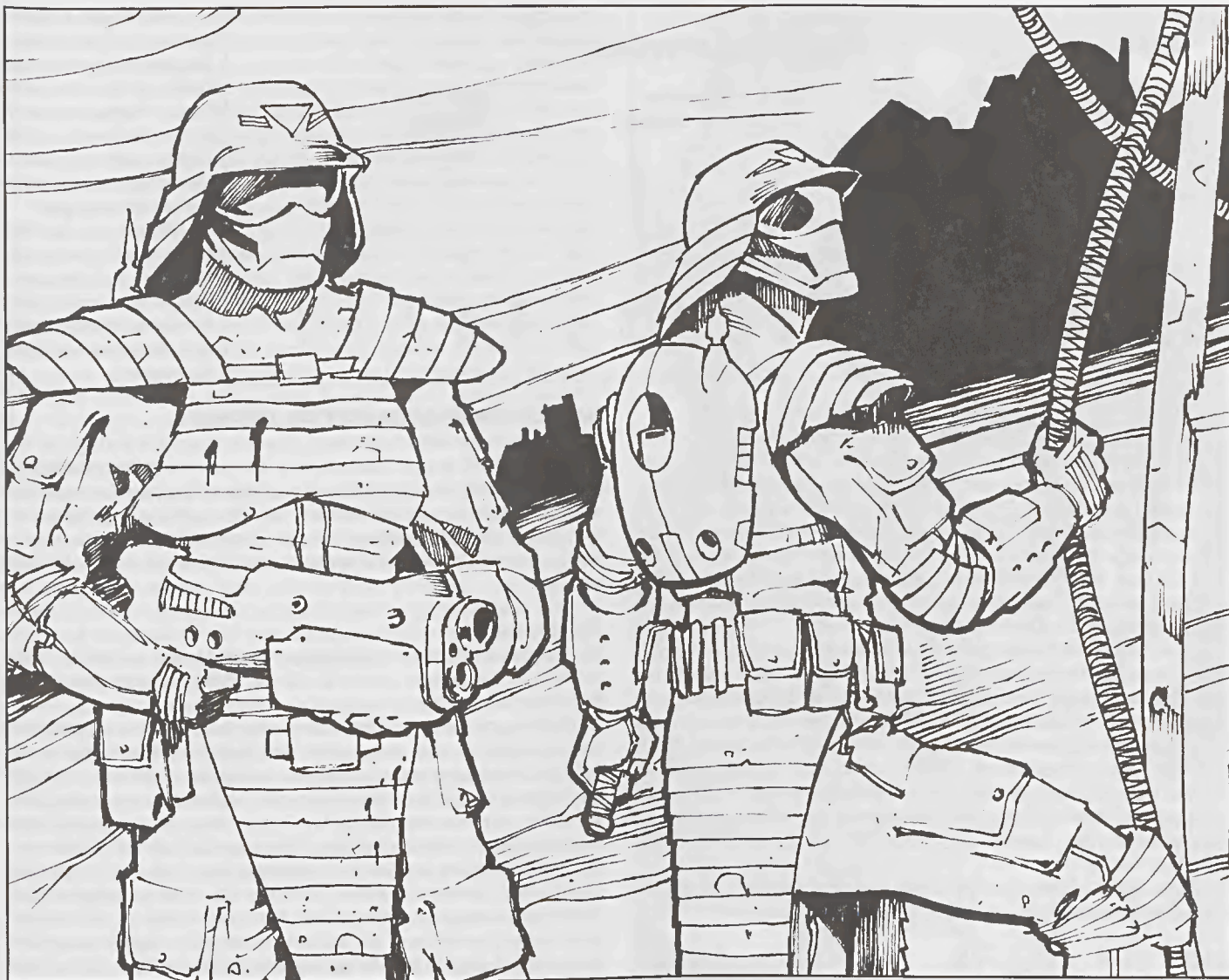
Motorisierte Infanterie kann zusammen mit sogenannten Infanteriegeschützen eingesetzt werden, auf Zuglafetten montierten Automatikkanonen, die wesentlich zur Erhöhung der Feuerkraft einer solchen Einheit beitragen können.

Sämtliche Autokanonen und Gaussgeschütze können auf diese Weise als Infanteriegeschütze mitgeführt werden. Eine Infanterieeinheit kann auch über mehrere Infanteriegeschütze zugleich verfügen, allerdings müssen diese dann allesamt vom selben Typ sein. Die Geschützbedienung, die für das Aufstellen, Abfeuern und Nachladen der Waffe verantwortlich ist, muß dabei eine Anzahl von Soldaten umfassen, die der Tonnage des Geschützes entspricht; auf diese Weise ist der Menge an Infanteriegeschützen, die von einer Einheit mitgeführt werden können, automatisch eine Grenze gesetzt. Falls der Infanteriezug dann Verluste erleidet, die seine Soldaten auf eine Zahl reduzieren, die unterhalb der zur Geschützbedienung erforderlichen Mannschaftsstärke liegt, werden alle Geschütze, die nun nicht mehr bedient werden können, als zerstört betrachtet.

Ein Zug in Sollstärke (28 Soldaten) könnte zum Beispiel vier AK/2, drei AK/5 oder auch zwei AK/10 bedienen. Ein Zug mit drei AK/5, der 10 Schadenspunkte erleidet, wird hierdurch auf eine Stärke von 18 Soldaten reduziert. Weil allerdings 24 Mann für die Bedienung aller drei Autokanonen benötigt werden, gilt eine der Autokanonen nun als zerstört. Die Einheit verfügt jetzt nur noch über zwei AK/5.

Es wird vorausgesetzt, daß jedes einzelne Infanteriegeschütz über einen Munitionsvorrat von 1 Tonne verfügt; falls ein oder mehrere Geschütze zerstört werden, gilt deren Munition ebenfalls als vernichtet.

Bevor es eingesetzt werden kann, muß ein Infanteriegeschütz zuerst abgehängt und aufgestellt werden, aus diesem Grund kann es von der Infanterie nicht in einer Runde abgefeuert werden, in der sich die Einheit zuvor noch bewegt hat. Sämtliche Infanteriegeschütze, die von einem Zug mitgeführt werden, müssen jeweils gemeinsam als eine Geschützbatterie feuern, wodurch ihrem Schußfeld Grenzen gesetzt sind. Während der Waffeneinsatzphase muß der Spieler, dem die Geschütze gehören, diesen eine Ausrichtung zuweisen. Alle Geschütze, die von der Einheit mitgeführt werden, müssen dann anhand dieser Ausrichtung feuern, wobei das spezielle Schußfeld für Geschütztürme verwendet wird (siehe *Fahrzeuge*, S. 30). Die einzelnen Infanteriegeschütze können dann alle auf das-



selbe oder aber auf unterschiedliche Ziele feuern, doch sämtliche Schüsse müssen ein gemeinsames Schußfeld benutzen. Eine Infanterieeinheit, die ihre Infanteriegeschütze einsetzen möchte, kann in derselben Runde keinen Angriff mit ihrer Standardbewaffnung durchführen.

Die Bestückung einer Einheit mit Infanteriegeschützen erhöht ihre Anschaffungskosten um den Gesamtpreis der mitgeführten Waffen (siehe Seite 138, *BRW*), und hinzu kommen noch die Kosten für je 1 Tonne Munition pro Waffe.

SCHWERE INFANTERIE

Infanteristen tragen normalerweise lediglich eine leichte Schmelz-/Flak-Panzerung, die eine optimale Kombination aus Beweglichkeit und Schutz garantiert. Fußinfanterie kann jedoch auch (im Gegensatz zu motorisierter und Sprunginfanterie) mit einer schwereren Körperpanzerung ausgestattet werden, die sich zwar nachteilig auf ihre Mobilität auswirkt, sie im Gegenzug jedoch auch sehr viel widerstandsfähiger macht. Die Soldaten solcher Einheiten tragen Ganzkörperanzüge aus kugelfesten Hartschalenelementen, die recht teuer in der Anschaffung sind und ständiger Wartung bedürfen. Durch die Ausstattung mit Körperpanzern erhöhen sich die Kosten für einen Infanteriezug um jeweils 100.000 C-Noten (bzw. 25.000 C-Noten pro Trupp).

Mit Körperpanzern ausgerüstete Fußtruppen werden als schwere Infanterie bezeichnet und funktionieren wie eine normale Infanterieeinheit, wobei allerdings die folgenden Ausnahmen gelten: Jeder Soldat kann zwei Schadenspunkte verkraften, bevor er als zerstört gilt (siehe das Infanterie-Datenblatt im Anhang dieses Buches). Die

von einer schweren Infanterieeinheit erlittenen Treffer werden festgehalten, indem man neben dem üblichen Schadenskästchen eines Soldaten auch noch das entsprechende Schadenskästchen der Zeile "Schwere Infanterie" abstreicht. Auf diese Weise müssen jeweils zuerst beide Schadenskästchen eines getroffenen Soldaten abgestrichen werden, bevor man zum nächsten übergehen kann. (Mit anderen Worten: es werden also nicht etwa zuerst alle Kästchen für schwere Infanterie ausgestrichen, bevor die Infanteristen selbst drankommen.) Ein Soldat, bei dem erst eines seiner beiden Kästchen ausgestrichen wurde, kann ganz normal weiteragieren. Erst wenn sein zweites Schadenskästchen ausgestrichen wurde, fällt er endgültig aus.

Wenn schwere Infanterie einen Angriff ausführt, muß sie ihre Zielzahl aufgrund der hinderlichen Körperpanzer um zusätzliche +1 modifizieren. Außerdem ist schwere Infanterie nicht dazu in der Lage, BattleMechs per Bein- oder Schwarmangriff zu attackieren.

LSR-INFANTERIE

Die Entwicklung der "Far-Shot" von Corean und anderer tragbarer LSR-Werfer hat zur Bildung von LSR-Infanterieeinheiten geführt. Obwohl diese Waffen nicht so kampfstark sind wie vergleichbare KSR-Werfer, verfügen sie doch immerhin über eine erheblich größere Reichweite. Genau wie ihre größeren Verwandten erweisen sich die LSR-Werfer der Infanterie über kurze Distanzen als wirkungslos.

Die Entfernungsbereiche, Angriffsmodifikatoren, Schadenswerte und Bewegungspunkte der verschiedenen LSR-Infanteriearten sind in der Tabelle "LSR-Infanterie" auf Seite 40 zusammengefaßt.

LSR-INFANTERIE

Art	BP	Sollstärke (Innere Sphäre)	Maximaler Schaden
LSR-Fußinfanterie	1	28	7
Motorisierte LSR-Infanterie	3	28	7
LSR-Sprunginfanterie	3	21	6

LSR-INFANTERIE ENTFERNUNGSMODIFIKATOR

Entfernung in Hexen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mindestwurfmodifikator	+8	+6	+4	+2	0	0	0	+2	+2	+2	+4	+4	+5

oder mehr ist der Absprung gut verlaufen. Bei einem Ergebnis von unter 4 erleidet der Trupp 1 Schadenspunkt und verfehlt sein Zielhex auf die gleiche Weise wie abgeworfene Gefechtsrüstungen.

Durch die Ausbildung von Standardinfanterie zu Fallschirmjägern verdoppeln sich ihre Anschaffungskosten (vor Hinzukauf sonstiger Ausrüstung).

NARC

Infanterie kann mit Einweg-Werfern ausgestattet werden, die eine einzelne NARC-Boje verfeuern können. Diese spezielle Variante des NARC-Systems ist kleiner und leichter als die Standardausführung und besitzt aus diesem Grund auch eine geringere Reichweite.

Jeder Infanterietrupp kann einen einzigen NARC-Werfer mitführen, und jeder dieser Werfer kann auch nur einmal abgefeuert werden. Ein Zug aus Fußinfanterie oder motorisierter Infanterie kann dementsprechend vier Werfer mitführen, während ein Sprungtrupp lediglich drei davon bei sich haben kann.

In der Waffeneinsatzphase kann eine Einheit beliebig viele ihrer NARC-Bojen abfeuern, sie muß in dieser Phase dann jedoch auf ihren Standardangriff (oder einen Einsatz anderer Spezialausrüstung wie ZES oder Infanteriegeschützen) verzichten. Es werden die Entfernungsmodifikatoren für KSR-Angriffe verwendet (siehe Seite 60, *BRW*), um zu bestimmen, ob eine NARC-Boje ihr Ziel getroffen hat. Für jede abgefeuerte NARC-Boje wird ein eigener Angriffswurf durchgeführt. NARC-Bojen, die gleichzeitig (in derselben Phase) abgefeuert werden, können alle dasselbe oder aber unterschiedliche Ziele haben.

Jeder NARC-Werfer erhöht die Anschaffungskosten für die jeweilige Infanterieeinheit um 10.000 C-Noten.

ZES

Mit Lasern ausgerüstete Infanterieeinheiten können eine spezielle Ausstattung erhalten, mit der sie auf die gleiche Art und Weise wie fahrzeuggestützte ZES-Systeme Ziele zu markieren vermögen. Wenn die Einheit ihre Laser einsetzt, um ein Ziel zu markieren, kann sie in derselben Phase weder ihren Standardangriff durchführen noch andere Spezialausrüstung wie NARC-Werfer oder Infanteriegeschütze einsetzen.

Die ZES-Markierungsversuche werden dann nach den üblichen Regeln durchgeführt (siehe Seiten 69, 131 und 134, *BRW*), allerdings werden dabei die Entfernungsmodifikatoren für tragbare Laser der Infanterie verwendet (siehe Seite 60, *BRW*).

Die Ausstattung einer Infanterieeinheit mit ZES-Ausrüstung erhöht ihre Anschaffungskosten um 50.000 C-Noten.

SPEZIALEINSÄTZE

Infanterie ist in der Lage, spezielle Aufgaben zu erfüllen, die sich wie in der Folge beschrieben von Fallschirmabsprüngen über das Legen von Sprengladungen bis hin zu Unterwassereinsätzen erstrecken können.

FALLSCHIRMJÄGER

Ungepanzerte Infanterie kann zwar nicht an einem regulären Absprung von Bodentruppen teilnehmen, allerdings darf sie per Fallschirmabsprung in einem Szenario auftauchen. Solche Fallschirmjäger werden grundsätzlich auf die gleiche Weise wie abgeworfene BattleMechs und Gefechtsrüstungen zum Einsatz gebracht (siehe S. 67, *BRW*), allerdings gelten dabei die folgenden Ausnahmen.

Für jeden Infanterietrupp wird ein 2W6-Wurf ausgeführt, der darüber entscheidet, ob er gut gelandet ist. Bei einem Ergebnis von 4

MECHABWEHRTRUPPEN

Die furchterregendste Angriffsart, über die Infanterie verfügt, ist der Schwarmangriff gegen BattleMechs. Obwohl diese Form des Angriffs nur von teuren, speziell ausgebildeten Truppen durchgeführt werden darf, kann ein BattleMech auf diese Weise innerhalb von Sekunden zerstört werden. Mit der Regelstufe 3 können Mechabwehrtruppen nun auch Fahrzeuge per Schwarmangriff attackieren.

Fahrzeuge

Die Regeln für Schwarmangriffe auf BattleMechs gelten auch für solche auf Fahrzeuge (siehe S. 83–86, *BRW*), allerdings mit den folgenden Ausnahmen.

Fahrzeuge lassen sich leichter erklettern als Mechs; dementsprechend gilt für den entsprechenden Angriff ein Modifikator von –1. Weil Fahrzeuge zudem auch keine Hände besitzen und nicht sprunghähig sind, fällt es ihnen wesentlich schwerer, einen Infanterieschwarm abzuwehren. Ein guter Fahrer kann die Infanterie aber immerhin durch unberechenbare Fahrmanöver abzuschütteln versuchen. Während der Bewegungsphase kann ein Fahrzeug, das Opfer eines Schwarmangriffes geworden ist, unberechenbare Fahrmanöver durchführen. Obwohl das Fahrzeug dabei als mit Höchstgeschwindigkeit fahrend gilt, stehen ihm lediglich die BP seiner Einsatzgeschwindigkeit zur Verfügung. Für die Dauer der unberechenbaren Fahrweise unterliegen alle Fahrerwürfe einem Fahrerwertmodifikator von +1. Um solche Fahrmanöver ausführen zu können, muß das Fahrzeug generell in der Lage sein, mit Höchstgeschwindigkeit zu fahren.

Am Ende seiner Bewegung wird dann ein Fahrerwurf für das Fahrzeug ausgeführt, dessen Zielzahl um +4 modifiziert wird. Falls dieser Wurf gelingt, konnte die schwärmende Infanterie auf die gleiche Weise abgeschüttelt werden, wie dies auch durch den Sprung eines BattleMechs möglich ist.

Falls es dem Infanterieschwarm gelungen ist, auf dem Fahrzeug zu verbleiben, darf diese Infanterieeinheit einen normalen Schwarmangriff durchführen, der dann allerdings die Front-Spalte der Tabelle "Fahrzeug Trefferzonen" trifft. Genau wie bei einem Schwarmangriff auf BattleMechs darf die schwärmende Einheit zudem auch noch einen Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" ausführen – selbst wenn der Angriff die Panzerung nicht durchschlagen hat.

Übernahme eines Fahrzeugs

Anstatt Schaden zu verursachen, kann schwärmende Infanterie auch den Versuch wagen, die Kontrolle über das Fahrzeug zu übernehmen. Obwohl solch ein Unterfangen sehr viel schwieriger zu bewerkstelligen ist, wird ein erfolgreicher Angriff dazu führen, daß das Fahrzeug noch während der Schlacht auf die gegnerische Seite wechselt.

Man befolgt zu diesem Zweck die bereits oben beschriebenen Regeln für Schwarmangriffe. In der Waffeneinsatzphase der Runde, die einem erfolgreichen Erklettern des Fahrzeugs folgt, führt man dann einen weiteren Angriffswurf aus, anstatt wie sonst üblich automatisch Schaden zu verursachen. Neben allen auch sonst für einen

Schwarmangriff geltenden Modifikatoren unterliegt dieser Angriff noch einem zusätzlichen Modifikator in Höhe des Doppelten der Zahl an Besatzungsmitgliedern, die sich an Bord des Fahrzeugs befinden. So würde sich bei einem Fahrzeug mit drei Besatzungsmitgliedern zum Beispiel ein zusätzlicher Modifikator von +6 ergeben. Falls der Angriffswurf mißlingt, bleibt die Infanterie außen am Fahrzeug und kann in der darauffolgenden Runde entweder automatisch Schaden verursachen oder einen erneuten Übernahmeversuch wagen.

Falls der Wurf erfolgreich war, hat die Einheit die Kontrolle über das Fahrzeug übernommen. In der darauffolgenden Runde verhält sich das Fahrzeug, als ob es einen kritischen Schaden der Art "Besatzung außer Gefecht" erlitten hätte (siehe *Fahrzeuge*, S. 32). Die schwärmende Infanterie verliert dann so viele Soldaten aus ihren Reihen, wie zum Betrieb des Fahrzeugs benötigt werden, wobei diese für die Infanterieeinheit als permanente Verluste zählen. Der Rest der Infanterieeinheit läßt sich daraufhin in der Endphase vom Fahrzeug fallen und kann in den kommenden Runden wieder normal handeln. Das Fahrzeug ist nach einer Runde wieder voll einsatzbereit.

PIONIERE

Bei Pionieren handelt es sich um Infanterietruppen mit einer Spezialausbildung, die auf dem Schlachtfeld verschiedene Unterstützungsaufgaben versehen können. Obwohl diese Art von Operationen in der realen Welt von verschiedenen spezialisierten Einheiten durchgeführt werden würden, geht man im Spiel von einer vielseitig verwendbaren Pioniertruppe aus, die für alle Aufgaben dieser Art geeignet ist. Abgesehen von ihrer Spezialausbildung treten Pioniere stets in Form von normalen Fußtruppen oder motorisierter Standardinfanterie in Erscheinung.

Pionierzüge kosten 3 Millionen C-Noten in der Anschaffung und können keine Spezialausrüstung wie ZES, ECM-Anzüge, NARC-Werfer oder Infanteriegeschütze verwenden. Pionierzüge können zugleich auch als Mechabwehrtruppe ausgebildet sein, obwohl die Anschaffungskosten dabei dermaßen in die Höhe schießen, daß man solche Einheiten nur sehr selten antreffen kann.

Pioniere werden grundsätzlich in Zugstärke eingesetzt; im Gegensatz zu anderen Infanteriearten kann man sie nicht in einzelne Trupps aufteilen.

Brücken legen

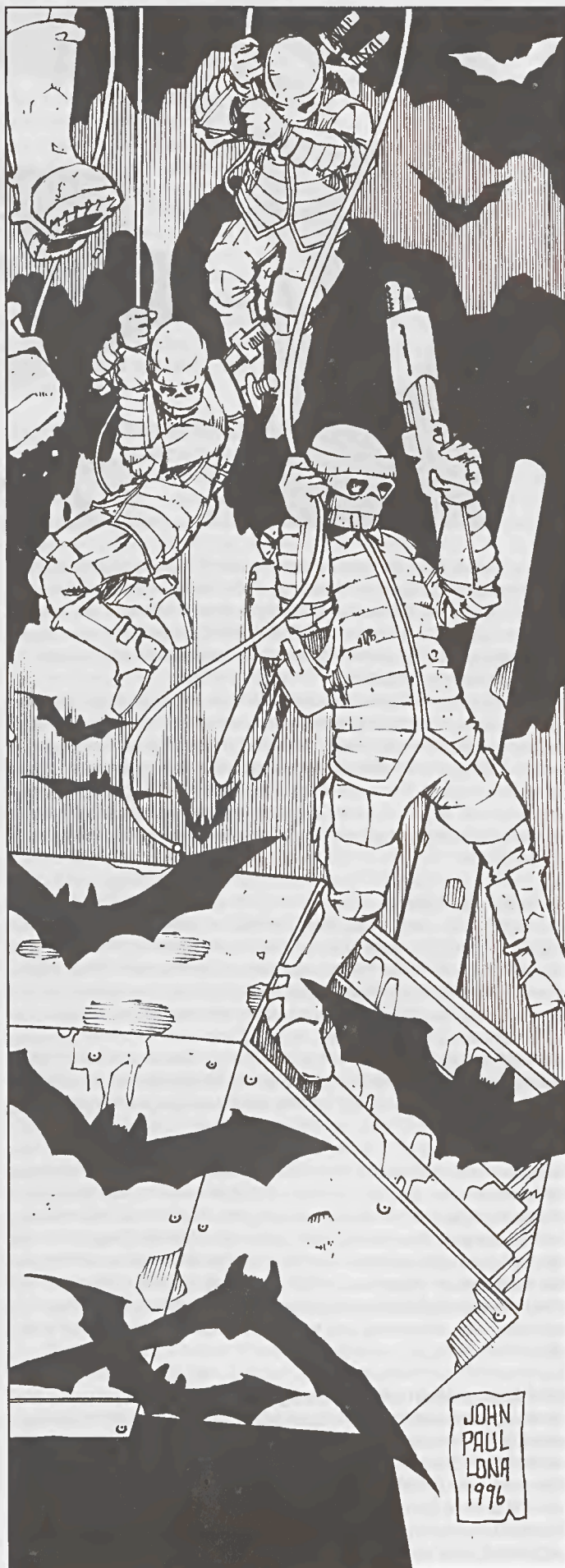
Pioniere können auf die gleiche Weise wie ein Brückenleger-Fahrzeug (siehe *Konstruktion*, S. 67) Flußübergänge errichten. Abgesehen davon, daß Pioniere anstatt einer insgesamt zwei Runden für den Aufbau einer Brücke benötigen, ist der Vorgang hierbei derselbe. Innerhalb eines Szenarios kann ein Pionierzug entweder eine mittlere Brücke oder zwei leichte errichten.

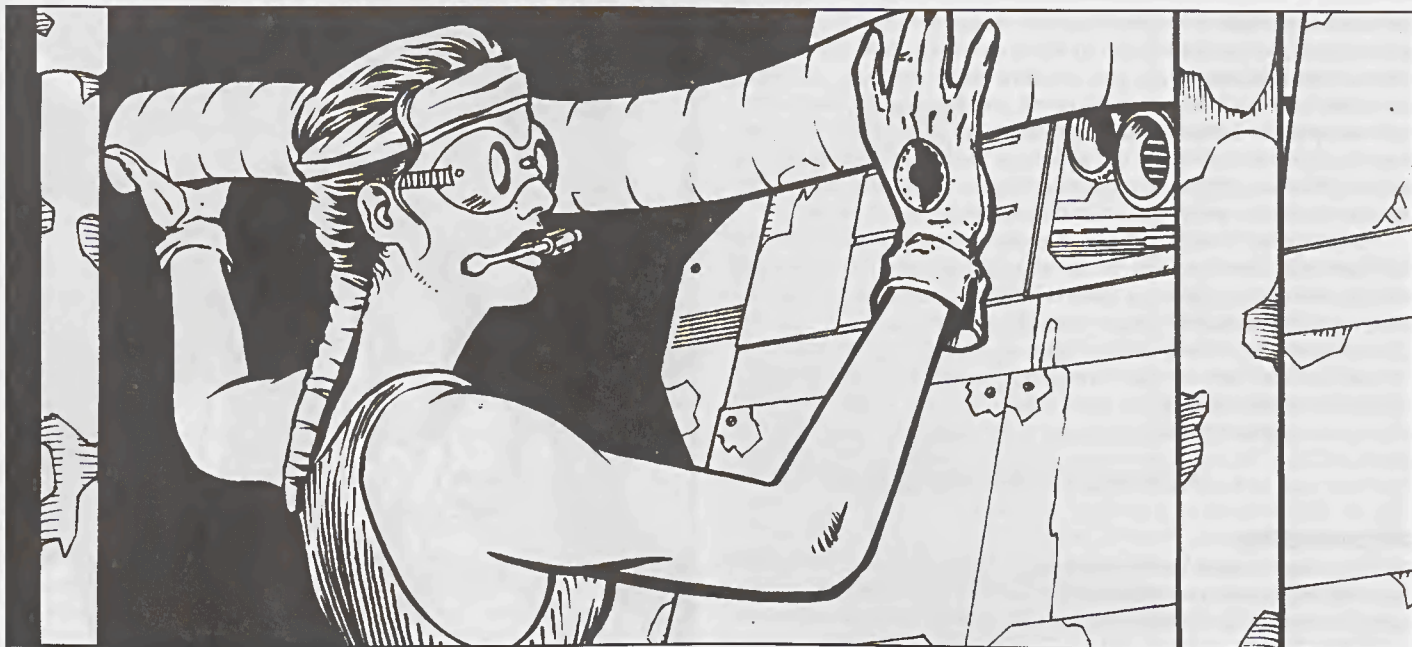
Sprengungen

Pioniere besitzen die notwendige Ausbildung, um Brücken und Gebäude zu sprengen (sowie andere Einrichtungen, die mit den optionalen Regeln für *Bauten*, S. 48, erfaßt werden). Um die Sprengladungen anzubringen, muß sich die Einheit eine bestimmte Anzahl von Runden lang in dem Zielhex aufhalten; in dieser Zeit darf sie weder Bewegungen noch Angriffe ausführen. Wenn sich die Einheit nur eine Runde lang in dem Hex aufhält, richten die Sprengladungen lediglich Schaden in Höhe des normalen Schadenswertes für Angriffe dieser Einheit an. Jede weitere Runde, die von der Einheit mit dem Anbringen von Sprengladungen verbracht wird, führt zu einer Verdoppelung des durch die Explosion angerichteten Schadens.

Zum Beispiel kann ein vollzähliger Pionierzug 7 Schadenspunkte verursachen. Nachdem er eine Runde mit dem Anbringen von Sprengladungen verbracht hat, rufen diese bei ihrer Explosion dementsprechend 7 Schadenspunkte hervor; nach zwei Runden würde sich der angerichtete Schaden auf 14 Punkte verdoppeln. Nach drei Runden beliefe sich das Schadensausmaß der Sprengung bereits auf 28 Punkte, und so weiter.

Falls der Zug während des Anbringens von Sprengladungen Verluste erleidet, wird der verursachte Explosionsschaden anhand der Zugstärke der Einheit berechnet, über die sie verfügte, als sie mit dem Auslegen der Sprengladungen aufhörte.





Bei einem Zug, der beispielsweise vier Runden mit dem Anbringen von Sprengladungen verbringt, dabei jedoch Verluste erleidet, so daß sich seine Stärke bei Beendigung der Arbeiten nur noch auf zehn Soldaten (3 Schadenspunkte) beläuft, würde sich der durch die Sprengladungen verursachte Schaden auf insgesamt 24 Schadenspunkte belaufen.

Der Schaden wird nicht sofort wirksam. Nachdem der entsprechende Spieler bekanntgegeben hat, daß sein Pionierzug mit dem Verlegen von Sprengladungen fertig ist, können diese Ladungen in einer beliebigen darauffolgenden Endphase gezündet werden. Der dabei verursachte Schaden betrifft lediglich die Einrichtung selbst – einstürzende Brücken oder Gebäude können aber wiederum Einheiten in Mitleidschaft ziehen, die sich momentan auf bzw. in ihnen aufhalten.

Brandbekämpfung

Ein Pionierzug kann versuchen, Brände zu löschen. Anstatt einen regulären Angriff auszuführen, kann die Einheit Wasser und Löschchemikalien über einem einzelnen brennenden Hex, Battle-Mech oder Fahrzeug ausbringen, der/das sich unmittelbar neben der zur Brandbekämpfung eingesetzten Einheit befindet. Man würfelt zu diesem Zweck mit 2W6, wobei 2 von dem Ergebnis abgezogen wird, sofern der Brand von einer Inferno-Rakete oder durch eine Inferno-Flammerladung ausgelöst wurde. Falls das modifizierte Ergebnis 8 oder mehr beträgt, konnte der Brand gelöscht werden.

Minenräumung

Jede Pioniereinheit besitzt eine Spezialausbildung zur Räumung von Minenfeldern, so daß sie größere Erfolgsaussichten als Standardinfanterie besitzt, die Minen zu beseitigen, ohne sie dabei zur Explosion zu bringen. Man verwendet dabei die üblichen Regeln für die *Räumung von Minenfeldern* auf Seite 86 im *BRW*, wobei die folgenden Ausnahmen gelten: eine Pioniereinheit kann ein Minenfeld mit einem Würfelergebnis von 9 oder mehr erfolgreich räumen; zugleich explodiert das Minenfeld erst bei einem Ergebnis von 3 oder weniger.

Schützengräben und Befestigungswerke

Pioniereinheiten können Schützengräben und andere Befestigungswerke errichten, die der Infanterie dann als nützliche Deckung dienen können. Solche hastig errichteten Befestigungen können dann aber auch vom Feind benutzt werden. Jedes Hex, das Schützengräben und andere Befestigungswerke enthält, gilt als "befestigtes Hex". Grundsätzlich kann jedes Hex befestigt werden, es sei denn, es ist gepflastert oder enthält Wasser bzw. Gebäude.

Der Spieler, in dessen Besitz sich die Pioniereinheit befindet, muß seine Absicht, das Hex, in dem sich seine Einheit augenblicklich befindet, befestigen zu wollen, in der Endphase einer Runde ankündigen. Um entsprechende Befestigungen zu errichten, muß die Pioniereinheit dann zwei ganze Runden in dem Hex verbringen, in denen sie weder Angriffe noch Bewegungen ausführen darf. Ab dem Ende der zweiten Runde gilt das Hex dann als befestigt.

Ein befestigtes Hex wird auch weiterhin als Standardhex mit der entsprechenden Geländeart darin behandelt, allerdings gelten alle Infanterieeinheiten, die sich in ihm aufhalten, stets als dort eingegraben. Solche Einheiten müssen dann keine ganze Runde mehr damit verbringen, sich einzugraben, wie dies auf Seite 36 in diesem Kapitel beschrieben wird. Außerdem können Bodenfahrzeuge wie auf Seite 20 beschrieben in solch einem Hex Deckung nehmen.

INFANTERIEEINSATZ UNTER WASSER

Fußtruppen und Einheiten in Gefechtsrüstungen können eine spezielle Ausstattung erhalten, die ihnen den Einsatz unter Wasser ermöglicht. Solche Einheiten werden gemeinhin als tauchfähige Einheiten bezeichnet. Obwohl Gefechtsrüstungen grundsätzlich bereits tauchfähig sind, fehlt es ihnen normalerweise an einem entsprechenden Antrieb, mit dem sie sich unter Wasser fortbewegen können; aus diesem Grund gilt Wasser mit einem Tiefenlevel von 1 oder mehr laut Regelstufe 2 für Gefechtsrüstungen als verbotenes Gelände.

Tauchfähige Einheiten dürfen sich in Wasser hineinbegeben und können dort auch untertauchen, allerdings beschränkt sich ihre Bewegungsrate darin auf 1 BP pro Runde. Tauchfähige Gefechtsrüstungen dürfen zwar in Wasser hineinspringen, müssen es aber zu Fuß wieder verlassen (Sprungdüsen versagen unter Wasser ihren Dienst). Tauchfähige Infanterie kann sich auf die im Abschnitt *Einsatz unter Wasser* (S. 78–80, *BRW*) beschriebene Weise fortbewegen und Levelwechsel durchführen.

Tauchfähige Standardinfanterie darf Angriffe mit ihren Laserwaffen durchführen, wobei die normalen Reichweiten und Zielzahlen für diese Waffen beibehalten werden; tauchfähige Gefechtsrüstungen benutzen hingegen die auf Seite 79 im *BRW* vorgegebenen Reichweiten. Tauchfähige KSR- oder LSR-Infanterie kann entweder ihre normale Raketenbestückung mitführen, die unter Wasser jedoch nicht funktionieren wird, oder aber entsprechende Torpedos, die ausschließlich unter Wasser funktionieren. Der Spieler, in dessen Besitz sich die Einheit befindet, muß das zum Einsatz gelangende Waffensystem in diesem Fall noch vor Beginn des Szenarios auswählen und deutlich auf dem entsprechenden Datenblatt vermerken.

Tauchfähige Infanterie kostet in der Anschaffung doppelt soviel wie Standardinfanterie des entsprechenden Typs.

WEITERE REGELN

Dieses Kapitel ist in acht Abschnitte unterteilt: *Artillerie, Fähigkeiten, Duellregeln, Bauten, Rauch, Zurückhalten von Informationen, Doppelblind-Regeln* und *Ausschlachtung und Reparatur*. Jedes dieser Unterkapitel enthält optionale Regeln, die jeweils einem bestimmten Aspekt des *BattleTech*-Spiels mehr Tiefe und Komplexität verleihen.

Abhängig von Ihrem Spielstil und der Erfahrung Ihrer Gruppe könnten einige dieser Regeln auf den ersten Blick mehr Mühe als Spaß bereiten. Aus diesem Grund möchten wir Ihnen empfehlen, zuerst das gesamte Kapitel durchzulesen, bevor Sie dann die Regeln ausprobieren, die Ihrer Gruppe am meisten zusagen.

ARTILLERIE

Bislang genoß die Artillerie in *BattleTech* lediglich den Rang eines etwas unzuverlässigen Anhängsels einer Streitmacht – *BattleTech*-Artilleriegeschütze schießen relativ ungenau, und aufgrund der langen Flugzeiten ihrer Granaten ist es beinahe unmöglich, eine gegnerische Einheit auch wirklich zu treffen.

Die folgenden Regeln wurden in Hinblick auf eine verbesserte Zielgenauigkeit und Wirksamkeit zusammengestellt, mit den sich die *BattleTech*-Artillerie sehr viel deutlicher dem Leistungsvermögen unserer heutigen Artilleriesysteme annähert. Die daraus resultierende Steigerung der Effektivität von Artillerie kann sich tiefgreifend auf die Einsatzstrategien und Taktiken im Spiel auswirken, aus diesem Grund sollten diese Regeln zuerst auch nur in begrenztem Ausmaß angewendet werden, damit man als Spieler ein Gefühl dafür bekommt, bevor man sie in seine Kampagne einbaut.

Diese neuen Vorgaben ergänzen die Standardregeln für Artillerie (S. 67–69, *BRW*). Falls an dieser Stelle nicht anders erwähnt, behalten alle Standardregeln für Artillerie ihre Gültigkeit.

REICHWEITEN UND FLUGZEITEN

Die folgende Tabelle stellt optionale Reichweiten und Granatenflugzeiten für Artilleriewaffen vor.

ARTILLERIEREICHWEITEN

Geschütztyp	Maximalreichweite (in Spielplänen)
Arrow IV (IS)	8
Arrow IV (Clans)	9
Long Tom	30
Sniper	18
Thumper	21

GRANATENFLUGZEITEN

Entfernung vom Schlachtfeld (in Spielplänen)	Flugzeit (in Runden)
Weniger als 1*	0
1–6	1
7–14	2
15–20	3
21–25	4
26–30	5

*Siehe *Direkteinsatz von Artillerie*, S. 45.

SCHADEN

Der Schaden, den eine Einheit durch einen Artillerieangriff erleiden kann, ist abhängig von zwei Faktoren: dem eigentlichen Schadenswert der Granate/Rakete und der Distanz, die im Augenblick der Explosion einer Granate/Rakete zwischen der Einheit und dem Detonationshex liegt.

Der Schadenswert einer Granate/Rakete definiert sich anhand der Anzahl von Schadenspunkten, die sie jedem Ziel zufügt, das sich direkt in dem von ihr getroffenen Hex befindet. Für jedes Hex, um das sich eine Zieleinheit von dem Einschlagshex entfernt befindet, reduziert sich dieser Schaden dann um 5 Punkte. So würde sich der Schaden für Einheiten in einem benachbarten Hex um 5 Punkte verringern; für Einheiten, die sich 2 Hexe weit entfernt befinden, um 10 Punkte, und so weiter.

Wie bereits im *BRW* beschrieben, wird Artillerieschaden ganz ähnlich wie LSR-Schaden in Fünfergruppen aufgeteilt, wobei jede Fünfergruppe eine unterschiedliche Zone des Ziels treffen kann. Spezielle Artilleriemunition wie Spreng-, Streu- und Leuchtgranaten kann aber unterschiedliche Schadenswirkungen besitzen oder gar vollkommen unschädlich sein, was unter *Artilleriemunition* näher erläutert wird.

ARTILLERIEMUNITION

Im allgemeinen kommen bei Artillerieangriffen hochexplosive Sprenggranaten zum Einsatz (alle "Standardangriffe" verwenden Sprenggranaten). Artilleriegeschütze sind jedoch auch ohne weiteres in der Lage, eine ganze Reihe von speziellen Granaten und Raketen mit unterschiedlicher Wirkung zu verschießen. Die Tabelle "Artilleriemunition" auf Seite 44 gibt an, welche Munitionsarten von den verschiedenen Geschützen verwendet werden können, und zeigt zudem die Schadenswerte oder Wirkungsbereiche für jede Kombination von Munition und Geschütztyp an.

Wenn man Artilleriegeschütze zum Einsatz bringt, muß man den Typ der zum Einsatz gelangenden Munition zusammen mit dem geplanten Zielhex notieren, ohne diese Informationen jedoch zugleich auch dem Gegner zukommen lassen zu müssen.

Falls nicht anders angegeben, darf Spezialmunition nur von Streitkräften aus der Inneren Sphäre verwendet werden.

Sprenggranate

Die hochexplosive Sprenggranate schlägt auf dem Boden des Zielhexes ein, wo sie explodiert und Splitter in alle Richtungen schleudert. Sprenggranaten besitzen einen eng begrenzten Wirkungsbereich, so daß sich der angerichtete Schaden für jedes Hex zwischen Detonation und Ziel um 10 Schadenspunkte verringert. So würde sich der Schaden bei benachbarten Einheiten um 10 Punkte verkleinern; bei Einheiten, die zwei Hexe weit entfernt sind, um 20 Schadenspunkte; um 30 Punkte bei Einheiten in einer Entfernung von drei Hexen, und so weiter.

Streugranate

Eine Streugranate explodiert unmittelbar über ihrem Einschlagshex und verstreut auf diese Weise kleine Bomben über das gesamte Gebiet, die wiederum selbst explodieren und somit Schaden in einem größeren Bereich anrichten können als Sprenggranaten. Um Schäden an *BattleMechs* zu bestimmen, die sich im Einschlagshex selbst befinden, verwendet man den Abschnitt "Schuß von oben" der Tabelle "Spezialtrefferzonen" (S. 52, *BRW*). Für Einheiten, die sich in anderen Hexen innerhalb des Schadensbereiches befinden, werden hingegen die normalen Trefferzonentabellen verwendet. Die jeweilige Angriffsrichtung wird dabei bestimmt, indem man das Einschlagshex der Granate als Ausgangspunkt des Angriffs betrachtet.

Streugranaten können besonders effektiv gegen Einheiten eingesetzt werden, die den Schutz von provisorischen Schützengräben und Feldbefestigungen aufgesucht haben. Infanterie in befestigten Hexen (siehe S. 42) erleidet Schaden durch Streugranaten, als befände sie sich in offenem Gelände. Einheiten in Waldhexen erleiden hingegen stets nur die Hälfte des angegebenen Schadens durch Streugranaten (Kommazahlen aufrunden).

ARTILLERIEMUNITION

Munitionsart	Geschütztyp			
	Long Tom	Sniper	Thumper	Arrow IV
Sprenggranate	25	20	15	25
Streugranate	20	15	–	20
Flechettegranate	30	20	–	–
Copperhead-Rakete	15	10	–	–
Zielsuchrakete ¹	–	–	–	20
Donner-Rakete ² (IS)	–	–	–	20
FASCAM-Rakete ² (Clans)	–	–	–	30
Schadlose Munition ³				
Leuchtgranate	(Radius 3)	(Radius 2)	–	(Radius 4)
Rauchgranate	(Radius 0)	(Radius 0)	(Radius 0)	–

¹ Zielsuchraketen fügen ihrem Primärziel den genannten Schaden und allen anderen Einheiten im Einschlagshex jeweils 5 Schadenspunkte zu.

² Donner- und FASCAM-Raketen legen in ihrem Einschlagshex ein Minenfeld der jeweils angegebenen Stärke an.

³ Der Wirkungsradius beschreibt jeweils den Bereich, der von den Auswirkungen der Granate betroffen ist. So verfügt eine von einem Long Tom-Geschütz abgefeuerte Leuchtgranate beispielsweise über einen Radius von 3, womit das Einschlagshex selbst und sämtliche Felder, die sich bis zu 3 Hexe weit von diesem entfernt befinden, von der Wirkung betroffen sind. Munition mit einem Wirkungsradius von 0 wirkt nur in dem Einschlagshex der Granate.

Flechettegranate

Eine Flechettegranate explodiert über ihrem Einschlagshex und verschleudert dabei Tausende von pfeilähnlichen Metallflecheten. Flecheten erweisen sich als recht wirkungsvoll gegen ungepanzerter Infanterieeinheiten, aber auch gegen die Reifen und Schürzen von Radfahrzeugen und Hovercrafts. Um den Schaden zu bestimmen, den Radfahrzeuge und Hovercrafts erleiden, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs einer detonierenden Flechettegranate befinden, wird ein Wurf auf der Tabelle "Antriebsschaden", Seite 32, ausgeführt. Hierbei gilt es noch zu beachten, daß die Flecheten nicht in der Lage sind, die Panzerung eines Fahrzeugs zu beschädigen. Einheiten, die sich in Waldhexen befinden, erleiden nur die Hälfte des angegebenen Schadens (Kommazahlen aufrunden).

BattleMechs, Fahrzeuge und Infanterie in Gefechtsrüstungen erleiden keinen Schaden durch Flechettegranaten.

Copperhead-Rakete

Bei der Copperhead handelt es sich im Prinzip um eine per Geschützrohr verschießbare Version der Arrow IV-Zielsuchrakete, die genau wie diese auf die Führung durch ein lasergestütztes Zielerfassungssystem (ZES) angewiesen ist. Der Angriff einer Copperhead-Rakete wird anhand der Regeln für das Arrow IV-System (S. 67–69, BRW) ausgeführt, wobei das von einer Copperhead getroffene Ziel den angegebenen Schaden in nur einer einzigen Zone erleidet; andere Einheiten im selben Hex erleiden jeweils 5 Schadenspunkte.

Leuchtgranate

Leuchtgranaten heben den normalerweise für Nachtkämpfe geltenden Angriffsmodifikator (S. 87, BRW) wieder auf. Sie explodieren ganz einfach über ihrem Zielhex, wobei sie ein helles Licht, aber keinerlei Schaden erzeugen. Einheiten, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs befinden, dürfen dann ohne den Nachtkampfmodifikator von +2 angegriffen werden. Leuchtgranaten heben auch den Modifikator von +1 für Dämmerung auf, falls diese optionale Geländeregeln verwendet wird (S. 11). Darüber hinaus besitzen Leuchtgranaten keine Wirkung.

In den Runden nach ihrem Angriff treibt die Granate und somit auch ihr Wirkungsbereich auf die gleiche Weise wie Rauch (siehe unter Rauch, S. 50), bis die Wirkungsdauer der Granate endet oder sie gänzlich vom Spielfeld treibt. Alle Leuchtgranaten besitzen eine Wirkungsdauer von zwölf Runden.

Rauchgranate

Eine übliche Rauchgranate (S. 69, BRW) hüllt das Einschlagshex in Rauch, der bis in eine Höhe von zwei Leveln über dem Bodenlevel des Feldes reicht. Auf Seite 50 befinden sich weitere Vorgaben für die Wirkung von Rauch gemäß der Regelstufe 3.

FELDARTILLERIE

Feldartillerie sind Artilleriegeschütze, die nicht in Mechs oder Fahrzeuge eingebaut sind. Feldartillerie ist äußerst verwundbar und kann mit Leichtigkeit vom Feind überrannt werden; deshalb wird sie grundsätzlich fernab der Front in Stellung gebracht.

Falls Feldartillerie doch einmal aus irgendeinem Grund auf der Karte auftauchen sollte, unterliegen ihre Bewegungen und Angriffe den folgenden Regeln.

Bewegung

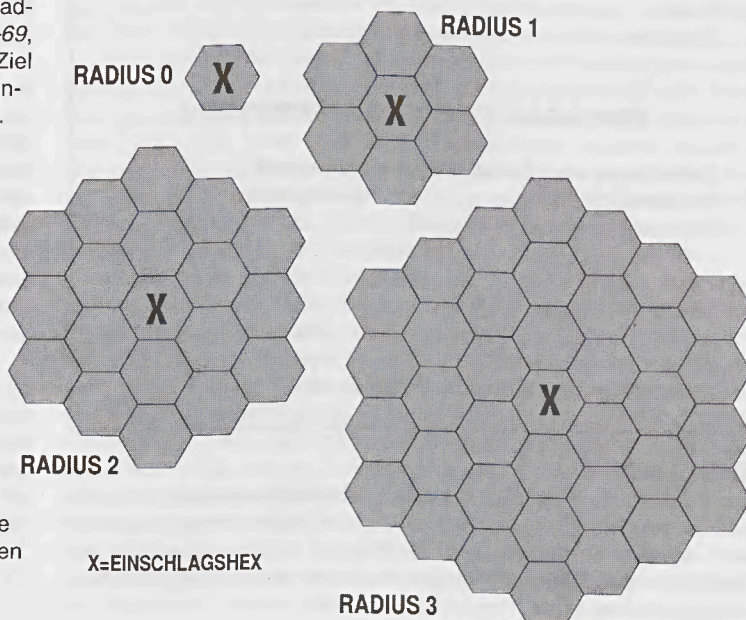
Jedes einzelne Artilleriegeschütz wird als eigenständige Feldartillerieeinheit behandelt, was auch die

Bedienungsmannschaft und das Zugfahrzeug mit einschließt. Soweit es ihre Bewegung betrifft, gilt Feldartillerie als motorisierte Infanterie, wobei sie jedoch über lediglich 1 BP verfügt. Abgesehen davon muß Feldartillerie stets eine Ausrichtung aufweisen und auch BP für Änderungen ihrer Ausrichtung aufwenden.

Schüsse und Schaden

Artilleriegeschütze besitzen ein eng begrenztes Schußfeld, das sich an ihrer Ausrichtung orientiert. Für Feldartillerie wird das Schußfeld für Fahrzeuggeschütztürme verwendet (Fahrzeuge, S. 30). Zur Feldartillerie zählende Geschütze dürfen dann stets nur nach vorne und innerhalb dieses Schußfeldes feuern; zudem dürfen sie nicht feuern, wenn sie sich vorher in derselben Runde bereits bewegt haben, da Feldartillerie zuerst in Stellung gebracht und geladen werden muß, bevor sie schießen kann.

Jeder erfolgreiche Angriff auf eine Feldartillerieeinheit zerstört diese, wobei der tatsächlich verursachte Schaden keine Rolle spielt.



DIREKTEINSATZ VON ARTILLERIE

Zumeist werden die mit Artilleriegeschützen bestückten Einheiten außerhalb der Karte im "Hinterland" aufgestellt. Artillerieeinheiten können allerdings genauso gut auch auf der Karte selbst erscheinen und dort eingesetzt werden, was als "Direkteinsatz von Artillerie" bezeichnet wird.

Jedes Artilleriegeschütz bzw. jede mit Artillerie ausgestattete Einheit, die sich auf dem Spielfeld befindet, kann ihre Artilleriegeschütze auch im normalen Direkteinsatz abfeuern. Um einen solchen Standardangriff mit einem Artilleriegeschütz durchzuführen, darf die Einheit sich nicht weiter als maximal 17 Hexe von ihrem Ziel entfernt befinden, zudem muß eine Schußlinie zu diesem Ziel existieren. Ziele, die weiter als 17 Hexe weit entfernt sind, können von ihr nur nach Art eines Artillerieangriffs aus dem Hinterland attackiert werden.

Für Direkteinsätze von Artillerie gilt eine Basiszielzahl von 8. Dieser Wert wird noch durch die Bewegung und den Schützenwert des Angreifers modifiziert sowie durch Wald oder andere Gelände-merkmale, die sich direkt in der Schußlinie befinden. Eine Modifikation aufgrund der Entfernung, der Bewegung oder Unbeweglichkeit des Ziels oder des Geländes im Zielhex findet nicht statt. Falls der Angriff gelingt, verursacht das Geschöß im Zielhex und den umliegenden Feldern den üblichen Artillerieschaden.

In den folgenden Abschnitten werden noch weitere Angriffsmöglichkeiten für Artillerie im Direkteinsatz vorgestellt. Falls nicht anders angegeben, gilt für diese jeweils eine Basiszielzahl von 8, die dann noch den eben beschriebenen Angriffsmodifikatoren unterliegt.

Geschützrohrsichtung

Eine Zielsichtung direkt durch die Bohrung des Geschützrohrs hindurch ermöglicht es einer Artillerieeinheit im Direkteinsatz, ihr Ziel vor dem Angriff anzuvisieren (*Kampf*, S. 23). Es gelten dabei die üblichen Regeln für das Anvisieren eines Ziels, und die Einheit darf ein Ziel dabei auch bereits aus einer Entfernung von mehr als 17 Hexen auf diese Weise zu sichten beginnen. Allerdings darf das Geschütz erst dann feuern, wenn das Ziel bis auf 17 Hexe oder näher herangekommen ist. Falls das Artilleriegeschütz feuert, bevor sich das Ziel 17 Hexe oder weniger weit entfernt befindet, gilt dies als Angriff aus dem Hinterland, und sämtliche bis dahin durch Anvisieren angesammelten Modifikatoren verfallen ungenutzt.

Um mit einer oder mehreren seiner Artillerieeinheiten ein Anvisieren durch das Geschützrohr vornehmen zu dürfen, muß der entsprechende Spieler insgeheim notieren, welche seiner Einheiten Geschützrohrsichtungen durchführen und welches ihre jeweiligen Ziele sind. Sobald der Angreifer seine Artillerie dann zum Einsatz bringt, muß er diese Notizen seinem Gegenspieler aushändigen, damit dieser überprüfen kann, welche Einheiten nun angreifen, wie lange sie bereits ihr Ziel anvisieren und welche seiner Einheiten nun unter Beschuß genommen werden.

Kernschuß

Artilleriekernschüsse können nur von Artillerieeinheiten durchgeführt werden, die auf der Karte versteckt wurden und sich innerhalb des Szenarios bislang weder bewegt noch geschossen haben. Falls sie diese Bedingungen erfüllt, darf eine Artillerieeinheit Kernschüsse nach den auf Seite 88 im *BRW* beschriebenen Regeln durchführen, wobei allerdings die folgenden Ausnahmen gelten.

Kernschüsse können nur mit Sprenggranaten ausgeführt werden, und der Angriff kann sich nur gegen das Hex mit der Zieleinheit darin richten; man kann also nicht auf ein Feld hinter dem Ziel oder irgendein anderes Hex schießen, zu dem eine Schußlinie besteht. Die Basiszielzahl für Kernschüsse von Artillerie ist 5 und unterliegt keinen weiteren Modifikatoren.

Falls der Angriffswurf mißlingt, streut der Schuß zwangsläufig. Falls die Granate dabei näher zum Angreifer hin oder in einem der beiden Hexe direkt neben ihm einzuschlagen droht, wird der entsprechende Wurf auf dem Streudiagramm wiederholt.

ARTILLERIE GEGEN ARTILLERIE

Es ist möglich, die Artillerie des Gegners im Hinterland mit eigener Artillerie anzugreifen. Solche Angriffe werden "Feuerkampf der Artillerie" genannt und können nur von den Artillerieeinheiten eines Spielers durchgeführt werden, wobei es egal ist, ob diese sich ebenfalls im Hinterland oder aber mit auf dem Spielfeld befinden.

Ein Feuerkampf der Artillerie kann nur eingeleitet werden, nachdem gegnerische Artillerie ein Hex auf der Karte getroffen hat, zu dem von mindestens einer Einheit des Verteidigers aus eine Schußlinie besteht. Von diesem Zeitpunkt an kann der Verteidiger Artillerieangriffe gegen diese erkannte gegnerische Artillerieeinheit durchführen.

Ein Feuerkampf der Artillerie wird ganz ähnlich wie ein normaler Artillerieangriff aus dem Hinterland durchgeführt, der sich gegen Einheiten auf der Karte richtet. Weil sich das Ziel hier allerdings nicht auf der Karte befindet, gilt für die Trefferbestimmung eine leicht abgeänderte Prozedur. Die in Spielplänen gemessene Entfernung zum Ziel wird nun bestimmt, indem man die Entfernung sowohl der angreifenden Einheit als auch des Ziels von der Karte addiert, wobei auch die Anzahl der Spielpläne mitgezählt wird, die gemeinsam das Spielfeld bilden.

Feuerkampf der Artillerie ist stets direkt gegen das "Hex" gerichtet, in dem sich die gegnerische Artillerieeinheit befindet. Falls der Angriffswurf gelingt, hat der Angreifer dieses Zielhex getroffen. Falls der Angriffswurf hingegen mißlingt, wird der Schuß nach den üblichen Regeln streuen. Der durch einen erfolgreichen Feuerkampf der Artillerie verursachte Schaden wird anhand der Schadensregeln auf Seite 43 festgelegt.

Ein Long Tom-Geschütz feuert eine Sprenggranate auf eine gegnerische Artillerieposition ab. Das angreifende Artilleriegeschütz ist vier Spielpläne weit vom Spielfeld entfernt, während die gegnerische Artillerieeinheit sich sechs Spielpläne weit von diesem entfernt befindet. Das Spielfeld selbst besteht aus einem einzigen Spielplan, womit sich eine Gesamtentfernung von elf Spielplänen ergibt, so daß die Granate nach einer Flugzeit von zwei Runden ihr Ziel erreicht.

Falls der Angriffswurf mißlingt, wird der Schuß streuen. Falls er lediglich um ein Hex streut, erleidet das Ziel 15 Schadenspunkte (Schadenswert 25 – 10 für die Entfernung von einem Feld vom Einschlagshex). Falls der Schuß um zwei Hexe streut, erleidet das Ziel lediglich 5 Schadenspunkte. Falls der Schuß um drei Hexe oder mehr streut, erleidet das Ziel gar keinen Schaden.

FÄHIGKEITEN

Dieser Abschnitt enthält optionale Regeln, mit denen man MechKriegern und Fahrzeugbesatzungen einzigartige Fähigkeiten verleihen kann.

ERWEITERTE FÄHIGKEITEN

Einige MechKrieger erheben sich über die Masse ihrer Mitstreiter, um legendäre Kriegshelden zu werden. Diese Individuen verfügen über ganz spezielle Fähigkeiten, die sich nicht ohne weiteres mit einer bloßen Steigerung ihrer Piloten- und Schützenwerte erfassen lassen. Statt dessen werden die optional verwendbaren erweiterten Fähigkeiten verwendet, um dieses spezielle Können darzustellen.

Man kann seine Einheiten vor Beginn des Szenarios mit erweiterten Fähigkeiten versehen, alternativ dazu können diese aber auch erst im Spiel erworben werden. Um eine Verteilung vor Szenariobeginn vorzunehmen, erhält jede Partei einfach eine bestimmte Anzahl von "Fähigkeitspunkten"; zum Beispiel 1 Punkt pro Lanze. Diese Punkte stehen dann für die Gesamtanzahl von erweiterten Fähigkeiten, die man an seine Einheiten verteilen darf. Man kann aber natürlich auch ganz einfach beliebig viele erweiterte Fähigkeiten an seine Einheiten vergeben.

Bei dieser Methode kann jede Einheit eine erweiterte Fähigkeit erhalten, jedoch müssen alle Einheiten, die in den Genuß einer solchen Fähigkeit kommen, zugleich eine Abwertung ihrer Erfahrung um 1 Stufe hinnehmen.

Falls man mit den Regeln für die Steigerung der Werte spielt (S. 15, *BRW*), kann man zudem anstelle einer Steigerung des Piloten- oder Schützenwertes die Verleihung einer erweiterten Fähigkeit wählen.

Die hier vorgestellten erweiterten Fähigkeiten sind speziell zur Verwendung mit dem *BattleTech*-Brettspiel vorgesehen. Einige davon weisen dabei große Ähnlichkeit mit bestimmten Vorteilen oder Fertigkeiten aus dem *MechKrieger*-Rollenspiel auf, so daß sie in Kombination mit *MechKrieger*-Regeln sinnlos oder doppelt gemoppelt erscheinen. In solchen Fällen besitzt *MechKrieger* stets den Vorrang vor den hier beschriebenen Fähigkeiten.

Die meisten der in der Folge beschriebenen erweiterten Fähigkeiten können sowohl von MechKriegern als auch von Fahrzeugbesatzungen eingesetzt werden. Trotzdem gibt Fähigkeiten, die allein MechKriegern vorbehalten sind. In solchen Fällen steht hinter der Bezeichnung einer Fähigkeit ein "M" für "MechKrieger".

Ducken (M)

Mit der Fähigkeit "Ducken" vermag ein MechKrieger einem Nahkampfangriff auszuweichen, anstatt selbst einen durchzuführen. Durch das Wegducken ist die Einheit schwerer zu treffen, so daß dieses Manöver insbesondere von den Piloten leichter Mechs gewählt wird, die in einem Nahkampf lieber keinen Schaden erleiden möchten, als selbst welchen anzurichten.

Ducken wird anstelle eines eigenen Nahkampfangriffes angekündigt und führt dann dazu, daß sämtliche Nahkampfangriffe gegen die sich duckende Einheit um zusätzliche +2 modifiziert werden.

Fahrkünstler

MechKrieger und Fahrzeugbesatzungen mit der Fähigkeit "Fahrkünstler" sind besonders geschickt darin, rasche Wenden zu vollführen und sich in beengten Verhältnissen zu bewegen. Jede Einheit, die über diese Fähigkeit verfügt, kann Seitschritte ausführen, die normalerweise ausschließlich vierbeinigen BattleMechs vorbehalten sind (S. 88–89, *BRW*). Zudem kommen solche Einheiten auch noch in den Genuß eines Pilotenwert-Modifikators von –1 für all ihre Pilotenwürfe, mit denen ein Rutschen verhindert werden muß. Fahrzeugbesatzungen erhalten denselben Modifikator für alle Würfe, die durchgeführt werden müssen, wenn das Fahrzeug seine Vorgaben für den Wendemodus nicht erfüllt hat (siehe *Fahrzeuge*, S. 29).

Geschwindigkeitsfanatiker

Ein Pilot mit der Fähigkeit "Geschwindigkeitsfanatiker" gibt wirklich voll Stoff! Solange die Einheit in derselben Runde keine Schußwaffen- oder Nahkampfangriffe durchführt, darf sie 1 zu ihrer Bewegungsrate für Laufen/Höchstgeschwindigkeit addieren. Falls die Regel für Sprinten (S. 13) verwendet wird, darf die Einheit auch 1 zu ihrem Wert für "BP Sprinten" hinzuzählen. Die Bewegungsrate für Ausweichen kann mit der Fähigkeit "Geschwindigkeitsfanatiker" allerdings nicht erhöht werden.

Massel

"Massel" steht für das entscheidende Quentchen Glück, das man in kritischen Situationen benötigt.

Ein Pilot bzw. eine Besatzung, die Massel hat, darf pro Szenario einen Würfelwurf mit einem einzelnen Würfel wiederholen. Hierfür eignet sich jede Art von 1W6-Wurf – egal, ob er nun Bestandteil eines Angriffswurfes, Pilotenwurfes oder eines Wurfes auf der Trefferzonentabelle ist. Das Ergebnis des Neuversuchs muß dann aber auf jeden Fall akzeptiert werden.

Anstatt einen eigenen 1W6-Wurf zu wiederholen, kann eine Einheit mit der Fähigkeit "Massel" auch ihren Gegner zur Wiederholung eines 1W6-Wurfes zwingen; zum Beispiel wenn bei einer Treffer-

zonenbestimmung ein Kopftreffer droht. Dabei kann der Gegner jedoch nur zur Wiederholung eines Wurfes gezwungen werden, der direkt mit der Einheit zu tun hat, die über die Fähigkeit "Massel" verfügt.

Eine einzelne Einheit kann auch mehr als nur eine einzige "Massel"-Fähigkeit erlangen. Falls eine Einheit diese Fähigkeit zum Beispiel gleich dreimal "eingekauft" hat, verfügt sie über "Massel 3", so daß sie pro Szenario dementsprechend drei Wiederholungswürfe ausführen darf. Eine Einheit, die über mehr als einen "Massel" verfügt, darf als Ausnahme zu der Standardregel dann sogar bereits wiederholte Würfe noch einmal wiederholen.

Meisterschütze

Die Fähigkeit "Meisterschütze" ermöglicht es MechKriegern oder Fahrzeugbesatzungen, eine frei wählbare Zone ihres Ziels zu treffen.

Um die Fähigkeit einzusetzen, muß die Einheit in der betreffenden Runde stehengeblieben sein und darf keine Nahkampfangriffe ausführen. Der Angriff wird dann durchgeführt, als würde die Einheit über einen Feuerleitcomputer verfügen (S. 125, *BRW*). Eine Einheit kann diese Fähigkeit nur auf eine einzige ihrer Waffen anwenden, und sie darf in derselben Phase auch keine anderen Waffen abfeuern.

Die Fähigkeit "Meisterschütze" kann nicht zusammen mit einem Feuerleitcomputer oder der Erweiterten Informationstechnologie eingesetzt werden.

Nahkampfspezialist (M)

Ein MechKrieger mit der Fähigkeit "Nahkampfspezialist" hat viele Stunden damit zugebracht, die schwierige Kunst der Beherrschung eines Mechs im Nahkampf zu perfektionieren, so daß er sich nun mit sämtlichen Nahkampftechniken auskennt.

Einheiten mit dieser Fähigkeit fügen ihren Gegnern im Nahkampf grundsätzlich 1 Schadenspunkt mehr zu. Außerdem darf diese Einheit bei Nahkampfangriffen 1 von ihrem Modifikator für die Bewegung des Angreifers abziehen (dabei kann dieser Bewegungsmodifikator allerdings nicht einen Wert von unter 0 erreichen).

MechKrieger der Clans können die Fähigkeit "Nahkampfspezialist" nicht erwerben.

Schmerzunempfindlichkeit (M)

Ein Pilot mit der Fähigkeit "Schmerzunempfindlichkeit" kann den Belastungen eines Mechkampfes sehr viel besser standhalten als die meisten anderen. Einheiten mit dieser Fähigkeit dürfen den Ergebnissen ihrer Bewußtseinswürfe jeweils 1 hinzufügen, während der Schaden, den der Pilot bei einer Munitionsexplosion erleidet, um 1 Verwundungspunkt reduziert wird.

Sechster Sinn

Ein Pilot oder eine Fahrzeugbesatzung mit der Fähigkeit "Sechster Sinn" kann die Handlungen eines Gegners genauestens vorhersehen.

Die Fähigkeit "Sechster Sinn" kann nur einmal pro Szenario eingesetzt werden. Zu diesem Zweck muß der Spieler schon zu Beginn der betreffenden Runde ankündigen, daß er die Fähigkeit einsetzen wird. In der Folge darf die Einheit mit dem "Sechsten Sinn" ihre Handlungen unabhängig vom Ergebnis des Initiativwurfes stets nach allen anderen Einheiten ausführen. In der Bewegungsphase bewegt sich eine solche Einheit erst, nachdem alle anderen Einheiten sich bewegt haben. In der Waffeneinsatzphase kündigt sie ihre Angriffe einschließlich etwaiger Torsodrehungen erst an, nachdem alle anderen Einheiten ihre Angriffserklärungen abgegeben haben, obwohl der Schaden, den sie eventuell erleidet, auch weiterhin gleichzeitig mit dem der anderen wirksam wird.

Wenn man nach den Duellregeln (S. 47) spielt, kann eine Einheit beim Einsatz dieser Fähigkeit ihre Handlungsphase an einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Runde durchführen, wobei die Initiative auch hier keine Rolle spielt. Die Einheit darf dies lediglich

einmal pro Szenario tun, und die Benutzung der Fähigkeit "Sechster Sinn" muß auch hier gleich zu Beginn der betreffenden Runde bekanntgegeben werden.

Einheiten können die Fähigkeit "Sechster Sinn" auch mehrfach erwerben. So würde beispielsweise eine Einheit mit "Sechster Sinn 3" ihre Fähigkeit innerhalb eines Szenarios dreimal einsetzen dürfen.

Taktisches Genie

Eine Einheit, die über die Fähigkeit "Taktisches Genie" verfügt, darf einmal pro Runde ihren Initiativwurf wiederholen. Das zweite Ergebnis behält dann auf jeden Fall seine Gültigkeit.

Jeder Pilot und jede Fahrzeugbesatzung kann die Fähigkeit "Taktisches Genie" erwerben, allerdings kommt ihre Auswirkung innerhalb eines Spiels nur dann zum Zuge, wenn diese Einheit den Befehl über alle Truppen ihrer Partei führt. Somit wird sichergestellt, daß man zu einem bestimmten Zeitpunkt immer nur von einer Einheit mit dieser Fähigkeit profitieren kann.

Waffenspezialist

Ein Pilot oder eine Fahrzeugbesatzung mit der Fähigkeit "Waffenspezialist" hat sich auf einen bestimmten Waffentyp spezialisiert. Man muß in diesem Zusammenhang ein spezielles Waffensystem auswählen, wie zum Beispiel mittelschwerer Laser, LSR 10 oder AK/5. Sämtliche Angriffe, die von dieser Einheit mit dem gewählten Waffentyp ausgeführt werden, kommen in den Genuß eines zusätzlichen Angriffsmodifikators von -2.

DUELLREGELN

Die in der Folge vorgestellten Regeln erhöhen noch einmal die Komplexität des Spiels und bieten den Spielern mehr Handlungsmöglichkeiten an, andererseits verlangsamen sie jedoch auch beträchtlich den Spielfluß. Dementsprechend funktioniert dieses System am besten, wenn sich nur wenige Einheiten auf dem Spielfeld befinden. Tatsächlich eignen sich die Regeln sogar ideal für Einzelduelle, wie sie beispielsweise im Wettstreit um einen Blutnamen ausgeführt werden – daher auch die Bezeichnung "Duellregeln".

Die Duellregeln setzen voraus, daß die Spieler neben den Standardregeln der Stufe 2 auch einige Vorgaben der Regelstufe 3 verwenden, die in diesem Buch enthalten sind.

HANDLUNGSPHASE

Bei den optionalen Duellregeln werden die Bewegungs-, Waffeneinsatz- und Nahkampfphase des normalen *BattleTech*-Spiels in einer einzigen Handlungsphase zusammengefaßt, die dann von der Einheit ausgeführt wird. Während einer Handlungsphase kann eine Einheit, falls nicht anders vorgegeben, entweder eine komplexe Aktion oder zwei einfache Aktionen pro Runde durchführen. Außerdem können in jeder Runde beliebig viele Nebenaktionen von den Einheiten ausgeführt werden.

Nebenaktionen

Nebenaktionen erfordern nur wenig Aufmerksamkeit oder körperlichen Einsatz von seiten des MechKriegers. Beispiele hierfür wären Bewegungen mit Geh- oder Einsatzgeschwindigkeit, Auswahl von Munitionsarten oder der Feuergeschwindigkeit für Waffen und Kommunikation mit anderen Einheiten auf dem Schlachtfeld.

Einfache Aktionen

Einfache Aktionen werden von einem MechKrieger eher reflexhaft ausgeführt. Hierzu zählen Bewegungen wie Laufen oder Springen, Nahkampfangriffe wie Schläge oder Tritte und das Abfeuern von Waffen.

Komplexe Aktionen

Komplexe Aktionen erfordern die volle Aufmerksamkeit einer Person. Zu den komplexen Aktionen gehören die Bewegungsarten Sprinten und Ausweichen, Rammangriffe und Todessprünge sowie alle anderen speziellen Handlungen.

SPEZIFISCHE DUELLREGELN

In den folgenden Unterabschnitten werden die spezifischen Duellregeln beschrieben, die für die einzelnen Phasen einer normalen *BattleTech*-Spielrunde gelten.

SPIELABLAUF BEI DUELLEN

Initiativphase
Handlungsphase
Bewegung
Waffeneinsatz
Nahkampf
Wärmephase
Endphase

Initiativphase

Bei Duellen wird die Initiative für jede Einheit gesondert ermittelt. Jeder Initiativwurf unterliegt dabei einem Modifikator, der sich auf 8 minus dem Pilotenwert der Einheit beläuft. So würde beispielsweise eine Einheit mit Pilotenwert 4 einen Modifikator von +4 zu ihrem Würfelergebnis addieren. Infanterieeinheiten besitzen keinen Piloten- oder Fahrerwert und können aus diesem Grund keinen solchen Modifikator verwenden.

Initiativmodifikatoren, die eine ganze Streitmacht betreffen, wie zum Beispiel solche, die von Satellitenverbindungen oder Befehlskonsolen herrühren, gelten für jede einzelne Einheit der betroffenen Partei gesondert.

Handlungen werden in umgekehrter Reihenfolge der Initiative ausgeführt. Die Einheit mit dem höchsten Initiativergebnis handelt zuerst und die Einheit mit der niedrigsten Initiative handelt zuletzt. (Man beachte, daß es sich hierbei um eine Umkehrung der sonst bei *BattleTech* üblichen Prozedur handelt, nach der sich die Seite, die die Initiative gewonnen hat, zuletzt bewegt.) Einheiten, die gleiche Initiativwerte aufweisen, sollten noch einmal würfeln, um den Gleichstand zu beseitigen. Einheiten mit einem hohen Initiativwert können ihre Handlungen nicht auf einen späteren Zeitpunkt der Runde verschieben, obwohl sie sich natürlich in Warteposition für Gelegenheitsfeuer begeben können, falls diese Regel angewendet wird (siehe *Kampf*, S. 23).

Alle Aktionen und Schäden, die sich im Verlauf der Handlungsphase einer Einheit ergeben, werden zuerst komplett abgehandelt, bevor die nächste Einheit drankommt. (Bei Duellen wird Schaden nicht simultan wirksam.) Außerdem kann eine Einheit, die im Verlauf einer Handlungsphase zerstört wird, nicht mehr zu einem späteren Zeitpunkt der Spielrunde handeln.

Bewegungsphase

In einem Duell bewegen sich die Einheiten jeweils in ihrer Handlungsphase. Dabei dürfen sich Einheiten sowohl vor als auch nach anderweitigen Aktionen bewegen, die von ihnen ausgeführt wurden. In jeder Handlungsphase kann jedoch immer nur eine Bewegungsaktion durchgeführt werden.

Gehen gilt als Nebenaktion. Laufen oder Springen gilt als einfache Aktion, und Sprinten oder Ausweichen gilt als komplexe Aktion. Infanterieeinheiten stehen keine unterschiedlichen Bewegungsarten zur Verfügung; sie verwenden ihre übliche BP-Anzahl in Form einer einfachen Aktion. (Die Regeln für Sprinten und Ausweichen befinden sich im Kapitel *Bewegungsarten*, S. 13.)

Waffeneinsatzphase

Auch im Duell werden Torso- oder Turmdrehungen im Rahmen der Angriffserklärung ausgeführt.

Als optionale Regel können BattleMechs ihren Torso dabei sogar um zwei Hexseiten (120 Grad) drehen, was als einfache Aktion zählt. Allerdings gerät ein Mech hierbei ein wenig aus dem Gleichgewicht, so daß bis zu seiner darauffolgenden Handlungsphase für all seine Pilotenwürfe ein Pilotenwert-Modifikator von +1 gilt.

Während eines Duells kann eine Einheit beliebig viele ihrer Waffen mit einer einzigen einfachen Aktion abfeuern. Wie in einer normalen *BattleTech*-Waffeneinsatzphase darf jede Waffe dabei nur einmal schießen. Auch ansonsten gelten für diese Waffeneinsätze die üblichen Regeln, sofern von den folgenden optionalen Regeln keine anderslautenden Vorgaben gemacht werden. (Die Standardregeln für Waffeneinsätze befinden sich auf den Seiten 25–38 im *BRW*.)

Zuerst einmal verfügt man über die Möglichkeit, mit einer komplexen Aktion die Bewaffnung einer Einheit gegen mehrere Ziele einsetzen zu können, wobei sich der übliche Modifikator für Sekundärziele dann um –1 verringert.

Eine zweite Option erlaubt dem Spieler den Einsatz einer komplexen Aktion, um einen indirekten LSR-Beschuß durchzuführen. Ein solcher Angriff unterliegt dann nicht dem Modifikator von +1 für indirekten Beschuß, alle anderen Modifikatoren behalten jedoch auch weiterhin ihre Gültigkeit.

Mit einer dritten Möglichkeit kann man einmal pro Runde eine einfache Aktion darauf verwenden, ein Ziel anzuvisieren. Voraussetzung hier für ist jedoch, daß sich die anvisierende Einheit nicht bewegt und eine Schußlinie zum Ziel besteht. (Die Regeln für Anvisieren befinden sich im Kapitel *Kampf*, S. 23.)

Viertens darf eine Einheit in Form einer komplexen Aktion beliebig viele ihrer Waffen zweimal hintereinander abfeuern. Sämtliche Angriffe unterliegen dabei jedoch einem zusätzlichen Modifikator von +1. Außerdem gilt es dabei zu berücksichtigen, daß die Waffen bei jedem Einsatz Wärme erzeugen, die von den Wärmetauschern allerdings nach wie vor nur einmal pro Runde abgebaut wird.

Weiterhin gilt es noch zu beachten, daß der Angriffsmodifikator für die Bewegung des Ziels anhand der zuletzt von dem Ziel durchgeführten Bewegung bemessen wird. Falls das Ziel in der gegenwärtigen Runde bereits gehandelt hat, so gilt diese Bewegung als Grundlage für den Modifikator. Falls das Ziel in der gegenwärtigen Runde noch nicht gehandelt hat, gilt seine Bewegung aus der vorausgegangenen Runde als Bemessungsgrundlage.

Nahkampfphase

Bei Duellen werden Nahkampfangriffe in Form einzelner Aktionen durchgeführt. Als einfache Aktionen gelten hierbei Schläge, Tritte, Stöße und Angriffe mit Keulen oder Kampfbeilen. Rammangriffe und Todessprünge sind hingegen komplexe Aktionen (die für diese Angriffe erforderliche Bewegung ist Bestandteil der komplexen Aktion). Die Zielzahlen für Nahkampfangriffe können anhand des Pilotenwerts des Angreifers modifiziert werden (siehe *Kampf*, S. 25).

Genau wie bei *BattleTech*-Spielen nach Standardregeln kann eine Einheit im Rahmen einer einfachen Aktion entweder einen oder zwei Schläge ausführen.

Eine Einheit kann auch zwei Tritte, Keulen- oder Kampfbeilangriffe hintereinander in Form einer komplexen Aktion durchführen oder aber auch vier Schläge oder eine entsprechende Kombination aus allen genannten Angriffsarten (zum Beispiel einen Tritt und zwei Schläge oder einen Schlag und einen Kampfbeilangriff). Solche Angriffe unterliegen neben den üblichen anwendbaren Modifikatoren allesamt einem Modifikator von +1.

Der Angriffsmodifikator für die Bewegung des Ziels wird auch bei Nahkampfangriffen anhand der zuletzt von ihm durchgeführten Bewegung bemessen. Falls das Ziel in der gegenwärtigen Runde bereits gehandelt hat, gilt diese Bewegung als Grundlage für den Modifikator. Falls das Ziel in der gegenwärtigen Runde noch nicht gehandelt hat, gilt seine Bewegung aus der vorausgegangenen Runde als Bemessungsgrundlage.

Wärmephase

Bei Duellen verläuft die Wärmephase entsprechend den Standardregeln für *BattleTech*. Nachdem die einzelnen Einheiten ihre Handlungsphasen abgeschlossen haben, werden ihre Wärmeskalen entsprechend neu justiert. Etwaige abwärmebedingte Auswirkungen werden gleichzeitig wirksam.

Endphase

Die Endphase einer Duellrunde wird gemäß den Standardregeln für *BattleTech* abgehandelt.

BAUTEN

Die folgenden Regeln dienen als Ergänzung zu den Standardregeln für *Gebäude*; die sich auf den Seiten 49–53 im *BRW* befinden. Bei der Verwendung dieser neuen Regeln gelten auch weiterhin sämtliche Standardregeln, sofern eine neue Regel keine anderslautenden Vorgaben enthält. Sämtliche Regeln gelten für Gebäude und andere Bauten auf dem Schlachtfeld.

ARTEN VON BAUTEN

Bei dieser optionalen Regel werden Bauten in unterschiedliche Arten eingeteilt – Gebäude, Festungen, Hangars und Wälle. Außerdem besitzen Multihex-Bauten nun nicht länger lediglich einen einzigen Konstruktionsfaktor-(KF-)Wert. Statt dessen wird jedem einzelnen Feld eines Multihex-Baus ein eigener KF-Wert zugewiesen, und jedes Hex nimmt in der Folge auch gesondert Schaden. Die Zerstörung eines der Felder eines Multihex-Baus zieht keine weiteren Auswirkungen auf andere Felder desselben Multihex-Baus nach sich.

Die folgenden Absätze beschreiben die einzelnen Arten von Bauten und geben dabei die für sie geltenden speziellen Regeln vor.

Gebäude

Mit Gebäuden sind Wohnhäuser, Bürokomplexe und andere zivile Bauten gemeint, die im Inneren über Räume und Gänge verfügen. Sämtliche Gebäude fallen in eine von drei Kategorien: leicht, mittel oder schwer. Gebäude können nicht befestigt werden und eignen sich zumeist auch nicht für einen Einbau von Waffensystemen und anderweitiger Zusatzausstattung (siehe *Einbau von Waffen und Ausrüstung*, S. 49).

Festung

Mit Festungen sind alle schwer befestigten militärischen Schutzbauten gemeint, wozu Bunker, Wachtürme und Stützpunkte zählen. Sie wurden speziell im Hinblick auf Kampfhandlungen konstruiert und können eine Vielzahl von Waffen und spezieller Zusatzausstattung beherbergen.

Festungen werden stets als mittel, schwer oder überschwer klassifiziert.

Hangar

Hangars zeichnen sich durch einen einzigen, großen Innenraum aus, der Mechs, Flugzeuge und sonstige Großfahrzeuge und -anlagen beherbergen kann. Die meisten Lagerhäuser und einige Industriebauten können ebenfalls zu den Hangars gerechnet werden.

Hangars besitzen keine sonderlich starke Stützkonstruktion, aus diesem Grund sind sie auch nicht so belastbar wie andere Gebäude. Der KF eines Hangars beläuft sich jeweils auf die Hälfte eines Gebäudes der gleichen Kategorie (Kommazahlen aufrunden). Zum Beispiel würde ein typischer schwerer Hangar einen KF von 45 pro Hex besitzen.

Eine Einheit, die sich innerhalb eines Hangars von Hex zu Hex bewegt, muß hierfür jeweils lediglich 1 BP entrichten, erleidet selbst keinen Schaden und fügt auch dem KF des Hangars dabei keinen Schaden zu – solange die Hangardecke hoch genug ist, um die Einheit beherbergen zu können. Ein Level 1-Hangar kann zur Unterbringung von Fahrzeugen verwendet werden, während Hangars mit einer Höhe von 2 Leveln oder mehr auch BattleMechs beherbergen können.

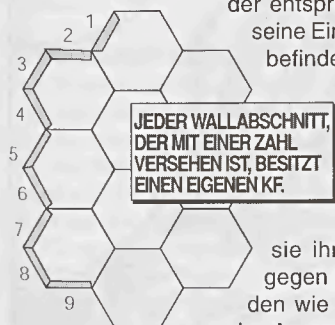
Hangars besitzen oberhalb ihres Bodenlevels keine weiteren Gebäudelevel, aus diesem Grund muß sich eine Einheit in einem Hangarhex stets entweder auf dem Bodenlevel oder auf dem Dach aufhalten.

Wall

Wälle sind einfache Bauten ohne Innenräume.

Wälle werden stets entlang einer Hexseite platziert. Falls sich ein Wall über mehrere Hexseiten erstreckt, wird jede einzelne Hexseite als eigenständiger Bau gewertet und erleidet unabhängig von den anderen Hexseiten des Walls Schaden.

Einheiten können sich problemlos in Hexen aufhalten, die zugleich auch Wälle enthalten. In solch einem Fall muß der entsprechende Spieler angeben, ob sich seine Einheit auf dem Bodenlevel des Hexes befindet oder oben auf dem Wall. Falls die Einheit auf einem Wall steht, wird sie auf der Karte mit einem Spielstein oder Würfel markiert.



Zwar können Einheiten keine Wälle "betreten" oder einfach durchqueren, allerdings können sie ihnen Schaden zufügen, indem sie gegen sie anrennen. Solche Attacken werden wie Rammangriffe abgehandelt, wobei der Angreifer Schaden nimmt, als ob er sich selbst gerammt hätte; der dabei entstehende Gesamtschaden kann jedoch maximal die Höhe des KF-Wertes aufweisen, über den der Wall vor dem Rammangriff verfügte. Der Wall selbst erleidet natürlich ebenfalls Schaden.

Wälle können dieselben KF-Werte besitzen wie vergleichbare Gebäude.

Brücke

Nach den Standardregeln für *BattleTech* handelt es sich bei Brücken sowohl um Bauten als auch um Straßen. Mit der Regelstufe 3 werden Brücken nun wie Wälle behandelt, auf denen eine Straße verläuft. Es gelten die oben beschriebenen Regeln für Wälle, allerdings mit den folgenden Zusätzen.

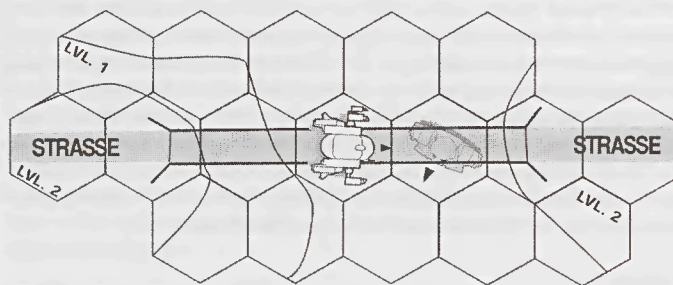
Im Gegensatz zu Wällen verlaufen Brücken durch die Mitte eines Hexes; pro Hex kann es immer nur eine Brücke mit einem einzigen KF geben.

Brücken beginnen und enden auf Gelände mit gleicher Höhenstufe, zudem befinden sich auch alle Felder, aus denen die Brücke besteht, auf ein und derselben Höhenstufe. Das Gelände unter der Brücke liegt allerdings normalerweise tiefer als diese und kann zudem von Kampfeinheiten betreten werden. (Brücken stellen einen der wenigen Fälle dar, in denen ein einzelnes Hex, das kein Gebäude enthält, über zwei unterschiedliche Höhenstufen zugleich verfügt.)

Somit kann sich eine Einheit, die sich in einem Brückenhex aufhält, entweder auf der Brücke oder unter der Brücke befinden (siehe Abbildung); die Entscheidung darüber liegt bei dem entsprechenden Spieler, der seine Einheit dann mit einem Spielstein oder Würfel markieren sollte, um ihre Position anzuzeigen. Hierbei gilt es zu berücksichtigen, daß BattleMechs 2 Level groß sind, so daß sie keine Brücke unterqueren können, die sich lediglich um 1 Höhenstufe über den Untergrund erhebt, auf dem sie steht. (In solch einem Fall muß der BattleMech über die Brücke hinwegklettern, als würde es sich um einen Level 1-Hügel handeln.)

Manchmal – zum Beispiel bei den Brücken, die auf *BattleTech*-Spielplänen abgedruckt sind – kann es vorkommen, daß Brücken dieselbe Höhenstufe besitzen wie das Gelände, das sie überqueren. Zum Beispiel beginnen und enden die meisten auf *BattleTech*-Spielplänen abgedruckten Brücken auf Höhenstufe 0, während sich die Wasseroberfläche, über die sie hinwegführen, ebenfalls auf Level 0 befindet (unabhängig vom Tiefenlevel des Wassers). In diesen Fällen können Boote und Hovercrafts (Einheiten, die selbst nur 1 Level hoch sind) die Brücke ungehindert unterqueren. Falls das Wasser ein Tiefenlevel von 1 oder mehr aufweist, kann auch ein BattleMech im Wasser unter der Brücke stehen, weil der Mech in diesem Fall tief genug in dem Wasser eintauchen kann, um die Brücke zu unterqueren.

Eine Brücke kann mit einem Gewicht belastet werden, das maximal ihrem gegenwärtigem KF entsprechen darf. Falls die Brücke



von einem Mech betreten wird, dessen Tonnage den KF der Brücke übersteigt, stürzt die Brücke ein.

Wenn zwei oder mehr Hexe einer langen Brücke zerstört werden, stürzen die Brückenabschnitte, die sich zwischen diesen beiden befinden, automatisch mit ein, weil sie keinen Halt mehr haben.

EINBAU VON WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Bauteile aus den Waffen- und Ausrüstungslisten im *BRW*, wie zum Beispiel Laser und Raketenwerfer, können zusammen mit Geschütztürmen, Panzerung und Toren in Festungen installiert werden, um diese angriffs- und verteidigungsfähig zu machen oder ihre Nützlichkeit generell zu vergrößern. (Außerdem können auch Wälle mit einer Panzerung versehen werden; siehe *Panzerung*, S. 50.)

Waffen und Ausrüstungen müssen innerhalb eines Baus jeweils einem bestimmten Hex zugeordnet werden. Um eine bestimmte Ausstattung in mehr als nur einem Feld eines Multihex-Baus einbauen zu können, muß man das entsprechende Bauteil für jedes Hex einzeln beschaffen.

Bei der Ausstattung einer Festung sollte man stets den gesunden Menschenverstand walten lassen – bestimmte Ausrüstungen, wie zum Beispiel MASC, sollten aus offensichtlichen Gründen nicht in einem Bau installiert werden. Außerdem gilt es noch zu beachten, daß Ausstattung, die von der Waffen- und Ausrüstungsliste stammt, nicht in Gebäude, Hangars, Wälle oder Brücken eingebaut werden kann.

Waffen

Um zu bestimmen, wieviel Tonnen an Waffen und Ausrüstung in einem einzelnen Festungshex untergebracht werden können, teilt man den Original-KF des Hexes durch 10. Munition und Wärmetauscher müssen nicht in diese Gesamttonnage an Waffen und Ausrüstung eingerechnet werden.

Um zu bestimmen, wieviel Tonnen an Munition in einem Festungshex untergebracht werden können, teilt man den Original-KF des Hexes durch 2. Energiewaffen müssen bei ihrem Einbau in eine Festung mit einer entsprechenden Anzahl von Wärmetauschern versehen werden, da sie sonst nicht feuern können. Das Gewicht dieser Wärmetauscher spielt bei der Berechnung des Gewichtslimits keine Rolle. Doppelte Wärmetauscher können nicht in eine Festung eingebaut werden. Projektilwaffen, Raketenwerfer und Artilleriegeschütze benötigen keine Wärmetauscher.

Jeder einzelnen Waffe muß dann eine bestimmte Hexseite der Festung zugewiesen werden; diese Ausrichtung bestimmt dann über das Schußfeld der Waffe. Dieses Schußfeld besitzt die Form des Geschützturmschußfeldes, allerdings kann es nicht gedreht werden (siehe *Fahrzeuge*, S. 30).

Außerdem muß jeder Waffe und jedem Ausrüstungsgegenstand eine bestimmte Höhenstufe zugewiesen werden, die sie bzw. er innerhalb der Festung einnimmt, wobei jedes Festungslevel allerdings mehrere Ausstattungsteile aufnehmen kann. Grundsätzlich geht man dann davon aus, daß jede Waffe über eine ausreichend große Geschützbedienung verfügt, die für das Abfeuern und Nachladen zuständig ist. Die Waffen und Ausrüstungsstücke einer Festung können dann von dem Spieler, der laut Szenariovorgaben der Besitzer dieser Festung ist, nach Belieben eingesetzt werden.

Falls eine gegnerische Infanterieeinheit ein Level der Festung besetzt, ohne daß ihr dort verteidigende Infanterie auf demselben Level gegenübersteht, kann diese feindliche Einheit die gesamte Ausstattung des Levels in Beschlag nehmen. Obwohl eine solche Feindeinheit dann nicht über die Möglichkeit verfügt, diese Ausstattung auch einzusetzen, fällt diese aber immerhin so lange aus, bis die gegnerische Infanterie das Level wieder verlassen hat oder zerstört wurde. Ansonsten funktionieren alle Waffen und Ausrüstungsstücke, die in einer Festung installiert wurden, so lange, bis die Festung selbst zerstört wird.

Türme

Jedes Festungshex kann einen einzelnen Geschützturm auf seinem Dach tragen. Dieser Geschützturm kann mit beliebig vielen der für die Festung vorgesehenen Waffen bestückt werden, so daß man das Schußfeld dieser Waffen drehen kann, als würden sie sich in dem Geschützturm eines Fahrzeugs befinden.

Die Tonnage eines Festungsgeschützturms wird auf dieselbe Weise wie die eines Fahrzeuggeschützturms bestimmt: man addiert das Gewicht aller in dem Geschützturm enthaltenen Waffen und teilt das Ergebnis durch 10. Die Geschützturmtonnage wird mit der maximal zulässigen Gesamttonnage der für die Festung vorgesehenen Waffen und Ausrüstungsstücke verrechnet. Eine überschwere Festung mit einem KF von 120 könnte zum Beispiel mit 12 Tonnen an Waffen und Ausrüstung bestückt werden ($120 / 10 = 12$). Somit könnte das Hex mit einer 10 Tonnen schweren Bewaffnung in einem 1 Tonne schweren Geschützturm ausgestattet werden, wonach noch immer 1 Tonne zusätzlich vergeben werden kann.

Bauten besitzen keine Trefferzone, aus diesem Grund benötigen Festungsgeschütztürme auch keine eigene Panzerung. Ein Turm gilt als vernichtet, wenn das Festungshex, zu dem er gehört, zerstört wird.

Panzerung

Alle Festungen und Wälle können mit einer zusätzlichen Panzerung versehen werden. Der Original-KF des Festungshexes (bzw. der Wallhexenseite) gibt dabei die maximal mögliche Anzahl von Panzerpunkten vor, die von diesem Hex (bzw. dieser Hexseite) getragen werden können. Panzerung, die an Bauten angebracht ist, weist dabei keine Ausrichtung auf; die Panzerung schützt vor Angriffen aus allen Richtungen. Bauten können ausschließlich mit Standardpanzerung ausgestattet werden (Ferrofibril oder andere Panzerungstypen können nicht verwendet werden).

Wenn ein gepanzertes Bautenhex Schaden erleidet, wird dieser zuerst von der Panzerung abgezogen. Der KF des Hexes verringert sich nicht, solange nicht sämtliche Panzerpunkte, über die das Hex verfügt, zerstört wurden. Ausschließlich Infanterie kann eine gepanzerte Festung betreten oder durchqueren. Alle anderen Einheiten verfügen nur über die Möglichkeit, sich mit Gewalt Zutritt in ein solches Feld zu verschaffen, indem sie es mittels eines Rammangriffs attackieren; ein solcher Angriff muß dann allerdings eine Beschädigung des gegenwärtigen KF der Festung verursachen. Falls solch ein Angriff lediglich die Panzerung der Festung beschädigt, muß die rammende Einheit die entsprechende Anzahl von BP aufwenden und nimmt Schaden gemäß den hierfür üblichen Regeln, sie muß dann jedoch in ihrem gegenwärtigen Hex stehenbleiben.

Tore

Gebäude, Festungen, Hangars und Wälle können mit Toren versehen werden, die dann von Fahrzeugen und Mechs benutzt werden können.

Bei der Konstruktion von Bauten muß die Höhe eines dort eingebauten Tores stets mit angegeben werden. Die möglichen Torhöhen können von 1 Level bis hin zur Gesamthöhe des Baus reichen. Bauten können jeweils nur über maximal ein Tor pro Hexseite verfügen.

Um ein fest eingebautes Tor öffnen zu können, muß der betreffende Spieler über eine Infanterieeinheit in dem Bau (oder oben auf dem Wall) verfügen; es sei denn, es handelt sich laut Szenarioangaben um den Besitzer des Baus. Tore können ausschließlich in der Endphase einer Runde geöffnet oder geschlossen werden, wobei ein und dasselbe Tor innerhalb einer Runde nicht sowohl geöffnet als auch geschlossen werden kann.



Fahrzeuge können durch jedes geöffnete Tor fahren, ohne dabei Schaden zu erleiden; Mechs können ausschließlich offene Tore durchschreiten, die 2 Level hoch oder höher sind. Ein geöffnetes Tor innerhalb eines Walls gestattet es einer Einheit, den Wall zu passieren, als würde dieser gar nicht existieren. Offene Tore in anderen Bauten gestatten es einer Einheit, diese zu betreten, ohne dabei selbst Schaden zu nehmen oder eine Beschädigung des Baus zu verursachen. Eine Bewegung von Hex zu Hex, die innerhalb einer Festung oder eines Gebäudes stattfindet, kann dann aber immer noch Schäden an der Einheit oder dem Bau verursachen.

Einheiten, die versuchen, durch ein geschlossenes Tor zu gehen bzw. zu fahren, verursachen und erleiden Schaden als ob sich anstelle des Tores ein entsprechender Wall dort befände.

RAUCH

Die folgenden Regeln stellen eine Erweiterung zu den Standardregeln für Brände und Rauch dar (S. 77–78, BRW). Hierbei gilt es zu berücksichtigen, daß diese Regeln die Komplexität des Spieles erhöhen und sich somit als ungeeignet für umfangreiche oder ohnehin schon komplizierte Szenarios erweisen könnten.

LICHTER UND DICHTER RAUCH

Mit Hilfe dieser optionalen Regeln wird Rauch in zwei Kategorien unterteilt: lichten Rauch und dichten Rauch.

Rauch, der sich in einem Waldhex befindet, erschwert die Durchsicht durch solch ein Feld. So wird jeder Schuß in ein Hex mit dichte Wald, das mit lichtem Rauch gefüllt ist, um insgesamt +3 modifiziert (+2 für den Wald und +1 für den lichten Rauch). Hierbei gilt es zu beachten, daß 3 oder mehr "Modifikatorpunkte" einer Kombination aus Wald und Rauch nicht zu einer kompletten Blockierung der Schußlinie führen.

Lichter Rauch

Lichter Rauch wird von normalen Bränden und bestimmten, Rauchmunition verschießenden Waffen erzeugt. In Fällen, bei denen die Art des Rauches nicht genau angegeben ist, geht man stets von lichtem Rauch aus.

Bei der Bestimmung von Schußlinien und Angriffsmodifikatoren wird lichter Rauch wie lichter Wald behandelt. Lichter Rauch erhebt sich auf dieselbe Weise wie Wald über dem Bodenlevel seines Hexes.

Dichter Rauch

Dichter Rauch wird normalerweise von Rauchmunition verschießen- den Waffen erzeugt, allerdings ebenso von in Brand geratenen schweren und befestigten Gebäuden, sowie von Bränden, die von einer Infernorakete verursacht wurden.

Bei der Bestimmung von Schußlinien und Angriffsmodifikatoren wird dichter Rauch wie dichter Wald behandelt. Lichter Rauch er- hebt sich auf dieselbe Weise wie Wald über dem Bodenlevel seines Hexes.

TREIBEN/AUFLÖSUNG VON RAUCH

Auf Wunsch kann man die momentan herrschende Windstärke und -richtung dazu verwenden, um festzustellen, wohin Rauch treibt und ob er sich auflöst.

Die Bestimmung der Windrichtung erfolgt anhand der Standard- regeln (S. 78, *BRW*). Um die Windstärke festzulegen, wird ein 1W6- Wurf auf der Tabelle "Windstärke" ausgeführt. (Falls keine bestimm- te Windstärke angegeben oder ausgewählt wurde, geht man von schwachem Wind aus.)

In der Endphase jeder Runde wird überprüft, ob sich die Rich- tung oder Stärke des Windes geändert hat. Zu diesem Zweck führt man zuerst einen 1W6-Wurf für die Windstärke aus. Bei einem Er- gebnis von 1 schwächt sich der Wind um eine Kategorie ab. Bei einem Würfelerggebnis von 6 frischt der Wind hingegen um eine Ka- tegorie auf. Danach wird ein zweiter 1W6-Wurf für die Windrichtung ausgeführt. Bei einem Ergebnis von 1 dreht sich der Wind um eine Hexseite (60 Grad) im Uhrzeigersinn. Bei einem Würfelerggebnis von 6 dreht sich der Wind um eine Hexseite gegen den Uhrzeigersinn. Ein Ergebnis von 2–5 besagt bei beiden Würfeln, daß keine Ände- rung stattgefunden hat.

Treiben

Rauch wird in dem Hex erzeugt, in dem ein Brand wütet (und nicht in dem in Windrichtung liegenden Nachbarhex, wie dies bei den Standardregeln der Fall wäre). Bei schwachem und mäßigem Wind treibt sämtlicher Rauch auf der Karte um 1 Hex pro Runde weiter. Bei starkem Wind treibt der Rauch um 2 Hexe pro Runde. Rauch treibt stets in der Endphase einer Runde in die jeweils herrschende Windrichtung. Rauch, der über den Kartenrand hinaustreibt, wird aus dem Spiel entfernt. Bei Windstille treibt Rauch nicht.

Nachdem sämtlicher Rauch entsprechend weitergetrieben ist, wird festgestellt, ob er sich ganz oder teilweise auflöst.

WINDSTÄRKE

Wurf (1W6)	Windstärke
1	Windstille*
2–3	Schwach
4–5	Mäßig**
6	Stark**

* Brände breiten sich bei Windstille nicht weiter aus.

** Siehe *Gelände und Bewegung*, S. 12, wegen zusätzli- cher Auswirkungen von mäßigem und starkem Wind auf das Spiel.

Auflösung

Um festzustellen, inwieweit sich vorhandener Rauch auflöst, wird in der Endphase jeder Runde für jede "Rauchwolke", die sich auf der Karte befindet, ein 2W6-Wurf ausgeführt. Als Rauchwolke wird hier- bei jede Rauchansammlung betrachtet, die innerhalb einer einzigen Runde erzeugt wurde und dabei ein einzelnes oder eine zusammen- hängende Gruppe von Hexen bedeckt. So würde beispielsweise eine Gruppe aus sieben Rauchhexen, die von einer LSR-Salve mit Rauch- raketen erzeugt wurde, als eine einzige Rauchwolke gewertet. (Um die Übersicht über die verschiedenen Rauchwolken zu behalten, sollte man Rauch-Spielsteine von unterschiedlicher Größe und Form verwenden.)

Falls mäßiger Wind herrscht, wird dabei jeweils 1 zum Würfel- ergebnis hinzugezählt; bei starkem Wind werden jeweils 3 hinzuge- zählt. Falls das so modifizierte Würfelerggebnis 11 oder mehr beträgt, löst sich die betreffende Rauchwolke auf. Eine lichte Rauchwolke wird dabei von der Karte entfernt. Eine dichte Rauchwolke wird hingegen in eine lichte Rauchwolke der entsprechenden Größe umgewandelt.

Nachdem das Treiben und die Auflösung von vorhandenem Rauch überprüft worden ist, wird zuletzt festgestellt, ob sich noch immer Brände auf der Karte befinden, sich ausbreiten oder weiteren Rauch erzeugen.

ZURÜCKHALTEN VON INFORMATIONEN

In großangelegten Schlachten kann es recht schwierig werden, den Zustand und die Stärke von gegnerischen Truppen korrekt einzu- schätzen. Die optionale Regel für das Zurückhalten von bestimmten Informationen vor dem gegnerischen Spieler simuliert die Heraus- forderung, die das Sammeln von genauen Aufklärungsergebnissen im Kampf darstellt. Das System funktioniert dabei recht simpel – jeder Spieler verbirgt einen Großteil der Informationen, die sich auf seinen Datenblättern befinden, vor seinem Gegner, bis es einer von dessen Einheiten gelungen ist, die Konfiguration und den Zustand der Einheiten des anderen Spielers mittels einer einfachen Sichtung oder aber auf elektronischem Wege in Erfahrung zu bringen.

Wir möchten Ihnen dringend anraten, diese Regeln nur in Szenarios zu verwenden, die von einem unparteiischen Schieds- richter geleitet werden. Die Regeln für das Zurückhalten von Infor- mationen bieten reichlich Raum für kleine Betrügereien und können aus diesem Grund Anlaß zu langen und erbittert geführten Diskus- sionen bieten.

Abgesehen davon gilt es noch zu beachten, daß diese Regeln hier nichts mit den Regeln für Aufklärung zu tun haben, die von dem Doppelblind-System verwendet werden.

DATENBLÄTTER UND AUFSTELLUNG

Jeder Spieler sollte die Datenblätter seiner Einheiten sowohl vor als auch während des Spiels vor seinem Gegner verbergen. Dies kann am einfachsten und geeignetsten mittels eines Klemmbretts mit Klappdeckel bewerkstelligt werden.

Vor Spielbeginn sollte jeder Spieler die Datenblätter seiner Ein- heiten dahingehend überprüfen, daß auch wirklich sämtliche Anga- ben, wie zum Beispiel der Status der Rettungsautomatik, Spezial- munition oder die Werte des Piloten, berücksichtigt wurden.

VERFÜGBARE INFORMATIONEN

Sämtliche Einheiten, die nicht nach den Regeln für versteckte Ein- heiten aufgestellt wurden, sind von Beginn des Spiels an für den Gegner sichtbar. Dementsprechend können auch beide Parteien die Position und das generelle Typenmodell jeder gegnerischen Einheit erkennen. Zum Beispiel wird ein Gegenspieler einen CPLT-C1 *Catapult* zwar als *Catapult* identifizieren können, er wird aber nicht wissen, daß es sich um ein Modell des Typs CPLT-1C handelt. Ge- nauso wird ein Gegner auch den generellen Typ einer Infanterie- einheit identifizieren können – Gefechtsrüstungen, Fußtruppen, motorisierte oder Sprungtruppen –, aber er kann nicht wissen, wel- che Art von Bewaffnung sie mit sich führt.

Um weitere Informationen über eine gegnerische Einheit zu er- langen, wird eine seiner eigenen Einheiten diesen Gegner erfolg- reich mit Hilfe einer Sonde, der Standardsensoren oder einer rein visuellen Inspektion genauer untersuchen müssen, damit er exakte Informationen erhalten kann.

GENAUERE UNTERSUCHUNGEN

Die Ortung mit Hilfe einer Beagle- oder Aktivsonde erbringt die de- tailliertesten und exaktesten Erkenntnisse über eine gegnerische Einheit. Falls solche Ortungssysteme allerdings nicht zur Verfügung stehen, kann man mit Hilfe der normalen Sensoren, die von Mechs und Fahrzeugen mitgeführt werden, oder aber auch durch eine ein- fache Sichtung ein bestimmtes Maß an Informationen erhalten.

Sonden

Jedes Mal, wenn sich eine Einheit in den Wirkungsbereich einer gegnerischen Sonde begibt (Beagle-Sonde, Spürhund-Sonde, leichte Aktivsonde der Clans), muß der zugehörige Spieler das Datenblatt dieser Einheit seinem Gegenspieler zugänglich machen. Der Spieler muß das Datenblatt dann aufgedeckt liegen lassen und seinem Gegner entsprechenden Einblick gewähren, solange seine Einheit sich im Wirkungsbereich der Sonde aufhält.

Einheiten, die mit einem ECM-System ausgestattet sind, können die Wirkung gegnerischer Sonden zunichte machen (siehe *ECM-Systeme*, S. 75), so daß die Informationen der mit ECM ausgestatteten Einheit und aller anderen Einheiten, die sich im Wirkungsbereich des ECM-Systems aufhalten, nicht preisgegeben werden müssen. Solche Einheiten können dann aber nach wie vor mit den Standardsensoren oder mittels einer Sichtung untersucht werden, was in den nachfolgenden Regeln genauer beschrieben wird.

Standardsensoren

BattleMechs, Fahrzeuge und Einheiten in Gefechtsrüstungen können ihre Standardsensoren einsetzen, um ein Ziel zu untersuchen, das sich in ihrer Schußlinie befindet. Jede Einheit kann dabei nur eine Sensorortung pro Runde durchführen, die in der Endphase stattfindet. Falls die Sensoren einer Einheit beschädigt wurden, können sie nicht mehr zu diesem Zweck eingesetzt werden.

Um ein Ziel mit Standardsensoren zu untersuchen, muß der entsprechende Spieler zuerst das Ziel benennen und seine Absicht ankündigen, dieses mit seinen Sensoren zu erfassen. Der ortende Spieler darf dann eine Frage zum Zustand der Zieleinheit stellen; zum Beispiel, über wieviel Panzerpunkte sie in einer bestimmten Zone noch verfügt, wieviel Munition ihr für ein bestimmtes Waffensystem noch zur Verfügung steht oder inwieweit sie noch bewegungsfähig ist. Diese Frage muß dann vom Besitzer der Zieleinheit wahrheitsgemäß beantwortet werden.

Die durch Sensorortungen ermöglichten Fragen müssen dabei einfach zu beantworten sein. Eine Frage, die den Besitzer der Zieleinheit erst einmal zu längeren Berechnungen zwingen würde – wie zum Beispiel: „Über wieviel Panzerpunkte verfügt der Mech noch insgesamt?“ –, ist unzulässig. Der ortende Spieler sollte sich auch vor Fragen hüten, die dem Besitzer der Zieleinheit die Äußerung einer persönlichen Meinung erlauben könnten, wie zum Beispiel: „Wie sieht's mit deiner Panzerung aus?“. Ein solcherart befragter Spieler darf dann nämlich nach Gutdünken antworten.

Falls sich die Zieleinheit im Wirkungsbereich eines ECM-Systems der eigenen Partei befindet, kann ihr Besitzer den Spieler, der die Sensorortung durchführt, dazu veranlassen, zuerst einen 2W6-Wurf auszuführen, mit dem die Wirkung dieses ECM unterlaufen werden muß, bevor er eine Frage stellen darf. In solch einem Fall muß der ortende Spieler mit diesem Wurf ein Ergebnis von 8 oder mehr erzielen. Falls der Wurf mißlingt, konnten keine Informationen ermittelt werden. Falls ein ortender Spieler allerdings zu solch einem Wurf gezwungen wird, erfährt er ja somit zugleich auch, daß sich überhaupt ein ECM-System in der Nähe befindet. Wenn der Besitzer einer Zieleinheit dies verhindern möchte, kann er auch einfach zulassen, daß sein Gegner ihm eine Frage stellt, die auf dessen Sensorortung beruht.

Sichtung

Eine einfache Sichtung stellt die letzte Möglichkeit dar, Informationen über den Feind zu erhalten. Sichtungen können von allen Einheitenarten durchgeführt werden, einschließlich Infanterie und Einheiten mit beschädigten Sensoren.

Dabei funktionieren Sichtungen grundsätzlich nach demselben Prinzip wie eine Ortung mit Standardsensoren, wobei allerdings die folgenden Ausnahmen gelten. Zuerst einmal können nur Ziele gesichtet werden, die maximal 3 Hexe von der eigenen Position entfernt sind. Zweitens kann man durch einfache Sichtungen keinerlei Informationen erhalten, die über das rein Äußere einer Zieleinheit hinausgehen. So könnte zwar der Zustand der Panzerung bei einem

Ziel in Erfahrung gebracht werden – schließlich kann man diese ja sehen –, aber nicht der Inhalt seiner Munitionskammern.

Schließlich gilt natürlich, daß Sichtungen nicht von gegnerischen ECM-Systemen gestört werden können.

DOPPELBLIND-REGELN

Bei einem Doppelblind-Spiel kann man gegnerische Einheiten erst dann „sehen“, wenn sie in die Sicht- oder Ortungsreichweite eigener Einheiten gelangt sind. Auf diese Weise bringen die Doppelblind-Regeln die Ungewißheit ins Spiel, durch die echte Kämpfe sich auszeichnen, und zwingen die Gegner gleichzeitig dazu, die Bewegungen des Gegenübers vorauszuahnen, genau wie heutige Kommandeure dies in der Schlacht tun müssen.

Die Doppelblind-Spielweise setzt ein Minimum von drei Spielteilnehmern voraus, von denen einer als Spielleiter fungiert. Der Spielleiter überwacht den Zustand und die Bewegungen der beiden gegeneinander antretenden Streitkräfte, setzt die Spieler über die Ergebnisse ihrer Aufklärungsversuche in Kenntnis und stellt generell den geregelten Ablauf des Spieles sicher.

Um ein Doppelblind-Spiel durchzuführen, benötigt man drei gleiche Sätze Spielpläne und Mechs – einen pro Spieler und einen für den Spielleiter. Jeder Spieler benutzt seine Karte, um die Bewegungen seiner eigenen Einheiten zusammen mit denjenigen der gegnerischen Truppen festzuhalten, die von seinen Einheiten entdeckt wurden. Der Spielleiter hält auf seiner Karte die Bewegungen beider Seiten fest. Abgesehen davon müssen beide Spieler die Bewegungen ihrer Einheiten auch noch auf einer Kopie der Doppelblind-Bewegungstabelle verzeichnen, die sich im Anhang dieses Buches befindet.

Falls nicht anders vorgeben, können Doppelblind-Spiele mit den Regelstufen 1, 2 und 3 ausgeführt werden.

SPIELABLAUF

Bei Doppelblind-Spielen gelangt der folgende, abgeänderte *BattleTech*-Spielablauf zum Einsatz.

1. Initiativphase
2. Bewegungsphase
 - Torso- und Geschützturmdrehungen
3. Aufklärungsphase
4. Waffeneinsatzphase
 - Gelegenheitsfeuer
 - Normales Feuer
5. Nahkampfphase
6. Wärmephase
7. Endphase

Die Initiativ-, Wärme- und Endphase jeder Runde folgt, wo nicht anders vorgegeben, den Standardregeln für *BattleTech* (S. 13, *BRW*). In der Folge werden die speziellen Doppelblind-Regeln für die Bewegungs-, Aufklärungs-, Waffeneinsatz- und Nahkampfphase ausführlich erklärt.

BEWEGUNGSPHASE

Jeder Spieler bewegt seine Einheiten und hält ihre Positionen dabei mit entsprechenden Spielsteinen auf der Karte fest. Dabei wird angenommen, daß die Bewegungen beider Parteien gleichzeitig stattfinden. In Fällen, bei denen zwei oder mehr einander befeindende Einheiten die Stapelbegrenzung eines Feldes zu überschreiten drohen, wird das umstrittene Hex von der Seite, die die Initiative gewonnen hat, in Besitz genommen (siehe *Besetzte Felder*, S. 53).

Dabei sollten die Spieler die Bewegungen ihrer Einheiten schriftlich auf einer Kopie der Doppelblind-Bewegungstabelle festhalten, wofür die folgenden Vorgaben gelten:

Soweit nötig, wird die Bewegungsart der Einheit (Gehen/Einsatzg., Laufen/Höchstg., Springen) eingetragen. Danach wird die eigentliche Bewegung festgehalten, wobei die folgenden Abkürzungen verwendet werden:

Vx = Bewegung um x Hexe nach vorne
 R = Ausrichtungsänderung nach rechts (um eine Hexeseite)
 L = Ausrichtungsänderung nach links (um eine Hexeseite)
 S = Sprung
 AS = Aufstehen
 SL = Seitschritt nach links (nur vierbeinige und springende Mechs)
 SR = Seitschritt nach rechts (nur vierbeinige und springende Mechs)
 Zx = Bewegung um x Hexe zurück (rückwärts)
 DL = Drehung links (kostenlose Bewegung für einen springenden Mech)
 DR = Drehung rechts (kostenlose Bewegung für einen springenden Mech)
 Ox = Um x Level nach oben (nur Senkrechtstarter und U-Boote)
 Ux = Um x Level nach unten (nur Senkrechtstarter und U-Boote)
 G = Gelegenheitsfeuer

Des weiteren werden die Kennnummern des Start- und Endhexes der Bewegung notiert, die Anzahl der zurückgelegten Felder und die letztendliche Ausrichtung des Torsos oder Geschützturms der Einheit unter Verwendung des Streudiagramms für Artillerie (S. 68, BRW).

Ralphs Locust befindet sich in Hex 1406 und ist in Richtung 4 ausgerichtet. In der Bewegungsphase läßt Ralph seinen Mech laufen. Er ändert zuerst die Ausrichtung des Mechs um 1 Hexeseite nach rechts, bewegt sich dann 4 Hexe weit vorwärts, ändert die Ausrichtung um 1 Hexeseite nach links und bewegt sich schließlich weitere 3 Hexe vorwärts. Dann dreht er noch den Torso, so daß dieser in Richtung 5 weist. Der Mech hat insgesamt 7 Hexe zurückgelegt. Die schriftliche Aufzeichnung dieser Bewegung würde wie folgt aussehen:

RUNDE NR. _____		DOPPELBLIND-BEWEGUNGSTABELLE							SEITE _____		
KENNUNG D. EINHEIT	STARTHEX	STARTAUS- RICHTUNG	BEWEGUNGS- ART	BEWEGUNG				ENDHEX	ENDAUS- RICHTUNG	TORSO- DREHUNG	ZURÜCKGE- HEXE
	1406	4	Laufen	R	V4	L	V3	1011	4	5	7

Nachdem die Spieler sämtliche Einheiten bewegt haben, übergeben sie ihre Bewegungstabellen dem Spielleiter. Dieser bewegt daraufhin die Einheiten auf seiner eigenen Karte, wobei zuerst sämtliche Einheit der Seite bewegt werden, die sich im Besitz der Initiative befindet.

Der Spielleiter führt dabei auch alle eventuell fällig werdenden Pilotenwürfe für Rutschen und Driften aus. Alle anderen Pilotenwürfe – egal, ob sie sich direkt aus der Bewegung ergeben oder nicht – führen die Spieler selbst durch.

Nachdem er die Bewegungen aller Einheiten der Spieler nachvollzogen hat, übernimmt der Spielleiter die Aufklärung. Die näheren Einzelheiten hierzu sind weiter unten unter *Aufklärungsphase* beschrieben.

Besetzte Felder

Weil die Streitkräfte, die bei einem Doppelblind-Spiel gegeneinander antreten, einander nicht sehen können, kann es vorkommen, daß ein Hex am Ende der Bewegungsphase von mehreren Einheiten besetzt wird. Wenn die Anzahl dieser Einheiten dabei die Stapelbegrenzung des Hexes überschreitet (siehe S. 20, BRW), gehört das Hex automatisch dem Spieler, der in dieser Runde die Initiative gewonnen hat. Eine gegnerische Einheit muß in diesem Fall in dem Hex verbleiben, in dem sie sich vor dem Betreten des umstrittenen Feldes zuletzt aufgehalten hat. Alle Einheiten, die von einer solchen Regelung betroffen sind, dürfen ihren jeweiligen Gegner in der

Nahkampffphase derselben Runde mittels eines Rammangriffs attackieren. (Die Regeln für Rammen befinden sich auf S. 41–42, BRW.)

AUFKLÄRUNGSPHASE

In der Aufklärungsphase stellt der Spielleiter fest, ob die Einheiten eines Spielers von gegnerischen Einheiten entdeckt werden können.

Zu diesem Zweck nimmt der Spielleiter seine Karte in Augenschein, nachdem er die Bewegungen der Einheiten beider Parteien darauf ausgeführt hat. Zuerst stellt er fest, ob eine Einheit irgendwelche Feindeinheiten rein visuell entdeckt hat. Dann überprüft er, ob gegnerische Einheiten mit Hilfe von Ortungssystemen entdeckt worden sein könnten. Danach teilt der Spielleiter beiden Parteien mit, welche Position, Ausrichtung und Typenbezeichnung die solchermaßen entdeckten Feindeinheiten besitzen.

Einheiten, die vor Beginn eines Doppelblind-Spiels nach den Regeln für versteckte Einheiten (S. 88, BRW) aufgestellt wurden, können nicht mittels Aufklärung, sondern nur mit den nach Standardregeln üblichen Methoden entdeckt werden. Falls eine versteckte Einheit zu schießen beginnt, kann sie nur entdeckt werden, wenn sie dabei von einer gegnerischen Einheit nach den Regeln für visuelle Aufklärung gesehen wird.

Visuelle Aufklärung

Eine Einheit ist immer dann in der Lage, eine gegnerische Einheit visuell zu entdecken, wenn drei Bedingungen erfüllt sind. Erstens muß sich die gegnerische Einheit innerhalb des frontalen Schußfeldes der sichtenden Einheit befinden. Zweitens muß die sichtende Einheit über eine freie Schußlinie zu der Feindeinheit verfügen. Drittens muß sich die gegnerische Einheit in Sichtweite der beobachtenden Einheit befinden. Die von den jeweiligen Umweltbedingungen abhängige maximale Sichtweite erfährt man aus der Tabelle "Sichtweite".

Fahrzeuge mit mehr als einem Besatzungsmitglied sind in der Lage, bei ihren Sichtungen gleich mehrere Schußfelder abzudecken (siehe *Fahrzeugbesatzungen*, S. 28). Jedes weitere Besatzungsmitglied nach dem ersten kann dabei ein zusätzliches Schußfeld beobachten, so daß ein Fahrzeug mit vier oder mehr Besatzungsmitgliedern tatsächlich über eine Rundumsicht verfügt.

Obwohl Infanterietruppen nicht so weit wie BattleMechs oder Fahrzeuge sehen, können sie trotzdem als ausgezeichnetes Frühwarnsystem dienen, da sie zur Aufklärung automatisch über ein 360-Grad-Sichtfeld verfügen.

SICHTWEITE

Bedingungen	Maximale Sichtweite (in Hexen)	
	BattleMech/Fahrzeug	Infanterie
Dunkelheit	5	2
Tageslicht	60	30
Dämmerung	15	8
Nebel, Regen, Rauch	10	5

Ortungsaufklärung

Elektronische Ortungssysteme decken im Vergleich zur rein visuellen Aufklärung oftmals einen größeren Bereich ab, allerdings können sie dabei auch durch entsprechende Gegenmaßnahmen in die Irre geführt werden. Ortungsgeräte decken unabhängig vom Schußfeld der beobachtenden Einheit stets einen 360-Grad-Bereich ab. Mit Ausnahme von seismischen Sensoren müssen alle Ortungssysteme dabei stets über eine freie Schußlinie zu einem Gegner verfügen, um ihn entdecken zu können.

Die Reichweiten der verschiedenen Ortungssysteme können der Tabelle "Ortungsreichweiten" entnommen werden.

Um ein Ortungsgerät zum Einsatz zu bringen, würfelt man mit 2W6. Ein Ergebnis von 7 oder 8 besagt, daß alle Einheiten in naher Entfernung entdeckt wurden. Ein Ergebnis von 5 oder 6 besagt, daß sämtliche Einheiten in naher und mittlerer Entfernung geortet wurden. Ein Ergebnis von 2 bis 4 besagt, daß der Ort alle Einheiten in naher, mittlerer und weiter Entfernung entdeckt hat. Ein Würfel-ergebnis von 9 bis 12 besagt, daß die Ortungssysteme keine Einheiten erfassen konnten. Eine beobachtende Einheit kann pro Runde nur ein Ortungssystem zum Einsatz bringen, und der jeweilige Spieler muß seine Wahl dabei schriftlich auf der Bewegungstabelle vermerken. (Hierbei gilt es übrigens zu beachten, daß die hier verwendeten Regeln für Sensoren und Sonden nur für Doppelblind-Spiele gelten.)

ORTUNGSREICHWEITEN

Ortungssystem	Reichweite (in Hexen)		
	Nah (2W6 = 7–8)	Mittel (2W6 = 5–6)	Weit (2W6 = 2–4)
Beagle-Sonde (IS)	1–12	13–24	25–36
Beagle-Sonde (Clans)	1–15	16–30	31–45
Spürhund-Sonde	1–16	17–32	33–48
Leichte Aktivsonde	1–9	10–18	19–27
Mechsensoren (Mech)	1–8	9–16	17–24
Fahrzeugsensoren (Andere)	1–6	7–12	13–18
Seismischer Sensor (Mech)	1–2	3–4	5–6
Seismischer Sensor (Fahrzeug)	1	2	3

In der Nähe von Natalies Raven befinden sich drei gegnerische Mechs. Auf dem Schlachtfeld herrscht Tageslicht, und der Raven kann den ersten Mech mit Leichtigkeit erkennen – die Maschine befindet sich im frontalen Schußfeld des Raven, der zugleich über eine freie Schußlinie zu der feindlichen Einheit verfügt, die sich im übrigen lediglich 14 Hexe weit entfernt befindet – und somit innerhalb der Sichtweite von 60 Hexen. Der zweite Mech ist 12 Hexe weit entfernt. Auch zu dieser Maschine besteht eine freie Schußlinie, allerdings befindet sie sich im linksseitigen Schußfeld des Raven. Der dritte Mech steht im hinteren Schußfeld des Raven und ist 19 Hexe weit entfernt, wobei ebenfalls eine Schußlinie zu diesem besteht. Der Raven hat eine Beagle-Sonde an Bord, die in dieser Runde von Natalie eingesetzt wird, so daß der Spielleiter mit 2W6 würfelt, um festzustellen, ob der Raven den zweiten und dritten Mech entdecken kann. Das Würfel-ergebnis beläuft sich auf 8, was bedeutet, daß ausschließlich Einheiten in naher Entfernung von der Sonde entdeckt werden können. Somit hat der Raven zwar auch den zweiten Mech entdecken können, nicht jedoch den dritten.

Fahrzeuge besitzen Sensorensysteme, die denen der Mechs sehr ähnlich sind, aber zumeist über eine geringere Reichweite verfügen, wie man in der Tabelle "Ortungsreichweiten" sehen kann. Infanterie verfügt grundsätzlich nicht über elektronische Ortungssysteme.

Falls seismische Sensoren zum Einsatz gelangen, können diese sämtliche Einheiten innerhalb ihrer Reichweite aufspüren – unabhängig vom Bestehen einer Schußlinie. Senkrechtstarter können keine seismischen Sensoren einsetzen, gleichzeitig können sie aber auch nicht von solchen entdeckt werden.

ECM-Systeme

Im selben Maße, in dem spezielle Ortungssysteme die Entdeckung feindlicher Einheiten erleichtern, können spezielle ECM-Systeme die Ortung von Einheiten auch wieder erschweren. Ganz allgemein gilt dabei, daß ECM-Systeme die Beschaffenheit und genaue Position einer Einheit vor der Ortung des Feindes verbergen können, zugleich

dienen ihre kraftvollen Störsignale dem Gegner allerdings auch als Hinweis darauf, daß da irgend etwas sein muß.

Im Doppelblind-Spiel dienen Schutzengel- und Wächter-ECM-Systeme dazu, die entsprechenden Würfel-ergebnisse eines Gegners bei dessen Versuch zu modifizieren, eine mit solch einem ECM-System ausgestattete Einheit zu entdecken. Weil die verschiedenen ECM-Systeme eine jeweils unterschiedliche Wirkung auf die verschiedenen Sonden und Sensoren ausüben, ist dieser Modifikator sowohl von der Sonde bzw. dem Sensor abhängig, der von einer beobachtenden Einheit eingesetzt wird, als auch vom speziellen ECM-System des Gegners. Sämtliche Modifikatoren sind in der Tabelle "ECM-Modifikatoren" aufgelistet.

Um von der entsprechenden Störwirkung betroffen zu werden, muß sich die ortende Einheit im Wirkungsradius des ECM-Systems befinden. Dieser Radius wird vom Vorhandensein oder Fehlen einer entsprechenden Schußlinie nicht beeinflusst. Falls eine ortende Einheit sich im Wirkungsbereich mehrerer ECM-Systeme gleichzeitig befindet, addieren sich deren Auswirkungen und somit auch die Modifikatoren.

Obwohl ECM-Systeme die Sensoren/Sonden daran hindern können, eine Einheit zu orten, erzeugen sie auch eine kräftige und unverwechselbare elektromagnetische "Eigensignatur". Falls eine ortende Einheit sich im Wirkungsbereich eines aktivierten ECM-Systems befindet und es ihr nicht gelingt, die mit ECM ausgestattete Einheit zu entdecken, wird ihr Besitzer darüber informiert, daß seine Einheit von einer ECM-Ausrüstung elektronisch gestört wurde.

Die Regeln, die an dieser Stelle für Sonden und ECM-Systeme aufgestellt wurden, gelten einzig und allein für Doppelblind-Spiele. Die normalen *BattleTech*-Regeln für Wächter-ECM und Beagle-Sonden befinden sich auf den Seiten 123 und 133–134 im *BattleTech Regelwerk*. Die Vorgaben und näheren Erläuterungen zur Spürhund-Sonde findet man unter *Ausstattung*, S. 83.

WAFFENEINSATZPHASE

Nachdem beide Spieler ihre Einheiten bewegt haben und der Spielleiter die Aufklärung vorgenommen hat, kommt als nächstes die Waffeneinsatzphase. In ihr dürfen ausschließlich Ziele angegriffen werden, die zuvor in dieser Runde von einer Einheit der eigenen Partei entdeckt worden sind. Es gelten dann die für Waffeneinsätze üblichen Standardregeln.

Der Spielleiter führt hierbei zuerst sämtliches Gelegenheitsfeuer durch, danach folgen alle anderen Waffeneinsätze. Jedes dieser beiden Angriffssegmente wird abgehandelt, indem sich der Spielleiter zuerst mit den Bewegungstabellen und Datenblättern aller potentiellen Zieleinheiten an einen der beiden Spieler wendet. Dieser führt dann alle seine Angriffe mit Gelegenheitsfeuer durch, wobei die Ergebnisse vom Spielleiter auf den jeweiligen Datenblättern eingetragen werden. Danach führt der Spielleiter zusammen mit dem anderen Spieler dessen Gelegenheitsfeuer durch. Nachdem sämtliches Gelegenheitsfeuer abgehandelt wurde, beginnt man nun auf die gleiche Weise mit der Durchführung der normalen Waffeneinsätze. Nachdem sämtliche Angriffe abgehandelt worden sind, händigt der Spielleiter die Datenblätter wieder ihren jeweiligen Besitzern aus und läßt sie dann die eventuell fällig gewordenen Pilotenwürfe durchführen. Im übrigen wird angenommen, daß sämtliches Gelegenheitsfeuer simultan stattfindet.

Es gilt noch zu beachten, daß der durch Gelegenheitsfeuer und Standardangriffe erlittene Schaden nicht zusammengezählt wird, soweit es die Ermittlung des Gesamtschadens betrifft, der einen entsprechenden Pilotenwurf erforderlich machen kann. Falls eine Einheit jedoch allein durch Gelegenheitsfeuer oder Standardangriffe 20+ Schadenspunkte erleidet, muß am Ende des entsprechenden Angriffssegmentes der hierdurch erforderlich gewordene Pilotenwurf ausgeführt werden.

ECM-MODIFIKATOREN

Sonde/Sensoren der ortenden Einheit	ECM-System der Zieleinheit	
	Schutzengel-ECM oder Null-Signatur-System	Wächter-ECM
Beagle (IS)	+5	+4
Clan-Sonden	+3	+2
Spürhund	+4	+3
Mechsensoren	+6	+5
Fahrzeugsensoren	+7	+6
Seismische	0	0

Gelegenheitsfeuer

In diesem Angriffssegment konzentriert sich eine Einheit ganz und gar auf potentielle Angriffsziele. Im Endeffekt sieht das so aus, daß der Schütze einer Einheit regelrecht hinter seiner Zielerfassung lauert und nur darauf wartet, daß sich ein günstiges Ziel zeigt. Sobald dann ein Gegner auftaucht, muß der Schütze nur noch auf den Waffenauslöser drücken. Das Gelegenheitsfeuer einer Einheit muß grundsätzlich bereits in der Bewegungsphase angekündigt werden, woraufhin sie sich nicht bewegen und auch keine anderen Handlungen ausführen darf. Für die tatsächliche Ausführung von Angriffen per Gelegenheitsfeuer gelten dann die üblichen Bewegungs- und Geländemodifikatoren, hinzu kommt noch ein zusätzlicher Modifikator von +2, der die Hast widerspiegelt, mit der solche Schüsse ausgeführt werden müssen.

Sämtlicher durch Gelegenheitsfeuer verursachter Schaden tritt bei einer getroffenen Einheit in Kraft, bevor man zu den Standardangriffen übergeht. Falls die Zieleinheit dabei zerstört oder umgeworfen wird, kann sie daraufhin in dieser Spielrunde keine weiteren Handlungen mehr vornehmen. Eine umgeworfene Einheit kann dabei auch weiterhin zum Ziel gegnerischer Angriffe werden, solange diese über eine freie Schußlinie zu ihr verfügen, allerdings darf sie das Feuer nicht erwidern. Bei Schüssen auf eine umgeworfene Einheit gelten die üblichen Angriffsmodifikatoren.

Einheiten, die Gelegenheitsfeuer durchführen, dürfen in derselben Runde keine Standardwaffeneinsätze oder Nahkampfangriffe mehr machen. Allerdings besitzen sie die Möglichkeit, angekündigtes Gelegenheitsfeuer letztendlich gar nicht auszuführen, um dann lieber im Angriffssegment für Standardwaffeneinsätze zu schießen.

NAHKAMPFFHASE

Es gelten die Standardregeln für Nahkampfangriffe, wobei lediglich für Rammangriffe und Todessprünge Ausnahmen gelten.

Rammangriffe dürfen nur dann erklärt werden, wenn beide beteiligten Einheiten in der Bewegungsphase versucht haben, dasselbe Hex zu betreten. In diesem Fall können eine oder aber beide Einheiten die Ausführung von Rammangriffen aufeinander nur ankündigen, sofern die rammende Einheit zur Zieleinheit hin ausgerichtet ist. Falls beide Einheiten einen Rammangriff erklären, wird letztendlich aber nur derjenige Spieler diesen Angriff auch tatsächlich ausführen dürfen, der die Initiative gewonnen hat.

Todessprünge dürfen nur dann angesagt werden, wenn die springende Einheit in einem Hex zu landen versucht, das eine gegnerische Einheit enthält.

AUSSCHLACHTUNG UND REPARATUR

Die folgenden Stufe 3-Regeln können in Verbindung mit den Regeln für Ausschlichtung und Reparatur auf den Seiten 71–77 im *Battle-Tech Regelwerk* verwendet werden und gelten ausschließlich für BattleMechs und Fahrzeuge. (Infanterietruppen – einschließlich Infanterie in Gefechtsrüstungen – müssen mit Hilfe von MASH-Einheiten, S. 69, "repariert" werden.)

Komposit- und verstärkte Bauweise der internen Struktur

Wenn man interne Struktur in Komposit- oder verstärkter Bauweise zusammen mit den Regeln für die *Ersatzteilbeschaffung* einsetzt, die sich auf den Seiten 72–73 im *BRW* befinden, so wird die folgende Ergänzung der Tabelle "Grundkosten Skelett/Muskulatur" verwendet.

GRUNDKOSTEN SKELETT/MUSKULATUR

Ausstattung	Preis (in C-Noten)
Komposit	Tonnage x 3.600
Verstärkt	Tonnage x 8.400
Komposit mit Dreifachmyomer	Tonnage x 17.600
Verstärkt mit Dreifachmyomer	Tonnage x 22.400

FLICKWERK

Selbst wenn gerade mal keine Ersatzteile zur Verfügung stehen, kann man in jeder Werkstatt noch immer genügend andere Hilfsmittel wie Myomerreste, Klebeband, Lötmaterial und sonstiges mehr auftreiben. Mit diesen Mitteln kann jeder Techniker beschädigte oder zerstörte Bauteile provisorisch wieder zusammenflicken, bis ein qualifizierter Techniker oder die benötigten Ersatzteile zur Verfügung stehen.

Mit dieser Methode können Arm- und Beinaktivatoren, Energiewaffen, Reaktoren und Sensoren geflickt werden. Um ein solches provisorisches Flickwerk zu erstellen, muß der Techniker einfach nur einen erfolgreichen Technikerwurf absolvieren. Provisorische Reparaturen dieser Art sind nicht sonderlich sicher oder haltbar, doch zumindest ermöglichen sie einem beschädigten BattleMech die rasche Rückkehr auf das Schlachtfeld und sind zudem nahezu kostenlos.

Geflickte Beinaktivatoren

Ein Mech mit einem provisorisch geflickten Beinaktivator kann sich – abgesehen von den folgenden Einschränkungen – wieder ganz normal bewegen.

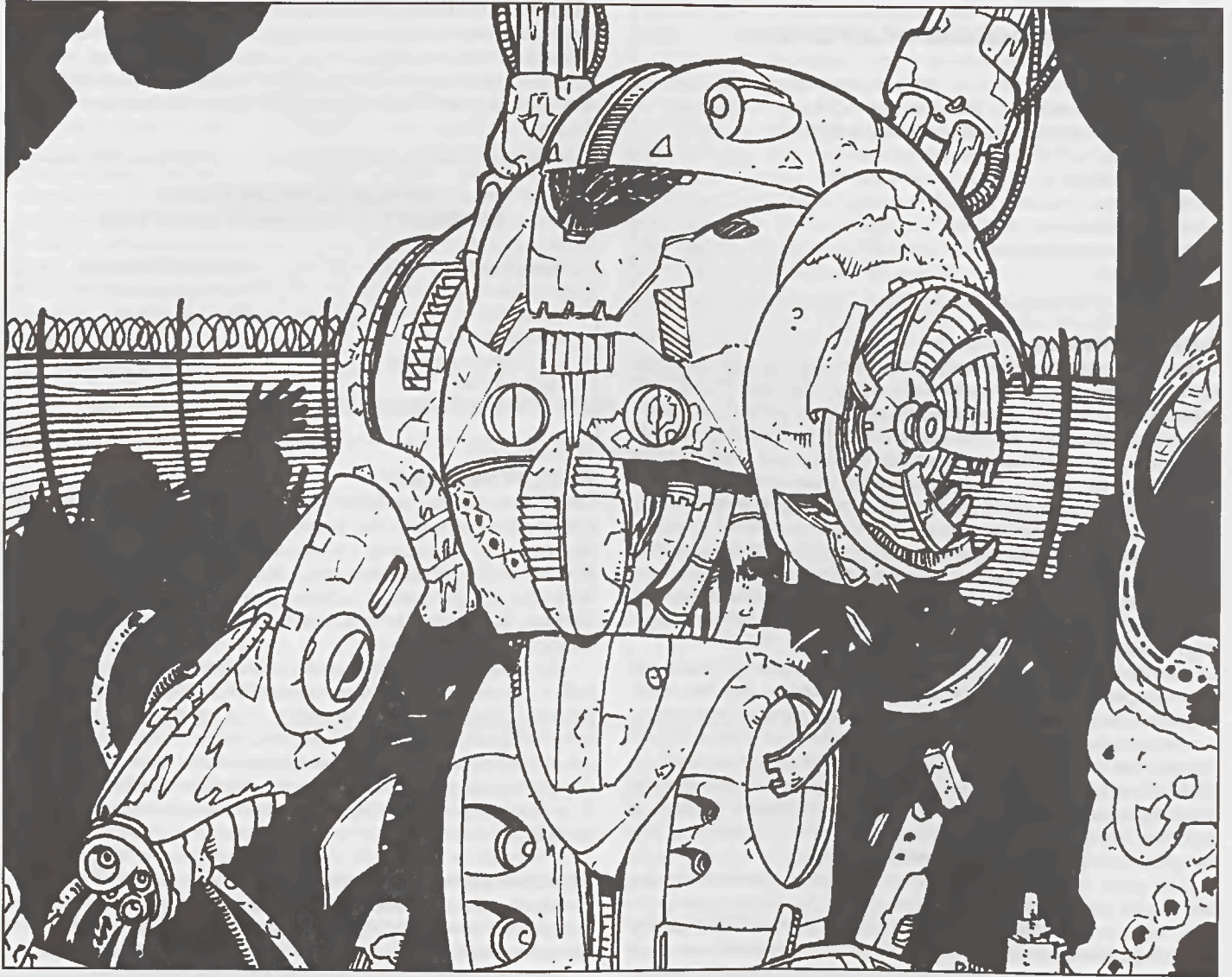
Erstens verringert sich die Bewegungsrate für Laufen des Mechs um 1. Zweitens geht der zusammengeflochte Aktivator durch einen erfolgreichen Rammangriff oder Tritt des Mechs automatisch wieder zu Bruch. Falls der geflickte Aktivator einen kritischen Treffer erleidet, kommt der Mech hierdurch automatisch zu Fall und leidet auch ansonsten unter den üblichen Folgen eines kritischen Treffers in diese Zeile. Abgesehen davon muß jedes Mal, wenn der Mech springt, ein 2W6-Wurf für ihn ausgeführt werden. Bei einem Ergebnis von 7 oder mehr ist das Flickwerk durch den Aufprall bei der Landung zerstört worden. Die Bewegungseinschränkungen von mehreren geflickten Beinaktivatoren verhalten sich kumulativ, allerdings kann die Bewegungsrate für Laufen einer Einheit auf diese Weise nie unter deren Bewegungsrate für Gehen absinken.

Pro Bein dürfen maximal zwei Aktivatoren geflickt sein. Hüftgelenke können nicht geflickt werden.

Geflickte Armaktivatoren

Ein Mech mit einem provisorisch geflickten Armaktivator kann seinen Arm – abgesehen von den folgenden Einschränkungen – wieder ganz normal benutzen.

Erstens geht der zusammengeflochte Aktivator durch einen erfolgreichen Schlag- oder Rammangriff automatisch wieder zu Bruch; genauso bei jedem Versuch, ein Objekt aufzuheben, das schwerer ist als ein MechKrieger. Ein kritischer Treffer in ein geflicktes Schultergelenk führt dazu, daß der betroffene Arm leblos herunterbaumelt, so daß die in ihm eingebauten Waffen nicht mehr eingesetzt werden können.



Pro Arm dürfen maximal zwei Aktivatoren (bzw. ein Aktivator und das Schultergelenk) geflickt sein.

Geflickte Energiewaffen

Provisorisch geflickte Energiewaffen funktionieren mit den folgenden Einschränkungen.

Erstens erzeugt eine solche Waffe bei jedem Einsatz 2 zusätzliche Wärmepunkte. Falls die Waffe einen kritischen Treffer erleidet, verursacht dies einen plötzlichen Wärmeausbruch, der in der Wärme-phase der betreffenden Runde 6 zusätzliche Wärmepunkte erzeugt. Ein solcher kritischer Treffer löst zudem eine elektrische Entladung im Cockpit aus, so daß ein Bewußtseinswurf für den Piloten ausgeführt werden muß. Falls der Pilot zu diesem Zeitpunkt unverletzt ist, verliert er das Bewußtsein bei einem Ergebnis von 2, wonach er in der Endphase der darauffolgenden Runde jedoch automatisch wieder zur Besinnung kommt.

Falls der Mech stürzt, muß für jede geflickte Waffe ein 2W6-Wurf ausgeführt werden. Bei einem Ergebnis von 7 oder mehr wurde die Waffe dabei zerstört, wobei sie einen plötzlichen Wärmeausbruch verursacht, der in der Wärme-phase der entsprechenden Runde 6 zusätzliche Wärmepunkte erzeugt.

Geflickte Reaktoren

Ein Mech mit einem provisorisch geflickten Reaktor ist – abgesehen von den folgenden Einschränkungen – wieder voll funktionsfähig.

Der Mech verliert in jeder der drei Zonen seines Torsorückens die Hälfte seiner Panzerung (Kommazahlen aufrunden). Angreifer,

die nach einem erfolgreichen Angriff auf den Rücken eines solchen Mechs auf der Tabelle "Kritische Treffer" würfeln, erzielen dabei bereits bei einem Ergebnis von 6, 7, 8 oder 9 einen kritischen Treffer. Alle anderen Ergebnisse auf dieser Tabelle werden wie üblich gehandhabt. Ein kritischer Treffer in einen geflickten Reaktor führt neben den üblichen Folgen einer beschädigten Reaktorabschirmung zu einem nur in der betreffenden Runde wirksamen, einmaligen Wärmeausbruch, der 10 zusätzliche Wärmepunkte erzeugt.

Geflickte Sensoren

Falls beide Sensorenzeilen eines BattleMechs kritischen Schaden erlitten haben, können diese von einem Techniker provisorisch zusammengeflocht werden. Danach kann der Mech seine normalen Sensoren – allerdings mit den folgenden Einschränkungen – wieder benutzen.

Die geflickten Sensoren belegen lediglich eine Bauteilzeile; die zweite Sensorenzeile wird gewertet, als würde sie die Anweisung "neu würfeln" enthalten. Die Sensoren können dann immer nur noch einen einzigen Gegner erfassen. Außerdem kann bei der Verwendung solcher provisorisch geflickten Sensoren immer nur eine einzige Waffe ohne Strafmodifikator eingesetzt werden; alle anderen Waffen unterliegen einem zusätzlichen Angriffsmodifikator von +2 (Blitz-Werfer sind von dieser Einschränkung jedoch nicht betroffen). Die geflickten Sensoren arbeiten zudem nur noch im Bereich des sichtbaren Lichts; dementsprechend erleidet die Einheit bei Kämpfen in völliger Dunkelheit oder in der Dämmerung neben den dafür üblichen Modifikatoren noch einen zusätzlichen Nachtkampfmodifikator von +1.

KONSTRUKTION

Dieses Kapitel bietet verschiedene Optionen an, mit denen sich neue BattleMechs und Fahrzeuge bauen lassen. Man sollte sich das gesamte Kapitel zuerst sorgfältig durchlesen, bevor man die Elemente auswählt, die man künftig verwenden möchte, weil einige der hier beschriebenen Regeln beträchtliche Auswirkungen auf das Spiel besitzen.

ALLGEMEINE REGELN

Falls nicht anders angegeben, gelten die folgenden Konstruktionsregeln sowohl für BattleMechs als auch für Fahrzeuge.

TECHNOLOGIESTUFE

Laut Standardregeln kann eine einzelne Einheit nicht sowohl Technologien der Inneren Sphäre als auch Technologien der Clans in sich vereinen. Tatsächlich sind diese beiden Technologiestufen allerdings nicht vollkommen inkompatibel. Der gebräuchlichste Weg, sie miteinander zu kombinieren, ist ein Umbau mit anschließender Neuausstattung (siehe *Umbau und Neuausstattung*, S. 76–77, BRW). Unter bestimmten Bedingungen kann ein Mech oder Fahrzeug aber auch schon vom Werk aus sowohl mit Innere-Sphäre- als auch mit Clantechnologie versehen sein.

Eine Einheit, die Innere-Sphäre- und Clantechnologie in sich vereint, besitzt eine sogenannte gemischte Technologiestufe. Einheiten dieser Bauart können dann von ihrer Ausstattung und Rahmenkonstruktion her Merkmale aufweisen, die eigentlich nur entweder ausschließlich den Clans oder der Inneren Sphäre vorbehalten sind. Weil die Standardregeln in der Annahme verfaßt wurden, daß die Technologien der Inneren Sphäre und der Clans inkompatibel sind, müssen Spieler allerdings eigene Lösungen finden, wenn sie bei der Konstruktion solcher Einheiten auf widersprüchliche Vorgaben stoßen.

ERHALT VON KOMMAZAHLEN

Die Standardregeln für die Konstruktion von BattleMechs und Fahrzeugen schreiben normalerweise das Auf- oder Abrunden von Kommazahlen vor, um die Berechnungen möglichst einfach zu halten. Erfahrene Spieler können nun bei der Erschaffung von Mechs und Fahrzeugen der Regelstufe 3 dazu übergehen, solche Zahlen nicht mehr länger zu runden, sondern sie statt dessen zu erhalten, um auf diese Weise auch noch das letzte Quentchen freie Tonnage zur Optimierung ihrer Eigenkonstruktion ausnutzen zu können.

Mit dem Erhalt von Kommazahlen ist ganz einfach gemeint, daß man während des Konstruktionsprozesses keine Auf- oder Abrundungen von Kommazahlen mehr vornimmt. Wo eine Regel normalerweise eine Rundung vorsieht, wie zum Beispiel beim Errechnen des Gewichtes eines XL-Reaktors, bleibt die Kommazahl nun vollständig erhalten. Zum Beispiel wiegt ein 350er XL-Reaktor laut Standardregeln 15 Tonnen. Erhält man allerdings die Kommazahl, so beläuft sich sein Gewicht lediglich auf 14,75 Tonnen.

Um die Berechnungen trotzdem nicht übermäßig kompliziert zu gestalten, sollten Spieler beim Erhalt von Kommazahlen die sich ergebenden Werte jeweils zur zweiten Stelle hinter dem Komma runden.

Panzerung

Mit dem Erhalt von Kommazahlen kann Panzerung nun in beliebigen Mengen angeschafft werden und nicht mehr nur in ganzen oder halben Tonnen Gewicht. Zu diesem Zweck dividiert man die gewünschte Menge an Panzerpunkten einfach durch 16; das Ergebnis stellt dann die Panzerungstonnage dar. (Falls die Einheit eine Spezialpanzerung erhalten soll, die den Panzerwert modifiziert, werden die gewünschten Panzerpunkte zuerst durch 16 geteilt und dann durch den entsprechenden Faktor der Spezialpanzerung.)

Wenn man einem Mech zum Beispiel 97 Punkte Standardpanzerung verleihen möchte, wird sich das Gewicht dieser Panze-

rung auf 6,06 Tonnen belaufen ($97 / 16 = 6,0625$). Bei einem ClanMech mit 131 Punkten Ferrofibrpanzerung würde diese Panzerung insgesamt 8,22 Tonnen wiegen ($131 / 16 / 1,2 = 6,8229166667$).

Munition

Der Erhalt von Kommazahlen gestattet es Mechs und Fahrzeugen außerdem, Munition nicht immer nur in Form ganzer Tonnen Gewicht mitzuführen. Einheiten können nun beliebige Mengen an Munition laden, obwohl man dabei sicherlich rasch feststellen wird, daß Viertel- oder halbe Tonnen am praktischsten sind. Jeder Schuß Munition, der laut der Zahl hinter dem Komma weniger wiegt als eine ganze Waffenladung, wird weggelassen. So würde eine halbe Tonne KSR 4-Munition beispielsweise 12 Ladungen enthalten (1 Tonne = 25 Schuß; $25 / 2 = 12,5$ bzw. 12 volle Ladungen).

Jede Munitionskammer belegt unabhängig von ihrem Gewicht eine Bauteilzeile. Unterschiedliche Munitionstypen können nicht innerhalb ein und derselben Bauteilzeile miteinander gemischt werden.

REAKTOREN

Experimente mit verbesserten Fusionsreaktoren haben in der Vergangenheit zu vielen katastrophalen Fehlschlägen geführt und keinen echten Durchbruch erbracht. Als Folge der Claninvasion konzentriert sich die Entwicklung mehr und mehr auf leichtere und kleinere Reaktoren, obwohl auch dabei bislang keine wirklichen Fortschritte verzeichnet werden konnten. Die folgenden Einträge beschreiben die neuen Reaktortypen, die sich überall im bekannten Weltraum bei den verschiedensten Forschungsinstituten in der Entwicklung befinden.

Die Tabelle "Reaktorvarianten" zeigt die Werte für die diversen Stufe 3-Reaktoren, die in diesem Buch beschrieben werden. Der Vollständigkeit halber wurden auch die im *BattleTech Regelwerk* enthaltenen Reaktoren mit in die Tabelle aufgenommen.

Kompaktreaktoren

Einige Konstrukteure haben sich an einem Kompaktreaktor versucht, um im mittleren Torso mehr Platz für andere Komponenten zu schaffen. Kompaktreaktoren sind schwerer als Standardreaktoren, aber zugleich auch weniger verwundbar, weil sie aufgrund ihrer geringen Größe besser mit einer Separatpanzerung (siehe S. 62) versehen werden können.

Kompaktreaktoren nehmen im mittleren Torso lediglich die Hälfte der sonst üblichen Bauteilzeilen ein. Wenn sie bei der Konstruktion eines Mechs verwendet werden, bleiben die drei Zeilen des Abschnitts "4–6" auf dem Datenblatt leer. Allerdings nehmen Kompaktreaktoren das Anderthalbfache des Gewichtes ihres Gegenstücks der Standardbauart in Anspruch (zur nächsten halben Tonne runden). Kompaktreaktoren kosten doppelt soviel wie Standardreaktoren und sind nicht in Form von XL-, XXL- oder Großreaktoren erhältlich.

Verbrennungsmotoren

Es ist möglich, wenn auch ziemlich ineffizient, BattleMechs mit einem Verbrennungsmotor auszustatten. Siehe *Low-Tech- und NutzMechs*, S. 64).

Großreaktoren

Die Regelstufe 3 erlaubt den Einsatz von Großreaktoren (mit einem Reaktorwert von über 400), die allerdings sperrig, schwer und teuer sind. Mit der Verbreitung der XL-Technologie beginnen mehr und mehr Hersteller damit, die Möglichkeiten dieser massigen Fusionsreaktoren auszuloten.

Wegen der für eine nennenswerte Leistungssteigerung erforderlichen Größenzunahme sind solche riesigen Reaktoren für die meisten Kampfeinheiten jedoch ungeeignet.

REAKTORVARIANTEN

Reaktorart	Reaktor- tonnage	Zusätzliche Bauteilzeilen (Mech)	Komponenten- plätze (Fahrzeug)	Grundkosten*
Standard	Standard	Keine	0	5.000
Groß	Standard	2 in TM	1	10.000
Clan XL	1/2 Standard	2 in LT, 2 in RT	1	20.000
Clan XXL	1/3 Standard	4 in LT, 4 in RT	2	100.000
Clan XL-Groß	1/2 Standard	2 in TM, 2 in LT, 2 in RT	2	40.000
Clan XXL-Groß	1/3 Standard	2 in TM, 4 in LT, 4 in RT	3	200.000
Kompakt	1,5 x Standard	-3 in TM	-	10.000
Innere Sphäre XL	1/2 Standard	3 in LT, 3 in RT	2	20.000
Innere Sphäre XXL	1/3 Standard	6 in LT, 6 in RT	4	100.000
Innere Sphäre XL-Groß	1/2 Standard	2 in TM, 3 in LT, 3 in RT	3	40.000
Innere Sphäre XXL-Groß	1/3 Standard	2 in TM, 6 in LT, 6 in RT	5	200.000
Verbrennungsmotor	2 x Standard	Keine	0	1.250
Großer Verbrennungsmotor	2 x Standard	2 in TM	1	2.500

* Die Endkosten eines Reaktors (in C-Noten) werden anhand der folgenden Formel errechnet: (Grundkosten x Reaktorwert x Tonnage der Einheit) / 75.

Die Tabelle "Großreaktoren" gibt die Tonnagen für eine Reihe von Großreaktoren an. Abgesehen von ihrem beträchtlichen Gewicht nehmen Großreaktoren auch noch – ganz ähnlich wie XL-Reaktoren – zusätzliche Bauteilzeilen in Anspruch. Jeder Großreaktor belegt die beiden freien Zeilen des mittleren Torsos bzw. einen Komponentenplatz in einem Fahrzeug.

Jeder Großreaktor ist speziell auf das Fahrzeug- oder Mechmodell zugeschnitten, das ihn verwenden soll, wodurch sich seine Anschaffungskosten beträchtlich erhöhen. Großreaktoren kosten doppelt soviel wie die kleineren Reaktoren. Bei XL- und XXL-Großreaktoren verhält sich der Größen- und Preisanstieg kumulativ, wie man auf der Tabelle "Reaktorvarianten" sehen kann.

Es gilt noch zu beachten, daß die für Großreaktoren benötigten Gyroskope jeweils 5 Tonnen wiegen.

XXL-Reaktoren

Extraleichte (XL) Reaktoren haben bereits einmal die BattleMech-Entwicklung revolutioniert, und die Forscher aus der Inneren Sphäre versuchen auf diesem Gebiet noch weiter voranzukommen. In dem Bemühen, den technologischen Vorsprung der Clans noch weiter einzuholen, haben sie kürzlich mit Arbeiten an einem extra-extraleichten Reaktor begonnen (XXL bzw. Doppel-XL genannt). Diese Technologie funktioniert zwar schon, ist aber noch weit davon entfernt, fehlerfrei zu arbeiten. Auch die Clans versuchen schon seit mehr als hundert Jahren, einen solchen Fusionsreaktor zu entwickeln, bislang jedoch ebenfalls ohne Erfolg.

Ein XXL-Reaktor wiegt nur ein Drittel soviel wie sein Gegenstück der Standardbauweise, nimmt dabei jedoch doppelt so viele Bauteilzeilen in den Seitentorsos ein wie ein XL (jeweils 4 bei Clantechnologie, 6 bei Innere-Sphäre-Technologie). Extra-extraleichte Reaktoren sind extrem teuer und kosten das Fünffache eines normalen XL-Reaktors (siehe Tabelle "Reaktorvarianten").

Extra-extraleichte Reaktoren besitzen zudem einen hohen Wärmeausstoß. Stehenbleiben erzeugt 2 Wärme-

punkte. Gehen erzeugt 4 und Laufen erzeugt 6 Wärmepunkte. Die Wärmeentwicklung beim Sprung verdoppelt sich, wobei jeder Sprung mindestens 6 Wärmepunkte erzeugt.

NEUE ZIELERFASSUNGSSYSTEME

Jeder Mech kann jeweils nur mit einem der neuen Zielerfassungssysteme ausgestattet werden, die in der Folge vorgestellt werden. Keines dieser Systeme wirkt sich auf Nahkampfangriffe aus. Falls nicht anders erwähnt, nehmen sie bei der Konstruktion kein zusätzliches Gewicht oder zusätzliche Zeilen in Anspruch. Ein moderner Feuerleitcomputer nimmt übrigens auch stets alle Funktionen eines Zielerfassungssystems wahr, aus diesem Grund können beide Systeme nicht gleichzeitig in einer Einheit verwendet werden.

Viele Einheiten verfügen bereits über eine Abart dieser Systeme. So ist der *JägerMech* zum Beispiel für seine Flugabwehreigenschaften bekannt. Aus diesem Grund darf man davon ausgehen, daß dieser Mech bereits über eine Flugabwehr-Zielerfassung verfügt, zumal ein solches System ja kein zusätzliches Gewicht oder zusätzlichen Raum in Anspruch nimmt. Solche Umbauten können an allen Mechs durchgeführt werden, die laut ihrer Beschreibung im *Hard-ware Handbuch* über solche speziellen Fähigkeiten verfügen, solange sämtliche Spielteilnehmer damit einverstanden sind.

Ferndistanz-Zielerfassung

Ein Ferndistanz-Zielerfassungssystem erleichtert Angriffe auf weite Entfernungen auf Kosten der Zielgenauigkeit über kurze Strecken. Eine Einheit, die über ein solches System verfügt, verwendet die folgenden Entfernungsmodifikatoren: Nah +1, Mittel +2, Weit +3.

Nahdistanz-Zielerfassung

Ein Nahdistanz-Zielerfassungssystem erhöht die Treffsicherheit gegen Ziele in naher Entfernung, zugleich gestalten sich Schüsse über weite Distanzen jedoch schwieriger. Eine Einheit, die über ein solches System verfügt, verwendet die folgenden Entfernungsmodifikatoren: Nah -1, Mittel +2, Weit +5.

GROSSREAKTOREN

Reaktorwert	Tonnage
405	56,5
410	61
415	66,5
420	72,5
425	79,5
430	87,5
435	97
440	107,5
445	119,5
450	133,5
455	150
460	168,5
465	190
470	214,5
475	243
480	275,5
485	313
490	356
495	405,5
500	462,5

Zielerfassung über variable Distanzen

Das Zielerfassungssystem über variable Distanzen vereinigt die Vorzüge des Ferndistanz- und Nahdistanz-Systems unter einem Dach. Der Pilot kann den Modus dieses Systems in der Endphase einer Runde jeweils auf Ferndistanz, Nahdistanz oder Normalerfassung einstellen.

Das Zielerfassungssystem über variable Distanzen wiegt eine halbe Tonne und belegt eine Bauteilzeile im Kopf des Mechs. Ein kritischer Treffer in dieses System macht seine Fähigkeit zur Umstellung auf verschiedene Entfernungsbereiche zunichte – das Zielerfassungssystem behält seine gegenwärtige Einstellung dann für den Rest des Spiels bei.

Flugabwehr-Zielerfassung

Dieses System verbessert die Zielerfassung gegen Flugzeuge, erschwert zugleich aber auch Angriffe auf Bodeneinheiten. Alle Schüsse gegen fliegende Einheiten (Senkrechtstarter in Flug, Raumjäger und konventionelle Jäger) werden um -2 modifiziert. Dieser Modifikator gilt nicht für Angriffe auf Einheiten, die ihre Sprungdüsen benutzen. Angriffe auf Bodenziele unterliegen hingegen einem Modifikator von +1.

Multi Trac-Zielerfassung

Dieses Grundmodell ist für die Verfolgung mehrerer Ziele zugleich ausgelegt, was allerdings auf Kosten der generellen Treffsicherheit geht. Eine mit Multi Trac ausgestattete Einheit kann pro Runde beliebig viele Ziele angreifen, ohne dabei einem Sekundärziel-Modifikator zu unterliegen. Diese Ziele können sich zudem in beliebigen Schußfeldern der zum Einsatz gelangenden Waffen des Angreifers befinden. Sämtliche Schußwaffenangriffe auf Ziele, die sich nicht im frontalen Schußfeld befinden, unterliegen dabei einem Modifikator von +1.

Multi Trac II

Als verbesserte Version des oben beschriebenen Multi Trac-Systems bietet Multi-Trac II die gleichen Vorteile, allerdings entfällt hier zusätzlich der Modifikator von +1 für Angriffe auf Ziele, die sich außerhalb des frontalen Schußfeldes befinden. Das Multi Trac II-System wiegt eine halbe Tonne und nimmt eine Bauteilzeile im Kopf des Mechs ein. Ein kritischer Treffer in dieses System macht sämtliche Vorteile des Multi Trac II zunichte, wirkt sich ansonsten aber nicht weiter auf Waffeneinsätze aus.

Feuerleitcomputer

Hiermit ist sowohl der moderne Feuerleitcomputer gemeint, der von den Clans perfektioniert wurde (S. 125, *BRW*), als auch das Innere-Sphäre-Gerät der Regelstufe 3, das in diesem Buch beschrieben wird (*Ausstattung*, S. 76). Er wird allein der Vollständigkeit halber an dieser Stelle erwähnt, weil ein solcher Computer zugleich auch sämtliche Zielerfassungsaufgaben für die Einheit übernimmt, so daß er nicht im Kombination mit den oben beschriebenen Systemen eingesetzt werden kann.

K3-Computer

Hierbei handelt es sich um das moderne Kommando/Kontrolle/Kommunikation-Computersystem, das von der Inneren Sphäre entwickelt wurde (S. 126–127, *BRW*). Es wird allein der Vollständigkeit halber an dieser Stelle erwähnt, weil solch ein System zugleich auch sämtliche Zielerfassungsaufgaben für die Einheit übernimmt, so daß es nicht in Kombination mit den oben beschriebenen Systemen eingesetzt werden kann.

ERWEITERTE

SATELLITENVERBINDUNGEN

Viele Mechs und Fahrzeuge verfügen über einzigartige oder weiterentwickelte Kommunikationssysteme, allerdings wirken sich diese normalerweise nicht weiter im *BattleTech*-Spiel aus. Die erweiterte Satellitenverbindung, die von Mechs wie dem *Cyclops* oder *Atlas*

mitgeführt wird, bildet hier allerdings eine Ausnahme; laut Regelstufe 3 verschafft dieses hochentwickelte Funksystem einer Einheit, die es zum Einsatz bringen kann, einen Vorteil im Spiel.

Ein Einheit vermag mit Hilfe dieses Systems allen Einheiten der eigenen Partei einen ausgezeichneten Überblick über das Schlachtfeld zu verschaffen, allerdings kann sie selbst dabei nicht im engen Verbund mit anderen Einheiten der eigenen Seite zusammenarbeiten, weil ihre Kommunikationsanlagen ganz auf die Satellitenverbindung ausgerichtet sind. Sämtliche Einheiten der Partei, zu der auch die Einheit mit der erweiterten Satellitenverbindung zählt, kommen in den Genuß eines Modifikators von +2 für ihre Initiativwürfe, wobei mehrfach vorhandene Satellitenverbindungen sich nicht kumulativ auswirken. Eine mit der Satellitenverbindung ausgerüstete Einheit kann weder als Vorwärtsbeobachter für indirekten LSR-Beschuß oder Artillerieeinsätze dienen, noch kann sie selbst solche Angriffe mit Hilfe eines anderen Beobachters ausführen oder aktiv an einem K3-Netzwerk beteiligt sein. Außerdem gilt für sämtliche Pilotenwürfe und Angriffe dieser Einheit ein zusätzlicher Zielzahl-Modifikator von +1.

Eine Satellitenverbindung kann jeweils in der Endphase einer Runde ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn sie abgeschaltet ist, entfallen all ihre Vor- und Nachteile.

ERSCHAFFUNG VON BATTLEMECHS

Die folgenden Vorgaben gelten ausschließlich für die Konstruktion von BattleMechs.

Hinweis: Beim Einbau von Ausstattung, die daraufhin Bauteilzeilen in einer Zone frei werden läßt, wie dies zum Beispiel bei einem Kompaktreaktor oder verkleinerten Cockpit der Fall ist, dürfen die auf diese Weise frei gewordenen Zeilen zu einer geschlossenen Gruppe zusammengefaßt werden.

COCKPITSYSTEME

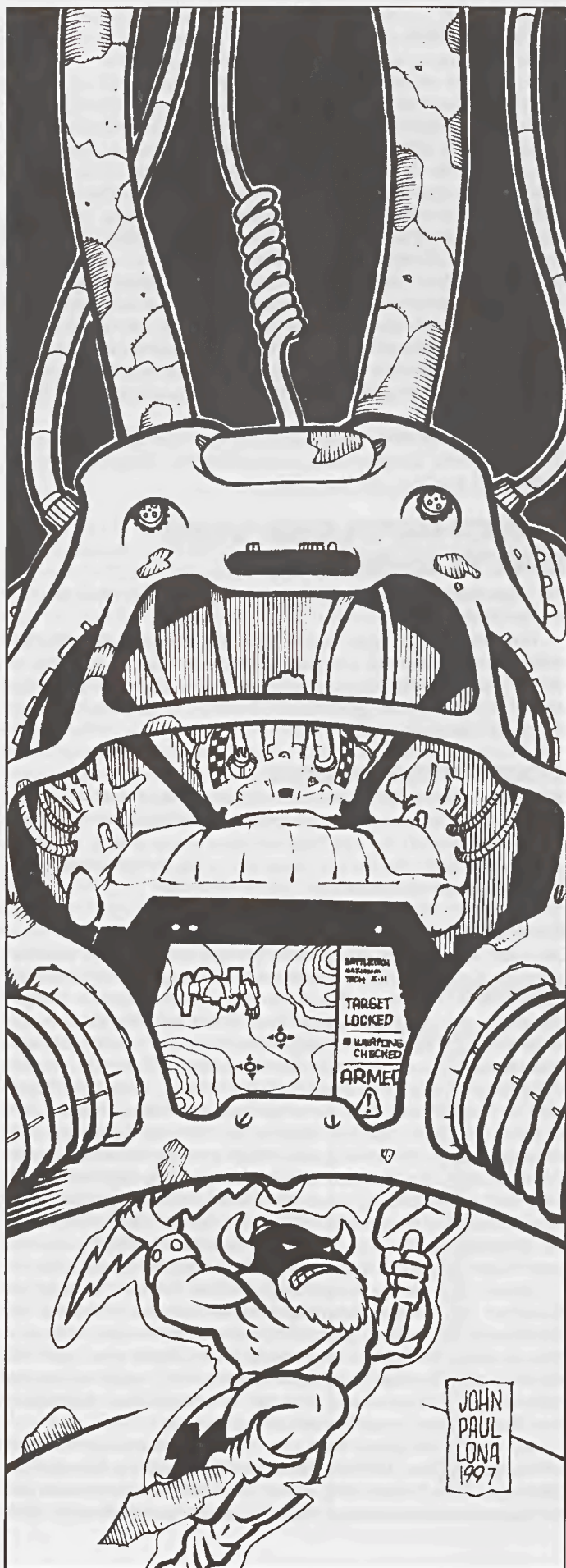
Das Cockpit stellt das Nervenzentrum eines Mechs dar, und aus diesem Grund können dort durchgeführte Modifikationen einen beträchtlichen Einfluß auf die Eigenschaften eines Mechs ausüben. Jeder Mech kann jeweils nur eines der in der Folge vorgestellten Cockpitsysteme verwenden.

Befehlskonsole

Die noch aus der Zeit des Sternenbundes stammenden Befehlskonsolen sind mittlerweile immer seltener geworden. Im Endeffekt handelt es sich bei einer Befehlskonsole um ein weiteres Cockpit, das einem zweiten MechKrieger Platz bietet, bei dem es sich normalerweise um einen hochrangigen Befehlshaber handelt. Die redundante Ausführung der Mechkontrollen, die in einer Befehlskonsole enthalten sind, erlaubt es diesem zweiten Piloten, notfalls die Steuerung zu übernehmen, falls der ursprüngliche Pilot ausfallen sollte. Es überrascht nicht, daß BattleMechs, die über eine Befehlskonsole verfügten, rasch zu bevorzugten Zielen von gegnerischen BattleMechs wurden. Die Mehrzahl derjenigen, die heute noch im Einsatz sind, wird zur Ausbildung neuer MechKrieger benutzt und sorgfältig vom Schlachtfeld ferngehalten. Die Clans machen keinen Gebrauch von Befehlskonsolen, weil die Idee eines einzelnen Mechs, der von zwei Piloten gesteuert wird, nicht ihren Ehrbegriffen entspricht.

Sofern man sie zu Ausbildungszwecken einsetzt, vermag ein Ausbilder das Leistungsvermögen eines Rekruten mit Hilfe der Befehlskonsole direkt zu überprüfen, während er mit diesem zusammen im selben BattleMech sitzt – wobei er im Notfall auch rasch die Kontrolle über die Maschine übernehmen kann. Ein solch wertvolles Hilfsmittel für den Instrukteur kann bei der vollständigen Ausbildung zum MechKrieger ganze Monate an Zeit sparen.

Auf dem Schlachtfeld kann sich dieses System sogar als noch wertvoller erweisen. Mit Hilfe der Befehlskonsole kann sich der Befehlshaber einer Einheit völlig auf die taktische Gesamtsituation seiner Truppen konzentrieren, und das von einer Position direkt an oder



knapp hinter der vordersten Front, während der eigentliche Pilot des Mechs ihm das Kämpfen abnimmt. Sobald ein Befehlshaber und ein Pilot sich erst einmal an diese Form der Zusammenarbeit gewöhnt haben, kann die Anwesenheit eines Anführers, der sich ganz auf die Strategie konzentrieren kann, ohne selbst in den Kampf eingreifen zu müssen, die Kampfkraft einer ganzen Streitmacht verbessern.

Jeder schwere oder überschwere Mech kann mit einer Befehlskonsole ausgestattet werden; sie ist hingegen zu groß, um in die Köpfe kleinerer Mechs eingebaut werden zu können. Befehlskonsolen wiegen jeweils 3 Tonnen und belegen eine Bauteilzeile im Kopf des Mechs.

Obwohl die in einer Befehlskonsole enthaltenen Kontrollen normalerweise nicht dazu verwendet werden, um den BattleMech zu steuern, können sie notfalls zu diesem Zweck eingesetzt werden. Der zweite MechKrieger, der die Konsole bedient, erleidet keinen Schaden durch Munitionsexplosionen, solange er nicht als Pilot des BattleMechs fungiert, obwohl er immer noch durch Kopftreffer, Stürze und die Auswirkungen einer übermäßigen Wärmeentwicklung verwundet werden kann. Falls das ursprüngliche Cockpit zerstört wird, kann der zweite Pilot die Steuerung des Mechs problemlos mittels seiner Befehlskonsole übernehmen. Dies ist eine Ausnahme von der Standardregel, nach der ein Mech nach der Zerstörung seines Cockpits automatisch ebenfalls als zerstört gilt. Bei einem Mech, der mit einer Befehlskonsole ausgestattet ist, müssen zuerst sowohl das Cockpit als auch die Befehlskonsole zerstört werden, bevor er selbst als zerstört gilt.

Solange der Befehlshaber einer Einheit nicht selbst als Pilot seines Mechs fungiert, gewährt die Anwesenheit seiner Befehlskonsole allen Einheiten, die unter seinem Befehl stehen, einen Initiativmodifikator von +2. Dieser Bonus verhält sich kumulativ zu einer erweiterten Satellitenverbindung (falls vorhanden). Abgesehen davon entfallen alle Nachteile, die mit der Verwendung letzteren Systems verbunden sind, weil der Benutzer der Befehlskonsole ja nicht zugleich mit der Steuerung des BattleMechs beschäftigt ist und sich somit ganz auf seine Instrumente konzentrieren kann.

Die Initiativboni von mehreren gleichzeitig eingesetzten Befehlskonsolen oder auch die von Befehlskonsolen und Mobilien Hauptquartieren (siehe S. 70) sind hingegen nicht kumulativ.

Erweitertes Informationssystem

Bei dem Erweiterten Informationssystem (EI) der Clans handelt es sich um ein Zielerfassungs- und verfolgungssystem, das allem überlegen ist, was die Innere Sphäre gegenwärtig zu bieten hat. Die fortschrittlichen EI-Systeme setzen sich dabei aus zwei Komponenten zusammen: einem neuralen Netzwerk, das dem MechKrieger eingepflanzt wurde, und einem Computer. Unter Verwendung der Ortungsergebnisse sämtlicher Plattformen der eigenen Seite erschafft der Computer in Verbindung mit bereits im Vorhinein gespeicherten Geländedaten ein virtuelles Schlachtfeld, das sich dann aus jedem Blickwinkel studieren lässt. Der MechKrieger erlangt mittels seines neuralen Netzwerkes Zugriff auf diese Daten. Er ist somit nicht länger allein auf die Sicht aus seinem Cockpit heraus angewiesen, sondern verfügt statt dessen über eine frei bewegliche Kamera, die sich über den gesamten Kampfschauplatz bewegen lässt und dabei jede beliebige Perspektive einzunehmen vermag, die er sich wünscht.

EI stellt das Schlachtfeld für den MechKrieger in vereinfachter Ansicht dar und versorgt ihn zugleich mit ausreichenden Informationen, um ihm einen wirkungsvollen Kampfeinsatz zu ermöglichen, ohne ihn zugleich mit zu vielen Informationen zu überladen oder auch nur zu einem Blick auf seine Steuerungskontrollen zu zwingen.

Das System projiziert alle wichtigen Kampfinformationen in die Schlachtfeldansicht des MechKriegers hinein. Die technischen Daten einer gegnerischen Einheit lassen sich dabei mittels eines einfachen Gedankenbefehls aufrufen, und das Display unterscheidet alle Mechs nach Freund oder Feind. Zugleich fungiert das neurale EI-Implantat als drahtlose Neurohelmverbindung.

Diese Implantate ermöglichen es dem MechKrieger, die eingehenden EI-Daten unverzüglich zu assimilieren, was allerdings seinen Preis hat: es kann dabei zu einer sensorischen Überlastung

kommen, die zu einem chronischen Nervenleiden und sogar zu Wahnsinn oder Tod führen kann.

Das neurale Implantat stellt eine Verbindung zum normalen EI-Darstellungssystem her, so daß der MechKrieger die EI-Darstellung per Gedankenbefehl aktivieren kann. Ein MechKrieger, der über ein entsprechendes neurales Implantat verfügt, vermag Einheiten, die mit solch einem EI-Darstellungssystem ausgestattet sind, sehr viel effektiver einzusetzen als ein MechKrieger ohne Implantat. Einheiten in Gefechtsrüstungen können ebenfalls Gebrauch von EI-Implantaten machen; damit ein ganzer Strahl in den Genuß der entsprechenden Vorteile kommen kann, muß allerdings jedes einzelne Mitglied mit einem Implantat ausgestattet sein.

Neurale Implantate können ausschließlich von BattleMech-Piloten und gefechtsgerüsteten Einheiten benutzt werden. Fahrer von konventionellen Fahrzeugen und Raumjägerpiloten können keinen Nutzen aus ihnen ziehen, weil ihre Maschinen keine humanoide Form aufweisen.

Aufgrund ihrer gefährlichen und schmerzhaften Nebenwirkungen werden die Implantate nur von den fanatischsten Clankriegern verwendet. Etwa 5 Prozent aller MechKrieger der Clans verfügen über ein EI-Implantat. Weil sie allerdings normalerweise in geschlossenen Verbänden agieren, erscheint Beobachtern aus der Inneren Sphäre dieser Prozentsatz sehr viel höher. MechKrieger aus Kreuzritter-Clans wie den Jadefalken oder Sternennattern machen merklich häufiger Gebrauch von EI-Implantaten als solche von der Bewahrer-Fraktion.

Ein EI-System kann jeweils in der Endphase einer Runde ein- oder ausgeschaltet werden. Solange das System abgeschaltet ist, verhält sich die Einheit, als würde sie über kein EI-System verfügen; der Pilot verfügt über keinerlei Vorteile, erleidet andererseits aber auch keine Schäden aufgrund von Rückkopplungen. Der Aktivierungszustand eines EI-Systems muß jederzeit deutlich auf dem Datenblatt der entsprechenden Einheit vermerkt sein.

Wenn das EI-System eingeschaltet ist, kommt die Einheit in den Genuß der folgenden Vorteile:

- * Für sämtliche Pilotenwürfe gilt ein zusätzlicher Pilotenwert-Modifikator von -1. (Dies kommt bei Gefechtsrüstungen nicht zur Anwendung.)

- * Die Modifikatoren für Schüsse durch Wald oder Rauch verringern sich, allerdings behalten die normalen Schußlinienbestimmungen für diese Geländearten ihre Gültigkeit. Schüsse, die durch oder in eine beliebige Anzahl von Hexen mit lichtem Wald gehen, werden mit nur einem einzigen Geländemodifikator von +1 belegt. Die Modifikatoren für Schüsse durch oder in dichten Wald oder rauchgefüllte Hexe verringern sich von +2 pro Hex auf +1 pro Hex.

- * Der Modifikator für Nachtkämpfe entfällt.

- * Die Einheit darf ihre Schüsse auf eine frei wählbare Zone des Ziels richten, als würde sie über einen Feuerleitcomputer verfügen. Der Modifikator für solche Angriffe beläuft sich dann auf +6 anstatt der üblichen +3. Eine Einheit, die sowohl über ein EI-System als auch über einen Feuerleitcomputer verfügt, kommt in den Genuß sämtlicher Vorteile beider Systeme, wobei der Modifikator für das Anvisieren einer bestimmten Trefferzone sich dann auf +2 beläuft.

EI-Systeme bergen jedoch auch eine beträchtliche Gefahr. Weil EI das Gehirn des MechKriegers auf sehr direkte Weise mit den Systemen seiner Maschine verbindet, versetzt ihm jede von einer Beschädigung der internen Struktur ausgelöste Rückkoppelung einen starken und potentiell tödlichen Elektroschock. Die genauen Auswirkungen einer solchen Rückkoppelung fallen unterschiedlich aus und sind abhängig von der Art der Einheit.

Der Pilot eines BattleMechs erleidet jedes Mal einen Verwundungspunkt (Treffer), wenn die interne Struktur des Mechs durch einen Angriff beschädigt wurde – es sei denn, man erzielt mittels eines extra zu diesem Zweck ausgeführten 2W6-Wurfes ein Ergebnis von 7 oder mehr für ihn. Ein kritischer Treffer in die Sensoren legt neben allen anderen Auswirkungen auch das EI-System lahm.

Mit neuronalen Implantaten ausgestattete Elementare erleiden bei jedem Angriff, von dem sie getroffen werden, einen zusätzlichen Schadenspunkt. In dieser Beziehung zählen auch die einzelnen

Schadensgruppen einer LSR-Salve oder eines Artillerieschlags als jeweils ein Angriff.

Verkleinertes Cockpit

Ein verkleinertes Cockpit ist sowohl leichter als auch kompakter als ein herkömmliches Cockpit, so daß im Kopf des BattleMechs mehr Raum für andere Komponenten geschaffen wird. Allerdings erschweren die beengten Verhältnisse in einem verkleinerten Cockpit auch die Steuerung. Um dies widerzuspiegeln, unterliegen bei Verwendung eines verkleinerten Cockpits sämtliche Pilotenwürfe einem Pilotenwert-Modifikator von +1.

Verkleinerte Cockpits wiegen nur 2 Tonnen und führen dazu, daß die zweite Zeile der Lebenserhaltung im Kopf eines BattleMechs frei wird. Diese Zeile, die auf dem Datenblatt die Nummer 6 trägt, darf dann ein anderes Bauteil enthalten.

Torsocockpit

Der verletzlichste Teil eines BattleMechs ist sein Kopf. Obwohl er im allgemeinen recht klein ist und kaum genügend Platz für das Anbringen einer Panzerung bietet, enthält er doch das Cockpit und die wichtigsten Sensoren; die Zerstörung des Kopfes schaltet deshalb zugleich auch den gesamten Mech aus. In dem Versuch, die Verletzlichkeit des Cockpits zu beheben, haben Mechkonstrukteure mit der Unterbringung des Cockpits im Torso zu experimentieren begonnen. Die Platzierung des Cockpits im gut gepanzerten Torso eines Mechs hat dabei zu unterschiedlichen Ergebnissen geführt. Die wohl bekanntesten Experimente dieser Art wurden in der Inneren Sphäre von dem berühmten Professor Burke Kale und seiner NAIW-Forschungsgruppe durchgeführt, und auch die Clans haben den Nutzen eines solchen Cockpittyps untersucht. Allerdings konnte diese Technologie bislang in keiner Weise perfektioniert werden.

Beim Torsocockpit wird die Bauteilzeile des Cockpits vom Kopf in den mittleren Torso verlegt. Auch die beiden Zeilen für die Lebenserhaltung werden auf diese Weise verlagert, nämlich vom Kopf in die rechte und linke Seite des Torsos (eine Zeile pro Torsozone). Somit verbleiben lediglich noch die beiden Bauteilzeilen für die Sensoren im Kopf, so daß hier nun vier freie Zeilen für andere Ausstattungsteile zur Verfügung stehen. Das Torsocockpit beansprucht außerdem eine weitere freie Zeile des mittleren Torsos für einen zusätzlichen Sensoreneintrag; durch diese Zusatzausrüstung erhöht sich das Gewicht eines Torsocockpits auf insgesamt 4 Tonnen.

Obwohl das Cockpit durch seine Platzierung im Torso eine ausgezeichnete Panzerung erhält, führt dies zugleich jedoch auch zu einigen Problemen. Die geringe Größe eines solchen Cockpits führt beispielsweise dazu, daß sämtliche Pilotenwürfe einem Pilotenwert-Modifikator von +1 unterliegen. Kopftreffer können hingegen nicht länger zu einer Verwundung des Piloten führen (genausowenig wie Treffer der Torsomitte), bei Stürzen kann der Pilot aber nach wie vor zu Schaden kommen. Auch Munitionsexplosionen fügen dem Piloten die hierfür üblichen Verwundungen zu. Außerdem kann man sich nicht per Schleudersitz aus einem Torsocockpit retten.

Die zusätzlich erforderliche Bauteilzeile für Sensoren im mittleren Torso erlaubt es dem Mech, eine Zerstörung seines Kopfes zu überstehen. Ein einzelner Treffer in seine Sensoren verursacht wie üblich einen Modifikator von +2 für alle Waffeneinsätze. Zwei kritische Treffer in die Sensoren summieren sich zu einem Modifikator von +4 für alle Schußwaffeneinsätze. Falls sich die beiden kritisch getroffenen Sensorenzeilen im Kopf befinden, gilt dieser Modifikator auch für alle Nahkampfangriffe und Pilotenwürfe, weil der Mech im Endeffekt erblindet ist.

Falls alle drei Sensoreneinträge eine kritischen Treffer davongetragen haben, können keine weiteren Angriffe – egal, welcher Art – mehr durchgeführt werden und sämtliche Pilotenwürfe unterliegen einem Pilotenwert-Modifikator von +4.

Die große Nähe des Cockpits zum Reaktor führt außerdem dazu, daß kritische Beschädigungen der Lebenserhaltungssysteme ernstere Konsequenzen als sonst üblich nach sich ziehen. Ein einziger Treffer in eine der beiden Lebenserhaltungszeilen reicht bereits aus, um das gesamte System lahmzulegen. Anstelle der sonst übli-

chen Folgen erleidet der Pilot dann in jeder Runde, in der die Wärmeskala seines Mechs einen Wert über 0 zeigt, 1 Verwundungspunkt, und in jeder Runde, in der ein Wert von 15 oder mehr erreicht wird, 2 Verwundungspunkte.

GYROSKEPE

Gyroskope sind empfindliche und komplizierte Geräte, die von den Konstrukteuren schon oft zum Gegenstand verschiedenster Verbesserungsversuche gemacht wurden, die ihnen vor allen Dingen eine größere Haltbarkeit verleihen sollten. In der Folge werden drei spezielle Gyroskoparten beschrieben. Jeder Mech kann immer nur eines dieser Modelle verwenden; die Eigenschaften der verschiedenen Gyroskope können nicht miteinander kombiniert werden.

Kompaktgyroskop

Ein Kompaktgyroskop wiegt das Anderthalbfache eines Standardgyroskops, belegt dafür aber auch nur zwei Bauteilzeilen im mittleren Torso. Auf dem Datenblatt werden somit die beiden untersten Gyroskopzeilen frei.

Schwerlastgyroskop

Ein Schwerlastgyroskop wiegt doppelt soviel wie ein Standardgyroskop und kann drei kritische Treffer hinnehmen, bevor es als zerstört gilt. Der erste kritische Treffer verursacht einen Pilotenwert-Modifikator von +2 für alle Pilotenwürfe, allerdings werden noch keine Würfe dieser Art fällig, sobald der Mech läuft oder springt. Der zweite kritische Treffer in ein Schwerlastgyroskop besitzt dann genau dieselben Auswirkungen wie der erste kritische Treffer bei einem Standardgyroskop. Der dritte kritische Treffer zerstört ein Schwerlastgyroskop, wonach der Mech den üblichen Folgen eines zerstörten Gyroskops unterliegt.

XL-Gyroskop

Ein extraleichtes (XL-) Gyroskop wiegt nur halb soviel wie ein Standardgyroskop, nimmt dabei aber zwei zusätzliche Bauteilzeilen im mittleren Torso des Mechs ein. Kritische Treffer besitzen bei einem XL-Gyroskop die üblichen Auswirkungen, wobei es nach dem ersten kritischen Treffer beschädigt und nach dem zweiten zerstört ist.

OPTIONEN FÜR DIE STRUKTURELLE BAUART

Nachdem die Außenpanzerung eines Mechs erst einmal durchschlagen wurde, erweisen sich die wichtigen Systeme in seinem Inneren normalerweise als äußerst schadensanfällig. Die folgenden Modifikationsmöglichkeiten für die strukturelle Bauart erhöhen die Widerstandsfähigkeit dieser internen Systeme, was sich allerdings negativ auf ihr Gewicht auswirkt.

Separatpanzerung

Es ist möglich, einzelne Komponenten eines BattleMechs mit einem eigenen Panzerungsschutz zu versehen, der jede belegte Bauteilzeile vor einem einzelnen kritischen Treffer bewahren kann. Sämtliche Komponenten, die auf der Bauteiltabelle eingetragen werden, können auf diese Weise geschützt werden: Arm- und Beinaktivatoren und -gelenke, Cockpit, Lebenserhaltung, Sensoren, Reaktor, Gyroskop, Sprungdüsen und sämtliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Die strukturelle Bauweise von Munitionskammern schließt eine solche Separatpanzerung für diese allerdings aus, statt dessen sollte man CASE verwenden.

Gaussgeschütze, die nach einem kritischen Treffer auf ähnliche Weise wie eine Munitionskammer explodieren, können nicht zugleich mit einer Separatpanzerung und durch CASE geschützt werden. Falls sich CASE in einer Zone mit einem gepanzerten Gaussgeschütz befindet, wird die Separatpanzerung funktionieren, während CASE die Einheit nicht von weiterem Schaden bewahren kann, falls das Gaussgeschütz einen kritischen Treffer erleidet, der seine Separatpanzerung durchschlägt.

Separatpanzerung wiegt eine halbe Tonne pro Bauteilzeile, die von den Einträgen der gepanzerten Komponente belegt wird. So

würde die Separatpanzerung für einen Standardreaktor beispielsweise 3 Tonnen wiegen. Die einzige Ausnahme hierbei bildet das Cockpit, dessen Separatpanzerung grundsätzlich 1 Tonne wiegt.

Um auf dem Datenblatt zu vermerken, daß eine Komponente über Separatpanzerung verfügt, wird jede Zahl vor einer Zeile, die zu einer gepanzerten Komponente gehört, eingekreist. Sobald eine gepanzerte Bauteilzeile zum ersten Mal kritisch getroffen wird, markiert man den entsprechenden Kreis mit einem X. Bei einem zweiten kritischen Treffer in dieselbe Zeile tritt die Wirkung des kritischen Schadens in Kraft, so daß die Komponente an dieser Stelle zerstört wird.

Schulter- und Hüftgelenke, die über eine Separatpanzerung verfügen, können den Mech vor einem Ergebnis "Gliedmaße abgetrennt" auf der Tabelle "Kritische Treffer" bewahren. Dabei wird einfach die Separatpanzerung abgestrichen, als ob das Gelenk seinen ersten kritischen Treffer erlitten hätte. Falls das Gelenk zu diesem Zeitpunkt allerdings schon einmal kritisch getroffen wurde, wird es nun tatsächlich abgetrennt. Separatpanzerung kann einen Mech nicht vor einer Abtrennung seines Kopfes bewahren.

Ferrofibril und andere spezielle Panzerungsarten können nicht als Separatpanzerung verwendet werden.

Verstärkte Struktur

Die interne Struktur eines BattleMechs oder Fahrzeugs kann verstärkt werden, um sie widerstandsfähiger gegen Schaden zu machen. Eine verstärkte interne Struktur wiegt doppelt soviel wie eine interne Struktur der Standardbauart, dafür kann sie jedoch auch doppelt soviel Schaden einstecken, bevor sie als zerstört gilt (ganz ähnlich wie gehärtete Panzerung, siehe *Ausstattung*, S. 79). Eine verstärkte Struktur führt nicht dazu, daß eine damit ausgestattete Einheit mehr Panzerung als für ihre Gewichtsklasse üblich tragen kann, und sie kann auch nicht mit Endostahl-Technologie kombiniert werden.

Kompositstruktur

Endostahl macht eine interne Struktur leichter, ohne ihre Widerstandsfähigkeit einzuschränken. Dies wird erreicht, indem Endostahl die strukturelle Rahmenkonstruktion vergrößert, was diese zugleich sperriger werden läßt, so daß sich die Anzahl der Komponenten, die dann noch von dem Mech mitgeführt werden können, verringert. Momentan befindet sich eine andere Art von Rahmenkonstruktion in der Entwicklung, die das Gewicht der internen Struktur senkt, ohne zugleich mehr Platz zu beanspruchen.

Kompositstruktur wiegt halb soviel wie eine interne Struktur der Standardbauweise und gleicht in dieser Beziehung Endostahl. Allerdings nimmt Kompositstruktur keine zusätzlichen Bauteilzeilen in Anspruch. Statt dessen ist Kompositstruktur aufgrund ihrer Leichtbauweise schadensanfälliger. Jeglicher Schaden, der die interne Struktur trifft, wird dort verdoppelt. Hierbei gilt es zu beachten, daß sich diese Wirkung nicht zugleich auch auf die Außenpanzerung erstreckt; falls die interne Struktur einer Zone bei einem Angriff also zerstört und überzähliger Schaden zur nächsten Zone weitergeleitet wird, erleidet die Panzerung dort den normalen Schaden.

Armlose Mechs

Man kann BattleMechs konstruieren, die keine Arme besitzen. Nach der Regelstufe 2 werden solche Mechs genauso behandelt wie Mechs mit Armen, wobei auch diese Maschinen eine Panzerung, interne Struktur und Oberarmaktivatoren nebst Schultergelenken besitzen, obwohl sie in ihren Armen ansonsten über keine Komponenten verfügen.

Nach den Regeln der Stufe 3 kann man nun etwas anders mit solchen Mechs verfahren. Bei der Konstruktion wird den Armen solcher Einheiten keinerlei Panzerung oder Ausstattung zugewiesen. Weil sie technisch gesehen überhaupt nicht existieren, können die Arme dann auch nicht mehr im Kampf getroffen werden. Falls auf der Trefferzonentabelle ein Armtreffer erzielt wird, fügt dieser einem armlosen Mech keinerlei Schaden zu und der Schaden wird auch nicht zur entsprechenden Torsoseite weitergeleitet, wie dies bei einem Treffer in einen bereits zerstörten Arm der Fall wäre.

Dieser klar erkennbare Vorteil wird jedoch auch von ein paar Nachteilen begleitet. Ein armloser Mech kann die meisten Arten von Nahkampfangriffen nicht durchführen und wird es ziemlich schwer haben, nach einem Sturz wieder aufzustehen. Jeder Versuch, wieder auf die Beine zu kommen, unterliegt einem Pilotenwert-Modifikator von +4; siehe unter *Aufstehversuch* auf Seite 16 im Kapitel *Gelände und Bewegung*.

GESCHÜTZTÜRME

Die physische Beschaffenheit der meisten BattleMechs läßt die Montage eines Geschützturms bei ihnen zu einer kniffligen Angelegenheit werden. Hinzu kommt noch der Umstand, daß ein MechKrieger seine Maschine weitestgehend genauso handhabt wie seinen eigenen Körper, so daß der Einsatz eines Geschützturmes im Kampf für ihn unweigerlich mit Schwierigkeiten verbunden ist (schließlich laufen die Leute ja auch nicht mit angeborenen Geschütztürmen herum). Aus diesen Gründen kann ein Mech laut Regelstufe 2 keinen Geschützturm besitzen.

Nach den Regeln der Stufe 3 können BattleMechs nun jedoch sehr wohl mit Geschütztürmen ausgestattet werden. Der beste Platz für solche Türme sind die Schultern, da sie dort über das größte Schußfeld verfügen.

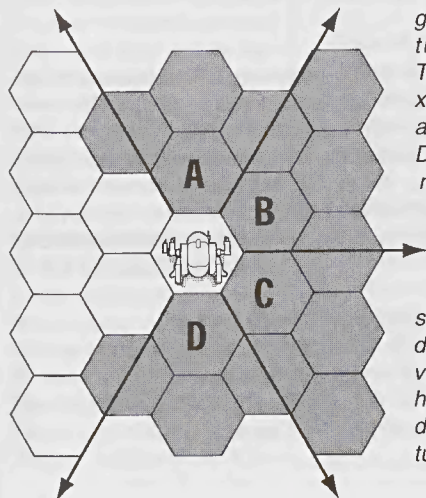
Schultergeschütztürme

Zweibeinige BattleMechs (im Unterschied zu Vierbeinern) können mit Schultergeschütztürmen ausgestattet werden: entweder einem Turm bei Mechs mit seitlich versetztem Kopf (wie zum Beispiel beim *Thor*) oder zwei Türmen (einem pro Schulter). Diese Schultergeschütztürme werden letztendlich in den Torso des Mechs eingebaut. Ein rechtsseitiger Schultergeschützturm wird im rechten Torso des Mechs untergebracht und kann eine beliebige Anzahl der Waffen enthalten, die im rechten Torso montiert werden. Dementsprechend wird ein linksseitiger Schultergeschützturm im linken Torso eingebaut. Die Waffen, die in einem solchen Turm untergebracht werden sollen, müssen sich allesamt in der entsprechenden Torsoseite befinden, wobei Waffen, die aufgrund ihrer Größe auf zwei Zonen verteilt wurden, nicht in einem solchen Geschützturm untergebracht werden können.

Der Geschützturm besitzt dann das gleiche Schußfeld wie ein Fahrzeuggeschützturm (siehe *Fahrzeuge*, S. 30) und kann beliebig ausgerichtet werden – außer zu den beiden Hexseiten, die in Richtung des Mechkopfes liegen. Ein auf dem rechten Torso montierter Geschützturm könnte somit nach vorne, zu den beiden Hexseiten rechts von ihm und nach hinten hin ausgerichtet werden. Wie die anderen Schußfelder eines BattleMechs wird auch die Ausrichtung des Turms jeweils im Rahmen der Torsodrehung festgelegt.

Die nebenstehende Abbildung zeigt die möglichen Ausrichtungen für einen rechtsseitigen

Schultergeschützturm. Der Turm kann zu den Hexen A, B, C oder D hin ausgerichtet werden. Die schattierten Hexe markieren das potentielle Gesamtschußfeld, das von diesem Turm abgedeckt werden kann. Das tatsächliche Schußfeld ist dann aber natürlich sehr viel kleiner, wie man anhand des Diagramms für den Fahrzeuggeschützturm sehen kann.



Sofern ein Mech nicht gerade über ein spezielles Zielerfassungssystem verfügt (siehe S. 58), unterliegen seine Geschütztürme den Standardregeln für Angriffe auf mehr als ein Ziel (siehe unter *Sekundärziel-Modifikator*, S. 30, BRW).

Jeder Schultergeschützturm besitzt ein Eigengewicht in Höhe von 10 Prozent des Gewichtes aller Waffen, die in ihm untergebracht sind (zur nächsten halben Tonne runden). Ausschließlich Waffen, die in die Torsoseite eingebaut wurden, die auch den Geschützturm enthält, dürfen zusammen mit diesem verwendet werden und müssen auf dem Datenblatt deutlich als turmgestützt (T) markiert werden.

Der Schwenkmechanismus des Turms belegt dann eine Zeile der Bauteiltabelle. Ein kritischer Treffer in diese Zeile führt dazu, daß der Schultergeschützturm in seiner augenblicklichen Ausrichtung dauerhaft blockiert.

Geschützturm für Vierbeiner

Ein Vierbeiner kann mit einem einzelnen Geschützturm ausgestattet werden, für den die Regeln der Schultergeschütztürme gelten. Man wählt zu diesem Zweck einfach die linke oder rechte Seite des Torsos aus (selbst wenn der Geschützturm eigentlich mittig angebracht ist). Obwohl ein vierbeiniger BattleMech keine Torsodrehungen vollführen kann, ist sein Geschützturm dann in der Lage, um volle 360 Grad zu schwenken (im Gegensatz zu den eingeschränkten Ausrichtungsmöglichkeiten von Schultergeschütztürmen).

Geschützturmkopf

Anstelle von Schultergeschütztürmen kann ein Mech auch seinen Kopf durch einen Geschützturm ersetzen, sofern er über ein Torso-cockpit verfügt (siehe S. 61). Ein solcher Geschützturmkopf verleiht allen im Kopf untergebrachten Waffen ein potentielles 360-Grad-Schußfeld, obwohl auch in diesem Fall die Standardregeln für die Bekämpfung von mehreren Zielen zugleich ihre Gültigkeit behalten.

Ein Geschützturmkopf besitzt ein Eigengewicht in Höhe von 10 Prozent des Gewichtes aller in ihm untergebrachten Waffen (Kommazahlen zur nächsten halben Tonne runden). Der Schwenkmechanismus des Turms belegt dann eine Bauteilzeile im mittleren Torso. Ein kritischer Treffer in diese Zeile führt dazu, daß der Geschützturm in seiner augenblicklichen Ausrichtung blockiert.

OBERGRENZE BAUTEILZEILEN

Gewichtsklasse	Tonnage	Gestrichene Bauteilzeilen
Ultraleicht*	10–15	3 RA, 3 LA, 3 RT, 3 LT, 1 RB, 1 LB
Leicht	20–35	2 RA, 2 LA, 2 RT, 2 LT
Mittelschwer	40–55	1 RA, 1 LA, 1 RT, 1 LT
Schwer	60–75	1 RA, 1 LA
Überschwer	80–100	Keine

* Zwecks weiterer Informationen siehe unter *Ultraleichte Mechs*, S. 64.

OBERGRENZE FÜR BAUTEILZEILEN

Leichte Mechs genießen gegenüber schwereren Mechs einen paradoxen Vorteil: gemessen an ihrer geringen Größe verfügen sie über erstaunlich viel Platz für sperrige Ausstattungskomponenten. Dieser Vorteil tritt seit der Einführung von Ferrofibrilpanzerung und anderen Spezialausstattungen, deren Einbau mit der Belegung mehrerer Bauteilzeilen verbunden ist, nur noch deutlicher zutage.

Bei der Verwendung der Regeln für die Obergrenzen von Bauteilzeilen verliert jeder BattleMech abhängig von seiner Klassifizierung einen Teil der ihm normalerweise frei zur Verfügung stehenden Bauteilzeilen, wovon lediglich überschwere Mechs ausgenommen sind. Die Tabelle "Obergrenze Bauteilzeilen" zeigt, wieviel Bauteilzeilen auf dem Datenblatt eines Mechs abhängig von seiner Gewichtsklasse gestrichen werden müssen.

INTERNE STRUKTUR (ULTRALEICHTE MECHS)

Gesamttonnage des Mechs	Tonnage der internen Struktur		Torso Mitte Strukturkreise	Lk./Rt. Torso Strukturkreise	Lk./Rt. Arm Strukturkreise	Lk./Rt. Bein Strukturkreise	Maximaler Panzerwert
	Standard- struktur	Endo- stahl					
10	1	0,5	4	3	1	2	41
15	1,5	1	5	4	2	3	55

Die betreffenden Zeilen werden innerhalb einer betroffenen Zone jeweils von unten nach oben ausgestrichen. Im übrigen gilt diese Regel nur für Eigenkonstruktionen der Regelstufe 3 – die bereits bestehenden Modelle sind hiervon nicht betroffen.

ULTRALEICHTE MECHS

Laut Standardregeln der Stufe 2 können ausschließlich Mechs mit einem Gewicht zwischen 20 und 100 Tonnen konstruiert werden. Unter Verwendung der Tabelle "Interne Struktur (Ultraleichte Mechs)" ist es nun auch möglich, in Verbindung mit den normalen Konstruktionsregeln auf den Seiten 109–114 des *BattleTech Regelwerks* 10 und 15 Tonnen schwere Mechs zu erstellen.

LOW-TECH- UND NUTZMECHS

BattleMechs sind sicherlich die bekanntesten Mechs des 31. Jahrhunderts, allerdings existieren auch noch andere Arten von Mechs. Zur Zeit des Sternenbundes spielten myomergetriebene Mechs in den unterschiedlichsten Lebensbereichen eine Rolle, wo sie von der Landwirtschaft bis hin zum Beladen von Landungsschiffen eingesetzt wurden. Nach dem Zerfall des Sternenbundes gerieten diese NutzMechs in Vergessenheit, wobei sie höchstens noch ausgeschlachtet wurden, um der Reparatur von BattleMechs zu dienen. Als die Nachfolgekriege kein Ende nehmen wollten, versiegten die technischen Kenntnisse, die zum Bau und zur Instandhaltung von Mechs benötigt werden, und die Nachfolgerstaaten konzentrierten ihre schwindenden Ressourcen mehr und mehr auf die BattleMechs, die sie zur Fortsetzung des Krieges benötigten. NutzMechs wurden auf diese Weise zu einem Luxus, den man in der Inneren Sphäre immer seltener zu Gesicht bekam.

Mit den folgenden Regeln lassen sich nun solch seltene NutzMech-Arten wie AgroMechs, HolzfällerMechs und FrachtMechs konstruieren. Gleichzeitig erlauben diese Regeln den Einbau von Verbrennungsmotoren in BattleMechs, wobei es sich um eine zwar ineffiziente, aber gebräuchliche Vorgehensweise in den ärmeren Regionen der Peripherie handelt, wo Fusionsreaktoren und die Techniker, die man zu ihrer Reparatur benötigt, nahezu unbekannt sind.

NutzMechs werden mit Hilfe der Standardregeln für die Konstruktion von BattleMechs erstellt (S. 109–117, *BRW*), wobei ein paar wenige Ausnahmen gelten, die in der Folge beschrieben werden. Hierbei gilt es zu beachten, daß NutzMechs nicht mit BattleMechs zu verwechseln sind, die von einem Verbrennungsmotor angetrieben werden (und somit zu den "Low-Tech-Mechs" gerechnet werden). Die folgenden Regeln treffen dementsprechend eine Unterscheidung zwischen diesen beiden Bauarten.

Festlegen der Technologiestufe

Obwohl NutzMechs auch mit Clantechnologie gebaut werden können, machen die Clans doch nur selten Gebrauch von solchen Maschinen. Die Philosophie und Technologie der Clans würde es einem Tech außerdem niemals gestatten, einen BattleMech mit einem Verbrennungsmotor auszurüsten.

Tonnage der internen Struktur

NutzMechs müssen 20 Prozent ihrer Gesamttonnage für die interne Struktur reservieren, allerdings erhalten sie dabei auch die dementsprechende Anzahl von Strukturkreisen, die man der Tabelle auf Seite

110 des *BRW* entnehmen kann. BattleMechs mit Verbrennungsmotor unterliegen in Bezug auf ihre interne Struktur den üblichen Konstruktionsregeln.

Festlegen des Reaktorwertes

Der Reaktorwert wird anhand der für normale BattleMechs geltenden Regeln festgelegt. Sowohl NutzMechs als auch Low-Tech-Mechs können dabei mit Verbrennungsmotoren ausgestattet werden, die doppelt soviel wie Standardreaktoren des gleichen Reaktorwertes wiegen. Verbrennungsmotoren sind allerdings billiger und leichter verfügbar, obwohl man sie nicht als XL-Ausführung erhalten kann. Siehe Tabelle "Reaktorvarianten", S. 58.

Falls ein BattleMech, der von einem Verbrennungsmotor angetrieben wird, mit Energiewaffen ausgestattet werden soll, muß er zuvor erst noch mit einem Energiekompressor versehen werden, genau wie bei einem konventionellen Fahrzeug mit Verbrennungsmotor. Ein solcher Kompressor wiegt 1 Tonne pro 10 Tonnen Eigengewicht der Energiewaffen (zur nächsten ganzen Tonne Gewicht runden).

Kritische Reaktortreffer, die einen Verbrennungsmotor beschädigen, führen nicht zu einem erhöhten Wärmeausstoß. Statt dessen muß der Pilot überprüfen, ob sein Motor explodiert. In der Endphase einer Runde, in der ein Verbrennungsmotor einen kritischen Treffer hinnehmen mußte, wird mit 2W6 für die Einheit gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 10+ wurde der Motor und somit auch der Mech vernichtet. Bei einem zweiten "Reaktortreffer" dieser Art wird das Würfelergebnis noch um +3 modifiziert. Beim dritten kritischen Motortreffer erhöht sich dieser Modifikator auf insgesamt +6. Dabei gilt es zu beachten, daß der dritte kritische Reaktortreffer (laut Standardregeln) ohnehin zur "Zerstörung" des Mechs führt; trotzdem muß einen Wurf für den Mech ausgeführt werden, dessen Ergebnis dann darüber entscheidet, ob der Motor explodiert und der Mech somit vollständig vernichtet wird. Die Explosion eines Verbrennungsmotors führt zur Vernichtung des BattleMechs (siehe *Diagnose*, S. 71, *BRW*), wodurch aber keine anderen Einheiten in Mitleidenschaft gezogen werden.

Festlegen des Sprungvermögens

Mechs mit Verbrennungsmotor dürfen keine Sprungdüsen verwenden, können aber mit einer mechanischen Sprungvorrichtung ausgestattet werden (siehe *Ausstattung*, S. 83).

Wärmetauscher

Zusätzliche Wärmetauscher werden nach den Standardregeln angeschafft. Im Gegensatz zu Fusionsreaktoren enthalten Verbrennungsmotoren keine "freien" Wärmetauscher. Selbst wenn sie über einen Verbrennungsmotor verfügen, wird die Abwärme bei BattleMechs nicht auf die gleiche Weise wie bei einem konventionellen Fahrzeug gehandhabt. Wenn sie in einem BattleMech eingebaut sind, entwickeln sämtliche Waffenarten bei ihrem Einsatz das für sie übliche Maß an Abwärme.

Waffen, Munition und sonstige Ausrüstung

Waffen, Munition und sonstige Ausrüstung können genauso wie bei einem normalen BattleMech eingebaut werden. Außerdem stehen NutzMechs auch noch die in der Tabelle "NutzMech Ausstattung" gezeigten Ausrüstungsoptionen zur Verfügung.

NUTZMECH AUSSTATTUNG

System	Tonnage	Zeilen	Anmerkung
Frachtraum (NutzMechs)	Speziell	1 pro Tonne	Frachtraum laut Zusatzregel auf S. 82–83, BRW
Mähwerk (AgroMech)	5	4 pro Arm	Kann gegen Infanterie 1W6 Schaden verursachen
Hebevorrichtung (FrachtMech)	3	3	Kann Fracht mit Gewicht bis ½ Mechtonnage anheben
Kettensäge (HolzfällerMech)	5	5	Großwerkzeug; zu sperrig, um als Waffe zu taugen

Kritische Treffer

Bei Würfeln auf der Tabelle "Kritische Treffer", die einen NutzMech betreffen, wird das Würfelergebnis um +2 modifiziert. Ein modifiziertes Endergebnis von 13 wird dabei wie eine 12 behandelt. Bei einem Ergebnis von 14 wurde entweder eine Gliedmaße oder der Kopf des Mechs abgetrennt oder es werden vier kritische Treffer ausgewürfelt.

ERSCHAFFUNG VON FAHRZEUGEN

Dieses Unterkapitel bietet Optionen für die Erschaffung neuer, sowohl leistungsfähigerer als auch flexiblerer Fahrzeuge an, die dann in *BattleTech* eingesetzt werden können.

SUPERSCHWERE PANZER

Man kann superschwere Kettenfahrzeuge mit einem Gewicht von bis zu 200 Tonnen bauen. Jedes Kettenfahrzeug mit einer Tonnage von über 100 Tonnen wird als superschwerer Panzer angesehen und muß unter Verwendung der folgenden Regeln konstruiert werden. Nur sofern in der Folge nicht anders angegeben, gelten die üblichen Konstruktionsregeln für Kettenfahrzeuge.

Tonnage der internen Struktur

Superschwere Panzer benötigen eine speziell verstärkte Rahmenkonstruktion, die in der Lage sein muß, die massige Panzerung und Bewaffnung eines solchen Fahrzeugs zu tragen. Die interne Struktur eines solchen Panzers nimmt aus diesem Grund 20 Prozent der Gesamttonnage des Fahrzeugs in Anspruch (zur nächsten halben Tonne aufrunden), anstatt der sonst üblichen 10 Prozent. Ein superschwerer Panzer verfügt über insgesamt sechs Zonen (Front, vorne links, vorne rechts, hinten links, hinten rechts und Heck) plus Geschütztürme (falls vorhanden). Jede Trefferzone des Fahrzeugs enthält dabei 1 internen Strukturkreis pro 10 Tonnen Fahrzeuggewicht (aufrunden).

Panzerung

Anders als bei leichteren Fahrzeugen muß die Panzerung von superschweren Panzern auf insgesamt sechs Trefferzonen plus eventuell vorhandene Geschütztürme verteilt werden. Obwohl die superschweren Panzer zusätzliche Seitentrefferzonen besitzen, werden die Waffen auch weiterhin generell in die linke oder rechte Seite eingebaut, wobei die üblichen Schußfelder ebenfalls ihre Gültigkeit behalten (siehe *Fahrzeuge*, S. 30).

GROSSE SEEFahrzeuge

Seefahrzeuge können normalerweise natürlich ein Gewicht von mehr als 300 Tonnen besitzen (das von der Regelstufe 2 erlaubte Maximum). Die folgenden Regeln erlauben die Kon-

struktion von noch größeren Seefahrzeugen für *BattleTech*, obwohl auch diese Schiffe noch nicht die Größe der meisten realen Dickschiffe erreichen. *BattleTech* ist nun einmal keine Seekampfsimulation, und aus diesem Grund werden phantastisch große Schlachtschiffe und Tausende von Tonnen wiegende Flugzeugträger auch nicht weiter berücksichtigt.

Der wichtigste Faktor, der die Ausmaße eines Seefahrzeugs einschränkt, ist die begrenzte Größe der in *BattleTech* verfügbaren Reaktoren. Solange der Reaktorwert eines Seefahrzeugs diesem eine Einsatzgeschwindigkeit von mindestens 1 BP verleiht, handelt es sich um eine zulässige Konstruktion. Weil bei *BattleTech* jedoch kein Reaktor einen Wert von über 500 besitzt, beläuft sich das maximale Gewicht, das ein Schiff hier besitzen kann, auf 555 Tonnen.

Alle Seefahrzeuge mit einem Gewicht von mehr als 100 Tonnen werden als "groß" eingestuft und unterliegen den folgenden Regeln.

Tonnage der internen Struktur

Ein großes Seefahrzeug verfügt über insgesamt sechs Zonen (Front, vorne links, vorne rechts, hinten links, hinten rechts und Heck) plus Geschütztürme (falls vorhanden). Jede Trefferzone des Seefahrzeugs enthält dabei 1 internen Strukturkreis pro 10 Tonnen Fahrzeuggewicht (aufrunden).

Panzerung

Anders als bei leichteren Schiffen muß die Panzerung von großen Seefahrzeugen auf insgesamt sechs Trefferzonen plus eventuell vorhandene Geschütztürme verteilt werden. Obwohl große Seefahrzeuge zusätzliche Seitentrefferzonen besitzen, werden die Waffen auch weiterhin generell in die linke oder rechte Seite eingebaut, wobei die üblichen Schußfelder ebenfalls ihre Gültigkeit behalten (siehe *Fahrzeuge*, S. 30).

GESCHÜTZTÜRME

Die folgenden Optionen bieten sich für die Ausstattung eines Fahrzeugs mit einem oder mehreren Geschütztürmen an.

Nach den Vorgaben der Regelstufe 3 führt die Zerstörung eines oder beider Geschütztürme nicht automatisch auch zur Zerstörung des gesamten Fahrzeugs. Die Zerstörung einer anderen Trefferzone führt allerdings nach wie vor zur Zerstörung des Fahrzeugs.

FAHRZEUGE (ERWEITERUNG)

Bodenfahrzeuge

Superschweres Kettenfahrzeug	
Maximaltonnage	101–200
Aufhängungsfaktor	0
Geländeverbot	Dichter Wald, Wasser mit Tiefenlevel 1+

Seefahrzeuge

Überwasserschiffe und U-Boote	
Maximaltonnage	Unbegrenzt
Geländeverbot	Können sich nur auf bzw. in Wasser mit Tiefenlevel 1+ bewegen
Hubfaktor:	
Tonnage	Hubfaktor
01–300	30
301+	10 % der Fahrzeugtonnage (zur nächsten durch 5 teilbaren Tonne gerundet)
Tauchsysteem für U-Boote	10 % der Fahrzeugtonnage

Zweiter Geschützturm

Jedes Fahrzeug, das auch schon normalerweise mit einem Geschützturm ausgestattet werden darf, kann auch noch mit einem zweiten Geschützturm versehen werden, obwohl sich diese Option wegen der zusätzlichen Tonnage eigentlich nur für große Fahrzeuge anbietet.

Der zweite Geschützturm wird dann grundsätzlich vor und etwas unterhalb des ersten Geschützturms angebracht. Durch diese Anordnung verfügt der Heckturm dann auch weiterhin über ein potentiellies Schußfeld von 360 Grad, allerdings kann der vordere Turm dann nicht auf die hintere Hexseite ausgerichtet werden (weil seine Schußlinie vom Heckturm blockiert wird).

Das Eigengewicht beider Geschütztürme beläuft sich jeweils auf 10 Prozent des Gewichts der Ausstattung, die in ihnen untergebracht wurde (zur nächsten halben Tonne gerundet). Ein zweiter Geschützturm enthält die übliche Zahl an internen Strukturkreisen und muß unabhängig vom ersten Turm mit einer eigenen Panzerung versehen werden.

Nach den Vorgaben der Regelstufe 2 ist selbst ein Fahrzeug, das über mehrere Geschütztürme verfügt, dazu verpflichtet, bei Angriffen auf mehr als ein Ziel einen Sekundärziel-Modifikator zu verwenden (siehe S. 30, *BRW*). Die Regeln der Stufe 3 kennen eine solche Einschränkung hingegen nicht, sofern das Fahrzeug eine ausreichende Anzahl von Besatzungsmitgliedern mitführt (siehe *Fahrzeugbesatzungen*, S. 28, im Kapitel *Fahrzeuge*).

Sofern man die von der Regelstufe 2 vorgegebene Prozedur zur Trefferbestimmung verwendet, treffen sämtliche von hinten stammenden Angriffe, die einen Geschützturm beschädigen würden, dabei den Heckturm; Turmtreffer von vorne beschädigen dementsprechend den Frontturm. Falls es hingegen von der Seite her zu einem Turmtreffer kommt, wird per Zufall bestimmt, ob dabei der vordere oder der hintere Turm getroffen wurde. Beim Spiel nach der Regelstufe 3 werden Turmtreffer anhand der Tabelle "Bodenfahrzeug Trefferzonen (Erweitert)" ermittelt, die sich auf S. 31 im Kapitel *Fahrzeuge* befindet.

Waffenausleger

Bei Waffenauslegern handelt es sich um spezielle Schwenklafetten für Waffen, die in die linke und rechte Seite eines Fahrzeugs eingebaut werden und eine Erweiterung des seitlichen Schußfeldes über das normale Maß hinaus ermöglichen. Ausschließlich Ketten- und Radfahrzeuge sowie Senkrechtstarter können mit Waffenauslegern versehen werden; Hovercrafts und Seefahrzeuge eignen sich von ihrer Bauart her hingegen nicht für eine solche Ausstattung. Ein Fahrzeug kann solche Waffenausleger dann zusätzlich zu seinen normalen Geschütztürmen besitzen.

Wenn ein Fahrzeug Waffenausleger erhalten soll, muß sowohl die linke als auch die rechte Seite damit ausgestattet werden, wobei diese Ausleger auch dieselbe Tonnage an Waffen enthalten müssen, damit das Gleichgewicht des Fahrzeugs gewahrt bleibt. Die Art der in einem Ausleger eingebauten Waffen spielt hingegen keine Rolle und muß nicht auf beiden Seiten gleich sein. Kein Fahrzeug kann mehr als zwei Waffenausleger besitzen.

Das Eigengewicht der beiden Waffenausleger entspricht dann 10 Prozent der Tonnage der in ihnen eingebauten Ausrüstung (aufgerundet zur nächsten halben Tonne). Im Gegensatz zu normalen Geschütztürmen befinden sich die in Waffenauslegern untergebrachten Waffen in bezug auf Trefferzonenbestimmung, Panzerung und Schaden nicht in einer eigenen Zone, sondern werden vielmehr als Bestandteil der in der jeweiligen Seite eingebauten Waffen betrachtet.

Die in einem Ausleger untergebrachten Waffen können bei ihrem Einsatz ein spezielles 180-Grad-Schußfeld verwenden (siehe *Fahrzeuge*, S. 30). Nach den Vorgaben der Regelstufe 2 ist selbst ein Fahrzeug, das über Waffenausleger verfügt, dazu verpflichtet, bei Angriffen auf mehr als ein Ziel einen Sekundärziel-Modifikator zu verwenden (siehe S. 30, *BRW*). Die Regeln der Stufe 3 kennen eine solche Einschränkung hingegen nicht, sofern das Fahrzeug eine ausreichende Anzahl von Besatzungsmitgliedern mitführt (siehe *Fahrzeugbesatzungen*, S. 28, im Kapitel *Fahrzeuge*).

Kinntürme für Senkrechtstarter

Senkrechtstarter können einen speziellen Geschützturm unter ihrem Cockpit erhalten, der aufgrund seiner Position am Gerät auch "Kinnturm" genannt wird. Kinntürme verwenden die gleichen Standardregeln, die auch für die Geschütztürme anderer Fahrzeugarten gelten, allerdings gilt hier noch eine zusätzliche Einschränkung: ein Senkrechtstarter kann mit seinem Kinnturm keine Ziele angreifen, die eine größere Flughöhe als der Senkrechtstarter selbst aufweisen, weil der Kinnturm an der Unterseite seines Rumpfes angebracht ist.

OPTIONEN FÜR SENKRECHTSTARTER

Senkrechtstarter sind eine Fahrzeugklasse für sich, so daß ihnen nach den Konstruktionsregeln der Stufe 3 einige ganz spezielle Optionen zur Verfügung stehen.

Anordnung der Rotoren

Bei *BattleTech* besitzen alle Senkrechtstarter zwei Rotoren, die sich stets in einander entgegengesetzte Richtungen drehen, so daß sich die beiden von ihnen erzeugten Drehmomente wieder aufheben. In den meisten Fällen verwendet man dabei einen großen Hauptrotor und einen kleineren, hinten angebrachten Heckrotor. Man kann einen Senkrechtstarter aber auch mit Doppel- oder koaxialen Rotoren versehen.

Für die Konstruktion eines solchen Senkrechtstarters gelten die folgenden Regeln, die man im übrigen auch noch im nachhinein auf bereits bestehende Modelle anwenden kann, da keine dieser beiden neuen Rotoranordnungen mit einer Erhöhung des Gesamtgewichtes verbunden ist. Unabhängig von ihrer Anordnung gelten dabei auch weiterhin die normalen Regeln für die Panzerung und Beschädigung von Rotoren. Die Trefferzone "Rotor" schließt stets beide Rotoren eines Senkrechtstarters ein.

Ein Senkrechtstarter mit Doppelrotoren verfügt über zwei Rotoren, die entweder nebeneinander oder hintereinander oben auf dem Gerät angebracht sind. Ein gutes Beispiel für diese Art der Anordnung ist der *Karnov UR-Transporter*, der auf diese Weise in den Genuß einer verbesserten Flugstabilität kommt, was allerdings zu Lasten der Beweglichkeit geht. Senkrechtstarter mit Doppelrotoren sind nicht in der Lage, Seitenschwenks oder Bootlegger zu vollführen (siehe *Fahrzeuge*, S. 29). Doppelrotoren führen bei einem Senkrechtstarter zu einer Erhöhung seines jeweiligen Wendemodus um 1 (siehe S. 29), doch andererseits gewähren sie auch einen zusätzlichen Pilotenwert-Modifikator von -1 für alle Pilotenwürfe.

Senkrechtstarter mit einer koaxialen Rotoranordnung verfügen über zwei Rotoren, die beide am selben Rotorkopf angebracht sind. Der Kampfhubschrauber des Typs *Warrior H7* besitzt beispielsweise eine solche Anordnung, die ihm eine größere Wendigkeit verleiht, was allerdings zu Lasten der Flugstabilität geht. Für Senkrechtstarter mit koaxialer Rotoranordnung entfällt der übliche Modifikator von +2 auf der Tabelle "Mißglücktes Manöver" (*Fahrzeuge*, S. 30). Dafür verursacht jeder kritische Treffer in den Rotor (siehe S. 34) neben den üblichen Folgen einen zusätzlichen Pilotenwert-Modifikator von +1 für alle Pilotenwürfe.

Nachbrenner

Um sie noch schneller zu machen, kann man Senkrechtstarter mit Nachbrennern ausrüsten. Diese Ausstattung ähnelt den von BattleMechs verwendeten Sprungdüsen, wobei die Brenner eines Senkrechtstarters heckwärts weisen und ihm auf diese Weise zusätzlichen Schub verleihen.

Nachbrenner wiegen so viel wie Turbolader und werden auch auf die gleiche Weise eingesetzt (siehe *Ausstattung*, S. 84). Weil Nachbrenner allerdings zu den altbewährten Technologien zählen, muß kein Versagenswurf für sie ausgeführt werden. Allerdings büßt der Senkrechtstarter einen Großteil seiner Wendigkeit ein, solange er seine Nachbrenner einsetzt. Sämtliche Werte des Wendemodus verdoppeln sich, so daß es kaum noch möglich ist, enge Kurven zu fliegen (die Regeln für den Wendemodus befinden sich im Kapitel *Fahrzeuge*, S. 29). Außerdem kann ein Senkrechtstarter keine Seitenschwenks oder Bootlegger (S. 29) vollführen, solange er seine Nachbrenner einsetzt.

Sensormasten

Bei einigen Senkrechtstartern – zumeist handelt es sich dabei um Aufklärungsmaschinen – sind die Sensoren oder andere elektronische Systeme an einem Mast angebracht, der über die Rotoren hinausragt. Auf diese Weise kann sich der Senkrechtstarter hinter einem Hügel oder dichtem Wald verbergen, während der Mast ihm zugleich freie Sicht über das Hindernis hinweg erlaubt.

Ein Sensormast wiegt eine halbe Tonne und verleiht mit seinen Sensoren dem Senkrechtstarter die Fähigkeit, Schußlinien zu bilden, als würde sich der Senkrechtstarter eine Höhenstufe über seiner tatsächlichen Position befinden. Zwar können keine Waffen in einen Sensormast eingebaut werden, dafür kann man ihn aber benutzen, um als Vorwärtsbeobachter für Artillerie oder indirekten LSR-Beschuß zu fungieren. Der Sensormast eines Senkrechtstarters kann zudem auch mit einer Sonde oder K3-Dienereinheit ausgestattet werden, wodurch er weder schwerer noch teurer wird (die normalen Kosten für die Anschaffung der Ausrüstungsteile selbst müssen aber natürlich trotzdem entrichtet werden).

Wird der Rotor dann bei einem Angriff getroffen, wird der Sensormast dabei mitsamt der in ihm enthaltenen Ausrüstung zerstört.

SONDERAUSSTATTUNG FÜR FAHRZEUGE

Fahrzeuge können mit zusätzlichen Besatzungsmitgliedern oder Sonderausstattungen, wie zum Beispiel Brückenlegern oder Minenräumgeräten, versehen werden. Durch diese Spezialausrüstung verwandeln sich normale Kampffahrzeuge in Sondereinsatzfahrzeuge.

Viele der in der Folge beschriebenen Sonderausstattungen belegen dann eine spezielle Zone des Fahrzeugs, auf die jeweils am Ende eines Abschnitts hingewiesen wird. Ein Fahrzeug darf dann immer nur eine der genannten Ausstattungen pro Zone besitzen. So kann ein Fahrzeug beispielsweise nicht sowohl über einen Brückenleger als auch einen Geschützturm verfügen, weil beide Ausstattungen die Oberseite eines Fahrzeugs belegen. Senkrechtstarter können grundsätzlich keine Sonderausstattung erhalten, die auf der Oberseite angebracht wird oder den Antrieb betreffen würde, wie dies zum Beispiel bei einer Auslegung als Amphibienfahrzeug der Fall wäre.

Amphibienfahrzeuge

Für die Streitkräfte des 31. Jahrhunderts gehört Wasser zu den häufigsten Hindernissen, da es die Beweglichkeit sowohl konventioneller Fahrzeuge als auch der BattleMechs einschränkt. Viele Fahrzeuge, die in früheren Zeitaltern gebaut worden waren, wie zum Beispiel Panzer aus dem 20. Jahrhundert, eigneten sich in begrenztem Maße für amphibische Operationen. Sie konnten von speziellen Transportfahrzeugen aus über die offene See oder Flüsse an Land gelangen, um dort einen Brückenkopf zu bilden. Mit der Weiterentwicklung der Kriegführung und der damit einhergehenden zunehmenden Spezialisierung wurden dann jedoch überwiegend nicht-amphibische Ketten- und Radfahrzeuge gebaut; amphibische Operationen wurden dabei von anderen Fahrzeugarten wie zum Beispiel Hovercrafts ausgeführt, die sich für solche Aufgaben geradezu anboten. Nur wenige Ketten- und Radfahrzeuge, die in erster Linie für zivile Forschungsaufgaben eingesetzt wurden, behielten ihre amphibische Auslegung bei. So finden etliche Fahrzeuge dieser Art beispielsweise beim Explorer Corps Verwendung. Mit den folgenden Regeln kann man sie nun in BattleTech-Spielen der Regelstufe 3 einsetzen.

Die benötigten Antriebskomponenten nehmen 10 Prozent der Gesamttonnage des Fahrzeugs in Anspruch (gerundet zur nächsten ganzen Tonne). Diese Ausstattung versetzt Ketten- und Radfahrzeuge dann in die Lage, sich über offenes Wasser (einschließlich Wasser mit Tiefenlevel 0) zu bewegen, wobei 2 BP pro Wasserhex entrichtet werden müssen. Falls das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden erleidet – zum Beispiel durch die Beschädigung oder Zerstörung einer Kette, Achse oder eines Rades –, wird somit zugleich auch der amphibische Antrieb außer Funktion gesetzt. Ein amphibischer Antrieb kostet 10.000 C-Noten pro Tonne und besitzt einen Gefechtsstärkewert in Höhe der Fahrzeugtonnage.

Weil eine amphibische Einheit im Wasser zur Hälfte untergetaucht ist, kommen die Regeln für Lecks (S. 79–80, BRW) zur Anwendung. Hierbei gilt es zu beachten, daß eine Einheit, die in einer beliebigen Zone außer dem Geschützturm (der sich über der Wasseroberfläche befindet) ein Leck erleidet, versinkt und somit automatisch zerstört wird. Eine Trefferzone gilt immer dann als überflutet, wenn ihre gesamte Panzerung zerstört wurde (auch hier bildet der Geschützturm eine Ausnahme).

Zone: Antrieb

Anhänger

Einige BattleTech-Fahrzeuge, wie der Munitionstransporter J-27 und das mobile Long Tom-Geschütz, sind für das Mitführen von Anhängern eingerichtet. Die folgenden Regeln beschreiben die Konstruktion von Anhängern und ihre Verwendung im Spiel.

Ein Anhänger wird anhand der normalen Konstruktionsregeln für Fahrzeuge erstellt, wobei er als Rad- oder Kettenfahrzeug mit interner Struktur und Panzerung eingerichtet wird. Ein Anhänger benötigt allerdings keine Steuerungskontrollen und auch keinen Eigenantrieb. Ausschließlich Rad- und Kettenfahrzeuge eignen sich zum Ziehen eines Anhängers, obwohl der Anhänger selbst nicht dieselbe Bewegungsart wie das ziehende Fahrzeug aufweisen muß.

Ein Fahrzeug, das einen (oder mehrere) Anhänger zieht, wird als Zugmaschine bezeichnet. Wie jedes andere normale Fahrzeug auch muß es über einen Eigenantrieb und Steuerungskontrollen verfügen. Die Anhängerkupplung besitzt keine Auswirkung auf die Fahrzeugtonnage, allerdings belegt sie in bezug auf die Platzbegrenzung einen Komponentenplatz des Fahrzeugs. Für ein Zugmaschine-Anhänger-Gespann gilt dann jeweils der niedrigste Aufhängungsfaktor, den eines seiner Bestandteile aufweisen kann. Falls beispielsweise ein Kettenfahrzeug dabei ist, würde sich ein Aufhängungsfaktor von 0 für das gesamte Gespann ergeben.

Eine Zugmaschine kann einen oder mehrere Anhänger mit einer Gesamttonnage ziehen, die niedriger oder gleich ihrem Eigengewicht ist. Das Gewicht der Anhänger führt bei der Zugmaschine zu einer Verringerung der Geschwindigkeit, als würde sie ungeschützte Fracht transportieren (S. 82–83, BRW). Falls ein Fahrzeug sowohl Anhänger zieht als auch ungeschützte Fracht transportiert, wird das Gewicht beider zusammengezählt, um die Geschwindigkeitsverminderung zu bestimmen.

Eine Zugmaschine kann mit einem Eigenantrieb ausgestattet werden, dessen Leistungskapazität größer ist, als für die Zugmaschine allein notwendig wäre, um auf diese Weise das zusätzliche Gewicht der Anhänger zu berücksichtigen. Der erforderliche Reaktorwert orientiert sich in diesem Fall an dem Gesamtgewicht aus Zugmaschine und Anhänger(n), anstatt allein an der Tonnage der Zugmaschine, so daß die Anhänger ohne Geschwindigkeitseinbuße mitgeführt werden können.

Das mobile Long Tom-Geschütz besteht aus einer 65 Tonnen schweren Zugmaschine, die zwei 10 Tonnen schwere Munitionsanhänger und zwei 5 Tonnen schwere Versorgungsanhänger mitführt. Das Gesamtgewicht aller fünf Bestandteile dieses Gespanns beläuft sich dementsprechend auf 95 Tonnen. Der Motor der Zugmaschine besitzt einen Reaktorwert von 190, wodurch sich – selbst mit allen Anhängern – eine Einsatzgeschwindigkeit von 2 ergibt ($95 \times 2 = 190$).

Für die Bewegung selbst gilt dann jeweils das nachteiligste Geländeverbot, dem ein Bestandteil des Gespanns unterliegt; falls beispielsweise ein Radfahrzeug dazu gehört, würde das gesamte Gespann den Geländeverboten für Radfahrzeuge unterliegen.

Anhänger können wie jedes andere Fahrzeug auch mit Waffen und Ausrüstung versehen werden. In bezug auf Bewegung, Stapelbegrenzung und eigene Angriffe gilt ein Anhänger jedoch stets als fester Bestandteil seiner Zugmaschine.

Der Zugmaschine ist es dabei gestattet, Munition aus Vorräten zu beziehen, die sich auf einem ihrer Anhänger befinden, und sie kann auch ansonsten sämtliche Ausrüstungsteile nutzen, die von ihren Anhängern mitgeführt werden, als ob sie sich an Bord der Zug-

maschine befänden. Die Anhänger beziehen ihre Energie von der Zugmaschine, so daß die von der Zugmaschine verwendete Antriebsart für das gesamte Gespann gilt. Falls sie zum Beispiel einen Verbrennungsmotor verwendet, müssen Energiewaffen, die in ihre Anhänger eingebaut wurden, noch mit Kompressoren versehen werden, die dann entweder in die Anhänger oder aber in die Zugmaschine eingebaut werden können. Falls die Regeln für Fahrzeugbesatzungen verwendet werden (*Fahrzeuge*, S. 28), wird die Anzahl der Besatzungsmitglieder stets für das gesamte Gespann aus Zugmaschine und Anhänger(n) bestimmt. Diese Crew bedient dann gemeinsam sowohl die Zugmaschine als auch die Anhänger.

Jeder Wagen direkt vor oder hinter einer Zugmaschine oder einem Anhänger, der zum selben Gespann gehört, hindert die Zugmaschine oder den Anhänger daran, mit Waffen in die entsprechende Richtung zu schießen. Falls eine Zugmaschine zum Beispiel über Waffen im Heck verfügt, so können diese nicht schießen, solange der Anhänger nicht abgehängt oder zerstört wird. Ganz ähnlich können Anhänger auch keine in ihren Frontseiten eingebauten Waffen abschießen. Anhänger, die sich inmitten eines aus mehreren Anhängern bestehenden Gespannes befinden, können weder nach vorne noch nach hinten feuern. Ein auf der Zugmaschine angebrachter Geschützturm kann ganz normal schießen, Geschütztürme auf Anhängern müssen hingegen dieselben Regeln benutzen, die auch für die starr eingebauten Waffen an Bord eines Anhängers gelten; so kann der Geschützturm eines Anhängers beispielsweise nicht nach vorne feuern.

Wenn ein Fahrzeug angegriffen wird, das einen oder mehrere Anhänger zieht, so muß der Angreifer genau angeben, auf welchen Teil des Gespanns – die Zugmaschine oder einen speziellen Anhänger – er zielt. Dieses Ziel muß von der angreifenden Einheit auch gesehen werden können. Während ein Angriff von der Seite zum Beispiel ein beliebiges Ziel wählen kann, können Angriffe direkt von vorne ausschließlich die Zugmaschine treffen, während Angriffe direkt von hinten lediglich dem letzten Anhänger gelten können.

Falls der Angriff erfolgreich war, so trifft er das vorher gewählte Ziel. Falls der Angriffswurf mißlingt, kann er immer noch einen anderen Wagen des Gespannes treffen. Aus diesem Grund wird nach einem fehlgegangenen Schuß ein 2W6-Wurf auf der Tabelle "Gespann Fehlschuß" ausgeführt, um festzustellen, ob ein anderer Teil des Gespannes getroffen wurde und, wenn ja – welcher. Das erzielte Ergebnis wird bestimmt, indem man – ausgehend vom ursprünglichen Ziel – einfach die entsprechende Anzahl von Wagen vor- oder zurückzählt. Falls der Angriff dabei eine Stelle treffen würde, die vor oder hinter dem Gespann liegt, ist der Schuß vollkommen fehlgegangen.

Die Zerstörung der Zugmaschine zieht letztendlich die Zerstörung des gesamten Gespannes nach sich. Ein Gespann ist allerdings ohne weiteres dazu in der Lage, den Verlust eines oder mehrerer Anhänger zu überstehen. Die Zerstörung eines Anhängers führt zugleich zur Zerstörung sämtlicher Wagen, die hinter ihm angehängt waren.

Eine Zugmaschine kann sich in der Endphase einer Runde freiwillig von ihren Anhängern trennen. Der Spieler, in dessen Besitz sich das Gespann befindet, kündigt diese Absicht dabei einfach bereits zu Beginn der Runde an. In der Endphase gilt die Verbindung zu den Anhängern daraufhin als gelöst, die dann in dem Hex verbleiben, in dem sich das Gespann zu diesem Zeitpunkt befindet. Von da an dürfen die Anhänger sich weder bewegen noch schießen, wobei sie selbst als unbewegliches Ziel gelten.

Zone: Front (für einzelnen oder letzten Anhänger), Heck (für Zugmaschine), Front und Heck (für Anhänger in der Mitte)

GESPANN FEHLSCHUSS

Wurf (2W6)	Ergebnis
2–3	2 zurück
4	1 zurück
5–9	vollkommen verfehlt
10	1 vor
11–12	2 vor

Bulldozer

Fahrzeuge können mit einer Bulldozer-Schaukel versehen werden, die es ihnen gestattet, Schutt wegzuräumen. Abgesehen davon erleiden Fahrzeuge, die mit einer Bulldozer-Schaukel ausgerüstet wurden, bei ihren Rammangriffen weniger Schaden.

Ein Bulldozer ist in der Lage, einen Weg durch den in einem Hex vorhandenen Schutt zu bahnen, so daß andere Einheiten dieses Feld danach benutzen können, als würde es sich um offenes Gelände handeln. Je nach Art der Bauten, die sich in dem Hex befanden, bevor sie sich in Schutt verwandelten, nimmt die Räumung eines solchen Hexes unterschiedlich viel Zeit in Anspruch. Man benötigt 2 Runden, um den Schutt von leichten Bauten fortzuräumen. Bei jeder schwereren Kategorie von Bauten verdoppelt sich diese Zeitdauer; dementsprechend benötigt man bei mittleren Bauten 4 Runden, bei schweren Bauten 8 Runden und bei ehemals befestigten Bauten 16 Runden, um sich einen Weg durch deren Schutt zu bahnen. Während es mit den Räumarbeiten beschäftigt ist, muß das Fahrzeug in dem betreffenden Hex verharren, allerdings darf es dabei ganz normale Ausrichtungsänderungen vornehmen. Zudem darf es auch seine Schußwaffen einsetzen, allerdings werden seine Angriffe dabei modifiziert, als würde es sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen (Modifikator von +2).

Abgesehen davon erleidet ein Bulldozer-Fahrzeug lediglich den halben Schaden, wenn es einen Rammangriff durchführt, obwohl der Schaden von Rammangriffen, von denen es selbst getroffen wird, unverändert bleibt. Jedes Mal, wenn die Frontpanzerung eines solchen Fahrzeugs Schaden erleidet, muß ein 2W6-Wurf ausgeführt werden. Bei einem Ergebnis von 2 wurde zusätzlich auch noch die Bulldozer-Schaukel zerstört.

Ausschließlich Ketten- und Radfahrzeuge können zu Bulldozern ausgebaut werden. Die Bulldozer-Schaukel selbst wiegt 2 Tonnen und zählt in bezug auf die Platzbegrenzung in Fahrzeugen als eine einzige Komponente.

Zone: Front

Brückenleger

Ein Brückenleger verfügt über eine 30 Meter (1 Hex) lange ausklappbare Brücke, die im Verlauf eines Kampfeinsatzes verlegt werden kann. Solange sie noch transportiert wird, schlagen sämtliche Treffer, die normalerweise den Geschützturm in Mitleidenschaft gezogen hätten, statt dessen in der Brücke ein. Der Schaden wird dabei jeweils vom KF der Brücke abgezogen. Falls die Brücke während des Transports einen kritischen Treffer erleidet, zerstört dieser den Mechanismus, der für das Auslegen der Brücke erforderlich ist. Nochmalige kritische Treffer dieser Art haben dann keine weiteren Auswirkungen.

Der Spieler, in dessen Besitz sich der Brückenleger befindet, kann jeweils in der Endphase einer Runde ankündigen, daß sein Fahrzeug als nächstes seine Brücke auslegen wird. In der darauffolgenden Runde darf sich das Fahrzeug dann nicht bewegen, und am Ende dieser Runde wird das Hex direkt vor dem Brückenleger mit einer entsprechenden Brücke versehen, die dann über die gleiche Ausrichtung verfügt wie das Fahrzeug selbst (die Brücke kann also nicht so verlegt werden, daß sie in irgendeinem anderen Winkel vom Fahrzeug fortweist). Eine Brücke kann in ein beliebiges Wasserhex gelegt werden, allerdings muß sie dabei zumindest auf einer Seite an ein Landhex (oder eine andere Brücke) grenzen.

Eine Brücke dieser Art besteht aus leichten, aber widerstandsfähigen Materialien und wird zudem noch durch Schwimmkörper getragen, so daß sie in der Lage ist, größere Gewichte auszuhalten, als ihr KF normalerweise zulassen würde. Jede Auslegerbrücke kann Einheiten mit einem Gewicht bis zum Doppelten ihres KF tragen, bevor sie einstürzt. Diese Obergrenze bezieht sich auf sämtliche Einheiten, die sich in einem einzigen Hex der Brücke aufhalten. So würden zwei 80 Tonnen schwere *Demolisher* beispielsweise eine schwere Brücke zum Einsturz bringen, weil sich ihr Gesamtgewicht auf insgesamt 160 Tonnen beläuft und somit die 90-Tonnen-Gewichtsbegrenzung der Brücke (KF in Höhe von $45 \times 2 = 90$) bei weitem überschreitet.

Die Tabelle "Brückenleger" zeigt das Eigengewicht der drei verfügbaren Auslegerbrücken. Brücke und Auslegemechanismus zäh-

len in bezug auf die Platzbegrenzung in Fahrzeugen unabhängig von ihrem Eigengewicht stets nur als eine einzige Komponente.

Zone: Front und Oberseite. Ein Fahrzeug mit Brückenleger kann nicht mit einem normalen Geschützturm ausgestattet werden, wohl aber mit Waffenauslegern.

BRÜCKENLEGER

Brückenart	KF	Gewicht (in Tonnen)
Leicht	7	1
Mittel	20	2
Schwer	45	6

Kühlsysteme

Kühlmitteltransporter können eingesetzt werden, um überhitzte BattleMechs abzukühlen, und eignen sich zugleich auch noch als effiziente Löschfahrzeuge. Die in der Folge vorgestellten Regeln beschreiben, wie man solche Kühlmitteltransporter und andere mit Kühlsystemen ausgestattete Fahrzeuge konstruiert und einsetzt.

Ein Kühlsystem wiegt 9 Tonnen und belegt in bezug auf die Platzbegrenzung in Fahrzeugen zwei Komponentenplätze. Es besteht aus einer Pump- und Verteileranlage, fünf Anschlußbuchsen und den erforderlichen Schläuchen. Ein Fahrzeug kann auch mit mehreren Kühlsystemen ausgestattet werden.

Ein Spieler, der einen BattleMech besitzt, der sich am Ende einer Bewegungsphase in einem Hex neben einem Kühlmitteltransporter befindet, kann ankündigen, daß sein Mech an das Kühlsystem angeschlossen werden soll. Der Vorgang des Anschließens nimmt dann den Rest der Runde in Anspruch, so daß der Mech in dieser Zeit auch keine Angriffe mehr durchführen kann. In der Wärmeperiode dieser und aller darauffolgenden Runden, die der Mech an einen Kühlmitteltransporter angeschlossen verbringt, kann der BattleMech 10 zusätzliche Wärmepunkte abbauen. Falls der BattleMech seine Verbindung zum Kühlsystem wieder lösen möchte, muß dies von seinem Spieler jeweils in der Endphase einer Runde angekündigt werden. Das Lösen des Anschlusses nimmt die gesamte darauffolgende Runde in Anspruch; erst danach kann der Mech sich wieder ganz normal bewegen und seinen Einsatz fortsetzen.

Ein Mech, der an einen Kühlmitteltransporter angeschlossen ist, gilt als unbeweglich, so daß für Angriffe auf ihn der übliche Modifikator von -4 für Angriffe auf ein unbewegliches Ziel gilt. In diesem Zusammenhang können auch gezielte Schüsse auf ihn abgegeben werden. Der Mech bleibt für die gesamte Dauer des Kühlvorgangs unbeweglich, vom Beginn des Anschließens bis zum Ende des Abkoppelns.

Jedes Kühlsystem verfügt über fünf Anschlußbuchsen. Leichte und mittelschwere Mechs (bis zu 55 Tonnen) benötigen jeweils nur eine Anschlußbuchse, um sich abzukühlen, während schwere und überschwere Mechs (60 Tonnen und mehr) jeweils zwei Anschlußbuchsen belegen.

Die momentan allgemein akzeptierten Gesetze des Krieges gewähren einem angeschlossenen Mech bis zu einem gewissen Maß eine Verschonung von Angriffen; sofern er selbst keine Angriffe macht, wird auch niemand auf ihn schießen. Falls ein solcher Mech sich hingegen auch weiterhin an den Feindseligkeiten beteiligt, dürfen gegnerische Einheiten bedenkenlos auf ihn schießen. Diese Vorgehensweise ist allerdings eher als Verhaltensmaßgabe zu verstehen und nicht etwa als feststehende Spielregel.

Kühlmitteltransporter, die zudem mit Fahrzeugflammen oder schweren Flammern ausgestattet sind, können diese auch zum Ausbringen von Kühlmittel anstatt brennbarer Flüssigkeit einsetzen. Man muß seine Absicht, Kühlmittel zu verschießen, dabei noch vor dem Einsatz des Flammers ankündigen, wobei jeder "Kühlmittelangriff" dann einen Schuß Flammernmunition verbraucht. Außerdem fällt jedes Mal, wenn Kühlmittel durch Flamme verschossen wird, eine entsprechende Zahl von Anschlußbuchsen beim Kühlsystem aus (das Pumpensystem hat nur begrenztes Leistungsvermögen). Jeder Fahrzeugflamme verringert die Anzahl der verfügbaren Anschlußbuchsen um 1, während jeder schwere Flamme die Anzahl der ver-

fügbaren Anschlußbuchsen um 2 reduziert. Ein Fahrzeug, das lediglich mit einem einzigen Kühlsystem ausgestattet ist, kann entweder fünf Fahrzeugflamme zum Verschießen von Kühlmittel einsetzen oder aber zwei schwere Flammen und einen Fahrzeugflamme; wobei dann in beiden Fällen überhaupt keine Anschlußbuchsen mehr zur Verfügung stehen.

Ein Kühlmitteltransporter kann auf diese Weise einen Mech mit Kühlmittel beschießen, was bei diesem ebenfalls zu einem beschleunigten Wärmeabbau führt, wobei diese Vorgehensweise allerdings nicht einmal annähernd so wirkungsvoll ist wie der direkte Anschluß an ein Kühlsystem. Ein solcher Schuß wird wie ein normaler Flammengriff ausgeführt. Falls ein Treffer erzielt wurde, baut das Ziel anstatt Schaden zu nehmen mit Hilfe des Kühlmittelstrahls 2 zusätzliche Wärmepunkte ab. Bei einem Treffer durch einen schweren Flamme führt das Kühlmittel zu einer Abwärmereduzierung von 4 Punkten.

Genauso können auch in Brand geratene Hexe, Fahrzeuge oder Mechs mit Kühlmittel beschossen werden, um das Feuer zu löschen. Zu diesem Zweck wird ein normaler Angriffswurf ausgeführt, dessen Zielzahl im Fall eines brennenden Hexes noch in den Genuß des Modifikators für ein unbewegliches Ziel kommt. Falls der Schuß trifft, wird der Brand durch das Kühlmittel gelöscht.

Zone: Heck

MASH-Einrichtung

Im 31. Jahrhundert besteht ein Mobile Surgical Army Hospital (MASH) aus einem hochspezialisierten Fahrzeug, das ein voll funktionsfähiges Feldlazarett an Bord hat. Eine solche Einheit begibt sich dann in die Nähe eines Kampfschauplatzes, wo sie innerhalb weniger Stunden ein komplett eingerichtetes Hospital mitsamt Krankenzimmern, Personalunterkünften und Operationssaal errichten kann.

Alle Fahrzeugarten außer Senkrechtstartern können mit einer MASH-Einrichtung versehen werden. Die Grundausstattung besteht dabei aus einem zentralen Computer- und Diagnosesystem nebst angeschlossenem Operationssaal und wiegt 3,5 Tonnen. Jeder zusätzliche Operationssaal wiegt eine weitere Tonne und gilt in bezug auf die Platzbegrenzung in Fahrzeugen als eine Komponente.

In einem normalen *BattleTech*-Spiel läßt sich ein MASH-Fahrzeug kaum sinnvoll einsetzen. Weil jede Spielrunde lediglich einen Zeitraum von 10 Sekunden abdeckt, würde die innerhalb eines Szenarios zur Verfügung stehende Zeit gar nicht ausreichen, um Soldaten zu behandeln und dann wieder in den Kampf zu schicken. Im Rahmen einer ausgedehnten Kampagne können MASH-Einrichtungen hingegen eingesetzt werden, um in der Zeit zwischen den einzelnen Szenarien Infanterieeinheiten und MechKrieger wiederherzustellen.

Nach jedem Szenario einer Kampagne kann eine MASH-Einheit eine Anzahl von Heilbehandlungen vornehmen, die der Zahl von Operationssälen entspricht, über die sie verfügt (der bekannte MASH-Bus verfügt über fünf Stück). Jede Heilbehandlung kuriert entweder 1 Verwundungspunkt (Treffer) bei MechKriegern oder aber 2 Schadenskästchen bei Infanteriezügen oder Gefechtsrüstungen. Dabei kann eine MASH-Einrichtung nicht verwendet werden, um ein und dieselbe Einheit zwischen zwei Szenarien mehr als einmal zu behandeln, dies ist vielmehr nur in nachfolgenden Kampfpausen möglich. MASH-Einheiten sind nicht in der Lage, völlig zerstörte Infanterieeinheiten wiederherzustellen.

Zone: Heck

Minenräumer

Ein Minenräumgerät wurde zu dem Zweck entwickelt, Minen in einer sicheren Entfernung vor der Fahrzeugfront zur Explosion zu bringen und auf diese Weise für nachfolgende Einheiten eine sichere Passage anzulegen. Das Gerät besteht normalerweise aus großen, rotierenden Walzen, die mit Ketten und anderen Anhängseln versehen sind, um somit die Minen zur Detonation zu veranlassen. Diese Gerätschaften werden dann an das vordere Ende eines Haltegerüsts montiert, das für den notwendigen Abstand zur Frontseite des eigentlichen Fahrzeugs sorgt.

Die Prozedur für den Einsatz eines Minenräumgerätes unterscheidet sich insofern von derjenigen für Infanterie, die mit der Räumung eines Minenfeldes beauftragt wurde (S. 86, *BRW*), als ein Mi-

nenräume die Minen bereits im Rahmen seiner Bewegung räumen kann, anstatt sich für einen längeren Zeitraum in dem Feld aufhalten zu müssen. Aus diesem Grund ähnelt die Prozedur auch eher der Auslösung eines Minenfeldes (im Gegensatz zu einer regelrechten Räumung) mit dem Ziel, daß es das Minenräumgerät ist, das den Schaden davonträgt, und nicht das eigentliche Fahrzeug.

Ein Minenräumgerät kann nur konventionelle Minen zur Explosion bringen und Vibrabomben, die auf das exakte Gewicht des Räumfahrzeugs voreingestellt wurden. Solche Vibrabomben detonieren dann automatisch, wobei sie dem Minenräumgerät jeweils 10 Schadenspunkte zufügen.

Bei konventionellen Minenfeldern wird ein 2W6-Wurf ausgeführt, um festzustellen, ob die Minen detonieren. Anstatt bei den sonst üblichen 7+ wird dabei bereits bei einem Ergebnis von 6+ eine entsprechende Explosion ausgelöst. Mit dieser Explosion gilt dann das Minenfeld in diesem Hex als geräumt, wobei das Minenräumgerät 6 Schadenspunkte erleidet. Falls eine Explosion ausbleibt, wird noch ein zweiter 2W6-Wurf für eine Minendetonation ausgeführt (zu der es dann bei einem Ergebnis von 7+ kommt). Falls dieser zweite Wurf eine Explosion auslöst, erleidet die Frontpanzerung des Fahrzeugs den entsprechenden Schaden, wonach das Hex genau wie bei einer zufällig ausgelösten Minenexplosion nach Standardregeln weiterhin vermint bleibt (siehe S. 86, *BRW*).

Normale Angriffe auf das Fahrzeug können ein Minenräumgerät nicht beschädigen. Falls das Fahrzeug jedoch einen Rammangriff durchführt oder selbst frontal von einem solchen getroffen wird bzw. wenn es bei einem Zusammenstoß frontal getroffen wird, erleiden sowohl die Frontseite des Fahrzeugs als auch das Minenräumgerät den entsprechenden Schaden. Das Minenräumgerät kann 30 Schadenspunkte hinnehmen, bevor es zerstört ist.

Ein Minenräumgerät wiegt 3 Tonnen und belegt einen Komponentenplatz des Fahrzeugs.

Zone: Front

Mobiles Hauptquartier

Befehlsfahrzeuge wie das Mobile Hauptquartier führen Tonnen von hochentwickelten Kommunikationssystemen mit sich, mit deren Hilfe sich die Koordination im Gefechtseinsatz merklich verbessern läßt. In *BattleTech* schlägt sich dieser Vorteil in Form eines Initiativbonus für die Seite nieder, die über eine solche HQ-Einheit verfügt.

Jedes Fahrzeug kann mit Kommunikationsanlagen dieser Art ausgestattet werden, die 10.000 C-Noten pro Tonne kosten. Unabhängig von ihrer Größe belegt die Kommunikationsausrüstung dann lediglich einen Komponentenplatz an Bord des Fahrzeugs.

Falls ein Fahrzeug über 3 bis 6 Tonnen an Kommunikationsausrüstung verfügt, kann es als normales Mobiles Feld-HQ eingesetzt werden, das seiner Seite einen Initiativbonus von +1 gewährt. Wenn das Fahrzeug 7 Tonnen oder mehr an Kommunikationsausrüstung mitführt, gilt es als erweitertes Mobiles HQ mit einem Initiativbonus von +2. Jede Spielrunde kann immer nur ein Mobiles HQ auf einmal einsetzen, wobei auch BattleMechs mit einer Befehlskonsole zu diesen gerechnet werden (siehe S. 59).

Falls einer der Stabilisatoren des HQ einen kritischen Treffer erleidet, behält der Initiativbonus, abgesehen von den üblichen Auswirkungen eines solchen Schadens, nur dann seine Wirkung, wenn das Fahrzeug in der vorausgegangenen Runde stehengeblieben war. Falls das Fahrzeug einen kritischen Treffer der Art "Kommandant getroffen" erleidet, kann das HQ seinen Initiativbonus nicht länger gewährleisten, weil angenommen wird, daß der befehlshabende Offizier des Hauptquartiers schwer verletzt oder getötet wurde.

Zone: Heck

Schneemobile

Bei Fahrten durch hohen Schnee kommen Rad- und Kettenfahrzeuge normalerweise nur mühsam voran. Nun kann man Rad- und Kettenfahrzeuge aber auch entsprechend modifizieren, so daß sie unter arktischen Bedingungen besser zurechtkommen.

Durch die Hinzufügung von Skibrettern und andere Änderungen am Fahrwerk kann sich ein solches zum Schneemobil umgerüstetes Fahrzeug ohne die zusätzlichen BP-Kosten durch hohen Schnee

bewegen, wobei es zugleich auch nicht länger Gefahr läuft, stecken-zubleiben (siehe *Hoher Schnee*, S. 10), allerdings wirken sich diese Umbauten auch auf die restlichen Fahreigenschaften eines solchen Fahrzeugs aus, so daß seine Einsatzgeschwindigkeit generell um 1 BP sinkt.

Weil die Höchstgeschwindigkeit stets anderthalbmal so groß ist wie die Einsatzgeschwindigkeit (Kommazahlen aufrunden), führt die Verringerung der Einsatzgeschwindigkeit automatisch auch zu einer reduzierten Höchstgeschwindigkeit.

Ein Umbau zum Schneemobil erfordert dermaßen radikale Änderungen, daß sich das Fahrzeug danach nicht mehr sonderlich für eine Verwendung außerhalb arktischer Gebiete eignet. Sobald sich solch ein Fahrzeug auf anderem Gelände als Schnee oder Eis bewegt, kann es dabei nicht mit Höchstgeschwindigkeit fahren. Die Maximalbewegung bleibt unter solchen Bedingungen auf seine Einsatzgeschwindigkeit beschränkt.

Für einen Umbau zum Schneemobil gelten dieselben Regeln wie für die Umrüstung eines Fahrzeugs zum Strandbuggy.

Zone: Antrieb

Sprungdüsen

Wie man anhand des berühmten *Kanga* der Sternenbund-Ära sehen kann, können auch Fahrzeuge auf ähnliche Weise wie BattleMechs mit Sprungdüsen ausgestattet werden. Nun besitzen Fahrzeuge allerdings keine Beine, was die Landung nach einem Sprung zu einer schwierigen Angelegenheit werden läßt. Eine harte Landung kann dem Fahrwerk eines Fahrzeugs ernsthaften Schaden zufügen.

Fahrzeugsprungdüsen wiegen genauso viel wie die Sprungdüsen von BattleMechs (siehe S. 112, *BRW*) und können in Rad- und Kettenfahrzeuge sowie Hovercrafts eingebaut werden. Das gesamte Sprungdüsensystem nimmt dann unabhängig von den erzeugten BP lediglich einen Komponentenplatz an Bord des Fahrzeugs ein. Fahrzeugsprungdüsen funktionieren grundsätzlich nach dem gleichen Prinzip wie BattleMech-Sprungdüsen, wobei allerdings die folgenden Ausnahmen gelten.

Jedes Mal, wenn ein Fahrzeug springt, muß nach seiner Landung ein Wurf auf der Tabelle "Antriebsschaden" ausgeführt werden (S. 32). Die Modifikatoren für die Fahrzeugart gelten dabei allerdings in der umgekehrten Reihenfolge, so daß Ergebnisse für Kettenfahrzeuge jeweils mit +4 modifiziert werden, während sich der Modifikator für Hovercrafts auf 0 beläuft (der Modifikator von +2 für Radfahrzeuge bleibt unverändert bestehen). Generell gilt für diesen Wurf ein zusätzlicher Modifikator von -1, falls das Fahrzeug jedoch in einem Wald-, Dschungel- oder Schutthex landet, wird das Ergebnis statt dessen mit +1 modifiziert.

Ein Fahrzeug darf sich mittels seiner Sprungdüsen nicht in Gelände begeben, das es normalerweise nicht befahren dürfte, allerdings kann es mit einem Sprung über solches Gelände hinwegsetzen. Fahrzeuge mit Sprungdüsen können *keine* Todessprünge ausführen.

Zone: Seiten, Antrieb (Fahrzeug kann keine Waffenausleger besitzen)

Strandbuggies

Normalerweise kommt ein Radfahrzeug bei der Fahrt über sandigen Untergrund erheblich schlechter voran. Nun kann man Radfahrzeuge aber auch entsprechend modifizieren, so daß sie besser in einer Wüste zurechtkommen.

Mit Hilfe größerer Räder und eines höher gelegten Fahrwerks kann sich ein Fahrzeug dann mit Bewegungskosten in Höhe von 1 BP pro Hex über Sand bewegen, allerdings wirken sich diese Umbauten auch auf die restlichen Fahreigenschaften eines solchen Fahrzeugs aus, so daß seine Einsatzgeschwindigkeit generell um 1 BP sinkt. Weil die Höchstgeschwindigkeit stets anderthalbmal so groß ist wie die Einsatzgeschwindigkeit (Kommazahlen aufrunden), führt die Verringerung der Einsatzgeschwindigkeit somit automatisch auch zu einer reduzierten Höchstgeschwindigkeit.

Ein erfahrener Techniker vermag mit Hilfe der richtigen Bauteile und Werkzeuge jedes Radfahrzeug in einen solchen "Strandbuggy" zu verwandeln. Für die entsprechenden Arbeiten benötigt man ein De-Luxe-Werkzeugset, ein Mechanikwartungsset sowie spezielle



Räder und Fahrwerkteile, deren Kosten sich auf eine Summe belaufen, die dem Zehnfachen des zum Quadrat genommenen Fahrzeuggewichts in C-Noten entspricht. Für den Umbau selbst benötigt ein einzelner Techniker dann einen Zeitraum, der einem Zehntel des Fahrzeuggewichts in Tagen entspricht; falls sich mehrere Techniker mit dem Umbau beschäftigen, wird die Anzahl der benötigten Tage dann noch einmal durch die Zahl der beteiligten Techniker geteilt. Grundsätzlich muß jedoch unabhängig vom Fahrzeuggewicht stets mindestens ein Arbeitstag (16 Stunden) für den Umbau eines Fahrzeugs angesetzt werden, wobei die Anzahl der daran beteiligten Techniker keine Rolle spielt.

Zone: Antrieb

Zusätzliche Besatzungsmitglieder

Jedes Fahrzeug verfügt über eine reguläre Besatzung, deren Stärke sich aus dem Fahrzeuggewicht ergibt (das zu diesem Zweck durch 15 geteilt wird, wobei Kommazahlen aufgerundet werden; siehe unter *Fahrzeuge*, S. 28). Nun kann ein Fahrzeug aber auch so konstruiert werden, daß es noch Platz für zusätzliche Besatzungsmitglieder bereithält. Jedes zusätzliche Mitglied der Crew wiegt dabei eine halbe Tonne und zählt in bezug auf die Platzbegrenzung in Fahrzeugen als eine Komponente.

DROHNEN

Ferngesteuerte Fahrzeuge, die gemeinhin als Drohnen bezeichnet werden, sind teuer und kommen in der Inneren Sphäre nur selten zum Einsatz, während die Clans überhaupt keinen Gebrauch von ihnen machen. Sie werden zumeist für Aufklärungszwecke und leichte Kampfaufträge in gefährlicher Umgebung eingesetzt, wo Menschen besser nicht die Sicherheit eines LandungsSchiffes oder großen Drohnenträgers verlassen sollten.

Konstruktion

Drohnen und ihre Träger können von beliebiger Fahrzeugart sein; die Bewegungsart des Trägers muß dabei nicht auch zwangsläufig mit der Bewegungsart der von ihm beförderten Drohne(n) übereinstimmen.

Das Fahrzeug, von dem aus die Drohnen gesteuert werden, wird als Träger bezeichnet und muß mit einem speziellen Sensorkpaket ausgestattet werden, das ein Grundgewicht von 2 Tonnen besitzt und für jede Drohne, die es steuern soll, um eine weitere halbe Tonne erweitert werden muß. In dieser Tonnage sind dann zugleich auch die zusätzlichen Besatzungsmitglieder enthalten, die den Einsatz der Drohnen kontrollieren (1 pro Drohne).

Die Fernsteuerungsanlage, mit der jede Drohne ausgestattet werden muß, beansprucht jeweils 10 Prozent des Gesamtgewichts einer Drohne und belegt dabei einen Komponentenplatz an Bord dieses Fahrzeugs. Abgesehen davon erfordert jede Drohne mindestens eine halbe Tonne an speziellen Sensoren, die für ihre Fernlenkung benötigt werden.

Einsatz im Spiel

Eine Drohne funktioniert grundsätzlich wie ein normales Fahrzeug, wobei allerdings die folgenden Ausnahmen gelten.

Man geht davon aus, daß Drohnen unabhängig von ihrem Gewicht jeweils über 1 Mann "Besatzung" verfügen (siehe *Fahrzeugbesatzungen*, S. 28). Bei sämtlichen Angriffen und Fahrerwürfen einer Drohne wird ihre entsprechende Zielzahl um +1 modifiziert.

Falls der Träger sich am Ende einer Bewegungsphase im Wirkungsbereich eines gegnerischen ECM-Systems befindet, fallen alle seine Drohnen sofort aus. Sie können sich dann nicht mehr bewegen und auch keine Angriffe ausführen, wobei sie selbst als unbewegliche Ziele gelten. Diese Wirkung hält so lange an, bis der Träger aus dem ECM-Wirkungsbereich entkommen konnte. Genauso wird eine Drohne zeitweilig inaktiv, wenn sie selbst sich am Ende einer Bewegungsphase im Wirkungsradius einer gegnerischen ECM-Anlage befindet.

Kritischer Schaden

Weil Drohnen grundsätzlich unbemannt sind, wirken sich bestimmte Arten von kritischen Treffern anders als sonst üblich bei solchen Fahrzeugen aus. Die folgenden Regeln setzen die Verwendung der Tabelle "Bodenfahrzeug kritischer Schaden (Erweitert)" voraus (siehe *Fahrzeuge*, S. 32).

Kritische Treffer, die normalerweise zum Tod oder Ausfall des Fahrers oder der Besatzung führen würden, besitzen bei einer Drohne keinerlei Auswirkungen, weil sie unbemannt ist. Ein Ergebnis von "Kommandant getroffen" zerstört hingegen den Fernsteuerungsmechanismus an Bord der Drohne, die daraufhin für den Rest des Spieles ausfällt und zu einem unbeweglichen Ziel wird. Außerdem gilt, daß ein kritischer Treffer der Art "Besatzung außer Gefecht" bei der Trägereinheit dazu führt, daß sämtliche Drohnen, die von dort aus gesteuert werden, gemäß den Vorgaben des Abschnitts *Auswirkungen kritischer Treffer bei Fahrzeugen* (siehe *Fahrzeuge*, S. 32) ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen werden.

Da eine Drohne keine Besatzung hat, kann sie auch keine Klemmer beseitigen. Die Ergebnisse "Turm klemmt" und "Waffe klemmt" bleiben aus diesem Grund für die gesamte restliche Spieldauer bestehen.

AUSSTATTUNG

Dieses Kapitel enthält sowohl die Vorgaben für experimentelle Ausrüstung der Stufe 3 als auch optionale Regeln für die bereits vorhandenen Waffensysteme. Ein Teil der experimentellen Ausstattung hat bereits das Prototypenstadium erreicht, doch die meisten der in diesem Abschnitt beschriebenen Entwicklungen existieren bislang nur in den Datenbanken der Forscher. Das theoretische Leistungsvermögen dieser Systeme, mit deren Hilfe sich *BattleTech*-Spiele erweitern und verbessern lassen, wurde anhand von Computersimulationen ermittelt. Nur wenige der hier vorgestellten Ausstattungen werden Eingang in die Standardregeln für *BattleTech* finden; zugleich eignen sie sich normalerweise nicht für einen Einsatz bei Turnierspielen.

Falls nicht anders angegeben, kann die in diesem Kapitel beschriebene Ausstattung sowohl von Streitkräften aus der Inneren Sphäre als auch von den Clans eingesetzt werden, wobei sie sich gleichermaßen für BattleMechs und Fahrzeuge eignet.

ARTEMIS V-FEUERLEITSYSTEM

Bei dem neuen Artemis V-System, das momentan von den Clans entwickelt wird, handelt es sich um ein verbessertes Zielerfassungssystem für KSR- und LSR-Werfer. Das Artemis V-FLS verwendet grundsätzlich dieselben Regeln wie Artemis IV (S. 122, *BRW*), wobei allerdings die folgenden Ausnahmen gelten.

Artemis V wiegt 1,5 Tonnen und belegt zwei Bauteilzeilen. Die Feuerleitsysteme Artemis IV und V sind nicht miteinander kompatibel; sämtliche entsprechend ausgestatteten Raketenwerfer (KSR oder LSR) müssen entweder das eine oder das andere System verwenden (oder keines von beiden).

Angriffe mit durch Artemis V unterstützten Werfern kommen in den Genuß eines Zielzahl-Modifikators von -1. Bei den Würfeln auf der Tabelle "Raketentreffer" darf dann jeweils 3 zu dem Ergebnis hinzugezählt werden (wobei das maximal erzielbare Ergebnis 12 beträgt).

Genau wie Artemis IV kann auch Artemis V durch Wächter-ECM und das verbesserte Schutzengel-ECM blockiert werden.

ARTILLERIEHAUBITZEN

Bei Artilleriehaubitzen handelt es sich um mit verkürzten Rohren und geringer Reichweite ausgestattete Versionen der normalen Artilleriegeschütze vom Typ *Thumper*, *Sniper* und *Long Tom*. Sie werden am besten gegen Ansammlungen gegnerischer Truppen eingesetzt, so daß sie ihre flächendeckende Wirkung entfalten können. Haubitzen sind kleiner und leichter als ihre vollständig ausgebildeten Gegenstücke, doch dafür auch ein bißchen teurer.

Obwohl sie nicht aus dem Hinterland feuern können, schießen Artilleriehaubitzen grundsätzlich indirekt. Zudem besitzen sie eine Minimalreichweite, weil ihre Geschützrohre nicht genügend gesenkt werden können, um Ziele in ihrer unmittelbaren Nähe zu bekämpfen. Alle drei Haubitzen führen ihr indirektes Feuer anhand der Regeln für indirekten LSR-Beschuß durch (S. 83, *BRW*). Weil sie wie normale Waffen eingesetzt werden (im Unterschied zur ausgesprochenen Artillerie), werden Artilleriehaubitzen eher zu den Projektilwaffen anstatt zu den Artilleriegeschützen gezählt. Dementsprechend gelten für sie auch nicht die neuen Artillerieregeln auf Seite 43. Ihre Reichweiten, Kosten, Tonnage usw. kann man der Tabelle "Waffen und Ausrüstung" am Ende dieses Kapitels entnehmen.

AUTOKANONEN

Im Vergleich zu Laserwaffen spricht, abgesehen von ihrer geringen Abwärmeentwicklung, nicht sonderlich viel für die Autokanonen. Die in der Folge vorgestellten Regeln der Stufe 3 bieten mehrere Optionen an, die Autokanonen im Kampfeinsatz zu einer wirksameren Waffe machen.

Man beachte, daß diese Optionen ausschließlich für Autokanonen gelten und nicht für andere Arten von Projektilwaffen, wie zum Beispiel Gaussgeschütze und Artilleriehaubitzen.

OPTIONALE BESCHUSSARTEN

Autokanonen verfeuern ähnlich wie ein überdimensionales Maschinengewehr ganze Salven großkalibriger Granaten. Wie in der Folge näher erläutert wird, können sie dabei im Schnellfeuermodus oder auch gegen mehrere Ziele zugleich eingesetzt werden.

Schnellfeuermodus

Alle leichten und Standardautokanonen (jedoch nicht die Modelle der LB-X- oder Ultra-Klasse) können mit doppelter Feuergeschwindigkeit eingesetzt werden, als ob es sich um eine AK-Ultra handeln würde. Eine solche Verwendung birgt jedoch einige Risiken. Grundsätzlich gelten in solch einem Fall die Regeln für Ultra-Autokanonen (S. 123, *BRW*), allerdings mit den folgenden Ausnahmen.

Der Lademechanismus einer so benutzten Waffe versagt bereits bei einem Ergebnis von 4 oder weniger beim Angriffswurf (anstatt bei 2, wie dies für AK-Ultras üblich ist). Bei einem Würfelergbnis von 2 kommt es zu einem kritischen Versagen in der Ladekammer, so daß die dort vorhandenen Granaten im Lauf der Kanone explodieren. Dieser Rohrkrepiierer besitzt ganz ähnliche Folgen wie eine Munitionsexplosion, allerdings beläuft sich der dabei verursachte Schaden lediglich auf den normalen Schadenswert der Autokanone, den sie bei einem einzelnen Angriff verursachen würde; ihre restliche Munition wird dabei nicht in Mitleidenschaft gezogen. Danach gilt die Autokanone als komplett zerstört (was zur Folge hat, daß man alle von ihr belegten Bauteilzeilen durchstreichen muß). In derselben Zone vorhandenes CASE kann dabei verhindern, daß der entstandene Schaden in andere Zonen weitergeleitet wird; außerdem ist die Explosion zu harmlos, als daß der MechKrieger dabei durch eine Rückkopplung verletzt werden könnte. Der Pilot erleidet bei dieser Art von Explosion also keine Verwundung.

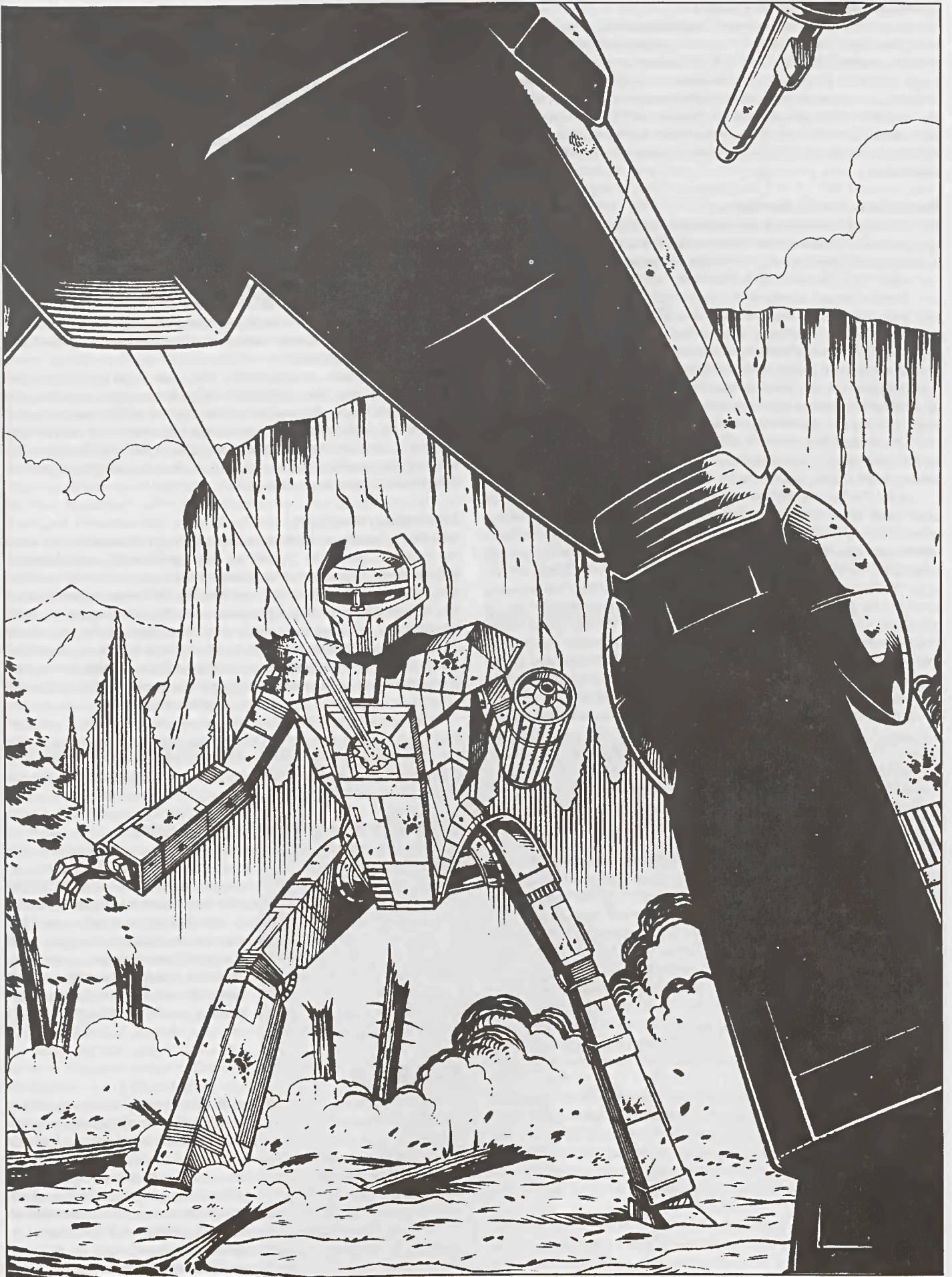
Mehrere Ziele

Anstatt auf nur ein Ziel zu schießen, können sämtliche Autokanonenmodelle ihren Beschuß auch zwischen zwei dicht beieinander befindlichen Zielen "wandern" lassen. Eine LB-X-Autokanone kann allerdings nicht mit Bündelmunition auf mehrere Ziele zugleich feuern, während Ultra-Autokanonen hier einen Sonderfall bilden.

Unabhängig von der Klassifizierung der zu diesem Zweck eingesetzten Autokanone müssen sich die beiden Ziele in einander benachbarten Hexen und innerhalb der Reichweite der Waffe befinden. Für beide Ziele wird eine modifizierte Zielzahl errechnet, wonach für jedes ein eigener Angriffswurf durchgeführt wird, der die höhere (schwierigere) Zielzahl verwendet, die dann aufgrund des Angriffs auf mehrere Ziele mit nur einem Schuß noch zusätzlich um +1 modifiziert wird. Dabei gilt es zu beachten, daß es sich hierbei nicht um den Modifikator für ein Sekundärziel handelt, der nichts mit dieser Angriffsart zu tun hat – es sei denn, die Einheit greift innerhalb einer Phase noch mehrmals auf diese Weise mehrere Ziele an. Falls der Angriffswurf erfolgreich war, erleidet das Ziel Schaden in Höhe der Hälfte des für die Autokanone üblichen Schadenswertes (Kommazahlen abrunden).

Bei Ultra-Autokanonen wird nur ein einziger Angriffswurf mit der höheren Zielzahl durchgeführt, die ebenfalls noch um +1 modifiziert wird. Dann wird bestimmt, ob nur einer oder aber beide Schüsse die Ziele getroffen haben. Falls nur ein Treffer erzielt wurde, erleidet eines der Ziele – welches genau, wird per Zufall bestimmt – den vollen Schaden. Falls beide Schüsse getroffen haben, erhält jedes der beiden Ziele den vollen Schaden.

Man kann auch im Schnellfeuermodus (siehe oben) auf mehrere Ziele schießen. In solch einem Fall wird die Schadensermittlung vorgenommen, als hätte es sich um eine Ultra-Autokanone gehandelt.



SPEZIALMUNITION

Um die Wirkung von leichten und Standardautokanonen zu verbessern, hat man verschiedene Arten von Spezialmunition für diese Waffen entwickelt. Ultra- und LB-X-Autokanonen sind nicht in der Lage, die in der Folge beschriebenen Munitionsarten zu verwenden. Wie für alle anderen speziellen Munitionsarten gilt auch hier, daß sie jeweils in Mengen zu ganzen Tonnen mitgeführt werden müssen, wobei man vor dem Einsatz der Waffe schon bei der Angriffserklärung genau angeben muß, welche Munitionsart zum Einsatz kommen wird.

Panzerbrechende Munition

Die Standardmunition für Autokanonen besteht aus Hohlladungsgeschossen. Schon immer haben die Rüstungsproduzenten aber auch nach Möglichkeiten gesucht, die panzerbrechende Wirkung der normalen AK-Granaten zu verbessern, wobei in den vergangenen vier Jahrhunderten allerdings keine Fortschritte erzielt werden konnten. Nun stehen Entwickler vom New Avalon-Institut der Wissenschaften (NAIW) allerdings unmittelbar vor einem Durchbruch, der die panzerbrechende Wirkung von AK-Geschossen durch eine Kombination aus hochgeheimen Materialien und Sprengstoffen beträchtlich verbessern wird. Obwohl das Geschosß schon allein wegen seines größeren Eigengewichtes eine relativ geringe Geschwindigkeit besitzt, wodurch seine Zielgenauigkeit abnimmt und weniger Schuß pro Tonne Munition mitgeführt werden können, sind die Forscher davon überzeugt, daß diese Nachteile durch die verbesserte Durchschlagkraft wieder wettgemacht werden.

Jeder Treffer, der mit einem panzerbrechenden Geschosß erzielt wird, kann einen kritischen Schaden am Ziel hervorrufen – selbst wenn die interne Struktur durch den Angriff gar nicht in Mitleidenschaft gezogen wurde. Nachdem man die beschädigte Panzerung abgestrichen hat, wird deshalb noch ein Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" ausgeführt. Je nach Typ der eingesetzten Autokanone wird das Ergebnis dabei wie folgt modifiziert: -1 bei einer AK/20, -2 bei einer AK/10, -3 bei einer AK/5 und -4 beim Einsatz einer AK/2. Falls der Angriff die interne Struktur des Ziels ohnehin beschädigt hat, wird statt dessen lediglich der übliche Wurf für kritische Treffer durchgeführt. Panzerbrechende Munition besitzt also keine weiteren Auswirkungen bei Treffern in die interne Struktur.

Aufgrund des Gewichtes der panzerbrechenden Munition enthält jede Tonne dieser Munitionart nur halb so viele Ladungen wie Standardmunition (Kommazahlen abrunden). Abgesehen davon erschwert die Verwendung von panzerbrechender Munition ein genaues Zielen, indem sie die Zielzahl eines Angriffs über alle Entfernungen hinweg zusätzlich um +1 modifiziert.

Hülsenlose Munition

Bei hülsenloser Munition wird die Metallhülse, die normalerweise Zünder und Sprengstoff enthält, durch einen Feststofftreibsatz ersetzt, der zugleich auch als "Hülse" für das Geschosß fungiert. Aus diesem Grund ist hülsenlose Munition kleiner und leichter als Standardgranaten, so daß eine Tonne hülsenlose Munition doppelt soviel Ladungen enthält wie Standardmunition. Der Lademechanismus für hülsenlose Munition unterscheidet sich allerdings grundlegend von der Ausführung für normale Hülsenmunition. Aus diesem Grund kann eine Autokanone, die hülsenlose Munition verwendet, während eines Szenarios keine anderen Munitionsarten einsetzen. Man muß sich bereits vor Spielbeginn für diese Munitionsart entscheiden und kann danach während des Szenarios nicht mehr wechseln.

Hülsenlose Munition entwickelt beim Abschuß heiße Gase, die gelegentlich zur Zündung der Treibmittelhülsen anderer Geschosse führen können, die sich noch im Lademechanismus befinden. Obwohl die Munitionskammer selbst dabei durch Schutzvorrichtungen vor einer Munitionsexplosion bewahrt bleibt, ist die hülsenlose Munition im Lademechanismus grundsätzlich anfällig für Selbstzündungen dieser Art.

Immer dann, wenn beim Verschießen von hülsenloser Munition ein Angriffswurfergebnis von 2 erzielt wird, droht eine solche Explosion. Der Schuß verfehlt in solch einem Fall automatisch sein Ziel

und die Waffe erleidet eine Ladehemmung; ganz ähnlich wie eine blockierte Ultra-Autokanone kann sie dann für die Restdauer des Szenarios nicht mehr eingesetzt werden. Zudem muß dann noch ein Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" (S. 35, *BRW*) durchgeführt werden. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr ist es in der Ladekammer der Waffe zu einer Explosion gekommen. Je nach Menge der erwürfelten kritischen Treffer wird dann eine entsprechende Anzahl von Bauteilzeilen der Autokanone ausgestrichen, wobei man jeweils mit der obersten unbeschädigten Zeile beginnt. Eine Explosion dieser Art ist nicht mit einer Munitionsexplosion zu verwechseln, und dementsprechend zieht sie auch keine weiteren Auswirkungen, wie zum Beispiel eine Verwundung des Piloten, nach sich.

Flechtemmunition

Flechtemgranaten gleichen der von LB-X-Autokanonen verwendeten Bündelmunition, wobei sie allerdings einen Hagel aus Metallsplintern erzeugen anstatt aus schrotkugelähnlichen Geschossen. Nachdem sie speziell für die Bekämpfung ungepanzelter Infanterie entwickelt wurden, erweisen sich diese Granaten gegen gepanzerte Ziele als relativ harmlos.

Autokanonen verursachen bei der Verwendung von Flechtemmunition den doppelten Schaden gegen ungepanzerte Infanterieeinheiten. Falls eine solche Einheit zudem auch noch in offenem Gelände von Flechtemmunition getroffen wird, vervierfacht sich der normale Schaden dementsprechend. Bei allen anderen Zielen wird der normale Schadenswert der Autokanone hingegen halbiert (Kommazahlen abrunden).

Leuchtspurmunition

Leuchtspurgranaten werden in regelmäßigen Abständen mit unter die Munition gemischt. Soweit es das Spiel betrifft, wird Munition jedoch immer gleich tonnenweise als "Leuchtspurmunition" bezeichnet, obwohl im Endeffekt nur weniger als 10 Prozent einer Ladung tatsächlich aus Leuchtspurgeschossen bestehen. Sobald die Autokanone dann abgefeuert wird, wird ihre Schußbahn durch die Leuchtspurgeschosse markiert, wodurch sich bei Dunkelheit Zielkorrekturen sehr viel leichter durchführen lassen. Weil die Leuchtspurgeschosse selbst allerdings so gut wie gar keinen Schaden verursachen, reduziert sich der Schadenswert der Waffe.

Für Autokanonen, die Leuchtspurmunition verschießen, reduziert sich der Nachtkampfmodifikator auf +1, während der Angriffsmodifikator für Dämmerung vollständig entfällt. Gleichzeitig verringert sich der durch Treffer mit Leuchtspurmunition verursachte Schaden um 1 Punkt.

LEICHTE AUTOKANONEN

Das NAIW widmet einen Teil seiner Entwicklungstätigkeit auf dem Gebiet der Autokanonen der Leistungssteigerung kleinkalibriger Waffen, die sich bei den MechKriegern noch nie sonderlich großer Beliebtheit erfreut haben, da sie für den relativ geringen Schaden, den sie auszurichten vermögen, schlichtweg zu schwer sind. Die kürzlich am NAIW entwickelten leichten Autokanonen (L-AK) funktionieren ganz ähnlich wie die AK/2 und AK/5 der Standardausführung, sind dabei allerdings leichter und besitzen eine geringere Reichweite. Entfernungsbereiche, Kosten, Gewicht und andere Daten dieser Waffen kann man der Tabelle "Waffen und Ausrüstung" am Ende dieses Kapitels entnehmen.

CASE II

Sowohl die Innere Sphäre als auch die Clans entwickeln augenblicklich eine verbesserte Version der zellularen Munitionslagerung mit der Bezeichnung CASE II, die sowohl eine Ausbreitung von Explosionsschäden auf andere Zonen verhindert als auch die betroffene Sektion selbst besser vor einer Munitionsexplosion schützen kann. Im Spiel funktioniert CASE II größtenteils genauso wie Standard-CASE, allerdings mit den folgenden Ausnahmen: Die interne Struktur einer von einer Munitionsexplosion betroffenen Zone erleidet lediglich 1 Schadenspunkt (dementsprechend wird auch ein Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" ausgeführt); der restliche Schaden trifft

dann die (Rücken-)Panzerung der Zone. Für jeden kritischen Treffer, der bei dieser Prozedur erzielt wurde, wird dann ein gesonderter 2W6-Wurf ausgeführt. Bei einem Ergebnis von 8+ bleibt der kritische Treffer ohne Wirkung. Im anderen Fall wird der kritische Schaden auf die übliche Weise angewendet.

CASE II aus der Inneren Sphäre wiegt 1 Tonne pro geschützter Zone und kann in jede Trefferzone eingebaut werden. Die Clan-Version wiegt hingegen nur 0,5 Tonnen pro Zone. Beide Systeme beleben in der Zone, in die sie eingebaut wurden, jeweils eine Bauteile. Bei Spielen nach der Regelstufe 3 besitzt Standard-CASE in Fahrzeugen bereits eine verbesserte Wirkung (siehe im Kapitel *Fahrzeuge* unter *Auswirkungen kritischer Treffer bei Fahrzeugen*, S. 32). Aus diesem Grund steht CASE II für Fahrzeuge nicht zur Verfügung.

DONNERSCHLAG-WERFER

Nach dem Erfolg des Donnerschlag-Raketensystems in den Arenen von Solaris haben einige Rüstungshersteller mit der Erprobung eigener Versionen dieses Waffensystems begonnen. Der Donnerschlag basiert auf dem normalen LSR-Werfersystem, feuert statt mehrerer kleiner aber nur eine einzige große Rakete ab, die über das Schadenspotential einer ganzen LSR-Salve verfügt. Diese Rakete besitzt eine geringere Reichweite als konventionelle LSRs, durch ihre schiere Zerstörungskraft vergrößert sich jedoch die Chance, daß die Panzerung des Ziels durchschlagen wird. Dabei existieren allerdings auch ein paar Nachteile. Donnerschlag-Werfer sind schwerer als ihre jeweiligen LSR-Gegenstücke der Standardbauweise und erzeugen außerdem viel mehr Abwärme. Die einzelne große Rakete kann außerdem mit Leichtigkeit gegnerischen Raketenabwehrsystemen zum Opfer fallen.

Eine Donnerschlag-Rakete wird erst scharf, wenn sie ihre Minimalreichweite erreicht hat. Wenn sie vorher auf ein Ziel trifft, verursacht sie lediglich die Hälfte ihres normalen Schadens (Kommazahlen abrunden). Falls alle Mitspieler einverstanden sind, kann dieser Nachteil aber auch beseitigt werden, indem man die Regeln für heißgeladene LSRs und VTRs verwendet (siehe S. 82). Donnerschlag-Raketen können genau wie normale LSRs auch indirekt verschossen werden (siehe S. 83, *BRW*).

ECM-SYSTEME

Die folgenden Regeln erweitern die Einsatzmöglichkeiten für ECM-Systeme. Die Standardregeln für ECM befinden sich auf den Seiten 133–134, *BRW*.

ECCM

Jedes ECM-System kann auf eine Weise konfiguriert werden, die es ihm ermöglicht, als Elektronische Abwehr-Abwehrmaßnahme (Electronic Counter-Countermeasure = ECCM) zu fungieren, und ist dann in der Lage, gegnerische ECM-Systeme zu stören. Solange ECM auf diese Art und Weise eingesetzt wird, gehen seine üblichen Funktionen verloren. Die Umstellung auf den ECCM-Modus muß jeweils in der Endphase einer Runde angekündigt werden, obwohl man die ECCM-Einstellung auch bereits vor Beginn eines Szenarios wählen kann. Auf jeden Fall muß der für das System gewählte Modus auf dem Datenblatt der Einheit vermerkt werden.

Während das ECCM-System aktiv ist, bleiben die elektronischen Abwehrmaßnahmen des Gegners

im Funktionsradius des ECCM wirkungslos. Ebenso bleiben sämtliche Schußlinien, die durch einen Bereich verlaufen, in dem sowohl ECM als auch ECCM wirken, unbeeinflusst durch das ECM, und zwar selbst dann, wenn sich die Einheit mit dem ECM-System an Bord außerhalb der ECCM-Blase befindet.

Wenn beide Seiten auf dem Spielfeld über mehrere Einheiten verfügen, die mit ECM und ECCM ausgestattet sind, wird die gegenseitige Einflußnahme dieser beiden elektronischen Systeme aufeinander etwas kompliziert, da mehrere ECM-Systeme, die gleichzeitig auf ein Gebiet einwirken, in der Lage sind, eine gegnerische ECCM-Anlage unwirksam zu machen. Ein ECCM-System kann grundsätzlich jeweils ein ECM-System stören. Solange die Zahl von eigenen ECCM-Einflüssen in einem Feld größer oder gleich der Anzahl gegnerischer ECM-Einflüsse ist, funktioniert ECM in diesem Hex nicht. In bezug auf diese Bestimmungsweise zählt ein Schutzengel-ECM als zwei ECM- oder ECCM-Systeme.

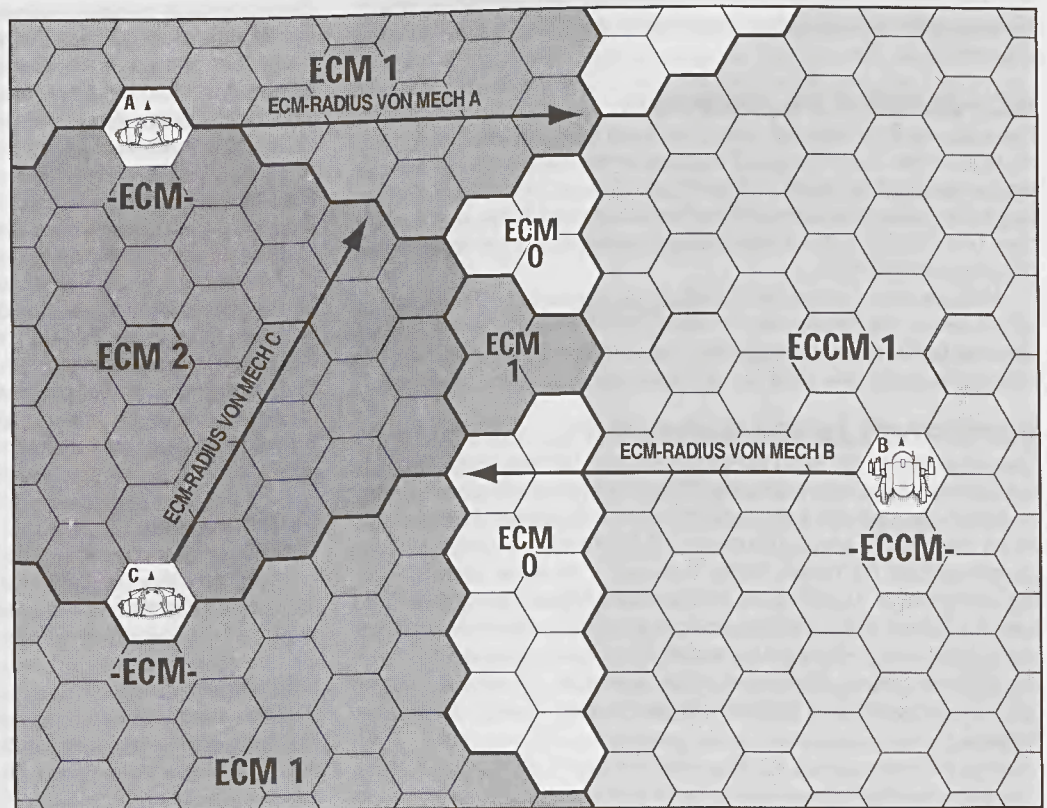
SCHUTZENGELECM

Dieses System stellt im Vergleich zum Wächter-ECM einen Quantensprung in der ECM-Technologie dar. Innerhalb seines Wirkungsbereiches mit einem Radius von 6 Hexen blockiert das Schutzengel-ECM die folgenden Bordsysteme des Gegners komplett: Artemis IV- und V-Feuerleitsysteme, Beagle- und Spürhund-Sonden sowie die leichte Aktivsonde der Clans, K3-Mastercomputer und -Dienereinheiten, Blitz-Raketen und NARC-Bojen. Blitz-Raketen dürfen dabei durchaus auf Einheiten abgeschossen werden, die sich im Einflußbereich eines ECM-Systems befinden, allerdings funktionieren sie dann wie ein Standardraketenystem.

Sofern die Regeln für ECCM zum Einsatz kommen (siehe oben), zählt ein Schutzengel-ECM als zwei ECM oder ECCM-Systeme (je nach gewählter Einstellung), wenn es um die Bestimmung des Verhältnisses von ECM- zu ECCM-Einflüssen in einem bestimmten Hex geht.

ER-IMPULSLASER

Die Clans haben mit etwas zu experimentieren begonnen, das von vielen Beobachtern als die ultimative Laserwaffe eingestuft wird: dem Extremreichweitenimpulslaser. Indem sie eine beträchtlich höhere Reichweite mit der Zielgenauigkeit eines Impulslasers kombiniert, verspricht diese Waffe zu einem entscheidenden Faktor in jedem



Kampf zu werden – falls sie jemals perfektioniert werden kann. Wie auch sonst bei weiterentwickelten Lasersystemen üblich, erlangt der ER-Impuls laser seine verbesserten Leistungsmerkmale um den Preis einer merklich erhöhten Abwärmeentwicklung. Während die Wissenschaftler und Techniker der Clans davon ausgehen, daß der Nachteil eines erhöhten Wärmeausstoßes durch die vergrößerte Wirksamkeit wieder wettgemacht wird, bleibt es der Kriegerkaste vorbehalten, in der Praxis zu beweisen, ob die Techniker mit dieser Behauptung recht behalten.

Im Gegensatz zum normalen Impuls laser werden die Zielzahlen von ER-Impuls lasern lediglich um –1 modifiziert. In jeder anderen Hinsicht werden ER-Impuls laser wie alle anderen Laserwaffen auch behandelt.

FEUERLEITCOMPUTER

Wissenschaftler des New Avalon-Instituts der Wissenschaften stehen kurz vor einem entscheidenden Durchbruch, der ihnen den Nachbau des Feuerleitcomputers der Clans erlauben wird, der OmniMechs wie den *Masakari* oder *Puma* zu einer solch tödlichen Bedrohung macht. Der Computer wird genauso wie das Clanmodell funktionieren, ist dabei allerdings etwas größer und schwerer.

Für Feuerleitcomputer der Inneren Sphäre gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für Feuerleitcomputer der Clans (S. 125, *BRW*), allerdings gelten die folgenden Ausnahmen: Der Computer wiegt 1 Tonne pro (angefangene) 4 Tonnen Eigengewicht der Direktfeuerwaffen, die von der Einheit mitgeführt werden. Der Computer belegt dann eine Anzahl von Bauteilzeilen, die seiner Tonnage entspricht.

FLAMMER

Obwohl sie nicht gerade zu den wirkungsvollsten Waffen zählen, können sich Flammer als recht effektiv erweisen, sofern sie ihrem eigentlichen Verwendungszweck entsprechend eingesetzt werden. Der grauenvolle Schaden, den Flammer anzurichten vermögen, kann die Kampfmoral von ungepanzelter Infanterie zum Zusammenbruch bringen (siehe *Kampfmoral*, S. 37, im Kapitel *Infanterie*). Genauso können sie auch wirkungsvoll gegen Einheiten eingesetzt werden, die sich in den Schutz von Befestigungswerken und Schützengräben begeben haben, weil sie den normalen Deckungsmodifikator für solche Verteidigungsstellungen außer acht lassen dürfen (siehe *Eingraben*, S. 36).

SCHWERE FLAMMER

Der schwere Flammer, bei dem es sich um eine größere und wirksamere Variante des normalen Fahrzeugflammers handelt, verwendet ein komprimiertes, leicht entzündliches Gas als Brennstoff. Der erzeugte Hochdruckstrahl kann Flammen bis zu 180 Meter weit schleudern und verfügt somit über eine doppelt so große Reichweite wie der Standardflammer.

Wie bei einem normalen Flammer kann sich der Angreifer dazu entscheiden, die Abwärmeentwicklung des Ziels zu erhöhen, anstatt direkten Schaden zu verursachen. Ein schwerer Flammer erhöht die Innentemperatur des Ziels um 4 Punkte auf der Wärmeskala.

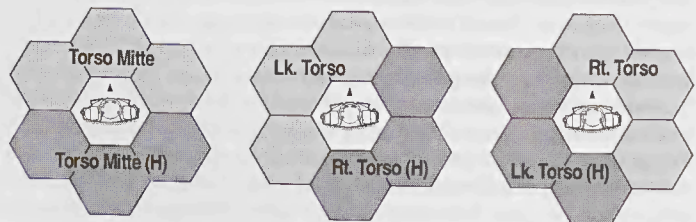
INFERNO-BRENNSTOFF

Sowohl schwere als auch Fahrzeugflammer können einen speziellen Brennstoff benutzen, der ein Ziel auf die gleiche Weise in Brand zu setzen vermag wie Inferno-KSRs. Ein erfolgreicher Angriff durch einen normalen Fahrzeugflammer mit Inferno-Brennstoff ist dabei gleichzusetzen mit einem Treffer durch eine einzelne Inferno-KSR; der erfolgreiche Angriff eines schweren Flammers entspricht Treffern durch zwei Inferno-KSRs. Inferno-Brennstoff kostet doppelt so viel wie normaler Flammerbrennstoff. Er ist auch ebenso leicht entzündlich wie Inferno-Raketenmunition (siehe S. 130–131, *BRW*), so daß ein entsprechend höheres Risiko für eine Munitionsexplosion besteht.

GRANATWERFER

Granatwerfer und Mörser, die normalerweise zur Infanterieunterstützung eingesetzt werden, eignen sich nicht sonderlich gut als Fahrzeugbewaffnung. Standardgranaten, die eine zu kurze Reichweite besitzen und nicht treffsicher genug sind, um in den meisten Kampfsituationen von irgendeinem Nutzen zu sein, können jedoch als einfache und preiswerte Verteidigungsmaßnahme eingesetzt werden.

Der Granatwerfer besteht aus einem ganzen Bündel aus Werferrohren mit großkalibrigen Granaten, die dann mit voreingestellter Reichweite und Streuwirkung verschossen werden. Jeder Granatwerfer wiegt 0,5 Tonnen und belegt eine Bauteilzeile. Granatwerfer können ausschließlich in die Torsozonen eines Mechs eingebaut werden. Als Einwegwaffen können sie dann nur ein mal pro Spiel benutzt werden, allerdings kann man sie zwischen den einzelnen Spielen einer Kampagne stets wieder nachladen. Wenn ein Granatwerfer einen kritischen Treffer erleidet, wird er hierdurch zwar zerstört, allerdings kommt es dabei nicht zu einer Explosion.



EINSATZ

Granatwerfer feuern stets in drei unmittelbar benachbarte Hexe, deren genaue Position abhängig von der Torsozone ist, in die der Werfer eingebaut wurde (siehe obige Abbildung). Ein Angriffswurf ist hierzu nicht erforderlich – die Granaten schlagen automatisch in den Zielhexen ein.

Genau wie bei Artillerietreffern sind alle Einheiten, die sich im Zielhex einer Granate befinden, von der Schadenswirkung betroffen. Die genauen Auswirkungen sind dann abhängig von der Art der verwendeten Werfermunition.

MUNITIONSARTEN

Die Art der zum Einsatz gelangenden Granatwerfermunition entscheidet darüber, von welchen Auswirkungen die Einheiten in den Zielhexen betroffen werden. Bereits vor Spielbeginn muß festgelegt werden, mit welchen Munitionsarten die einzelnen Werfer geladen sind, wobei diese Angabe dann auch deutlich auf dem Datenblatt vermerkt werden muß.

Splittergranaten

Diese Standardgranate zerschellt beim Aufschlag in Tausende von Metallsplintern und -bruchstücken, die sich mit Leichtigkeit einen Weg in den menschlichen Körper bahnen können. Eine Splittergranate fügt ungepanzerten Infanterieeinheiten in ihren Zielhexen jeweils 1W6 Schadenspunkte zu; falls sich die Infanterie zudem noch in offenem Gelände befindet, verdoppelt sich dieser Schaden (gemäß den Standardregeln für Angriffe auf Infanterie). Einheiten in Gefechtsrüstungen erleiden 1 Schadenspunkt pro Soldat mit Gefechtsrüstung. Bei anderen Arten von Einheiten besitzen Splittergranaten keinerlei Auswirkungen.

Rauchgranaten

Diese Granaten hüllen die Zielhexe in lichten Rauch, der sich zwei Höhenstufen über das Bodenlevel der Felder erhebt. Die Regeln für unterschiedliche Arten sowie das Treiben und Auflösen von Rauch befinden sich im Kapitel *Weitere Regeln*, Abschnitt *Rauch*, auf Seite 50.

Düppelgranaten

Die sogenannten Düppelgranaten hüllen die Zielhexe in eine Wolke aus Metallpartikeln, durch die Zielerfassungssysteme behindert werden. Diese Wolke kann auf die gleiche Weise wie 2 Level hoher

lichter Rauch treiben und aufgelöst werden, allerdings wirkt sie sich dabei nicht auf Schußlinien aus. Schußwaffen, die durch oder in ein Düppel-Hex feuern, unterliegen einem Zielzahl-Modifikator von +1, während Nahkampfangriffe nicht von dieser Wirkung betroffen sind. Düppel-Hexe besitzen außerdem die gleiche Wirkung wie ein Wächter-ECM-System auf den Einsatz bestimmter moderner Waffensysteme.

Brandgranaten

Diese Art von Granatwerfermunition verursacht auf die gleiche Weise wie eine Inferno-KSR (S. 130–131, BRW) einen Brand. Weitergehende Auswirkungen auf die Zielhexe bestehen nicht.

HANDFEUERWAFEN

BattleMechs, die mit Händen ausgestattet sind, können auch Waffen benutzen, die nicht fester Bestandteil ihrer Konstruktion sind. Obwohl sie schadensanfällig sind, können solche Handfeuerwaffen genau das Quentchen an zusätzlicher Feuerkraft bieten, auf das ein Mech im Notfall angewiesen sein kann.

KONSTRUKTION

Jede Handfeuerwaffe muß grundsätzlich autark sein – dies bedeutet, daß sie neben der Waffe selbst auch alle erforderlichen Wärmetauscher und Munitionsvorräte enthalten muß, die für ihren problemlosen Einsatz nötig sind. Zudem kann eine Handfeuerwaffe auch auf die übliche Weise mit Standardpanzerung versehen werden. Handfeuerwaffen sind von ihrer Bauart her schon dermaßen kompakt, daß eine Verwendung von doppelten Wärmetauschern oder anderen speziellen Tauschervarianten für sie ausgeschlossen ist. Außerdem können Handfeuerwaffen nicht an einen Feuerleitcomputer oder andere Systeme angeschlossen werden, die fester Bestandteil des Mechs sind (zum Beispiel ein im Arm montiertes Artemis IV-Feuerleitsystem). Schließlich können Handfeuerwaffen grundsätzlich nicht mit Gerätschaften versehen werden, die in der Tabelle "Waffen und Ausrüstung" am Ende dieses Kapitels aufgeführt sind – Ausnahmen bilden hierbei lediglich Artemis- und ZES-Systeme sowie Wärmetauscher.

Bob wünscht sich einen mittelschweren Laser als Handfeuerwaffe für seinen Mech. Der Laser selbst wiegt 1 Tonne und erfordert drei Wärmetauscher, um problemlos eingesetzt werden zu können. Nachdem jeder der Tauscher ebenfalls 1 Tonne wiegt, beläuft sich das Gesamtgewicht der Handfeuerwaffe ohne Panzerung auf insgesamt 4 Tonnen.

Ein anderer von Bobs Mechs soll mit einem KSR 6-Werfer als Handfeuerwaffe ausgestattet werden. Diese Waffe wiegt 3 Tonnen und benötigt zudem mindestens 1 Tonne Munition. Beim Abfeuern erzeugt der Werfer 4 Wärmepunkte, aus diesem Grund muß auch noch eine entsprechende Anzahl von Wärmetauschern installiert werden, die insgesamt 4 Tonnen wiegen. Die vollständig montierte Handfeuerwaffe wiegt im ungepanzerten Zustand also insgesamt 8 Tonnen: 3 für den Werfer, 1 für die Munition und 4 für die Wärmetauscher.

Schließlich gelangt Bob zu der Überzeugung, daß sich ein leichter Zwillinglaser als Handfeuerwaffe recht gut bei Nahkämpfen bewähren könnte. Jeder der beiden leichten Laser wiegt 0,5 Tonnen und erzeugt 1 Wärmepunkt. Im ungepanzerten Zustand wiegt diese Handfeuerwaffe dementsprechend 3 Tonnen: 1 Tonne für die beiden Laser und 2 Tonnen für die beiden erforderlichen Wärmetauscher.

ANGRIFFE

Eine Handfeuerwaffe wird nach den Regeln für die Traglastkapazität der BattleMechs (S. 88, BRW) mitgeführt. Abgesehen von den dort beschriebenen Einschränkungen kann eine Handfeuerwaffe dann wie eine ganz normale in den Arm eingebaute Waffe eingesetzt werden. Weil eine Handfeuerwaffe allerdings stets mit beiden Händen geführt werden muß, steht ihr für den Angriff lediglich das frontale Schußfeld zur Verfügung. Eine Beschädigung der Aktivoren oder Gelenke in einem oder beiden Armen wirkt sich dann genauso wie

bei fest in den Armen eingebauten Waffen auf die Angriffe aus, wobei die Modifikatoren beider Arme kumulativ sind. Falls der Mech einen kritischen Treffer erhält, der ihn ohne einen funktionsfähigen Handaktivator zurückläßt, muß er die Handfeuerwaffe am Ende der Phase, in der er diesen Treffer erhalten hat, zu Boden fallen lassen.

Eine Handfeuerwaffe enthält stets eigene Wärmetauscher, so daß sich ihr Einsatz nicht auf den Wärmehaushalt des Mechs auswirkt. Ihre Munition bezieht sie ausschließlich aus dem eigens mit eingebauten Vorrat. Selbst falls der BattleMech in seinem Inneren über gleichartige Munition verfügt, kann sie keine Ladungen von ihm beziehen.

Obwohl jeder Mech immer nur eine Handfeuerwaffe mitführen darf, kann diese mehrere einzelne Waffensysteme enthalten; so könnte eine einzelne Handfeuerwaffe zum Beispiel aus zehn mittelschweren Lasern bestehen. Alle Bestandteile einer Handfeuerwaffe müssen bei einem Angriff dasselbe Ziel angreifen, wobei sie allerdings nicht unbedingt allesamt mitschießen müssen, wenn die Waffe zum Einsatz kommt.

SCHADEN

Wenn der Arm eines Mechs, der eine Handfeuerwaffe mitführt, Schaden erleidet, wird ein zusätzlicher 1W6-Wurf durchgeführt. Bei einem Ergebnis von 1 oder 6 wurde anstatt des Arms die Handfeuerwaffe getroffen. Wenn laut Trefferzonenbestimmung der mittlere Torso (Front) getroffen wurde, wird ebenfalls ein 1W6-Wurf durchgeführt, wobei anstelle des Torso bei einem Ergebnis von 6 die Handfeuerwaffe getroffen wurde.

Falls die Handfeuerwaffe über eine eigene Panzerung verfügt, wird nun eine entsprechende Anzahl von Panzerpunkten abgestrichen. Überzähliger Schaden führt dabei zur Zerstörung der Handfeuerwaffe. Eine ungepanzerter Handfeuerwaffe wird bereits durch den ersten erfolgreichen Angriff zerstört, der sie trifft. Auf jeden Fall gilt hierbei, daß der Mech selbst nicht beschädigt wird, wenn seine Handfeuerwaffe getroffen wird.

Fallenlassen der Waffe

Eine Handfeuerwaffe kann jeweils in der Endphase einer Runde fallen gelassen oder aufgehoben werden, wobei eine Waffe innerhalb derselben Phase nicht sowohl fallen gelassen als auch aufgehoben werden kann.

Außerdem kann es geschehen, daß ein Mech seine Handfeuerwaffe bei einem Sturz verliert. In diesem Fall muß ein erfolgreicher Pilotenwurf ausgeführt werden, um sie festzuhalten, wobei neben allen üblichen Modifikatoren ein zusätzlicher Modifikator von +1 pro zerstörten oder fehlenden Armaktivator gilt. Falls die Waffe dabei fallen gelassen wird, kann sie erst in der Endphase der darauffolgenden Runde wieder aufgenommen werden.

Eine fallengelassene Handfeuerwaffe kann nicht mehr eingesetzt werden. Solange sie unbenutzt auf dem Boden liegt, kann sie auch nicht zum Ziel gegnerischer Angriffe werden.

IMPULSLASER

Die folgenden optionalen Vorgaben gelten für den Einsatz von Impulslasern nach der Regelstufe 3.

OPTIONALER FEUERMODUS

Weil Impulslaser einen ganzen Hagel von Laserimpulsen erzeugen, anstatt nur einen einzigen Strahl, können sie auf die gleiche Weise wie Autokanonen gegen mehrere Ziele zugleich eingesetzt werden (siehe S. 72).

X-PULSLASER

Techniker aus der Inneren Sphäre haben versucht, die Reichweite von Impulslasern zu vergrößern, so daß sie mit den überlegenen Modellen der Clans mithalten können. Erprobungen haben gezeigt, daß eine Erweiterung der Effektivreichweite dieses Waffensystems mit einem dramatischen Anstieg seiner Abwärmeentwicklung einhergeht. Der sogenannte X-Pulslaser soll nun als Kompromiß zwischen dieser größeren Abwärme und einer verbesserten Reichweite dienen.

Bei der X-Puls-Technologie handelt es sich nicht um eine völlig neuartige Waffengeneration, sondern eher um eine Verbesserung, mit der die bereits von der Inneren Sphäre verwendeten Impulslaser nachgerüstet werden können. Die zusätzlichen Kosten hierfür werden auf den Preis der Standardwaffe aufgeschlagen. Reichweiten, Kosten, Gewicht etc. für Waffen dieser Art können den Waffen- und Ausrüstungstabellen am Ende dieses Kapitels entnommen werden.

KÜHLMODUL

Diese Ausstattung, die als "Wegwerfkühlsystem" für Notfälle entwickelt wurde, enthält einen Vorrat aus komprimierter Kühlflüssigkeit, die in die Wärmetauscher eines überhitzten BattleMechs geleitet wird. Ein Kühlmodul kann problemlos an den fest installierten Kühlkreislauf eines BattleMechs angeschlossen werden, allerdings kann das Modul bei heftigen Erschütterungen leicht explodieren, was seine Nützlichkeit im Kampf einschränkt.

Sowohl die Innere Sphäre als auch die Clans entwickeln Kühlmodule, wobei es allerdings keiner Seite gelungen ist, sie an die modulare Bauweise von OmniMech-Konstruktionen anzupassen. Aus diesem Grund können OmniMechs nicht mit Kühlmodulen ausgestattet werden.

Jedes Kühlmodul wiegt 1 Tonne und belegt eine Bauteilzeile in einer frei wählbaren Torsozone. Innerhalb einer Runde wird das Modul dann zu Beginn der Wärmephase aktiviert, wobei es nur ein einziges Mal benutzt werden kann (allerdings kann man nach dem Kampf neues Kühlmittel nachfüllen). Nach seiner Aktivierung sorgt das Kühlmodul dafür, daß jeder Wärmetauscher an Bord des Mechs in dieser Runde 1 zusätzlichen Wärmepunkt abbauen kann. Die Menge der abgebauten Wärme hängt dabei nicht davon ab, ob der Mech über normale oder doppelte Wärmetauscher verfügt; ein BattleMech mit zehn Wärmetauschern, der ein Kühlmodul einsetzt, wird unabhängig davon, ob er einfache oder doppelte Wärmetauscher besitzt, exakt 10 Wärmepunkte zusätzlich abbauen. Ein Mech kann auch mehr als nur ein Kühlmodul mitführen, allerdings kann er in jeder Runde immer nur ein Modul einsetzen.

Falls eine Bauteilzeile mit einem unbenutzten (vollen) Kühlmodul darin einen kritischen Treffer erleidet, fügt die explosive Wucht, mit der das hochkomprimierte Kühlmittel entweicht, der Zone mit dem Kühlmodul darin 10 Schadenspunkte zu, die sich exakt so verhalten wie ein durch Munitionsexplosion verursachter Schaden.

MASCHINENGEGEWEHRE

Als einfachste Waffe, die auf einem *BattleTech*-Schlachtfeld zum Einsatz kommt, kann das oftmals unterbewertete Maschinengewehr beim Spiel nach der Regelstufe 3 mit einem neuen Feuermodus eingesetzt werden. Genau wie Autokanonen (S. 72) können MGs dabei sowohl im Schnellfeuermodus als auch gegen mehrere Ziele gleichzeitig eingesetzt werden. Bei einem Einsatz gegen mehrere Ziele gelten für Maschinengewehre die gleichen Regeln wie für Autokanonen; der Schnellfeuermodus wird als optionale Regel in der Folge vorgestellt.

SCHNELLFEUERMODUS

Ein Maschinengewehr kann mit einer wesentlich höheren Schußfrequenz als sonst üblich eingesetzt werden, was seinen Munitionsverbrauch zwar erheblich steigert, andererseits aber auch zu einer beträchtlichen Vergrößerung des Schadenspotentials dieser Waffe führt. Man muß bereits vor Spielbeginn auf dem Datenblatt vermerken, ob ein Maschinengewehr im Schnellfeuermodus eingesetzt werden soll, wobei die Waffe während des Spiels dann auch nur in diesem Modus eingesetzt werden kann.

Jedes Mal, wenn ein MG im Schnellfeuermodus schießt, würfelt man mit 1W6, um das Ausmaß der hierbei erzeugten Abwärme zu bestimmen. Das Würfelergebnis gibt gleichzeitig die Anzahl der verursachten Schadenspunkte nach einem Treffer wieder (dabei kann es durchaus geschehen, daß eine Geschoßgarbe nur 1 Schadenspunkt erzeugt). Jeder Feuerstoß im Schnellfeuermodus verbraucht Munition in Höhe des Dreifachen des von ihm erzeugten Schadens.

Bei Infanterietreffern führen Schnellfeuer-MGs nicht zu einer Vermehrung des Schadens. Angriffe auf Infanterie im Schnellfeuermodus werden statt dessen nach den Standardregeln für Treffer gegen ungepanzerte Infanterie abgehandelt – was auch den Munitionsverbrauch und die Abwärme mit einschließt –, die sich auf Seite 60 im *BRW* befinden.

NARC-BOJE

Der folgende Eintrag beschreibt einen neuartigen Munitionstyp für das NARC-Raketenbojensystem (siehe S. 128, *BRW*).

BOLA-BOJEN

Dieser Bojentyp wurde speziell zum Einsatz gegen BattleMechs entwickelt. Er enthält eine kleine Sprengladung, die unmittelbar vor dem Einschlag des Geschosses im Ziel explodiert und somit eine Reihe von Ketten freisetzt, die sich horizontal ausbreiten und auf diese Weise eine wirksame Bola bilden, die sich dann um die Gliedmaßen des Ziels legt.

Die Waffe kann ihre Wirkung erst entfalten, wenn sie tatsächlich den Arm oder das Bein eines BattleMechs trifft, wonach sich die entsprechende Gliedmaße automatisch "verstrickt". Im Falle eines Beintreffers muß der Pilot des Ziel-Mechs am Ende der Waffeneinsatzphase automatisch einen Pilotenwurf durchführen, dessen Zielzahl zusätzlich um +1 modifiziert wird. Falls ein Arm getroffen wurde, unterliegen sämtliche Waffeneinsätze und Nahkampfangriffe, die mit diesem Arm durchgeführt werden, (nur) in der darauffolgenden Runde einem zusätzlichen Angriffsmodifikator von +1.

NULLSIGNATUR-SYSTEM

Das beste Stealth-System des Sternenbundes, das erstmals beim EXT-4D *Exterminator* eingesetzt wurde, besteht aus mehreren Einzelsystemen, die gemeinsam dafür sorgen, daß der Mech auf dem Schlachtfeld so gut wie unbemerkt bleibt. Versteckte BattleMechs können mit Hilfe dieses Systems sogar regelrecht unsichtbar werden. Ausschließlich Mechs aus der Inneren Sphäre können mit einem Nullsignatur-System ausgestattet werden; die Clans empfinden Ausrüstung dieser Art als entehrend und haben ihre Forschungen in diese Richtung bereits vor einem Jahrhundert eingestellt.

Ein Nullsignatur-System kann jeweils in der Endphase einer Runde ein- oder ausgeschaltet werden. Dabei kann ein Mech das Spiel auch schon mit bereits aktiviertem System beginnen; dieser Umstand muß allerdings auf dem Datenblatt entsprechend vermerkt werden. Während das System aktiv ist, ist der Mech über längere Distanzen hinweg schlechter zu treffen. Bei mittlerer Entfernung gilt anstelle des üblichen Entfernungsmodifikators ein Modifikator von +3; Schüsse über weite Entfernungen müssen einen Entfernungsmodifikator von +6 verwenden. Abgesehen davon sind Beagle-Sonden und die leichten Aktivsonden der Clans nicht in der Lage, einen Mech mit aktiviertem Nullsignatur-System zu orten. Allein die Spürhund-Sonde (siehe S. 83) vermag die Tarnwirkung eines Nullsignatur-Systems zu durchdringen.

Das Nullsignatur-System macht unter anderem Gebrauch von einem Abwärmedämpfer, der die Wärmetauscher des Mechs abschirmt und ihre Infrarotstrahlung verringert. Die Dämpfer unterdrücken zugleich aber auch den normalen Abbau überschüssiger Wärme, so daß die Wärmetauscher im Endeffekt nutzlos werden. Während es in Betrieb ist, erzeugt ein Nullsignatur-System 10 Wärmepunkte pro Runde.

Das Nullsignatur-System verwendet bereits ein Phasenphalanx-Sensorsystem und ein abgeschirmtes Richtstrahl-Funksystem. Aus diesem Grund kann ein entsprechend ausgestatteter Mech keinen Gebrauch von anderen spezialisierten Zielerfassungssystemen oder einer Satellitenverbindung machen, wie sie im Kapitel *Konstruktion* beschrieben werden; aus dem gleichen Grund kann er auch nicht mit einem modernen Feuerleitcomputer oder einem K3-System ausgerüstet werden.

Das Nullsignatur-System macht sich von seinem Gewicht her kaum bemerkbar, allerdings nimmt es in jeder Zone eines Mechs

eine Bauteilzeile in Anspruch, wobei lediglich der Kopf eine Ausnahme bildet (also je eine Zeile in jedem Arm, jedem Bein und in den drei Torsozonen, so daß insgesamt sieben Bauteilzeilen belegt sind). Ein kritischer Treffer in eine dieser Bauteilzeilen führt zum Ausfall des gesamten Nullsignatur-Systems.

PANZERUNG

Sofern nicht gerade die Regeln für Kombipanzerung zum Einsatz kommen (siehe S. 80), darf ein BattleMech nicht mit unterschiedlichen Arten von Panzerung ausgestattet werden. Jede Einheit kann lediglich Standard-, Ferrofibril- oder eine der in der Folge vorgestellten Panzerungsarten verwenden.

GEHÄRTETE PANZERUNG

Diese weiterentwickelte Panzerung ist doppelt so haltbar wie Standardpanzerung und schützt die lebenswichtigen Bereiche eines BattleMechs mit einander überlappenden Panzerplatten. Gehärtete Panzerung kann nur von BattleMechs verwendet werden und eignet sich nicht zum Anbringen an OmniMechs.

Gehärtete Panzerung besteht aus 8 Panzerpunkten pro Tonne. Sie kann allerdings doppelt soviel Schaden hinnehmen wie Standardpanzerung, bevor sie als zerstört gilt, und zudem bleibt die maximal erlaubte Anzahl von Panzerpunkten pro Zone dabei unverändert erhalten. Jeder Panzerpunkt, der auf dem Datenblatt abgestrichen wird, steht dabei für 2 durch einen Angriff erlittene Schadenspunkte anstatt 1 Punkt. Nachdem die Panzerung einer Zone komplett zerstört wurde, verursachen die restlichen Schadenspunkte eines Angriffs normalen Schaden in der internen Struktur – es sei denn, der Mech verfügt außerdem auch noch über eine verstärkte Struktur (siehe S. 62). Ein einzelner übriggebliebener Schadenspunkt zerstört allerdings einen ganzen Panzerpunkt, so daß zum Beispiel eine Fünfergruppe aus Schadenspunkten, die von einem LSR-Angriff verursacht wurden, insgesamt 3 Punkte gehärtete Panzerung zerstören würde ($5 / 2 = 2$, plus 1 übriggebliebener Schadenspunkt).

Falls Schaden in eine Zone weitergeleitet wird, die durch gehärtete Panzerung geschützt ist, fängt diese 2 Schadenspunkte pro durchgestrichenen Panzerpunkt ab.

Das Geschoß eines Gaussgeschützes trifft eine Zone mit 12 Punkten gehärteter Panzerung und verursacht dort 15 Schadenspunkte. Am Ziel werden nun 8 Panzerkästchen in der getroffenen Zone abgestrichen, so daß noch 4 verbleiben ($15 / 2 = 7,5$ – somit fangen 7 Panzerpunkte insgesamt 14 Schadenspunkte ab, während der übriggebliebene Schadenspunkt ausreicht, um auch noch den achten Panzerpunkt zu zerstören). Später wird dieselbe Zone noch von einer AK/10 getroffen, die 10 Schadenspunkte verursacht. Zuerst werden dann die 4 noch verbliebenen Panzerpunkte abgestrichen, die jeweils 2 – und somit insgesamt 8 – Schadenspunkte abfangen. Die 2 dann noch verbliebenen Schadenspunkte durchschlagen die Außenpanzerung und treffen die interne Struktur, so daß in dieser Zone zwei interne Strukturkreise ausgestrichen werden.

Die einander überlappenden Platten einer gehärteten Panzerung sorgen zusammen mit ihrer erhöhten Widerstandsfähigkeit dafür, daß Glückstreffer eine geringere Chance haben, durch einen Spalt ins Innere zu dringen und dort kritischen Schaden zu verursachen. Für alle Würfe, mit denen die Wahrscheinlichkeit für einen kritischen Treffer überprüft wird, nachdem die Panzerung durchschlagen wurde – zum Beispiel nach einem Würfelergebnis von 2 auf der Trefferzonen-tabelle oder einem erfolgreich durchgeführten Schwarmangriff –, gilt ein Modifikator von –2 auf der Tabelle "Kritische Treffer". Falls die Zone hingegen überhaupt keine Panzerung mehr besitzt, wird der Wurf ohne diesen Modifikator durchgeführt.

Angriffe mit panzerbrechender Munition (siehe S. 74) wirken sich auf gehärtete Panzerung aus, als würde es sich um Standardpanzerung handeln, allerdings bleibt die spezielle panzerbrechende Wirkung dann aus.

Die einander überlappenden Panzerplatten, die lebenswichtigen Bereiche des BattleMechs schützen, führen zugleich eine stark eingeschränkte Bewegungsfähigkeit des Mechs herbei. Sämtliche Pilotenwürfe für Einheiten mit gehärteter Panzerung unterliegen aus diesem Grund einem Pilotenwert-Modifikator von +1, außerdem verringert sich die Bewegungsrate für Laufen bei einer solchen Einheit um 1 (nach Anwendung aller anderen Modifikatoren aufgrund kritischer Schäden und spezieller Ausrüstung). Gehärtete Panzerung besitzt keinerlei Auswirkungen auf die Bewegungsrate für Gehen einer Einheit.

VERBESSERTE

FERROFIBRITPANZERUNG

Konstrukteure aus der Inneren Sphäre experimentieren bereits seit Jahren mit schwereren und leichteren Varianten der normalen Ferrofibrilpanzerung, ohne zu einem positiven Ergebnis gelangt zu sein. Schwere Ferrofibrilpanzerung gewährt mehr Schutz pro Tonne Gewicht, nimmt zugleich aber auch mehr Raum ein, während leichte Ferrofibrilpanzerung weniger Platz beansprucht, doch dafür weniger Schutz bieten kann (wie man anhand der in der Folge gezeigten Werte sehen kann). Die beiden neuen Panzerungsarten stehen ausschließlich Einheiten aus der Inneren Sphäre zur Verfügung.

Art	Zeilen (Mech)	Komponenten (Fahrzeug)	Panzerungs- multiplikator
Leichtes Ferrofibril	7	1	1,06
Schweres Ferrofibril	21	3	1,24

LASERREFLEKTIERENDE PANZERUNG

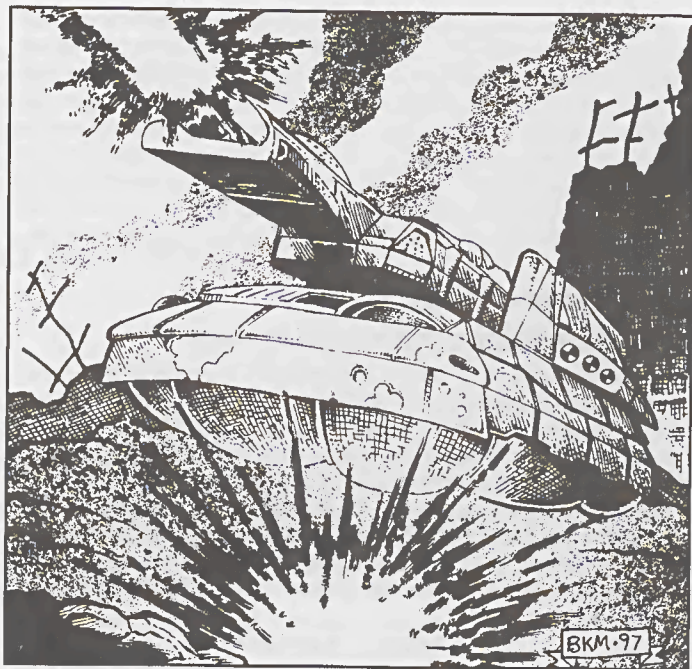
Laserreflektierende Panzerung, die auch unter der Bezeichnung "glasierte Panzerung" oder "Reflek" bekannt ist, wurde speziell zur Abwehr von Laserbeschuß und anderen Energiewaffen entwickelt. Aufgrund ihres spröden Materials erweist sie sich unter bestimmten Umständen allerdings als recht brüchig.

Laserreflektierende Panzerung ist weniger sperrig als die meisten anderen Panzerungsarten und belegt lediglich zehn Bauteilzeilen. Auch Clan- und OmniMechs können mit reflektierender Panzerung ausgestattet werden, wobei die Clan-Variante lediglich fünf Bauteilzeilen in Anspruch nimmt. Falls ein Fahrzeug mit laserreflektierender Panzerung ausgerüstet wird, gilt sie dabei in bezug auf die Platzbegrenzung in Fahrzeugen als eine Komponente. Für alle Arten von Einheiten gilt, daß jede Tonne laserreflektierende Panzerung die üblichen 16 Panzerpunkte erbringt.

Laserreflektierende Panzerung vermindert den Schaden, den eine Einheit durch Angriffe mit Energiewaffen erleidet: sämtliche Arten von Lasern, PPKs und Flammern sowie Angriffe durch Infanterie, die mit Energiewaffen ausgestattet ist. Jeder Punkt der reflektierenden Panzerung fängt dabei, ähnlich wie gehärtete Panzerung, 2 Schadenspunkte eines Angriffs dieser Art ab (siehe *Gehärtete Panzerung*). Andersgeartete Angriffe werden auf dem normalen Wege abgehandelt.

Weil laserreflektierende Panzerung so spröde ist, wird der durch Nahkampfangriffe und Stürze verursachte Schaden verdoppelt. Diese Schadensverdopplung gilt dann allerdings nicht für die interne Struktur einer mit reflektierender Panzerung ausgestatteten Einheit. Während des Spiels kann man diese Art von Schlagschaden recht einfach nachhalten, indem man pro Schadenspunkt, zu dem es auf diese Weise gekommen ist, 2 Panzerpunkte ausstreicht. Falls eine Zone nur noch 1 unzerstörter Panzerpunkt dieser Art enthält, kann diese Restpanzerung nicht verhindern, daß ein entstandener Schaden die interne Struktur in Mitleidenschaft zieht, so daß dieser Panzerpunkt automatisch mit abgestrichen wird.

Ein 20-Tonnen-Mech mit 5 Punkten laserreflektierender Panzerung an seinem rechten Arm wird von dem Kampfteilangriff eines Axman getroffen, der 13 Schadenspunkte verursacht. Zuerst werden 4 Panzerpunkte abgestrichen, die insgesamt 2 Schadenspunkte abfangen (2 Panzerpunkte pro



Schadenspunkt). Der verbliebene eine Panzerpunkt wird dann ebenfalls noch ausgestrichen, obwohl er dabei keinen Schaden dieses Angriffs abfängt.

Die jetzt noch verbliebenen 11 Schadenspunkte treffen die interne Struktur des Mechs, wo jeder der drei internen Strukturkreise 1 Schadenspunkt abfängt. Der Arm ist somit zerstört. Die 8 Schadenspunkte, die jetzt noch verblieben sind, werden zum rechten Torso des Mechs weitergeleitet, der über 10 Punkte reflektierende Panzerung verfügt. Das Ausstreichen aller 10 Punkte fängt nun weitere 5 Schadenspunkte ab. Die dann noch übriggebliebenen 3 Schadenspunkte treffen die interne Struktur des Torsos.

Falls der ZielMech eine Standardpanzerung besessen hätte, wäre sein Arm zwar trotzdem verlorengegangen, doch der weitergeleitete Schaden wäre zumindest nicht in das Innere seines rechten Torsos gedrungen. Hätte der Axman doch nur seine Laser benutzt!

REAKTIVPANZERUNG

Reaktivpanzerung, die auch unter der Bezeichnung "Blazer-Panzerung" bekannt ist, verwendet gerichtete Sprengladungen, um die Wirksamkeit gegnerischer Raketenangriffe zu verringern. Sie ist extrem sperrig und belegt 14 Bauteilzeilen, so daß der für Waffen und Ausrüstung verbleibende Raum ernsthaft eingeschränkt wird. Reaktivpanzerung gewährt den üblichen Panzerungsschutz in Höhe von 16 Punkten pro Tonne. Sowohl die Innere Sphäre als auch die Clans setzen Reaktivpanzerung ein, obwohl sie aufgrund strukturell bedingter Beschränkungen nicht bei OmniMechs verwendet werden kann. Reaktivpanzerung der Clans belegt sieben Bauteilzeilen.

Reaktivpanzerung verringert den Schaden, der von Angriffen mit Hohlladungsgeschossen – im Gegensatz zu solchen, die auf Wärme- oder kinetischer Energie beruhen – verursacht wird. Dies betrifft Angriffe durch LSRs, KSRs, MSRr, VTRs, NARC-Explosivbojen, Arrow IV-Zielsuchraketen sowie KSR- und LSR-Infanterie. Jeder Punkt Reaktivpanzerung kann dabei 2 Schadenspunkte von Angriffen dieser Art abfangen, ganz ähnlich, wie dies bei gehärteter Panzerung der Fall ist (siehe S. 79). Andere Angriffsarten werden hingegen auf die übliche Weise abgehandelt.

Es besteht eine geringe Chance, daß die Sprengladungen, die in diese Panzerung eingearbeitet sind, vorzeitig explodieren und somit den Mech beschädigen. Jedes Mal, wenn eine Bauteilzeile mit Reaktivpanzerung einen kritischen Treffer erleidet, wird der entsprechende Wurf wie gewohnt wiederholt. Allerdings wird zugleich ein 2W6-Wurf ausgeführt. Bei einem Ergebnis von 2 zerstört sich

die gesamte Reaktivpanzerung, die zu diesem Zeitpunkt noch in der Zone verblieben ist, in Form einer Kettenreaktion selbst (bei Torsozonen wird sowohl die Front als auch der Rücken von dieser Kettenreaktion erfaßt). Neben der vollständigen Zerstörung der Panzerung in dieser Zone fügt diese Kettenreaktion der internen Struktur der betroffenen Zone 1 Schadenspunkt zu, was wie üblich zugleich auch einen kritischen Schaden verursachen kann.

KOMBIPANZERUNG

Normalerweise kann eine Einheit nicht mit unterschiedlichen Panzerungsarten ausgestattet werden. Mit Hilfe der folgenden optionalen Regel kann man nun Einheiten konstruieren, die in ihren einzelnen Zonen unterschiedliche Panzerungsarten verwenden (obwohl es im Grunde genommen ineffektiv ist, Panzerung auf diese Weise zu mischen).

Wenn man Kombipanzerung benutzt, wird keine feststehende Anzahl von Bauteilzeilen durch die Panzerung belegt, sondern vielmehr wird in jeder einzelnen Zone, die mit einer speziellen Panzerung ausgestattet ist, eine entsprechende Anzahl von Zeilen durch diese in Anspruch genommen. Die genaue Zahl von Zeilen, die für diesen Zweck reserviert werden muß, ist abhängig von der Art der dort verwendeten Panzerung und ist in der Tabelle "Panzerungsvarianten" jeweils in Klammern mit angegeben. Falls die freien Bauteilzeilen einer Zone nicht ausreichen, um alle erforderlichen Einträge für eine bestimmte Panzerungsart aufzunehmen – zum Beispiel, wenn man den Kopf oder ein Bein mit schwerer Ferrofibrilpanzerung versehen möchte –, füllt man innerhalb der Zone einfach so viele Bauteilzeilen wie möglich mit der gewünschten Panzerungsart aus.

Jede einzelne Trefferzone (wie zum Beispiel der rechte Arm oder ein Geschützturm) kann nun mit einer Art von Panzerung ausgestattet werden. Front und Rücken einer Torsozone können allerdings mit unterschiedlichen Panzerungsarten bestückt werden, wobei der Panzerungstyp in die Bauteiltabelle eingetragen wird, der die meisten Zeilen belegt.

Man beachte, daß der durch gehärtete Panzerung verursachte Pilotenwert-Modifikator stets seine Gültigkeit behält – selbst wenn nur eine einzige Zone, wie zum Beispiel der Kopf, mit gehärteter Panzerung ausgestattet wurde. Andere Nachteile, die mit einer bestimmten Panzerungsart verbunden sind, gelten hingegen nur für die Zone, die mit speziell dieser Panzerung bestückt wurde.

Aufgrund der offeneren Bauart von Fahrzeugen ist sehr viel leichter, sie mit Kombipanzerung zu versehen. Um zu bestimmen, wieviel Komponentenplätze durch eine Kombipanzerung belegt werden, orientiert man sich an dem Panzerungstyp, der die meisten Plätze beansprucht, und verwendet diesen Wert für das gesamte Fahrzeug. So würde beispielsweise ein Panzer aus der Inneren Sphäre, der an seiner Front mit laserreflektierender Panzerung ausgestattet wurde und an seinen beiden Seiten durch Reaktivpanzerung geschützt wird, zwei Komponentenplätze für seine gesamte Panzerung vergeben müssen (die Plätze für die Reaktivpanzerung).

PANZERUNGSVARIANTEN

Panzerungsart	Bauteilzeilen (Mech)		Komponenten (Fahrzeuge)	
	Innere Sphäre	Clans	Innere Sphäre	Clans
Standard	0	0	0	0
Ferrofibril	14 (3)	7 (1)	2	1
Leichtes Ferrofibril	7 (1)	–	1	–
Schweres Ferrofibril	21 (4)	–	3	–
Gehärtet	0	0	–	–
laserreflektierend	10 (2)	5 (1)	1	1
Reaktiv	14 (3)	7 (1)	2	1

PARTIKELPROJEKTOR-KANONE (PPK)

Die Regeln der Stufe 3 für Partikelprojektorkanonen erlauben es einem Spieler nun, auf Wunsch den Feldhemmer dieser Waffe abzuschalten. Der Feldhemmer verhindert die gefährliche Rückstauwirkung geladener Teilchen, zu der es beim Abfeuern der Waffe kommen kann, zugleich verringert er aber auch die Treffsicherheit der Waffe bei Einsätzen gegen Ziele in nächster Distanz. Das Abschalten des Feldhemmers führt dazu, daß der Minimalreichweiten-Modifikator für dieses Waffensystem entfällt, setzt die Einheit zugleich aber auch der Gefahr eines Partikelrückstaus aus.

Um den Feldhemmer einer PPK auszuschalten, muß diese Absicht einfach nur zu einem beliebigen Zeitpunkt vor dem Einsatz der Waffe angekündigt werden. Beim Angriff entfällt dann der Minimalreichweiten-Modifikator, ansonsten wird er auf die übliche Art und Weise berechnet und ausgeführt. Danach muß allerdings noch ein zusätzlicher 2W6-Wurf ausgeführt werden, mit dem festgestellt wird, ob der Schuß zu einem Partikelrückstau geführt hat. Falls das Ergebnis unterhalb der in der Folge aufgeführten Stopzahl liegt, werden die von der PPK belegten Bauteilzeilen zerstört und die interne Struktur des Mechs erleidet in der Zone, in der sich die PPK befunden hat, 10 Schadenspunkte.

Entfernung zum Ziel	Rückstau-Stopzahl
1 Hex	10+
2 Hexe	6+
3 oder mehr Hexe	3+

PPK-KONDENSATOR

Wissenschaftler aus der Inneren Sphäre sind sehr bemüht, das Zerstörungspotential der Clan-Partikelprojektorkanone zu kopieren, doch bislang ohne Erfolg. Die Extremreichweiten-PPK der Inneren Sphäre verfügt zwar über eine vergleichbare Reichweite, kommt von ihrer Feuerkraft her jedoch nicht an die Clan-Waffe heran. Nun wurde allerdings eine innovative neue Vorrichtung entwickelt, die sich der Vergrößerung des Schadens, den eine PPK auszurichten vermag, aus einer ganz anderen Richtung nähert. Das System besteht aus Speicherbanken, die an Standard- und ER-PPKs angeschlossen werden. Diese Kondensatoren können für einen Zeitraum von mehreren Sekunden geladene Teilchen speichern, bis der Angreifer den Partikelstrahl gegen ein Ziel einsetzt. Obwohl sich die Feuereschwindigkeit der Waffe dabei verringert, weil der Aufladevorgang mehr Zeit beansprucht, läßt sich mit dieser Technik eine Vergrößerung des Schadenspotentials um 50 Prozent erreichen.

Die an eine Partikelkanone angeschlossenen Speicherbanken werden als PPK-Kondensatoren bezeichnet. Jede PPK kann immer nur mit einem solchen Kondensator ausgestattet werden. Ein PPK-Kondensator wiegt 1 Tonne und belegt eine Bauteilzeile in derselben Zone, in der sich auch die zugehörige PPK oder ER-PPK befindet. Eine mit dem Kondensator ausgerüstete Waffe wird auf die in der Folge beschriebene Weise eingesetzt.

Eine PPK mit Kondensator kann stets auch wie eine ganz normale Waffe der entsprechenden Klasse abgefeuert werden. Anstatt zu schießen, kann man wahlweise aber auch die Kondensatoren aufladen. Dieser Vorgang erzeugt 5 Wärmepunkte. In der darauffolgenden Runde kann die Waffe dann entweder abgefeuert werden, oder aber ihre Ladung bleibt in den Kondensatoren gespeichert. Falls die Ladung gespeichert bleibt, erzeugt dies 5 Wärmepunkte. Eine Ladung kann für einen beliebig langen Zeitraum auf diese Weise in den Kondensatoren gehalten werden.

Wenn eine PPK mit geladenem Kondensator abgefeuert wird, erzeugt sie dabei 5 Wärmepunkte mehr als üblich (15 bei einer Standard-PPK oder 20 bei einer ER-PPK). Im Gegenzug verursacht die Waffe dann aber auch 5 Schadenspunkte zusätzlich, so daß eine Trefferzone des Ziels 15 Schadenspunkte erleidet – genausoviel wie durch eine ER-PPK der Clans. Die Entfernungsbereiche der Waffe bleiben hierdurch unbeeinflusst.

Der Ausstoß dermaßen großer Energiemengen durch ein Waffensystem, das von seiner ursprünglichen Konstruktion her nicht dafür

ausgelegt ist, birgt das Risiko einer Überladung der Waffe. Wenn beim Einsatz einer PPK mit geladenem Kondensator mit dem Angriffswurf eine 2 erzielt wurde, überlädt sich die Waffe und brennt in der Folge aus. Der Schuß wird noch auf die übliche Weise abgehandelt, eine einzelne Bauteilzeile der Waffe erleidet dabei jedoch einen kritischen Treffer, so daß sie als zerstört gilt. Selbst wenn die erweiterten Regeln für kritischen Schaden verwendet werden (S. 17), fällt die Waffe für den Rest des Szenarios aus. Der Kondensator selbst wird durch eine Überladung der PPK nicht beschädigt.

Wenn der PPK-Kondensator in aufgeladenem Zustand einen kritischen Treffer erleidet, explodiert er, so daß die interne Struktur der Zone, in der sich die PPK befindet, 15 Schadenspunkte nach Art einer Munitionsexplosion erleidet. Weil Waffeneinsätze innerhalb einer Phase grundsätzlich simultan stattfinden, kommt es nicht zur Explosion, wenn der Kondensator in derselben Phase kritisch getroffen wird, in der die Waffe mit diesem Kondensator abgefeuert wird; zur Explosion kann es lediglich in Phasen kommen, in denen der Kondensator aufgeladen wird oder seine Speicherladung einfach nur zurückhält.

RAKETENABWEHRSYSTEME

Die in der Folge vorgestellten Regeln erweitern die Verwendbarkeit von Raketenabwehrsystemen (RAS). Die Grundregeln für RAS befinden sich auf Seite 129 im *BRW*.

LASER-RAKETENABWEHRSYSTEM

Anhänger des ballistischen Raketenabwehrsystems heben gerne dessen Defensiv Eigenschaften hervor, kommen dabei aber auch nicht umhin, zugestehen zu müssen, daß seine nur kurzfristige Verfügbarkeit im Kampf den Nutzen eines solchen Systems ernsthaft einschränkt. Aus diesem Grund haben Konstrukteure sowohl aus der Inneren Sphäre als auch der Clans damit begonnen, verbesserte Raketenabwehrsysteme unter Ausnutzung der Lasertechnologie zu entwickeln.

Ein solches Lasersystem besteht aus einem modifizierten leichten Impulslaser, der mit Sensoren ausgestattet wurde, die bei der Ortung von anfliegenden Raketen ein Sperrfeuer aus Laserstrahlen auslösen. Weil im Flug befindliche Raketen schon durch einen bloßen Streifschuß entscheidend beschädigt werden können, hat sich dieses System bei Erprobungen bereits hervorragend bewährt. Die Zielgenauigkeit läßt hingegen noch zu wünschen übrig, und die Wärmeentwicklung des Lasers stellt ebenfalls ein Problem dar. Die Konstrukteure des Systems haben das letztere Problem bereits teilweise lösen können, indem sie den Energieausstoß des Lasers reduziert haben, die hohe Schußrate erzeugt jedoch noch immer ein recht großes Maß an Abwärme.

Für die Laserversion gelten generell die üblichen Regeln für RAS, allerdings mit den folgenden Ausnahmen: Erstens benötigt ein Laser-Abwehrsystem keine Munition und kann demzufolge auch keinen Munitionsvorrat erschöpfen. Um zu bestimmen, wieviel anfliegende Raketen bei einem Einsatz dieses Systems zerstört werden, würfelt man mit 2W6. Das dabei erzielte Ergebnis gibt zugleich die Anzahl der Wärmepunkte an, die von dem Laser-RAS erzeugt wurden.

Das Laser-Raketenabwehrsystem kann zweitens auch von Fahrzeugen verwendet werden, weil es aber unterschiedlich große Mengen an Abwärme erzeugt, muß das Fahrzeug dabei mit genügend vielen Wärmetauschern ausgestattet werden, um auch noch den maximalen Wärmeausstoß des Systems verkraften zu können. Falls man ein Laser-RAS in ein Fahrzeug einbaut, geht man deshalb davon aus, daß dieses System 12 Wärmepunkte erzeugt.

VERWENDUNG ALS ANGRIFFSWAFFE

Obwohl es als reine Verteidigungsmaßnahme entwickelt wurde, handelt es sich bei dem normalen Raketenabwehrsystem um nichts anderes als ein modifiziertes Maschinengewehr, das im Notfall auch als Offensivwaffe eingesetzt werden kann. Ein RAS, das als Angriffswaffe eingesetzt wird, verhält sich wie ein Maschinengewehr mit einer Maximalreichweite von 1; es kann also keine Ziele auf mittlere oder weite Entfernungen bekämpfen. Ein als Angriffswaffe eingesetztes Laser-RAS verhält sich dementsprechend wie ein leichter Impulslaser mit einer Maximalreichweite von 1.

RAKETENMUNITION

Die folgenden Abschnitte beschreiben einige Arten von neuentwickelter Raketenmunition und bieten zudem neue Vorgaben der Regelstufe 3 für heißgeladene LSRs.

HEISSLADEN

Die laut Standardregeln für LSRs und VTRs geltenden Minimalreichweiten stehen für den Zeitraum, der von den integrierten Lenksystemen für die Zielerfassung und zum Scharfmachen der Sprengköpfe benötigt wird. Durch "Heißladen" können die Gefechtsköpfe von LSRs und VTRs bereits vor dem Abschub scharfgemacht werden.

Weil die Munitionskammern eines BattleMechs während eines Gefechtes unzugänglich sind, müssen LSRs und VTRs bereits vor Beginn eines Szenarios heißgeladen werden. Zu diesem Zweck müssen alle Werfersysteme, die heißgeladen werden sollen, vor Spielbeginn deutlich auf dem Datenblatt des Mechs vermerkt werden. Weil Fahrzeuge über eine ganze Besatzung verfügen, so daß LSRs oder VTRs auch mitten in einem Kampf heißgeladen werden können, reicht es in diesem Fall aus, wenn das Heißladen der Werfer eines Fahrzeugs in der Endphase einer Runde angekündigt wird. Nach der Endphase der darauffolgenden Runde gelten die angegebenen Werfer eines Fahrzeugs dann als heißgeladen. Dieselbe Prozedur wird dann auch verwendet, um zurück in den normalen Feuermodus zu wechseln.

Heißgeladene LSRs und VTRs unterliegen keinem Modifikator für Minimalreichweiten; allerdings sind heißgeladene LSRs und VTRs nicht mehr so treffsicher wie Standardraketen. Um den von einer Salve aus heißgeladenen LSRs oder VTRs verursachten Schaden zu bestimmen, würfelt man mit 3W6. Dabei werden die beiden *niedrigsten* Würfelergebnisse zusammengezählt, um die Anzahl der tatsächlich einschlagenden Raketen auf der Tabelle "Raketentreffer" zu bestimmen.

Weil heißgeladene LSRs und VTRs bereits scharf sind, während sie noch im Werfer stecken, führt jeder kritische Treffer, den ein solcher Werfer erhält, zu einer Explosion dieser Raketen, so daß sämtliche Bauteilzeilen, die der Werfer belegt, zerstört werden. Außerdem nimmt die Trefferzone, die den Werfer beherbergt, dabei Schaden in Höhe des maximalen Schadenswertes der explodierten Raketensalve. So würde ein heißgeladener LSR 10-Werfer bei seiner Explosion beispielsweise 10 Schadenspunkte verursachen. Jedes Mal, wenn ein heißgeladener Werfer explodiert, muß ein zusätzlicher 2W6-Wurf ausgeführt werden. Bei einem Ergebnis von 2 bis 5 löst die Explosion des Werfers zugleich auch eine Munitionsexplosion in seinen Munitionskammern aus, sofern sich diese mit ihm zusammen in derselben Zone befinden.

WÄRMESUCHENDE RAKETEN

Diese Art von Raketen erfaßt die Wärmesignatur eines Ziels. Je höher dabei die Temperatur des Ziels ist, desto besser gelingt die Zielerfassung und desto genauer trifft auch der Schuß. Die Zielzahl unterliegt dabei einem entsprechenden Modifikator, der anhand der Tabelle "Modifikatoren für wärmesuchende Raketen" bestimmt wird. Wenn der Angriff auf Fahrzeuge oder Infanterieeinheiten zielt, die keine Wärmeskala verwenden, gilt automatisch ein Modifikator von +2.

MODIFIKATOREN FÜR WÄRMESUCHENDE RAKETEN

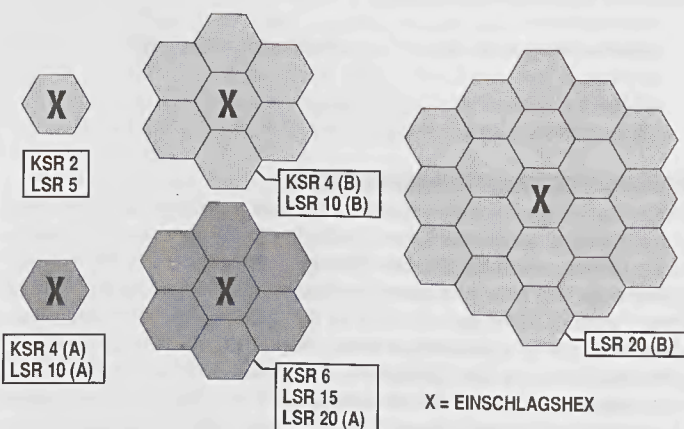
Wärmeskalawert des Ziels	Angriffsmodifikator
0	+2
1-5	0
6-10	-1
11-15	-2
16+	-3

RAUCHRAKETEN

Raketen dieser Art erzeugen Rauchwolken, anstatt Schaden anzurichten. Ganz ähnlich wie Donner-LSRs (S. 130, *BRW*) werden sie jeweils auf ein Hex anstatt auf eine Zieleinheit abgefeuert. Informationen über die unterschiedlichen Arten von Rauch und ihre Auswirkungen im Spiel befinden sich im Abschnitt *Rauch* (S. 50).

Die Verbreitung und die Art des dabei erzeugten Rauches ist abhängig von der Größe des eingesetzten Werfers. In Fällen, bei denen man die Verbreitung und Zusammensetzung des Rauches selbst bestimmen kann, muß die getroffene Wahl noch vor Ausführung des Angriffswurfes bekanntgegeben werden. LSR 5 und KSR 2 erzeugen 1 Hex großen lichten Rauch. LSR 10 und KSR 4 können entweder 1 Hex mit dichtem Rauch oder das Einschlagshex und alle benachbarten Felder mit lichtigem Rauch füllen. LSR 15 und KSR 6 füllen das Einschlagshex und alle benachbarten Felder mit dichtem Rauch. Eine LSR 20 kann entweder das Einschlagshex und alle benachbarten Felder mit dichtem Rauch füllen oder aber alle Hexe bis zu einer Entfernung von 2 Feldern um das Einschlagshex herum mit lichtigem Rauch. Für alle Fälle gilt, daß der Rauch sich jeweils 2 Höhenstufen über das Bodenlevel eines Hexes erhebt.

Die nachstehende Abbildung zeigt alle Möglichkeiten zur Erzeugung von Rauchwolken auf.



RAKETENWERFER

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich mit zwei neu entwickelten Werfersystemen.

VERBESSERTER WEGWERFLAFETTE

Eine Wegwerflafette der Regelstufe 3 wiegt eine halbe Tonne *weniger* als der entsprechende Standardwerfer, wobei auch die einzelne Salve Raketenmunition ohne zusätzlichen Bedarf an Gewicht, Platz oder Kosten enthalten ist. Für diese Wegwerflafetten gelten ansonsten die üblichen Regeln von S. 133 im *BRW*.

BLITZ-LANGSTRECKENRAKETEN

In der Hoffnung, ein schlagkräftiges Waffensystem entwickeln zu können, das die oft begrenzten Munitionsvorräte schont, unternehmen Waffenkonstrukteure der Clans augenblicklich den Versuch, das Blitz-Zielerfassungssystem für direkt feuernde LSRs zu adaptieren.

Die Blitz-LSR wird grundsätzlich genauso wie eine Blitz-KSR eingesetzt, allerdings werden hierbei die in der Tabelle "Waffen und Ausrüstung der Stufe 3: Clans" (S. 86) vorgegebenen Reichweiten verwendet. Falls der Angriffswurf mißlingt, konnte die Waffe das Ziel nicht erfassen und wird dementsprechend auch nicht ausgelöst. In diesem Fall verbraucht das Werfersystem keine Munition und entwickelt auch keine Abwärme. Falls der Angriffswurf erfolgreich war, verschießt die Waffe ihre Salve, wobei alle Raketen automatisch das Ziel treffen; ein Wurf auf der Tabelle "Raketentreffer" ist dann nicht mehr erforderlich. Der entstandene Schaden wird wie üblich in Fünfergruppen unterteilt, die den Trefferzonen einzeln zugeordnet werden.

SONDEN

Sonden werden in erster Linie verwendet, um versteckte Einheiten auf dem Schlachtfeld zu entdecken – sowohl Gefechtsrüstungen als auch BattleMechs und Fahrzeuge. Ungepanzerter Infanterie kann von normalen Sonden hingegen nicht in ihren Verstecken entdeckt werden.

Nach den Vorgaben der Regelstufe 2 kann eine Einheit stets erst am Ende einer Bewegungsphase überprüfen, ob sich versteckte feindliche Einheiten im Wirkungsbereich ihrer Sonde befinden (S. 123, BRW). Nach der optionalen Regel kann der Wirkungsbereich nun aber auch bereits während der Bewegung aktiv sein. Auf diese Weise ist es der mit einer Sonde ausgestatteten Einheit nun auch möglich, gegnerische Einheiten zu entdecken, die sich in der Nähe des von ihr eingeschlagenen Weges versteckt halten, während es im Rahmen der Standardregeln durchaus möglich war, daß versteckte Einheiten von einer Sonde passiert werden konnten, ohne entdeckt zu werden.

Eine weitere optionale Regel gestattet es, eine Sonde auch bei der Zielerfassung von feindlichen Einheiten einzusetzen, die sich innerhalb ihrer Reichweite befinden. Falls sich ein Ziel im Wirkungsbereich einer Sonde befindet und zugleich eine Schußlinie zu ihm besteht, verändert sich der Modifikator für Schüsse durch oder in Wald um insgesamt -1 (der Geländemodifikator für Wald verringert sich also unabhängig von der Anzahl der vorhandenen Waldhexe generell um 1).

Außerdem können Sonden auch noch verwendet werden, um Informationen über den Zustand der gegnerischen Einheiten zu erhalten, falls mit verdeckten Datenblättern gespielt wird (siehe unter *Zurückhalten von Informationen*, S. 51, im Kapitel *Weitere Regeln*).

SPÜRHUND-SONDE

Hersteller aus der Inneren Sphäre arbeiten an einer verbesserten Version der Beagle-Sonde, die bei einer lediglich geringfügigen Gewichtszunahme über die doppelte Reichweite verfügt. Abgesehen von ihrer größeren Reichweite ist eine Spürhund-Sonde in der Lage, alle Arten von versteckten Einheiten zu entdecken – selbst solche mit Stealth- oder Schleichfähigkeiten, wie zum Beispiel Kage- oder Infiltrator-Gefechtsrüstungen und BattleMechs, die mit einem Nullsignatur-System ausgestattet sind (S. 78). Spürhund-Sonden können sogar versteckt gehaltene ungepanzerter Infanterie entdecken, sofern diese Infanterietruppen nicht mit eignen ECM-Systemen ausgerüstet sind (siehe unter *Infanterie*, S. 38).

SPRUNGDÜSEN

Ein wichtiger Vorteil, den BattleMechs gegenüber Fahrzeugen besitzen, sind ihre Sprungdüsen, die ihnen in schwierigem Gelände einen unschätzbaren Vorteil in Sachen Beweglichkeit verleihen (auch wenn dafür ein Preis in Form eines erheblichen Wärmeeaufkommens zu entrichten ist). Im gesamten bekannten Weltraum genießt die Erforschung alternativer und verbesserter Sprungsysteme deshalb höchste Priorität. Die Regelstufe 3 gestattet den Einsatz der drei in der Folge näher beschriebenen Varianten: Sprungtornister, verbesserte Sprungdüsen und mechanische Sprungvorrichtungen.

BATTLEMECH-SPRUNGTORNISTER

Der Sprungtornister wurde entwickelt, um normalerweise nicht sprunghfähigen BattleMechs schon zu einem relativ frühen Zeitpunkt des Kampfes ein Überraschungsmoment zu gewähren, indem er ihnen erlaubt, im richtigen Augenblick einen langen oder mehrere kurze Sprünge durchzuführen. Auf diese Weise vermag ein Mech selbst bei schwierigsten Geländebedingungen noch wirkungsvolle Flankenmanöver auszuführen.

Jeder Mech kann immer nur einen Sprungtornister mit einem beliebigen Gewicht tragen, wobei die folgenden Einschränkungen gelten: Genau wie bei der normalen Bewegungsrate für Springen kann die maximal mögliche Sprunglänge die Bewegungsrate für Gehen des Mechs nicht überschreiten. Die Anzahl von Sprung-BP,

die ein solcher Tornister zur Verfügung stellen kann, läßt sich dabei errechnen, indem man sein Eigengewicht mit der Gesamttonnage des Mechs abgleicht. Um die maximal mögliche Bewegungsrate für Springen für einen Sprungtornister zu ermitteln, verwendet man die Tabelle "Sprungdüsengewicht" auf Seite 112, BRW.

Ein 4 Tonnen schwerer Sprungtornister verleiht einem 10–55 Tonnen schweren Mech 8 Sprung-BP, einem 60–85 Tonnen schweren Mech 4 Sprung-BP, und einem 90–100 Tonnen schweren Mech 2 Sprung-BP. Dabei darf keiner der so errechneten Werte für die Sprung-BP die Bewegungsrate für Gehen des Mechs überschreiten.

Der Sprungtornister erlaubt einem BattleMech dann das Ausführen von Sprüngen, als würde er über Sprungdüsen verfügen, allerdings kommt es dabei durch den Sprung zu keinerlei Abwärmeeentwicklung. Der Tornister enthält genug Treibstoff für zwei Sprünge über die volle Distanz. Diese maximale Sprungentfernung kann auch in mehrere kleinere Sprünge unterteilt werden, allerdings kann die Gesamtzahl der gesprungenen Hexe niemals das Doppelte der für den Sprungtornister errechneten Bewegungsrate für Springen überschreiten. So könnten zum Beispiel mit einem Sprungtornister, der 5 Sprung-BP erzeugt, zwei 5-Hex-Sprünge ausgeführt werden oder zwei 3-Hex-Sprünge und ein 4-Hex-Sprung oder aber auch fünf 2-Hex-Sprünge. Nachdem der Treibstoff eines Sprungtornisters aufgebraucht ist, wird er automatisch abgeworfen.

Ein Sprungtornister wird auf die gleiche Weise wie ungeschützte Fracht auf der Außenhülle des Mechs angebracht (siehe *Frachttransporter*, S. 82–82, BRW), wobei auch die meisten Regeln für Außenfracht gelten. Im Gegensatz zu anderer ungeschützter Außenfracht kann ein Sprungtornister allerdings nur durch einen erfolgreichen Angriff auf die rückwärtigen Torsozonen zerstört werden. Jeder Treffer in den Torsorücken führt automatisch zur Zerstörung des Sprungtornisters und fügt dem Mech außerdem das normale Ausmaß an Schaden zu.

VERBESSERTE SPRUNGDÜSEN

Verbesserte Sprungdüsen sind größer und schwerer als die Standardausführungen, können einen Mech dafür aber bei reduzierter Abwärmeezeugung weiter tragen. Verbesserte Sprungdüsen wiegen doppelt so viel wie Standarddüsen und nehmen auch doppelt so viele Bauteilzeilen ein (zwei Zeilen pro Sprung-BP). Im Gegenzug kann ein auf diese Weise ausgestatteter Mech dann allerdings über eine Bewegungsrate für Springen verfügen, die seiner Bewegungsrate für Laufen entspricht. Die beim Springen erzeugte Abwärme wird zudem halbiert (1 Wärmepunkt pro 2 gesprungenen Hexen – Kommazahlen abrunden), wobei aber nach wie vor gilt, daß jeder Sprung mindestens 3 Wärmepunkte erzeugt.

MECHANISCHE

SPRUNGVORRICHTUNGEN

Das Ziel dieses merkwürdig anmutenden Systems ist es, BattleMechs eine abwärmefreie Sprunghfähigkeit zu verleihen. Bei einem beträchtlichen Bedarf an Gewicht und Raum bieten mechanische Sprungvorrichtungen ein unbegrenztes Sprungvermögen ohne Abwärmeezeugung. Die Vorrichtungen können auch unter Wasser eingesetzt werden, so daß ein entsprechend ausgestatteter Mech oftmals das Überraschungsmoment auf seiner Seite hat, wenn er aus einer untergetauchten Position heraus direkt in den Kampf springen kann.

Die Sprungvorrichtung, die in die Beine eines BattleMechs eingebaut wird, verwendet spezielle Myomerebündel und Hydraulikkolben. Die gesamte Anlage ist dermaßen sperrig, daß nach ihrem Einbau kein Platz mehr für sonstige Ausrüstung in den Beinen bleibt. Mechanische Sprungvorrichtungen belegen sämtliche Bauteilzeilen in den Beinen eines zweibeinigen BattleMechs oder Vierbeiners. Falls eine dieser Bauteilzeilen einen kritischen Treffer erleidet, fällt die gesamte Sprungvorrichtung aus. Das Gewicht einer mechanischen Sprungvorrichtung beläuft sich auf 5 Prozent der Mechtonnage, mul-

tipuliert mit der Anzahl der gewünschten Sprung-BP (gerundet zur nächsten halben Tonne). Im Gegensatz zu Standardsprungdüsen sind den auf diese Weise erzeugten Sprung-BP keine Grenzen durch die Bewegungsrate für Gehen des Mechs gesetzt.

Abgesehen von den folgenden Ausnahmen funktionieren Sprungvorrichtungen auf die gleiche Weise wie Sprungdüsen: Weil die Vorrichtungen während des Sprunges nicht gesteuert werden können, muß der Mech bei seiner Landung die Ausrichtung beibehalten, die er beim Start besessen hat. Todessprünge können nicht mit mechanischen Sprungvorrichtungen durchgeführt werden. Wie oben bereits erwähnt, erzeugen Sprungvorrichtungen keinerlei Abwärme und können auch unter Wasser eingesetzt werden.

Ein einzelner Mech kann sowohl über mechanische Sprungvorrichtungen als auch normale Sprungdüsen verfügen, allerdings kann er nicht beide Systeme in ein und derselben Runde einsetzen.

TURBOLADER

Eines der größten Leistungshemmnisse für Antriebe liegt in den Sicherheitsvorkehrungen begründet; ein Antrieb, der allzusehr belastet wird, kann sich dabei im wahrsten Sinne des Wortes in seine Einzelteile zerlegen. Bei Fusionsreaktoren kann eine Überlastung dazu führen, daß die Abschirmung beschädigt wird und schließlich vollends versagt, was zur sofortigen Selbstabschaltung führt. Im Krieg müssen Sicherheitsbedenken allerdings nur allzuoft hinter dem Leistungsvermögen zurücktreten – was letztendlich zur Entwicklung von Geräten wie dem Turbolader führt.

Ein Turbolader führt einen gesteigerten Leistungsausstoß des Reaktors herbei, indem er die normalen Sicherheitsvorkehrungen umgeht. Auf Knopfdruck läßt sich der Leistungsausstoß eines Fusionsreaktors somit auf 125 Prozent des Normalwertes steigern. Bei Verbrennungsmotoren spritzt eine Vorrichtung dieser Art spezielle Chemikalien in den normalen Treibstoff ein, was zu einer ähnlichen Leistungssteigerung führt.

Alle BattleMechs und die meisten Fahrzeuge können – unabhängig von der Art ihrer Triebwerke – mit einem Turbolader ausgestattet werden; nur Senkrechtstarter und Schiffe können keine Turbolader verwenden. Die Tonnage eines solchen Laders beläuft sich jeweils auf 10 Prozent des Reaktorgewichtes der Einheit (zur nächsten halben Tonne aufgerundet). Bei einem Mech belegt er in jeder Zone, die Reaktorzeilen enthält, eine Bauteilzeile; bei einem Fahrzeug zählt er in bezug auf die Platzbegrenzung als eine Komponente. OmniMechs können in Form eines Moduls mit einem Turbolader ausgerüstet werden.

Ein Turbolader funktioniert nach den gleichen Prinzipien wie MASC (S. 127–128, *BRW*), allerdings führt sein Versagen nicht zu einer Erstarrung der Mechbeine. Statt dessen muß man nach jedem Versagen des Turboladers einen Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" durchführen. Falls sich auf diese Weise kritische Treffer ergeben, betreffen diese den Reaktor direkt. Die entsprechenden Bauteilzeilen werden zuerst im mittleren Torso ausgestrichen, indem man mit der obersten unbeschädigten Reaktorzeile beginnt und nach unten hin fortfährt. Unabhängig davon, ob das Versagen des Turboladers zu einem Reaktorschaden geführt hat oder nicht, gilt der Lader nach diesem Vorfall als ausgebrannt und wird als zerstört betrachtet.

Ein Turbolader kann gemeinsam mit MASC eingesetzt werden, man muß dabei allerdings gesonderte Würfe für das Versagen jedes dieser beiden Systeme durchführen. In einer Runde, in der beide Systeme gleichzeitig zum Einsatz gelangen, wird jeweils noch 1 von dem Würfelergebnis abgezogen. Wenn beide Systeme in derselben Runde aktiv sind, beläuft sich die Bewegungsrate für Gehen bei einer solchen Einheit auf das Zweieinhalbfache der Bewegungsrate für Gehen (Kommazahlen abrunden). Die Bewegungsrate für Sprinten (siehe *Gelände und Bewegung*, S. 13) beläuft sich in solch einem Fall auf das Dreifache der Bewegungsrate für Gehen.

WÄRMETAUSCHER

Die folgenden Regeln stellen zwei neue Wärmetauschermodelle vor: Kompaktwärmetauscher, die momentan in der Inneren Sphäre entwickelt werden, und Laser-Wärmetauscher, bei denen es sich um eine Entwicklung der Clans handelt.

KOMPAKTWÄRMETAUSCHER

Kompaktwärmetauscher stellen für große Mechs, die mit vielen Energiewaffen ausgestattet sind, wie dies zum Beispiel beim *Awesome* der Fall ist, eine Alternative zu den doppelten Wärmetauschern dar, wenn der Platzverbrauch von größerer Bedeutung ist als das Gewicht der mitgeführten Ausstattung. Kompaktwärmetauscher bauen genausoviel Wärme ab wie Standardwärmetauscher, allerdings passen zwei von ihnen in eine einzige Bauteilzeile. Jeder Kompaktwärmetauscher wiegt 1,5 Tonnen.

Genau wie bei normalen Wärmetauschern erhält jeder Mech zehn Kompaktwärmetauscher, die kein zusätzliches Gewicht beanspruchen. Abgesehen davon verdoppelt sich die Anzahl der Wärmetauscher, die als fester Bestandteil des Reaktors nicht in Bauteilzeilen eingetragen werden müssen (siehe *Wärmetauscher*, S. 112, *BRW*). Falls eine Bauteilzeile, die zwei Kompaktwärmetauscher enthält, einen Treffer erleidet, so werden beide Wärmetauscher zerstört.

Fahrzeuge können nicht mit Kompaktwärmetauschern ausgestattet werden; genauso können Kompaktwärmetauscher auch nicht in Kombination mit anderen Wärmetauschermodellen in ein und denselben Mech eingebaut werden. Kompaktwärmetauscher können ausschließlich von Innere-Sphäre-Mechs verwendet werden.

LASER-WÄRMETAUSCHER

Standardwärmetauscher verwenden Radiatoren und wärmeleitende Flüssigkeiten zur Kühlung eines Mechs. Laser-Wärmetauscher benutzen Laser, um die heißen Abgase in einen höheren Energiezustand zu versetzen, so daß die im Infrarotbereich liegende Energie dieser Gase den Bereich des sichtbaren Lichts erreicht. Dieses Licht kann dann ohne das sonst übliche System aus Röhren und Schläuchen mittels verspiegelter Flächen aus dem Mech abgeleitet werden.

Der Prototyp dieses neuen Wärmetauschermodells, das nur bei den Clans Verwendung findet und dort erstmals beim *Night Gyr* beobachtet wurde, erbringt die gleiche Leistung wie ein üblicher doppelter Wärmetauscher. Computersimulationen deuten zudem darauf hin, daß Laser-Wärmetauscher noch über ein bedeutendes Potential verfügen.

Laser-Wärmetauscher funktionieren genauso wie normale doppelte Wärmetauscher, da sie jedoch zu einer deutlichen Verringerung der Menge an erhitzten Gasen und Flüssigkeiten im Inneren des Mechs führen, reduzieren sie die Wahrscheinlichkeit einer Munitionsexplosion. Sobald ein entsprechender Wurf auf der Wärmeskala fällig wird, mit dem eine Munitionsexplosion verhindert werden muß, wird das Würfelergebnis deshalb um +1 modifiziert.

Außentemperaturen oder das Eintauchen in Wasser üben keinen Einfluß auf die Fähigkeit eines Laser-Wärmetauschers zum Abscheiden überschüssiger Hitze aus.

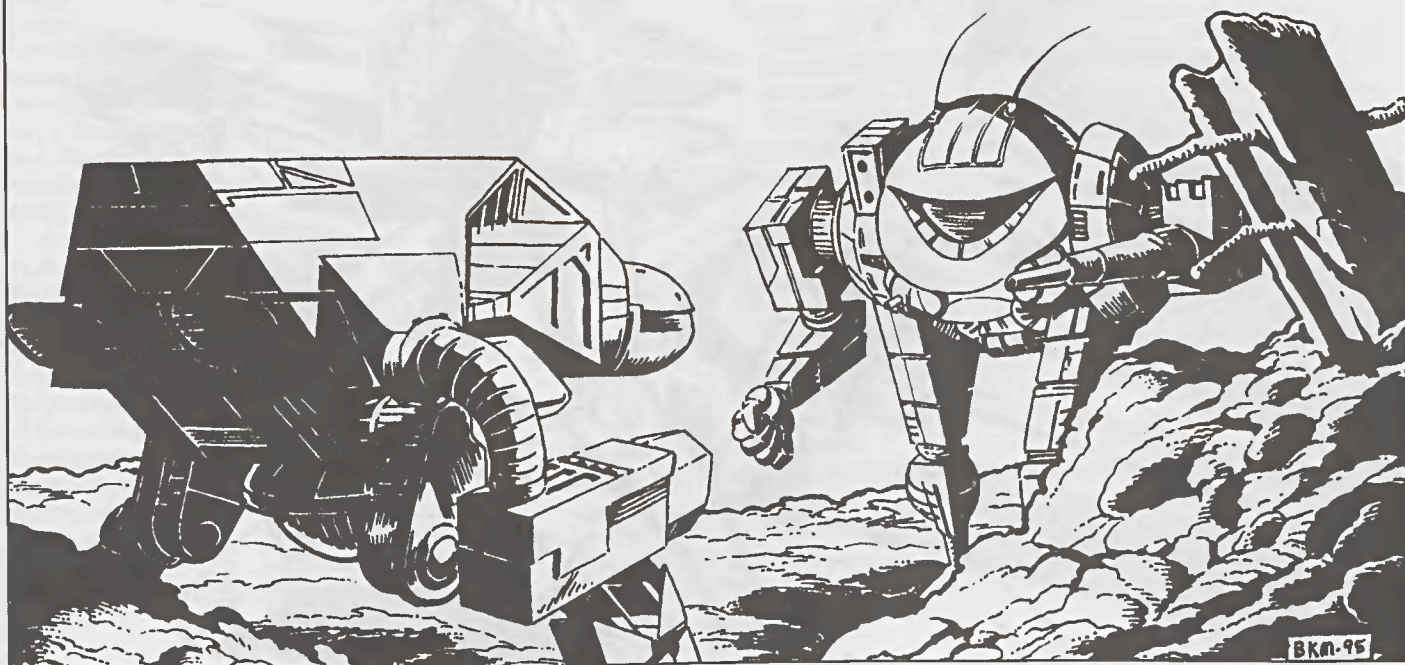
Ein mit Laser-Wärmetauschern ausgestatteter Mech sendet helle Lichtstrahlen aus, so daß er des Nachts zu einem leicht zu treffenden Ziel wird. Falls der Mech in einer Runde irgendwelche Handlungen vornimmt, die Abwärme erzeugen (Bewegung, Abfeuern von Waffen und so weiter), verringert sich der Angriffsmodifikator für Nachtkampf oder Dämmerung aus diesem Grund um 1, wobei es keine Rolle spielt, ob die entstandene Abwärme durch die Wärmetauscher abgebaut wird oder nicht. Sobald die Wärmeskala des Mechs einen Wert von über 0 zeigt, entfällt der Nachtkampf- bzw. Dämmerungsmodifikator vollständig.

Fahrzeuge können nicht mit Laser-Wärmetauschern ausgestattet werden; ebenso können Laser-Wärmetauscher auch nicht mit anderen Wärmetauschermodellen in einem Mech kombiniert werden. Laser-Wärmetauscher können ausschließlich von Clan-Mechs verwendet werden.

WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG DER STUFE 3: INNERE SPHÄRE

Typ	Wärme	Schaden	Minimal	Nah	Mittel	Weit	Extrem	Tonnen	Zeilen	Munition pro Tonne
<i>Energiewaffen</i>										
Laser-RAS	2W6*	*	—	—	—	—	—	1,5	2	—
L-X-Pulsaser	3	3	—	1-2	3-4	5	6-8	1	1	—
M-X-Pulsaser	6	6	—	1-3	4-6	7-9	10-12	2	1	—
S-X-Pulsaser	14	9	—	1-5	6-10	11-15	16-20	7	2	—
<i>Projekttilwaffen</i>										
Granatwerfer	1	*	—	1	—	—	—	0,5	1	*
L-AK/2	1	2	—	1-6	7-12	13-18	19-24	4	1	45
L-AK/5	1	5	—	1-5	6-10	11-15	16-20	5	2	20
Long Tom-Haubitze	20	20/10*	4	1-6	7-13	14-20	21-26	20	15	5
S-Flammer	5	4	—	1-2	3-4	5-6	7-8	1	1	10
Sniper-Haubitze	10	10/5*	2	1-4	5-8	9-12	13-16	15	10	10
Thumper-Haubitze	6	5/2*	3	1-4	5-9	10-14	15-18	10	7	20
<i>Raketenwerfer</i>										
Donnerschlag 5	3	5	5	1-6	7-12	13-18	19-24	3	1	12
Donnerschlag 10	5	10	5	1-6	7-12	13-18	19-24	7	2	6
Donnerschlag 15	7	15	5	1-6	7-12	13-18	19-24	11	3	4
Donnerschlag 20	8	20	5	1-6	7-12	13-18	19-24	15	5	3
<i>Sonstige Ausrüstung</i>										
BattleMech-										
Sprungtornister	*	—	—	—	—	—	—	*	4*	*
CASE II	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—
Feuerleitcomputer	—	—	—	—	—	—	—	*	*	—
Kompaktwärmetauscher	-1	—	—	—	—	—	—	1,5	*	—
Kühlmodul	*	—	—	—	—	—	—	1	1	*
Nullsignatur-System	10	—	—	—	—	—	—	0	7*	—
PPK-Kondensator	5*	+5*	—	—	—	—	—	1	1	—
Schutzengel-ECM	—	—	—	—	—	6	—	2	2	—
Spürhund-Sonde	—	—	—	—	—	8	—	2	3	—
Turbolader	—	—	—	—	—	—	—	*	1	—

* Siehe Sonderregeln für diese Ausrüstung



WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG DER STUFE 3: CLANS

Typ	Wärme	Schaden	Minimal	Nah	Mittel	Weit	Extrem	Tonnen	Zeilen	Munition pro Tonne
<i>Energiewaffen</i>										
ER-L-Impuls laser	3	5	—	1-2	3-4	5-6	7-8	1,5	1	—
ER-M-Impuls laser	6	7	—	1-5	6-9	10-14	15-18	2	2	—
ER-S-Impuls laser	13	10	—	1-7	8-15	16-23	24-30	6	3	—
Laser-RAS	2W6*	*	—	—	—	—	—	1,5	2	—
<i>Projekttil Waffen</i>										
Granatwerfer	1	*	—	1	—	—	—	0,5	1	*
<i>Raketenwerfer</i>										
Blitz-LSR 5	2	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	2	1	24
Blitz-LSR 10	4	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	5	2	12
Blitz-LSR 15	5	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	7	3	8
Blitz-LSR 20	6	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	10	5	6
<i>Sonstige Ausrüstung</i>										
Artemis V-FLS*	—	—	—	—	—	—	—	1,5	2	—
BattleMech- Sprungtornister	*	—	—	—	—	—	—	*	4*	*
CASE II	—	—	—	—	—	—	—	0,5	1	—
Kühlmodul	*	—	—	—	—	—	—	1	1	*
Laser-Wärmetauscher	*	—	—	—	—	—	—	1	2	—
Schutzengel-ECM	—	—	—	—	—	6	—	1,5	2	—
Turbolader	—	—	—	—	—	—	—	*	1	—

* Siehe Sonderregeln für diese Ausrüstung



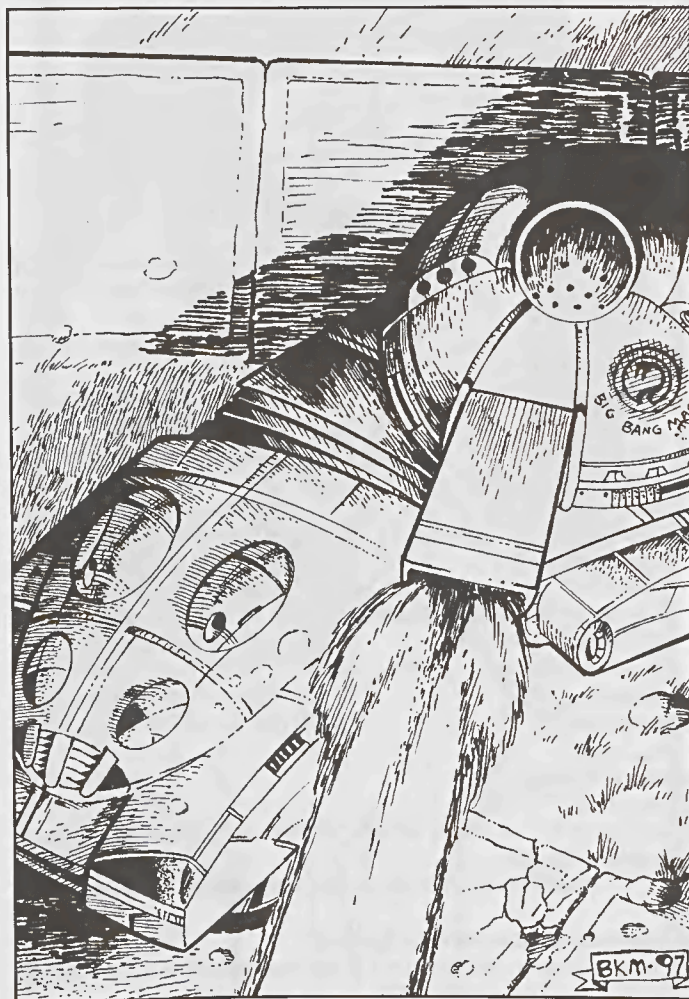
KOSTEN

Die nachfolgenden Tabellen zeigen die Kosten für die in diesem Buch neu vorgestellte Ausstattung. Man beachte, daß die Preise dabei vielleicht höher als erwartet ausgefallen sind, was dem Umstand zu verdanken ist, daß es sich hierbei samt und sonders um Prototypen handelt, die jeweils noch von Hand angefertigt werden müssen. Bei der Konstruktion von Mechs und Fahrzeugen der Regelstufe 3 können diese C-Noten-Beträge dann zusammen mit den auf den Seiten 136–138 im *BRW* vorgestellten Tabellen verwendet werden.

Im übrigen werden die Kosten für Ausrüstung der Stufe 3 nur zu Vergleichszwecken an dieser Stelle genannt – generell wird Ausstattung dieser Art im *BattleTech*-Universum nicht im freien Verkauf angeboten.

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSPREISE

Typ	Kosten (ungeladen)	Munitionskosten (pro Tonne)
Artemis V-FLS	250.000	5 x Standard
BattleMech-Sprungtornister (pro Tonne)	20.000	–
Befehlskonsole	500.000	–
Blitz-LSR 5	75.000	60.000
Blitz-LSR 10	225.000	60.000
Blitz-LSR 15	400.000	60.000
Blitz-LSR 20	600.000	60.000
CASE II	175.000	–
Donnerschlag 5	50.000	50.000
Donnerschlag 10	175.000	50.000
Donnerschlag 15	325.000	50.000
Donnerschlag 20	450.000	50.000
ER-L-Impulslaser	30.000	–
ER-M-Impulslaser	150.000	–
ER-S-Impulslaser	400.000	–
Flechtemunition für AK	–	1,5 x Standard
Granatwerfer	10.000	–
Handfeuerwaffe	2 x Standard	–
Hebevorrichtung (FrachtMech)	50.000	–
Hülsenlose AK-Munition	–	1,5 x Standard
Inferno-Flammernmunition	–	2 x Standard
Kettensäge (HolzfällerMech)	100.000	–
Kühlmodul	50.000	–
L-AK/2	100.000	2.000
L-AK/5	150.000	5.000
L-X-Pulslaser	+15.000	–
Laser-RAS	225.000	–
Leuchtspurnmunition für AK	–	1,5 x Standard
Long Tom-Haubitze	650.000	20.000
M-X-Pulslaser	+50.000	–
Mähwerk (AgroMech)	150.000	–
NARC-Raketenbojen Bola-Bojen	–	2.000
Nullsignatur-System	2.000.000	–
Panzerbrechende AK-Munition	–	4 x Standard
PPK-Kondensator	150.000	–
Rauch-KSR/LSR	–	1,5 x Standard
Schutzengel-ECM	750.000	–
S-Flammer	20.000	2.000
S-X-Pulslaser	+100.000	–
Separatpanzerung (pro Zeile)	150.000	–
Sniper-Haubitze	475.000	15.000
Spürhund-Sonde	500.000	–
Thumper-Haubitze	200.000	10.000
Turbolader	Reaktorwert x 10.000	–
Wärmesuchende KSR/LSR	–	2 x Standard



BATTLEMECH-KOSTEN (ERWEITERT)

Strukturkosten	Formel oder Kosten (in C-Noten)
Cockpit	
Standard	200.000
Erweitertes Informationssystem	400.000
Verkleinert	175.000
Torsocockpit	750.000
Lebenserhaltung	50.000
Sensoren	
Standard	Tonnage x 2.000
Variable Distanz	Tonnage x 10.000
MultiTrac II	Tonnage x 5.000
Muskulatur	
Standard	Tonnage x 2.000
Dreifachmyomer	Tonnage x 16.000
Interne Struktur	
Standard	Tonnage x 400
Endostahl/Komposit	Tonnage x 1.600
Verstärkt	Tonnage x 6.400
Armaktivatoren (pro Stück; bei armlosen Mechs weglassen)	
Oberarm	Tonnage x 100
Unterarm	Tonnage x 50
Hand	Tonnage x 80

Beinaktivatoren (pro Stück)	
Oberschenkel	Tonnage x 150
Unterschenkel	Tonnage x 80
Fuß	Tonnage x 120
Reaktor	
Siehe Tabelle "Reaktorvarianten", S. 58	
Gyroskop	
Standard	300.000 pro Tonne Gyroskop
Kompakt	400.000 pro Tonne Gyroskop
Schwerlast	500.000 pro Tonne Gyroskop
XL	750.000 pro Tonne Gyroskop
Sprungdüsen	
Standard	Tonnage x (Anzahl der Düsen) ² x 200
Verbessert	Tonnage x (Anzahl der Düsen) ² x 500
Mechanische	
Sprungvorrichtung	Tonnage x (BP für Springen) ² x 150
Wärmetauscher	
Standard	2.000 für jeden ab zehn Stück
Doppelte	6.000 pro Stück
Kompakt	3.000 pro Stück
Laser	6.000 pro Stück
Panzerung	
Standard	10.000 x Tonnen an Panzerung
Ferrofibril	20.000 x Tonnen an Panzerung
Gehärtet	15.000 x Tonnen an Panzerung
Leichtes Ferrofibril	15.000 x Tonnen an Panzerung
Schweres Ferrofibril	25.000 x Tonnen an Panzerung
laserreflektierend	30.000 x Tonnen an Panzerung
Reaktiv	30.000 x Tonnen an Panzerung
Geschützturm	10.000 pro Tonne Geschützturm
Weitere Kosten	
Waffen und	
Ausrüstung	Siehe Tabelle "Waffen- und Ausrüstungspreise"
OmniMech-Bauart	
	(Waffen- und Ausrüstungskosten + Strukturkosten) x 0,25
BattleMech-Endkosten-Multiplikator	
(Strukturkosten + Waffen- und Ausrüstungskosten + OmniMech-Bauart) x [1 + (Tonnage / 100)]	

Geschützturm	
Standard	5.000 x Tonnen an Turm
Ausleger (Paar)	4.000 x Tonnen an Ausleger
Hub-/Tauchsystem	20.000 x Tonnen an System
(Hovercrafts, Tragflügelboote, U-Boote)	
Rotor (Senkrechtstarter)	40.000 x Tonnen an Rotor
Waffen und Ausrüstung	Siehe Waffen- und Ausrüstungspreise

Fahrzeug-Endkosten-Multiplikatoren

Kettenfahrzeug	1 + (Tonnage / 100)
Superschweres Kettenfahrzeug	1 + (Tonnage / 75)
Radfahrzeug	1 + (Tonnage / 200)
Hovercraft	1 + (Tonnage / 50)
Senkrechtstarter	1 + (Tonnage / 30)
Überwasserschiff	1 + (Tonnage / 200)
Tragflügelboot	1 + (Tonnage / 75)
U-Boot	1 + (Tonnage / 50)

Spezialausstattung für Fahrzeuge

	Kosten
Amphibienausführung	10.000 x Tonnage der Ausrüstung
Brückenleger	
Leichte Brücke	40.000
Mittlere Brücke	75.000
Schwere Brücke	100.000
Bulldozer-Schaufel	50.000
Drohnen-Ausstattung	
Kontrollsysteme des Trägers	10.000 x Tonnage der Ausrüstung
Fernsteuerung	10.000 x Tonnage der Ausrüstung
Spezialsensoren	10.000 x Tonnage der Ausrüstung
Strandbuggy	(Fahrzeugtonnage) ² x 10
Kühlsystem	10.000 x Tonnage der Ausrüstung
MASH-Einheit	10.000 x Tonnage der Ausrüstung
Minenräumgerät	40.000
Mobiles HQ	10.000 x Tonnage der Ausrüstung
Nachbrenner (Senkrechtstarter)	Reaktorwert x 10.000
Schneemobil	(Fahrzeugtonnage) ² x 1 (10?)
Sensormast (Senkrechtstarter)	50.000
Zusätzliches Besatzungsmitglied	5.000

FAHRZEUG-KOSTEN (ERWEITERT)

Strukturkosten	Formel oder Kosten (in C-Noten)
Antrieb	
	Siehe Tabelle "Reaktorvarianten", S. 58
Kontrollen	10.000 x Tonnen an Kontrollen
Interne Struktur	10.000 x Tonnen an IS
Standardwärmetauscher	
	2.000 für jeden ab zehn Stück bei Fusionsreaktor
	2.000 pro Stück bei Verbrennungsmotor
Panzerung	
Standard	10.000 x Tonnen an Panzerung
Ferrofibril	20.000 x Tonnen an Panzerung
Leichtes Ferrofibril	15.000 x Tonnen an Panzerung
Schweres Ferrofibril	25.000 x Tonnen an Panzerung
laserreflektierend	30.000 x Tonnen an Panzerung
Reaktiv	30.000 x Tonnen an Panzerung
Kompressor	20.000 x Tonnen an Kompressor

INFANTERIE-KOSTEN (ERWEITERT)

Typ	Kosten (in C-Noten)
Standardinfanterie	
Fußtruppenzug	
Sturmgewehr	600.000
MG/Flammer	800.000
Tragbare Laser	1.200.000
KSR/LSR	1.400.000
Motorisierter Zug	
Sturmgewehr	960.000
MG/Flammer	1.280.000
Tragbare Laser	1.920.000
KSR/LSR	2.240.000
Pioniere	3.000.000
Sprungtruppenzug	
Sturmgewehr	1.200.000
MG/Flammer	1.600.000
Tragbare Laser	2.400.000
KSR/LSR	2.800.000

Clan-Gefechtsrüstungen: 5 Soldaten pro Strahl

Strahl in Standard-Gefechtsrüstungen	3.500.000
Strahl in Gnome-Gefechtsrüstungen	5.250.000
Strahl in Salamander-Gefechtsrüstungen	3.325.000

Innere-Sphäre-Gefechtsrüstungen: 4 Soldaten pro Trupp

Trupp in Standard-Gefechtsrüstungen	2.400.000
Trupp in Infiltrator-Gefechtsrüstungen	1.800.000
Trupp in Sloth-Gefechtsrüstungen	1.800.000
Trupp in leichten Gray Death-Scoutrüstungen	1.650.000
Trupp in Longinus-Gefechtsrüstungen	2.550.000
Trupp in leichten Achilleus-Gefechtsrüstungen	1.920.000
Trupp in leichten Kage-Gefechtsrüstungen	1.850.000
Trupp in Kanazuchi-Sturmrüstungen	3.300.000

Spezialausrüstung und -ausbildung (nur ungepanzerte Infanterie)

Mechabwehr-Ausbildung	5 x Standard
ECM-Anzüge	2 x Standard
Tarnanzüge	2 x Standard
Infanteriegeschütze (nur motor. Inf.)	Waffenpreis
Schwere Infanterie (nur Fußtr.)	+ 100.000 pro Zug
NARC-Werfer (pro Stück)	10.000
Fallschirmjäger	2 x Standard
Kampfschwimmer	2 x Standard

KOSTEN VON BAUTEN

Bestandteil*	Formel oder Kosten (in C-Noten)
Konstruktionsfaktor (KF)	KF x 10.000
Wärmetauscher (Standard)	2.000 pro Stück
Panzerung (Standard)	60.000 x Tonnen an Panzerung
Geschützturm	5.000 x Tonne an Turm
Waffen und Ausrüstung	Siehe Waffen- und Ausrüstungspreise
Tor	10.000 x Torhöhe in Leveln

Multiplikator nach Bauart

Gebäude	1 + (KF/150)
Festung	1 + (KF/75)
Hangar	1 + (KF/175)
Wall	1 + (KF/200)
Brücke	1 + (KF/150)

* Für jedes einzelne Feld eines Multihex-Gebäudes wird eine eigene Berechnung durchgeführt; diese Einzelkosten werden dann zusammengezählt, um die Gesamtkosten eines solchen Gebäudes zu erhalten. Jede mit einem Wall versehene Seite eines Hexes wird gesondert errechnet.



REGELSTUFE 3-GEFECHTSSTÄRKE

Das Herzstück des Gefechtsstärke-Systems, das sich auf den Seiten 139–145 im *BattleTech Regelwerk* befindet, wurde auf das Leistungsvermögen von Einheiten für normale Spiele nach der Regelstufe 2 abgestimmt. Sobald allerdings bestimmte Regeln der Stufe 3 hinzukommen, müssen einige dieser Werte neu festgelegt werden. Falls man beispielsweise die erweiterten Regeln für den Bewegungsmodifikator des Ziels einsetzt (S. 20), erlangen extrem schnelle Einheiten einen deutlichen Vorteil, weil sie nun schwerer zu treffen sind. Sobald man die Fahrzeugregeln der Stufe 3 verwendet, werden konventionelle Fahrzeuge sich robuster als sonst verhalten, und so weiter.

Es gibt so viele mögliche Kombinationen der optionalen Regeln, die in diesem Buch präsentiert werden, daß es nahezu unmöglich ist, sie allesamt in das GS-System einzubinden. Aus diesem Grund sollten die Spieler selbst die verschiedenen Regelerweiterungen und Ausstattungsoptionen im Auge behalten, wenn sie ihre Streitkräfte für ein Spiel zusammenstellen, so daß beide Parteien von den zum Einsatz gelangenden Regeln her gesehen über gleich große Chancen verfügen.

Wenn man dies im Hinterkopf behält, fällt es relativ leicht, GS-Werte für Ausstattung und Konstruktionsweisen der Regelstufe 3 festzulegen. Die Mehrzahl der Werte für Ausstattung wird in den Tabellen "Gefechtsstärke von Waffen und Ausrüstung" genannt. Bestimmte Ausrüstungsstücke und Konstruktionsmaterialien bedürfen jedoch einer näheren Erklärung, die sich unmittelbar hinter den GS-Ausrüstungstabellen befindet. Falls dabei ein bestimmtes Thema nicht weiter angesprochen wird, darf man davon ausgehen, daß es keine besondere Bedeutung für das GS-System besitzt.

GEFECHTSSTÄRKE VON WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Die folgenden Tabellen zeigen die GS-Werte für Waffen und Ausrüstung der Regelstufe 3.

GEFECHTSSTÄRKE WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG: INNERE SPHÄRE

GS Munition

Komponente	GS Komponente (pro Tonne)
------------	---------------------------

Energiewaffen

ER-PPK m. Kondensator	321	–
L-X-Pulslaser	21	–
Laser-RAS105	–	
M-X-Pulslaser	71	–
PPK m. Kondensator	247	–
S-X-Pulslaser	178	–

Projektilwaffen

Granatwerfer	1	–
L-AK/2	30	3
L-AK/5	62	5
Long Tom-Haubitze	348	48
S-Flammer	20	3
Sniper-Haubitze	115	16
Thumper-Haubitze	58	7

Raketenwerfer

Donnerschlag 5	64/13	8
Donnerschlag 10	127/25	16
Donnerschlag 15	229/46	26
Donnerschlag 20	305/61	35

Sonstige Ausrüstung

CASE II	*	–
Feuerleitcomputer**		–
Schutzengel-ECM 100		–
Spürhund-Sonde	25	–
Turbolader*		–

ANMERKUNGEN

* **CASE II/Turbolader:** Obwohl diese Ausstattungen bei der Berechnung der Defensivstärke berücksichtigt werden, besitzen sie keinen eigenen GS-Wert.

** **Feuerleitcomputer:** Die GS eines Feuerleitcomputers entspricht 20 Prozent der zusammengefaßten Gefechtsstärke aller Waffen, die mit diesem Computer verbunden sind. Bei der entsprechenden Berechnung wird die GS von Munition nicht mitgezählt, während die nach hinten gerichteten (bzw. im Heck eingebauten) Waffen nur die Hälfte ihres jeweiligen GS beitragen.

GEFECHTSSTÄRKE WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG: CLANS

GS Munition

Komponente GS Komponente (pro Tonne)

Energiewaffen

ER-L-Impulslaser	36	–
ER-M-Impulslaser	116	–
ER-S-Impulslaser	271	–
Laser-RAS105	–	

Projektilwaffen

Granatwerfer	1	–
--------------	---	---

Raketenwerfer

Blitz-LSR 5	87/17	11
Blitz-LSR 10	173/35	22
Blitz-LSR 15	260/52	32
Blitz-LSR 20	346/69	43

Sonstige Ausrüstung

Artemis V-FLS	*	–
CASE II	**	–
Schutzengel-ECM 100		–

ANMERKUNGEN

* **Artemis V-FLS:** Die GS jedes mit Artemis V ausgestatteten Raketenwerfers erhöht sich um 30 Prozent.

** **CASE II:** Obwohl diese Ausstattung bei der Berechnung der Defensivstärke berücksichtigt wird, besitzt sie keinen eigenen GS-Wert.

ALLGEMEINGÜLTIGE REGELN

Die folgenden Regeln gelten für alle Arten von Einheiten.

Spezialpanzerung

Abgesehen von gehärteter Panzerung neigen die jeweiligen Vor- und Nachteile der speziellen Panzerungsarten dazu, sich gegenseitig wieder auszugleichen. Aus diesem Grund wird normalerweise der übliche GS-Wert verwendet, der sich am Panzerwert der Einheit orientiert.

Im Falle von gehärteter Panzerung wird bei der Berechnung der Defensivstärke der Panzerwert allerdings mit 4 multipliziert und nicht wie sonst üblich mit 2.

Hierbei gilt es noch zu beachten, daß sich die Bewegungsrate für Laufen eines Mechs, der mit gehärteter Panzerung ausgestattet ist, um 1 verringert; dieser Umstand muß bei der Bestimmung des Defensivbewegungsfaktors und des Geschwindigkeitsfaktors berücksichtigt werden.

Falls ein Mech über Kombipanzerung verfügt, wird der Panzerwert auf die übliche Weise bestimmt; es sei denn, die Kombipanzerung besteht teilweise auch aus gehärteter Panzerung. In solch einem Fall wird der Wert der Punkte für gehärtete Panzerung einfach verdoppelt.

Turbolader/Nachbrenner

Bei der Berechnung des Defensivbewegungsfaktors wird die maximal mögliche Bewegung einer Einheit zugrunde gelegt, wozu auch die zusätzlichen Bewegungspunkte zählen, die mittels eines Turboladers/Nachbrenners erzeugt werden können. Bei der Bestimmung des Geschwindigkeitsfaktors wird ganz ähnlich wie bei MASC zur Summe aus den Bewegungsraten für Gehen und Laufen noch 1 hinzugezählt, wenn die Einheit über einen Turbolader/Nachbrenner verfügt.

Zielerfassungssysteme

Die Vorzüge und Nachteile der meisten Zielerfassungssysteme gleichen einander jeweils wieder aus. Durch die Flexibilität eines Zielerfassungssystems über variable Distanzen erhöht sich der GS-Wert der Bewaffnung allerdings auf die gleiche Weise wie bei einem Feuerleitcomputer um 10 Prozent.

Falls eine Einheit mit dem MultiTrac II-System ausgestattet ist, darf bei der Bestimmung der Basiswaffenstärke und Wärmetauscherkapazitäten für die nach hinten ausgerichteten (bzw. im Heck eingebauten) Waffen der volle GS-Wert verwendet werden. Das MultiTrac-System selbst besitzt keinen eigenen GS-Wert.

Erweiterte Satellitenverbindung

Der Einsatz einer Satellitenverbindung bringt der jeweiligen Partei 200 Punkte zusätzlich. Genau wie beim Wert eines Arrow IV, das in Verbindung mit einem ZES eingesetzt wird, wird der GS-Wert für eine Satellitenverbindung erst aufgeschlagen, nachdem die Gesamt-GS der Partei errechnet worden ist. Weil jede Seite immer nur von einer Satellitenverbindung bzw. einem Mobilen Hauptquartier profitieren kann, wird dieser Wert auch nur ein einziges Mal addiert, wobei es keine Rolle spielt, ob eine Partei über mehr als eine Einheit dieser Art verfügt. Der GS-Wert für eine Satellitenverbindung kann von jeder Seite generell einmal beansprucht werden und ist nicht an eine bestimmte Einheit gebunden.

Munition

Bei der grundsätzlichen Gefechtsstärke einer Einheit wird davon ausgegangen, daß sie normale Munition verwendet. Bei Spielen nach der Regelstufe 3 sollten die relativen Werte der unterschiedlichen Munitionsarten mit der Gefechtsstärke der Einheit verrechnet werden. Dabei muß die Gefechtsstärke einer Einheit vor jedem Kampf neu berechnet werden – und aus diesem Grund wird beim normalen Gefechtsstärke-Wert einer Einheit auch davon ausgegangen, daß sie Standardmunition einsetzt.

BATTLEMECHS

Die folgenden Vorgaben gelten nur für BattleMechs.

Cockpitausführung

Bei Verwendung eines verkleinerten Cockpits wird bei der Bestimmung der endgültigen GS mittels eines Spielwertmultiplikators der entsprechend modifizierte Pilotenwert angewendet.

Durch ein Torsocockpit erhöhen sich die Überlebenschancen eines BattleMechs ganz beträchtlich; besonders dann, wenn der Mech über einen gut gepanzerten mittleren Torso verfügt. Um dieses verbesserte Durchhaltevermögen widerzuspiegeln, wird der verdoppelte

GEFECHTSSTÄRKE-SPEZIALMUNITION

Munitionsart	GS-Multiplikator
Brand-LSRs	1
Flechtemmunition für AK	0,5
Hülsenlose AK-Munition	1
LB-X-Bündelmunition	0,75
Lenk-LSRs	6*
Leucht-LSRs	0,05
Leuchtspurmunition für AK	1
Panzerbrechende AK-Munition	6
Rauchraketen	1
Schwarm I-LSRs	1,5
Spliterraketen	0,5
Wärmesuchende Raketen	1
	Kosten
NARC-Explosivbojen	4 pro Tonne
NARC-Bola-Bojen	1 pro Tonne

* Dieser Wert wird nur verwendet, wenn derselben Partei eine mit ZES ausgestattete Einheit angehört. Ansonsten gilt für diese Munition der Standardwert.

Panzerwert des mittleren Torsos (die Summe aus Front- und Rückenpanzerung) noch einmal zusätzlich zur Defensivstärke hinzugezählt. Genau wie bei einem verkleinerten Cockpit muß die endgültige Gefechtsstärke aber auch hier noch mittels des entsprechend modifizierten Pilotenwertes errechnet werden.

Durch den Einsatz des Systems zur erweiterten Informationsübermittlung wird der Pilotenwert des MechKriegers im Endeffekt gesteigert; somit wird bei der Berechnung der endgültigen GS der entsprechende Spielwertmodifikator hinzugezogen. Ganz ähnlich wie bei einem Feuerleitcomputer erhöht sich dabei außerdem die Basiswaffenstärke um 5 Prozent (dieser Modifikator gilt auch in Verbindung mit einem Feuerleitcomputer, so daß sich bei einer Einheit, die über beide Systeme verfügt, eine Steigerung von insgesamt 25 Prozent ergibt). Um die größere Verwundbarkeit eines Piloten wiederzugeben, der Gebrauch von der erweiterten Informationsübermittlung macht, werden zugleich allerdings auch 25 Punkte von der Defensivstärke abgezogen.

Bei Verwendung einer Befehlskonsole erhöht sich die Defensivstärke um 25 Punkte, außerdem erhält die Partei ganz ähnlich wie bei einer erweiterten Satellitenverbindung generell 200 Punkte gutgeschrieben. Dieser Bonus verhält sich kumulativ zu einer solchen Satellitenverbindung, aber nicht zu einem mobilen Hauptquartier.

Reaktoren

Falls ein Mech einen der in der Tabelle "Reaktor-Multiplikatoren" aufgeführten Reaktoren besitzt, wird die Summe seiner internen Strukturkreise ganz ähnlich wie bei einem XL-Reaktor mit dem entsprechenden Multiplikator malgenommen.

REAKTOR-MULTIPLIKATOREN

Reaktortyp	Multiplikator für die interne Struktur
Groß	1,125
Clan XXL	0,75
Clan XL-Groß	0,75
Clan XXL-Groß	0,5
Innere Sphäre XXL	0,5
Innere Sphäre XL-Groß	0,75
Innere Sphäre XXL-Groß	0,375

Gyroskope

Die neuen Gyroskoparten verfügen jeweils über Vor- und Nachteile, die einander ausgleichen. Die einzige Ausnahme bildet hierbei das Schwerlastgyroskop, so daß ein entsprechend ausgerüsteter Mech seiner Defensivstärke 30 Punkte hinzufügen darf.

Handfeuerwaffen

Jede Handfeuerwaffe besitzt ihre eigene Gefechtsstärke, die sich aus der Summe aller GS-Werte der Waffen und Munition zusammensetzt, die in ihr enthalten sind, plus der etwaig vorhandenen Panzerung (Panzerwert x 2). Wenn der Mech eine solche Handfeuerwaffe mitführt, wird deren GS-Wert direkt zur Gesamt-Gefechtsstärke der Einheit hinzugezählt.

Sprungdüsen

Verbesserte Sprungdüsen und mechanische Sprungvorrichtungen wirken sich von ihren GS-Werten her auf dieselbe Weise wie normale Sprungdüsen aus. Hierbei gilt es allerdings, die unterschiedlich große Abwärmeentwicklung der neuen Systeme zu berücksichtigen.

Ein BattleMech-Sprungtornister wirkt sich hingegen nicht wie ein normales Sprungdüsen-System auf den GS-Wert eines Mechs aus. Der Wert des Sprungtornisters wird nicht bereits bei der GS-Berechnung des Mechs selbst berücksichtigt, sondern erst nachträglich zur Gesamt-Gefechtsstärke des Mechs hinzugezählt, wobei sich der GS-Wert auf die mit 5 multiplizierten Sprung-BP des Tornisters beläuft.

Nullsignatur-System

Bei der Berechnung der Defensivstärke eines mit dem Nullsignatur-System ausgestatteten Mechs wird 0,5 zum Defensivbewegungsfaktor hinzugezählt. Außerdem wird die von diesem System erzeugte Abwärme noch zum maximalen Abwärmewert des Mechs addiert.

Optionen für die strukturelle Bauart

Pro Bauteilzeile, die von einer Separatpanzerung eingenommen wird, erhöht sich die Defensivstärke um 5 Punkte.

Falls der Mech über eine verstärkte Struktur verfügt, verdoppelt sich der Wert für die internen Strukturkreise. Andererseits wird der Wert für die internen Strukturkreise halbiert, wenn der Mech eine Kompositstruktur besitzt.

Armlose Mechs werden öfter als andere Mechs bei Angriffen verfehlt; aus diesem Grund wird 0,1 zum Defensivbewegungsfaktor eines Mechs, der ohne Arme konstruiert wurde, hinzugezählt. Dieser Bonus gilt nicht für Mechs, die nur dem äußeren Anschein nach über keine Arme verfügen (wie dies zum Beispiel nach den Illustrationen in einigen *Hardware Handbüchern* der Fall ist), von ihren Spielwerten her aber sehr wohl entsprechend bestückt sind.

Kühlmodul

Pro Kühlmodul, das von einem Mech mitgeführt wird, wird 1 zur Wärmetauscherkapazität hinzugezählt.

CASE II

Für jede Tonne explosionsgefährdeter Munition, die in einer mit CASE II ausgestatteten Zone an Bord des Mechs mitgeführt wird, verringert sich dessen Defensivstärke um lediglich 5 anstatt um die üblichen 20 Punkte.

FAHRZEUGE

Die folgenden Regeln gelten ausschließlich für konventionelle Fahrzeuge.

Zusätzliche Besatzungsmitglieder

Für jedes zusätzliche Besatzungsmitglied erhöht sich die Basiswaffenstärke um 2 Punkte.

Brückenleger

Die zusätzlichen Punkte, um die sich der Wert für die Defensivstärke je nach Art einer mitgeführten Brückenleger-Ausrüstung erhöht, werden erst hinzugefügt, *nachdem* die Modifikationen für Abwärme und Bewegung vorgenommen wurden. Eine leichte Brücke ist dabei 5 Punkte wert, eine mittlere Brücke 10 und eine schwere Brücke 20 Punkte.

Bulldozer

Falls eine Bulldozer-Schaufel eingebaut wurde, erhöht sich die Defensivstärke des Fahrzeugs um 10 Punkte.

Minenräumgerät

Falls ein Minenräumgerät eingebaut wurde, erhöht sich die Defensivstärke des Fahrzeugs um 30 Punkte.

Amphibienfahrzeuge, Strandbuggies, Schneemobile

Bei amphibischer Auslegung fügt man dem entsprechenden Fahrzeugart-Modifikator auf direktem Wege 0,1 hinzu. Bei Strandbuggies und Schneemobilen wird jeweils 0,05 zum Fahrzeugart-Modifikator addiert.

Sprungdüsen

Der Wert für Sprungdüsen wird bei einem Fahrzeug auf die gleiche Weise hinzugezählt wie bei BattleMechs. Bei der Bestimmung des Geschwindigkeitsfaktors für ein Fahrzeug wird dessen Bewegungsrate für Springen einfach zur Höchstgeschwindigkeit addiert.

Kühlsystem

Für jedes Kühlsystem, das von einem Fahrzeug mitgeführt wird, erhöht sich dessen Defensivstärke um 15 Punkte.

Mobiles Hauptquartier

Ein normales Mobiles Feld-HQ ist 100 Punkte wert. Ein erweitertes Mobiles HQ ist 200 Punkte wert. Ganz ähnlich wie bei der Kombination aus Arrow IV und ZES wird der Wert für ein Mobiles Hauptquartier stets erst hinzugefügt, nachdem die Gesamt-Gefechtsstärke einer Partei errechnet wurde. Weil jede Partei immer nur von einem Mobilien Hauptquartier oder einer Satellitenverbindung profitieren kann, wird der Punktwert auch dann nur einmal addiert, wenn die Partei über mehrere Einheiten dieser Art verfügt. Der GS-Wert für ein solches HQ kann von jeder Seite generell einmal beansprucht werden und ist nicht an eine bestimmte Einheit gebunden.

Sensormast

Falls ein Senkrechtstarter mit einem Sensormast ausgestattet ist, erhöht sich seine Defensivstärke um 10 Punkte.

Anhänger

Ein aus Zugmaschine und Anhänger(n) bestehendes Gespann wird als geschlossene Einheit betrachtet. Dabei werden die GS-Werte für Zugmaschine und Anhänger gesondert ermittelt, wobei jeweils die für das gesamte Gespann geltende Bewegungsrate zugrunde gelegt wird. Danach werden die einzeln errechneten GS-Werte einfach addiert, um somit die Gesamt-Gefechtsstärke für die Einheit zu erhalten.

INFANTERIE

Die Werte für die neu eingeführten Infanteriearten werden in der Tabelle "Infanterie-Gefechtsstärken der Stufe 3" zusammengefaßt.

Die jeweils anwendbaren Modifikatoren werden dann in die Berechnung einbezogen, noch bevor man die Gefechtsstärke am Schluß an die Erfahrungsstufe der Einheit anpaßt. Die speziellen Werte für LSR-Infanterie befinden sich auf der Tabelle "LSR-Infanterie-Gefechtsstärke".

Um die GS-Werte für einzelne Trupps zu bestimmen, teilt man den GS-Wert des entsprechenden Zuges einfach durch die Anzahl der Trupps, aus denen er sich zusammensetzt (Kommazahlen aufrunden).

INFANTERIE-GEFECHTSSTÄRKEN DER STUFE 3

Infanterietyp	GS	GS (Mechabwehr- ausbildung)
Motorisierter Infanteriezug		
Pioniere	42	63
Ausstattung		
Tarnanzüge	+1	+1
ECM-Anzüge	+1	+1
Fallschirmjäger	+1	+1
Infanteriegeschütze	*	—
Kampfschwimmer	+1	+1
NARC-Werfer (pro Stück)	+1	+1
Schwere Infanterie	+14	—
ZES	+1	+1

* Bei Infanteriegeschützen wird jeweils noch der GS-Wert jeder einzelnen Waffe hinzugefügt (siehe Waffen- und Ausrüstungstabellen, S. 143–144, BRW). GS-Werte für Munition werden dabei nicht addiert.

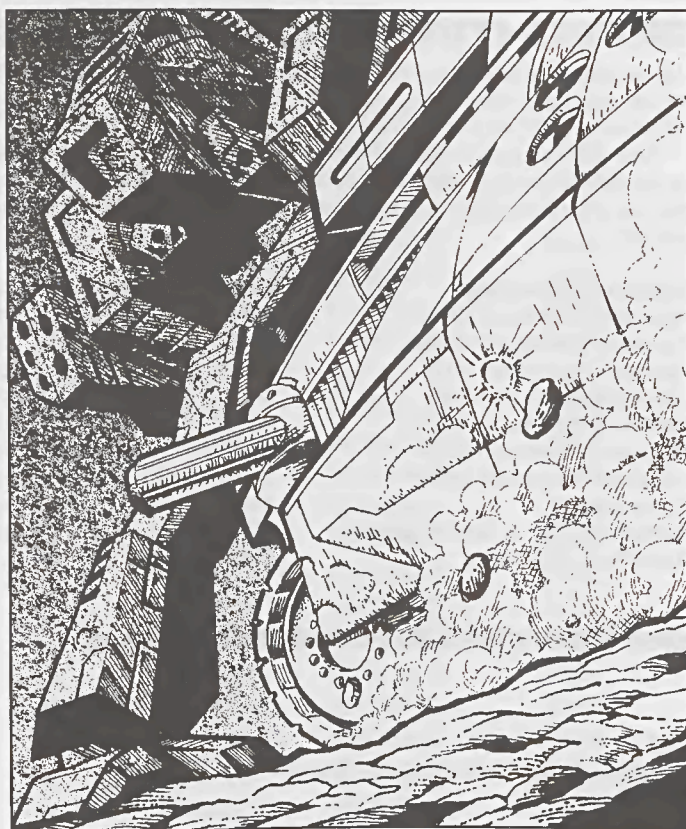
LSR-INFANTERIE-GEFECHTSSTÄRKE

Infanterietyp	GS
Fußtruppenzug	
LSR	56
Sprungtruppenzug	
LSR	87
Motorisierter Infanteriezug	
LSR	75

BAUTEN

Auch Bauten verfügen über eigene GS-Werte, die normalerweise allerdings recht niedrig ausfallen, da Bauten unbeweglich sind. Bauten, die einfach nur als Teil des normalen Geländes gelten, wie zum Beispiel neutrale Gebäude und Brücken, dürfen dabei auch weiterhin gänzlich unberücksichtigt bleiben; es reicht aus, wenn man die GS-Werte für alle Bauten bestimmt, die mit Waffen ausgestattet sind oder zu Beginn des Spiels von Kampfeinheiten benutzt werden. Wälle verfügen normalerweise nie über einen GS-Wert – es sei denn, sie umschließen ein Szenarioziel oder eine bewaffnete Festung.

Um den GS-Wert für einen Bau zu bestimmen, wird zuerst der Wert für jedes einzelne Hex, aus dem er sich zusammensetzt, bestimmt; danach werden die einzeln ermittelten GS-Werte einfach zusammengezählt. Die Berechnung eines einzelnen Hexes wird dabei wie folgt vorgenommen:



Erstens: Berechnung der Defensivstärke

Zuerst werden die folgenden Werte **ADDIERT**:

Panzerwert des Hexes

Konstruktionsfaktor des Hexes

GS sämtlicher Defensivausstattung des Hexes

Zur Defensivausstattung zählen Raketenabwehrsysteme (einschließlich Munition) und ECM-Systeme. Alle anderen Waffen- und Ausrüstungsstücke gelten als Offensivausstattung.

Als nächstes wird der bislang errechnete Wert durch 2 GETEILT. Dieses Ergebnis stellt dann die Defensivstärke des Hexes dar.

Zweitens: Berechnung der Offensivstärke

Berechnung der Basiswaffenstärke

Um die Basiswaffenstärke für ein Hex zu bestimmen, addiert man die GS-Werte von Waffen, Munition und Ausrüstung, die sich darin befinden und bislang noch nicht berücksichtigt wurden. Die Gefechtsstärke von Waffen, die sich nicht in einem Geschützturm befinden, wird dabei um die Hälfte reduziert.

Als nächstes wird die bislang errechnete Basiswaffenstärke mit 0,44 MALGENOMMEN. Dieses Ergebnis stellt dann die Offensivstärke des Hexes dar.

Drittens: Berechnung der Gesamt-GS

Defensivstärke und Offensivstärke werden nun addiert und zur nächsten ganzen Zahl gerundet. Dieses Ergebnis stellt die Gesamt-Gefechtsstärke des Hexes dar.

GEFECHTSSTÄRKE-TABELLEN

Die folgenden Tabellen berücksichtigen (fast) alle jemals von FASA/FANPRO veröffentlichten Fahrzeuge und BattleMechs. Fahrzeugvarianten werden jeweils in Klammern hinter den Namen des Fahrzeugs gesetzt; genauso erscheinen auch die Clan-Bezeichnungen von Mechs in Klammern hinter dem IS-Namen des entsprechenden BattleMechs.

Die Quellenangabe bezieht sich jeweils auf das *Hardware Handbuch* oder einige anderweitige deutsche bzw. amerikanische Publikation, in der die Einheit erstmals veröffentlicht wurde. Bei der Herausgabe der neuen Datenblatt-Bände wurden allerdings Korrekturen bei so gut wie allen BattleMechs und den meisten Fahrzeugen durchgeführt, die von den hier genannten Gefechtsstärke-Werten berücksichtigt werden.

Deutsche Publikation	Quellen-Kürzel	Amerikanische Publikation	Quellen-Kürzel
<i>Hardware Handbuch 2750</i>	2750	<i>Explorer Corps Sourcebook</i>	Explorer
<i>Hardware Handbuch 3025</i>	3025	<i>Record Sheets 3060</i>	RS60
<i>Hardware Handbuch 3031</i>	3031	<i>Technical Readout 3025</i>	TR25
<i>Hardware Handbuch 3052</i>	3052	<i>Technical Readout 3055</i>	TR55
<i>Hardware Handbuch 3055</i>	3055	<i>Field Manual: Free Worlds League</i>	FWL
<i>Hardware Handbuch 3058</i>	3058	<i>Field Manual: Draconis Combine</i>	DC
<i>Hardware Handbuch 3060</i>	3060	<i>Field Manual: Crusader Clans</i>	Crusader
<i>Erstschlag!</i>	Erst	<i>Field Manual: Warden Clans</i>	Warden
<i>BattlePack: Der 4. Nachfolgekrieg</i>	BP4N	<i>Field Manual: Comstar</i>	ComStar
<i>BattleTech Regelwerk</i>	BRW		

GEFECHTSRÜSTUNGSTABELLE

Typ	Gefechtsstärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Technologie	Quelle
Achilleus-Gefechtsrüstungen (Trupp)					
Flammer	88	4	1.920.000	IS-Stufe 2	BRW
Maschinengewehr	86	4	1.920.000	IS-Stufe 2	BRW
Leichter Laser	95	4	1.920.000	IS-Stufe 2	BRW
Clan-Standardgefechtsrüstungen (Strahl)					
Flammer	245	5	3.500.000	CI-Stufe 2	3052
Maschinengewehr	234	5	3.500.000	CI-Stufe 2	3052
Leichter Laser	279	5	3.500.000	CI-Stufe 2	3052
Gnome-Gefechtsrüstungen (Strahl)	360	5	5.250.000	CI-Stufe 2	BRW
Gray Death Leichte Scoutrüstungen (Trupp)					
Sturmgewehr/Flammer	63	4	1.650.000	IS-Stufe 2	BRW
Maschinengewehr	65	4	1.650.000	IS-Stufe 2	BRW
Laser/KSR	74	4	1.650.000	IS-Stufe 2	BRW
Infiltrator-Gefechtsrüstungen (Trupp)	60	4	1.800.000	IS-Stufe 2	BRW
Innere-Sphäre-Standardgefechtsrüstungen (Trupp)					
Flammer	150	4	2.400.000	IS-Stufe 2	BRW
Maschinengewehr	141	4	2.400.000	IS-Stufe 2	BRW
Leichter Laser	177	4	2.400.000	IS-Stufe 2	BRW
KSR	132	4	2.400.000	IS-Stufe 2	BRW
Kage Leichte Gefechtsrüstungen (Trupp)					
Flammer	79	4	1.850.000	IS-Stufe 2	BRW
Maschinengewehr	77	4	1.850.000	IS-Stufe 2	BRW
Leichter Laser	88	4	1.850.000	IS-Stufe 2	BRW
ZES	63	4	1.850.000	IS-Stufe 2	BRW
Kanazuchi-Sturmrüstungen (Trupp)	251	4	3.300.000	IS-Stufe 2	BRW
Longinus-Gefechtsrüstungen (Trupp)					
Flammer	168	4	2.550.000	IS-Stufe 2	BRW
Maschinengewehr	159	4	2.550.000	IS-Stufe 2	BRW
Leichter Laser	195	4	2.550.000	IS-Stufe 2	BRW
Salamander-Gefechtsrüstungen (Strahl)	247	5	3.325.000	CI-Stufe 2	BRW
Sloth-Gefechtsrüstungen (Trupp)	109	4	1.800.000	IS-Stufe 2	BRW
Sylph-Gefechtsrüstungen (Strahl)	211	5	3.325.000	CI-Stufe 2	Warden
Undine-Gefechtsrüstungen (Strahl)	168	5	3.500.000	CI-Stufe 2	Warden

FAHRZEUGTABELLE

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	logie	Techno- Quelle
AK/2-Selbstfahrlafette	263	60	1.086.400	IS-Stufe 1	3031
Alacorn MK VI	1.372	95	16.609.125	IS-Stufe 2	3058
Anhur	1.221	30	1.262.000	CI-Stufe 2	3060
Ares	938	40	2.078.767	CI-Stufe 2	3060
Asshur	809	20	900.433	CI-Stufe 2	3060
Athena	1.471	75	4.288.375	CI-Stufe 2	3060
Badger	334	30	802.100	IS-Stufe 2	3058
Badger A	221	30	685.100	IS-Stufe 2	3058
Badger B	215	30	789.100	IS-Stufe 2	3058
Badger C	235	30	715.000	IS-Stufe 2	3058
Badger D	325	30	785.850	IS-Stufe 2	3058
Badger E	219	30	744.250	IS-Stufe 2	3058
Bandit	566	50	2.358.333	IS-Stufe 2	3058
Bandit A	539	50	2.413.333	IS-Stufe 2	3058
Bandit B	389	50	2.381.333	IS-Stufe 2	3058
Bandit C	428	50	2.387.333	IS-Stufe 2	3058
Bandit D	463	50	2.253.333	IS-Stufe 2	3058
Bandit E	476	50	2.353.333	IS-Stufe 2	3058
Bandit F	526	50	2.297.333	IS-Stufe 2	3058
Bandit G	474	50	2.316.333	IS-Stufe 2	3058
BattleMech-Bergungsfahrzeug	16	50	391.667	IS-Stufe 1	3060
Beagle	234	15	611.000	IS-Stufe 2	2750
Behemoth	748	100	3.044.667	IS-Stufe 1	3031
Behemoth (Flammer-Variante)	706	100	3.004.667	IS-Stufe 1	3031
Blizzard	157	25	333.125	IS-Stufe 1	3058
Brutus	797	75	3.694.250	IS-Stufe 1	3058
Bulldog	358	60	1.128.800	IS-Stufe 1	3031
Bulldog (AK/2-Variante)	313	60	1.174.400	IS-Stufe 1	3031
Bulldog (LSR-Variante)	499	60	1.475.200	IS-Stufe 1	3031
Burke	594	75	3.088.750	IS-Stufe 2	2750
Cavalry	629	25	705.528	IS-Stufe 1	3058
Cavalry (KSR-Variante)	714	25	705.528	IS-Stufe 1	3058
Centipede	163	20	541.100	IS-Stufe 2	3058
Challenger X	1.170	90	15.691.150	IS-Stufe 2	3058
Chaparral	467	50	2.195.500	IS-Stufe 2	2750
Chevalier	444	35	985.629	IS-Stufe 2	3060
Chevalier (Beagle-Sonde)	431	35	823.088	IS-Stufe 2	3060
Chevalier (schnelle Variante)	140	35	1.197.717	IS-Stufe 2	3060
Condor	425	50	1.217.000	IS-Stufe 1	3031
Condor (Davion-Variante)	383	50	1.280.000	IS-Stufe 1	3031
Condor (Liao-Variante)	473	50	1.184.000	IS-Stufe 1	3031
Cyrano	754	30	1.850.000	IS-Stufe 2	2750
Demolisher	609	80	2.151.000	IS-Stufe 1	3031
Demolisher II	1.039	100	7.511.000	IS-Stufe 2	3060
Demon	775	60	2.185.950	IS-Stufe 2	2750
Donar	1.435	21	957.100	CI-Stufe 2	3060
Donar (Aufklärer-Variante)	1.113	21	1.239.300	CI-Stufe 2	3060
Drillson	711	50	2.505.333	IS-Stufe 1	3031
Drillson (KSR-Variante)	687	50	2.433.333	IS-Stufe 1	3031
Epona	1.242	50	2.785.333	CI-Stufe 2	3060
Epona A	1.741	50	3.653.333	CI-Stufe 2	3060
Epona B	1.022	50	3.149.333	CI-Stufe 2	3060
Epona C	1.322	50	3.461.333	CI-Stufe 2	3060

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Ferret	45	5	46.764	IS-Stufe 1	3031
Ferret (gepanzerte Variante)	54	5	58.431	IS-Stufe 1	3031
Ferret (Transportvariante)	1	5	34.514	IS-Stufe 1	3031
Fulcrum	819	50	8.675.667	IS-Stufe 2	3058
Fury	694	80	4.183.500	IS-Stufe 2	2750
Gabriel	175	5	98.633	IS-Stufe 2	2750
Galleon GAL-100	162	30	323.700	IS-Stufe 1	3025
Galleon GAL-200	168	30	313.950	IS-Stufe 1	3025
Galleon	393	30	1.205.750	IS-Stufe 2	3058
Gladius	378	40	771.600	IS-Stufe 1	3060
Goblin (Panzer)	280	45	607.550	IS-Stufe 1	3031
Goblin (LSR-Variante)	380	45	848.975	IS-Stufe 1	3031
Goblin (KSR-Variante)	371	45	933.075	IS-Stufe 1	3031
Goblin	436	45	1.739.275	IS-Stufe 2	3058
Hachiman	1.245	50	3.199.750	CI-Stufe 2	3060
Harasser	336	25	561.750	IS-Stufe 1	3031
Harasser (Laser-Variante)	245	25	381.750	IS-Stufe 1	3031
Harasser (LSR-Variante)	316	25	525.750	IS-Stufe 1	3031
Hawk Moth	734	25	935.000	IS-Stufe 2	3060
Hawk Moth (gepanzerte Variante)	672	25	935.000	IS-Stufe 2	3060
Hetzer	377	40	664.000	IS-Stufe 1	3031
Hi-Scout (Napfind & Pathtrack)	251	65	797.475	IS-Stufe 3	3031
Huitzilopochtli	769	85	3.381.954	CI-Stufe 2	3060
Hunter	423	35	1.135.125	IS-Stufe 1	3031
Hunter	480	35	1.527.750	IS-Stufe 2	3058
Indra	689	35	998.358	CI-Stufe 2	3060
Ishtar	1.128	65	2.866.858	CI-Stufe 2	3060
J. Edgar	328	25	729.250	IS-Stufe 1	3031
J. Edgar (Flammer-Variante)	243	25	681.250	IS-Stufe 1	3031
J. Edgar (MG-Variante)	266	25	690.250	IS-Stufe 1	3031
Kanga	679	50	2.119.000	IS-Stufe 3	2750
Karnov UR	18	30	550.000	IS-Stufe 1	3031
Karnov UR	69	30	572.000	IS-Stufe 2	3058
Kestrel	75	25	425.639	IS-Stufe 1	2750
KSR-Selbstfahrlafette	676	60	1.932.800	IS-Stufe 1	3031
KSR-Selbstfahrlafette	654	60	2.108.800	IS-Stufe 2	3058
Ku	831	50	1.912.188	CI-Stufe 2	3060
Kühlmitteltransporter	114	30	212.175	IS-Stufe 3	3025
Lastkraftwagen	9	10	26.250	IS-Stufe 1	3060
Lastkraftwagen (KSR-Variante)	42	10	65.100	IS-Stufe 1	3060
Lastkraftw. (gepanzerte Variante)	38	10	47.250	IS-Stufe 1	3060
Leichte KSR-Selbstfahrlafette	423	40	920.200	IS-Stufe 1	3060
Lightning	348	35	1.470.500	IS-Stufe 2	2750
Long Tom	532	80	1.722.275	IS-Stufe 3	3025
LSR-Selbstfahrlafette	693	60	1.872.000	IS-Stufe 1	3031
LSR-Selbstfahrlafette	663	60	3.088.000	IS-Stufe 2	3058
Magi	395	70	3.585.867	IS-Stufe 2	2750
Manticore	619	60	2.640.800	IS-Stufe 1	3031
Manticore	578	60	3.196.800	IS-Stufe 2	3058
Mantis	546	15	954.375	IS-Stufe 2	3060
Marksman	392	65	2.951.300	IS-Stufe 2	2750
Mars	1.620	100	8.309.667	CI-Stufe 2	3060
Mars (XL-Variante)	2.029	100	21.602.000	CI-Stufe 2	3060
MASH-Bus	87	20	304.333	IS-Stufe 3	3025
Maultier	115	15	242.450	IS-Stufe 2	3058

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Maxim	548	50	1.320.000	IS-Stufe 1	3031
Maxim	548	50	1.558.000	IS-Stufe 2	3058
Maxim (Infanterieabwehr)	477	50	1.443.000	IS-Stufe 2	3058
Maxim (Feuerunterstützung)	624	50	1.546.000	IS-Stufe 2	3058
Mithras	506	25	807.500	CI-Stufe 2	3060
Mobiles Hauptquartier	149	25	477.188	IS-Stufe 3	3025
Monitor	560	75	1.568.531	IS-Stufe 1	3031
Munitionstransporter & Anhänger	34	10	61.517	IS-Stufe 3	3025
Myrmidon	492	40	1.791.600	IS-Stufe 1	3060
Neptune	604	100	4.614.000	IS-Stufe 1	3031
Neptune (KSR-Variante)	701	100	5.304.000	IS-Stufe 1	3031
Neptune (LSR-Variante)	730	100	5.271.000	IS-Stufe 1	3031
Nightshade	351	25	1.375.000	IS-Stufe 2	2750
Odin	619	20	714.358	CI-Stufe 2	3060
Ontos	619	95	2.264.438	IS-Stufe 1	3031
Ontos (LSR-Variante)	866	95	3.117.563	IS-Stufe 1	3031
Ontos	842	95	6.656.325	IS-Stufe 2	3058
Oro	873	60	3.128.000	CI-Stufe 2	3060
Packrat	200	20	408.650	IS-Stufe 1	3025
Padilla	621	75	14.794.500	IS-Stufe 2	3058
Partisan	768	80	1.872.000	IS-Stufe 1	3031
Partisan (AK/2-Variante)	327	80	1.629.000	IS-Stufe 1	3031
Partisan (LSR-Variante)	768	80	2.530.800	IS-Stufe 1	3031
Partisan	588	80	5.066.100	IS-Stufe 2	3058
Partisan (Kompanieführung)	585	80	9.830.700	IS-Stufe 2	3058
Partisan (Lanzenführung)	503	80	6.579.900	IS-Stufe 2	3058
Partisan (XL-Variante)	861	80	12.635.100	IS-Stufe 2	RS60
Patton	513	65	2.754.538	IS-Stufe 1	3025
Pegasus	419	35	841.925	IS-Stufe 1	3031
Pegasus	515	35	2.037.733	IS-Stufe 2	3058
Peregrine	520	30	1.536.000	IS-Stufe 1	3058
Pike	334	60	1.035.200	IS-Stufe 1	3031
Pilum	624	70	3.324.150	IS-Stufe 2	3058
Pilum (Arrow IV-Variante)	585	70	3.000.150	IS-Stufe 2	RS60
Pinto	980	30	2.150.000	IS-Stufe 2	3060
Pionierfahrzeug	42	40	462.000	IS-Stufe 3	3031
Plainsman	413	35	871.533	IS-Stufe 1	3058
Po	316	60	1.074.400	IS-Stufe 1	3058
Prowler	381	55	2.338.433	IS-Stufe 2	Explorer
Puma	936	95	5.914.838	IS-Stufe 1	2750
Regulator	955	45	2.161.250	IS-Stufe 2	3058
Rhino	904	80	3.838.500	IS-Stufe 1	2750
Ripper	517	10	282.222	IS-Stufe 2	2750
Rommel	550	65	2.905.513	IS-Stufe 1	3025
Rotunda	341	20	440.367	IS-Stufe 2	2750
Saldin	483	35	911.625	IS-Stufe 1	3031
Saracen	439	35	813.025	IS-Stufe 1	3031
Savannah Master	160	5	91.667	IS-Stufe 1	3031
Schiltron	776	80	10.959.666	IS-Stufe 2	3060
Schiltron A	1.088	80	10.763.666	IS-Stufe 2	3060
Schiltron B	1.117	80	11.712.166	IS-Stufe 2	3060
Schiltron C	714	80	10.034.266	IS-Stufe 2	3060
Schreck	662	80	3.825.900	IS-Stufe 1	3031
Schw. BattleMech-Bergungsfahrzeug	45	70	585.000	IS-Stufe 1	3060
Schwere LSR-Selbstfahrlafette	769	80	2.940.000	IS-Stufe 1	3060

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Schwerer Transportpanzer (Hover)	70	20	196.700	IS-Stufe 1	3060
KSR-Variante	153	20	318.500	IS-Stufe 1	3060
LSR-Variante	167	20	280.700	IS-Stufe 1	3060
MG-Variante	89	20	210.700	IS-Stufe 1	3060
Schwerer Transportpanzer (Ketten)	77	20	130.600	IS-Stufe 1	3060
KSR-Variante	137	20	235.000	IS-Stufe 1	3060
LSR-Variante	147	20	202.600	IS-Stufe 1	3060
MG-Variante	90	20	142.600	IS-Stufe 1	3060
Schwerer Transportpanzer (Rad)	70	20	119.717	IS-Stufe 1	3060
KSR-Variante	136	20	215.417	IS-Stufe 1	3060
LSR-Variante	147	20	185.717	IS-Stufe 1	3060
MG-Variante	85	20	130.717	IS-Stufe 1	3060
Scimitar	323	35	727.175	IS-Stufe 1	3031
Scorpion	163	25	327.083	IS-Stufe 1	3031
Scorpion (KSR-Variante)	231	25	466.458	IS-Stufe 1	3031
Sea Skimmer	188	25	371.333	IS-Stufe 1	3031
Sea Skimmer (KSR 2-Variante)	270	25	324.000	IS-Stufe 1	3031
Shamash	406	11	227.530	CI-Stufe 2	3060
Skulker	155	20	183.700	IS-Stufe 1	3031
Sprint	72	10	504.444	IS-Stufe 2	3058
Sprint (K3-Variante)	72	10	771.111	IS-Stufe 2	3058
Sprint (Laser-Variante)	352	10	491.111	IS-Stufe 2	3058
Sprint (Truppentransporter)	11	10	171.111	IS-Stufe 2	3058
Striker	342	35	563.315	IS-Stufe 1	3031
Striker (LSR-Variante)	383	35	599.740	IS-Stufe 1	3031
Striker	449	35	1.143.471	IS-Stufe 2	3058
Striker (NARC-Variante)	356	35	1.050.646	IS-Stufe 2	3058
Sturmfeuer	763	85	2.395.288	IS-Stufe 1	3031
Svantovit	546	35	1.322.317	CI-Stufe 2	3060
Svantovit (Blitz-KSR-Variante)	737	35	1.590.067	CI-Stufe 2	3060
Swift Wind	25	7,5	82.948	IS-Stufe 1	3025
Swift Wind (Verbrennungsmotor)	10	7,5	51.175	IS-Stufe 1	3025
Thor	325	55	1.906.125	IS-Stufe 2	2750
Tokugawa	586	60	2.504.450	IS-Stufe 2	3058
Truppentransporter (Hover)	46	10	87.600	IS-Stufe 1	3031
Truppentransporter (Ketten)	53	10	64.350	IS-Stufe 1	3031
Truppentransporter (Rad)	62	10	68.425	IS-Stufe 1	3031
Typhoon	720	70	2.850.075	IS-Stufe 2	3058
Vedette	229	50	725.750	IS-Stufe 1	3031
Vedette (AK/2-Variante)	211	50	701.000	IS-Stufe 1	3031
Vedette (Liao-Variante)	248	50	673.250	IS-Stufe 1	3031
Vedette	308	50	941.000	IS-Stufe 2	3058
Vedette (NEHG-Variante)	299	50	919.250	IS-Stufe 2	3058
Von Luckner	663	75	3.685.938	IS-Stufe 1	3025
Warrior H-7	404	21	544.850	IS-Stufe 1	3031
Warrior H-7A	398	21	497.250	IS-Stufe 1	3031
Warrior H-7C	719	21	687.650	IS-Stufe 1	3031
Warrior H-8	545	20	740.000	IS-Stufe 2	3058
Yellow Jacket	1.106	30	1.120.000	IS-Stufe 2	3058
Yellow Jacket (Munitionsvariante)	1.200	30	1.140.000	IS-Stufe 2	RS60
Zephyr	630	40	2.323.950	IS-Stufe 2	2750
Zhukov	532	75	1.816.063	IS-Stufe 1	3058
Zorya	415	35	1.224.675	CI-Stufe 2	3060

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Centaur	138	5	727.020	CI-Stufe 2	3060
Gorgon	213	8	871.902	CI-Stufe 2	3060
Harpy	28	2	614.559	CI-Stufe 2	3060
Hydra	140	6	757.927	CI-Stufe 2	3060
Minotaur	368	9	946.556	CI-Stufe 2	3060
Roc	284	7	839.388	CI-Stufe 2	3060
Satyr	102	4	662.688	CI-Stufe 2	3060
Siren	53	3	635.974	CI-Stufe 2	3060

BATTLEMECHTABELLE

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Akuma AKU-1X	1.535	90	9.502.280	IS-Stufe 2	DC
Albatross ALB-3U	1.296	95	25.493.651	IS-Stufe 2	3055
Annihilator ANH-1A	1.151	100	7.696.668	IS-Stufe 1	3052
Annihilator ANH-2A	1.299	100	9.700.668	IS-Stufe 2	3052
Anvil ANV-3M	1.244	60	5.856.960	IS-Stufe 2	3055
Anvil ANV-3R	1.264	60	5.732.160	IS-Stufe 2	RS60
Anvil ANV-5M	1.452	60	6.372.160	IS-Stufe 2	RS60
Anvil ANV-5Q	1.210	60	5.548.160	IS-Stufe 2	RS60
Apollo APL-1M	1.044	55	4.866.174	IS-Stufe 2	3055
Apollo APL-1R	973	55	4.649.174	IS-Stufe 2	RS60
Apollo APL-2S	1.120	55	4.940.574	IS-Stufe 2	RS60
Apollo APL-3T	1.011	55	4.894.074	IS-Stufe 2	RS60
Archer ARC-2K	977	70	6.170.774	IS-Stufe 1	3025
Archer ARC-2R	1.117	70	6.384.974	IS-Stufe 1	3025
Archer ARC-2S	997	70	6.405.374	IS-Stufe 1	3025
Archer ARC-2W	932	70	6.452.974	IS-Stufe 1	3025
Archer ARC-4M	1.539	70	7.352.274	IS-Stufe 2	3052
Archer ARC-5R	1.319	70	7.287.674	IS-Stufe 2	3052
Archer ARC-5S	1.122	70	13.861.574	IS-Stufe 2	3052
Archer ARC-5W	1.128	70	13.586.174	IS-Stufe 2	3052
Arctic Fox AF1	766	30	5.102.175	IS-Stufe 2	3060
Arctic Fox AF1A	736	30	5.064.800	IS-Stufe 2	3060
Arctic Fox AF1B	634	30	4.993.463	IS-Stufe 2	3060
Arctic Fox AF1C	747	30	5.011.338	IS-Stufe 2	3060
Arctic Fox AF1D	643	30	4.993.300	IS-Stufe 2	3060
Arctic Wolf	1.044	40	7.617.494	CI-Stufe 2	3060
Arctic Wolf 2	1.207	40	7.432.694	CI-Stufe 2	3060
Assassin ASN-101	586	40	3.533.064	IS-Stufe 1	3025
Assassin ASN-21	596	40	3.765.814	IS-Stufe 1	3025
Assassin ASN-23	609	40	3.882.014	IS-Stufe 2	3052
Atlas AS7-C	1.665	100	22.960.000	IS-Stufe 2	RS60
Atlas AS7-CM	1.749	100	25.176.000	IS-Stufe 2	RS60
Atlas AS7-D	1.557	100	9.682.000	IS-Stufe 1	3025
Atlas AS7-K	1.664	100	22.392.000	IS-Stufe 2	3052
Atlas AS7-S	1.658	100	10.368.000	IS-Stufe 2	3052

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Avatar AV1-O	1.089	70	17.100.231	IS-Stufe 2	3058
Avatar AV1-OA	1.204	70	17.276.606	IS-Stufe 2	3058
Avatar AV1-OB	1.179	70	17.902.418	IS-Stufe 2	3058
Avatar AV1-OC	1.094	70	19.757.543	IS-Stufe 2	3058
Avatar AV1-OD	1.194	70	17.187.356	IS-Stufe 2	RS60
Awesome AWS-8Q	1.358	80	6.598.170	IS-Stufe 1	3025
Awesome AWS-8R	1.283	80	6.436.170	IS-Stufe 1	3025
Awesome AWS-8T	1.312	80	6.598.170	IS-Stufe 1	3025
Awesome AWS-8V	1.323	80	6.481.170	IS-Stufe 1	3025
Awesome AWS-9M	1.445	80	18.090.121	IS-Stufe 2	3052
Awesome AWS-9Q	1.623	80	7.456.050	IS-Stufe 2	RS60
Axman AXM-1N	1.166	65	11.840.511	IS-Stufe 2	3052
Axman AXM-2N	1.238	65	11.989.011	IS-Stufe 2	3052
Baboon (Howler)	587	20	1.826.241	CI-Stufe 2	3055
Bandersnatch BNDR-01A	1.216	75	15.986.250	IS-Stufe 2	3055
Banshee BNC-3E	1.223	95	9.530.854	IS-Stufe 1	3025
Banshee BNC-3M	1.267	95	9.824.329	IS-Stufe 1	3025
Banshee BNC-3Q	1.151	95	9.574.729	IS-Stufe 1	3025
Banshee BNC-3S	1.323	95	8.952.645	IS-Stufe 1	3025
Banshee BNC-5S	1.613	95	25.429.496	IS-Stufe 2	3052
Barghest BGS-1T	1.205	70	16.488.868	IS-Stufe 2	3060
Barghest BGS-2T	1.236	70	16.074.068	IS-Stufe 2	3060
Battle Cobra	1.236	40	4.595.500	CI-Stufe 2	3058
Battle Cobra A	1.178	40	4.515.000	CI-Stufe 2	3058
Battle Cobra B	1.421	40	5.026.000	CI-Stufe 2	3058
Battle Hawk BH-K305	710	30	3.761.940	IS-Stufe 2	3055
BattleMaster BLR-1D	1.323	85	8.146.044	IS-Stufe 1	3025
BattleMaster BLR-1G	1.212	85	8.549.344	IS-Stufe 1	3025
BattleMaster BLR-1S	1.227	85	8.229.594	IS-Stufe 1	3025
BattleMaster BLR-3M	1.495	85	8.987.794	IS-Stufe 2	3052
BattleMaster BLR-3S	1.165	85	19.778.844	IS-Stufe 2	3025
Behemoth (Stone Rhino)	2.626	100	10.512.000	CI-Stufe 2	3055
Beowulf BEO-12	1.147	45	9.180.240	IS-Stufe 2	3060
Berserker BRZ-A3	1.666	100	32.120.334	IS-Stufe 2	3055
Berserker BRZ-B3	1.659	100	32.060.334	IS-Stufe 2	RS60
Bishamon BSN-3K	1.089	45	8.874.000	IS-Stufe 2	3060
Bishamon BSN-4K	932	45	10.740.875	IS-Stufe 2	3060
Black Hawk (Nova)	2.448	50	11.586.252	CI-Stufe 2	3052
Black Hawk A (Nova A)	2.344	50	11.426.877	CI-Stufe 2	3052
Black Hawk B (Nova B)	1.501	50	10.693.283	CI-Stufe 2	3052
Black Hawk C (Nova C)	1.455	50	10.722.815	CI-Stufe 2	3052
Black Hawk D (Nova D)	1.392	50	10.921.565	CI-Stufe 2	3052
Black Hawk H (Nova H)	1.552	50	11.659.377	CI-Stufe 2	RS60
Black Hawk S (Nova S)	2.092	50	11.208.440	CI-Stufe 2	Erst
Black Hawk-KU BHKU-O	1.510	60	14.595.000	IS-Stufe 2	3058
Black Hawk-KU BHKU-OA	1.541	60	15.162.000	IS-Stufe 2	3058
Black Hawk-KU BHKU-OB	1.165	60	14.328.000	IS-Stufe 2	3058
Black Hawk-KU BHKU-OC	1.485	60	14.280.000	IS-Stufe 2	3058
Black Hawk-KU BHKU-OD	1.430	60	14.586.000	IS-Stufe 2	3058
Black Hawk-KU BHKU-OE	1.710	60	15.546.000	IS-Stufe 2	RS60
Black Knight BL-6-KNT	1.191	75	6.786.938	IS-Stufe 2	2750
Black Knight BL-7-KNT	1.106	75	6.594.438	IS-Stufe 1	TR25
Black Knight BL-9-KNT	1.222	75	15.438.500	IS-Stufe 2	2750
Black Lanner	1.657	55	18.098.512	CI-Stufe 2	3058
Black Lanner A	1.801	55	18.046.199	CI-Stufe 2	3058

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Black Lanner B	1.636	55	17.697.449	CI-Stufe 2	3058
Black Lanner C	1.900	55	17.759.449	CI-Stufe 2	3058
Black Lanner D	1.390	55	17.711.981	CI-Stufe 2	3058
Blackjack BJ-1	795	45	3.153.750	IS-Stufe 1	3025
Blackjack BJ-DB	881	45	3.105.175	IS-Stufe 1	3025
Blackjack BJ-DC	718	45	2.973.950	IS-Stufe 1	3025
Blackjack BJ-2	1.050	45	3.441.575	IS-Stufe 2	3052
Blackjack BJ-3	1.099	45	3.592.375	IS-Stufe 2	BP4N
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	IS-Stufe 2	3058
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	IS-Stufe 2	3058
Blackjack BJ2-OB	1.298	50	9.671.096	IS-Stufe 2	3058
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	IS-Stufe 2	3058
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	IS-Stufe 2	3058
Blackjack BJ2-OE	1.134	50	9.020.469	IS-Stufe 2	FWL
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	IS-Stufe 2	RS60
Black Watch BKW-7R	1.831	85	8.918.018	IS-Stufe 2	3060
Blitzkrieg BTZ-3F	1.092	50	10.787.501	IS-Stufe 2	3060
Blood Asp	2.295	90	29.416.750	CI-Stufe 2	3060
Blood Asp A	2.901	90	29.561.625	CI-Stufe 2	3060
Blood Asp B	2.662	90	30.164.875	CI-Stufe 2	3060
Blood Asp C	1.969	90	29.857.313	CI-Stufe 2	3060
Blood Asp D	1.977	90	29.309.875	CI-Stufe 2	3060
Blood Kite	2.484	85	9.691.225	CI-Stufe 2	Crusader
Bombardier BMB-10D	1.015	65	5.497.911	IS-Stufe 1	TR25
Bombardier BMB-12D	1.277	65	13.958.562	IS-Stufe 2	2750
Buccaneer BCN-3R	1.092	55	11.622.520	IS-Stufe 2	3060
Bushwacker BSW-X1	1.073	55	9.807.368	IS-Stufe 2	3058
Bushwacker BSW-S2	1.123	55	10.390.788	IS-Stufe 2	RS60
Caesar CES-3R	1.420	70	13.424.674	IS-Stufe 2	3052
Canis	2.223	80	15.796.800	CI-Stufe 2	3060
Cataphract CTF-1X	1.092	70	5.998.054	IS-Stufe 1	3031
Cataphract CTF-2X	1.035	70	5.877.354	IS-Stufe 1	BP4N
Cataphract CTF-3D	1.266	70	13.588.554	IS-Stufe 2	3052
Cataphract CTF-3L	1.294	70	15.379.504	IS-Stufe 2	3052
Catapult CPLT-A1	1.184	65	5.658.126	IS-Stufe 1	3025
Catapult CPLT-C1	1.165	65	5.790.126	IS-Stufe 1	3025
Catapult CPLT-C3	1.030	65	5.872.626	IS-Stufe 2	3052
Catapult CPLT-C4	1.104	65	5.893.251	IS-Stufe 1	3025
Catapult CPLT-K2	1.052	65	5.349.576	IS-Stufe 1	3025
Cauldron-Born	1.769	65	18.405.409	CI-Stufe 2	3058
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	CI-Stufe 2	3058
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	CI-Stufe 2	3058
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	CI-Stufe 2	3058
Centurion CN9-A	772	50	3.563.501	IS-Stufe 1	3025
Centurion CN9-AH	749	50	3.589.751	IS-Stufe 1	3025
Centurion CN9-AL	887	50	3.395.876	IS-Stufe 1	3025
Centurion CN9-D	940	50	9.628.500	IS-Stufe 2	3052
Centurion CN9-D3	1.018	50	10.624.500	IS-Stufe 2	3052
Centurion CN9-YLW	782	50	3.454.751	IS-Stufe 1	3025
Centurion CN9-YLW2	1.327	50	10.191.000	IS-Stufe 2	RS60
Centurion CN10-B	1.078	55	5.073.254	IS-Stufe 2	RS60
Cerberus MR-5M	1.647	95	25.544.351	IS-Stufe 2	3055
Cerberus MR-V2	1.791	95	25.236.251	IS-Stufe 2	3055
Cestus CTS-6Y	1.495	65	11.327.361	IS-Stufe 2	3058
Cestus CTS-6Z	1.275	65	11.432.961	IS-Stufe 2	3058

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Chameleon CLN-7V	839	50	4.623.375	IS-Stufe 1	3058
Chameleon CLN-7W	1.101	50	4.857.000	IS-Stufe 2	3058
Chameleon CLN-7Z	1.283	50	9.538.500	IS-Stufe 2	3058
Champion CHP-1N	942	60	5.674.400	IS-Stufe 2	2750
Champion CHP-2N	839	60	5.037.600	IS-Stufe 1	TR25
Champion CHP-3N	1.059	60	11.834.400	IS-Stufe 2	3052
Charger CGR-1A1	820	80	7.520.372	IS-Stufe 1	3025
Charger CGR-1A5	1.132	80	7.756.771	IS-Stufe 1	BP4N
Charger CGR-1A9	1.315	80	8.021.371	IS-Stufe 1	3052
Charger CGR-1L	772	80	7.662.122	IS-Stufe 1	3025
Charger CGR-3K	1.485	80	21.228.722	IS-Stufe 2	3052
Charger CGR-SB	1.330	80	6.298.920	IS-Stufe 1	3025
Charger CGR-C	1.479	80	21.624.722	IS-Stufe 2	RS60
Cicada CDA-2A	567	40	3.705.218	IS-Stufe 1	3025
Cicada CDA-2B	523	40	3.692.968	IS-Stufe 1	3025
Cicada CDA-3C	656	40	3.306.334	IS-Stufe 1	3025
Cicada CDA-3M	714	40	7.742.468	IS-Stufe 2	5052
Clint CLNT-1-2R	621	40	3.220.280	IS-Stufe 1	3025
Clint CLNT-2-3T	672	40	3.572.380	IS-Stufe 1	3025
Clint CLNT-2-3U	943	40	3.951.080	IS-Stufe 2	3052
Clint CLNT-2-4T	531	40	3.143.280	IS-Stufe 1	3025
Clint IIC	1.176	40	6.990.480	CI-Stufe 2	3060
Cobra CBR-02	994	45	4.143.375	IS-Stufe 2	3060
Commando COM-2D	432	25	1.891.250	IS-Stufe 1	3025
Commando COM-3A	392	25	1.879.375	IS-Stufe 1	3025
Commando COM-5S	504	25	2.118.750	IS-Stufe 2	3052
Commando IIC	816	25	2.372.500	CI-Stufe 2	3060
Corvis	1.366	40	3.373.814	CI-Stufe 2	3060
Cossack C-SK1	374	20	2.362.440	IS-Stufe 2	3060
Cougar	1.227	35	6.065.440	CI-Stufe 2	3060
Cougar A	1.429	35	6.716.815	CI-Stufe 2	3060
Cougar B	1.564	35	6.069.659	CI-Stufe 2	3060
Cougar C	1.442	35	6.197.486	CI-Stufe 2	3060
Cougar D	1.088	35	6.114.798	CI-Stufe 2	3060
Crab CRB-20	921	50	3.909.876	IS-Stufe 1	TR25
Crab CRB-27	965	50	4.050.876	IS-Stufe 2	2750
Crab CRB-C	950	50	4.365.876	IS-Stufe 2	RS60
Crockett CRK-5003-0	1.325	85	8.333.325	IS-Stufe 1	TR25
Crockett CRK-5003-1	1.619	85	7.378.725	IS-Stufe 2	2750
Crossbow	1.658	65	9.135.503	CI-Stufe 2	3058
Crossbow A	1.628	65	8.508.503	CI-Stufe 2	3058
Crossbow B	1.521	65	8.632.253	CI-Stufe 2	3058
Crusader CRD-3D	1.020	65	5.620.011	IS-Stufe 1	3025
Crusader CRD-3K	997	65	5.445.111	IS-Stufe 1	3025
Crusader CRD-3L	1.032	65	5.583.711	IS-Stufe 1	3025
Crusader CRD-3R	948	65	5.547.411	IS-Stufe 1	3025
Crusader CRD-4D	1.015	65	5.653.011	IS-Stufe 2	3052
Crusader CRD-4K	946	65	5.489.661	IS-Stufe 2	3052
Crusader CRD-5M	1.348	65	11.708.181	IS-Stufe 2	3052
Crusader CRD-5S	1.149	65	5.925.756	IS-Stufe 2	3052
Cyclops CP-10-Q	1.213	90	9.126.460	IS-Stufe 1	3025
Cyclops CP-10-Z	965	90	9.375.360	IS-Stufe 1	3025
Cyclops CP-11-A	1.251	90	9.318.360	IS-Stufe 2	3052
Cyclops CP-11-C	1.364	90	11.902.360	IS-Stufe 2	3052
Daikyu DAI-01	1.324	70	16.239.308	IS-Stufe 2	3055

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Daimyo DMO-1K	936	40	3.265.548	IS-Stufe 2	3055
Daimyo DMO-2K	928	40	3.142.348	IS-Stufe 2	RS60
Daimyo DMO-4K	1.034	40	3.167.548	IS-Stufe 2	RS60
Daishi (Dire Wolf)	2.341	100	29.455.000	CI-Stufe 2	3052
Daishi A (Dire Wolf A)	2.689	100	28.330.000	CI-Stufe 2	3052
Daishi B (Dire Wolf B)	2.127	100	29.423.126	CI-Stufe 2	3052
Daishi H (Dire Wolf H)	2.517	100	28.343.750	CI-Stufe 2	RS60
Daishi Hohiro (Dire Wolf)	2.676	100	28.645.626	CI-Stufe 2	RS60
Daishi Prometheus (Dire Wolf)	2.319	100	29.175.000	CI-Stufe 2	RS60
Daishi S (Dire Wolf S)	2.875	100	29.407.500	CI-Stufe 2	Erst
Daishi Widowmaker (Dire Wolf)	2.534	100	29.278.126	CI-Stufe 2	3052
Dart DRT-3S	360	25	2.183.750	IS-Stufe 2	3055
Dart DRT-4S	560	25	2.273.750	IS-Stufe 2	RS60
Dart DRT-6S	548	25	2.292.500	IS-Stufe 2	RS60
Dasher (Fire Moth)	982	20	4.208.801	CI-Stufe 2	3052
Dasher A (Fire Moth A)	550	20	4.343.801	CI-Stufe 2	3052
Dasher B (Fire Moth B)	840	20	4.100.801	CI-Stufe 2	3052
Dasher C (Fire Moth C)	636	20	4.004.801	CI-Stufe 2	3052
Dasher D (Fire Moth D)	1.446	20	4.154.051	CI-Stufe 2	3052
Dasher H (Fire Moth H)	485	20	3.806.801	CI-Stufe 2	3052
Dervish DV-6M	868	55	4.980.668	IS-Stufe 1	3025
Dervish DV-7D	1.328	55	5.645.618	IS-Stufe 2	3052
Devastator DVS-2	2.093	100	22.398.000	IS-Stufe 2	3058
Devastator DVS-3	2.182	100	22.270.500	IS-Stufe 2	3058
Dragon DRG-1C	1.021	60	4.899.200	IS-Stufe 1	3025
Dragon DRG-1N	952	60	5.118.400	IS-Stufe 1	3025
Dragon DRG-5N	1.053	60	5.260.480	IS-Stufe 2	3052
Dragon Fire DGR-3F	1.618	75	15.946.000	IS-Stufe 2	3058
Dragon Fire DRG-4F	1.565	75	16.093.000	IS-Stufe 2	RS60
Dragonfly (Viper)	1.484	40	11.004.411	CI-Stufe 2	3052
Dragonfly A (Viper A)	1.845	40	11.379.786	CI-Stufe 2	3052
Dragonfly B (Viper B)	1.632	40	10.815.061	CI-Stufe 2	3052
Dragonfly C (Viper C)	1.190	40	11.114.661	CI-Stufe 2	3052
Dragonfly D (Viper D)	1.727	40	11.072.222	CI-Stufe 2	3052
Dragonfly H (Viper H)	1.562	40	11.192.536	CI-Stufe 2	RS60
Duan Gung D9-G9	729	25	3.344.584	IS-Stufe 2	3060
Eagle EGL-1M	718	25	2.216.980	IS-Stufe 2	3060
Eagle EGL-2M	745	25	2.237.918	IS-Stufe 2	3060
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	IS-Stufe 2	3058
Enfield END-6J	1.345	50	8.840.001	IS-Stufe 2	RS60
Enfield END-6Q	1.090	50	8.594.376	IS-Stufe 2	3058
Enforcer ENF-4R	895	50	3.536.876	IS-Stufe 1	3025
Enforcer ENF-5D	1.039	50	8.808.876	IS-Stufe 2	3052
Enforcer III ENF-6M	1.427	50	8.685.876	IS-Stufe 2	3060
Excalibur EXC-B2	1.361	70	15.816.688	IS-Stufe 2	3058
Excalibur EXC-C1	1.403	70	15.932.288	IS-Stufe 2	3058
Exterminator EXT-4A	1.067	65	6.485.299	IS-Stufe 1	TR25
Exterminator EXT-4D	1.239	65	15.806.423	IS-Stufe 2	2750
Exterminator EXT-5E	1.159	65	18.743.010	IS-Stufe 2	ComStar
Falcon FLC-4N	523	30	2.249.390	IS-Stufe 1	3052
Falcon FLC-4P	561	30	2.307.890	IS-Stufe 2	3052
Falcon Hawk FNHK-9K	889	35	4.544.551	IS-Stufe 2	3058
Falcon Hawk FNHK-9K1A	900	35	4.436.551	IS-Stufe 2	3058
Falconer FLC-8R	1.887	75	18.891.250	IS-Stufe 2	3055
Fenris (Ice Ferret)	1.529	45	12.543.588	CI-Stufe 2	3052

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Fenris A (Ice Ferret A)	1.210	45	12.332.886	CI-Stufe 2	3052
Fenris B (Ice Ferret B)	1.308	45	12.336.238	CI-Stufe 2	3052
Fenris C (Ice Ferret C)	1.057	45	12.737.254	CI-Stufe 2	3052
Fenris D (Ice Ferret D)	1.541	45	12.122.363	CI-Stufe 2	3052
Fenris H (Ice Ferret H)	1.342	45	12.432.300	CI-Stufe 2	RS60
Fire Falcon	1.281	25	4.706.773	CI-Stufe 2	3058
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	CI-Stufe 2	3058
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	CI-Stufe 2	3058
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	CI-Stufe 2	3058
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	CI-Stufe 2	3058
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	CI-Stufe 2	Warden
Fire Scorpion	1.379	65	6.219.951	CI-Stufe 2	3060
Fire Scorpion 2	1.340	65	6.630.801	CI-Stufe 2	3060
Fireball ALM-7D	289	20	3.024.641	IS-Stufe 2	3055
Fireball ALM-8D	481	20	3.107.441	IS-Stufe 2	RS60
Fireball ALM-9D	434	20	3.135.041	IS-Stufe 2	RS60
Firefly FFL-4A	649	30	2.203.500	IS-Stufe 1	3052
Firefly FFL-4B	730	30	2.342.600	IS-Stufe 2	3052
Firestarter FS9-H	500	35	3.046.950	IS-Stufe 1	BP4N
Firestarter FS9-M	671	35	3.066.525	IS-Stufe 1	3025
Firestarter FS9-S	560	35	3.241.688	IS-Stufe 2	3052
Firestarter FS9-S1	623	35	3.511.688	IS-Stufe 2	3052
Firestarter FS9-O	1.009	45	9.783.875	IS-Stufe 2	3058
Firestarter FS9-OA	902	45	10.179.000	IS-Stufe 2	3058
Firestarter FS9-OB	957	45	10.493.017	IS-Stufe 2	3058
Firestarter FS9-OC	939	45	10.338.954	IS-Stufe 2	3058
Firestarter FS9-OD	1.210	45	10.930.736	IS-Stufe 2	3058
Firestarter FS9-OE	931	45	9.792.213	IS-Stufe 2	DC
Firestarter FS9-OF	1.225	45	10.440.453	IS-Stufe 2	FWL
Firestarter FS9-OG	1.008	45	10.183.986	IS-Stufe 2	RS60
Flashman FLS-7K	1.192	75	6.341.125	IS-Stufe 1	TR25
Flashman FLS-8K	1.423	75	17.831.625	IS-Stufe 2	2750
Flea FLE-15	352	20	1.520.400	IS-Stufe 1	3031
Flea FLE-17	371	20	1.728.000	IS-Stufe 2	3052
Flea FLE-4	360	20	1.519.200	IS-Stufe 1	3031
Galahad (Glass Spider)	1.636	60	5.712.000	CI-Stufe 2	3055
Galahad 2 (Glass Spider 2)	1.755	60	5.318.400	CI-Stufe 2	RS60
Gallowglas GAL-1GLS	1.497	70	6.646.179	IS-Stufe 2	3055
Gallowglas GAL-2GLS	1.664	70	6.596.454	IS-Stufe 2	3055
Gallowglas WD	2.024	70	7.594.638	CI-Stufe 2	3055
Garm GRM-01A	662	35	2.874.061	IS-Stufe 2	3060
Garm GRM-01B	732	35	2.961.811	IS-Stufe 2	3060
Gladiator (Executioner)	2.586	95	35.620.450	CI-Stufe 2	3052
Gladiator A (Executioner A)	2.761	95	35.828.612	CI-Stufe 2	3052
Gladiator B (Executioner B)	2.811	95	36.387.408	CI-Stufe 2	3052
Gladiator C (Executioner C)	2.531	95	36.675.033	CI-Stufe 2	3052
Gladiator D (Executioner D)	2.384	95	35.435.808	CI-Stufe 2	3052
Gladiator H (Executioner H)	2.500	95	36.099.418	CI-Stufe 2	RS60
Goliath GOL-1H	1.200	80	7.546.801	IS-Stufe 1	3025
Goliath GOL-3M	1.310	80	17.045.401	IS-Stufe 2	3052
Goshawk (Vapor Eagle)	2.243	55	12.268.870	CI-Stufe 2	3055
Goshawk 2 (Vapor Eagle 2)	2.016	55	12.210.745	CI-Stufe 2	RS60
Grand Crusader GRN-D-01	1.208	80	14.923.800	IS-Stufe 2	3058
Grand Crusader GRN-D-02	1.211	80	15.033.600	IS-Stufe 2	3058
Grand Dragon DRG-1G	997	60	5.212.800	IS-Stufe 1	3025

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Grand Dragon DRG-5K	1.188	60	13.354.880	IS-Stufe 2	3052
Grand Dragon DRG-C	1.154	60	13.690.880	IS-Stufe 2	RS60
Grand Titan T-IT-N10M	1.375	100	28.833.334	IS-Stufe 2	3055
Grasshopper GHR-5H	1.268	70	6.024.574	IS-Stufe 1	3025
Grasshopper GHR-5J	1.217	70	6.427.474	IS-Stufe 2	3052
Grasshopper GHR-C	1.234	70	6.672.274	IS-Stufe 2	RS60
Great Wyrn	1.139	45	4.064.133	CI-Stufe 2	3060
Grendel	2.124	45	12.362.338	CI-Stufe 2	3058
Grendel A	1.972	45	12.052.400	CI-Stufe 2	3058
Grendel B	1.800	45	12.457.948	CI-Stufe 2	3058
Grendel C	1.450	45	12.360.073	CI-Stufe 2	3058
Grendel D	1.991	45	12.445.713	CI-Stufe 2	3058
Griffin GRF-1DS	1.202	55	10.041.108	IS-Stufe 2	3052
Griffin GRF-1N	1.021	55	4.957.108	IS-Stufe 1	3025
Griffin GRF-1S	1.061	55	4.783.508	IS-Stufe 1	3025
Griffin GRF-3M	1.440	55	10.250.746	IS-Stufe 2	3052
Griffin IIC	1.492	40	4.255.510	CI-Stufe 2	TR55
Grim Reaper GRM-R-PR29	1.133	55	10.241.058	IS-Stufe 2	3055
Grizzly	2.152	70	7.080.954	CI-Stufe 2	3058
Guillotine GLT-3N	1.296	70	6.300.484	IS-Stufe 2	2750
Guillotine GLT-4L	1.222	70	6.062.484	IS-Stufe 1	TR25
Guillotine GLT-5M	1.295	70	6.470.484	IS-Stufe 2	3025
Guillotine IIC	2.187	70	7.353.634	CI-Stufe 2	3060
Gunslinger GUN-1ERD	2.176	85	16.397.013	IS-Stufe 2	3055
Ha Otoko	1.466	65	6.458.211	CI-Stufe 2	3060
Ha Otoko HKO-1C	1.082	65	11.637.561	IS-Stufe 2	3060
Hammer HMR-3M	616	30	2.411.240	IS-Stufe 2	3055
Hammer HMR-3S	526	30	2.541.240	IS-Stufe 2	3055
Hankyu	1.313	30	7.257.738	CI-Stufe 2	3058
Hankyu A	1.148	30	6.662.988	CI-Stufe 2	3058
Hankyu B	1.094	30	6.458.400	CI-Stufe 2	3058
Hankyu C	1.627	30	6.948.988	CI-Stufe 2	3058
Hatamoto-Chi HTM-27T	1.270	80	8.236.921	IS-Stufe 2	3052
Hatamoto-Hi HTM-27U	1.251	80	8.107.321	IS-Stufe 2	3052
Hatamoto-Hi HTM-C	1.237	80	8.553.721	IS-Stufe 2	RS60
Hatamoto-Hi HTM-CM	1.238	80	10.587.721	IS-Stufe 2	RS60
Hatamoto-Kaze HTM-27V	1.302	80	8.175.721	IS-Stufe 2	3052
Hatamoto-Ku HTM-27W	1.285	80	7.904.821	IS-Stufe 2	3052
Hatamoto-Mizo HTM-27Y	1.311	80	8.046.121	IS-Stufe 2	3052
Hatchetman HCT-3F	770	45	3.129.390	IS-Stufe 1	BP4N
Hatchetman HCT-5S	826	45	6.135.240	IS-Stufe 2	3052
Hauptmann HA1-O	1.819	95	12.943.736	IS-Stufe 2	3060
Hauptmann HA1-OA	2.172	95	12.346.425	IS-Stufe 2	3060
Hauptmann HA1-OB	1.662	95	12.454.407	IS-Stufe 2	3060
Helios HEL-3D	1.559	60	5.736.000	IS-Stufe 2	3060
Helios HEL-4A	1.426	60	5.604.800	IS-Stufe 2	3060
Helios HEL-C	1.544	60	6.008.000	IS-Stufe 2	3060
Hellfire	1.495	60	6.824.960	CI-Stufe 2	Crusader
Hellhound (Conjurer)	1.714	50	5.320.500	CI-Stufe 2	3055
Hellion	1.439	30	6.600.425	CI-Stufe 2	Crusader
Hellion A	1.290	30	6.545.500	CI-Stufe 2	Crusader
Hellion B	1.043	30	6.659.900	CI-Stufe 2	Crusader
Hercules HRC-LS-9000	1.357	70	16.275.688	IS-Stufe 2	3055
Hermes HER-1A	501	30	2.569.970	IS-Stufe 1	TR25
Hermes HER-1S	596	30	2.701.270	IS-Stufe 1	TR25

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Hermes HER-3S	510	30	3.328.520	IS-Stufe 2	3052
Hermes HER-3S1	572	30	3.588.520	IS-Stufe 2	3052
Hermes HER-3S2	466	30	3.601.520	IS-Stufe 2	3052
Hermes II HER-2M	740	40	3.263.214	IS-Stufe 1	3025
Hermes II HER-2S	665	40	3.165.680	IS-Stufe 1	3025
Hermes II HER-5S	740	40	3.205.160	IS-Stufe 2	3052
Hermes III HER-4K	749	40	3.456.180	IS-Stufe 1	TR25
Highlander HGN-732	1.838	90	8.871.480	IS-Stufe 2	2750
Highlander HGN-733	1.424	90	8.423.480	IS-Stufe 1	TR25
Highlander IIC	2.827	90	9.863.280	CI-Stufe 2	3060
Hitman HM-1	704	30	5.239.520	IS-Stufe 2	3055
Hollander BZK-F3	861	35	2.585.161	IS-Stufe 2	3055
Hollander BZK-G1	768	35	2.860.561	IS-Stufe 2	3055
Hollander II BZK-F5	1.084	45	3.912.390	IS-Stufe 2	RS60
Hoplite HOP-4B	994	55	4.355.759	IS-Stufe 1	BP4N
Hoplite HOP-4C	836	55	4.065.909	IS-Stufe 1	TR25
Hoplite HOP-4D	865	55	4.403.809	IS-Stufe 2	3052
Hornet HNT-151	429	20	1.248.701	IS-Stufe 1	TR25
Hornet HNT-171	491	20	1.374.401	IS-Stufe 2	3052
Hunchback HBK-4G	851	50	3.467.876	IS-Stufe 1	3025
Hunchback HBK-4H	850	50	3.425.876	IS-Stufe 1	3025
Hunchback HBK-4J	853	50	3.560.876	IS-Stufe 1	3025
Hunchback HBK-4N	843	50	3.437.126	IS-Stufe 1	3025
Hunchback HBK-4P	960	50	3.377.876	IS-Stufe 1	3025
Hunchback HBK-4SP	854	50	3.446.876	IS-Stufe 1	3025
Hunchback HBK-5M	932	50	3.643.001	IS-Stufe 2	3052
Hunchback HBK-5N	903	50	3.575.876	IS-Stufe 2	3052
Hunchback IIC	1.524	50	8.110.001	CI-Stufe 2	3058
Huron Warrior HUR-WO-R4L	1.139	50	8.110.001	IS-Stufe 2	3055
Huron Warrior HUR-WO-R4M	1.180	50	8.279.001	IS-Stufe 2	3055
Hussar HSR-200-D	577	30	8.264.001	IS-Stufe 2	2750
Hussar HSR-300-D	484	30	2.790.840	IS-Stufe 1	TR25
Hussar HSR-400-D	534	30	4.821.440	IS-Stufe 2	3052
Hussar HSR-500-D	867	30	6.152.640	IS-Stufe 2	ComStar
Icestorm	619	25	4.423.750	CI-Stufe 2	3060
Imp IMP-2E	1.619	100	2.563.340	IS-Stufe 1	TR25
Imp IMP-3E	1.411	100	9.420.000	IS-Stufe 2	2750
Initiate INI-02	913	40	3.177.184	IS-Stufe 2	3060
Jackal JA-KL-1532	692	30	22.330.000	IS-Stufe 2	3055
JägerMech JM6-A	841	65	4.567.940	IS-Stufe 1	3025
JägerMech JM6-DD	713	65	5.562.426	IS-Stufe 2	3052
JägerMech JM6-S	749	65	11.393.526	IS-Stufe 1	3025
JägerMech JM7-D	1.171	70	13.742.234	IS-Stufe 2	RS60
JägerMech III JM6-D3	1.225	65	14.006.577	IS-Stufe 2	3060
Javelin JVN-10F	702	30	5.248.926	IS-Stufe 1	3025
Javelin JVN-10N	487	30	2.361.840	IS-Stufe 1	3025
Javelin JVN-10P	514	30	2.400.840	IS-Stufe 2	3052
Jenner JR7-C	651	35	3.589.876	IS-Stufe 2	RS60
Jenner JR7-D	669	35	7.454.025	IS-Stufe 1	3025
Jenner JR7-F	792	35	3.198.376	IS-Stufe 1	3025
Jenner JR7-K	694	35	3.121.426	IS-Stufe 2	3052
Jenner IIC	1.024	35	2.370.940	CI-Stufe 2	3055
Jenner IIC 2	1.330	35	7.614.675	CI-Stufe 2	RS60
Jenner IIC 3	725	35	7.177.275	CI-Stufe 2	RS60
Jinggau JN-G8A	1.915	65	14.427.327	IS-Stufe 2	3060

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Kabuto KBO-7A	448	20	2.413.041	IS-Stufe 2	3060
Katana CRK-5003-2	1.312	85	3.306.376	IS-Stufe 2	3052
Katana CRK-5003-C	1.321	85	8.214.000	IS-Stufe 2	RS60
Katana CRK-5003-CM	1.331	85	10.328.550	IS-Stufe 2	RS60
King Crab KGC-000	1.509	100	7.737.625	IS-Stufe 2	2750
King Crab KGC-0000	1.401	100	10.202.000	IS-Stufe 1	TR25
King Crab KGC-001	1.714	100	9.582.000	IS-Stufe 2	2750
Kingfisher	2.103	90	13.265.563	CI-Stufe 2	3058
Kingfisher A	2.047	90	22.948.000	CI-Stufe 2	3058
Kingfisher B	2.057	90	13.439.533	CI-Stufe 2	3058
Kingfisher C	2.391	90	13.924.033	CI-Stufe 2	3058
Kingfisher D	1.966	90	13.193.125	CI-Stufe 2	3058
Kintaro KTO-18	864	55	13.017.970	IS-Stufe 1	TR25
Kintaro KTO-19	857	55	4.699.808	IS-Stufe 2	2750
Kintaro KTO-20	1.081	55	4.749.408	IS-Stufe 2	3052
Kintaro KTO-21	1.144	55	6.551.283	IS-Stufe 2	ComStar
Kintaro KTO-C	1.069	55	5.251.608	IS-Stufe 2	RS60
Kodiak	2.363	100	4.921.458	CI-Stufe 2	3058
Komodo KIM-2	1.374	45	29.927.334	IS-Stufe 2	3055
Komodo KIM-2A	1.301	45	7.740.390	IS-Stufe 2	3055
Koshi (Mist Lynx)	895	25	4.616.668	CI-Stufe 2	3052
Koshi A (Mist Lynx A)	631	25	7.740.390	CI-Stufe 2	3052
Koshi B (Mist Lynx B)	1.141	25	4.796.355	CI-Stufe 2	3052
Koshi C (Mist Lynx C)	1.362	25	4.892.059	CI-Stufe 2	3052
Koshi D (Mist Lynx D)	861	25	5.199.480	CI-Stufe 2	3052
Koshi H (Mist Lynx H)	1.036	25	4.940.105	CI-Stufe 2	RS60
Koshi P (Mist Lynx P)	1.058	25	4.654.949	CI-Stufe 2	RS60
Kraken (Bane)	1.685	100	4.684.637	CI-Stufe 2	3055
Kraken 2 (Bane 2)	2.106	100	22.997.000	CI-Stufe 2	RS60
Kraken 3 (Bane 3)	2.581	100	24.018.000	CI-Stufe 2	RS60
Lancelot LNC25-01	1.185	60	22.509.000	IS-Stufe 2	2750
Lancelot LNC25-02	968	60	13.025.600	IS-Stufe 1	TR25
Linebacker	2.016	65	20.277.986	CI-Stufe 2	3055
Linebacker A	1.854	65	20.394.825	CI-Stufe 2	3055
Linebacker B	1.849	65	19.747.717	CI-Stufe 2	3055
Linebacker C	1.824	65	20.137.219	CI-Stufe 2	3055
Linebacker D	1.865	65	20.308.717	CI-Stufe 2	3055
Lineholder KW1-LH2	987	55	4.515.668	IS-Stufe 1	3058
Lineholder KW1-LH3	935	55	4.608.668	IS-Stufe 2	3058
Locust LCT-1E	484	20	1.574.201	IS-Stufe 1	3025
Locust LCT-1L	364	20	1.848.401	IS-Stufe 2	3052
Locust LCT-1M	382	20	1.571.201	IS-Stufe 1	3025
Locust LCT-1S	376	20	1.543.601	IS-Stufe 1	3025
Locust LCT-1V	356	20	1.512.401	IS-Stufe 1	3025
Locust LCT-3D	377	20	1.660.001	IS-Stufe 2	3052
Locust LCT-3M	464	20	1.788.401	IS-Stufe 2	3052
Locust LCT-3S	431	20	1.700.801	IS-Stufe 2	3052
Locust LCT-3V	434	20	1.553.801	IS-Stufe 1	3025
Locust IIC	975	20	2.044.793	CI-Stufe 2	TR55
Loki (Hellbringer)	2.196	65	18.963.315	CI-Stufe 2	3052
Loki A (Hellbringer A)	1.651	65	18.717.361	CI-Stufe 2	3052
Loki B (Hellbringer B)	1.454	65	18.077.986	CI-Stufe 2	3052
Loki C (Hellbringer C)	1.698	65	18.862.043	CI-Stufe 2	Warden
Loki H (Hellbringer H)	1.492	65	18.504.409	CI-Stufe 2	RS60
Longbow LGB-7Q	1.376	85	8.647.672	IS-Stufe 1	2750

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Longbow LGB-7V	1.366	85	7.408.325	IS-Stufe 2	2750
Longbow LGB-OW	1.034	85	17.176.325	IS-Stufe 1	3031
Lynx LNX-9C	1.478	55	10.164.643	IS-Stufe 2	3058
Lynx LNX-9Q	1.525	55	10.105.743	IS-Stufe 2	3058
Lynx LNX-9R	1.529	55	10.260.743	IS-Stufe 2	3058
Mackie MSK-6S	1.180	100	8.784.000	IS-Stufe 3	3058
Mad Cat (Timber Wolf)	2.252	75	24.106.250	CI-Stufe 2	3052
Mad Cat A (Timber Wolf A)	2.470	75	23.652.892	CI-Stufe 2	3052
Mad Cat B (Timber Wolf B)	2.012	75	23.741.486	CI-Stufe 2	3052
Mad Cat C (Timber Wolf C)	2.182	75	24.253.361	CI-Stufe 2	3052
Mad Cat D (Timber Wolf D)	2.457	75	24.326.642	CI-Stufe 2	3052
Mad Cat H (Timber Wolf H)	2.095	75	24.553.048	CI-Stufe 2	RS60
Mad Cat Pryde (Timber Wolf)	2.624	75	24.614.298	CI-Stufe 2	3052
Mad Cat S (Timber Wolf S)	2.229	75	24.173.517	CI-Stufe 2	Erst
Maelstrom MTR-5K	1.490	75	18.016.688	IS-Stufe 2	3058
Man O' War (Gargoyle)	1.342	80	26.105.814	CI-Stufe 2	3052
Man O' War A (Gargoyle A)	2.166	80	26.234.964	CI-Stufe 2	3052
Man O' War B (Gargoyle B)	1.631	80	26.040.903	CI-Stufe 2	3052
Man O' War C (Gargoyle C)	1.969	80	26.523.528	CI-Stufe 2	3052
Man O' War H (Gargoyle H)	1.821	80	26.364.903	CI-Stufe 2	RS60
Mandrill	1.279	30	3.900.065	CI-Stufe 2	3060
Marauder MAD-3D	1.136	75	6.597.500	IS-Stufe 1	3025
Marauder MAD-3L	1.098	75	6.467.125	IS-Stufe 1	3025
Marauder MAD-3M	1.105	75	6.299.125	IS-Stufe 1	3025
Marauder MAD-3R	1.089	75	6.635.125	IS-Stufe 1	3025
Marauder MAD-5D	1.504	75	15.828.750	IS-Stufe 2	3052
Marauder MAD-5M	1.391	75	15.641.500	IS-Stufe 2	3052
Marauder MAD-5S	1.466	75	15.498.000	IS-Stufe 2	3052
Marauder II MAD-4A	1.769	100	9.356.000	IS-Stufe 1	3052
Marauder II MAD-5A	1.725	100	22.528.000	IS-Stufe 2	3052
Marauder IIC	2.217	85	9.913.534	CI-Stufe 2	TR55
Marshal MHL-X1	995	55	4.545.324	IS-Stufe 2	3060
Masakari (Warhawk)	2.632	85	26.425.325	CI-Stufe 2	3052
Masakari A (Warhawk A)	2.167	85	26.262.716	CI-Stufe 2	3052
Masakari B (Warhawk B)	2.063	85	25.943.168	CI-Stufe 2	3052
Masakari C (Warhawk C)	2.522	85	25.499.747	CI-Stufe 2	3052
Masakari H (Warhawk H)	2.185	85	25.569.700	CI-Stufe 2	RS60
Matador	1.830	60	5.740.960	CI-Stufe 2	3060
Mauler MAL-1R	1.113	90	18.179.200	IS-Stufe 2	3052
Mauler MAL-C	1.133	90	18.872.700	IS-Stufe 2	RS60
Men Shen MS1-O	1.199	55	16.570.469	IS-Stufe 2	3060
Men Shen MS1-OA	1.232	55	16.897.907	IS-Stufe 2	3060
Men Shen MS1-OB	1.128	55	16.719.657	IS-Stufe 2	3060
Men Shen MS1-OC	1.151	55	16.613.579	IS-Stufe 2	3060
Men Shen MS1-OD	1.157	55	16.624.719	IS-Stufe 2	3060
Mercury MCY-97	380	20	1.734.941	IS-Stufe 2	3052
Mercury MCY-98	484	20	1.580.441	IS-Stufe 1	TR25
Mercury MCY-99	471	20	1.796.441	IS-Stufe 2	2750
Merlin MLN-1A	1.039	60	4.960.000	IS-Stufe 1	3058
Merlin MLN-1B	1.060	60	4.954.400	IS-Stufe 1	3058
Mongoose MON-66	633	25	1.979.480	IS-Stufe 2	2750
Mongoose MON-67	612	25	1.885.730	IS-Stufe 1	TR25
Naga	1.268	80	26.457.939	CI-Stufe 2	3055
Naga A	1.344	80	26.744.814	CI-Stufe 2	3055
Naga B	1.379	80	26.902.314	CI-Stufe 2	3055

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Naga C	1.252	80	26.590.128	CI-Stufe 2	3055
Naga D	1.287	80	26.699.814	CI-Stufe 2	3055
Naginata NG-C3A	1.734	95	12.910.170	IS-Stufe 2	3055
Nexus NXS1-A	626	25	2.213.959	IS-Stufe 2	3058
Night Gyr	2.750	75	20.565.782	CI-Stufe 2	3058
Night Gyr A	2.522	75	20.690.469	CI-Stufe 2	3058
Night Gyr B	2.145	75	20.364.532	CI-Stufe 2	3058
Night Gyr C	2.350	75	20.207.032	CI-Stufe 2	3058
Night Gyr D	2.708	75	22.475.469	CI-Stufe 2	3058
Night Hawk NTK-2Q	863	35	5.126.625	IS-Stufe 2	3058
Nightsky NGS-4S	1.029	50	9.324.000	IS-Stufe 2	3055
Nightsky NGS-4T	1.122	50	9.627.375	IS-Stufe 2	RS60
Nightsky NGS-5S	904	50	8.907.000	IS-Stufe 2	RS60
Nightsky NGS-5T	1.175	50	9.607.500	IS-Stufe 2	RS60
Nightstar NSR-9FC	1.600	95	25.712.441	IS-Stufe 2	3058
Nightstar NSR-9J	2.135	95	20.159.978	IS-Stufe 2	3058
No-Dachi NDA-1K	1.184	70	17.628.886	IS-Stufe 2	DC
Nobori-nin (Huntsman)	1.889	50	12.578.127	CI-Stufe 2	3058
Nobori-nin A (Huntsman A)	1.870	50	11.334.065	CI-Stufe 2	3058
Nobori-nin B (Huntsman B)	1.960	50	11.683.752	CI-Stufe 2	3058
Nobori-nin C (Huntsman C)	1.927	50	11.902.658	CI-Stufe 2	3058
Nova Cat	2.165	70	17.672.918	CI-Stufe 2	3060
Nova Cat A	2.646	70	17.298.918	CI-Stufe 2	3060
Nova Cat B	2.078	70	18.429.418	CI-Stufe 2	3060
Nova Cat C	1.705	70	17.284.256	CI-Stufe 2	3060
Nova Cat D	1.671	70	17.766.418	CI-Stufe 2	3060
O-Bakemono OBK-M10	1.027	80	18.093.451	IS-Stufe 2	3058
Orion ON1-K	1.069	75	6.763.750	IS-Stufe 1	3025
Orion ON1-M	1.192	75	15.398.250	IS-Stufe 2	3052
Orion ON1-V	931	75	6.837.250	IS-Stufe 1	3025
Orion ON1-VA	1.111	75	6.510.000	IS-Stufe 1	3025
Orion IIC	1.923	75	8.267.000	CI-Stufe 2	3060
Ostroc OSR-2C	951	60	5.025.600	IS-Stufe 1	3025
Ostroc OSR-2D	942	60	5.360.960	IS-Stufe 2	3052
Ostroc ORS-2L	970	60	4.982.400	IS-Stufe 1	3025
Ostroc OSR-2M	1.036	60	5.238.400	IS-Stufe 1	3025
Ostroc OSR-3C	976	60	4.918.400	IS-Stufe 1	3025
Ostscout OTT-7J	497	35	3.416.761	IS-Stufe 1	3025
Ostscout OTT-7K	372	35	3.422.701	IS-Stufe 2	3052
Ostsol OTL-4D	1.034	60	5.017.600	IS-Stufe 1	3025
Ostsol OTL-4F	1.023	60	5.096.960	IS-Stufe 1	3025
Ostsol OTL-5M	1.102	60	11.458.560	IS-Stufe 2	3052
Owens OW-1	695	35	7.545.377	IS-Stufe 2	3058
Owens OW-1A	551	35	7.385.909	IS-Stufe 2	3058
Owens OW-1B	629	35	7.713.284	IS-Stufe 2	3058
Owens OW-1C	729	35	7.591.784	IS-Stufe 2	3058
Owens OW-1D	526	35	7.613.721	IS-Stufe 2	3058
Owens OW-1E	654	35	7.887.096	IS-Stufe 2	RS60
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	CI-Stufe 2	3060
Panther PNT-10K	706	35	2.879.911	IS-Stufe 2	3052
Panther PNT-9R	664	35	2.485.711	IS-Stufe 1	3025
Panther PNT-C	696	35	3.082.411	IS-Stufe 2	RS60
Penetrator PTR-4D	1.385	75	7.628.250	IS-Stufe 2	3055
Penetrator PTR-4F	1.401	75	7.523.250	IS-Stufe 2	RS60
Penetrator PTR-6M	1.472	75	7.453.250	IS-Stufe 2	RS60

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Penetrator PTR-6S	1.401	75	7.952.000	IS-Stufe 2	RS60
Peregrine (Horned Owl)	1.409	35	3.487.860	CI-Stufe 2	3055
Peregrine 2 (Horned Owl 2)	1.232	35	3.629.610	CI-Stufe 2	RS60
Perseus P1	1.290	75	20.994.141	IS-Stufe 2	FWL
Perseus P1A	1.409	75	20.901.563	IS-Stufe 2	FWL
Perseus P1B	1.398	75	19.335.859	IS-Stufe 2	FWL
Perseus P1C	1.463	75	19.472.031	IS-Stufe 2	FWL
Phantom	1.029	40	11.206.389	CI-Stufe 2	3055
Phantom A	1.271	40	10.550.139	CI-Stufe 2	3055
Phantom B	966	40	11.055.889	CI-Stufe 2	3055
Phantom C	1.413	40	10.394.825	CI-Stufe 2	3055
Phantom D	1.443	40	10.845.889	CI-Stufe 2	3055
Phoenix Hawk PXH-1	838	45	4.067.540	IS-Stufe 1	3025
Phoenix Hawk PXH-1D	883	45	4.057.390	IS-Stufe 1	3025
Phoenix Hawk PXH-1K	872	45	3.628.553	IS-Stufe 1	3025
Phoenix Hawk PXH-3D	1.163	45	8.394.340	IS-Stufe 2	3052
Phoenix Hawk PXH-3K	1.204	45	8.288.490	IS-Stufe 2	3052
Phoenix Hawk PXH-3M	1.070	45	8.455.240	IS-Stufe 2	3052
Phoenix Hawk PXH-3S	1.037	45	8.910.540	IS-Stufe 2	3052
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	CI-Stufe 2	TR55
Pillager PLG-3Z	2.551	100	22.290.000	IS-Stufe 2	3058
Piranha	801	20	2.780.940	CI-Stufe 2	3058
Pouncer	2.191	40	8.755.689	CI-Stufe 2	3055
Pouncer A	1.942	40	9.228.889	CI-Stufe 2	3055
Pouncer B	1.588	40	9.140.950	CI-Stufe 2	3055
Pouncer C	1.596	40	8.662.064	CI-Stufe 2	3055
Pouncer D	2.182	40	9.148.389	CI-Stufe 2	3055
Predator	1.592	60	12.127.200	CI-Stufe 2	3060
Puma (Adder)	1.560	35	7.021.688	CI-Stufe 2	3052
Puma A (Adder A)	1.304	35	7.232.794	CI-Stufe 2	3052
Puma B (Adder B)	1.176	35	7.042.867	CI-Stufe 2	3052
Puma C (Adder C)	1.268	35	7.285.444	CI-Stufe 2	3052
Puma D (Adder D)	1.130	35	6.980.429	CI-Stufe 2	3052
Puma H (Adder H)	1.158	35	6.852.938	CI-Stufe 2	RS60
Quickdraw QKD-4G	1.012	60	5.514.560	IS-Stufe 1	3025
Quickdraw QKD-4H	1.006	60	5.509.760	IS-Stufe 1	3025
Quickdraw QKD-5A	1.070	60	5.452.160	IS-Stufe 1	3025
Quickdraw QKD-5K	1.170	60	5.720.960	IS-Stufe 2	3052
Quickdraw QKD-5M	1.142	60	5.746.560	IS-Stufe 2	3052
Quickdraw QKD-C	1.124	60	6.052.160	IS-Stufe 2	RS60
Raijin RJN101-A	1.132	50	9.946.500	IS-Stufe 2	3058
Rakshasa MDG-1A	1.412	75	18.838.750	IS-Stufe 2	3055
Rakshasa MDG-1B	1.439	75	18.488.750	IS-Stufe 2	RS60
Raptor RTX1-O	655	25	3.917.449	IS-Stufe 2	3058
Raptor RTX1-OA	702	25	3.918.622	IS-Stufe 2	3058
Raptor RTX1-OB	533	25	4.030.340	IS-Stufe 2	3058
Raptor RTX1-OC	797	25	4.156.512	IS-Stufe 2	3058
Raptor RTX1-OD	428	25	4.228.387	IS-Stufe 2	3058
Raptor RTX1-OE	517	25	3.820.964	IS-Stufe 2	DC
Raptor RTX1-OF	959	25	4.589.324	IS-Stufe 2	RS60
Raven RVN-3L	592	35	5.353.425	IS-Stufe 2	3052
Rifleman RFL-3C	860	60	4.808.000	IS-Stufe 1	3025
Rifleman RFL-3N	797	60	4.869.600	IS-Stufe 1	3025
Rifelman RFL-4D	869	60	4.980.800	IS-Stufe 1	3025
Rifleman RFL-5D	1.115	60	10.208.000	IS-Stufe 2	3052

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Rifleman RFL-5M	1.043	60	9.926.400	IS-Stufe 2	3052
Rifleman IIC	2.123	65	5.741.588	CI-Stufe 2	TR55
Ryoken (Stormcrow)	1.911	55	14.771.113	CI-Stufe 2	3052
Ryoken A (Stormcrow A)	1.894	55	15.329.113	CI-Stufe 2	3052
Ryoken B (Stormcrow B)	1.785	55	15.447.011	CI-Stufe 2	3052
Ryoken C (Stormcrow C)	1.656	55	14.890.948	CI-Stufe 2	3052
Ryoken D (Stormcrow D)	1.698	55	15.096.613	CI-Stufe 2	3052
Ryoken E (Stormcrow E)	1.757	55	16.137.050	CI-Stufe 2	Warden
Ryoken H (Stormcrow H)	1.731	55	14.937.157	CI-Stufe 2	RS60
Salamander PPR-5S	1.381	80	18.406.921	IS-Stufe 2	3055
Salamander PPR-5T	1.352	80	20.772.422	IS-Stufe 2	RS60
Salamander PPR-6S	1.424	80	18.729.121	IS-Stufe 2	RS60
Salamander PPR-6T	1.381	80	18.225.121	IS-Stufe 2	RS60
Savage Coyote	2.145	85	22.937.688	CI-Stufe 2	Warden
Savage Coyote A	2.536	85	22.143.460	CI-Stufe 2	Warden
Savage Coyote B	1.867	85	21.403.344	CI-Stufe 2	Warden
Scarabus SCB-9A	732	30	5.486.650	IS-Stufe 2	3055
Scarabus SCB-9T	749	30	6.033.820	IS-Stufe 2	RS60
Scorpion SCP-10	785	55	5.201.800	IS-Stufe 2	3052
Scorpion SCP-1N	786	55	5.356.800	IS-Stufe 1	3025
Sentinel STN-3K	536	40	3.117.730	IS-Stufe 1	TR25
Sentinel STN-3L	614	40	3.292.030	IS-Stufe 2	2750
Sentinel STN-3M	655	40	3.287.480	IS-Stufe 2	3052
Sentinel STN-C	586	40	3.581.480	IS-Stufe 2	RS60
Sentry SNT-04	948	40	3.232.928	IS-Stufe 2	3060
Shadow Cat	2.057	45	11.774.907	CI-Stufe 2	3058
Shadow Cat A	1.972	45	12.039.532	CI-Stufe 2	3058
Shadow Cat B	2.123	45	13.043.657	CI-Stufe 2	3058
Shadow Hawk SHD-2D	765	55	4.617.658	IS-Stufe 1	3025
Shadow Hawk SHD-2D2	896	55	4.741.658	IS-Stufe 2	3052
Shadow Hawk SHD-2H	918	55	4.539.383	IS-Stufe 1	3025
Shadow Hawk SHD-2K	1.018	55	4.505.283	IS-Stufe 1	3025
Shadow Hawk SHD-5M	1.349	55	10.194.558	IS-Stufe 2	3052
Shadow Hawk IIC	1.646	45	4.752.303	CI-Stufe 2	TR55
Shogun SHG-2E	1.498	85	7.966.100	IS-Stufe 2	3052
Shogun SHG-2F	1.490	85	8.151.100	IS-Stufe 2	3052
Shootist ST-8A	1.277	70	6.555.229	IS-Stufe 2	3058
Shugenja SJA-7C	1.274	75	17.745.000	IS-Stufe 2	3060
Sirocco SRC-3C	1.807	95	10.159.500	IS-Stufe 2	3060
Sirocco SRC-5C	1.835	95	10.132.200	IS-Stufe 2	3060
Snake SNK-1V	910	45	7.233.470	IS-Stufe 2	3055
Snow Fox	627	20	1.826.201	CI-Stufe 2	3060
Snow Fox 2	484	20	1.883.201	CI-Stufe 2	3060
Spartan SPT-N2	1.294	80	20.365.442	IS-Stufe 2	3058
Spartan SPT-NF	1.294	80	20.455.442	IS-Stufe 2	3058
Spector SPR-5F	1.141	35	6.136.718	IS-Stufe 2	3058
Spider SDR-5D	412	30	2.942.290	IS-Stufe 1	3025
Spider SDR-5K	433	30	2.728.440	IS-Stufe 1	3025
Spider SDR-5V	514	30	2.984.540	IS-Stufe 1	3025
Spider SDR-7M	492	30	3.115.840	IS-Stufe 2	3052
Spider SDR-C	500	30	3.414.840	IS-Stufe 2	RS60
Stalker STK-3F	1.152	85	7.452.725	IS-Stufe 1	BP4N
Stalker STK-3H	1.249	85	7.637.725	IS-Stufe 1	3025
Stalker STK-4N	1.225	85	7.245.525	IS-Stufe 1	3025
Stalker STK-5M	1.316	85	7.696.925	IS-Stufe 2	3052

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Stalker STK-5S	1.018	85	15.938.675	IS-Stufe 2	3052
Stalking Spider	1.884	50	5.799.501	CI-Stufe 2	3060
Stalking Spider 2	1.735	50	5.813.001	CI-Stufe 2	3060
Starslayer STY-3C	1.294	50	4.873.626	IS-Stufe 2	3058
Starslayer STY-3D	1.408	50	5.020.251	IS-Stufe 2	3058
Stealth STH-1D	1.067	45	10.166.240	IS-Stufe 2	3055
Stinger STG-3G	438	20	1.662.240	IS-Stufe 1	3025
Stinger STG-3R	320	20	1.615.440	IS-Stufe 1	3025
Stinger STG-5M	362	20	1.768.440	IS-Stufe 2	3052
Stooping Hawk	1.881	55	7.229.073	CI-Stufe 2	3060
Stooping Hawk A	2.333	55	7.143.823	CI-Stufe 2	3060
Stooping Hawk B	1.709	55	7.779.323	CI-Stufe 2	3060
Stooping Hawk C	2.286	55	7.066.323	CI-Stufe 2	3060
Stooping Hawk D	1.639	55	6.798.657	CI-Stufe 2	3060
Strider SR1-O	738	40	4.732.439	IS-Stufe 2	3058
Strider SR1-OA	613	40	4.809.439	IS-Stufe 2	3058
Strider SR1-OB	798	40	4.348.750	IS-Stufe 2	3058
Strider SR1-OC	759	40	4.716.250	IS-Stufe 2	3058
Strider SR1-OD	713	40	4.795.439	IS-Stufe 2	3058
Strider SR1-OE	864	40	4.572.750	IS-Stufe 2	DC
Strider SR1-OF	878	40	4.947.250	IS-Stufe 2	RS60
Striker STC-2C	1.154	80	7.709.701	IS-Stufe 1	3058
Striker STC-2D	1.329	80	8.037.301	IS-Stufe 2	3058
Sunder SD1-O	1.381	90	27.774.438	IS-Stufe 2	3058
Sunder SD1-OA	1.722	90	27.911.000	IS-Stufe 2	3058
Sunder SD1-OB	1.362	90	34.511.125	IS-Stufe 2	3058
Sunder SD1-OC	1.493	90	28.382.438	IS-Stufe 2	DC
Sunder SD1-OD	1.782	90	28.604.500	IS-Stufe 2	RS60
Supernova	2.508	90	9.346.100	CI-Stufe 2	3058
Tai-sho TSH-7S	1.518	85	13.738.100	IS-Stufe 2	3060
Talon TLN-5W	1.030	35	6.034.276	IS-Stufe 2	3058
Tarantula ZPH-1A	636	25	3.627.918	IS-Stufe 2	3055
Tempest TMP-3M	1.613	65	11.912.451	IS-Stufe 2	3055
Tessen TSN-1C	989	50	10.824.000	IS-Stufe 2	ComStar
Thor (Summoner)	2.306	70	21.342.086	CI-Stufe 2	3052
Thor A (Summoner A)	2.119	70	20.650.399	CI-Stufe 2	3052
Thor B (Summoner B)	2.175	70	21.257.086	CI-Stufe 2	3052
Thor C (Summoner C)	2.168	70	21.044.054	CI-Stufe 2	3052
Thor D (Summoner D)	2.692	70	20.968.086	CI-Stufe 2	3052
Thor H (Summoner H)	2.416	70	20.934.086	CI-Stufe 2	RS60
Thor M (Summoner M)	2.254	70	21.402.116	CI-Stufe 2	3052
Thorn THE-N	484	20	1.653.120	IS-Stufe 2	2750
Thorn THE-S	445	20	1.558.320	IS-Stufe 1	TR25
Thresher	2.043	60	13.371.200	CI-Stufe 2	3058
Thug THG-10E	1.203	80	7.760.641	IS-Stufe 1	TR25
Thug THG-11E	1.450	80	8.414.041	IS-Stufe 2	2750
Thug THG-12E	1.476	80	9.974.641	IS-Stufe 2	ComStar
Thunder THR-1L	1.227	70	15.579.538	IS-Stufe 2	3055
Thunder Hawk TDK-7KMA	1.562	100	22.342.000	IS-Stufe 2	3058
Thunder Hawk TDK-7X	1.967	100	22.162.000	IS-Stufe 2	3058
Thunder Hawk TDK-7Y	2.037	100	22.082.000	IS-Stufe 2	3058
Thunder Stallion	2.099	85	9.429.450	CI-Stufe 2	3060
Thunder Stallion 2	2.153	85	8.693.150	CI-Stufe 2	3060
Thunderbolt TDR-5S	1.015	65	5.446.761	IS-Stufe 1	3025
Thunderbolt TDR-5SE	1.180	65	5.560.611	IS-Stufe 1	3025

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Thunderbolt TDR-5SS	1.077	65	5.320.536	IS-Stufe 1	3025
Thunderbolt TDR-7M	1.338	65	5.910.411	IS-Stufe 2	3052
Thunderbolt TDR-9S	1.255	65	6.045.381	IS-Stufe 2	3052
Thunderbolt TDR-9SE	1.355	65	5.851.011	IS-Stufe 2	3052
TiTs'ang TSG-9H	1.462	60	15.361.280	IS-Stufe 2	3060
TiTs'ang TSG-9J	1.464	60	15.299.680	IS-Stufe 2	3060
Toyama TYM-1A	1.352	75	16.267.125	IS-Stufe 2	3060
Trebuchet TBT-5J	1.034	50	4.383.501	IS-Stufe 1	3025
Trebuchet TBT-5N	864	50	4.293.501	IS-Stufe 1	3025
Trebuchet TBT-5S	841	50	4.023.501	IS-Stufe 1	3025
Trebuchet TBT-7K	792	50	4.085.001	IS-Stufe 1	3025
Trebuchet TBT-7M	1.206	50	8.844.501	IS-Stufe 2	3052
Turkina	2.759	95	27.028.219	CI-Stufe 2	3058
Turkina A	2.812	95	26.457.844	CI-Stufe 2	3058
Turkina B	3.043	95	25.507.219	CI-Stufe 2	3058
Turkina C	2.464	95	27.137.907	CI-Stufe 2	3058
Uller (Kit Fox)	1.014	30	5.432.213	CI-Stufe 2	3052
Uller A (Kit Fox A)	1.218	30	5.165.713	CI-Stufe 2	3052
Uller B (Kit Fox B)	1.016	30	5.291.245	CI-Stufe 2	3052
Uller C (Kit Fox C)	1.195	30	6.047.925	CI-Stufe 2	3052
Uller D (Kit Fox D)	1.070	30	5.594.550	CI-Stufe 2	3052
Uller H (Kit Fox H)	1.122	30	5.230.713	CI-Stufe 2	RS60
Uller S (Kit Fox S)	1.354	30	5.444.400	CI-Stufe 2	Erst
UrbanMech UM-R60	454	30	1.471.925	IS-Stufe 1	3025
UrbanMech UM-R60L	443	30	1.581.125	IS-Stufe 1	3025
UrbanMech UM-R63	494	30	1.760.525	IS-Stufe 2	3052
UrbanMech IIC	737	30	1.830.725	CI-Stufe 2	3060
Ursus	1.509	50	4.535.501	CI-Stufe 2	3060
Valkyrie VLK-QA	640	30	2.205.320	IS-Stufe 1	3025
Valkyrie VLK-QD	690	30	2.548.520	IS-Stufe 2	3052
Valkyrie VLK-QF	563	30	2.163.070	IS-Stufe 1	3025
Vanquisher VQR-2A	1.858	100	12.422.000	IS-Stufe 2	ComStar
Venom SDR-9K	634	35	6.371.911	IS-Stufe 2	3055
Venom SDR-9KA	677	35	6.344.911	IS-Stufe 2	RS60
Venom SDR-9KB	638	35	6.063.436	IS-Stufe 2	RS60
Victor VTR-9A	971	80	7.931.821	IS-Stufe 1	3025
Victor VTR-9A1	1.110	80	7.940.821	IS-Stufe 1	3025
Victor VTR-9B	1.165	80	8.013.721	IS-Stufe 1	3025
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	IS-Stufe 2	3052
Victor VTR-9S	1.140	80	8.154.121	IS-Stufe 1	3025
Victor VTR-C	1.601	80	8.958.721	IS-Stufe 2	RS60
Viking VKG-2F	1.749	90	9.828.700	IS-Stufe 2	3060
Viking VKG-2G	1.878	90	9.539.900	IS-Stufe 2	3060
Vindicator VND-1AA	835	45	3.864.033	IS-Stufe 1	3025
Vindicator VND-1R	900	45	3.181.083	IS-Stufe 1	3025
Vindicator VND-3L	1.069	45	3.524.370	IS-Stufe 2	3052
Viper (Black Python)	2.413	75	18.838.750	CI-Stufe 2	3055
Viper 2 (Black Python 2)	2.131	75	19.227.250	CI-Stufe 2	RS60
Vixen (Incubus)	1.422	30	5.314.790	CI-Stufe 2	3055
Vixen 2 (Incubus 2)	1.573	30	5.477.290	CI-Stufe 2	RS60
Vixen 3 (Incubus 3)	1.216	30	5.326.490	CI-Stufe 2	RS60
Vulcan VL-2T	523	40	3.462.900	IS-Stufe 1	3025
Vulcan VL-5T	744	40	3.558.100	IS-Stufe 1	3025
Vulcan VT-5M	761	40	7.137.900	IS-Stufe 2	3050
Vulcan VT-5S	681	40	3.789.100	IS-Stufe 2	3052

TABELLEN

Typ	Gefechts- stärke	Tonnage	Preis in C-Noten	Techno- logie	Quelle
Vulture (Mad Dog)	1.871	60	15.292.000	CI-Stufe 2	3052
Vulture A (Mad Dog A)	1.510	60	15.704.000	CI-Stufe 2	3052
Vulture B (Mad Dog B)	1.903	60	15.807.200	CI-Stufe 2	3052
Vulture C (Mad Dog C)	1.707	60	14.580.000	CI-Stufe 2	3052
Vulture H (Mad Dog H)	1.735	60	15.762.000	CI-Stufe 2	RS60
War Dog WR-DG-02FC	1.530	75	15.401.750	IS-Stufe 2	3055
Warhammer WHM-6D	1.169	70	5.945.184	IS-Stufe 1	3025
Warhammer WHM-6K	1.022	70	6.059.084	IS-Stufe 1	3025
Warhammer WHM-6L	943	70	6.077.784	IS-Stufe 1	3025
Warhammer WHM-6R	978	70	6.026.784	IS-Stufe 1	3025
Warhammer WHM-7M	1.251	70	6.648.134	IS-Stufe 2	3052
Warhammer WHM-7S	1.236	70	6.577.584	IS-Stufe 2	3052
Warhammer IIC	2.159	80	9.183.001	CI-Stufe 2	TR55
Wasp WSP-1A	336	20	1.646.640	IS-Stufe 1	3025
Wasp WSP-1D	327	20	1.636.320	IS-Stufe 1	3025
Wasp WSP-1K	330	20	1.613.520	IS-Stufe 1	3025
Wasp WSP-1L	290	20	1.656.720	IS-Stufe 1	3025
Wasp WSP-1S	336	20	1.725.120	IS-Stufe 2	3052
Wasp WSP-1W	316	20	1.633.320	IS-Stufe 1	3025
Wasp WSP-3M	346	20	1.781.520	IS-Stufe 2	3052
Wasp WSP-3W	276	20	1.656.720	IS-Stufe 2	3052
Watchman WTC-4M	865	40	2.990.028	IS-Stufe 2	3055
Whitworth WTH-1	771	40	2.859.734	IS-Stufe 1	3025
Whitworth WTH-1S	753	40	2.912.934	IS-Stufe 1	3025
Whitworth WTH-2	784	40	3.080.934	IS-Stufe 2	3052
Wolf Trap WFT-1	827	45	7.872.558	IS-Stufe 2	3052
Wolf Trap WFT-C	836	45	8.203.158	IS-Stufe 2	RS60
Wolfhound WLF-1	736	35	2.925.180	IS-Stufe 1	BP4N
Wolfhound WLF-2	903	35	3.141.180	IS-Stufe 2	3052
Wolfhound IIC	1.473	35	5.694.030	CI-Stufe 2	3052
Wolverine WVR-6K	970	55	4.514.196	IS-Stufe 1	3025
Wolverine WVR-6M	1.059	55	4.865.658	IS-Stufe 1	3025
Wolverine WVR-6R	957	55	4.827.683	IS-Stufe 1	3025
Wolverine WVR-7D	1.090	55	11.270.258	IS-Stufe 2	3052
Wolverine WVR-7K	1.165	55	9.962.058	IS-Stufe 2	3052
Wolverine WVR-7M	1.309	55	11.451.608	IS-Stufe 2	3052
Wraith TR1	1.089	55	13.225.324	IS-Stufe 2	3055
Wyvern WVE-5N	883	45	3.470.865	IS-Stufe 2	2750
Wyvern WVE-6N	797	45	3.241.765	IS-Stufe 1	TR25
Wyvern WVE-9N	951	45	3.725.340	IS-Stufe 2	2750
Wyvern IIC	1.426	45	4.060.290	CI-Stufe 2	3060
Yeoman YMN-6Y	1.222	60	5.696.000	IS-Stufe 2	3060
Yu Huang Y-H9G	1.781	90	23.712.000	IS-Stufe 2	3060
Yu Huang Y-H10G	2.132	90	24.033.100	IS-Stufe 2	3060
Zeus ZEU-6S	1.148	80	7.617.901	IS-Stufe 1	3025
Zeus ZEU-6T	1.170	80	7.752.001	IS-Stufe 1	3025
Zeus ZEU-9S	1.419	80	8.614.201	IS-Stufe 2	3052

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG: INNERE SPHÄRE

Typ	Reichweiten										Regel- stufe
	Schaden	Wärme	Minimal	Nah	Mittel	Weit	Extrem	Tonnen	Zeilen	Munition	
Energiewaffen											
ER-L-Laser	2	3	—	1–2	3–4	5	6–8	0,5	1	—	2
ER-M-Laser	5	5	—	1–4	5–8	9–12	13–16	1	1	—	2
ER-PPK	15	10	—	1–7	8–14	15–23	24–28	7	3	—	2
ER-S-Laser	12	8	—	1–7	8–14	15–19	20–28	5	2	—	2
Flammer	3	2	—	1	2	3	4	1	1	—	1
L-Impulslaser	2	3	—	1	2	3	4	1	1	—	2
L-X-Pulslaser	3	3	—	1–2	3–4	5	6–8	1	1	—	3
Laser-RAS	2W6*	*	—	—	—	—	—	1,5	2	—	3
Leichter (L-)Laser	1	3	—	1	2	3	4	0,5	1	—	1
M-Impulslaser	4	6	—	1–2	3–4	5–6	7–8	2	1	—	2
M-X-Pulslaser	6	6	—	1–3	4–6	7–9	10–12	2	1	—	3
Mittelschwerer (M-)Laser	3	5	—	1–3	4–6	7–9	10–12	1	1	—	1
PPK	10	10	3	1–6	7–12	13–18	19–24	7	3	—	1
S-Impulslaser	10	9	—	1–3	4–7	8–10	11–14	7	2	—	2
S-X-Pulslaser	14	9	—	1–5	6–10	11–15	16–20	7	2	—	3
Schwerer (S-)Laser	8	8	—	1–5	6–10	11–15	16–20	5	2	—	1
Projektilwaffen											
AK/2-Ultra	1	2	3	1–8	9–17	18–25	26–34	7	3	45	2
AK/5-Ultra	1	5	2	1–6	7–13	14–20	21–26	9	5	20	2
AK/10-Ultra	4	10	—	1–6	7–12	13–18	19–24	13	7	10	2
AK/20-Ultra	8	20	—	1–3	4–7	8–10	11–14	15	10	5	2
Autokanone/2 (AK/2)	1	2	4	1–8	9–16	17–24	25–32	6	1	45	1
Autokanone/5 (AK/5)	1	5	3	1–6	7–12	13–18	19–24	8	4	20	1
Autokanone/10 (AK/10)	3	10	—	1–5	6–10	11–15	16–20	12	7	10	1
Autokanone/20 (AK/20)	7	20	—	1–3	4–6	7–9	10–12	14	10	5	1
Flammer (Fahrzeug)	3	2	—	1	2	3	4	0,5	1	20	1
Gaussgeschütz	1	15	2	1–7	8–15	16–22	23–30	15	7	8	2
Granatwerfer	1	*	—	1	—	—	—	0,5	1	*	3
L-AK/2	1	2	—	1–6	7–12	13–18	19–24	4	1	45	3
L-AK/5	1	5	—	1–5	6–10	11–15	16–20	5	2	20	3
L-Gaussgeschütz	1	8	3	1–8	9–17	18–25	26–34	12	5	16	2
LB-X AK/2	1	2	4	1–9	10–18	19–27	28–36	6	4	45	2
LB-X AK/5	1	5	3	1–7	8–14	15–21	22–28	8	5	20	2
LB-X AK/10	2	10	—	1–6	7–12	13–18	19–24	11	6	10	2
LB-X AK/20	6	20	—	1–4	5–8	9–12	13–16	14	11	5	2
Long Tom-Haubitze	20	20/10*	4	1–6	7–13	14–20	21–26	20	15	5	3
Maschinengewehr (MG)	0	2	—	1	2	3	4	0,5	1	200	1
Raketenabwehrsystem	1	*	—	—	—	—	—	0,5	1	12	2
S-Flammer	5	4	—	1–2	3–4	5–6	7–8	1	1	10	3
Sniper-Haubitze	10	10/5*	2	1–4	5–8	9–12	13–16	15	10	10	3
Thumper-Haubitze	6	5/2*	3	1–4	5–9	10–14	15–18	10	7	20	3

TABELLEN

Typ	Reichweiten										Regel- stufe
	Schaden	Wärme	Minimal	Nah	Mittel	Weit	Extrem	Tonnen	Zeilen	Munition	
Raketenwerfer											
Blitz-KSR 2	2	*	—	1–3	4–6	7–9	10–12	1,5	1	50	2
Blitz-KSR 4	3	*	—	1–3	4–6	7–9	10–12	3	1	25	2
Blitz-KSR 6	4	*	—	1–3	4–6	7–9	10–12	4,5	2	15	2
Donnerschlag 5	3	5	5	1–6	7–12	13–18	19–24	3	1	12	3
Donnerschlag 10	5	10	5	1–6	7–12	13–18	19–24	7	2	6	3
Donnerschlag 15	7	15	5	1–6	7–12	13–18	19–24	11	3	4	3
Donnerschlag 20	8	20	5	1–6	7–12	13–18	19–24	15	5	3	3
KSR 2	2	2/Rakete	—	1–3	4–6	7–9	10–12	1	1	50	1
KSR 4	3	2/Rakete	—	1–3	4–6	7–9	10–12	2	1	25	1
KSR 6	4	2/Rakete	—	1–3	4–6	7–9	10–12	3	2	15	1
LSR 5	2	1/Rakete	6	1–7	8–14	15–21	22–28	2	1	24	1
LSR 10	4	1/Rakete	6	1–7	8–14	15–21	22–28	5	2	12	1
LSR 15	5	1/Rakete	6	1–7	8–14	15–21	22–28	7	3	8	1
LSR 20	6	1/Rakete	6	1–7	8–14	15–21	22–28	10	5	6	1
MSR 10	4	1/Rakete	—	1–3	4–8	9–15	16	3	2	24	2
MSR 20	6	1/Rakete	—	1–3	4–8	9–15	16	7	3	12	2
MSR 30	10	1/Rakete	—	1–3	4–8	9–15	16	10	5	8	2
MSR 40	12	1/Rakete	—	1–3	4–8	9–15	16	12	7	6	2
NARC-Boje	0	*	—	1–3	4–6	7–9	10–12	3	2	6	2
Artilleriegeschütze*											
					Maximum						
Arrow IV-System	10	20/10*	—	—	—	5 Pläne	—	15	15	5	2
Long Tom	20	20/10*	—	—	—	20 Pläne	—	30	30	5	2
Sniper	10	10/5*	—	—	—	12 Pläne	—	20	20	10	2
Thumper	6	5/2*	—	—	—	14 Pläne	—	15	15	20	2
Sonstige Ausrüstung*											
Artemis IV-FLS	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	2
BattleMech-Sprungtornister	0	—	—	—	—	—	—	**	—	—	3
Beagle-Sonde	—	—	—	—	—	4	—	1,5	2	—	2
CASE	—	—	—	—	—	—	—	0,5	1	—	2
CASE II	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	3
Dreifachmyomer	*	—	—	—	—	—	—	0	6	—	2
Doppelter Wärmetauscher	–2	—	—	—	—	—	—	1	3	—	2
Feuerleitcomputer	—	—	—	—	—	—	—	**	**	—	3
K3-Computer (Master)	—	—	—	—	—	—	—	5	5	—	2
K3-Computer (Diener)	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	2
Kampfbeil	0	*	—	—	—	—	—	*	*	—	1
Kompaktwärmetauscher	–1	—	—	—	—	—	—	1,5	**	—	3
Kühlmodul	**	—	—	—	—	—	—	1	1	**	3
MASC	—	—	—	—	—	—	—	*	*	—	2
Nullsignatur-System	10	—	—	—	—	—	—	0	7**	—	3
PPK-Kondensator	5*	+5*	—	—	—	—	—	1	1	—	3
Schutzengel-ECM	—	—	—	—	—	6	—	2	2	—	3
Schwert	0	*	—	—	—	—	—	*	*	—	2
Splitterkapsel	0	*	—	—	—	—	—	0,5	1	—	2
Turbolader	—	—	—	—	—	—	—	**	1	—	3
Wächter-ECM	—	—	—	—	—	6	—	1,5	2	—	2
Wärmetauscher	–1	—	—	—	—	—	—	1	1	—	1
ZES	0	—	—	1–5	6–9	10–15	16–18	1	1	—	2

* Die Regeln für diese Ausrüstung befinden sich im *BattleTech Regelwerk*

**Siehe Sonderregeln für diese Ausrüstung

WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG: CLANS

	Reichweiten										Regel-
Typ	Schaden	Wärme	Minimal	Nah	Mittel	Weit	Extrem	Tonnen	Zeilen	Munition	stufe
<i>Energiewaffen</i>											
ER-L-Impulslaser	3	5	—	1–2	3–4	5–6	7–8	1,5	1	—	3
ER-L-Laser	2	5	—	1–2	3–4	5–6	7–8	0,5	1	—	2
ER-Mikrolaser	1	2	—	1	2	3–4	—	0,25	1	—	2
ER-M-Impulslaser	6	7	—	1–5	6–9	10–14	15–18	2	2	—	3
ER-M-Laser	5	7	—	1–5	6–10	11–15	16–20	1	1	—	2
ER-PPK	15	15	—	1–7	8–14	15–23	24–28	6	2	—	2
ER-S-Impulslaser	13	10	—	1–7	8–15	16–23	24–30	6	3	—	3
ER-S-Laser	12	10	—	1–8	9–15	16–25	26–30	4	1	—	2
Flammer	3	2	—	1	2	3	4	0,5	1	—	2
L-Impulslaser	2	3	—	1–2	3–4	5–6	7–8	1	1	—	2
L-Laserkanone	3	6	—	1	2	3	4	0,5	1	—	2
Laser-RAS	2W6*	*	—	—	—	—	—	1,5	2	—	3
Mikroimpulslaser	1	3	—	1	2	3	4	0,5	1	—	2
M-Impulslaser	4	7	—	1–4	5–8	9–12	13–16	2	1	—	2
M-Laserkanone	7	10	—	1–3	4–6	7–9	10–12	1	2	—	2
S-Impulslaser	10	10	—	1–6	7–14	15–20	21–28	6	2	—	2
S-Laserkanone	18	16	—	1–5	6–10	11–15	16–20	4	3	—	2
<i>Projektilwaffen</i>											
AK/2-Ultra	1	2	2	1–9	10–18	19–27	28–36	5	2	45	2
AK/5-Ultra	1	5	—	1–7	8–14	15–21	22–28	7	3	20	2
AK/10-Ultra	3	10	—	1–6	7–12	13–18	19–24	10	4	10	2
AK/20-Ultra	7	20	—	1–4	5–8	9–12	13–16	12	8	5	2
Flammer (Fahrzeug)	3	2	—	1	2	3	4	0,5	1	20	2
Gaussgeschütz	1	15	2	1–7	8–15	16–22	23–30	12	6	8	2
Granatwerfer	1	*	—	1	—	—	—	0,5	1	*	3
L-Maschinengewehr	0	1	—	1–2	3–4	5–6	7–8	0,25	1	200	2
LB-X AK/2	1	2	4	1–10	11–20	21–30	31–40	5	3	45	2
LB-X AK/5	1	5	3	1–8	9–15	16–24	25–30	7	4	20	2
LB-X AK/10	2	10	—	1–6	7–12	13–18	19–24	10	5	10	2
LB-X AK/20	6	20	—	1–4	5–8	9–12	13–16	12	9	5	2
Maschinengewehr	0	2	—	1	2	3	4	0,25	1	200	2
Raketenabwehrsystem	1	*	—	—	—	—	—	0,5	1	24	2
S-Maschinengewehr	0	3	—	1	2	—	—	0,5	1	100	2

TABELLEN

Reichweiten

Typ	Schaden	Wärme	Minimal	Nah	Mittel	Weit	Extrem	Tonnen	Zeilen	Munition	Regel- stufe
<i>Raketenwerfer</i>											
Blitz-KSR 2	2	*	—	1-4	5-8	9-12	13-16	1	1	50	2
Blitz-KSR 4	3	*	—	1-4	5-8	9-12	13-16	2	1	25	2
Blitz-KSR 6	4	*	—	1-4	5-8	9-12	13-16	3	2	15	2
Blitz-LSR 5	2	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	2	1	24	3
Blitz-LSR 10	4	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	5	2	12	3
Blitz-LSR 15	5	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	7	3	8	3
Blitz-LSR 20	6	*	—	1-7	8-14	15-21	22-28	10	5	6	3
KSR 2	2	2/Rakete	—	1-3	4-6	7-9	10-12	0,5	1	50	2
KSR 4	3	2/Rakete	—	1-3	4-6	7-9	10-12	1	1	25	2
KSR 6	4	2/Rakete	—	1-3	4-6	7-9	10-12	1,5	1	15	2
LSR 5	2	1/Rakete	—	1-7	8-14	15-21	22-28	1	1	24	2
LSR 10	4	1/Rakete	—	1-7	8-14	15-21	22-28	2,5	1	12	2
LSR 15	5	1/Rakete	—	1-7	8-14	15-21	22-28	3,5	2	8	2
LSR 20	6	1/Rakete	—	1-7	8-14	15-21	22-28	5	4	6	2
NARC-Boje	0	*	—	1-4	5-8	9-12	13-16	2	1	6	2
VTR 3	2	2/Rakete	4	1-5	6-10	11-15	16-20	1,5	2	20	2
VTR 6	2	2/Rakete	4	1-5	6-10	11-15	16-20	3,5	3	10	2
VTR 9	2	2/Rakete	4	1-5	6-10	11-15	16-20	5	4	7	2
VTR 12	2	2/Rakete	4	1-5	6-10	11-15	16-20	7	5	5	2
<i>Artilleriegeschütze*</i>											
						Maximum					
Arrow IV-System	10	20/10*	—	—	—	6 Pläne	—	12	12	5	2
Long Tom	20	20/10*	—	—	—	20 Pläne	—	30	30	5	2
Sniper	10	10/5*	—	—	—	12 Pläne	—	20	20	10	2
Thumper	6	5/2*	—	—	—	14 Pläne	—	15	15	20	2
<i>Sonstige Ausrüstung *</i>											
Artemis IV-FLS	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	2
Artemis V-FLS	—	—	—	—	—	—	—	1,5	2	—	3
BattleMech-Sprungtornister	0	—	—	—	—	—	—	**	—	—	3
Beagle-Sonde	—	—	—	—	—	5	—	1	1	—	2
CASE	—	—	—	—	—	—	—	0	0	—	2
CASE II	—	—	—	—	—	—	—	0,5	1	—	3
Doppelter Wärmetauscher	-2	—	—	—	—	—	—	1	2	—	2
Feuerleitcomputer	—	—	—	—	—	—	—	*	*	—	2
Kühlmodul	**	—	—	—	—	—	—	1	1	**	3
L-Aktivsonde	—	—	—	—	—	3	—	0,5	1	—	2
Laser-Wärmetauscher	-2	—	—	—	—	—	—	1	2	—	3
Leichtes ZES	0	—	—	1-3	4-6	7-9	10-12	0,5	1	—	2
MASC	—	—	—	—	—	—	—	*	*	—	2
Schutzengel-ECM	—	—	—	—	—	6	—	1,5	2	—	3
Splitterkapsel	0	*	—	—	—	—	—	0,5	1	—	2
Turbolader	—	—	—	—	—	—	—	**	1	—	3
Wächter-ECM	—	—	—	—	—	6	—	1	1	—	2
Wärmetauscher	-1	—	—	—	—	—	—	1	1	—	2
ZES	0	—	—	1-5	6-9	10-15	16-18	1	1	—	2

* Die Regeln für diese Ausrüstung befinden sich im *BattleTech Regelwerk*

**Siehe Sonderregeln für diese Ausrüstung

BATTLETECH

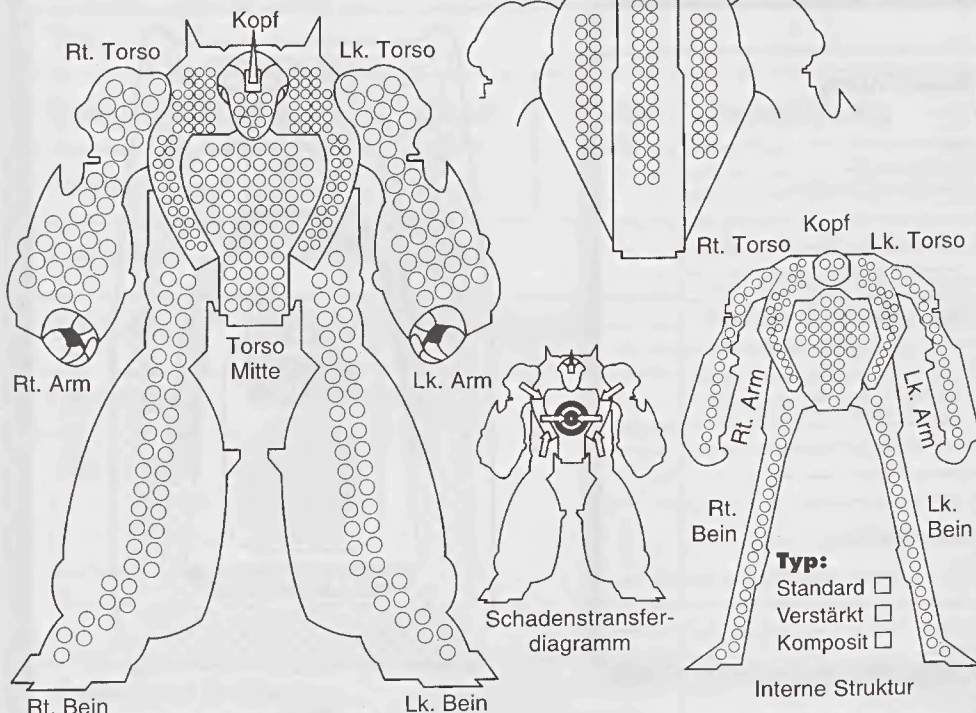
BATTLEMECH-DATENBLATT

STUFE 3

Panzerdiagramm

Typ: Standard ☐ Laserreflektierend ☐
Gehärtet ☐ Reaktiv ☐

Linker Torso Rücken
Torso Mitte Rücken
Rechter Torso Rücken



Typ:
Standard ☐
Verstärkt ☐
Komposit ☐

MECHDATEN

Typ: _____
Tonnage: _____
BP Gehen: _____ Technologie: _____
BP Laufen: _____ ☐ Innere Sphäre
BP Sprinten: _____ ☐ Clans
BP Sprung: _____ ☐ Gemischt

Bewaffnung

Typ Zone Wärme Sch. Min. N. M. W.

Munition

Typ Zone #

Wärmetauscher: ()

Einfach ☐ Doppelt ☐
Kompakt ☐ Laser ☐

LRS-Status

☐ Standard ☐ Heißgeladen

Rettungsautomatik

☐ Aktiv ☐ Abgeschaltet

BAUTEILE

LINKER ARM

- Schultergelenk
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator

1-3
5. _____
6. _____

1. _____
2. _____
3. _____
4-6
5. _____
6. _____

LINKER TORSO

1-3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

1. _____
2. _____
3. _____
4-6
4. _____
5. _____
6. _____

LINKES BEIN

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator

5. _____
6. _____

KOPF

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

TORSO MITTE

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor

5. _____
6. _____

Reaktortreffer ○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○

Gefechtsstärke: _____

Preis: _____

RECHTER ARM

- Schultergelenk
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator

1-3
5. _____
6. _____

1. _____
2. _____
3. _____
4-6
4. _____
5. _____
6. _____

RECHTER TORSO

1-3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

1. _____
2. _____
3. _____
4-6
4. _____
5. _____
6. _____

RECHTES BEIN

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator

5. _____
6. _____

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3	5	7	10	11	Tod

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3	5	7	10	11	Tod

WÄRMESKALA

25	-5 Bewegungspunkte	50	STILLEGUNG
24	Waffen +4	49	-9 Bewegungspunkte
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	48	Waffen +7
22	Stillegung, Stoppzahl 8+	47	Verwundung, Stoppzahl 12+
21		46	Stillegung, Stoppzahl 20+
20	-4 Bewegungspunkte	45	MUNITIONEXPLOSION
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	44	Systemversagen, Stoppzahl 10+
18	Stillegung, Stoppzahl 6+	43	-8 Bewegungspunkte
17	Waffen +3	42	Stillegung, Stoppzahl 18+
16		41	Waffen +6
15	-3 Bewegungspunkte	40	Munitionsexplosion, Stoppzahl 12+
14	Stillegung, Stoppzahl 4+	39	Verwundung, Stoppzahl 10+
13	Waffen +2	38	Stillegung, Stoppzahl 16+
12		37	-7 Bewegungspunkte
11		36	Systemversagen, Stoppzahl 8+
10	-2 Bewegungspunkte	35	Munitionsexplosion, Stoppzahl 10+
09		34	Stillegung, Stoppzahl 14+
08	Waffen +1	33	Waffen +5
07		32	Verwundung, Stoppzahl 8+
06		31	-6 Bewegungspunkte
05	-1 Bewegungspunkt	30	Stillegung, Stoppzahl 12+
04		29	
03		28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
02		27	
01		26	Stillegung, Stoppzahl 10+
00			

BODENFAHRZEUG-DATENBLATT

Typ:										
Bewegungsart:		Einsatz BP:	Höchst BP:	Bewaffnung						
Tonnage:				# Typ	Zone	Sch.	Min.	N.	M.	W.
Fahrerwert:		Technologie:		_____						
Schützenwert:		Besatzungsmitglieder:		_____						
Gefechtsstärke:		Preis:		_____						
Munition Typ # _____ _____ _____ _____				_____						

Kritischer Schaden _____ _____ _____ _____				Ausstattung						



Das Diagramm zeigt eine Draufsicht auf einen Knochen, der symmetrisch ist. Die Beschriftungen sind: "Front" (oben), "Heck" (unten), "Linke Seite" (links) und "Rechte Seite" (rechts). Der Knochen hat eine kreisförmige Struktur mit vielen kleinen Kreisen, die die Knochenstruktur darstellen. Die Symmetrie ist durch die Beschriftungen "Linke Seite" und "Rechte Seite" betont.

SUPERSCHWERER PANZER-DATENBLATT

Typ:

Bewegungsart: Kette

Einsatz
BP:

Höchst
BP:

Bewaffnung

#	Typ
---	-----

Zone

Sch.

Min.

N.

M.

w.

Tonnage:

Fahrerwert:

Technologie:

Schützenwert:

Besatzungsmitglieder:

Gefechtsstärke:

Preis:

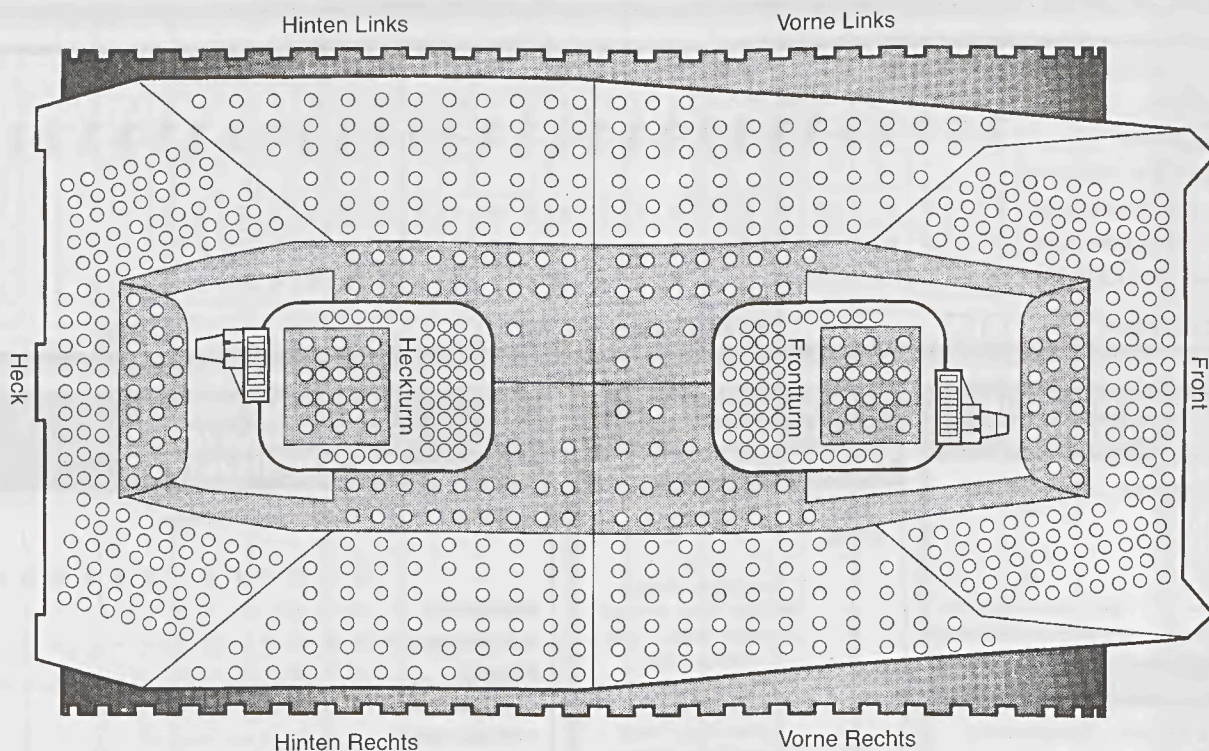
Munition

Typ

#

Kritischer Schaden

Ausstattung



BATTLETECH

INFANTERIE-DATENBLATT

STUFE 3

Clan-Infanteriezüge starten hier ▼ SprungtruppENZüge starten hier BP.: _____ Schützenwert: _____

Zug-Kennung: _____

Erfahrungsstufe: _____

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Schwere Infanterie																												
Sturmgewehrzug	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
MG- oder Flammerzug	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Laser- oder KSR-Zug	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

NARC-Bojen: ☐ ☐ ☐ ☐ Infanteriegeschütze: Typ: _____ #: _____ Munition: _____

Clan-Infanteriezüge starten hier ▼ SprungtruppENZüge starten hier BP.: _____ Schützenwert: _____

Zug-Kennung: _____

Erfahrungsstufe: _____

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Schwere Infanterie																												
Sturmgewehrzug	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
MG- oder Flammerzug	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Laser- oder KSR-Zug	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

NARC-Bojen: ☐ ☐ ☐ ☐ Infanteriegeschütze: Typ: _____ #: _____ Munition: _____

Clan-Infanteriezüge starten hier ▼ SprungtruppENZüge starten hier BP.: _____ Schützenwert: _____

Zug-Kennung: _____

Erfahrungsstufe: _____

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Schwere Infanterie																												
Sturmgewehrzug	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
MG- oder Flammerzug	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Laser- oder KSR-Zug	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

NARC-Bojen: ☐ ☐ ☐ ☐ Infanteriegeschütze: Typ: _____ #: _____ Munition: _____

Clan-Infanteriezüge starten hier ▼ SprungtruppENZüge starten hier BP.: _____ Schützenwert: _____

Zug-Kennung: _____

Erfahrungsstufe: _____

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Schwere Infanterie																												
Sturmgewehrzug	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
MG- oder Flammerzug	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Laser- oder KSR-Zug	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

NARC-Bojen: ☐ ☐ ☐ ☐ Infanteriegeschütze: Typ: _____ #: _____ Munition: _____

ANGRIFFE AUF MECHBEINE

Mannschaftsstärke	Basiszielzahl
28-22	4
21-16	7
15-10	10
9-5	12
4-1	kein Angriff möglich

SCHWARMANGRIFF

Mannschaftsstärke	Basiszielzahl
28-22	7
21-16	10
15-1	kein Angriff möglich

SCHWARM-ANGRIFF-TREFFERZONEN

Wurf (2W6)	Trefferzone
2	Kopf
3	Torso Mitte Rücken
4	Rechter Torso Rücken
5	Rechter Torso Front
6	Rechter Arm
7	Torso Mitte Front
8	Linker Arm
9	Linker Torso Front
10	Linker Torso Rücken
11	Torso Mitte Rücken
12	Kopf

INFANTERIE-ENTFERNUNGS-MODIFIKATOR

Waffentyp	Entfernung in Hexen
	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Sturmgewehr	-2 0 +2 - - - - - - - - -
Maschinengewehr	-2 0 +2 +4 - - - - - - - - -
Flammer	-1 0 +2 - - - - - - - - -
Laser oder ZES	-2 0 +2 +4 - - - - - - - - -
KSR oder NARC	-1 0 0 +2 +2 +4 +4 +5 - - - - -
LSR	+8 +6 +4 +2 0 0 0 +2 +2 +2 +4 +4 +4

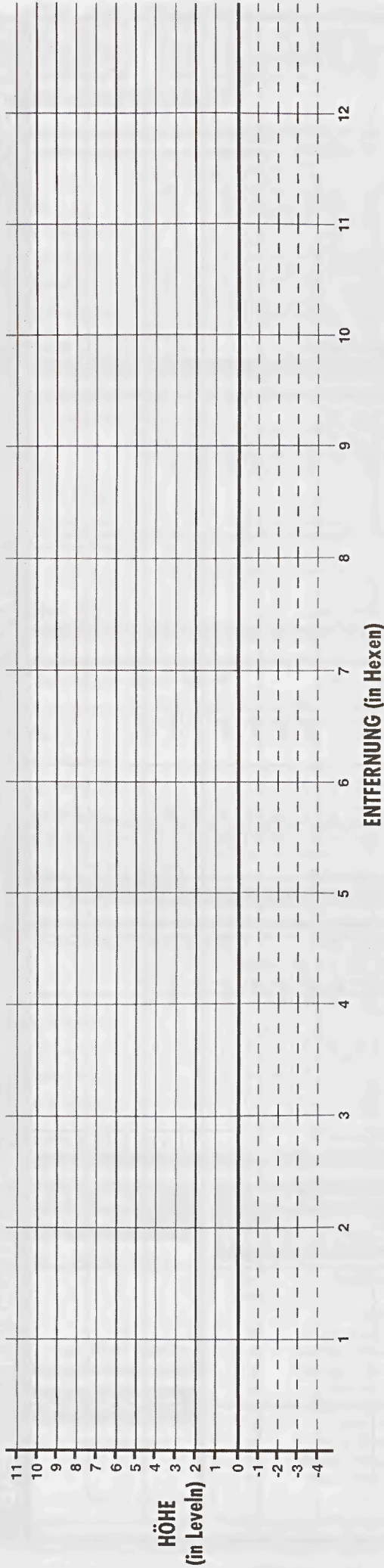
RUNDE NR. _____

DOPELBLIND-BEWEGUNGSTABELLE

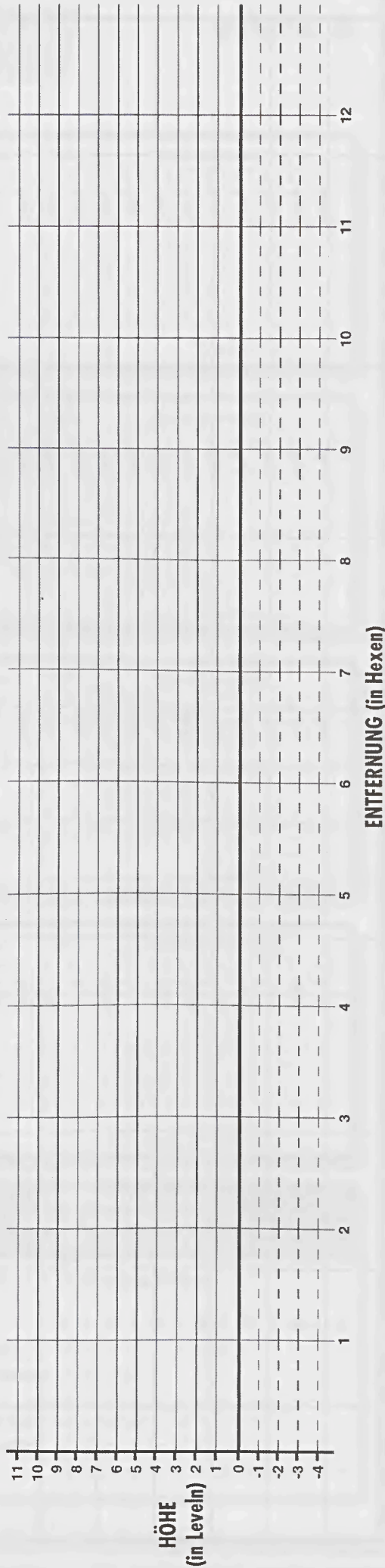
SEITE

[illegible]

SCHUSSLINIENDIAGRAMM



SCHUSSLINIENDIAGRAMM



ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN UND GELÄNDEARTEN

Geländearten	BP-Kosten pro Hex	Angriffs-modifikator	Pilotenwert-Modifikator	Geländeverbot für
Dschungel, lichter	3	+1	+1	Boden-/Seefahrzeuge
Dschungel, dichter	4	+2	+2	Boden-/Seefahrzeuge
Dschungel, extrem dichter	5	+3**	+3	Mechs, Boden-/Seefahrzeuge
Gebäude, leichtes	2 ^{1A}	0	0	Seefahrzeuge
Gebäude, mittleres	3 ^{1A}	0	0	Seefahrzeuge
Gebäude, schweres	4 ^{1A}	0	0	Seefahrzeuge
Gebäude, befestigtes	5 ^{1A}	0	0	Seefahrzeuge
Magma, Kruste	1**	0	+1**	Infanterie, Rad-/Seefahrzeuge
Magma, flüssiges	2 ^{1B}	0	+4**	alle außer Mechs und Senkrechtstartern
Offen	1	0	0	Seefahrzeuge
Pflaster	1 ^{1C}	0	0	Seefahrzeuge
Sand	1/2**	0	+1	Seefahrzeuge
Tundra	1 ^{1B}	0	+1	Seefahrzeuge
Unwegsam	2	0	0	Rad-/Seefahrzeuge
Wald, lichter	2	+1	0	Hover-, Rad-/Seefahrzeuge
Wald, dichter	3	+2	0	Boden-/Seefahrzeuge
Wald, extrem dichter	4	+3**	0	Mechs, Boden-/Seefahrzeuge
Wasser, Tiefenlevel 0	1*	0	0	Seefahrzeuge
Wasser, Tiefenlevel 1	2 ^{1D}	0*	0*	Infanterie, Bodenfahrzeuge ^E
Wasser, Tiefenlevel 2	4 ^{1D}	0	0*	Infanterie, Bodenfahrzeuge ^E
Wasser, Tiefenlevel 3+	4 ^{1D}	0	0*	Infanterie, Bodenfahrzeuge ^E

Geländebeziehungen	BP-Kosten pro Hex	Angriffs-modifikator	Pilotenwert-Modifikator	Geländeverbot für (zusätzlich zu Verboten durch Geländeart)
Eis	+1 ^{1CFG}	0	+4*	—
Geysir	+1**	+2**	+1**	Infanterie, Radfahrzeuge**
Hoher Schnee	+1 ^{1BF}	0	+1	Radfahrzeuge
Schlamm	+1 ^{1BF}	0	+1	—
Schutt	+1 ^{1C}	0	0	Radfahrzeuge
Straße/Brücke*	1 ^{1HC}	0	0	—
Stromschnellen ^F	+1	0	+2	—
Sumpf	+1 ^{1BF}	0	0	—

Umweltbedingungen	BP-Kosten pro Hex	Angriffs-modifikator	Pilotenwert-Modifikator
Brände ^K	0 ^K	0	0
Dämmerung	0	+1	0
Erdbeben	0	**	**
Nacht	0	+2	0
Nebel	+2 ^{1G}	+1 für Energiegewaffen ^L	— ^J
Rauch ^K	0	+2	0
Regenfälle, leichte	0	+1	0
Regenfälle, schwere	0	+1	+1
Sandsturm	0	+1 für Projektilgewaffen ^I , +2 für andere Waffen	0
Schneesturm	0	+2 für Projektilgewaffen ^I , +1 für andere Waffen	+1 ^{1JJ}
Schneetreiben	0	+1	+1
Schwerkraft	*	*	*
Wind, mäßiger	0	+1 für Projektilgewaffen ¹¹	0**
Wind, starker	0	+2 für Projektilgewaffen ¹¹	+2**

Anmerkungen

* Siehe Regelerläuterungen im *BRW*.

** Siehe Regelerläuterungen in der Folge.

^A Pilotenwurf erforderlich, um Schaden zu vermeiden; Infanterie entrichtet unabhängig von der Gebäudeart immer nur 1 BP.

^B Einheiten, die diese Geländeart betreten, können steckenbleiben (siehe *Steckenbleiben*, Seite 12).

^C Es gelten die Regeln für *Rutschen* (siehe Seite 21, *BRW*).

^D Pilotenwurf erforderlich, um Sturz zu vermeiden.

^E Hovercrafts dürfen sich auf der Oberfläche sämtlicher Wasserhexe bewegen.

^F Diese Geländemodifikatoren gelten nicht für Hovercrafts.

^G Gilt nicht für Infanterieeinheiten. Sonstige Einheiten dürfen die zusätzlichen BP-Kosten für das Betreten dieser Geländeart ignorieren, laufen dabei jedoch Gefahr, zu stürzen oder einen Zusammenstoß zu erleiden (siehe *Achtsame Bewegung*, Seite 12).

^H Nur bei Bewegung auf der Straße, ansonsten gelten die Kosten des anderweitigen Geländes im Hex.

^I Hierzu zählen sämtliche Artilleriegeschütze, Autokanonen, Flammer, Gaussgeschütze, Maschinengewehre, Raketenwerfer und NARC-Bojen.

^J Schlechte Sicht. Einheiten, die in ein Waldhex hineinpringen, müssen einen Pilotenwurf ausführen. Es gilt ein Modifikator von +1, wenn es sich dabei um ein Hex mit dichtem Wald handelt. Mißlingen führt zu einem Sturz in das Zielhex aus einer Höhe von 1 Level.

^K Siehe auch unter *Brände* (Seiten 77–78, *BRW*).

^L Hierzu zählen sämtliche Laser und PPKs.

BATTLEMECH TREFFERZONEN

Wurf (2W6)	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
2*	Linker Torso (kritisch)	Torso Mitte (kritisch)	Rechter Torso (kritisch)
3	Linkes Bein	Rechter Arm	Rechtes Bein
4	Linker Arm	Rechter Arm	Rechter Arm
5	Linker Arm	Rechtes Bein	Rechter Arm
6	Linkes Bein	Rechter Torso	Rechtes Bein
7	Linker Torso	Torso Mitte	Rechter Torso
8	Torso Mitte	Linker Torso	Torso Mitte
9	Rechter Torso	Linkes Bein	Linker Torso
10	Rechter Arm	Linker Arm	Linker Arm
11	Rechtes Bein	Linker Arm	Linkes Bein
12	Kopf	Kopf	Kopf

* Ein Ergebnis von 2 kann einen kritischen Treffer verursachen. Die getroffene Zone nimmt ganz normalen Schaden, der Angreifer darf dann jedoch auch noch einen Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" auf Seite 35 ausführen.

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Angreifer

Bewegung	
Stehengeblieben	Keiner
Gegangen	+1
Gelaufen	+2
Gesprungen	+3
Senkrechtstarter	+1
Schäden am BattleMech	
Sensortreffer	+2
Schultergelenk zerstört	+4 für Waffen dieses Arms
Pro zerstörtem Armaktivator	+1 für Waffen dieses Arms

Abwärme

8–12	+1
13–16	+2
17–23	+3
24–32	+4
33–40	+5
41–47	+6
48+	+7
Liegende Position	+2
Anvisieren	–1
Aufstützen	–2

Reichweite und Gelände

Reichweite	
Nah	Keiner
Mittel	+2
Weit	+4
Extrem	+8
Minimalreichweite	+1 bei Minimalreichweite; weitere +1 pro Hex unterhalb der Minimalreichweite
Lichter Wald/Rauch	+1 pro Hex in der Schußlinie; +1 wenn Ziel in lichtem Wald
Dichter Wald/Rauch	+2 pro Hex in der Schußlinie; +2 wenn Ziel in dichtem Wald
Tiefenlevel 1	–1, um einen BattleMech im Wasser zu treffen; (Benutze Tabelle "Schlagtrefferzonen"); +1 für BattleMechs, die aus einem Wasserhex heraus schießen
Tiefenlevel 2	Mechs in einem Wasserhex mit Tiefe 2+ können weder schießen noch beschossen werden

Ziel

Teilweise Deckung	
Liegende Position	–2 aus benachbartem Hex; +1 aus allen anderen
Sekundärziel	+1
Unbeweglich	–4
Gerutscht	+2
Infanterieeinheit	+1
Bewegung	
0–2 Hexe weit bewegt	Keiner
3–4 Hexe weit bewegt	+1
5–6 Hexe weit bewegt	+2
7–9 Hexe weit bewegt	+3
10–13 Hexe weit bewegt	+4
14–18 Hexe weit bewegt	+5
19–24 Hexe weit bewegt	+6
25+ Hexe weit bewegt	+7
Gesprungen	+1
Gesprintet	–1

KRITISCHE TREFFER

Wurf (2W6)	Ergebnis
2–7	Kein kritischer Treffer
8–9	1 kritischer Treffer
10–11	2 kritische Treffer
12	Kopf/Gliedmaße abgetrennt bzw. 3 kritische Treffer*

* bei getroffenen Torsozonen werden 3 kritische Treffer ausgewürfelt

AUSRICHTUNG NACH EINEM STURZ

Wurf (1W6)	Neue Ausrichtung	Trefferzone
1	Gleiche Richtung	Front
2	1 Hexseite nach rechts	Rechts Seite
3	2 Hexseiten nach rechts	Rechte Seite
4	Entgegengesetzte Richtung	Rücken
5	2 Hexseiten nach links	Linke Seite
6	1 Hexseite nach links	Linke Seite

BODENFAHRZEUG TREFFERZONEN (ERWEITERT)

		Angriffsrichtung			
		Übergroße Fahrzeuge			
Wurf (2W6)	Front	Heck	Seite††	Seite vorne	Seite hinten
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)	Seite (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†	Seite†	Seite†
4	Front	Heck	Seite	Seite	Seite
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front	Front	Heck
6	Front	Heck	Seite	Seite	Seite
7	Front	Heck	Seite	Seite	Seite
8	Front	Heck	Seite	Seite	Seite
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck	Seite hinten	Seite vorne
10	Geschützturm	Geschützturm**	Geschützturm**	Geschützturm	Geschützturm**
11	Geschützturm	Geschützturm**	Geschützturm	Geschützturm**	Geschützturm
12*	Geschützturm** (kritisch)	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm** (kritisch)

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 kann zu kritischem Schaden am Fahrzeug führen. Die Schadenspunkte werden ganz normal von der Panzerung der getroffenen Seite abgezogen, danach darf der Angreifer jedoch auch noch einen Wurf auf der Tabelle "Bodenfahrzeug kritischer Schaden (Erweitert)" auf Seite 32 ausführen. Ein Ergebnis von 12 kann einen kritischen Schaden am Geschützturm herbeiführen; falls das Fahrzeug gar keinen Turm besitzt, weist die 12 auf einen kritischen Schaden an der entsprechenden Fahrzeugseite hin.

** Falls das Fahrzeug über zwei Geschütztürme verfügt, so wurde der Heckturm getroffen. Alle anderen Turmtreffer gelten dem Frontturm. Falls das Fahrzeug über keinen Geschützturm verfügt, wird statt dessen die der Angriffsrichtung entsprechende Seite getroffen.

† Das Fahrzeug könnte einen Antriebsschaden erleiden haben, selbst wenn seine Außenpanzerung nicht durchschlagen wurde. Die Schadenspunkte werden ganz normal von der Panzerung der getroffenen Seite abgezogen, danach darf der Angreifer jedoch auch noch einen Wurf auf der Tabelle "Antriebsschaden", S. 32, ausführen.

†† Die getroffene Seite ergibt sich aus der Angriffsrichtung. Falls der Angriff beispielsweise über die rechte Seite erfolgte, wurde bei einem Ergebnis von "Seite" die rechte Seite des Fahrzeuges getroffen. Falls ein Angriff einen superschweren Panzer vorne rechts trifft, so würde bei einem Ergebnis von "Seite" die vordere rechte Seite getroffen, während bei einem Ergebnis von "Seite hinten" die hintere rechte Seite betroffen sein würde.

BODENFAHRZEUG KRITISCHER SCHADEN (ERWEITERT)

Getroffene Zone					
Wurf (2W6)	Front	Seite	Heck	Geschützturm	
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	
6	Fahrer getroffen	Fracht/Infanterie getroffen	Waffe klemmt	Stabilisator	
7	Waffe klemmt	Waffe klemmt	Fracht/Infanterie getroffen	Turm klemmt	
8	Stabilisator	Besatzung außer Gefecht	Stabilisator	Waffe klemmt	
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert	
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Triebwerk getroffen	Waffe zerstört	
11	Waffe zerstört	Triebwerk getroffen	Munition**	Turm abgesprengt	
12	Besatzung getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Munition**	

*Nur bei Fahrzeugen mit Verbrennungsmotor. Falls das Fahrzeug einen Fusionsreaktor besitzt, wurde statt dessen das Triebwerk getroffen.

**Falls das Fahrzeug bauartbedingt über keinerlei Munition verfügt, wurde statt dessen eine Waffe zerstört.

BATTLEMECH TRITTTREFFERZONEN

Wurf (1W6)	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1-3	Linkes Bein	Rechtes Bein	Rechtes Bein
4-6	Linkes Bein	Linkes Bein	Rechtes Bein

BATTLEMECH SCHLAGTREFFERZONEN

Wurf (1W6)	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1	Linker Torso	Linker Arm	Rechter Torso
2	Linker Torso	Linker Torso	Rechter Torso
3	Torso Mitte	Torso Mitte	Torso Mitte
4	Linker Arm	Rechter Torso	Rechter Arm
5	Linker Arm	Rechter Arm	Rechter Arm
6	Kopf	Kopf	Kopf

ANTRIEBSSCHADEN

Wurf (2W6)	Effekt
2-7	Kein Effekt
8-9	Leichter Schaden; Fahrerwert-Modifikator von +2 auf alle Fahrwürfe
10-11	Mäßiger Schaden; -1 BP Einsatzgeschwindigkeit; Fahrerwert-Modifikator von +2 auf alle Fahrwürfe
12+	Schwerer Schaden; das Fahrzeug ist für den Rest des Spieles unbeweglich

Modifikatoren nach Fahrzeugart:

Ketten- oder Seefahrzeug	+0
Radfahrzeug	+2
Hovercraft, Tragflügelboot	+4

WÄRMEPUNKTE (ERWEITERT)

Bedingung	Wärmeppure
Gehen	+1 pro Runde
Laufen	+2 pro Runde
Springen	+1 pro Hex (mindestens 3 pro Runde)
Aufstehen	+1 pro Versuch
Waffeneinsatz	siehe Tabelle "Waffen und Ausrüstung", Seite 115 BRW
Wärmetauscher	-1 pro funktionsfähigem Wärmetauscher -1 zusätzlich pro Wärmetauscher unter Wasser (maximal 6 Punkte)
Doppelte Wärmetauscher	-2 pro funktionsfähigem doppelten Wärmetauscher -2 zusätzlich pro doppeltem Wärmetauscher unter Wasser (maximal 6 Punkte)
1. Reaktortreffer	+5 pro Runde
2. Reaktortreffer	+10 pro Runde (insgesamt)
Niedrige Temperaturen	-1 pro Runde pro 10°C unter -30°C
Hohe Temperaturen	+1 pro Runde pro 10°C über 50°C
Schnee / Leichter Regen	-1 pro Runde
Blizzard / Dichter Regen	-2 pro Runde
Tiefer Schnee	-1 pro Runde, wenn der Mech mindestens einen funktionsfähigen Wärmetauscher im Bein hat
Feuer / Feste Lava	+5 bei Aufenthalt während der Wärmephase +2 pro Hex, das während der Bewegungsphase verlassen wurde
Flüssige Lava	+10 bei Aufenthalt während der Wärmephase +5 pro Hex, das während der Bewegungsphase verlassen wurde

PILOTENWURF

Situation des BattleMechs	Modifikator
Beschädigungen des BattleMechs	
BattleMech erleidet in einer Phase 20+ Schadenspunkte	+1/20 Punkte Schaden
Reaktor des BattleMechs wird stillgelegt	+3 ¹
Pro zerstörtem Fuß-/Schenkelaktivator	+1
Gyroskoptreffer	+3
Gyroskop zerstört	Automatischer Sturz
Bein zerstört	Automatischer Sturz
Nahkampfangriffe gegen den BattleMech	
BattleMech wurde getreten	0
BattleMech wurde gestoßen	0
BattleMech wurde gerammt/vom Todessprung getroffen	+2
Handlungen der Einheit	
Tritt des BattleMechs verfehlt das Ziel	0
BattleMech rammt erfolgreich das Ziel	+2
BattleMech führt erfolgreichen Todessprung aus	+4 ²
BattleMech betritt Wasserhex mit Tiefenlevel 1	-1
BattleMech betritt Wasserhex mit Tiefenlevel 2	0
BattleMech betritt Wasserhex mit Tiefenlevel 3+	+1
BattleMech versucht aufzustehen	0
BattleMech betritt Schutthex	0
Einheit betritt/verläßt Hex mit leichtem Gebäude	0 ³
Einheit betritt/verläßt Hex mit mittlerem Gebäude	+1 ³
Einheit betritt/verläßt Hex mit schwerem Gebäude	+2 ³
Einheit betritt/verläßt Hex mit befestigtem Gebäude	+5 ³
Einheit rutscht	siehe unter Rutschen, S. 14
BattleMech springt mit beschädigtem Beinaktivator	siehe Zusätzliche Modifikatoren
MechKrieger versucht nach Sturz seines Mechs Verwundung zu vermeiden	+1 pro Level Fallhöhe
Höhenunterschied beim Rückwärtslaufen	0
Einheit vollzieht Seitsschwenk	-1

¹Nur in der Runde der Reaktorstilllegung. Falls der MechKrieger einen Pilotenwurf für einen Mech mit bereits stillgelegtem Reaktor durchführen muß, stürzt der BattleMech automatisch.

²Automatischer Sturz, falls der Todessprung mißlingt.

³Nur um Schaden zu vermeiden. Ein mißlungener Pilotenwurf führt nicht zum Sturz.

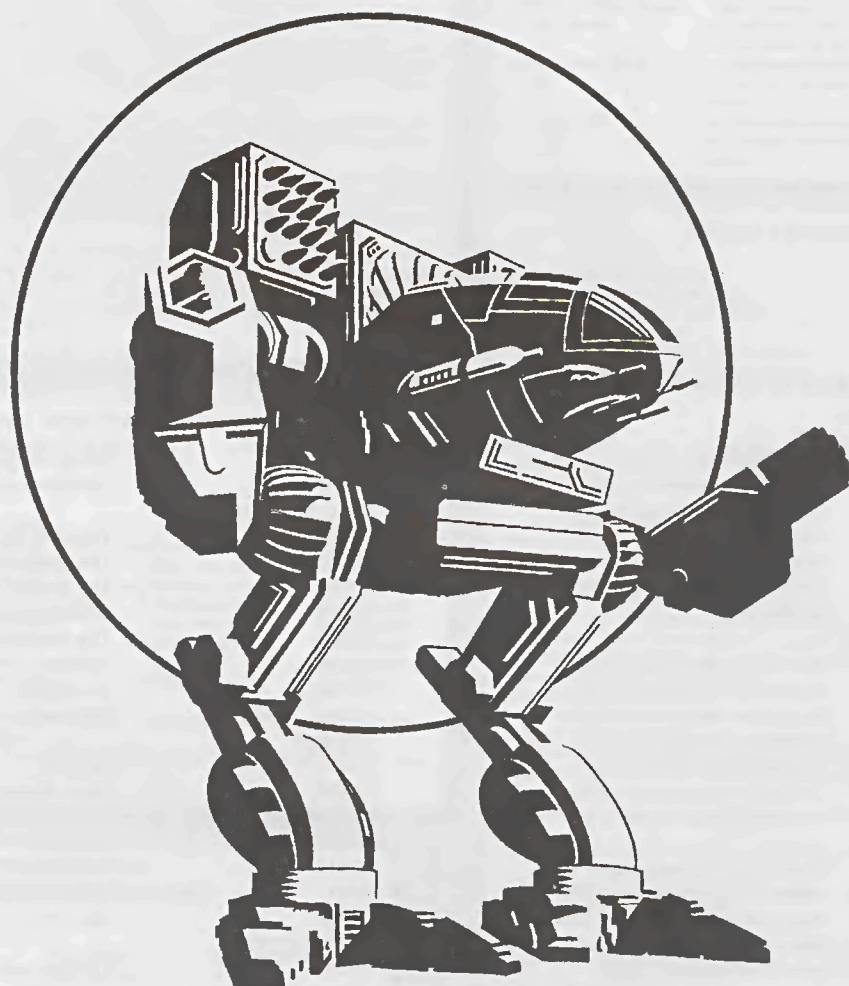
Zusätzliche Modifikatoren

Pro bereits zerstörtem Bein-/Fußaktivator	+1
Pro bereits zerstörtem Hüftgelenk	+2
Gyrotreffer (bei 2 vorhergehenden Treffern fällt der Mech automatisch)	+3
Bein zerstört	+5 ⁴

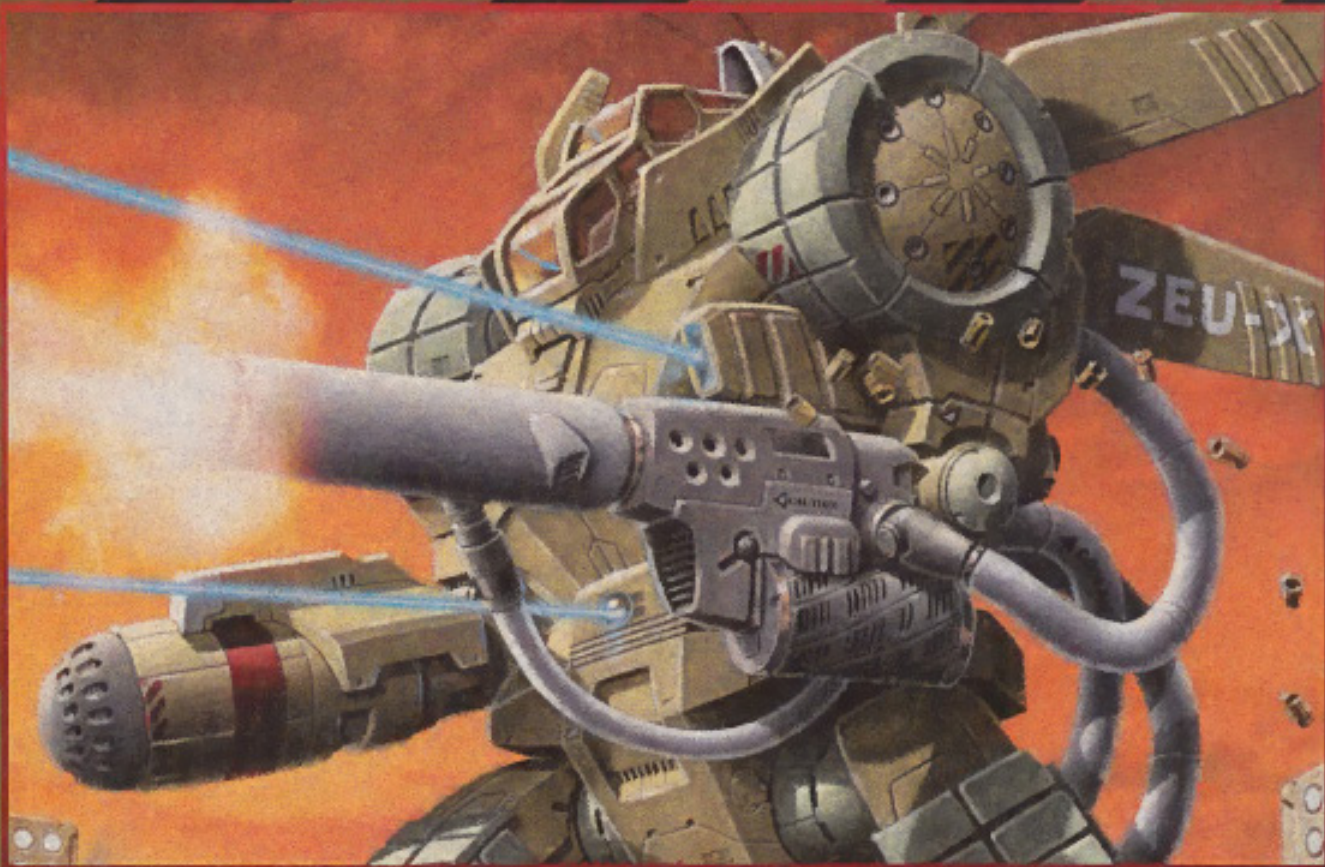
⁴In diesem Fall werden Modifikatoren für zerstörte Hüften und andere zerstörte Aktivoren dieses Beins nicht aufaddiert.

RAKETENTREFFER

Wurf (2W6)	Anzahl der abgeschossenen Raketen									
2	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
2	1	1	1	1	2	3	3	4	5	6
3	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6
4	1	1	2	2	3	4	4	5	6	9
5	1	2	2	3	3	5	6	8	9	12
6	1	2	2	3	4	5	6	8	9	12
7	1	2	3	3	4	5	6	8	9	12
8	2	2	3	3	4	5	6	8	9	12
9	2	2	3	4	5	7	8	10	12	16
10	2	3	3	4	5	7	8	10	12	16
11	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
12	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20



• ENDE •



GEHEN SIE IN DIE VOLLEN!

Wiederentdeckte Sternenbund-Technologie verschafft der Inneren Sphäre nun einen entscheidenden Vorteil auf dem Schlachtfeld! Doch neue Waffen erfordern immer auch neue Taktiken; mehr denn je ist Einfallsreichtum von größerer Bedeutung als härtere Mechs und größere Kanonen. *Maximum Tech* eröffnet *BattleTech*-Spielern ganz neue Dimensionen des Mechkampfes, in der blitzschnelle Entscheidungen den Sieg bringen können.

Holen Sie mit *Maximum Tech*, der ultimativen Regelerweiterung für *BattleTech*-Spieler, das Letzte aus Ihren *BattleTech*-Spielen heraus. Diese Übersetzung des amerikanischen *Maximum Tech, Revised Edition* enthält Dutzende von optionalen Vorgaben für die Regelstufe 3 und stellt neue Waffen und Ausrüstung sowohl für die Innere Sphäre als auch für die Clans vor, Regelerweiterungen für Fahrzeuge und Infanterie, Doppelblind-Regeln, überarbeitete und erweiterte Artillerieregeln und vieles andere mehr! Diese Ausgabe von *Maximum Tech* ist speziell auf die Verwendung mit dem *BattleTech Regelwerk* zugeschnitten und berücksichtigt mit ihren umfassenden Gefechtsstärketabellen auch schon die neuen Einheiten aus dem *Hardware Handbuch 3060*.

**EIN
BATTLETECH
REGELBUCH**

US46309PDF