

A diagram of a hexagonal grid with a robot and light/dark tiles. The robot is on a light tile in the center. It has four arrows pointing to adjacent light tiles labeled A, B, C, and D. The tiles are labeled as follows: A (light), B (light), C (light), D (light), E (light), and F (dark). The tiles are labeled 'Licht' (light) and 'Dicht' (dark). The robot is on a light tile in the center. It has four arrows pointing to adjacent light tiles labeled A, B, C, and D. The tiles are labeled as follows: A (light), B (light), C (light), D (light), E (light), and F (dark). The tiles are labeled 'Licht' (light) and 'Dicht' (dark).

Die SL zum Mech in Hex D geht genau zwischen einem Hex mit freiem Gelände und einem lichten Waldhex hindurch. Der verteidigende Spieler entscheidet, dass die SL durch den lichten Wald verläuft. Dennoch wird die SL durch diese Entscheidung nicht blockiert, da der dichte Wald, in dem sich das Ziel befindet, nicht in die SL mit einbezogen wird, und daher keine Auswirkung auf die SL hat.

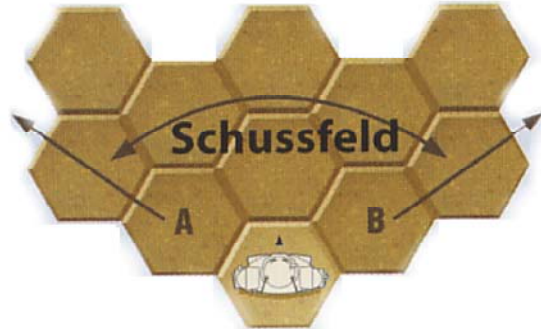
Die SL zu dem Mechs in Hex E ist blockiert, da sich ein lichter und ein dichter Waldhex zwischen Angreifer und Ziel befindet. Man kann das Diagramm benutzen, um ein wenig Erfahrung mit der SL zu sammeln. Versuchen Sie festzustellen, wie viele Mechs jeder einzelne Mechs sehen kann, und vergleichen sie das Ergebnis mit den folgenden Lösungen:

Hex B hat 4 Ziele, Hex C hat 3 Ziele, Hex D hat 4 Ziele und Hex E hat 2 Ziele.

In der Waffeneinsatzphase werden die Schusswaffen eines BattleMechs mit der Absicht eingesetzt, einem Ziel Schaden zuzufügen. Damit ein Mech auf einen anderen schießen kann, muss er zunächst einmal über eine nicht blockierte SL zum Ziel verfügen. Außerdem muss sich das Ziel innerhalb der Reichweite und des Schussfeldes der Waffen befinden, die der angreifende Spieler einsetzen will. Dann errechnet der Spieler die Trefferwahrscheinlichkeit unter Berücksichtigung der Entfernung zum Ziel, Bewegung von Angreifer und Ziel, Sichthindernissen und anderer Faktoren. Die Waffen eines Mechs werden jede einzeln für sich abgefeuert, wobei innerhalb der oben beschriebenen Beschränkungen beliebig viele Waffen eines Mechs eingesetzt werden können. Jede Waffe kann nur einmal pro Spielrunde abgefeuert werden. Wenn ein Angriff sein Ziel trifft, ermittelt der angreifende Spieler die Trefferzone, und der verteidigende Spieler trägt die Schäden auf dem Datenbogen des entsprechenden Mechs ein.

Bei Waffen, die auf Munition angewiesen sind, streicht der Spieler des Mechs jedes Mal, wenn die Waffe abgefeuert wird, einen Schuss Munition aus der entsprechenden Sektion des Datenbogens, direkt neben der jeweiligen Munition. Sobald die Anzahl der abgefeuerten Schüsse der dort ebenfalls aufgeführten Zahl an Ladungen entspricht, ist die Munitionskammer leer und die Waffe kann nicht mehr abgefeuert werden.

Wenn ein Angreifer über eine nicht blockierte SL zum Ziel verfügt, werden die verschiedenen Schussfelder des Mechs daraufhin überprüft, welche Waffen gegen das Ziel eingesetzt werden können. Das folgende Diagramm zeigt die Begrenzungen des gültigen Schussfeldes zu bestimmen, zieht man von dem angreifenden Mech aus (wie abgebildet) eine Gerade durch die Hexe A und B. Das Schussfeld besteht dann aus sämtlichen Hexen, die zwischen diesen beiden Linien liegen, und umfasst auch alle Hexe, die diese beiden Linien schneiden. Hierbei gilt es zu beachten, dass das Schussfeld sich von dem angreifenden Mech aus bis zum Kartenrand erstreckt. Die Maximalreichweiten der verschiedenen Waffen sind unter dem Punkt Waffen auf dem beiliegenden Datenbogen aufgeführt.



Nachdem ein Spieler festgestellt hat, dass sich ein Ziel bei nicht blockierter SL innerhalb des Schussfeldes seiner Waffen befindet, kann er mit seinem Mech ein oder mehrere Schüsse abgeben. Der Spieler zählt dann die Entfernung zum Ziel in Hexes, um die Basiszielzahl für den Angriff zu ermitteln. Für jede Waffe, die abgefeuert werden soll, wird dann unter Berücksichtigung der ausgeführten Bewegungen, des Geländes und anderer Faktoren festgelegt, wie schwierig ein Schuss wird. Dazu werden die entsprechenden Faktoren als Modifikator mit der Basiszielzahl verrechnet, wodurch sich eine modifizierte Zielzahl ergibt. Je schwieriger der Angriff auf Grund von Entfernung, Deckung durch Gelände sowie Bewegung wird, desto höher wird die modifizierte Zielzahl. Der angreifende Spieler würfelt dann 2W6, um zu sehen, ob der Angriff erfolgreich ist. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der modifizierten Zielzahl ist, hat der Angriff das Ziel getroffen. Falls die abgefeuerte Waffe munitionsabhängig ist, streicht der Spieler jetzt ein Ladung Munition ab. Jede Waffe darf nur einmal pro Runde abgeschossen werden.

Die modifizierte Zielzahl setzt sich aus der Basiszielzahl und allen Modifikatoren für Entfernung, Bewegung, Gelände und anderen Faktoren zusammen, die unter Angriffsmodifikatoren näher erläutert werden, (siehe unten). Falls die modifizierte Zielzahl größer als 12 ist, geht der Schuss automatisch daneben. Sobald ein Spieler erkennt, dass ein bereits angesagter Angriff seines Mechs automatisch fehlschlagen wird, braucht er den Angriff nicht auszuführen, wodurch er unter Umständen Wertvolle Munition spart. Ein solcher Angriff kann nicht auf ein anderes Ziel umdeklariert werden.

Die Basiszielzahl kann durch eine ganze Reihe Faktoren modifiziert werden, so zum Beispiel Entfernung, Gelände und Bewegung. Als diese Modifikatoren sind kumulativ (werden also zusammengerechnet). Auf der Unterseite der beiliegenden Datenbögen findet sich die Tabelle Angriffsmodifikatoren, in der die unten erklärten Modifikatoren aufgeführt sind.

#	Typ	Zone	Schaden	N.	M.	W.
1	AK/10	RA	10	5	10	15
1	S-Laser	LA	8	5	10	15
1	L-Laser	LT	3	1	2	3